

**ASSOCIAZIONE ITALIANA
GUIDE E SCOUTS D'EUROPA CATTOLICI**

BRANCA LUPETTI



**RACCOLTA DI GIOCHI PER LA
PISTA DI PRIMA STELLA**

Indice

Indice	2
Prefazione.....	6
Prova 1: Conoscere la Preghiera del Branco	7
Autore: VV.LL. Branco Fiore Rosso, Salerno 1	7
Autore: Marco Sodano, Branco Bianca Luna, Distretto Treviso Ovest.....	7
Autore: Giuseppe Polizzi Ficarazzi 1 distretto Palermo Est	9
Prova 2: Partecipare al Rito del Battesimo e saperne illustrare al Branco i vari momenti	9
Autore : Domenico Gaspare Carbonari, Branco del Piccolo Popolo, Palermo 2, Distretto Palermo Est.....	9
Autore: BRANCO ANTICA TRACCIA, Treviso Ovest	10
Autore: Leonardo Mommo, Marco Bernardi (distretto Lazio sud).	12
Prova 3: Prepararsi bene alla Confessione e confessarsi regolarmente. Sapere e capire che giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi, che ogni uomo commette ogni giorno; che è giusto chiedere perdono dopo ogni sbaglio: ogni sera prima di coricarsi, all'inizio di ogni S. Messa, unendosi nella recita pubblica della confessione delle colpe e confessandosi abitualmente e spesso; che non si diventa veri uomini e veri cristiani se ogni colpa commessa e riconosciuta non è motivo per diventare un po' migliori di prima.....	12
Autore: Giuseppe Pompili, Alessandro Capozucca, Distretto Lazio Sud.	12
Autore : Sebastiano Galbato Zappullaro, Branco Della Rupe, Tortorici 1°, Distretto Palermo Est	13
Autori: Marco Crovace, Appus Teodori, Branco Pista dell'Ovest, Distretto Treviso ovest.	14
Prova 4: Possedere il Vangelo e conoscere qualche episodio della vita di Gesù: ad esempio il battesimo al Giordano, le nozze di Cana, l'incontro con Zaccheo e le parabole della misericordia.....	15
Autore: Consiglio del Branco del Dhâk, Gruppo Treviso 3°, Distretto Treviso Ovest.....	15
Autore: DAVIDE DE STASI AKELA PONTINIA 1	16
Autore: Nicolò Federico Fontana, Branco Popolo Libero – Portelladi Mare, Distretto PAEST.....	17
Prova 5: Conoscere qualche episodio della vita di San Francesco (l'incontro con il lebbroso, il Crocifisso di San Damiano, l'incontro con il Vescovo di Assisi)	18
Autore: Branco Sorgenti del Nord, Distretto Treviso Ovest	18
Autore: Baloo, Branco Waingunga, Distretto Roma Ovest	19
Autore: Domenico Gaspare Carbonari, Branco del Piccolo Popolo, Palermo 2, Distretto Palermo Est.....	20
PROVA 6: Sapere chi è B-P e come sono nati i lupetti.....	22
Autore: CONTE DAVIDE, BRANCO PISTA FELICE DI LANCENIGO, DISTRETTO TREVISO OVEST	22
Autore: Davide Dotti, Branco "Le Liane", Distretto Roma Ovest	22
Prova 7: Saper partecipare alla danza di Bagheera e alla danza della fame di Kaa.	24
Autore: Enzo Bolech, Daniele Tomasi, Sebastiano Rossi, Branco Seeonee, Pergine 1, Distretto Belluno - Trentino Alto Adige.....	24

Autore: Fabrizio Coglitore, Gianluca Terranova, Branco Waingunga, Gruppo Palermo 12, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud	25
Prova 8: Conoscere i popoli della Giungla e gli episodi più significativi della vita di Mowgli.....	26
Autori: Alberto Ingrassia, Daniele Trapolino, Christian Muratore, Branco di Mowgli, Palermo 8, Distretto Palermo Ovest	26
Autore: Daniele Costa, Roma 30, Distretto Roma Ovest.....	26
Autore: Nicola Pison (Akela), Daniele De Menech (Kaa), Branco Sol dele Grave, gruppo Polpet 1, Distretto Belluno-Trentino Alto Adige.	27
Prova 9: Conoscere le Massime.....	28
Autori: Alberto Ingrassia, Daniele Trapolino, Daniele Guglielmini, Branco di Mowgli, Palermo 8, Distretto Palermo Ovest	28
Autore: Co.Bra. del Branco Popolo Libero, Comacchio 1, Distretto di Bologna.....	29
Autori: Andrea Fortuna (Akela) Riccardo Cassetta (Rama) Giovanni Tani (Fratel Bigio) Emanuele Barbini (Bagheera) Branco Oodeypore Gruppo VT2 Santa Barbara Distretto Lazio Nord - Umbria	29
Prova 10: Avere nel Quaderno di Caccia il disegno delle Bandiere Italiana ed Europea e conoscere il loro significato	31
Autore: Marco Natalini, Branco “Colline degli Ulivi”, Distretto Lazio Nord – Umbria.	31
Autori: Consiglio del Branco Lupo Alpestre – Este 1 – Distretto di Padova	34
Autori: Mario Cavallaro, Salvatore Federico, Branco Mowha, Distretto Palermo Est	34
Prova 11: Saper cantare insieme al Branco i canti Lupetto.....	35
Autore: Antonio Sferlazzo, Branco Roccia della Pace , Gruppo Mazara 2 Palermo Ovest.....	35
Autore: Michele Mezzapelle, Branco Seonee, Palermo Ovest.....	35
Autori: Consiglio del Branco Waingunga – Lendinara 1 – Distretto di Padova	36
Prova 12: Saper riferire correttamente un messaggio a voce.....	37
Autore: Co.Bra. Branco Seonee, Distretto di Frosinone.....	37
Autore: Co.Bra. del Branco Fratelli di Mowgli, Padova 2, Distretto di Padova.	38
Autore: Claudio Arcoria, Branco Lupi dell’Etna, Catania 1, Distretto Sicilia Orientale.....	38
Prova 13: Aver cura dei propri abiti e della propria uniforme	39
Autore: Co.Bra del Branco Waingunga, Frosinone.....	39
Autore: Co.Bra del Branco “Zanne Aguzze” - Vigonza 1, Distretto di Padova.....	40
Autore: Alfredo Porto, Branco Lupi di Seonee, Aci Castello 1.....	41
Prova 14: Saper fare il nodo galera, piano e rete e conoscerne l’uso	42
Autori: Francesco Pirota , Ettore Strozzi, Branco “Colline di Seonee” , Gerno 1, Distretto Nord-Ovest ..	42
Autore: Simone Fiordoliva e Tommaso Ausili, Branco Rupe di Seonee, Distretto Ancona	42
Autore: Roberto Pagano, Branco Seonee, San Cataldo I, Distretto Sicilia Orientale	43
Prova 15: Saper attaccare un bottone.....	44

Autore: Alberto Falletti, Branco Fiore Rosso, Distretto Nord-Ovest	44
Autore: Co.Bra. Gruppo Maiolati Spontini 1, Distretto Ancona	45
Autore: Co.Bra Branco Rikki Tikki Tavi RC1 Distretto Calabria	45
Prova 16: Saper confezionare un pacchetto	46
Autore: Porta Federico, Del Bosco Michele, Brogno Gabriele, Massimo Cacallin, Marco Scianna. Branco fonte dell'incontro Bisuschio, Distretto Nord-Ovest.....	46
Autori: Nicola Trivellini-Lorenzo Falcioni, Distretto Ancona	46
Autore: VV.LL Distretto Calabria.....	47
Prova 17: Aver partecipato ad almeno tre Cacce di Branco di una giornata	48
Autore: Martini Nicolas, Branco Giglio Selvatico, Distretto Nord-Ovest.....	48
Autore: Pattuglia di Distretto, Distretto Pesaro-Romagna.....	48
Prova 18: Durante una Caccia, saper riconoscere alcuni tipi di alberi da legna e da frutto tipici della Regione	49
Autore: Branco Alte Rupi, Gruppo Calcinelli 1, Distretto Pesaro-Romagna	49
Autore: Consiglio di Akela, Branco Seonee, Gruppo Delianuova I (RC).....	50
Autore: Consiglio di Branco Gorgonzola 1, Branco Orma del grigio, Distretto Nord-	51
Prova 19: Conoscere i segni di Pista e saper seguire una traccia	51
Autori: Consiglio di Braco Nichelino I, Branco Zanna Bianca, Distretto Nord-Ovest.....	51
Autore: Davide Papagna, Branco Roccia della Pace, Distretto Abruzzo-Molise.....	52
Autore: Federico Fava, Branco dei lupi di Seonee (Roma 10), Distretto Roma est.....	53
Prova 20: Conoscere i punti cardinali e distinguere la Stella Polare	53
Autore: Lorenzo Mian, Branco Arcobaleno, Gruppo Lucinico 1°, Distretto Friuli.	53
Autori: Antonino Fraraccio e CO.BRA BRANCO: SEONEE GRUPPO:FROSOLONE I	54
Autore: Francesco Aloise e Luca Grimaldi, Branco Fiore Rosso (Roma 2), Distretto Roma Est	56
Prova 21: Saper fare una capriola in avanti e all'indietro	57
Autore: Vecchi Lupi del Branco Seonee, Distretto Friuli-Venezia Giulia	57
Autore: Mauro Angelosante, Branco "Ankus" Gruppo Montesilvano 1, Abruzzo-Molise	57
Autore: Federico Cavalli, Branco del Popolo Libero, Gruppo Roma 1, Distretto Roma Est	58
Prova 22: Eseguire un adeguato percorso a piè zoppo	59
Autore: Marco Capretta, Branco colline di Seonee, Roma Est	59
Autore: Lorenzo Bazzano, Branco "Seonee" del Gruppo Pescara 2, Abruzzo - Molise	60
Autore: Alfredo Della Coletta, Branco Waingunga, Trieste 2, Distretto FVG	60
Prova 23: Saper fare quindici salti alla corda girata da due Vecchi Lupi.....	61
Autore: Matteo Marchiante e Vecchi Lupi, Branco Nuova Giungla, Distretto Treviso Est.....	61
Autore: Stefano Tassinari, Branco Dhak (Roma 1), Distretto Roma Est.....	61

Prova 24: Durante una Caccia scavalcare una siepe o un muretto alto non oltre 70cm e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino.....	62
Autore: Branco Fiore Rosso Roma13 Distretto Roma SUD	62
Autore: Simone Celebrin e Vecchi Lupi, Branco Vasta Giungla, Distretto Treviso Est	63
Autore : Roberto Riondino, Gruppo San Ferdinando 1	64
Prova 25: Saper prendere e lanciare una palla da una distanza di 8-10 metri da fermo e in movimento	65
Autore: William Varga – Roma 3	65
Autore: Michele Conte e Vecchi Lupi, Branco Verdi praterie, Distretto Treviso Est	65
Autore: Giuseppe Ferraro – Davide De Sandi, Branco GHIBLI, Distretto Puglia.....	66
Prova 26: Avere cura della propria persona: lavarsi abitualmente ogni giorno da solo, pulirsi abitualmente i denti; capire perché si deve respirare con il naso ed usare sempre una corretta respirazione, avere cura della propria alimentazione.....	68
Autore: Michele Stello e Vecchi Lupi, Branco Giungla Silente, Distretto Treviso Est.....	68
Autore: Carmine Spadaccino, Distretto Puglia.	69

Prefazione

Caro Vecchio Lupo,

queste pagine raccolgono il contributo di tutta la giungla italiana sulla Pista del Lupetto proposta dalla nuove Norme Direttive prodotte dalla nostra Associazione nel 2018.

Pur mantenendo lo spirito e l'impostazione della Pista precedente, la nuova Pista introduce nuove prove, accorpa e riordina prove precedenti, nello sforzo di attualizzarle. La nuova Pista andrà controllata in questo triennio per verificare se saranno o meno necessari nuovi piccoli aggiustamenti; in tal senso, la Pattuglia Nazionale ha già avviato dei monitoraggi attraverso dei questionari qualitativi e quantitativi presso tutti i Branchi italiani.

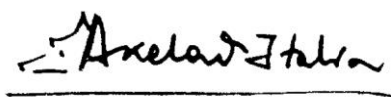
Nelle more del monitoraggio, è però necessario dare un aiuto, un sussidio – sia pure modesto – ai Consigli di Branco per portare la nuova Pista nelle loro attività. Da questa esigenza nascono i tre volumetti “Raccolta di giochi per la Pista”: in occasione del settimo incontro nazionale dei Consigli di Branco 2019 è stato richiesto a ogni Branco di proporre un'attività per presentare al Branco una diversa prova di Pista.

Questo volume raccoglie tutti i contributi ricevuti sulla Pista di Prima Stella. I contributi raccolti non sono stati “revisionati” né grammaticalmente, né criticamente: sono la diretta testimonianza della vitalità e della creatività dei nostri Branchi. Non vanno pertanto intesi come un manuale da seguire alla lettera, ma come uno spunto, un punto di partenza per sviluppare un'attività adattata ai propri Lupetti.

Nelle nostre intenzioni, l'evoluzione naturale di questi volumi sarà comunque quella di divenire, nell'arco di qualche anno, un sussidio più completo e strutturato. In questa fase transitoria, ti auguro di trarre da questo lavoro “novella forza ed anche diletto”.

Buona caccia

Daniele Filippone



Soriano, 31 marzo 2019

Prova 1: Conoscere la Preghiera del Branco

Autore: VV.LL. Branco Fiore Rosso, Salerno 1

Obiettivi dell'attività

Far conoscere la preghiera del Branco attraverso il gioco.

Descrizione sintetica

Un Vecchio Lupo, travestito da frate francescano, chiede ai Lupetti di aiutarlo a recuperare i pezzi della preghiera nascosti nella stanza e ricomporre insieme la preghiera del Branco su di un cartellone.

Preparazione

Nella riunione di Consiglio di Branco vanno preparati i cartelloni da utilizzare per il gioco, scrivendo in maniera leggibile le varie frasi della preghiera.

Le strisce di cartoncino con scritte le frasi della preghiera dovranno essere ben nascoste prima della riunione e tenere a portata di mano il materiale (scotch o puntine) per permettere l'applicazione delle stesse sul cartellone principale.

Descrizione del gioco

Ambientazione: La stanza di un frate francescano che cerca di scrivere una preghiera per San Francesco.

La preghiera viene scritta su un cartellone 50x70 cm e successivamente tagliata in frasi che possano essere collegate abbastanza facilmente tra di loro. Una parte di esse vanno nascoste nella stanza in cui avviene il gioco (o all'aperto in uno spazio non molto grande – attenzione al vento!), l'altra parte verrà utilizzata da chi presenta il gioco per facilitarne l'applicazione su un cartellone bianco di uguali dimensioni. Il lancio del gioco avviene con un Vecchio Lupo in costume da frate francescano che chiede ai lupetti di dargli una mano a recuperare i pezzi della preghiera che lui aveva scritto per San Francesco e che il vento gli aveva fatto volare via. Così i lupetti dovranno recuperare i pezzi nascosti e cercare di ricomporre in senso logico la preghiera con l'aiuto dei pezzi rimasti in mano al "frate".

Materiale necessario: due cartoncini 50x70, forbici, colori a spirito, scotch o puntine, costume da frate francescano.

Punti di attenzione

E' sufficiente che il siparietto di presentazione del gioco sia di breve durata, per non perdere l'attenzione. Cercare di citare quanti più aggettivi possibili presenti all'interno della Preghiera stessa, riferiti a San Francesco. Al termine dell'attività può essere utile consegnare ad ogni Lupetto una copia della preghiera stessa da portare con sé.

Autore: Marco Sodano, Branco Bianca Luna, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se le Zampe Tenere conoscono i contenuti della Preghiera del Branco

L'attività può essere utile anche per procedere nella Progressione Palla, con tiratore fermo e bersaglio in movimento o, alternativamente, tiratore e bersaglio in movimento, in base alle esigenze

Descrizione sintetica

Due squadre lotteranno a colpirsi con la palla. Mentre un lupetto appartenente a una di queste ricomponere la Preghiera del Branco, il resto della sua squadra dovrà difendersi e gli avversari attaccare. Ogni squadra dovrà subire meno perdite possibili mentre ricomponere la Preghiera.

Preparazione

L'unico materiale da preparare sarà un cartellone contenente la Preghiera del Branco, da cui mancheranno le parole chiave. Queste dovranno tutte trovarsi su dei bigliettini a parte, assieme ad alcuni altri bigliettini contenenti parole non relazionate alla Preghiera.

Naturalmente, la Preghiera dovrà essere già stata presentata e spiegata al Branco in precedenza.

Descrizione del gioco

Ambientazione: il vecchio lupo dirà che stava cercando di ricomporre un documento importante, ma che il vento continuava a portargli via le parole. Sfiderà quindi il Branco per ricostruirlo velocemente, prima che il vento lo scomponga di nuovo.

Il Branco sarà diviso in due squadre che si sfideranno a una gara "al massacro" con la palla, tutti all'interno dello stesso campo. Mentre un unico lupetto della prima squadra ricomponere la Preghiera del Branco (fuori e a fianco del campo), la squadra avversaria può colpire i suoi compagni con la palla. I Lupi dovranno schivare la palla e dovunque verranno colpiti saranno presi (tranne, ovviamente, alla testa) e momentaneamente eliminati. Si potrà dire agli attaccanti di stare fermi quando in possesso della palla o, altrimenti, permettere loro di muoversi sempre con un numero limitato di passi (per incoraggiare comunque la cooperazione).

Quando il primo Lupo ha finito si fermano, un Vecchio Lupo ricomponere velocemente la Preghiera, si contano i colpiti, che ritornano in vita, e un lupo della seconda squadra gli dà il cambio: a questo punto sarà la prima squadra a poter colpire la seconda.

Il gioco continua, alternando i lupi delle due squadre, finché non hanno tutti ricomposto la Preghiera una volta. Alla fine vince la squadra che in totale, in tutte le manche, ha subito meno colpi.

Materiale necessario

Conetti per delimitare il campo, cartellone della Preghiera a buchi, bigliettini con le parole mancanti e altre di "disturbo", fasce colorate per distinguere le due squadre

Punti di attenzione

È importante avere un Vecchio Lupo che arbitra il gioco e uno che controlla e, in caso, aiuta chi ricomponere la Preghiera. Un'altra possibilità è quella di chiedere a un Capo Sestiglia di dare una mano ad arbitrare e tenere il conto dei punti, anche per bilanciare le squadre se sono in numero dispari.

Affinchè venga mantenuta alta l'attenzione e il coinvolgimento per tutta la durata, bisogna essere rapidi ed efficienti nel cambio da un lupetto all'altro, riducendo al minimo i tempi morti.

In base al numero di Lupetti potrebbe essere opportuno avere più di una palla in campo. Almeno una ogni cinque attaccanti dovrebbe essere sufficiente.

Autore: Giuseppe Polizzi Ficarazzi 1 distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

Far conoscere la preghiera del branco dei lupetti che hanno fatto la promessa da poco, cioè alla zampa tenera.

Descrizione sintetica

Il periodo va da Gennaio/Febbraio.
Preghiera va recitata all'inizio delle nostre riunioni in tana o cacce per sentirci maggiormente uniti e fratelli. Va fatta una chiacchierata sulla preghiera del branco o preghiera a San Francesco, per la presentazione e memorizzazione della stessa.

Preparazione

Preparare una copia della preghiera su un foglio colorato tagliato a puzzle (colori diversi per ogni sestiglia), della stessa misura di un piatto di plastica per eventuale gara di ricostruzione .
Il tutto potrebbe poi essere incollato su cartoncino ed incorniciato in tana .
Comunque preparare una copia della preghiera per ogni singolo lupetto da inserire nel quaderno di caccia

Descrizione gioco

Ambientazione:
San Francesco dice nella preghiera come “ noi possiamo sempre amare e servire gli amici e i nemici “.
Spiegazione:
Per sestiglia a staffetta si devono recuperare dei pezzi di preghiera che si trovano su una cesta e portarli su un piatto posizionato un po più distante dalla cesta.
Regole:
Ogni singolo lupetto deve recuperare un pezzo della preghiera che si trova nella cesta e portarla di corsa nel piatto cercando di posizionarlo nel punto giusto dello stesso.
E così via tutti i lupetti posizionano il loro pezzo alla fine dei pezzi se la sestiglia non ha ancora sistemato i pezzi, la stessa può recarsi attorno al piatto e sistemarla .

Prova 2: Partecipare al Rito del Battesimo e saperne illustrare al Branco i vari momenti

Autore : Domenico Gaspare Carbonari, Branco del Piccolo Popolo, Palermo 2, Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

Sulla scia di quanto sviluppato nel corso percorso di Zampa Tenera, la vita di fede trova una concretizzazione maggiore nella pista di Prima Stella, chiedendo ai Vecchi Lupi, non solo di stimolare il singolo lupetto alla conoscenza del sacramento del Battesimo e del rispettivo rito, ma di spingerlo a viverlo personalmente, partecipando al rito che quel giorno verrà celebrato in parrocchia.

A ciò si aggiunge che al lupetto viene chiesto di condividere l'esperienza formatasi col resto del Branco, aiutandolo a predisporre una illustrazione dell'attività cui ha partecipato, consigliandogli i punti di forza e gli elementi da sottolineare nel corso dell'esposizione

Descrizione sintetica

In linea con le nuove norme direttive, si specifica che il vecchio lupo non è più tenuto a dover spiegare al lupetto il Battesimo e il rispettivo rito, in quanto è stata prediletta la via dell'esperienza pratica sul campo.

A scanso di equivoci, ciò non vuol dire che ai lupetti non potrà preliminarmente parlarsi del sacramento nella sua interezza, bensì di affiancare alla conoscenza teorica anche i dati concreti ricavati dalla partecipazione al rito.

Per quanto attiene all'attività eventualmente da svolgere in questo senso, è opportuno che il Consiglio di Branco predisponga una chiacchierata che abbia ad oggetto la spiegazione del sacramento, ovviamente integrata con i relativi simboli.

In questo senso, i vecchi lupi potranno farsi aiutare dal Consiglio di Akela (al quale prendono parte lupetti che hanno conseguito almeno una specialità di pista bianca), ritracciando il modo migliore per conciliare l'obiettivo di un'esposizione chiara con l'intento dare al lupetto gli elementi fondamentali per seguire lo svolgimento del rito.

Preparazione e descrizione dell'attività

Si precisano, al riguardo, alcune circostanze:

- 1) Conoscenza basilare del sacramento, alla quale potranno dare un impulso importante i lupetti che hanno conseguito una **specialità di pista bianca**;
- 2) La predisposizione del materiale idoneo alla chiacchierata preliminare, impegnando gli stessi lupetti nella realizzazione di cartelloni o rappresentazioni grafiche, interessando così quei lupetti che intendono conseguire la **specialità di mani abili o artista**;
- 3) Organizzare la partecipazione al rito anche di quei lupetti che hanno conseguito la prima stella secondo le prove della vecchia pista, in modo da aggiungere il tassello pratico alla loro formazione;
- 4) I lupetti più grandi potranno/dovranno seguire il rito, allo scopo di guidare le più piccole zampe teneri nella comprensione del rito e nel ricondurre quando hanno appreso nel corso della chiacchierata;
- 5) A conclusione di questa attività, allo scopo di far rivivere il clima vissuto, verrà chiesto al lupetto di organizzare una modalità espositiva di quanto ha avuto modo di vedere, in collaborazione con il Consiglio di Branco; in alternativa, qualora più lupetti debbano conseguire la prova, indicare alla singola sestiglia di predisporre una piccola espressione su quanto hanno assistito, con l'ausilio dei lupetti più grandi e permettere a questi di conseguire la **specialità di attore folletto** (è ovvio che i cuccioli svolgeranno un ruolo minore o gli verrà chiesto di prestare semplicemente attenzione);

Materiale necessario: dipende dalla modalità che si presceglie di seguire. Di norma, potrebbero bastare dei cartelloni, delle stampe A4 con l'indicazione dei simboli o delle fasi del rito o anche delle realizzazioni a mano degli oggetti che vengono impiegati nello svolgimento (attività manuale).

Punti di attenzione

Massima collaborazione tra i lupetti del Consiglio di akela con i vecchi lupi, cui si aggiunge la valorizzazione dell'impegno di coloro che intendono conseguire una delle tipologie di specialità sopra indicate.

Seguire i singoli lupetti o i gruppi di essi nel corso dell'attività, annotando quanto avviene nel corso della stessa, specialmente se viene riscontrata collaborazione tra i lupetti più grandi e più piccoli.

In questo senso, si ribadisce che *«la B.A. diventa una attività che abitua il bambino all'esercizio delle virtù teologale della Carità. Infatti l'impegno quotidiano che ciascun Lupetto deve prendere per la sua B.A. quotidiana, deve essere elevato verso l'amore del prossimo; per amore di Gesù, che ha fatto la più grande B.A. che si possa fare, noi dobbiamo cercare di elevare l'idea di comunità di fraternità del Branco all'idea della più grande comunità cattolica, cioè universale, che è la Chiesa»*

Autore: BRANCO ANTICA TRACCIA, Treviso Ovest

OBIETTIVI: valutare se i lupetti abbiano compreso appieno il significato del sacramento a cui hanno appena assistito

DESCRIZIONE SINTETICA : i lupetti verranno coinvolti in una caccia a tappe nella quale attivamente potranno riflettere sul battesimo attraverso i segni che lo contraddistinguono

PREPARAZIONE : nella riunione di consiglio d'akela i lupetti potranno aiutare i VVLL a preparare il puzzle per la tappa finale del gioco incollando la stampa di Gesù in un pezzo di cartone o polistirolo e tagliandola poi nei vari pezzi. Il consiglio d'akela sarà poi istruito su come le sestiglie dovranno poi venire condotte alle prove.

DESCRIZIONE DEL GIOCO : Ambientazione: Akela prima del sacramento del battesimo farà un richiamo sulla seconda massima richiamando l'importanza di aprire bene occhi e orecchie per capire appieno il rito facendo attenzione a tutti i segni anche a quelli che gli sembreranno meno chiari o banali. Successivamente al rito i lupetti vengono suddivisi in sestiglie e queste, accompagnate se possibile da un vl, si sposteranno nelle varie tappe dove in ognuna verrà consegnata parte del puzzle che poi alla fine il branco dovrà ricomporre. *Il materiale è specificato alla fine di ogni tappa*

ORDINE	DI	ESECUZIONE	DEL	GIOCO:
LUPI ROSSI:	prova 1 -	prova 2 -	prova 3 -	prova 4
LUPI GRIGI:	" 4 -	" 3 -	" 2 -	" 1 -
LUPI NERI:	" 3 -	" 1 -	" -	" 4
LUPI PEZZATI: " 2 - " 4 - " - 1 " 3				

PROVA 1 : LA SOMIGLIANZA CON..... I lupetti giunti alla prova troveranno uno specchio nel quale uno alla volta dovrà specchiarsi e trovare delle somiglianze con i propri genitori. SCOPO: fare notare che ci sono anche altre somiglianze che non si vedono in quanto il Battesimo ci dà proprio questa somiglianza che non si vede : CON IL PADRE. In quanto essendo suoi figli siamo stati fatti a sua immagine e somiglianza.
Materiale : specchio

PROVA 2 : L'ACQUA È il segno della purezza e di ciò che ci purifica dal peccato originale. I lupetti vengono bendati e gli si farà introdurre le mani nel secchio chiedendo cosa stanno toccando e come si sentono: successivamente si faranno pulire ai lupetti le mani con dell'acqua facendo capire che come per le nostre mani anche alla nostra anima succede la stessa cosa tramite il battesimo

Occorrente: bende per coprire gli occhi dei lupetti, un secchio coperto contenente acqua, detersivo, fondo di caffè

PROVA 3: LA LUCE I lupetti si troveranno ad attraversare un percorso ad ostacoli uno alla volta nel quale il capo sestiglia li guiderà facendoli poi riflettere che la luce che viene donata nel battesimo è la presenza di Dio che rende più sicuro il nostro cammino. Occorrente: sedie rovesciate ,secchi, mattoni, scatole di cartone e altri ostacoli, benda per coprire gli occhi ai lupetti

PROVA 4 : OLIO I lupetti vengono invitati da un mago, lo osserveranno mentre cerca di inserire nel mattone le varie sostanze concludendo il tutto con un soffio, ma una sola sostanza (ovviamente l'olio) non se ne andrà: è parte del mattone.

Occorrente : alcuni mattoni, riso, zucchero, farina di mais e olio

PUZZLE:

I lupetti torneranno in branco e dovranno formare il puzzle con i pezzi ricevuti (ovviamente capiranno che il volto di Gesù è riconoscibile solo se sono tutti uniti).

PUNTI DI ATTENZIONE : È necessario che per ogni prova sia accertato che i lupetti attraverso il gioco o l'immagine che vedono capiscano il significato del segno e ne comprendano il parallelismo nella loro quotidianità in modo che non rimanga un qualcosa di distante ma che possano sperimentare quotidianamente

Autore: Leonardo Mommo, Marco Bernardi (distretto Lazio sud).

Obiettivi dell'attività: Verificare che tutti i lupetti abbiano partecipato almeno una volta al rito del battesimo e che abbiano preso conoscenza dei vari momenti che lo compongono.

Descrizione: Il branco si cimenterà in un kim vista, rappresentato con il gioco del memory. Lo scopo dell'attività sta nel scoprire due carte combacianti, raffiguranti il momento del rito, col relativo significato.

Es. vestizione con veste bianca -> purezza, liberazione dal peccato.

Infine, una volta riconosciuti tutti i momenti, dovranno essere riordinati cronologicamente.

Preparazione: 1. Verranno ritagliate piccole sagome di cartone, di uguale dimensione e sopra di esse, attaccati momenti o i simboli contenuti nel rito battesimale, e su altri ancora verranno scritti i significati di tali simboli e/o momenti.

2. Verrà rappresentato un cartellone, per illustrare al branco il rito del battesimo in ogni sua forma.

Materiale necessario: Cartellone, cartone (scatole), fogli di carta, colori e materiale vario di cancelleria.

Punti di attenzione: Ogni vecchio lupo, deve far sì che ogni lupetto sia a conoscenza del significato dei momenti del rito battesimale. Proporre la prova in più attività nel corso dell'anno.

Prova 3: Prepararsi bene alla Confessione e confessarsi regolarmente. Sapere e capire che giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi, che ogni uomo commette ogni giorno; che è giusto chiedere perdono dopo ogni sbaglio: ogni sera prima di coricarsi, all'inizio di ogni S. Messa, unendosi nella recita pubblica della confessione delle colpe e confessandosi abitualmente e spesso; che non si diventa veri uomini e veri cristiani se ogni colpa commessa e riconosciuta non è motivo per diventare un po' migliori di prima.

Autore: Giuseppe Pompili, Alessandro Capozucca, Distretto Lazio Sud.

Obiettivi dell'attività

Sapere e capire che è giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi.

E' inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella "Saper eseguire il nodo piano".

Descrizione sintetica

Le sestiglie effettueranno una staffetta, ogni lupetto sarà munito con un frammento di cordino, uno alla volta i lupetti delle rispettive sestiglie correranno, legheranno il proprio cordino ad una corda posizionata

al'arrivo (nel caso del capo sestiglia) e così di seguito i restanti lupetti. Vince la sestiglia che impiega meno tempo a legare in modo corretto tutti i cordini.

Preparazione

Nella riunione di consiglio d' Akela si prepara una croce a cui si legano tanti cordini quante sono le sestiglie del branco, verificando la prova di 2 stella "saper eseguire un nodo barcaiole".

Descrizione del gioco

Ambientazione: si chiede ai lupetti posti in cerchio come si fa a perdonare i peccati commessi , si spiega il gioco e si identifica il legare il cordino con il riunirsi a Gesù, essere perdonati dopo essersi pentiti del peccato commesso per ristabilire il legame con Dio.

Materiale necessario: una croce fatta in legno nel consiglio d' Akela, cordini sufficienti per tutto il branco (minimo 30cm l'uno).

Punti di attenzione

Essendo "saper fare il nodo piano" una prova di prima stella i vecchi lupi dovranno cercare di aiutare i lupetti zampa tenera nell'esecuzione del nodo.

Autore : Sebastiano Galbato Zappullaro, Branco Della Rupe, Tortorici 1°, Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

Far capire ai Lupetti come il sacramento della confessione ci è stato lasciato da Gesù, passando per tre momenti fondamentali: Il peccato, l'esame di coscienza e la riconciliazione

Descrizione sintetica

Durante una riunione di branco dove Baloo ha fatto una breve chiacchierata sua confessione, i Lupetti escono in giardino alla ricerca di tre personaggi in ordine sono: Un fariseo, San Pietro e Un Discepolo. I tre racconteranno degli episodi del Vangelo facendo capire loro il significato della Confessione.

Preparazione

Prima di iniziare l'attività Baloo e Akela preparano una breve chiacchierata sulla confessione da fare prima dell'attività. Deve servire come introduzione a quello che i lupetti troveranno.

Descrizione del gioco

I Branco comincia a cercare dei personaggi ungo il giardino fuori dalla Tana.

1. Il primo personaggio che incontrano è un Giovane ricco, il quale racconta loro un episodio della vita di Gesù (Mt 19,16-19): **I giovane mette in evidenza come per vivere in grazia di Dio non bisogna commettere i peccati e rispettare i dieci comandamenti.** I giovane divide in due in due i branco e fa mimare ad una le azione che infrangono un comandamento mentre l'altra metà farà l'azione giusta. Successivamente si invertono i ruoli.
2. Il secondo personaggio è San Pietro con accanto un braciere. I quale racconta loro di aver tradito Gesù dicendo una bugia (Luca 22,54-62): **Pietro fa capire ai lupetti come ha capito di aver sbagliato ed ha preso coscienza di aver commesso un peccato.** San Pietro invita i Lupetti a scrivere tutti i peccati che ricordano di aver commesso in dei fogliettini, poi senza essere letti saranno messi dentro il braciere accanto a lui.

3. Il terzo ed ultimo personaggio è un Discepolo che racconta loro della venuta di Gesù dal regno dei morti (Gv 20,19-23): **Qui i Lupetti comprendono come Gesù ha istituito il sacramento della confessione. Il Discepolo consegna ad ogni sestiglia una preghiera molto importante per la confessione che è l'atto di dolore, solo che è incompleta e i lupetti devono trovare i pezzi mancante in mezzo alle piante del giardino. (Variante: in caso non ci siano piante o posti dove nascondere i pezzi mancanti si può fare una staffetta a piè zoppo per prendere i pezzetti mancanti esatti)**

Materiale necessario:

Costumi per i personaggi, piccolo vaso con della brace, pezzettini di carta e penne per tutti i lupetti, preghiera dell'atto di dolore con pezzi mancanti, pezzi mancanti esatti e non esatti della preghiera.

Punti di attenzione

I VV.LL. Devono essere ben preparati sui brani del vangelo perchè devono essere raccontati e non letti. Inoltre devono far capire bene il messaggio che voglio trasmettere ai Lupetti.

Autori: Marco Crovace, Appus Teodori, Branco Pista dell'Ovest, Distretto Treviso ovest.

Obbiettivi: La prova è vasta e complessa, ci si soffermerà sull'importanza di chiedere perdono a Gesù e sul migliorarsi volta per volta. E' essenziale essere in contatto con Baloo e i catechisti per sapere come, durante l'anno, la confessione è stata presentata.

E' utile e possibile un richiamo alla parola maestra.

Preparazione: La prova è stata pensata per essere svolta durante le Vdb, ogni giorno i lupetti guadagneranno attraverso semplici giochi (si possono inserire ulteriori prove di pista nei singoli giochi) un foglietto bianco e uno giallo, su quello bianco ogni sera (NB: prima dell' Ula Ula) scriveranno una cosa per la quale vogliono chiedere scusa, meglio se riguarda la giornata appena trascorsa, e su quello giallo, durante la mattina successiva, scriveranno una cosa che possono fare per migliorarsi rispetto a quanto scritto la sera prima. I foglietti verranno raccolti in due scatole separate e non verranno letti. Verso l'ultimo giorno Baloo verrà a trovare il branco per le Confessioni, al termine delle quali verranno bruciati, davanti ai lupetti i fogli bianchi mentre quelli gialli verranno utilizzati per accendere il fuoco (Simbolo di come la confessione li abbia liberati dalle loro colpe, grazie anche al loro impegno per migliorarsi).

I giochi:

Giorno 1: Gioco FF "Tori e Topi", LL in 2 righe una di fronte all'altra, alle spalle di ogni riga una base a circa 10 metri., un VI racconta una storia nominando le squadre, la squadra nominata può prendere a tocco l'altra che deve rifugiarsi in base.

Giorno 2: Gioco allenamento sensi "Trova l'ago". I LL in 2 o più squadre a staffetta dovranno dopo un percorso a piè zoppo arrivare in una arte del prato delimitata da una corda posta a cerchio, in quel cerchio sono nascosti degli aghi, uno per lupetto.. il lupetto apre occhi e orecchie!

Giorno 3: Attività natura, "Riconosci le foglie del luogo di caccia", effettuato a squadre un VI mostrerà una foglia (disegno va bene) e i LL dovranno individuare quella pianta.

Giorno 4: Gioco sport "Basket lupetto": In campo rettangolare, in fondo ai due campi un'area delimitata con un LL che tiene in mano il canestro, gli altri lupetti giocano cercando di fare canestro. Non si può fare più di 3 passi con la palla in mano e almeno tre passaggi a LL diversi prima di fare canestro.

Materiale:

La prova: di per se, richiede dei cartoncini bianchi e gialli (circa 15x10 cm) tanti quanti sono i LL moltiplicati i giorni in cui si vuole portare avanti la prova (in questo caso 4). Richiede in oltre 2 scatole da scarpe, liberamente decorate e sigillate, con una fessura sul coperchio per infilare i cartoncini.

I gioco: conetti o corda per delimitare il campo

Il gioco: 2 corde per delimitare l'area di ricerca, conetti per segnalare il percorso e aghi da cucito (uno per lupetto)

III gioco: Disegni e/o foglie del luogo; è opportuno organizzarsi prima in modo tale che il VL possa conoscere il nome delle piante e, magari, poter dire due parole su di esse.

IV gioco: una palla, conetti per delimitare il campo, 2 cestini per i canestri (o secchi), fasce colorate per dividere le squadre.

Attenzione:

I giochi presentati sono solo un suggerimento, servono semplicemente come pretesto per consegnare, di volta in volta, i cartoncini; mostrano inoltre come questa prova possa incastrarsi bene con altre inserite durante la giornata delle vdb.

Prova 4: Possedere il Vangelo e conoscere qualche episodio della vita di Gesù: ad esempio il battesimo al Giordano, le nozze di Cana, l'incontro con Zaccheo e le parabole della misericordia.

Autore: Consiglio del Branco del Dhâk, Gruppo Treviso 3°, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti, prossimi alla conquista della 1^a stella, conoscono a grandi linee qualche episodio della vita di Gesù ed eventualmente, se sanno raccontarlo brevemente al Branco.

Prova utile per superare la specialità di lettore

Preparazione

Aver dedicato, durante le attività di Branco precedenti, del tempo adeguato a far conoscere ai lupetti, attraverso chiacchierate/racconti/giochi, la figura di Gesù e le opere da lui compiute.

Coinvolgere, se possibile, Baloo in questa preparazione.

Descrizione del gioco

Una base delimitata da una corda che va a formare un cerchio di medie dimensioni; dentro la base saranno piantati dei cartelli con alcuni episodi della vita di Gesù.

Il Branco sarà diviso in due squadre: gli attaccanti che avranno il compito di entrare nella base, senza essere scalpati/presi al tocco, e prendere un solo cartello e i difensori che invece dovranno impedire ai primi di entrare nella base; se un attaccante viene scalpato dovrà ritornare nella base di partenza e da lì potrà ripartire, dentro la base si è invulnerabili.

L'attaccante, una volta impossessatosi del cartello, lo porterà ad un VL e dopo averglielo mostrato gli dirà di cosa si tratta: se risponderà nella maniera corretta avrà diritto a ricevere un cartoncino raffigurante l'episodio che avrà saputo brevemente raccontare, in caso contrario no; fatto questo potrà ricominciare ad

attaccare stando però attento a non farsi prendere/scalpare perché così facendo rischia di perdere il cartoncino conquistato.

Terminati i cartelli da prendere in base o dopo un certo periodo di tempo, stabilito dal VL, si farà cambio squadre (gli attaccanti diventeranno difensori e viceversa).

Vince la squadra che al termine del gioco sarà riuscita a conquistare e a trattenere più cartoncini.

Materiale necessario

Corda lunga per delimitare la base, cartelli con bastone da piantare, scalpi, coni per delimitare la base degli attaccanti, cartoncini con raffigurati alcuni episodi della vita di Gesù

Punti di attenzione

Compito dei VVLL sarà quello di assicurarsi che i lupetti rispettino tutte le regole del gioco e, in caso di "problemi", intervenire prontamente.

Se il lupetto dovesse avere qualche difficoltà nel raccontare a grandi linee un episodio della vita di Gesù, assicurarsi che ci possa arrivare comunque da solo dandogli magari qualche dritta o guidando la conversazione.

Autore: DAVIDE DE STASI AKELA PONTINIA 1

OBIETTIVI

VERIFICARE LA CONOSCENZA DEGLI EPISODI DELLA VITA CRISTIANA DI GESU' E LA COSTANZA DI PORTARE SEMPRE CON SE NELLO ZAINO IL VANGELO A PARTIRE DAL CAPOSESTIGLIA PER ARRIVARE AL CUCCIOLO E OVVIAMENTE VERIFICARE IL CORRETTO UTILIZZO

DESCRIZIONE SINTETICA:

L' ATTIVITA' SI DIVIDE IN TRE: LANCIO, CONTROLLO, GIOCO.

LANCIO: INTRODURRE DURANTE L'ANNO CHIACCHERATE DI 3 / 4 MINUTI INSIEME A BALOO SUGLI EPISODI DI GESU' E L'IMPORTANZA DI AVERE UN VANGELO DA CUI POTERLI LEGGERE.

CONTROLLO: ORGANIZZARE UNA VISITA A SOPRSESA DOVE BALOO VERIFICHERA' QUANTI LUPETTI HANNO NELLO ZAINO IL VANGELO.

GIOCO: GIOCO A STAFFETTA IN CUI I LUPETTI SARANNO CHIAMATI AD UTILIZZARE IL VANGELO

PREPARAZIONE:

SCEGLIERE CON BALOO GLI EPISODI E I MOMENTI IN CUI SVOLGERE L'ATTIVITA.

DECIDERE SOPRATTUTTO I MOMENTI DELLE VISITE A SORPRESA DURANTE LE RIUNIONI PRECEDENTI AL GIOCO. PREPARAZIONE DELLE DOMANDE DEL GIOCO IN BASE AL LUPETTO QUINDI PROVE PER UNA ZAMPA TENERA ETC.

DESCRIZIONE DEL GIOCO:

INANZITUTTO DURANTE LA VISITA BALOO DOVRA CHIEDERE AI LUPETTI DI POTERGLI AFFIDARE DELLE CAMELLE NELLO ZAINO. QUINDI ZAINO PER ZAINO CONTROLLERA' LA PRESENZA DEL VANGELO ALL'INTERNO E QUINDI ESCLAMERA' DI AFFIDARLI A CHI HA IL VANGELO VISTO CHE CHI POSSIEDE CON CURA UN LIBRO DEL GENERE PUO' ANCHE TENERE LE CAMELLE.

IL GIOCO INVECE VERRÀ STRUTTURATO CON TRE DIFFICOLTÀ:

- LE ZAMPE TENERE DOVRANNO SEMPLICEMENTE INDIVIDUARE LA PAGINA DEL VANGELO CERCANDO IL CAPITOLO E IL VERSETTO DATO DA NOI.
- LE PRIME STELLE DOVRANNO INDIVIDUARE INVECE DI COSA TRATTA IL VANGELO PARTENDO DAL VERSETTO FORNITO
- LE SECONDE STELLE INVECE DOVRANNO FORNIRE INVECE IL CAPITOLO E VERSETTO DEL VANGELO PARTENDO DAL TITOLO CHE GLI VIENE FORNITO

LA STAFFETTA PERÒ NON FUNZIONERÀ A TEMPO MA A PUNTEGGIO.

MATERIALE: INDIZI PER LA STAFFETTA PER OGNI SINGOLO LUPETTI, CARAMELLE, VANGELI,

Autore: Nicolò Federico Fontana, Branco Popolo Libero – Portelladi Mare, Distretto PAEST.

Obiettivo dell'attività

Far crescere, nel lupetto, la voglia di leggere il Vangelo anche in autonomia e fare in modo che apprenda i principali episodi della vita di Gesù.

Note introduttive

La seguente prova potrà essere sviluppata lungo il corso del secondo trimestre e soltanto dopo le chiacchierate di Baloo di un Vecchio Lupo sull'episodio della vita prescelto e su "come usare il Vangelo".

Descrizione sintetica

Il branco partirà per sestiglia alla ricerca di un tesoro prezioso da conquistare. Tesoro che sarà poi custodito da ogni sestiglia, per tutta la durata dell'anno. Durante la ricerca dovranno essere superate delle prove per ricevere degli indizi sulla posizione di questo tesoro. Inoltre, per ogni prova superata, si consegnerà un oggetto che servirà alla fine (da sviluppare come abilità manuale) per costruire un teatrino e rappresentare l'episodio prescelto con le marionette.

Preparazione

Il consiglio di branco dovrà preparare con cura le prove da superare durante il percorso, che saranno mirate per ciascun lupetto (in modo che ogni componente della sestiglia abbia qualcosa da fare). Le prove dovranno essere realizzabili in pochi minuti (nodo, completamento di una prova di specialità, ecc..) in modo da non perdere troppo tempo all'interno del percorso tecnico e per non tralasciare l'obiettivo primario. Se l'obiettivo primario è realizzare un'interacciaccacontema "Pista Bianca" allora è bene inserire prove che riguardano la suddetta tematica.

Gli oggetti per l'abilità manuale potranno essere consegnati allo stato primitivo (e quindi da ritagliare, colorare o modellare) oppure preparati in modo tale da dover essere soltanto ricomposti dal branco. Ciò dipende dalle tempistiche, dal luogo e da altri fattori individuali. Un piccolo suggerimento potrebbe essere quello di far realizzare gli oggetti al Consiglio di Akela precedentemente, in modo da far superare qualche prova di Mani Abilio Artista.

Descrizione della Caccia

Ambientazione: Dato che si tratta di un tesoro nascosto, si potrebbe iniziare con un Ricercatore che arriva in branco, spiegando che si trova lì poiché ha notato delle tracce di tesoro nascosto e che richiede l'aiuto di tutto il branco per trovarlo. Se l'obiettivo della caccia è, invece, mantenere per tutta la sua durata un clima di "pista bianca" si potrebbe iniziare con 4 personaggi (che rappresentano i 4 evangelisti) che si trovano in quel luogo per ricercare i

lorolibri perduti.

Ogni sestiglia partirà quindi, alla ricerca del suo tesoro (e preferibile ricreare tanti percorsi, quante sono le sestiglie) e lungo il percorso si dovranno superare delle prove, le quali una volta superate, daranno la possibilità di ottenere un indizio e un oggetto che servirà per la costruzione di un teatrino con le marionette.

Materiale necessario: Materiale per il superamento di ogni prova del percorso tecnico, oggetti per il teatrino e le marionette, vangeli, vestiti per i 4 evangelisti o il ricercatore.

Punti di attenzione

Essendo una caccia, le prove dovranno essere sviluppate da tutti ed in maniera differente per ogni pupetto; bisogna quindi attenzionare che ogni pupetto svolga al meglio la sua prova.

La ricerca del vangelo sarà svolta da tutta la sestiglia, ma la regia dell'espressione sarà svolta principalmente dai pupetti che dovranno superare la prova. Inoltre potremmo attenzionare quei pupetti che potrebbero conquistare specialità di Mani Abili oppure di Attore.

Ovviamente non è una caccia che si presta ad essere ripetuta lo stesso anno, ma visto l'obiettivo sopra descritto è benefico lavorare questi pupetti (ovvero i possessori del vangelo) affinché si possano mettere al servizio del branco sviluppando nuove episodi raccontandoli in Branco oppure aiutando i più piccoli o la propria sestiglia a ricercare ed elaborare episodi della Vita di Gesù.

Prova 5: Conoscere qualche episodio della vita di San Francesco (l'incontro con il lebbroso, il Crocifisso di San Damiano, l'incontro con il Vescovo di Assisi)

Autore: Branco Sorgenti del Nord, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli sanno alcuni episodi della vita di San Francesco

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una battaglia a squadre, per conquistare pezzi di pergamena, dove ricomponendo i pezzi si formeranno 3 pergamene raffiguranti i tre personaggi degli episodi di San Francesco, precedentemente preparata dai vull, cercando di recuperarne il più possibile.

Preparazione

Un vull prepara le tre immagini dei personaggi rendendole simili a fogli di un'antica pergamena e li taglia a pezzettini che verranno sparsi all'interno di un campo di gioco abbastanza grande e posizionare agli estremi del campo tre basi.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Arriva un monaco dicendo che ha perso degli importanti documenti che appartenevano al fondatore del suo ordine e che essendo fogli molto antichi e fragili con il vento si sono spezzati.

A quel punto i pupetti vengono portati nella zona dove il monaco pensa di aver perso le pergamene e il branco viene diviso in tre squadre per facilitare le ricerche.

Le tre squadre entrano nel campo e cercano di raccogliere più pezzi possibili, una volta raccolti tutti e posizionati all'interno della propria base inizieranno a sfidarsi tra di loro, (a scalpo o a qualsiasi altro tipo di presa) per cercare di completare le varie pergamene (i pezzi di pergamena possono anche essere numerati per facilitare ai lupetti la distinzione delle tre pergamene).

Al termine della battaglia tutto il branco insieme al monaco e ai vull ricompongono le tre pergamene, a quel punto il monaco chiede se riconoscono i personaggi nelle pergamene e li fa alcune domande a riguardo e se necessario riracconta brevemente gli episodi.

Materiale necessario

Fogli per fare le pergamene, coni e nastro bianco e rosso o corde per fare il campo.

Autore: Baloo, Branco Waingunga, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Fissare nella memoria delle zampe tenere episodi della vita di San Francesco.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara a squadre (di sestiglia) tipo caccia al tesoro.

La gara è a punti, il massimo è 10 punti.

- Punteggio da 1 a 5 per il tempo
- Punteggio da 1 a 5 per chi riferisce meglio/più dettagliato l'episodio o la parte di episodio

Preparazione

1. Nella riunione di Branco anche con l'aiuto di Baloo si parla degli episodi della vita di San Francesco che i lupetti sono invitati ad illustrare sia nel quaderno di caccia che con un disegno di sestiglia etc..
2. I vecchi lupi preparano gli oggetti in Consiglio di Branco
3. (*) è possibile inserire nella caccia i segni di pista, morse etc... e quant' altro possa condurre al tesoro a seconda delle necessità del Branco

Descrizione del gioco

La caccia è presentata da Frate Leone che al termine di un racconto introduttivo (a scelta) distribuisce tre mappe alle 3 sestiglie (o 4 mappe alle 4 sestiglie); ogni mappa tramite un percorso conduce a vari tesori (*); i tesori consistono in oggetti o parti di essi che hanno a che fare con episodi della vita di san Francesco. Una volta trovati gli oggetti la sestiglia designa i suoi incaricati per riferire l'episodio.

Materiale necessario: idee non vincolanti per oggetti

- Incontro con il Vescovo (abito di cui Francesco si spoglia o elementi del vestiario di vescovo pastorale del vescovo)
- San Damiano (Crocifisso particolare o piccola chiesetta)
- Incontro con il lebbroso (scodella)

Autore: Domenico Gaspare Carbonari, Branco del Piccolo Popolo, Palermo 2, Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

L'intento è quello di stimolare il singolo lupetto ad approcciarsi alla vita del protettore dei Lupettismo, sulla scia di una formanda personalità cristiano cattolica nel Branco.

Trattasi, in particolare, di un obiettivo-strumento che richiede la predisposizione di un ciclo di chiacchierate e giochi applicazione, che sappiano sfruttare le conoscenze pregresse dei lupetti più grandi e le capacità di approccio pedagogico tipiche del nostro metodo.

Descrizione sintetica e Preparazione

E' opportuno che il Consiglio di Branco tracci un programma da seguire, che possa tenere conto di un **criterio cronologico** (seguendo lo svolgimento storico dei fatti oggetto di racconto) o di un **criterio tematico** (in relazione all'obiettivo o all'intento che si persegue con l'attività specifica) o di un **criterio sistematico** (che tenga conto di una formazione generale, che vede il susseguirsi dei singoli racconti per chiudersi, poi, con un unico gioco applicazione).

In quest'operazione, è richiesto il valido intervento dell'assistente spirituale, non solo perché sarà lui ad approcciare il Branco agli episodi, ma anche perché indicherà ai vecchi lupi le coordinate spazio-temporali per la predisposizione dei singoli giochi di applicazione, qualora si ritenga di realizzare.

E' opportuno sottolineare un punto importante: tutto ciò dovrà avvenire gradualmente, poiché i lupetti, fino a quel momento, non hanno sentito parlare di San Francesco, almeno questo vale per i lupetti sottoposti alla nuova pista.

Coordinato il lavoro dei vecchi lupi, sarà necessario comprendere come contestualizzare il singolo ruolo dei lupetti più grandi, i quali dovranno essere resi partecipi per evitare distrazioni o svogliatezza nel corso delle attività.

A tal fine, l'assistente o il vecchio lupo responsabile dell'attività potrà mettersi d'accordo con le singole sestiglie o con singoli lupetti di prima e seconda stella, ritagliando agli stessi un ruolo nello svolgimento delle attività.

Concluso il momento tipico del racconto ad opera del vecchio lupo, entra in gioco il momento conoscitivo pratico del singolo episodio della vita di San Francesco.

Descrizione del gioco

Si riporta l'esempio di un gioco che è stato proposto al Branco, in linea con la scelta dei criteri sopra indicati, nello specifico quello sistematico (verrà esposta una variante): trattasi di un gioco di Branco posto a conclusione del ciclo di racconti, nel quale intervengono i vecchi lupi nelle vesti dei singoli personaggi incontrati nei vari episodi.

Ambientazione: viene tracciato un percorso all'aperto che ogni sestiglia dovrà seguire, nel quale vengono dislocate delle piccole "tappe" corrispondenti ai luoghi dei racconti. (es. fuori dalla cittadina di Assisi per l'incontro con il lebbroso)

In relazione all'impostazione prescelta, per evitare sovraffollamenti nelle singole tappe, viene data la possibilità alle sestiglie di potersi muovere senza seguire un preciso ordine.

Le tappe vengono così suddivise:

- **Incontro con il lebbroso:** dopo una piccola ambientazione sul pellegrinaggio verso Roma, il vecchio lupo introduce il luogo dove si trova il lebbrosario e ricorda come avvenuto l'incontro con il lebbroso. Il vecchio lupo sceglierà un lupetto come S. Francesco e uno come lebbroso. A questo punto, come San Francesco strinse a sé il lebbroso, anche il lupetto designato dovrà stringere a sé il lupetto-lebbroso, il quale dovrà muoversi su una sola gamba; S. Francesco dovrà tenere abbracciato a sé il lebbroso, aiutandolo per un breve tragitto a camminare (è ovvio che possono raggiungersi diversi obiettivi, come in questo caso quello dell'equilibrio e della forza fisica, oltre che la B.A.);
- **S. Damiano:** dopo la brevissima introduzione fatta dal vecchio lupo, il quale vestirà i panni di uno dei frati amici di Francesco che conosceva la storia, indirizzerà la sestiglia verso un luogo pianeggiante, nel quale si trovano a terra una serie cartoncini di forma diversa. I lupetti, collaborando tra loro, dovranno ricomporre un vero puzzle, che alla fine assumerà la forma di una vera e propria chiesa (campanile, campana, navate, entrate, ecc..). In quest'attività i lupetti dovranno dividersi i compiti, ognuno dedicandosi alla composizione di una parte della chiesa. Viene premiata, oltre a questa piccola attività manuale, anche il gioco di squadra, con il quale poter soffermarsi su alcune doti del carattere, quali la fratellanza nel gioco e il rispetto dell'altro; quindi, un ruolo importante dei capi e dei vice capi sestiglia, i quali sapranno suddividere i diversi ruoli nella ricomposizione del puzzle.

N.B. consegnare ai lupetti cartoncini che assemblati formano diverse strutture di chiese, in modo che ogni sestiglia potrà riporla nel proprio angolo come se fosse la loro chiesa di S. Damiano.

- **Incontro con il Vescovo di Assisi:** questa è l'attività più complessa. Il vecchio lupo, conclusa l'ambientazione relativa all'incontro tra Francesco, il padre e il Vescovo, chiede alla sestiglia di "immaginare", con quanto messo a loro disposizione, il confronto avuto tra i personaggi, fornendo loro anche del materiale per realizzare vestiario o qualsiasi altro oggetto utile per l'espressione finale (anche qui, assume importanza il ruolo dei capi e dei vice, i quali dovranno ottimizzare il tempo a loro disposizione per immaginare il dialogo e realizzare tutto l'occorrente per metterla in scena).
La tempistica può variare.

Variante: a seconda del numero dei lupetti e del livello di pista raggiunto al tempo dell'attività, i vecchi lupi possono decidere di cacciare per Branco, in modo da rendere più semplice la divisione dei ruoli e un controllo maggiore delle attività. Tutto ciò in relazione anche al numero dei vecchi lupi presenti.

N.B. I vecchi lupi possono decidere di organizzare un singolo gioco di applicazione per ogni racconto, oltre a realizzare un'ambientazione diversa.

Normalmente, si è propensi ad integrare il contenuto dell'attività con altri racconti "minori", in modo da rendere più avvincente ed interessante l'attività nel suo complesso.

Materiale necessario: abbigliamento ambientazione vecchi lupi; cartoncini di forma diversa che composti formano una chiesa (tappa di S. Damiano – è importante che i pezzi siano tanti e di media grandezza, in modo da tenere impegnati tutti i lupetti); vestiario diverso e altro materiale in tema per l'attività di espressione (tappa dell'incontro con il vescovo);

Punti di attenzione

Prima di lanciare il gioco controllare che tutti gli i vecchi lupi siano al loro posto;

Non lasciare nulla a caso e chiarire ogni dubbio ai lupetti, i quali potranno fare delle domande anche al vecchio nella tappa;

Dividere il numero esatto di cartoncini;

Se il caso, ripassare brevemente le regole per una buona espressione;

PROVA 6: Sapere chi è B-P e come sono nati i lupetti

Autore: CONTE DAVIDE, BRANCO PISTA FELICE DI LANCENIGO, DISTRETTO TREVISO OVEST

Obiettivi dell'attività

Far conoscere B-P, spiegargli come sono nati i lupetti e verificare che i lupetti che hanno già conquistato la 1 e la 2 stella si ricordino.

Descrizione della prova

Ambientazione: arriva Baden Powell e inizia a narrare la storia del ragazzo zulu' e subito dopo perché ci chiamiamo lupetti; alla fine del racconto vuol vedere se anche noi siamo dei veri guerrieri come il ragazzo zulù, degni di essere chiamati Lupetti. Ci si sposta all'aperto e B-P prende un volontario a caso gli affida uno scudo (di cartone bello spesso e colorato magari...) e sparpaglia il resto del branco (dividendoli in 2 file, una a destra e una a sinistra, lasciando in mezzo almeno 3 metri di larghezza per far passare il lupetto con lo scudo). I lupetti colpiscono il lupetto con delle palline di carta. Al via si comincia e si farà fare un giro a ciascun lupetto, vince chi viene colpito meno volte possibile e chi ci mette meno tempo ad attraversare il percorso (andata e ritorno).

Materiale necessario

- Un vecchio lupo che si travesta da B-P
- Palline di carta
- Uno scudo di cartone, che sia il più realistico possibile
- Un vecchio lupo che tenga il tempo e un altro che guardi quante volte viene colpito

Punti di attenzione

Il vecchio lupo deve immedesimarsi bene nel personaggio, raccontando bene la sua storia; evitiamo che i lupetti colpiscano con le palline il viso del Lupetto che passa (non devono farsi male); a seconda del branco e delle loro capacità i lupetti andranno disposti nelle file o più stretti o più larghi tra di loro (dipende da quanto bravi e veloci sono a colpire).

Inoltre una volta terminato il gioco, B-P può comunicare ai lupetti che questo di oggi non sarà un addio, ma che invece ci rivedremo presto. In quanto durante il gioco ha notato che magari qualche lupetto non aveva tutti i distintivi in ordine, e che quindi potrebbe ritornare più avanti per controllare che la nostra pelliccia sia tutta in ordine e completa.

Autore: Davide Dotti, Branco "Le Liane", Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività:

Sapere chi è BP e sapere come sono nati i Lupetti.

Agilità

Vedere senza essere visti

Sincerità

Collaborazione

Preparazione:

spargere in luoghi appostati (dietro un albero, un muretto, un cespuglio) i vari cartoncini, cercando di coprire almeno una decina di postazioni non troppo vicine tra loro.

N.B. Ogni postazione deve avere un solo tipo di foglietti, es.

Postazione 1 = solo foglietti con la nascita

Postazione 2 = solo foglietti con avvenimenti (ad es. assedio di Mafeking, ecc.)

Svolgimento:

- FASE 1 (5/6min)

Si dividono i bambini in piccole squadre (formate da 2 a 4 bambini) e ogni squadra avrà una corda. La corda non deve mai essere lasciata da nessun componente della squadra con entrambe le mani (appartenenza a un gruppo/ rispettare le regole). Le squadre si muoveranno nelle varie postazioni per cercare di recuperare i foglietti (sempre reggendo insieme la corda) ma dovranno stare attenti a non farsi vedere da un vecchio lupo che farà passi avanti e indietro per cogliere in flagrante le squadre che sbagliando il tempo si faranno vedere fuori da una postazione.

La squadra che viene vista deve portare un fogliettino al VL e poi potrà continuare.

- FASE 2 (10min)

Alla chiamata i Lupetti vengono al cerchio di squadra senza lasciare la corda. Quando arrivano tutti si siedono dentro al cerchio unendo le loro corde con i vicini, formando così all'interno del cerchio un "cerchio" fatto di corda, aperto dal lato in cui si trovano i VL. (questo simboleggia l'unione dei singoli Lupetti al branco e l'apertura del cerchio rappresenta loro unione ad altri membri, ovvero gli esploratori e tutto il gruppo). Una volta legate le corde si procede da sinistra e ogni squadra spiega con 2 parole l'avvenimento recato su un foglietto. Andando avanti e considerando che non si può ripetere un avvenimento già detto, rimarranno in gioco solo le squadre con più foglietti e l'ultima avrà vinto.

Si chiude poi con un discorso che rimanda a tutti i parallelismi dell'attività con il nome di "lupetto", l'attesa dell'essere esploratore e nell'unione che dal singolo arriva in un gruppo sempre più grande (sestiglia-branco- gruppo ecc = squadra – cerchio di corda- tutti gli scout.)

Ambientazione:

può essere presentato in modi fantasiosi:

apprendisti maghi che devono recuperare delle magie che li aiuteranno a diventare maghi esperti, mentre uno stregone cerca di impedirglielo rallentandoli... ecc.

oppure in modi che rientrano più in ambito scout/esploratore:

vedi sul Manuale dei Lupetti, 1° morso: prove di un ragazzo Zulù.

Materiale necessario: cartoncini con episodi della vita di Bp. (10 -o almeno uno per squadra – per ogni evento); Cordini.

Prova 7: Saper partecipare alla danza di Bagheera e alla danza della fame di Kaa.

Autore: Enzo Bolech, Daniele Tomasi, Sebastiano Rossi, Branco Seeonee, Pergine 1, Distretto Belluno -Trentino Alto Adige

Obiettivi dell'attività

Verificare se le zampe tenere sanno partecipare alla danza di Bagheera e alla danza della fame di Kaa.

E' inoltre possibile verificare la prova di 2 Stella "Saper dirigere una danza giungla".

Descrizione sintetica

Il branco si cimenterà nel recupero dei biglietti con le fasi della danza attraverso un gioco sport. Di seguito verranno ordinati i biglietti ed eseguita la danza.

Preparazione

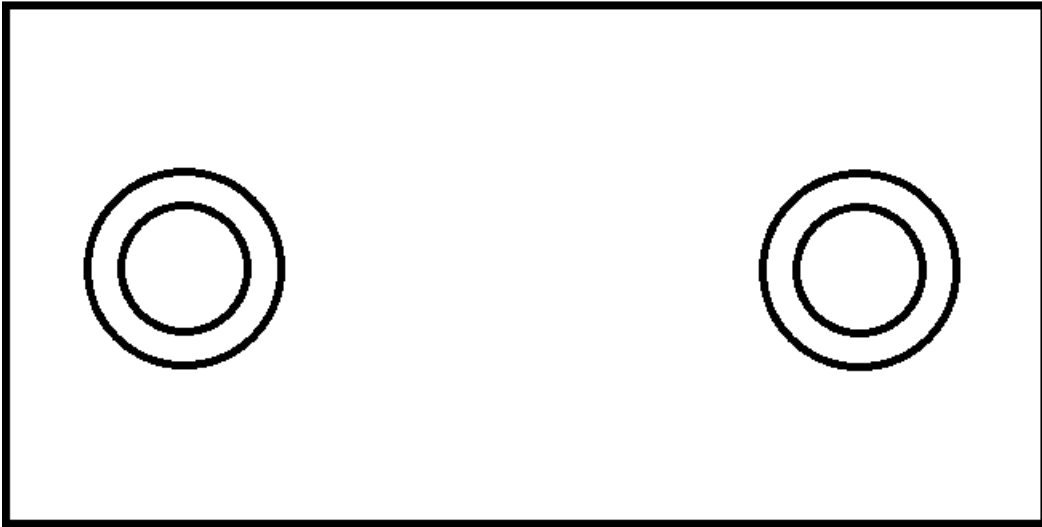
1. Nella riunione di consiglio d' Akela si prova già la danza in modo che i lupetti del consiglio d' Akela conoscano già bene tutti i gesti e riescano così ad esercitarsi a guidare gli altri nella danza.

Descrizione del gioco

Ambientazione: al branco viene raccontata che Kaa o Bagheera per insegnare a cacciare bene insegnavano ai cuccioli del branco la loro danza.

I lupetti verranno divisi in due squadre posizionate all'interno di un campo (di dimensione in base al numero di lupetti). Ogni squadra avrà un cerchio da difendere che sarà posizionato all'interno del campo in posizione opposta l'uno con l'altro. Ogni cerchio avrà attorno un'area di un metro circa al cui interno non si può entrare. L'obiettivo delle squadre sarà fare centro all'interno dei cerchi più interni. Si possono introdurre molte regole per gestire meglio il gioco: massimo 3 passi con la palla in mano, massimo 5 secondi con la palla in mano, non ci si può muovere con la palla in mano (quindi il gioco risulterà progressione palla con tiratore fermo e bersaglio in movimento), almeno un passaggio ad un cucciolo o almeno tre passaggi prima del tiro (questo potrebbe portare ad aumentare il gioco di squadra ed includere tutti nel gioco, ma potrebbe rallentare drasticamente il gioco che alla fine deve portare solamente alla realizzazione della danza). Per ogni punto fatto, la squadra riceverà un bigliettino. Recuperati tutti i biglietti ogni squadra dovrà riordinare i bigliettini con i momenti della danza e cercare di riprodurla guidati da un lupetto del consiglio d' Akela.

Schema del campo da gioco



Materiale necessario: biglietti con scritte le varie fasi della danza.

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di ricomposizione dei biglietti e di prova della danza i VVLL seguano le due squadre per aiutare specialmente i cuccioli durante la danza.

Autore: Fabrizio Coglitore, Gianluca Terranova, Branco Waingunga, Gruppo Palermo 12, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud.

OBIETTIVI DELL'ATTIVITÀ: Spirito lupetto - Padronanza di sé – Coordinazione – Saper eseguire almeno una Danza Giungla

DESCRIZIONE SINTETICA: Il Branco si cimenta ad eseguire le due Danze Giungla previste dalla Prova. Esse costituiscono in un certo senso un'occasione di verifica (oltre che di presentazione) della morale indiretta e per tipi.

PREPARAZIONE: Nella riunione di Consiglio di Akela si spiega ai capi sestiglia e ai vice capi sestiglia quali sono i movimenti da effettuare e si provano con loro per verificare se hanno imparato ad eseguirli, in modo tale da farsi aiutare dagli stessi quando sarà il momento di presentare le Danze a tutto il Branco, in particolar modo per la Danza della fame di Kaa che è più complessa e articolata.

Per la Danza di Bagheera, sempre con l'ausilio del CdA, si può realizzare la sagoma di un cervo utilizzando diverse tecniche. Tale realizzazione può essere utilizzata per superare una parte della prova di Mani Abili/Artista che prevede di realizzare un lavoretto. Inoltre, può essere sviluppata una prova, nello specifico la n.1, della specialità di Attore.

DESCRIZIONE DELLA DANZA: Ricollegarsi ai Racconti Giungla “I fratelli di Mowgli” e “La caccia di Kaa”; successivamente eseguire le Danze come riportato nel Manuale dei Lupetti, ovvero secondo le modalità indicate nel III Morso del MdL per la Danza di Bagheera e nel V Morso del MdL per la Danza della fame di Kaa.

MATERIALE NECESSARIO: Occorrente per realizzare la sagoma del cervo in base al materiale e alla tecnica utilizzata.

PUNTI DI ATTENZIONE: Creare la giusta atmosfera e scegliere un luogo adatto per lo svolgimento delle Danze.

Prova 8: Conoscere i popoli della Giungla e gli episodi più significativi della vita di Mowgli

Autori: Alberto Ingrassia, Daniele Trapolino, Christian Muratore, Branco di Mowgli, Palermo 8, Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare che i cuccioli e gli altri LL conoscano i popoli giungla e qualche episodio della vita di Mowgli.

Descrizione sintetica

Il Branco si sfida a morra cinese tutti contro tutti, i LL avranno 2 vite ciascuno chi perde dovrà dare una vita al vincitore, chi perde tutte le vite dovrà andare da un VL per fare una prova (domande sui popoli giungla)

Preparazione

i VVLL dovranno preparare i cartoncini per le vite e le domanda da fare ai LL in ordine di difficoltà.

Descrizione del gioco

Ambientazione: il primo gioco inventato dagli uomini primitivi era la morra cinese...

Materiale

Cartoncini vita, domande.

Punti di attenzione

Non fare domande alle Zampe Tenere di parti di racconto che non hanno ancora ascoltato.

Autore: Daniele Costa, Roma 30, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare che il Lupetto sia correttamente immerso nell'ambientazione giungla, che si ricordi le scelte che Mowgli ha fatto e i vari popoli per distinguere gli esempi buoni da seguire da quelli cattivi da non seguire.

Descrizione sintetica

Su un cartellone preparato dai vecchi lupi, i lupetti svolgeranno un CruciGiungla, ovvero un cruciverba con nomi e popoli da inserire. Alla fine di esso la parola chiave sarà un momento della vita di Mowgli che i lupetti dovranno riconoscere e descrivere.

Preparazione

In una riunione di cobra i vecchi lupi creeranno il cartellone con gli adeguati riferimenti in basso così che il lupetto riesca a capire cosa scrivere nella casella adeguata.

Descrizione del gioco

Arriva un personaggio esterno che si interessa alla nostra giungla, e dice che vorrebbe conoscere meglio questo ambiente.

Il personaggio consegna questi CruciGiungla e chiede ai lupetti se possono aiutarlo nello scoprire quali personaggi e avvenimenti sono rimasti scritti nella storia di questa giungla.

Materiale necessario: tabellone CruciGiungla

Punti di attenzione

Controllare che tutti partecipino, che non sia solo il capo sestiglia o il lupetto più grande a scrivere i nomi ed i popoli.

Autore: Nicola Pison (Akela), Daniele De Menech (Kaa), Branco Sol dele Grave, gruppo Polpet 1, Distretto Belluno-Trentino Alto Adige.

Obiettivi dell'attività

Verificare la conoscenza dei popoli giungla attraverso il gioco, possibilità di superare le prove ZT 5, SS 14, PS 8.

Descrizione sintetica

Con questo gioco i lupetti potranno imparare visivamente ad associare i popoli Giungla ai rispettivi luoghi di provenienza.

Una volta finita l'attività più movimentata potranno immedesimarsi, attraverso delle scenette, in alcuni episodi a loro scelta.

Preparazione

Come detto sopra, durante la riunione precedente del consiglio d'Akela, verrà preparata su un grande cartellone la cartina raffigurante la giungla vista dall'alto con i luoghi principali nei quali sono avvenuti gli episodi durante i quali Mowgli ha incontrato i popoli giungla o comunque dove questi popoli vivono.

Descrizione gioco

I lupetti dovranno cercare delle piccole sagome raffiguranti i sei popoli della giungla:

- Il popolo libero
- Bandar Log
- Popolo velenoso
- Gidur Log
- Piccolo popolo delle rocce
- Dhole

Ogni lupetto potrà prendere una sola sagoma alla volta e portarla nel luogo dove era partito.

Una volta tornato con la sagoma dovrà incollarla sulla giusta posizione della cartina della Giungla disegnata in precedenza con il CdA.

I capi sestiglia potranno dare una mano ai cuccioli.

Successivamente verrà richiesto alle sestiglie di scegliere un popolo giungla e preparare in circa 10 minuti una scenetta raffigurante un episodio inerente al popolo scelto.

Materiale necessario

Cartellone preparato con il CdA, sagome raffiguranti i popoli giungla, colla, mettere a disposizione costumi per le scenette.

Punti di attenzione

Sarà necessario che i VVLL stiano a controllare che i LL incollino sul posto giusto la sagoma e anche per ricordarsi quali lupetti fanno più fatica ad associarla al luogo così da poter riprendere in future attività la prova ZT 5, SS 14 e PS 8.

Prova 9: Conoscere le Massime.

Autori: Alberto Ingrassia, Daniele Trapolino, Daniele Guglielmini, Branco di Mowgli, Palermo 8, Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell'attività:

Conoscere le massime, verificare che i lupetti abbiano imparato le massime e le sappiano enunciare. Verificare inoltre l'espressività dei lupetti.

Descrizione sintetica:

Tramite dei mini-giochi a staffetta e/o a campione, ogni sestiglia avrà la possibilità di scegliere mediante estrazione da una scatola un bigliettino con una massima ed in seguito fare una scenetta basata su di essa.

Preparazione:

Preparare foglietti con le massime, creare la scatola di estrazione per l'estrazione e tanti mini-giochi quante sono le sestiglie/squadre.

Descrizione del gioco:

L'introduzione avviene tramite l'arrivo di un uomo del circo che vuole verificare le capacità dei fenomeni da baraccone (lupetti), sfidandoli ai cosiddetti mini-giochi. In seguito un prestigiatore farà estrarre dalla scatola magica del destino (normalissima scatola di cartone) in ordine dalla sestiglia che ha più punti a quella che ne ha di meno. In base a quale massima è stata estratta, la sestiglia vi dovrà basare la scenetta.

Materiale necessario: Scatola di Cartone, foglietti con le massime, costumi personaggi circensi.

Punti di attenzione:

Controllare che tutti i LL partecipino sia ai minigiochi che alla creazione e interpretazione della scenetta, e che questa venga realmente compresa soprattutto dai lupetti (soprattutto quelli più piccoli)

Autore: Co.Bra. del Branco Popolo Libero, Comacchio 1, Distretto di Bologna

Obiettivi dell'attività: Verificare se i lupetti hanno imparato le 5 massime ed il loro significato. Esse si collegano alla Legge del Branco per aiutare il Lupetto ad osservare meglio la Legge.

Descrizione sintetica:

Il branco si cimenta in un gioco per conoscere bene le massime ed imparare la loro importanza nel Branco.

Preparazione e materiale:

Tanti cartoncini colorati per ogni lupetto con scritta una Massima ciascuno. Necessario per creare 5 cerchi numerati progressivamente. Materiale per delimitare il campo di gioco, tipo nastro bianco rosso. Sassolini.

Descrizione del gioco:

Ad ogni lupetto viene dato un cartoncino colorato con scritta una Massima, di questa copia potrebbe essere data ad un altro lupetto.

Al segnale di un Vecchio Lupo i lupetti che hanno la stessa Massima devono riunirsi e correre al cerchio corrispondente alla loro Massima.

Una volta riuniti nel cerchio giusto devono scrivere con dei sassolini raccolti in giro oppure messi a disposizione dei V.L. la propria Massima.

Vince la sestiglia o gruppo più veloce, prestando attenzione a non urlare la propria Massima.

Autori: Andrea Fortuna (Akela) Riccardo Cassetta (Rama) Giovanni Tani (Fratel Bigio)
Emanuele Barbini (Bagheera) Branco Oodeypore Gruppo VT2 Santa Barbara Distretto Lazio
Nord - Umbria

OBIETTIVI DELL'ATTIVITA'

Verificare la conoscenza delle massime nei lupetti che si accingono a prendere la prima stella, consolidarla nei lupetti che la hanno già conquistata, introdurre il senso ai lupetti di zampa tenera.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il Consiglio di Branco ha pensato a due tipologie di attività. Ai giochi, presi dal "Il gioco nel branco" e dal "Manuale dei Lupetti", sono state apportate delle modifiche.

A. Un gioco singolo, per introdurre le massime al branco, applicare una chiacchierata o verificarne la conoscenza.

B. attraverso il gioco e la morale indiretta. L'attività, rifacendosi alla tipologia di gioco a stazioni, può essere sviluppata su un'intera riunione o su una caccia di branco. In un grande prato vengono posizionate 5 stazioni, una per ogni massima (se i VVLL sono in numero inferiore, qualcuno farà più di una stazione). In ogni stazione verrà effettuato un piccolo gioco, incentrato su ognuna delle massime, posto sotto forma di prova da superare. Il branco, diviso per sestiglie, dovrà recarsi in ogni base e una volta superata la prova riceverà il cartellino con la massima corrispondente. Al termine, ogni sestiglia ricomporrà tutte le massime, che potranno essere appese nel proprio angolo in tana.

Il lupetto pensa prima agli altri – Gioco: Il pasto dei leoni.

Finalità: Fraternità, FF.

Materiale: Tanti palloncini e bigliettini quanti sono i lupetti, caramelle, rete o telo. **Preparazione:** Su ogni bigliettino si scrive un numero di caramelle (da 1 a 3) e poi si inseriscono nei palloncini. Una volta gonfiati vanno raccolti tutti nella rete.

Regole: I LL si posizionano sotto il telo e al via si lasciano cadere i palloncini. I LL, utilizzando un solo braccio, devono far esplodere quanti più palloncini possibile e recuperare il buono per le caramelle. Al termine ciascun L va a riscattare le caramelle che gli spettano.

N.B.: Può accadere che qualche L, soprattutto i cuccioli, rimanga senza caramelle; in tal caso spetterà ai LL che ne hanno di più condividerle con chi ne è privo.

Un gioco per ogni massima, che si incentri sull'insegnamento morale specifico di ciascuna,

Il lupetto apre occhi e orecchie Gioco: Cercatori di diamanti.

Finalità: Osservazione.

Materiale: Fiammiferi, mollette.

Regole: Sparpagliare i fiammiferi in una zona ampia ma circoscritta, e fornire ciascun L di una molletta. Al via ogni L dovrà cercare di trovare e raccogliere, con la molletta, il maggior numero di fiammiferi possibile entro un tempo prefissato.

Gioco: Il clan d'animali.

Finalità: Percezione e selezione uditiva, orientamento al suono.

Materiale: Fasce di stoffa, nastro B&R.

Regole: Ogni sestiglia sceglie il nome di un animale; un L per sestiglia va a disporsi ad uno dei 4 angoli del terreno di gioco. In un cerchio al centro del terreno si posizionano tutti gli altri LL, che vengono bendati. Il VL fa cambiare di posto i 4 LL agli angoli e al via questi lanciano il grido del loro animale mentre i LL cercano di orientarsi e di raggiungere il proprio animale. Appena un L ha toccato il proprio compagno si toglie la benda e rimane presso di lui; quando la sestiglia è al completo, tutti insieme gridano insieme il verso del proprio animale in segno di vittoria.

Il lupetto è sempre pulito Gioco: Lo spazzolino e i microbi.

Finalità: Comprensione importanza pulizia personale, lancio palla.

Materiale: Diverse palline, nastro B&R, birilli.

Preparazione: Con il nastro si disegnano due linee parallele con distanza di 2 metri l'una dall'altra, all'esterno di una linea si posizionano in riga i birilli.

Regole: I LL saranno divisi in spazzolini e carie. I LL carie, posizionati all'esterno della linea opposta a quella dei birilli, saranno muniti di palline e dovranno colpire i birilli (i denti). I LL spazzolino, posizionati all'interno delle due linee, dovranno cercare, intercettando le palline, di far colpire il minor numero di birilli possibile. Vincono le carie se abbattano tutti i birilli.

Il lupetto dice sempre la verità – Gioco: Il guizza veloce.

Finalità: Lealtà, allenamento sensi.

Regole: i LL si trovano in cerchio di parata con le spalle rivolte verso il centro dove c'è un L, il guizza veloce, che deve uscire dal cerchio senza farsi toccare dai compagni. Questi non possono muoversi né girare la testa per sbirciare, ma soltanto distendere le braccia per cercare di toccare il L. Ci si affida alla lealtà dei LL. Chi cattura il guizza veloce prende il suo posto.

Il lupetto è sempre di buon umore Gioco: Il dirigente muto (variante).

Finalità: Mimo, rappresentazione delle emozioni, FF.

Materiale: Un cappello per sestiglia, bigliettini sui quali sono descritte delle situazioni che descrivano delle emozioni (esempio: *un bambino che piange perché gli si è rotto il giocattolo; un bambino è felice mentre scarta il proprio regalo; un bambino che si arrabbia perché litiga con il proprio amico; ecc.*), ogni sestiglia ha lo stesso numero di bigliettini.

Regole: Un L per sestiglia parte, pesca, dal cappello della propria squadra, un biglietto con l'emozione che dovrà fa comprendere, col mimo, alla propria sestiglia; una volta indovinata l'emozione parte il secondo e così via. Vince la sestiglia che per prima termina di mimare tutti i bigliettini.

N.B.: fare tanti bigliettini quanti sono i membri della sestiglia più numerosa.

Prova 10: Avere nel Quaderno di Caccia il disegno delle Bandiere Italiana ed Europea e conoscere il loro significato

Autore: Marco Natalini, Branco "Colline degli Ulivi", Distretto Lazio Nord – Umbria.

Obiettivi dell'attività

Far conoscere ai Lupi il significato delle bandiere italiana ed europea.

Tramite tale attività vengono inoltre verificate anche le seguenti prove, da svolgere preliminarmente in precedenti riunioni:

- Zampa Tenera: Prova n.11 e 12;
- Prima Stella: Prova n. 12 e 20

Descrizione sintetica

Il branco, diviso in due, affronta un piccolo percorso lungo varie zone (d'Italia o d'Europa) dove cercherà di superare alcune prove.

Preparazione

Occorre aver presentato nelle precedenti riunioni del 1° periodo e nell'inizio del 2° le prove di Zampa Tenera relative al nodo tessitore e al sapersi allacciare le scarpe, oltre a quella di Prima Stella relativa ai punti cardinali (anche se la prova dei punti cardinali potrebbe essere fatta direttamente svolgendo l'attività).

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva una busta da lettera con all'interno alcuni biglietti gratuiti per un viaggio in alcune parti d'Italia o d'Europa, che va speso entro 15 minuti dalla lettura della busta! Dovendo il branco dividersi per riuscire a sfruttare il buono e vedere così tutte le località, si divide il Branco in due parti: un primo gruppo formato dai Cuccioli e dalle Zampe Tenere ed un secondo gruppo formato dai lupi di Prima e Seconda Stella.

Attività del 1° gruppo: seguendo un percorso prefissato e disegnato su una mappa, il primo gruppo girerà alcune località italiane (tra nord, centro e sud scegliere due città che non rappresentano la propria area geografica). Le due città saranno contraddistinte da un piccolo "gazebo" (un qualsiasi punto caratteristico facilmente individuabile sulla mappa) dove il Vecchio Lupo presenterà la prova che dimostrerà che i Cuccioli/ZT sono riusciti a visitare la città. Le prove sono le seguenti:

- **Prova A:** Fare un nodo tessitore a ciascuna estremità di uno spago lungo 2 m. Gli anelli così formati andranno attaccati a dei gancetti a "L" posti molto vicini. Scopo del gioco è far scivolare una pallina da ping pong che corre sui due lati del cordino e farla cadere in un recipiente posto a terra;
- **Prova B:** tutti i lupi si tolgono le scarpe. Queste vengono mischiate e poste a circa 10 m di distanza. Al via, i lupi devono correre per prendere le proprie scarpe, allacciarle e tornare al traguardo, cercando di arrivare prima degli altri.

Al termine di ciascuna prova, tutti i lupetti ricevono un pennarello rosso (alla prova A) ed un pennarello verde (alla prova B). Dopo l'ultima prova, i lupetti disegnano sul QdC la bandiera italiana con i pennarelli ricevuti. Finito il disegno, un Vecchio Lupo spiegherà loro il significato della bandiera Italiana.

Attività del 2° gruppo: la modalità di svolgimento è la stessa indicata sopra, solamente che al termine delle due prove i lupetti riceveranno un pennarello giallo e uno blu con i quali disegnare la bandiera europea. Inoltre il 2° gruppo girerà tra le nazioni di Francia e Germania (dato che Francia, Italia e Germania sono i tre paesi che hanno deciso il simbolo ed i colori della bandiera europea). Le prove per le attività del secondo gruppo sono le seguenti:

- **Prova C:** Fare una staffetta di "telefono senza fili" scambiandosi dei messaggi Giungla preparati dal Vecchio Lupo (superamento prova n.12 di prima stella);
- **Prova D:** con una grande rosa dei venti disegnata a terra (stilizzando solo i 4 punti cardinali principali, gli altri dovranno essere individuati per deduzione) si fa un piccolo gioco dove i lupetti devono spostarsi sul punto cardinale che di volta in volta il vecchio lupo nomina (superamento prova n. 20 di prima stella).

Terminato di disegnare ciascuno la propria bandiera, i Lupi tornano in Tana. Un Cucciolo del primo gruppo spiegherà il significato della Bandiera Italiana al 2° gruppo e viceversa.

Materiale necessario:

- 1 Busta da lettera;
- Fax-simile di Buoni omaggio per un viaggio in Italia e in Europa;
- Prova A:
 - Pezzi di spago da 1,5 m*;
 - 1 pallina da ping pong;
 - 1 secchio;
 - 1 tavola di legno;
 - 2 gangetti a vite a “L”;
- Prova B:
 - Nastro B/R per tracciare le linee di partenza e di arrivo;
- Prova C:
 - Elenco di messaggi giungla;
- Prova D:
 - Oggetti distintivi per segnalazione dei 4 punti cardinali;
- Pennarelli Verdi*;
- Pennarelli Rossi*;
- Pennarelli Gialli*;
- Pennarelli Blu.*

I materiali segnati con un asterisco devono essere in numero sufficiente per il numero dei lupetti che parteciperanno alla relativa prova.

Punti di attenzione

Per lo svolgimento dell'attività c'è bisogno di una pattuglia attenta e comunque numerosa (occorrono almeno Akela + 3 aiuti). Nel caso in cui le dimensioni del Banco o della Pattuglia non lo permettano, tutto il branco può fare il giro sia delle città d'Italia che della Francia e della Germania (l'attività durerà un po' di più, ma non è un male).

Con questa attività vengono rispolverate o superate le prove n.11 e 12 della Promessa e le prove n. 12 e 20 di Prima Stella, oltre chiaramente alla prova n. 11 sempre di Prima Stella.

Autori: Consiglio del Branco Lupo Alpestre – Este 1 – Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività

Far conoscere ai lupetti le bandiere e il loro significato.

Descrizione sintetica

Due basi, LL divisi in due squadre. In ogni base ci sono dei foglietti coi colori delle varie bandiere. Alcuni foglietti sono sparsi per il campo da gioco. I LL devono recuperarli e assemblare le bandiere. I LL si sfidano a sasso carta forbice.

Preparazione

I VVLL preparano due basi usando dei cinesini o altro. Si mettono alcuni foglietti colorati nelle basi e pochi altri sparsi in giro. Servono anche dei segna squadre.

Descrizione del gioco

I lupetti sono divisi in due squadre, ogni squadra ha una base. I lupetti devono muoversi dalla propria base a quella avversaria e recuperarvi i pezzi di bandiera, cercando anche quelli sparsi nel campo. I lupetti si sfidano a morra cinese per rubarsi i foglietti e per difendere la base. Chi perde cede il foglietto e deve tornare in base. Al termine del gioco si ricompongono quante più bandiere possibili e si assegna un punto ad ogni bandiera assemblata correttamente. Vince la squadra con più bandiere.

Materiale necessario: Cartoncini colorati con i colori delle bandiere, cinesini, segna squadre.

Autori: Mario Cavallaro, Salvatore Federico, Branco Mowha, Distretto Palermo Est

Obiettivi dell'attività:

Conoscere ed avere sul proprio QDC le bandiere Italiana ed Europea; Sviluppo della memoria

Descrizione sintetica:

Il Branco dopo aver ascoltato un breve racconto di Akela sulle bandiere Europee (in generale), si appresta ad aiutare uno sbandieratore che, interrompendo un gioco o un Ban appena cominciato con uno spettacolo di evoluzioni, dice di aver perso la memoria e chiede loro di disegnare le bandiere Italiana ed Europea sul QDC spiegandone brevemente il significato.

Preparazione:

1. Racconto fatto da Akela o un VL sulle varie bandiere Europee e sul loro significato
2. Breve gioco o Ban da utilizzare subito dopo il racconto (Es. un gioco semplice con regole immediate da poter essere interrotto nei primi istanti dall'inizio)

Descrizione del gioco:

Ambientazione: Durante il gioco o Ban (svolto dopo il racconto) interviene uno sbandieratore esibendosi in varie evoluzioni, durante una di queste una bandiera gli cade sulla testa e perde la memoria. Disperato chiede aiuto al Branco, dicendo che se avessero disegnato le bandiere e scritto il loro significato sul QDC avrebbe potuto ricordare tutte queste informazioni preziose per il suo importantissimo lavoro.

I Lupetti aiutati da Akela e i VVLL disegneranno e descriveranno le bandiere sul QDC ed uno alla volta faranno vedere allo sbandieratore ciò che hanno scritto.

Appena tutti i LL avranno concluso, lo sbandieratore avrà finalmente ricordato i colori e il significato delle bandiere. Facendo le sue evoluzioni e ringraziando i LL andrà via.

Materiale:

Bandiere, Matite e colori, QDC, costume da sbandieratore

Punti di attenzione:

- È necessario far sparire le bandiere subito dopo la perdita di memoria dello sbandieratore;
- Controllare ed aiutare il Branco nel disegno e nella descrizione delle bandiere o nelle altre eventuali difficoltà.

Prova 11: Saper cantare insieme al Branco i canti Lupetto.

Autore: Antonio Sferlazzo, Branco Roccia della Pace , Gruppo Mazara 2 Palermo Ovest.

Obiettivi dell'attività

Verificare se le Zampe Tenere conoscono alcuni canti Lupetto

Descrizione sintetica

Il branco è diviso in quattro gruppi, A-B-C-D- Il Branco si cimenta in una gara di canzoni Lupetto. I Lupetti sono divisi in squadre e disposti in fila. Al via, parte un morivo della canzone, quelle più semplici e quelle che vengono ripetute in tana, un motivo cantata dai Vecchi Lupi, ed il Lupetto ed i lupetti devono indovinare il brano o il motivo canticchiato. Per guadagnare il punto, deve continuare ad indovinare il canto ed il titolo della canzone cantata dai Vecchi Lupi.

Preparazione

Se si ha a disposizione un Vecchio Lupo che sa intonare il canto, ripetuti qualche giorno prima.

Eventualmente questo gioco si può preparare insieme al Lupetto che deve conseguire o ha conseguito la specialità di Canterino.

Descrizione del gioco

Ambientazione: è arrivata una lettera per il campionato nazionale canta lupetto. Però ha un unico problema, quello che non si ricorda il resto ma si ricorda in parte il titolo. Per questo motivo hanno bisogno del loro aiuto.

Materiale necessario

Limite fisico a distanza di sestiglia .

Punti di attenzione

Durante il percorso per arrivare al Vecchio Lupo ed alzare la mano e presentarsi inerenti al raggiungimento di altre Prove di Pista, quali per esempio "Saper fare una capriola in avanti e all'indietro" ecc...

Autore: Michele Mezzapelle, Branco Seeonee, Palermo Ovest.

Obiettivi dell'attività

Verificare se le Zampe Tenere conoscono alcuni canti Lupetto

Descrizione sintetica

Il Branco si cimenta in una gara di canzoni Lupetto. I Lupetti sono divisi in squadre e disposti in fila. Al via, parte una canzone, cantata dai Vecchi Lupi, ed il Lupetto in testa alla fila deve riconoscere la canzone e prenotarsi, toccando il Vecchio Lupo prima degli altri. Per guadagnare il punto, deve continuare a cantare le successive 10 parole della canzone cantata dai Vecchi Lupi.

Preparazione

Se si ha a disposizione un Vecchio Lupo che sa suonare uno strumento musicale, questi può esercitarsi e scegliere i canti qualche giorno prima.

Eventualmente questo gioco si può preparare insieme al Lupetto che deve conseguire o ha conseguito la specialità di Canterino.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva una banda musicale, formata da 2-3 Vecchi Lupi, che racconta ai Lupetti di sapere suonare qualsiasi tipo di canzone perché è una delle migliori del mondo. Però ha un unico problema, cioè che si dimentica del testo delle canzoni. Per questo motivo hanno bisogno del loro aiuto.

Materiale necessario

Corda per delimitare la linea di partenza, strumenti musicali ed eventuali ostacoli.

Punti di attenzione

Durante il percorso per arrivare al Vecchio Lupo e prenotarsi, si possono inserire degli ostacoli, inerenti al raggiungimento di altre Prove di Pista, quali per esempio "Saper fare una capriola in avanti e all'indietro" ecc...

Autori: Consiglio del Branco Waingunga – Lendinara 1 – Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti sappiano cantare in coro i canti lupetto. Allenamento sensi (Vista).

Descrizione sintetica

I lupetti divisi in sestiglia cercano di recuperare i pezzi di un puzzle, che vanno a formare un canto lupetto. Vince la sestiglia che canta (bene!) il proprio canto per prima.

Preparazione

I Vecchi lupi preparano un canto Lupetto per ogni sestiglia. Lo scrivono su un cartoncino del colore della sestiglia associatavi. Il cartoncino viene diviso come un puzzle in tanti pezzi quanti sono i componenti della sestiglia. I pezzi vengono nascosti nell'area di gioco.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Un agente segreto chiede aiuto ai lupetti, perché un super criminale ha rubato il primo pianoforte e l'ha nascosto dentro un caveau, che si può aprire solo se viene cantata una certa melodia. I testi delle canzoni che aprono il caveau sono stati nascosti in una zona x. L'agente porta i lupetti in questa zona e chiede loro di aiutarlo a cercarli. Dice inoltre che chi canterà il proprio canto per primo vincerà una visita al quartier generale degli agenti segreti. Quindi, i lupetti, divisi in sestiglia cercano i pezzi dei testi dei canti, e una volta ricomposto lo cantano. Chi canta (bene) per primo, vince.

Materiale necessario: Cartoncini colorati con i testi delle canzoni.

Prova 12: Saper riferire correttamente un messaggio a voce

Autore: Co.Bra. Branco Seeonee, Distretto di Frosinone.

Obiettivo dell'attività

Per la Prima Stella, Saper riferire un messaggio, progressione palla e saper giocare.

Descrizione Sintetica

Con un richiamo al II Racconto Giungla della Caccia di Kaa, i branco si cimenterà in un gioco dove più elementi vengono messi insieme, dalla progressione palla, al richiamo dei racconti giungla e il superamento di una prova di pista.

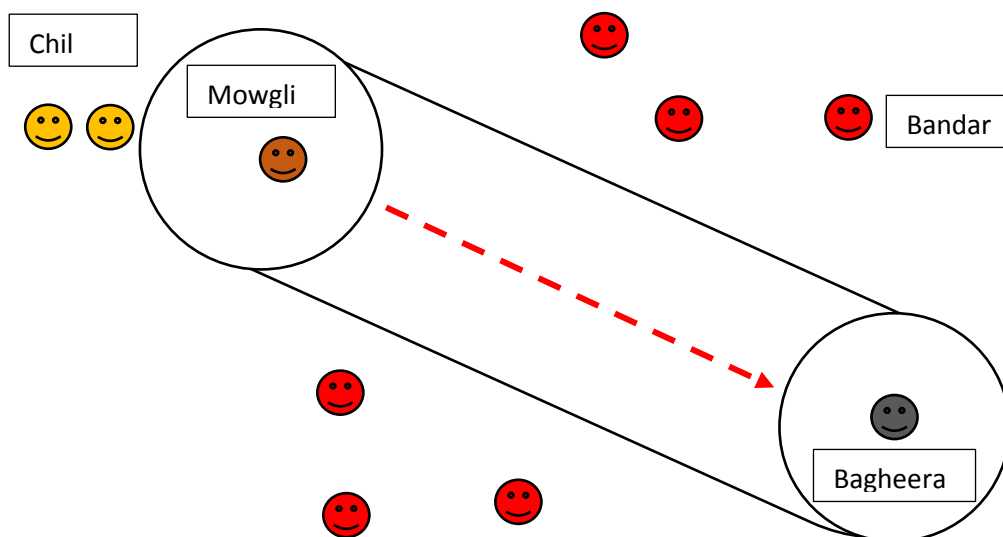
Preparazione

Nel caso si voglia seguire questo gioco, bisognerà aver fatto il II racconto giungla della Caccia di Kaa.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Richiamo racconto giungla Il Caccia di Kaa. Chill deve portare un messaggio da Mowgli a Baloo e Bagheera, evitando "l'immondizia" lanciata dalle Bandar. Due cerchi collegati da un corridoio, la squadra denominata Chill dovranno percorrerlo uno per volta evitando di essere colpiti da palle di spugna dalla squadra denominata Bandar. Messaggio "osserva la mia traccia"

Variante: Ricezione del messaggio da un lupetto di seconda stella, traduzione e trasmissione in morse/semafórico.



Materiale

Palle di Spugna, nastro Bianco Rosso, scalpi (divisione squadre)

Per la variante: Carta e penna e bandiere o fischietto

Punti di attenzione

La prova potrebbe continuare a casa per renderla più concreta. Approfittando dei telefoni o di altri mezzi meno convenzionali (p.e. telegramma), dando un messaggio da riferire entro un certo giorno della settimana. Oppure un'altra variante potrebbe essere consegnare un messaggio in morse con una domanda, e ricevere la risposta in morse attraverso telegramma (interessante ambientazione storica)

Autore: Co.Bra. del Branco Fratelli di Mowgli, Padova 2, Distretto di Padova.

Obiettivi attività: verificare se i lupetti di 1 stella sanno comunicare in maniera corretta un messaggio da riferire a voce. Inoltre, è possibile verificare la prova di 2 stella n. 22 "saper rispondere e presentarsi correttamente al telefono", e far superare alcune prove di mani abili.

Inoltre si può verificare la conoscenza da parte dei LL dei numeri di emergenza.

Descrizione sintetica: Lungo un percorso predisposto, i LL troveranno dei personaggi (VL) in difficoltà, con bisogno di aiuto a causa di incidenti o malori. Troveranno lì vicino delle apposite cabine telefoniche old-style (costruite in precedenza dal C.D.A) e dovranno digitare i numeri di soccorso, descrivendo correttamente la situazione (ad un altro VL che gestirà la chiamata).

Preparazione:

1. Durante la riunione del Consiglio di Akela con del cartone si costruiranno dei parallelepipedi, che verranno in seguito colorati di rosso. Con un taglierino, e con l'aiuto di un VL verranno costruite delle targhe di alcune vie. Successivamente sul cartone colorato i LL disegneranno i numeri, e intaglieranno una cornetta che con uno spago sarà attaccata al parallelepipedo, completando così la cabina telefonica.
2. Prima dell'inizio dell'attività, i VL costruiscono un percorso con il nastro bicolore o dei cinesini, e si dispongono lungo di esso travestiti da civili, simulando degli incidenti (per esempio una caduta in bici) e, con del colore rosso simulando delle ferite. A pochi passi verranno disposte le cabine telefoniche e i cartelli stradali con il nome della via.

Descrizione del gioco:

I lupetti partiranno singolarmente camminando lungo il percorso precedentemente costruito, e troveranno delle persone in difficoltà e ferite a causa di incidenti. Costatando la gravità dei fatti, saranno costretti a chiamare prontamente i soccorsi, e digitando correttamente il numero di soccorso nella cabina telefonica, dovranno riferire con precisione i loro dati, indicare il luogo dove l'incidente è accaduto (il cartello della via), spiegare cosa è accaduto e le condizioni della persona. Lì vicino ci sarà un Vecchio Lupo che fingendosi il centralinista risponderà alle chiamate e condurrà la conversazione.

Materiale necessario: cartone, taglierino, colori a pennello, indelebile, scotch, nastro bicolore/cinesini, spago per attaccare la cornetta.

Punti di attenzione: Essendo una prova individuale e nonostante la presenza magari di più percorsi in contemporanea, bisognerà prestare attenzione che i restanti lupetti che momentaneamente non stanno partecipando alla prova, non si annoino (prevedere quindi adeguata FF).

Autore: Claudio Arcoria, Branco Lupi dell'Etna, Catania 1, Distretto Sicilia Orientale.

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti, che dovranno conquistare la prima stella, sono capaci di riferire correttamente un messaggio a voce.

Descrizione sintetica

Il Branco si dispone secondo l'assetto deciso da Akela (individuale), ed inizia così "il telefono senza fili". I Lupetti si troveranno a dover riferire un messaggio con l'aggiunta di una difficoltà: il gioco non sarà statico ma spingerà ogni Lupetto a mettere in gioco le sue abilità motorie.

Preparazione

1. Messaggi da riferire ai lupetti (frasi giungla, frasi "nuova parlata", ecc...);
2. Ostacoli vari.

Descrizione del gioco

Ambientazione: i servizi segreti, che devono riferire un messaggio, partono dalla propria base attraversano un'altra città per raggiungere la base definitiva.

Vasto campo (terreno di caccia) con al centro ostacoli di varia dimensione e tipo.

Lupetti con in mente un messaggio riferito dal Vecchio Lupo, vengono divisi in due squadre e disposti in fila di Kaa. Partono i primi affrontano gli ostacoli e giungono alla base dove si trova un altro Vecchio Lupo. Il primo arrivato può riferire il messaggio. Se il messaggio è corretto la sua squadra guadagna un punto, se il messaggio è errato il lupetto della "squadra avversaria" può riferire il messaggio. Se il messaggio riferito è corretto la sua squadra guadagna un punto, in caso contrario nessuno prende un punto, considerando che entrambi hanno sbagliato il messaggio.

Vince la squadra che arriva per prima al punteggio prefissato dal Vecchio Lupo.

Materiale necessario: Coni per slalom, tronchetti per saltare, corde per ostacoli e nastro per delimitare il campo.

Punti di attenzione

E' importante che i VV.LL. controllino che i Lupetti non barino tagliando il percorso e che una volta giunti alla base il messaggio riferito sia perfettamente corretto.

Prova 13: Aver cura dei propri abiti e della propria uniforme

Autore: Co.Bra del Branco Waingunga, Frosinone

Obiettivi dell'attività

Spiegare e far capire l'importanza di tenere in ordine i propri vestiti, oltre che l'uniforme.

Descrizione sintetica

Il branco sarà chiamato a riordinare una zona "contaminata", alla richiesta di un personaggio interpretato da un Vecchio Lupo. I Lupetti reupereranno dei vestiti macchiati, li indosseranno e correranno alla cassettera costruita con il Consiglio d'Akela.

Preparazione

In Consiglio d'Akela: I Lupetti saranno aiutati nella costruzione di una cassettera di cartone e la decoreranno.

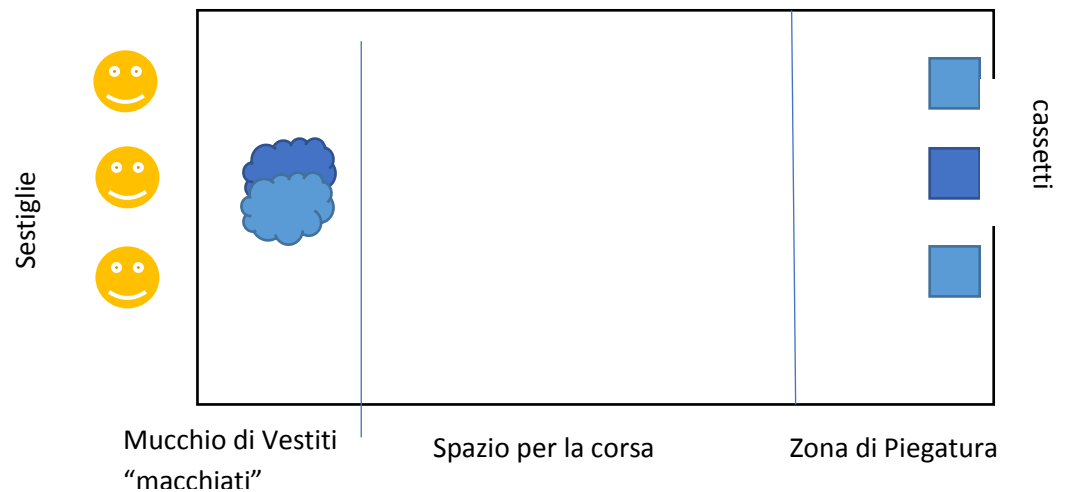
Descrizione del Gioco

Lupetti disposti in posizione per la staffetta, al via i lupetti correranno verso un mucchio di panni "macchiati" (macchie di carta colorata). Il Lupetto cercherà un indumento con la macchia del colore della propria sestiglia dopo averlo indossato, correranno ed arrivati alla zona di piegatura, li toglieranno, li piegheranno e li metteranno nella cassettera.

Materiale necessario

Per costruire la cassettera: Scatoloni di recupero, nastro carta e/o colla a caldo, tempere, pennelli e cordino. Creare dei pannelli di cartone dagli scatoloni e assemblarli con il nastro carta o la colla a caldo. Per renderlo più semplice possiamo dargli la forma di un cubo, andando a creare la struttura esterna, e successivamente un cubo leggermente più piccolo che riesca ad entrare nella struttura fatta precedentemente. Con un cordino creiamo un manico poi, con fantasia, decoriamo il nostro cassetto. Dovrete costruire un cassetto per ogni Sestiglia, potete decidere di assemblare i cassetti per questo gioco, in questo modo si formerà la "cassettera", oppure (scelta più pratica) lasciare i cassetti separati)

Per il gioco: Magliette vecchie (o comunque che pensate si possano "rovinare" senza sprechi), fogli colorati o feltro (da cui ricavare le macchie), spille da balia, nastro bianco rosso (per dividere il campo in zone) Spazio ampio.



Punti di attenzione

Questo gioco non ha l'obiettivo di mettere la zampata sulla pista (almeno non subito), ma ha l'obiettivo di stuzzicare il lupetto a tornare a casa e iniziare a mettere in pratica quello che Akela e i Vecchi Lupi hanno raccontato. Sarà nostra preoccupazione ascoltare e vedere anche se l'obiettivo educativo è stato veramente raggiunto.

N.B. in un'altra occasione oppure con una chiacchierata antecedente al gioco, possiamo fargli conoscere gli "strumenti" per curare i propri e tenere in ordine gli abiti (spazzole, grucce ecc.) oppure ad esempio preparare uno smacchiatore "fatto in casa" oppure un profumatore per armadi e cassetti (fatto dal consiglio d'Akela e regalato ai lupetti in questa riunione dopo queste attività)

Autore: Co.Bra del Branco "Zanne Aguzze" - Vigonza 1, Distretto di Padova.

Obiettivo: saper sistemare, piegare e riporre in ordine i propri abiti. Con l'occasione si testa anche la prova di seconda stella (26) saper usare utensili comuni come cacciavite pinza e tenaglia

Descrizione del gioco:

Il branco si cimenta in un gioco di abilità e memoria nel piegare e riporre i propri vestiti nella cassettera precedentemente costruita dal C.D.A.

Preparazione:

Nella riunione di C.D.A con dei pannelli di compensato (precedentemente tagliati dai V.L.) si realizza un piccolo armadietto a 5 ripiani aperti davanti e alti circa 15 cm avvitati lateralmente su dei morali di legno.

Descrizione del gioco:

Ambientazione: arriva una domestica di casa (VL) che inciampando in una prolunga di corrente fa cadere una bacinella ripiena di vestiti e per non essere rimproverata chiede aiuto a tutti i lupetti a quel punto riunisce in cerchio tutti e spiega come piegare i maglioni, pantaloni, maglietta calzetti e berretto. Dopo aver spiegato e fatto provare ai lupetti come piegare il tutto, mostra la cassettiera e il posto esatto per ogni indumento.

Dopo di che parte il gioco:

Ogni sestiglia ha a propria disposizione 5 indumenti gettati a terra e stropicciati, al via ogni lupetto per sestiglia deve prendere un indumento, piegarlo e correre un percorso con dei piccoli ostacoli per simulare la confusione in casa e arrivare a meta riponendo l'indumento piegato e ripulito all'interno del ripiano corretto. Vince la sestiglia che meglio ha riposti i propri oggetti in ordine e corretti.

Materiale necessario:

tavolette di compensato, moraletti di legno, cacciaviti e viti e indumenti.

Autore: Alfredo Porto, Branco Lupi di Seonee, Aci Castello 1

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti hanno imparato a tenere in ordine la propria uniforme.

E' inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di Mani Abili o Artista.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta nel gioco "I 4 cantoni", dove una squadra corre e supera delle prove in ogni "cantone" e l'altra cerca di colpirli con delle palette di farina.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano le palette di farina, utilizzando vecchie calze e riempiendole di farina.
2. (Facoltativo) In consiglio d'Akela si preparano 3 sagome di lupetti (pelliccia e cappellino senza distintivi e fazzolettone di gruppo) e i relativi distintivi, tutto in cartone.

Descrizione del gioco

Ambientazione: un sarto smemorato ha dimenticato come si dispongono i distintivi nelle pellicce dei lupetti, perché bersagliato da folletti dispettosi.

Regole: branco diviso in due squadre; la prima squadra percorre di corsa (si possono anche utilizzare più stili di corsa) i 4 cantoni, in ogni angolo (zona franca) dovrà sistemare i distintivi sulla pelliccia del manichino; l'altra squadra cercherà di colpirli con le palette per eliminarli dal gioco. Dopo un po' si invertono le squadre.

Regole alternative: i lupetti colpiti continuano a correre, vince la squadra che a fine corsa ha la pelliccia più pulita.

Materiale necessario: pallette di farina (10 in gioco per un branco di 24 lupetti + qualcuna di scorta), sagome di lupetti e relativi distintivi

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di spiegazione del gioco si punti l'attenzione sulla frase "La forza di un cacciatore si vede dalla lucentezza del proprio pelo".

Prova 14: Saper fare il nodo galera, piano e rete e conoscerne l'uso

Autori: Francesco Pirota , Ettore Strozzi, Branco "Colline di Seonee" , Gerno 1, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se il lupetto è in grado di eseguire i tre nodi correttamente e conoscerne anche gli usi principali

Descrizione sintetica:

Guerra tra fazioni, ogni fazione ha una base all'interno della quale le fazioni nemiche metteranno dei candelotti di dinamite (nodi). Se il nodo è svolto correttamente la miccia è accesa, altrimenti la dinamite non potrà esplodere e non avrà effetto. Un nodo piano vale 5 punti, un galera 5 e un rete 7. Alla fine del gioco la squadra con meno punti avrà vinto.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Due o tre Vecchi Lupi entrano in cerchio vestiti da generali: un inglese uno spagnolo e un italiano (ad esempio). Le tre nazioni si sono dichiarate guerra e stanno cercando dei soldati da arruolare. Divisione delle squadre e costruzione dei fortini.

Successivamente una volta rotto il cerchio e disposti i lupetti secondo le loro fazioni i generali distribuiscono le micce, cordino di circa 40 cm (3 a testa per iniziare). Se un lupetto finisce le micce può richiederne di nuove al generale.

La presa è al tocco + sasso carta forbici, e la base nemica è zona franca. Un lupetto uscente dal fortino nemico non può essere preso. La vita può essere ripresa tornando dal proprio generale.

Materiale necessario: nastro bianco e rosso, cordino q.b., segni distintivi di squadra.

Autore: Simone Fiordoliva e Tommaso Ausili, Branco Rupe di Seonee, Distretto Ancona

Obiettivi:

-Verificare se i lupetti con la zampa tenera hanno imparato quando va utilizzato un nodo piano e un nodo galera e lo sanno fare

Descrizione sintetica:

-Il branco si cimenta nel costruire una scaletta a pioli con lo scopo di agganciarla su un albero per salirci, cercando di farla più solida e sicura possibile; utilizzando dei tronchetti e dei cordini, servendosi del nodo galera per legare la corda ai tronchetti e del nodo piano per unire i cordini assieme e formare quindi una corda più lunga.

Preparazione

- 1- Nella riunione di branco insegnare come fare il nodo piano e il nodo galera e spiegarli il loro utilizzo (per verificare se tutti hanno appreso quanto mostrato si effettua il gioco del "KAA più lungo" da svolgersi in tana utilizzando il nodo piano),
- 2- scegliere l'albero su cui arrampicarsi, prendere le misure per la costruzione della scaletta,
- 3- Un lupetto aiutato da un vecchio lupo si procura i tronchetti da usare come pioli che devono avere una lunghezza di 40 cm circa,
- 4- utilizzare il nodo piano per unire i cordini per ottenere una corda della lunghezza desiderata, fare il nodo galera attorno ai pioli procurati precedentemente,
- 5- i pioli legati lungo la corda devono distanziare di 40 cm circa
- 6- Con l'aiuto di un vecchio lupo agganciare la scaletta all'albero e al terreno con dei picchetti.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un contadino che coltiva alberi da frutto che ha perso la sua scala che gli permetteva di raccogliere i frutti. (precisamente possiede un meletto)

Il branco deve aiutarlo a costruire una scala per finire la raccolta prima che i frutti cadano al suolo e si ammaccino.

A questo punto il branco diviso in sestiglie si cimenta in una caccia che consiste nel fare una scaletta che sia più resistente, solida e dritta possibile facendo bene i nodi che gli sono stati imparati in modo che alla fine di questa costruzione il contadino possa scegliere la sua scaletta più sicura per la sua incolumità.

Materiale necessario

Dei cordini per sestiglia, 8-10 pioli da 40 cm per sestiglia, un albero alto 4 mt circa, 2 picchetti per sestiglia.

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di preparazione della scaletta ci siano dei VVLL vicino ai lupetti in modo che essi possano avere più sicurezza e almeno i vecchi lupi osservano se tutta la sestiglia si impegna per far sì che la scaletta venga fatta bene. Non bisogna dire di "fare il nodo piano o il nodo galera" ma ai lupetti gli si deve sempre dire che devono fare del loro meglio per legare i pioli con una corda e formare una scaletta per salire sull'albero.

Autore: Roberto Pagano, Branco Seonee, San Cataldo I, Distretto Sicilia Orientale

Obiettivi dell'attività

Verificare se i LLLL hanno imparato quando va utilizzato un nodo piano, rete e galera e se lo sanno fare.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta nel gioco della mosca Tse-Tse (a squadre).

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d' Akela si preparano i LLLL a fare i 3 nodi. Nello specifico nel caso del nodo galera, facendoli esercitare ad applicarlo su una scala con un asse mancante e, nel caso del nodo rete, cercando di fare unire loro più velocemente possibile 2 capi di 2 corde.

2. (Facoltativo) Durante un gioco anteorario, o durante un gioco movimento (come prova per riprendere una vita), un VL chiama un LL e gli chiede di eseguire uno dei tre nodi: piano, galera o rete.

Descrizione del gioco

Con l'aiuto di un VL una delle 2 squadre si dispone lungo il campo in fila per comporre la zanzariera costruita con il solo utilizzo del nodo rete. La zanzariera deve ricoprire tutta la larghezza del campo. Nel frattempo i VVLL dispongono a terra negli spazi fra i LLLL-zanzariera 2 scale con assi mancanti.

Le mosche si dispongono a coppie di due distanziate tra loro e aspettano in fila indiana. Quando tutti sono pronti al via partiranno 2 mosche per volta. Partiranno facendo il verso della mosca senza mai riprendere il fiato. Per respirare dovranno arrivare alle scale. Qui, tramite il nodo galera, dovranno completare la scala con l'asse che troveranno ai piedi di questa e una volta superate le zanzariere (gatton gattoni) dovranno riprendere con il verso. Durante la costruzione della scala gli estremi della zanzariera potranno unirsi tra loro utilizzando sempre un nodo rete e così intrappolare le mosche al loro interno. Per scappare dalla morsa delle zanzariere le mosche potranno unirsi tra loro tramite un nodo piano e in tal modo dovranno rimanere unite fino alla fine del gioco.

2. Se i LLLL-zanzariera sono più di quelli utili a ricoprire tutta la larghezza del campo, i rimanenti possono creare un'altra zanzariera che a differenza della prima sarà mobile e che sarà posizionata 10 passi dietro quella fissa. Questi LLLL muovendosi a passo di granchio saranno in grado di uccidere le mosche col tocco.

Materiale necessario: 2 cordini per le mosche. 2 cordini per i LLLL-zanzariere. Un n. di assi uguale al n. di coppie di mosche formate.

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di preparazione o, di svolgimento, del gioco i VVLL si sistemino vicini ai cuccioli in verifica per vedere cosa fanno e aiutarli eventualmente.

Non si deve dire: "fate un galera" o "fate un nodo rete" o "fate il nodo che sapete" ma "attacca questa corda all'asse della scala" oppure "unisci due corde con uguale spessore" .

Prova 15: Saper attaccare un bottone.

Autore: Alberto Falletti, Branco Fiore Rosso, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti hanno imparato ad attaccare un bottone.

Descrizione sintetica

Il Branco si cimenta in una sfida a tempo in cui però sarà necessario dar prova delle proprie conoscenze nell'attaccare un bottone; sarà valutata la resistenza e la velocità.

Preparazione

Ricavarsi un paio di pantaloni senza bottone, le Sestiglie si sfideranno l'una contro l'altra; ovviamente precedentemente dovrà essere spiegato il procedimento per attaccare un bottone.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un sarto che racconta le sue avventure e propone di fare una gara a squadre per far vedere chi sia il miglior sarto in circolazione.

I Lupetti vengono disposti per squadra (o Sestiglia) lungo una linea tracciata con il nastro bianco e rosso; Quando tutti i Lupetti sono pronti si dà il via al gioco. Parte un Lupetto per squadra, arriva in fondo al campo dove saranno presenti i materiali necessari e un Vecchio Lupo (assistente sarto) e cuce il bottone che verrà controllato. Una volta finito di cucire il Lupetto potrà tornare indietro e dare il cambio ad un altro componente della propria squadra.

Quando tutti i componenti delle Squadre avranno attaccato un bottone il gioco terminerà.

Materiale necessario: pantaloni senza bottone (uno a Sestiglia) o pezzo di stoffa; aghi, fili e bottoni(q.b.); nastro bianco e rosso (qb).

Punti di attenzione

E' opportuno avere accortezza nella sfida in modo che risulti equilibrata. Se i lupetti nelle squadre non sono in egual numero, chi ha maggior necessità di esercitarsi potrà rifare la prova in modo da far risultare un numero uguale di bottoni attaccati per squadra. Non fare squadre molto numerose per evitare tempi di "attesa" lunghi.

Autore: Co.Bra. Gruppo Maiolati Spontini 1, Distretto Ancona

Obiettivi dell'attività: Aiutare il bambino a sapersela cavare nella situazione che normalmente viene svolta dall'adulto. Stimola inoltre la pratica della pazienza e autocontrollo.

Descrizione sintetica: Dopo l'attività di movimento condurre i lupetti in tana dove a quel punto incontreranno un sarto chiede loro di aiutarlo a preparare degli abiti, fornendo loro del materiale: 1 ago, 1 bottone, 1 pezzo di stoffa. Prevedere che ci siano più livelli di difficoltà (bottone normale, bottone normale e filo grande).

Preparazione: Far trovare degli aghi semplici da sarto ma anche alcuni con una corona grande in grado di far passare dello spago. Si possono preparare dei ritagli di stoffa o dei pezzi di iuta in quantità sufficiente per ogni lupetto. Può essere utile anche una spiegazione a "cartellone, video" della tecnica di cucitura.

Materiali: A testa: 1 ago piccolo, 1 grande più un filo (35 cm) normale e spago (35 cm), 1 pezzo di stoffa e 1 pezzo di iuta.

Punti di attenzione: Evitare che i lupetti si scoraggino, magari accompagnare passaggio per passaggio il lavoro.

Autore: Co.Bra Branco Rikki Tikki Tavi RC1 Distretto Calabria

Obiettivi dell'attività

Sviluppare l'abilità manuale dei Lupetti insegnando loro ad eseguire lavori semplici come saper attaccare un bottone; inoltre è anche una verifica per la prova sul nodo scorsoio.

Descrizione sintetica

I Lupetti del Branco dovranno saper attaccare un bottone su una maglietta della Pelliccia.

Preparazione

In Consiglio d' Akela oppure alle vacanze di Branco, i Lupetti riceveranno la visita di un sarto che chiederà loro un aiuto in quanto gli è stato commissionato un grosso lavoro ma non avendo aiutanti non sa come portarlo a compimento. Chiede loro una mano per poter attaccare un bottone in ogni maglietta.

Descrizione dell'attività

Viene consegnata a ciascun Lupetto una maglietta, ago e filo e il Sarto spiegherà loro come attaccare il bottone alla maglietta. Si potrebbe fare anche una gara a chi finisce prima e riesce ad attaccarlo nel miglior modo possibile.

Punti di attenzione

Questa prova serve a fare un ripasso sul nodo scorsoio, a sviluppare l'abilità manuale e a far sviluppare nel Lupetto il Giusto orientamento (mettere il bottone nella giusta posizione affinché riesca a chiudersi al meglio la maglietta)

Prova 16: Saper confezionare un pacchetto

Autore: Porta Federico, Del Bosco Michele, Brogno Gabriele, Massimo Cacallin, Marco Scianna. Branco fonte dell'incontro Bisuschio, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare la capacità dei lupetti nel impacchettare un regalo con le proprie mani, dopo aver assistito alla chiacchierata tenuta dai vll.

Preparazione

Si posizionano 3/4 basi. In ogni base ce uno e un solo elemento necessario alla preparazione di un pacchetto regalo (scotch, carta da regalo, nastro, scatole etc).

Si preparano fasce di diversi colori per la divisione in squadre.

Descrizione del gioco

Ambientazione consigliata: tema natalizio, arriva un personaggio che chiede aiuto ai lupetti per impacchettare i regali in tempo per il Natale.

Si svolge un castellone a più squadre, dove l'obiettivo di ogni squadra è recuperare tutti i materiali necessari ad impacchettare i propri regali, per fare ciò devono andare in ogni base a recuperare uno degli elementi (una base ha solo scotch, una solo carta, ecc.).

A fine partita i Lupetti hanno pochi minuti per poter fare i pacchetti con i materiali recuperati.

I Vecchi Lupi nell'assegnazione dei punti considerano sia il numero che la fattura dei pacchetti.

Materiale necessario: fascie multicolore per elaborare divisione a squadre, vedo non vedo per la costruzione delle basi, scatole, carta da regalo, scotch, nastri.

*Variante: i regali invece di essere pacchi vuoti sono lavoretti dei lupetti che si scambieranno a fine gioco, in questo caso i materiali mancanti vengono dati dai vll.

Autori: Nicola Trivellini-Lorenzo Falcioni, Distretto Ancona

Obiettivi dell'attività

Oltre a eseguire banalmente la prova di pista, si vuole fornire un primo approccio alla gratuità e all'anonimato della B.A. per cui, ciascuno riceve un regalo, non sapendo da chi.

Descrizione sintetica

Prova divisa in due riunioni, nella prima si prepara la scatola, ciascuno la porta a casa, riportandola la volta dopo con un piccolo gioco dentro, alla seconda riunione, quindi si fa il pacchetto tutti assieme, con la carta dello stesso tipo, si raccolgono, si mescolano e ne viene dato uno ciascuno.

Preparazione

Stampare su dei fogli rigidi, le linee da tagliare e piegare per fare le scatole e tenere pronto il resto del materiale, volendo si può già tagliare la carta da pacchi delle giuste dimensioni per incartare bene il pacchetto.

Descrizione dell'attività

L'attività può essere introdotta come si preferisce, a seconda del periodo scelto. Quindi, alla prima riunione si consegna un foglio stampato a testa, con le forbici si ritaglierà e piegandolo si formerà la scatola che verrà fissata con nastro adesivo o colla. A fine riunione ciascuno porterà a casa la scatola con il compito di metterci un piccolo gioco da donare (sono perfetti quelli degli ovetti kinder per fare un esempio). Alla riunione seguente verranno completati i pacchi, chiudendoli con l'aiuto dei Vecchi Lupi, con carta da pacchi, nastro e spago (o nastro da decorazione). I pacchetti verranno quindi raccolti dai Vecchi Lupi in un sacco o scatolone, mescolati e riconsegnati uno ciascuno.

Materiale necessario: Fogli rigidi con le linee stampate per fare le scatoline, nastro regalo (o spago) carta da pacchi (anche bianca) nastro adesivo sottile trasparente, eventualmente colla, forbici per chi non le ha.

Punti di attenzione e considerazioni

Questa attività andrebbe proposta nel caso di una ricorrenza in cui ci si scambiano doni. La più scontata è Natale, ma essendo una prova di Prima Stella, il periodo sarebbe più corretto quello di Pasqua. È anche possibile introdurre l'abitudine di fare questa attività per dare dei doni a chi ogni anno fa la prima comunione, in modo che ogni anno alcuni riceveranno il regalo, alcuni lo doneranno, come prima è stato donato loro, e alcuni lo doneranno aspettando quando toccherà a loro. Le scatole vengono costruite in tana, in modo tale che siano tutte uguali.

Autore: VV.LL Distretto Calabria

Obiettivi dell'attività

Sviluppare l'abilità manuale dei Lupetti insegnando loro ad eseguire lavori semplici come saper confezionare un pacchetto regalo

Descrizione sintetica

I Lupetti del Branco dovranno saper confezionare un pacchetto regalo

Preparazione

In occasione del Natale i Lupetti del consiglio d' Akela faranno la B.A. di Natale andando a trovare i bambini dell'orfanotrofio della città portando loro un regalo. Ad ogni Lupetto del Branco viene chiesto loro di contribuire portando in dono un giocattolo.

Descrizione dell'attività

In Consiglio d' Akela bisogna preparare tutte le confezioni regalo da portare successivamente ai bambini dell'orfanotrofio. Si potrebbe iniziare che ogni Lupetto prepari il proprio pacchetto regalo e

successivamente per renderlo più complicato, si dividono in coppia e ognuna di esse deve usare soltanto la mano sinistra o destra. Potrebbe essere una gara per la coppia che lo esegue meglio.

Punti di attenzione

Sviluppare nel Lupetto l'abilità di saper collegare contemporaneamente il pensiero l'occhio e le mani.

Prova 17: Aver partecipato ad almeno tre Cacce di Branco di una giornata

Autore: Martini Nicolas, Branco Giglio Selvatico, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti hanno partecipato ad almeno tre cacce.

Descrizione sintetica

Durante le varie cacce si riceve un pezzo di puzzle da colorare, il puzzle sarà diviso in 3 parti.

Preparazione

I Vecchi Lupi provvederanno a preparare di puzzle completo, e ad ogni caccia consegneranno il pezzo adeguato.

Per il puzzle si può utilizzare qualsiasi disegno inerente al Branco, noi consegneremo un disegno del Giglio Selvatico, da cui il nostro Branco prende il nome.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Arriva un pittore, che spiega la sua difficoltà nel dipingere, data la scarsità dei colori.

Ai Lupetti viene consegnato il pezzo di puzzle e un colore a loro scelta.

Al via utilizzeranno il colore da loro scelto e quando non gli servirà più torneranno da il pittore che gli consegnerà un altro. Per cambiare colore bisogna superare delle altre prove (ad esigenza di ogni Lupetto)

Materiale necessario: pennarelli o matite, puzzle

Autore: Pattuglia di Distretto, Distretto Pesaro-Romagna

Obiettivi dell'attività

Contatto con la natura; obiettivi della progressione personale dei Lupetti; dare ai Vecchi Lupi tempo per conoscere ancora meglio i Lupetti.

Descrizione sintetica

A pag. 39 delle Norme Direttive leggiamo "Per Caccia s'intende un'attività prolungata nel corso di una sola giornata, senza pernottamento e ad una distanza che non preveda tempi lunghi di spostamento".

Preparazione

L'espressione "programmare una Caccia di Branco" ha due significati:

1- “inserire nel programma annuale delle attività di Branco più Cacce”;

2- “preparare nel dettaglio le attività da svolgere durante la Caccia”.

Le date delle Cacce vanno stabilite con largo anticipo (generalmente a inizio anno con la compilazione del programma annuale), per evitare che si sovrappongano con altre attività di Gruppo o della Parrocchia; vanno inoltre comunicate alle famiglie per favorire la più ampia partecipazione possibile.

Le Cacce vanno organizzate con la massima cura, definendo orari, attività, giochi in base agli obiettivi che si vorranno raggiungere in Branco.

Descrizione

Il Consiglio di Branco, così come per tutte le riunioni, deve preparare la Caccia in tutti i dettagli. Individuata la zona in cui si svolgerà la Caccia, si dovrà stabilire come raggiungerla (dare appuntamento ai Lupetti direttamente in loco, raggiungerlo con mezzi pubblici,...); si dovrà inoltre prendere contatto con il Parroco della chiesa dove si vuole partecipare alla Messa, per conoscere gli orari delle celebrazioni.

Specialmente nei periodi invernali, è opportuno avere un riparo qualora durante la Caccia inizi a piovere (pensare, quindi, ad un “piano B”, cioè ad una serie di giochi e attività da fare al coperto) o una data di riserva in cui riprogrammare la Caccia in caso di pioggia.

Una volta stabiliti tutti i dettagli, i Vecchi Lupi si dividono i compiti per la preparazione della Caccia.

Materiale necessario

Tutto il materiale necessario per le attività previste per la Caccia deve essere preparato in anticipo, poiché, una volta raggiunto il luogo della Caccia, potrebbe risultare difficile rimediare ad eventuali dimenticanze.

Punti di attenzione

Al termine della Caccia, il luogo che avrà ospitato il Branco, dovrà essere lasciato meglio di come è stato trovato.

I Vecchi Lupi possono invitare i Lupetti a scrivere sul proprio Quaderno di Caccia, il racconto di quanto vissuto durante la giornata e arricchirlo con disegni delle attività svolte o dei luoghi visitati.

Prova 18: Durante una Caccia, saper riconoscere alcuni tipi di alberi da legna e da frutto tipici della Regione

Autore: Branco Alte Rupi, Gruppo Calcinelli 1, Distretto Pesaro-Romagna

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti utilizzino a dovere il Q.d.C. e che pongano l'attenzione sull'utilizzo della vista acuta. Inoltre si mette alla prova la loro memoria visiva.

Descrizione sintetica

Il Branco, diviso per Sestiglie, è munito di un piccolo erbario con la descrizione sintetica di alcune piante da legna e da frutto; il loro obiettivo è cercare queste piante e trascrivere più dettagli possibili oltre a quelli già riportati.

Preparazione

I VV.LL. prepareranno un erbario in cui vengono riportate le immagini delle foglie e delle piante da legna e da frutto più comuni che si possano incontrare nel proprio territorio. Una volta consegnati ai Lupetti, questi lo incolleranno nel loro Q.d.C. come esempio per la raccolta di informazioni di altre piante.

Descrizione

I lupetti, divisi in sestiglie, vanno alla ricerca degli alberi (annotare almeno 3 specie diverse).

Successivamente ogni sestiglia dispone due foglie per albero su un piano; le foglie vengono incollate ad un cartoncino sul quale viene scritta anche la tipologia dell'albero.

Fatto questo, i cartoncini (si possono chiamare cortecce) vengono mostrati alla prima sestiglia in gioco, la quale osserva attentamente per qualche minuto: poi si rigirano le cortecce di modo da coprire le foglie. A questo punto la sestiglia ha circa 3 minuti giungla per ricomporre le coppie di foglie della stessa specie. La prova sarà ripetuta per ogni sestiglia semplicemente cambiando la disposizione delle cortecce.

Materiale necessario

- Cartoncini rigidi formato A5 tutti dello stesso colore per non facilitare il gioco del Memory piante;
- Colla;
- pennarello.

Punti di attenzione

I Vecchi Lupi devono fare attenzione che tutti i lupetti trascrivano almeno un albero da legno e uno da frutto.

Autore: Consiglio di Akela, Branco Seonee, Gruppo Delianuova I (RC)

Obiettivi dell'attività

Verificare se i LL hanno imparato a riconoscere i principali alberi del territorio regionale attraverso le loro foglie.

Descrizione sintetica

Il branco diviso in due squadre si cimenta nel gioco delle sentinelle, in cui ogni squadra deve cercare di leggere i nomi delle foglie sui cartelli che la sentinella porta sul petto e nel dorso.

Preparazione

Nella riunione di consiglio di Branco si preparano i cartelli che la sentinella deve portare sul petto e sul dorso, scrivendo i nomi delle foglie e incollando anche i relativi disegni. Si preparano inoltre i fili di lana rossi e blu per distinguere le due squadre.

Descrizione del gioco

Le due squadre sono contraddistinte dai colori di un filo di lana (rispettivamente rosso e blu) legato attorno al braccio. Un lupetto "rosso" si piazza in un posto dove possa facilmente essere visto da tutt'intorno. La sentinella dovrà camminare continuamente avanti e indietro su uno spazio di 10 metri, portando sul petto e sul dorso, due cartelli con sopra il disegno e il nome di una foglia. Quando ha fatto dieci volte avanti e indietro, la sentinella cambia cartello. Ne ha una riserva di almeno sei, ad esempio la foglia del faggio, del nocciolo, del ciliegio, ecc.

I lupetti della squadra "blu" debbono avvicinarsi alla sentinella senza farsi vedere e ricopiare i disegni man mano che appaiono. Su un altro spiazzo ad almeno 200 metri di distanza un lupetto "blu" fa lo stesso lavoro di sentinella, e sono i lupetti "rossi" che debbono avvicinarsi e ricopiare i disegni. Le sentinelle non fanno altro che andare avanti e indietro e cambiare i cartelli, mentre gli altri possono catturare i lupetti della squadra avversaria strappando loro il filo colorato dal braccio. Il lupetto che ha perso il filo di lana è morto ed esce dal gioco. Alla fine del gioco, ogni squadra riceve un punto per ogni disegno con il nome correttamente riportato da un lupetto.

Materiale necessario

Cartelli di almeno 30 cm, fili di lana rossi e blu.

Punti di attenzione:

Akela decide quanti lupetti andranno ad attaccare gli avversari e quanti andranno a spiare la sentinella nemica. I lupetti si impegnano a non confrontare i propri disegni con quelli dei loro compagni di squadra.

Autore: Consiglio di Branco Gorgonzola 1, Branco Orma del grigio, Distretto Nord-

Obiettivi dell'attività

Conoscenza o scoperta delle piante principali del territorio (o della regione).

Descrizione sintetica

Il gioco può essere fatto o a due squadre o due contro due, si prepara un triss e l'obiettivo è quello completare riga, colonna o diagonale con corteccia, foglia e frutto della stessa pianta.

Preparazione

Preparare un tabellone con un triss e conoscere tre frutti, foglie, cortecce di tre piante diverse.

Descrizione del gioco

Un botanico arriva e deve riuscire a risolvere l'enigma che si trova di fronte: solo colui che conosce le combinazioni corrette riesce a risolverlo!

Materiale necessario: un tabellone con triss e tre frutti, foglie, cortecce di tre piante diverse.

Punti di attenzione

E' bene conoscere le combinazioni per evitare dubbi.

Prova 19: Conoscere i segni di Pista e saper seguire una traccia

Autori: Consiglio di Braco Nichelino I, Branco Zanna Bianca, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'Attività

Verificare che i Lupetti di Zampa Tenera sappiano riconoscere i segni di pista. Inoltre, si può far superare la prova n° 5 della specialità di Osservatore consistente nel seguire una pista fatta con elementi naturali.

Descrizione sintetica

Si richiederà al Branco un aiuto nel riconoscere alcuni animali, tramite l'analisi di alcuni elementi (orme, puzzle) che saranno disposti lungo una pista.

Preparazione

I Vecchi Lupi prepareranno o stamperanno le orme di diversi animali (uno per ogni Sestiglia), scriveranno sul retro di ognuna di queste indicazioni (direzione o azione da svolgere) per poter raggiungere l'orma successiva.

I Vecchi Lupi prepareranno un puzzle per ogni animale (ottenuto ritagliando in varie parti un foglio su cui è stato precedentemente stampata la rappresentazione dell'animale stesso) da porre alla fine del percorso di ciascuna Sestiglia. I Vecchi Lupi definiranno percorsi specifici per ciascuna Sestiglia, caratterizzati dalle orme relative agli animali precedentemente assegnati, che saranno disposte in un ambiente boscoso.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un etologo che racconta alcuni episodi delle sue ultime ricerche, per completare le quali ha bisogno dei Lupetti, chiede quindi loro aiuto per seguire le tracce di alcuni animali. I Lupetti si dividono per Sestiglie, ognuna di esse viene portata all'inizio di un percorso specifico. Inizialmente partono 2 Lupetti per Sestiglia, man mano che trovano le orme devono realizzare i segni di pista (seguendo le istruzioni riportate sulle orme stesse) e rimuoverle. Successivamente, il resto della Sestiglia seguirà i segni di pista appena realizzati e raggiungerà, segno dopo segno, la tana dell'animale (che rappresenta il termine del percorso), dove sarà posizionato il segno di pista "aspettate qui". Un assistente dell'etologo raggiungerà la Sestiglia alla fine del proprio percorso, chiedendo a quale animale appartenessero le tracce seguite. Per aiutarla nell'identificazione, verrà affidato alla Sestiglia un puzzle che, una volta completato, rappresenterà il proprio animale.

Materiale necessario: Disegni di orme su carta, materiale boscoso per fare i segni di pista e fogli di carta stampati per i puzzle.

Punti di attenzione

Assicurarsi che ci sia il materiale boscoso e naturale per fare i segni di pista. Scegliere accuratamente i ruoli in base alla progressione personale (i due Lupetti che partono per primi possono essere di 1° o 2° stella, mentre nel resto della Sestiglia seguire attentamente i Lupetti che devono superare la prova, saranno loro, per esempio, a guidare i Cuccioli nella decifrazione dei segni di pista)

Autore: Davide Papagna, Branco Rocca della Pace, Distretto Abruzzo-Molise.

Obiettivi dell'attività

conoscere i segni di pista, saper seguire una traccia, abilità manuale.

Descrizione sintetica

Gioco di conoscenza e percorso.

Descrizione del gioco

Ai Lupetti verrà presentato un Memory con i vari segni di pista.

Lo scopo è quello di trovare le coppie di caselle uguali e dovranno dire il significato di ogni segno di pista che troveranno.

Alla fine del Memory scopriranno che nel cartellone manca un tassello, quindi verrà chiesto di uscire dalla tana per cercarlo.

Uscendo dalla tana troveranno a terra "inizio tracce" e da lì partirà un percorso formato da una serie di segni di pista che li condurrà a trovare il pezzo mancante del Memory.

Materiale

Cartellone Memory, occorrente per creare un percorso con i segni di pista.

Punti di attenzione

È importante che ogni Lupetto "giochi" con il Memory, quindi fare un cartellone abbastanza grande.

Autore: Federico Fava, Branco dei lupi di Seonee (Roma 10), Distretto Roma est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti, ormai di 1°stella, dimostrano di sapere che cos'è un segno di pista, quando si usa e quando si può incontrare, nonché di riuscire ad arrivare alla fine di un percorso seguendo solamente le indicazioni date tramite questi. Ovviamente i VV.LL. devono seguire il lavoro di tutti, con particolare attenzione per quelli di 1°stella, aiutandoli se necessario

Descrizione sintetica

Il branco, dopo aver ricevuto in precedenza una spiegazione chiara e sintetica dei segnali di pista in tana, durante la caccia successiva si cimenta nella ricerca di un prezioso tesoro raggiungibile solamente da coloro che conoscono i segni di pista, poiché riescono a decifrare il percorso giusto da fare.

Preparazione

Si possono presentare i segni principali in una riunione preparativa precedente in tana, con cartelloni colorati sull'argomento, (magari presentandolo come il linguaggio segreto della foresta). Si può fare una prima applicazione, ad es. con dei quiz a doppia risposta (una giusta e una sbagliata), associando ad ogni segno una foto, magari tramite una corsa a staffetta tra le sestiglie (fatta a seconda delle necessità da migliorare nei lupetti): per esempio per l'acqua potabile si potrebbero mettere un bel fontanile da una parte e un secchio con uno spazzolone, o un tombino, dall'altra, e una volta alla fine del percorso il lupetto dovrà scegliere l'opzione giusta ecc

Usare colori particolari nel cartellone può aiutare a sviluppare la memoria visiva..

Descrizione del gioco

Dividiamo l'attività in 2 fasi

Nel primo punto, un famoso esploratore della foresta, nel mezzo di una delle sue ricerche, si trova ad un punto morto: non riesce a decifrare le indicazioni per raggiungere il tesoro nascosto (un'opzione è quella di collegarsi al racconto giungla dell'ankus del re, come tesoro nascosto da ritrovare). Farà capire al branco che questi segnali sono quelli di pista, dopo di che di sestiglia ci si cimenta a seguire una pista tracciata precedentemente dai VV.LL., trovando segnali e messaggi.

Nel secondo punto l'esploratore, vorrà testare ancor di più le capacità di questi lupetti promettenti chiedendogli di creare il loro personale percorso segreto verso il proprio tesoro. Stabiliti i punti di partenza e di arrivo, ogni sestiglia deve costruire una pista in base a semplici istruzioni, con l'aiuto dei propri QDC, con un piccolo supporto dei VV.LL., e utilizzando solamente materiale trovato sul posto (rametti, sassi, ecc.).

Materiale necessario

Cartellone per preparazione precedente in tana, foto dei segnali per preparazione con staffetta e risposta multipla finale, infine i segnali di pista in caccia per la ricerca possono essere fatti dagli stessi VV.LL. con elementi naturali, ma in alternativa si può anche usare nastro BR o fascette di legno preparate in precedenza.

Prova 20: Conoscere i punti cardinali e distinguere la Stella Polare

Autore: Lorenzo Mian, Branco Arcobaleno, Gruppo Lucinico 1°, Distretto Friuli.

Obiettivi dell'attività

Capire la forma dell'orsa minore, e di conseguenza sapersi orientare e conoscere i punti cardinali. E' inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di Mani Abili.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara di orientamento a più manche, in ognuna delle quali la posizione del nord viene cambiata da un VL. All'inizio di ogni manche i LL si trovano in cerchio attorno al punto centrale, dove si trova un cartellone che mostra la stella polare, l'orsa minore e l'orsa maggiore. Al "via" ciascun lupetto raccoglie dal terreno un cartoncino che indica un punto cardinale e deve raggiungerlo: le basi che indicano i punti cardinali sono distribuite attorno al punto centrale con un raggio di 20m.

Accanto alla conoscenza della posizione reciproca dei punti cardinali, la difficoltà è aumentata dal fatto che la posizione del nord, viene cambiata all'inizio delle manche ruotando il cartellone.

Preparazione

Nel corso della riunione del CdA si preparano un grande cartellone con un disegno dell'orsa minore e maggiore ed i cartellini con i punti cardinali. Per superare una prova di Mani abili il cartellone può essere incollato su un pannello rigido, che a sua volta può essere montato con un perno sulla testa di un palo da piantare nel terreno.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Arriva un navigatore che racconta la sua esperienza e parla della navigazione notturna negli oceani. Presenta i punti cardinali utilizzando una carta geografica, una carta topografica ed una rosa dei venti i punti cardinali e l'importanza dell'orientamento. Poi si sposta con i LL attorno al cartellone, posizionato in precedenza. Sul terreno sono sparsi i cartellini (con il testo rivolto verso il basso) che indicano i punti cardinali. Il navigatore ruota il cartellone a puntare una delle basi e dà il "via". I lupetti raccolgono un cartellino e raggiungono il punto corrispondente. Il gioco si ripete alcune volte, rimescolando i cartellini e ruotando il cartellone. Si tiene conto del numero di volte in cui ogni lupetto raggiunge il punto corretto e del tempo impiegato.

Materiale necessario: un cartellone (indicativamente 100x70cm), pennarelli, altri cartoncini (min 1 per lupetto) 8 cordini da 2m per segnare le basi, pennarelli. Facoltativo, per montare il cartellone su supporto rotante: palo appuntito, alto ca 1m, trapano o succhiello per forare il pannello (ovviamente non richiesto se il pannello è di polistirolo), chiodo da usarsi come perno, mazzetta per piantare il palo.

Punti di attenzione

Il montaggio del pannello sul supporto richiede una certa abilità. Potrebbe essere necessaria una spiegazione.

Autori: Antonino Fraraccio e CO.BRA BRANCO: SEEONEE GRUPPO:FROSOLONE I

Obiettivi dell'attività

Verificare se il lupetto conosce i punti cardinali

Descrizione sintetica

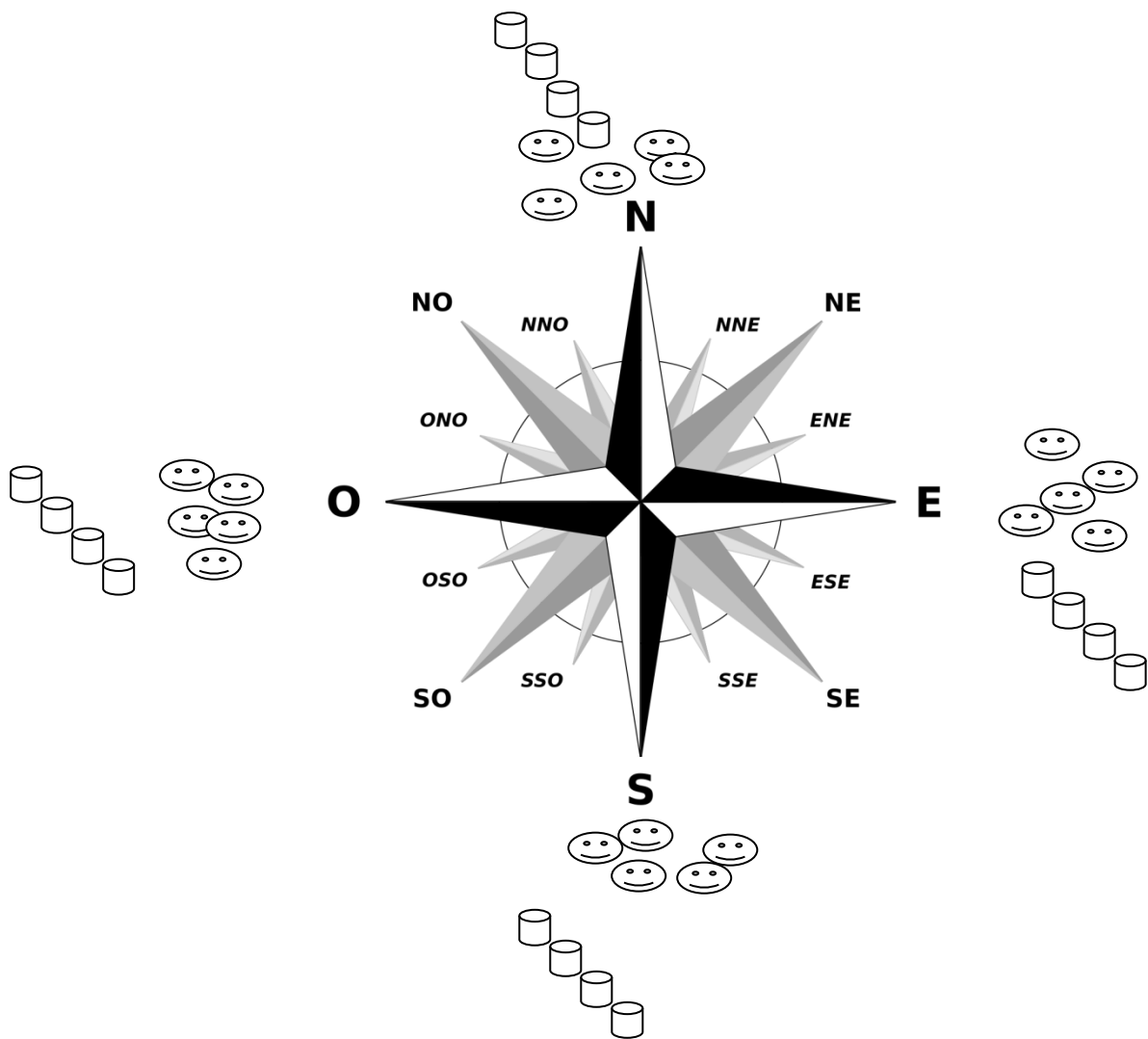
Arriva uno scienziato "pazzo" che ha i capelli alzati, si lamenta del vento ma non riesce a capire da dove arriva il vento, mostra al branco una grande rosa dei venti e fa il punto della situazione ricordando quello che aveva studiato qualche anno prima in università.

Breve chiacchierata sui punti cardinali, spiegazione rosa dei venti e spiegazione della provenienza dei vari venti.

Il branco sarà poi impegnato in un gioco di movimento a squadre di riconoscimento punti cardinali .

Descrizione del gioco

Branco diviso in quattro squadre (est-ovest-nord-sud), in uno spazio molto ampio ogni squadra si posiziona su “uno dei punti cardinali” insieme a 3 contenitori per ogni punto, al centro sono posizionati dei cartoncini con su scritti i venti precedentemente spiegati; lo scienziato racconta dei suoi viaggi per il mondo inserendo nel racconto il nome di un vento o di un punto cardinale, la squadra che si sente tirata in causa corre verso il centro, ogni lupetto raccoglie un cartoncino e leggendo il nome del vento si va a posizionare nell’apposito contenitore situato nel punto cardinale.



Alla fine si conteggiano i cartoncini esatti e quelli errati

Materiale necessario: cartoncini con nomi dei venti, 16 piccoli contenitori, rosa dei venti gigante per la spiegazione.

Autore: Francesco Aloise e Luca Grimaldi, Branco Fiore Rosso (Roma 2), Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti siano in grado di riconoscere i punti cardinali e che sappiano individuarli nello spazio che li circonda, verificare inoltre se sappiano minimamente orientarsi tra le costellazioni determinando la stella polare.

Descrizione sintetica

Il branco deve aiutare un marinaio naufrago a raggiungere il suo veliero seguendo una serie di coordinate/passi. Le coordinate saranno poste all'interno di un forziere che può essere aperto solo tramite la stella polare. Alla fine del percorso dovranno colpire dei velieri nemici indicati dal marinaio attraverso altre coordinate.

Preparazione

I VVLL scriveranno delle indicazioni sotto forma di coordinate da seguire per completare il percorso sui foglietti.

Creare o in alternativa far realizzare in consiglio d' Akela un forziere (magari ideando per questo un'attività a parte, contenitore per merende o simili) e disegnare una mappa stellare su cartellone con alcune costellazioni (la stella polare e altre tre a scelta). Ritagliare la mappa in piccoli pezzi per formare un puzzle. Disporre dei birilli ad una certa distanza (o delle sagome di velieri) in un ampio cerchio in corrispondenza dei punti cardinali, i lupetti invece saranno posizionati all'interno di un cerchio più piccolo con diverse palle di carta (munizioni).

Descrizione del gioco

Un vecchio marinaio in seguito ad un nubifragio ha perso il suo veliero e il senso dell'orientamento. Ha con se solo un forziere: la combinazione per aprirlo è andata in mille pezzi e chiederà ai lupetti di farsi aiutare (puzzle stella polare). Una volta completato e individuata la stella polare, il forziere si aprirà e al suo interno vi saranno una serie di indicazioni coordinate/passi a foglietti per raggiungere il veliero. Avendo perso anche il senso dell'orientamento i lupetti (sapendo che il sole sorge ad Est) troveranno i punti cardinali e individueranno la nave del marinaio. Verranno consegnati almeno due foglietti a lupetto con le coordinate da seguire. A questo punto i lupetti si metteranno in file di sestiglie pronti a partire: devono seguire le coordinate nel modo più veloce e corretto possibile. Arrivati al veliero del marinaio, i lupetti si troveranno nel bel mezzo di un attacco da parte di altre navi. Il marinaio, indicherà con le coordinate da dove proviene la nave nemica (la sagoma di cartone o l'insieme di birilli), quindi i lupetti troveranno le munizioni (pallette) e le lanceranno. Una volta abbattute tutte le navi nemiche, e quindi vinto la battaglia, saluteranno il marinaio.

Materiale necessario

Foglietti con indicazioni coordinate/passi (almeno otto indicazioni per foglietto)
Forziere
Puzzle mappa stellare
Cordini o cinesini per segnare il veliero
Birilli o sagome di cartone (velieri)
Pallette di carta o di plastica
Costume da marinaio

Punti di attenzione

I VVLL verifichino che i lupetti eseguano il percorso nel modo giusto non facendosi prendere dalla fretta di arrivare primi.

Proviamo a rendere il percorso abbastanza distante da far spostare i lupetti per spazi abbastanza vasti.

Prova 21: Saper fare una capriola in avanti e all'indietro

Autore: Vecchi Lupi del Branco Seeonee, Distretto Friuli-Venezia Giulia

Obiettivi dell'attività

Verificare la prova 21 (capriola lupetto), fare misurazione tramite capriola di un oggetto posto a data distanza.

Descrizione sintetica

Partendo da un'estremità di un campo rettangolare, i lupetti dovranno stimare la distanza di un oggetto posto ad una certa distanza in "numero di capriole"; dovranno poi raggiungere l'oggetto a capriole e verificare la loro stima.

Preparazione:

- 1) Un campo rettangolare conterrà i vari oggetti (pari al numero di lupetti)
- 2) Ogni lupetto dovrà dunque stimare quante sono le capriole e segnare subito su QdC la misura
- 3) Al via dei VVLL parte la sfida delle capriole
- 4) Verificata la stima, ripeterà con l'oggetto nella corsia a fianco.

Descrizione del gioco

Ambientazione: gli elfi della foresta si sono svegliati dopo un lungo sonno e devono controllare le loro capacità motorie superando questo piccolo campo di prova e affinare le loro capacità di stima. Nell'area delimitata saranno posti diversi oggetti, pari al numero di lupetti, a distanze varie dal fondo del campo; ogni lupetto sarà disposto davanti ad un oggetto; dietro di loro avranno il loro QdC aperto.

Al "via", annotano la stima di quante capriole sono necessarie per raggiungere il proprio oggetto, eseguiranno le capriole e aggiorneranno la stima con il numero di capriole effettivamente necessario.

Quindi si sposteranno davanti all'oggetto della corsia adiacente e ripeteranno l'esecuzione.

Materiale necessario:

- Corda o nastro per fissare il campo (q.b. Per accogliere tutti i lupetti su una riga)
- Oggetti vari pari al numero di lupetti
- Foglio prestampato con elenco/immagini oggetti
- QdC, Matita/Penna

Punti di attenzione:

- Corretta esecuzione della capriola
- Lealtà nella stima

Autore: Mauro Angelosante, Branco "Ankus" Gruppo Montesilvano 1, Abruzzo-Molise

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti sanno fare la capriola.

Descrizione sintetica

Gioco a staffetta durante il quale ogni lupetto dovrà eseguire la capriola.

Descrizione del gioco

Ambientazione:

i lupetti impersoneranno Kaa che silenziosamente si avvicina alla una preda

Regole:

i lupetti si dispongono su due file (tipo staffetta).

il primo di ogni fila fa la capriola e resta fermo nel punto dove si rimette in piedi; appena terminata la capriola parte il secondo, si posiziona davanti al lupetto fermo e fa la capriola, fermandosi anche lui dopo averla completata. Si prosegue così riformando la fila.

Il gioco può terminare dopo che tutti hanno eseguito la capriola oppure si può mettere a terra una sagoma di una preda da raggiungere facendo avanzare la fila.

Materiale necessario:

Sagoma della preda di cartoncino (o altro).

Punti di attenzione

È importante che il gioco sia svolto all'aperto (anche per l'ambientazione), o comunque non direttamente su un terreno molto duro o un pavimento se ci sono ancora lupetti non molto esperti.

Autore: Federico Cavalli, Branco del Popolo Libero, Gruppo Roma 1, Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti sulla Pista di Prima Stella sappiano effettuare una capriola in avanti e una indietro. L'attività si propone di provare l'efficienza fisica dei lupetti di tutto il branco.

Descrizione sintetica

Una società segreta ha rubato un codice importante per la salvezza dell'umanità. Delle truppe di agenti segreti sono state convocate per riprenderlo, ma dovranno entrare nella base dei malvagi utilizzando tutta la loro astuzia e la loro abilità e non facendosi beccare dai raggi laser. Solo alcuni per squadra potranno entrare, i designati dal Generale della Polizia Universale, gli altri aiuteranno a creare il varco da dove entrare nella base.

Preparazione

Per poter proporre il gioco, in una riunione precedente deve essere stata insegnata la capriola lupetto e sono state fatte delle prove. Non deve essere questa l'occasione per mettere in difficoltà i lupetti, ma per farli divertire.

Descrizione del gioco

Al centro di un campo quadrato vi sono due cerchi concentrici (la distanza tra cerchio grande e piccolo deve essere tale da permettere di fare effettuare la capriola lupetto). Al centro del cerchio più grande ci sarà il codice da recuperare (anche diviso in più parti). Dal cerchio esterno all'interno saranno posizionati dei materassini, in parti diverse, su cui effettuare la capriola. Ad una distanza elevata ed in corrispondenza dei materassini ci saranno le squadre di agenti segreti con alla fine i designati dal Generale della Polizia Universale. Coloro che dovranno aprire il varco avranno dei pezzi di un puzzle in numero adatto (uno ciascuno) che formerà una bomba (quella che aprirà il varco nella base). Alvia una alla volta con un'andatura precisata ad inizio gioco (potrebbe essere questo il modo di verificare altre prove della pista) corrono per portare il loro pezzo di fronte al materassino corrispondente. Una volta completato il puzzle (la bomba esplose) sarà il turno dei designati. Essi dovranno correre effettuare una capriola in avanti per entrare nella base e arrivare alla stanza del codice, prenderne un pezzo, tornare indietro con una capriola

all'indietro e portare quello che hanno preso indietro dalla loro squadra, ma dovranno stare attenti, perché all'interno della base è attivo un sistema a raggi X invisibili, se i designati non se ne accorgono e vengono colpiti, scatta l'allarme e verranno colpiti da delle bombe (pallette di carta lanciate dai VVLL). Vince la squadra che recupera più pezzi del codice.

Materiale necessario: Nastro Bianco/rosso, segnali di squadra, materassini in numero uguale alle squadre, conetti per segnare la partenza, puzzle di bombe (uno per squadra), pezzi di codice.

Punti di attenzione

I designati saranno scelti all'inizio del gioco dal Generale della Polizia Universale (saranno quelli che dovranno superare la prova).

I VVLL che svolgono la funzione di allarme all'interno della base dovranno stare attenti che le capriole vengano effettuate correttamente, senza uscire dal materassino, con la schiena ricurva, la testa appoggiata al petto e che si ritorni in piedi una volta effettuata la capriola senza poggiare le mani per terra, come B.P. suggerisce nel X Morso del Manuale dei Lupetti. Loro controlleranno l'effettivo superamento della prova.

Prova 22: Eseguire un adeguato percorso a piè zoppo

Autore: Marco Capretta, Branco colline di Seonee, Roma Est

Obiettivi dell'attività

Come obiettivo di questa attività, si trova la coordinazione del lupetto, che dovrà essere in grado di svolgere un percorso a piè zoppo anche con una certa precisione e tecnica di salto (saltare sulla punta dei piedi, e non sulla pianta).

Come indicato nelle norme, questa è una prova che va preparata nel tempo con le dovute progressioni, quindi si può partire, ad esempio, dal caso più semplice (saltello sul posto), fino ad arrivare al nostro obiettivo di pista.

Presentazione:

Mentre il branco è riunito in tana, arriva il capo di un villaggio vacanze, che propone ai lupetti un soggiorno incredibile ed esclusivo. C'è però un problema: si sono rotti i ponti che collegano le isole tra di loro, e quindi per andare da un'isola all'altra dovranno saltare (ecco che qui entra in gioco la tecnica del piè zoppo).

Descrizione del gioco

In uno spazio delimitato bisognerà segnare a terra diversi cerchi, ognuno dei quali sarà un'isola. La distanza tra un'isola e l'altra è diversa, ed ognuna di esse ha un certo punteggio, a seconda della distanza dall'isola vicina e dalla sua grandezza. Ogni sestiglia avrà di fronte a se le proprie isole; partiranno uno alla volta, cercando di totalizzare quanti più punti possibili. Ogni volta che il lupetto non riuscirà a entrare nel cerchio che si era preposto, si azzereranno tutti i punti che aveva totalizzato dall'inizio del suo percorso, ma potrà comunque continuare ad accumularli con le isole successive. Vince la sestiglia che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Materiale necessario

nastro b/r o cerchi per segnare le isole, cartoncini con i punti delle varie isole

Punti di attenzione

Dopo aver seguito una giusta progressione nel tempo, il lupetto sarà pronto per svolgere un'attività che è incentrata esclusivamente sulla proprie capacità nel piè zoppo.

Autore: Lorenzo Bazzano, Branco "Seonee" del Gruppo Pescara 2, Abruzzo - Molise

Obiettivi

Riuscire ad eseguire correttamente la corsa a piè zoppo.

Descrizione attività:

Il Branco verrà disposto in cerchio e Akela sceglierà il primo lupetto che dovrà uscire dal cerchio e iniziare a girarci intorno camminando. Appena il L esterno al cerchio vorrà, dovrà toccare la schiena di un altro L e da lì partirà una corsa a piè zoppo intorno al cerchio in direzioni opposte. Il L che occuperà per prima il posto vuoto vincerà, chi arriverà per secondo continuerà a girare intorno al cerchio cercando di recuperare un posto.

Quando i due LL si incontrano eseguono il saluto stringendosi la mano.

Punti attenzione:

Essendo un gioco stancante, se il L scelto inizialmente rimane troppo tempo fuori può essere sostituito da un altro (sceglie Akela o un VL).

Autore: Alfredo Della Coletta, Branco Waingunga, Trieste 2, Distretto FVG

Obiettivi: Piè zoppo; Gioco di squadra; Progressione palla

Descrizione del gioco

Metà branco si dispone ai lati di un campo rettangolare, con alcune palle a disposizione. L'altra metà dovrà cercare di attraversare il "corridoio" a piè zoppo, senza farsi colpire dalla palla lanciata dagli altri Lupetti.

Nel percorso sono inoltre presenti dei cerchi di corda di dimensioni diverse, a ognuno dei quali è associato un punteggio progressivo (cerchio grande = 1 punto, cerchio più piccolo = 5 punti); se i LL che attraversano il corridoio riescono a entrare con il piè zoppo nei cerchi guadagnano i punti associati al cerchio. I Lupetti attraversano il "corridoio" uno alla volta; si parte quando il L davanti ha superato metà percorso.

Alla fine si fa la conta del punteggio complessivo di squadra e si invertono i ruoli.

Il gioco può essere ambientato in tema RG (il Bandar-Log che cerca di colpire Mowgli, Baloo e Bagheera con le noci di cocco – La caccia di Kaa)

Materiale necessario: Cerchi di corda; Palle

Punti di attenzione

Verifica del piè zoppo soprattutto per i LL sulla pista di prima stella

Gioco di squadra: per aumentare la possibilità di colpire chi sta passando nel "corridoio" i LL all'esterno devono imparare a collaborare, passandosi la palla.

Prova 23: Saper fare quindici salti alla corda girata da due Vecchi Lupi

Autore: Matteo Marchiante e Vecchi Lupi, Branco Nuova Giungla, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se le zampe tenere sanno fare 15 salti alla corda girata da due Vecchi Lupi

E' inoltre possibile verificare la prova di prima stella saper fare una capriola lupetto e la prova della specialità di atleta strisciare sotto ad un ostacolo a 50 cm da terra per 4 m.

Descrizione sintetica

Breve percorso atletico con 3 prove da superare affrontato da due squadre che dovranno cercare di recuperare più gemme possibili.

Preparazione

1. Posizionare 2 coni per la partenza
2. Preparare con i paletti e il cordino l'ostacolo che le 2 squadre dovranno superare
3. Posizionare 2 coni da dove i 2 lupetti faranno la capriola
4. Se si hanno 4 Vecchi Lupi, gireranno loro le due corde altrimenti trovare due alberi ai quali legare un capo della corda mentre l'altro lo terrà un Vecchio Lupo (da fare per entrambe le corde o su una in base al numero di Vecchi Lupi)
5. Posizionare i 2 coni con le gemme

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un esperto di sistemi di sicurezza con uno strano passato che viene chiamato Le Rubon che dice di aver ideato un sistema d'allarme per proteggere i diamanti del famoso miliardario Guglielmo Cancelli perché spaventato all'idea che i suoi gioielli possano essere rubati. Le Rubon ha bisogno che qualcuno collaudi il suo sistema.

I lupetti verranno portati nei pressi del luogo per i test.

Si spiega il percorso che i lupetti delle due squadre, uno alla volta per squadra, dovranno affrontare (meglio se viene fatto anche un esempio) se i lupetti superano tutti gli ostacoli (strisciare ad un ostacolo, fare una capriola, e saltare la corda per 15 volte prima di poter uscire) potranno prendere una gemma mentre se falliranno l'ultima prova non potranno prenderla; in entrambi i casi torneranno indietro di corsa per far partire il prossimo compagno. Vince la squadra che nel tempo prestabilito recupera più gemme.

Materiale necessario: 16 paletti di legno, 1 matassa di cordino, 2 corde, Gemme (palline di carta o altro) almeno 2 per lupetto, 6 coni

Autore: Stefano Tassinari, Branco Dhak (Roma 1), Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti, a cui è già stato insegnato come eseguire dei salti alla corda, sono in grado di eseguirne 15 di seguito.

Descrizione sintetica

Il branco eseguirà un allenamento di preparazione ad una partita a palla lupetto e poi giocherà una partita a palla lupetto. Successivamente ci sarà una piccola variante, il punto può essere raddoppiato se il marcatore esegue 15 salti alla corda girata dai vecchi lupi.

Preparazione

In una riunione precedente a quella dell'attività si può insegnare a saltare la corda ai lupetti con una piccola attività in tana in cui si insegna ai lupetti a saltare a tempo segnato da un vecchio lupo che colpisce il terreno con una corda.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un vecchio lupo travestito da atleta medaglia d'oro in palla lupetto e propone ai lupetti un allenamento per prepararsi al meglio a giocare una partita di palla lupetto. I lupetti sosterranno singolarmente un vero e proprio percorso (evitare ostacoli, corsetta, salti con la corda da solo e girata da 2 vecchi lupi) e al termine di esso i lupetti si sfideranno in una partita di palla lupetto con la variante del salto corda per raddoppiare il punto.

Materiale necessario:

fasce divisione squadra; una corda lunga; nastro B.R. o coni per eseguire campo da gioco; palla; ostacoli per il percorso di allenamento; cordini

Punti di attenzione

Controllare i lupetti che sanno già saltare la corda in modo che imparino a tenere il tempo della corda.

Prova 24: Durante una Caccia scavalcare una siepe o un muretto alto non oltre 70cm e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino.

Autore: Branco Fiore Rosso Roma13 Distretto Roma SUD

Obiettivi dell'attività:

Verificare quanto in alto i cuccioli sono in grado di saltare e la loro coordinazione fisico-visiva.

Verificare inoltre che i lupetti siano leali nell'ammettere di aver toccato la corda

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva Massimo Decimo Meridio, comandante della legione Phoenix, che racconta le sue imprese e propone di fare un allenamento per verificare se i lupetti sono abbastanza atletici per entrare nella sua nuova accademia dei gladiatori.

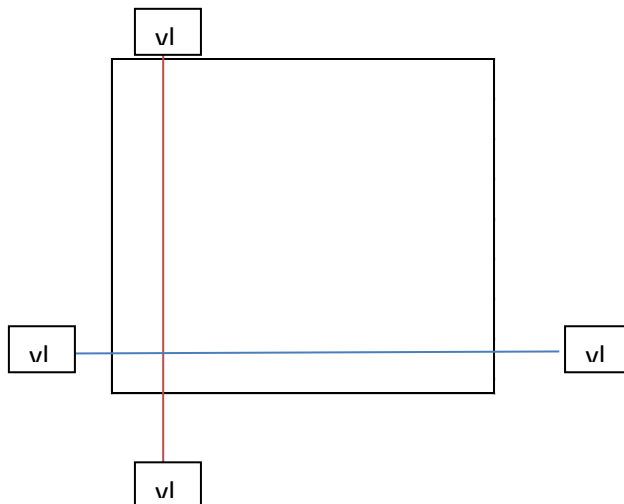
Poi i lupetti vengono portati al Colosseo (uno spazio delimitato da cui i lupetti non possano uscire senza essere eliminati).

Quattro vvll si dispongono a coppie. Ogni coppia ha una corda. Ogni vl tiene in mano un capo di una corda e le coppie di vvll si dispongono in maniera tale che le corde siano perpendicolari tra di loro. Inizia il gioco: i vvll si muovono, inizialmente tenendo la corda bassa e alzandola a progressivamente. Lo scopo dei lupetti è quello di saltare le due corde che i vvll fanno muovere contemporaneamente all'interno dello spazio delimitato, prestando attenzione ad ogni direzione. L'ultimo lupetto rimanente vince una borsa di studio per l'Accademia dei Gladiatori.

Variante: come progressione invece delle corde è possibile usare dei lunghi bastoni, filagne o una struttura rigida per dare l'idea del salto della siepe o del muretto.

Materiale necessario:

Due corde lunghe e del nastro bianco e rosso per delimitare l'arena



Autore: Simone Celebrin e Vecchi Lupi, Branco Vasta Giungla, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti di zampa tenera sanno scavalcare una siepe o un muretto alto non più di 70 cm (e in ogni caso adeguato alla struttura fisica e alle abilità del bambino). Tale prova permette anche lo sviluppo delle capacità coordinative generali oltre ad alcune specifiche, come quella oculo-motoria e oculo-podalica.

E' inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella "Saper eseguire il nodo piano/rete" e far progredire i lupetti nella progressione palla (lancio).

Descrizione sintetica

I dromedari: il branco si cimenta in una gara a ostacoli (a squadre), cercando di arrivare al traguardo nel minor tempo possibile, eseguendo al meglio il percorso. Ogni fantino dovrà trasportare fino al traguardo il suo dromedario (composto da lupetti), evitando gli ostacoli e saltando una siepe o un muretto posto nel mezzo del percorso.

Preparazione

1. Realizzazione del percorso a ostacoli da parte dei Vecchi Lupi
2. (Facoltativo) E' possibile inserire nel mezzo del percorso degli oggetti o delle immagini particolari a cui il fantino dovrà fare attenzione insieme alla sua squadra che comporrà il dromedario. Al termine i lupetti dovranno riportare quanto visto (Kim vista).

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un grande emiro che cerca degli abili fantini per gareggiare nella più grande corsa di dromedari di tutta Abu Dhabi (a squadre).

Ogni squadra è composta da 4 lupetti. 2 lupetti di corporatura simile, si piazzano schiena contro schiena e si tengono per le braccia (corpo del dromedario), un terzo (testa del dromedario) si mette davanti a uno dei

due (dandogli le spalle) mettendo le mani sulla vita di quello a cui volta le spalle. Il lupetto che fa la testa del dromedario, porta attaccata al suo braccio sinistro una cordicella, trattenuta da un quarto lupetto che è il fantino (variante: il fantino può unire la sua corda a quella legata al dromedario, per verificare il nodo piano o rete). Un pallone (per fare la gobba del dromedario) è piazzato fra le teste dei due lupetti che formano il corpo. Ogni fantino deve condurre il suo dromedario da un punto di partenza ad un punto d'arrivo, senza perdere la gobba (palla), facendo un percorso ad ostacoli (esempio: slalom) e poi dovrà scavalcare un muretto o una siepe (non superiore a 70cm). Esso potrà essere superato solamente dal fantino o da tutti i lupetti della squadra (in quest'ultimo caso solo dopo aver posto a terra la palla che compone la gobba, e aver "rotto" temporaneamente il dromedario", in modo da far superare con agio l'ostacolo a tutti quanti).

Variante 1: Si può porre un canestro al termine del percorso in modo tale da lanciare la palla verso l'obiettivo una volta tagliato il traguardo.

Variante 2: si può far saltare il muretto o la siepe oltre che come ostacolo durante o a conclusione del percorso, anche prima dell'inizio della gara, quale "cancello" da dover oltrepassare per entrare in pista.

Materiale necessario: una palla per squadra, una corda per squadra (o due qualora si scegliesse la variante con il nodo), un muretto o una siepe da superare (70 cm massimo), coni e nastri per segnare il percorso e gli eventuali ulteriori ostacoli.

Punti di attenzione.

Porre un materasso oltre il muretto o la siepe qualora il fondo fosse eccessivamente duro.

Non deridere o forzare alcun lupetto che non fosse in grado di scavalcare l'ostacolo o ne avesse paura. A tal proposito si suggerisce di individuare in anticipo i fantini che dovranno saltare il muretto o la siepe, in modo da eventualmente costruire loro un ostacolo dell'altezza migliore in rapporto alle loro possibilità.

Qualora si scegliesse la variante con il nodo per legare il dromedario alla corda del fantino, non si deve dire: "fate un nodo piano" o "fate un rete" ma "attacca questa corda all'altro estremo".

Autore : Roberto Riondino, Gruppo San Ferdinando 1

Nome: messaggio ad ostacoli

Materiali: ostacoli di diverso tipo e diversa altezza.

Svolgimento: gioco a staffetta per Sestiglia o squadra. Un Vecchio Lupo sussurrerà nell'orecchio del primo componente la squadra un messaggio, lui dovrà correre e saltare l'ostacolo più basso; una volta raggiunto l'altro Lupetto dovrà passargli il messaggio originale e così via. Lungo il percorso gli ostacoli saranno sempre più alti.

Il gioco prosegue fino a quando non sarà più possibile scavalcare l'ostacolo.

NB : Al fine di far superare la prova a tutti, è fondamentale effettuare più manche stando attenti ad invertire l'ordine dei Lupetti

Prova 25: Saper prendere e lanciare una palla da una distanza di 8-10 metri da fermo e in movimento

Autore: William Varga – Roma 3

Obiettivi dell'attività:

Verificare se i lupetti che devono conquistare la I stella sappiano prendere e lanciare una palla da una distanza di 8-10 metri da fermi e in movimento.

Descrizione sintetica

Nome del gioco "Fuori dal Campo". Il gioco è una variante del classico "3 passaggi – 1 punto" per il quale però si potrà verificare la prova di pista in oggetto

Preparazione

Il vecchio lupo che presenta il gioco dovrà costruire un campo a forma quadrata di 10 metri per lato con il nastro delimitatore.

Svolgimento

Ambientazione. Su Marte, pianeta vicino alla Terra, si gioca al di fuori di un campo invece che all'interno: lo sport tipico su questo strano pianeta vede le squadre giocare agli estremi del campo fatto a forma di quadrato.

Il gioco rappresenta l'alternativa a "3 passaggi un punto": al via le squadre si disporranno al di fuori del quadrato di gioco eccetto tutti i lupetti che hanno la seconda stella (o in caso siano troppo pochi da lupetti selezionati dai vecchi lupi, fare solo attenzione che rimangano fuori dal quadrato i lupetti che devono superare la prova in oggetto) e la contesa della palla avverrà fuori al quadrato. La squadra che conquista la palla dovrà cercare di fare punto facendo almeno 3 passaggi tra lati opposti del campo. I lupetti che si trovano al centro del campo dovranno cercare di intercettare la palla e passarla ai componenti della propria squadra. Il vecchio lupo che dirige il gioco potrà cambiare durante il gioco i lupetti che si trovano al centro del campo e dovrà fare attenzione se i lupetti di I stella riusciranno a prendere e lanciare la palla da una distanza di 10 metri sia fermi che in movimento.

Vince la squadra che allo stop del gioco realizza più punti. Alla fine del gioco il vecchio lupo che dirige farà una applauso alla squadra vincitrice.

Materiale necessario:

Palla; Nastro per delimitare il campo (almeno 40 m); Nastri o fascette per identificare le squadre

Autore: Michele Conte e Vecchi Lupi, Branco Verdi praterie, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Saper prendere e lanciare la palla

Descrizione sintetica

I giapponesi stanno testando un nuovo tipo di motore ultraefficiente: il motore a "palla". Prima di iniziare a venderlo però è necessaria una prova su strada

Preparazione

Preparare il percorso, prestando attenzione alla corretta distanza tra le due linee (8-10 metri)

Descrizione del gioco

Lupetti divisi a coppie, ciascuna coppia ha una palla. Ogni lupetto deve seguire una linea retta, delimitata da una corda o da una sequenza di coni, durante tutto il percorso (il lupetto è come se fosse una ruota della macchina, quindi non può né avvicinarsi né allontanarsi dall'altro lupetto). I 2 lupetti, e quindi la linee rette da seguire per ogni lupetto, sono distanti fra di loro 8-10 metri (distanza richiesta dalla prova di pista). La "prova su pista" si divide in 3 fasi: accensione, partenza e pieno regime

- Accensione: i 2 lupetti da fermi devono fare 10 passaggi senza mai far cadere la palla (si può aumentare pian piano la velocità)
- Partenza: passaggio da fermo → avanzamento → passaggio da fermo
- Pieno regime: passaggi in corsa senza mai fermarsi

Alla fine del "pieno regime" si entra in fase di frenata (uguale alla fase "partenza") e infine in fase di spegnimento (uguale alla fase "accensione"). Finito il tracciato, i 2 lupetti possono dare il cambio ad un'altra coppia oppure ripetere il percorso in maniera inversa per poi dare un cambio.

Variante 1: Creare 2 percorsi perpendicolari fra loro e che si incrocino in zona *pieno regime* così che i lupetti debbano stare attenti a non fare "incidenti con le altre vetture". Per il resto, le regole sono le medesime

Variante 2: Più percorsi assieme, senza le fasi "partenza" e "frenata". Fatti i 10 passaggi iniziali da fermi al di fuori di un reticolo, la coppia di lupetti poi seguirà la propria pista a pieno regime

Materiale necessario: alcune palle e dei coni o corde per delimitare i percorsi

Punti di attenzione

Lo scopo del gioco è quello di imparare a passare e ricevere un pallone, non quello di finire prima il percorso. Per sensibilizzare a questo, è possibile far partire dall'inizio la coppia se il pallone dovesse toccare il suolo oppure spronare i lupetti ad andare più lentamente nella parte a pieno regime per effettuare passaggi migliori

Autore: Giuseppe Ferraro – Davide De Sandi, Branco GHIBLI, Distretto Puglia.

Obiettivi dell'attività

Verificare se il Branco ha raggiunto la padronanza necessaria per il lancio e la presa della palla, durante lo svolgersi di un gioco sport dinamico di squadra.

E' inoltre possibile verificare la prova sempre di 1 Stella "Saper fare quindici salti alla corda girata da due Vecchi Lupi", con le regole aggiuntive proposte al gioco di base.

Descrizione sintetica

Il Branco si cimenta in un gioco sport, che vede due squadre sfidarsi nei rispettivi campi e lanciarsi la palla per colpire i Lupetti della squadra avversaria; e fare così più prigionieri possibili. Inoltre, ogni squadra per potersi muovere necessita all'esterno del campo di una batteria che alimenti il proprio gioco (Lupetto che salta la corda).

Preparazione

1. Durante le riunioni di Branco fatte in precedenza, si proporranno ai Lupi dei giochi finalizzati alla **progressione per il salto della corda**

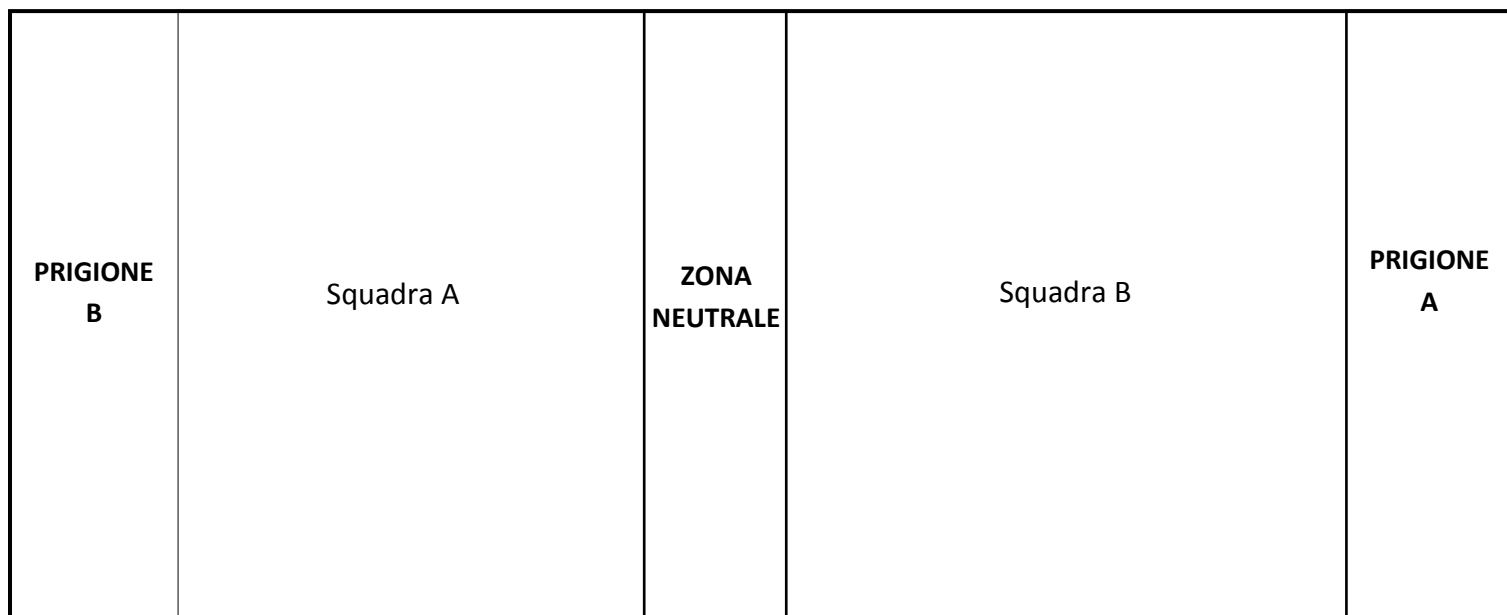
2. Nei mesi precedenti, il Branco in **maniera graduale** dovrà imparare il corretto svolgersi dei giochi di squadra, specialmente i giochi con regole complesse che vanno ad aggiungersi di volta in volta (3 passaggi un punto, palla in mano a tempo, Lupetto fermo con la palla in mano, ecc.); inoltre, il singolo Lupetto dovrà cimentarsi nella padronanza del lancio e presa palla, da fermo e in movimento, attraverso giochi che li propongono singolarmente.

Descrizione del gioco

REGOLE: Il VL lancia in aria una palla; la squadra che la raccoglie, dopo un passaggio riuscito ha il diritto di colpire un avversario. Ogni Lupetto dal suo campo può colpire con la palla i Lupetti della squadra avversaria. Le mani sono invulnerabili. I colpiti vanno subito nella zona dei prigionieri. La palla può essere scagliata contro un avversario soltanto se è stata afferrata al volo, e non raccolta da terra o di rimbalzo. Per questo i LL di una squadra si passano la palla prima di tirare. I prigionieri continuano a giocare ed aiutare la propria squadra raccogliendo la palla tutte le volte che questa finisce nella prigione (la cui linea essi non possono mai varcare), per rilanciarla ad un compagno libero; oppure, se lo ritiene opportuno può colpire direttamente un avversario. I liberi, possono anche passare la palla direttamente ai propri prigionieri che sono nel campo nemico, per assicurarsi di colpire con più certezza gli avversari.

La batteria: Nel frattempo, all'esterno del lato maggiore del campo di ciascuna squadra, si collocano le "batterie"; ogni batteria è formata da 2 VL (In mancanza di 4 VL si può optare per 4 Lupetti, di una eventuale terza Sestiglia, rimasta ferma in attesa che si sfidino le prime due), che girano la corda a 1 Lupetto della rispettiva squadra. La batteria è attiva fino a quando il Lupetto non smette (o inciampa) di saltare. Solo quando la batteria è attiva la Squadra può giocare (es : La Batteria della Squadra B è in funzione, la Squadra B può attaccare). Il Lupetto all'interno della batteria non può fare più di 30 salti; al termine dei quali deve essere sostituito, per dare il cambio senza "arrestare la batteria" basta entrare con la corda in movimento. Se dovesse inciampare, passa il turno all'altra Squadra

Materiale: Necessario per segnare un campo rettangolare diviso in 2 parti da una "zona neutrale" posta al centro di esso; dietro la linea di fondo dei 2 sottocampi la zona dei prigionieri della squadra avversaria; palla; 2 corde per il salto;



Punti di attenzione: I lupetti che giocheranno nelle rispettive prigioni, una volta che sono stati presi, saranno quelli che potranno verificare il lancio e presa palla da fermo; mentre, i Lupetti che continuano a giocare nei rispettivi campi, verificheranno il lancio e presa palla in movimento. La zona neutrale posizionata al centro del campo, permette di distanziare abbastanza i LL delle rispettive squadre, in modo da garantire loro un lancio della palla di circa 8 metri (come richiesto dalla prova).

Prova 26: Avere cura della propria persona: lavarsi abitualmente ogni giorno da solo, pulirsi abitualmente i denti; capire perché si deve respirare con il naso ed usare sempre una corretta respirazione, avere cura della propria alimentazione

Autore: Michele Stello e Vecchi Lupi, Branco Giungla Silente, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se le Zampe tenere si lavano abitualmente da soli, e insegnare la corretta maniera di respirare e fargli capire l'importanza di un'alimentazione sana ed equilibrata. Si possono inoltre verificare, ad esempio i nodi (o altre prove durante lo svolgimento del gioco, per il recupero delle "vite")

Descrizione sintetica

Attività divisa in 2 parti

- 1a Parte: durante la visita alle sestiglie arriva un fotografo che vuole fare delle foto ai lupetti con un bel sorriso (pulizia denti) e mani e ginocchia in vista (lavarsi da soli).
- 2a Parte: Raccontino sull'importanza della respirazione e alimentazione con relativo gioco.

Preparazione

1. Durante la riunione di co.bra. (o di Consiglio d' Akela) preparare dei frutti e delle verdure (alimenti sani) con annessa una molletta in modo tale da poterla attaccare alla pelliccia.

2. Prepararsi/ trovare un raccontino sull'argomento della prova, quale ad esempio: "Pecos Bill, la pistola più Veloce del West è sempre stanco spossato e malaticcio e non riesce a capirne il motivo; mangia sempre bisonte perché gli dà tantissime energie ma non la frutta e la verdura, perché non gli piacciono e beve sempre bibite zuccherate perché più buone. Cercando risposte va di corsa dall'Indiano Saggio e gli chiede perché sta sempre così male. Il capo indiano spiega a Pecos l'importanza di una dieta sana e che va unita ad una respirazione corretta (inspiro con il naso ed espiro con la bocca). Pecos dopo la lezione dell'Indiano Saggio diventa la pistola più veloce e sana del West".

Descrizione del gioco

In un campo delimitato, i lupetti si sfideranno a delle partite di morra cinese per la conquista degli alimenti sani (frutta e verdura). Ogni lupetto ha 1 frutto e deve cercare di vincerne il più possibile. La sfida tra 2 lupetti inizia al tocco ed il vincitore otterrà un frutto dell'avversario. Quando un lupetto ha finito i frutti dovrà uscire dal campo e dirigersi verso un Vecchio Lupo respirando in maniera corretta (inspiro con il naso, espiro con la bocca). Per avere una nuova "vita", dovrà superare una prova veloce (verifica nodi, ecc.).

Materiale necessario: Cartoncini colorati per sagome frutta e verdura (almeno 4 pezzi per ogni lupetto) e relative mollette; materiale per delimitare il campo; prove per il recupero delle "vite".

Punti di attenzione

È importante controllare che i lupetti che escono dal campo per recuperare le "vite" respirino in maniera corretta. Il raccontino proposto è solo un suggerimento ed è stato puramente inventato e può essere cambiato/migliorato secondo la vostra fantasia.

Autore: Carmine Spadaccino, Distretto Puglia.

Obiettivi dell'attività

Verificare se il Lupetto conosce gli strumenti per aver cura della propria pulizia personale, se sa distinguere i cibi che gli permettono di avere una corretta alimentazione e fargli capire perché è fondamentale respirare con il naso e non con la bocca.

Descrizione sintetica

Il Branco si cimenta in una staffetta.

Descrizione del gioco

Il Branco sarà diviso in due squadre disposte su due file l'una di fronte all'altra, a pochi metri da loro ci sarà un Vecchio Lupo con un cesto; all'interno ci saranno diversi oggetti come prodotti per la pulizia personale, sagome di cibo (sano e dannoso) e palline colorate che rappresentano i batteri.

A circa 10 metri, per squadra, saranno posizionate a terra 3 circonferenze formate da 3 spezzoni di cordino di circa 4 metri e una sagoma di un volto di persona, la foto avrà dei piccoli fori all'altezza delle narici e uno grande all'altezza della bocca.

Tramite una staffetta ogni Lupetto pescherà un oggetto dal cesto e deve posizionarlo nella circonferenza giusta (ad esempio : lo spazzolino va lasciato in quella dell'igiene personale), se dovesse pescare una pallina colorata, una volta arrivato all'altezza della sagoma deve semplicemente lasciar cadere la pallina, l'obiettivo è quello di far entrare i " batteri " nelle narici e non nella bocca.

Ogni oggetto posizionato correttamente vale 1 punto, le palline che cadono nelle narici valgono 2 punti mentre quelle che cadranno nella bocca valgono 0.

Vince la squadra che ha totalizzato più punti

Di seguito c'è lo schema di gioco

