

PHAO RISPONDE

Dalla Giungla di Vi...

Caro Phao,

Ho ricevuto la tua lettera con i suggerimenti per la "Caccia di Primavera"..... ma quando piove come ti comporti?..... mi potresti mandare delle idee per attività sui nodi..... ed anche.....

Giorgio R.

Caro Giorgio,

mi fa piacere sapere che la "Caccia di Primavera" è andata bene. Il che significa che i Vecchi Lupi hanno lavorato seriamente per prepararla, prevedendo fin l'ultima briciola diinconvenienti che potevano verificarsi. Mi fa piacere leggere che hai coinvolto anche alcuni genitori per l'organizzazione. Perfetto. In fondo anche loro fanno parte della nostra "Famiglia Felice"!

Questa volta ti sei ricordato di far portare via ad ogni segstiglia le spazzole per le scarpe, i vestiti, il sapone e l'asciugamano ed hai visto che l'idea funziona ed i Lupetti possono essere "SEMPRE PULITI" come cerchiamo d'insegnare loro attraverso le "MASSIME".

Vedo anche che l'idea dello "scriverci" funziona. Ma ti pregherei di non pretendere la luna da un povero vecchio lupo in pensione. Comunque anche per questa volta forse riuscirò ad accontentarti se.....ti accontenti del vecchio quaderno dei giochi del vecchio amico L...

Salutami il babbo, pardon.....il Capo Gruppo!

A te un affettuoso abbraccio.

Vento, alberi, sole ed acqua. Il favore della giungla ti accompagna.

Phao

DAL"QUADERNO DEI GIOCHI" DI L.....

IN CASO DI PIOGGIA SI FA...IL GIRO DEL MONDO!

Appendere in tana un cartellone con la"rotta"

Un V.L. "ambienta" il gioco.

Le sestiglie si trasformano in "squadriglie di aeroplani" e si scelgono un nome appropriato, con relativo canto, grido, ecc.

I Capi sestiglia diventano "comandanti", ecc.

Alcuni berretti possono completare l'atmosfera..

1. Le squadriglie si riuniscono nei loro Hangars per salutare i Comandanti (ispezione, presentazione, ecc.);
2. Controllo dei motori: ordini scanditi da un V.L. (sestiglie in cerchio, lancio della palla da uno all'altro con relativo rumore di "motore"; dodici salti alla corda per mettere in moto i reattori con relativo "rumore")
3. Aeroplani rullano sul campo (staffetta da un lato all'altro della tana a piè zoppo);
4. Prima tappa di volo (ad ogni L. un palloncino che deve tenere in aria il più possibile; quello che lo fa cadere viene "riparato" da un V.L. con prova adeguata....);
5. Seconda tappa di volo (spingere il pallone per la tana su apposito percorso. Chi fa scoppiare il pallone deve andare da un VL. a "farsi riparare il motore";
6. Atterraggio forzato: alle scialuppe di salvataggio per....(le scialuppe sono fatte con un cerchio di corda che i L. devono annodare in breve tempo altrimenti affondano...);
7. Revisione dell'aeroplano (cucire un bottone, costruire un aeroplano di carta, ecc.);
8. Rifornimento di benzina (cercare la benzina nascosta in Tana come un gioco di Kim. Gli equipaggi frattanto cantano.....);
9. Atterraggio: (far scoppiare il palloncino, quindi unire un pezzo di corda a quello degli altri componenti la squadriglia che quando sarà al completo farà un giro del campo.....cantando.

Alcuni cartoncini colorati consegnati via via aiuteranno ad assegnare il punteggio.

Cerimonia finale (canto, ban, Hurrà, sfilata equipaggi, ecc.).

Buona pioggia.....

ALCUNI GIOCHI.....

LA RISATA (padronanza di sè, F.F.).

In cerchio. Un V.L. lancia in aria un fazzoletto. Tutti ridono finchè il fazzoletto ha toccato terra. Da quel momento silenzio assoluto. Ripetere più volte. Il V.L. deve ridere....bene.

Variante.

Chi "non ride" o non "sta zitto" al momento giusto si alza in piedi. L'ultimo ad uscire comanda il gioco.

Il cane da guardia (destrezza, intelligenza,).

Un cerchio di corda di 3/4 metri di diametro.

Al centro si mettono dei sassi, stecchi od altri piccoli oggetti.

Un L. è il cane di guardia. Deve stare carponi sulle ginocchia e difendere il "esoro".

Gli altri lupetti partendo da fuori del cerchio devono entrare nel cerchio stesso e "rubare" un oggetto alla volta. Chi è toccato deve abbandonare l'oggetto ed uscire dal cerchio per ricominciare il gioco.

Variante.

Il gioco viene eseguito contemporaneamente da tutte le sestiglie.

LO SPARTITO DEI NODI. (tecnica personalizzata).

I Capi sestiglia si collocano di fronte alla propria sestiglia.

I sassi ricevono dasi V.L. L'elenco dei nodi (n.1 piano, n.2 rete, n.3 cappio del bombardiere, n.4. ecc.....)

I Lupetti delle sestiglie ricevono dai V.L. Un numero (anche da appiccicare sul petto....)

Al via incomincia la staffetta.

Farte il lupetto n.1 ed il C.S. ordinerà di eseguire il nodo n.1 e così via.

Lasciare arbitri i C.S. che ritireranno il numero del loro Lupetto solo se questi ha eseguito il nodo richiesto.

La staffetta si conclude quando tutti i L. hanno "consegnato" il loro numero al loro C.S. (cioè tutti i L. hanno eseguito il nodo..... nel caso contrario il V.L. interverrà nel modo più appropriato).

Variante..... per un giorno di pioggia!

Nel centro della tana c'è un recipiente che contiene i numeri.

Ogni L. ha un numero.

Ogni numero corrisponde ad un nodo.

variante n.2.

Invece di "enunciare chiaramente il nodo" c'è la descrizione di una situazione, ad esempio: "Annodare due corde di spessore uguale", "anodare due corde bagnate", "annodare una corda grossa ed una sottile" ecc.

LA PISTA ANNODATA.....

I V.L. Hanno disposto una pista e lungo questa ci sono dei nodi eseguiti a regola d'arte.

A distanza di un minuto viene fatto partire il Branco che dovrà seguire la pista. Ogni L. è munito di corde. Ogni L. deve "ripetere" sulle sue corde i nodi che incontra sulla pista.

IL CAPPELLO COI NODI.

Due Squadre allineate alle opposte estremità del terreno di gioco (od anche della tana). Sulla linea di metà campo ci sono due cappelli sotto ciascuno dei quali c'è un nodo.

I Lupetti delle due squadre hanno un numero (i primi il n.1, i secondi il n.2, ecc.).

Un V.L. chiama un numero. I L. chiamati (che hanno quel numero) corrono verso il loro "cappello", lo alzano, osservano il nodo, dicono forte il nome del nodo, lo disfano e lo rifanno e corrono al loro posto. Il primo a rientrare guadagna un punto per la squadra.

LA MERCE DI UN DETERMINATA BOTTEGA. (memoria, intelligenza).

Branco in cerchio.

Akela annuncia che il Branco sta entrando nel negozio del.....Drogiere. Il primo L. alla sua destra, rivolgendosi al compagno di destra allora gli rivolge la domanda: "siamo entrati in drogheria per acquistare del sapone", il secondo riprende: "siamo entrati dal droghiere per acquistare del sapone e del colore". Il gioco prosegue finchè qualcuno sbaglia.

A questo punto il V.L. interviene.....cambiando negozio.

Variante. (osservazione);

Invece di citare un oggetto od una cosa, si fa un gesto che deve essere ripetuto dal secondo con l'aggiunta di un secondo gesto, e così via.

A NANNA (F.F.)

Per ogni sestiglia ci deve essere una scatola di scarpe, una bambola (anche di pezza o disegnata sul cartone....) una candela, Nel centro della tana c'è una candela accesa.

Al via, (il branco è sistemato come per una staffetta), il primo L. parte, accende la candela di sestiglia alla candela centrale e corre alla "culla" sistemata in un certo punto (in linea con quelle delle altre sestiglie) e vi depone il pupo. Corre a consegnare poi la candela al secondo L. che ripete l'operazione in senso inverso, ecc.

Variante (tecnica, F.F.)

Invece del pupo si tratta di confezionare un pacco da spedire a..... Allora il L. deve "imballare il regalo", legarlo con un cordino, eseguire il nodo esatto, riempire il cartellino di spedizione con l'indirizzo.....

LA CANZONE FISCHIATA (tecnica e F.F.).

Sestiglie preparate per la staffetta. Oppure due squadre in fila o in cerchio.

Il V.L. chiama i capi sestiglia (od i capi squadra) e comunica loro il nome della canzone desiderata.

I capi corrono dai secondi e "fischiano" loro la canzone. Questi a loro volta la fischieranno a terzi e così via.

Vince chi.....

IDEE VARIE PER GIOCHI, GARE, ECC.

Lanciare:

colpire il tronco di un albero con una pigna;

abbattere un tronchetto con una palla di pezza;

lanciare un sassolino in un barattolo (una scatola, ecc.);

colpire un oggetto appeso ad un albero; (la nocce di cocco....);

colpire una sagoma con una pigna, una palla di pezza (tipo tiro a segno);

saltare a piè zoppo da un isolotto... ad un altro...;

portare un blocchetto di legno od un sassolino sul dorso della mano saltando a piè zoppo lungo un percorso;

camminare con una scatola di fiammiferi sulla scarpa (staffetta);

idem con un bicchiere d'acqua sulla testa (bicchiere di plastica.);

seguire una pista ed osservare gli oggetti sparsi lungo il tragitto e quindi descriverli (o scriverli individualmente o per sestiglia, ecc.)

entro un certo tempo infilare in un filo più aghi possibile;

CALENDARIO (intelligenza)

Individualmente o per sestiglia.

Scrivere in ordine alfabetico i mesi dell'anno oppure i giorni della settimana.

Variante (tecnica).

Scrivere in ordine cronologico le festività religiose, e quelle della vita di Gesù o quelle della Madonna;

Variante (tecnica).

Un set di cartoncini per ogni sestiglia con scritte come le seguenti:

I GENNAIO	CAPODANNO	FESTA DELLA SANTA MADRE DI DIO
6 GENNAIO	BEFANA	EPIFANIA
25 DICEMBRE	PANETTONE	NASCITA DI GESU'

ecc.

Al via ogni sestiglia deve collocare vicino alle date la descrizione esatta e scartare le descrizioni non attinenti.

L'IMBALLATORE (intelligenza, abilità, F.F.).

Consegnare ad ogni Lupetto una scatola di fiammiferi svedesi vuota.

Al via ogni lupetto dovrà "imballare" la propria scatola con qualsiasi oggetto possibile.

Vince chi ha "imballato" più oggetti.

Variante.

Una scatola per ogni lupetto (di scarpe o simile).

Al via dovranno essere "imballati" i nodi, "chiamati" dai VCV.LL.

Variante.

Una busta per ogni Lupetto. Cartoncini e penna.

Al via dovrà essere riempita con tutti gli indirizzi dei VV.LL. e dei Lupetti della sestiglia.

L'ALFABETO.

Un V.L. Chiama la lettera dell'alfabeto che ritiene giusta.

I lupetti devono portargli un oggetto con la lettera iniziale chiamata dal V.L. (esempio: AA.... = ACQUA; L.....: LEGNO, ecc.)

Variante.

Un V.L. consegna ad ogni sestiglia una parola scritta su un cartoncino (invece di consegnarlo potrebbe nascondere nella tana ed invitare le sestiglie a cercarlo....).

La sestiglia dovrà scrivere la stessa parola usando oggetti vari che hanno per lettera iniziale le varie lettere della parola data.

Variante.

Richiedere che si raccolgono solo elementi della natura (fiori, foglie, animali, ecc.)

I SERPENTI (tecnica).

Tanti pezzetti di corda colorata (20-30 cm.)

Si spargono sul terreno i pezzi di corda e s'invitano le sestiglie a ricercare quelli di un determinato colore e farne quindi un solo pezzo con i nodi appropriati.

Variante.

Ogni sestiglia deve attaccare i "serpentelli" in modo da fare una fune per il salto alla corda ed eseguire poi almeno n.....salti alla corda per ogni L.

IL RAID AEREO. (abilità manuale, F.F.).

Distribuire a ciascun L. un foglio di giornale con il quale dovrà fabbricare un aeroplano.

Quando tutti hanno costruito l'aeroplano (chi non lo sa eseguire si fa aiutare.....o meglio i L. aiutano a costruire coloro che non sono capaci.....), si dispongono le sestiglie in fila. Parte il primo aereo lanciato dal caposestiglia, sul punto di atterraggio si mette il secondo L. che lancia il suo aeroplano, e così via.

Vince la sestiglia che va più lontano e che richiama l'attenzione dei vecchi Lupi con una perfetta "presentazione".

Il circo (idee per una giornata di pioggia.....).

I VV.LL. si trasformano in domatori ed animatori del circo.

Le sestiglie si avvicinano agli ordini dei VV.LL. (in silenzio)

- sfilata di animali: cavalli (nitriti, piroette, impennate) elefanti (a quattro zampe meno una che fa da proboscide....), i cagnolini (b-bai, saltelli, corse, ecc.), i gatti, i topi, i cammelli, ecc.;

- la banda del circo.....

- gli acrobati (capriole, salti corda da soli o girata da due compagni, salti quaglia, carriole, i bruchi, ecc.);

- le belve feroci (loeni, tigri, pantere, ecc.: salti in lungo, in alto, ostacoli, ruggiti, lotta, ecc.);

- i clown (scenette, bans, ecc.);

- canti mimati o movimentati;

- travestimenti.

- giochi con la mela appesa ad un filo, la mela nel catino, mangiare la mela con le mani dietro la schiena, mangiare la mela a coppie,

- giochi con la scatola di fiammiferi sul naso, sul dito, da passarsela sul cucchiaino tenuto in bocca, da portare al traguardo tenuta sulla fronte da solo od a coppie.

UNA IDEA PERCHE' I GIOCHI SUGGERITI NON VADANO ...DIMENTICATI.

Prendi un quaderno robusto.

O Meglio ancora alcuni fogli bianchi e resistenti e costruisci da te un quaderno t a s c a b i l e (una copertina solida, un paio di gamci o viti a canocchiale o.....possono completarlo).

Dividi le pagine con delle lettere o dei numeri oppure tagliando il bordo esterno come una rubrica, oppure.....

La divisione potrebbe essere la seguente:

A = GIOCHI FAMIGLIA FELICE (quelli da farsi in cerchio, allegri e che provocano felicità, riso ed amicizia);

B = GIOCHI A STAFFETTA (per sestiglia, per squadra, in fila, in cerchio);

C = TECNICI (suddivisi per le varie prove: Nodi, salto quaglia, salto corda, orologio, ecc.; suddivisi ancora a seconda che trattasi di allenamento, applicazione).

D = ALLENAMENTO DEI SENSI (suddivisi a loro volta in allenamento della vista, udito, olfatto, intelligenza, ecc).

E = PICCOLI GIOCHI (o giochi di attesa, di sestiglia, ecc.)

F = ATTIVITA' S.O.S. IN CASO DI PIOGGIA.....

Stagione della "Nuova parlata" 1979

".....questo è il rumore della primavera: una vibrazione sonora che non somiglia né al ronzio delle api, né allo scroscio dell'acqua cadente, né allo stormire del vento tra le cime degli alberi, ma al mormorio del mondo caldo e felice....."