

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

BRANCA LUPETTI



RACCOLTA DI GIOCHI PER LA PISTA DI ZAMPA TENERA

Indice

Indice	2
Prefazione.....	4
Prova 1: Conoscere le principali preghiere del cristiano e recitarle abitualmente.....	5
Autore: Marco D’Alano, Branco Fiore Rosso (Roma 20), Distretto Roma Est.	5
Autore: Consiglio di Branco Montemarciano 1, Distretto Nord-Ovest	5
Autore: Consiglio di Branco Botticino 1, Distretto Nord-Ovest.....	6
Prova 2: Saper entrare correttamente in Chiesa e saper pregare con il corpo.....	7
Autore: Stefano Delfrate, Branco San Domenico Savio, Distretto Nord-Ovest.....	7
Autore: Michele Cardinali, Giovanni Mazzarini, Luca Barigelli (Branco Roccia della Pace – Jesi - AN)	8
Autore: Augusto Di Loreto, Branco Giungla Silente, Gruppo Roma 21, Distretto Roma Est.....	8
Prova 3: Conoscere qualche episodio dell'infanzia di Gesù (i Vangeli del Natale).....	9
Autori: Nicola Trivellini-Daniel Picciarelli-Davide Capriotti, Branco del Castagno, Distretto Ancona.....	9
Autore: Simone Cabriolu, Gruppo Roma 16, Distretto Roma Est.....	10
Autore: Mattia Mazzucchi, Giorgio Birolini , Mirko Moro, Jacopo Pacati, Domenico Beretta; Albino 1; Distretto Nord Ovest	11
Prova 4: Conoscere la Legge, la Parola Maestra, la Promessa e il loro significato.....	12
Autore: Branco Candida Luna, Gruppo Monte San Pietro 1, Distretto Pesaro - Emilia Romagna	12
Autore: Davide Di Buduo, Branco Rampante Roma 68, distretto Roma sud	12
Autore: Vecchi Lupi del Branco Roccia Azzurra, Distretto Friuli-Venezia Giulia	14
Prova 5: Sapere chi è Mowgli e conoscere i nomi dei personaggi Giungla, sapendo chi sono gli amici e chi sono i suoi nemici	15
Autore: Giulio Piovesan e Vecchi Lupi, Branco Nuova Terra, Distretto Treviso Est	15
Autore: Branco Seeonee, Gruppo Fano 1, Distretto Pesaro-Romagna	16
Autore: Gabriele Velluti – Palestrina I	17
Prova 6: Saper partecipare alla danza di Baloo e Tabaqui	17
Autore: Mario De Maria, Carmine Perrone, Branco Waingunga - Napoli 3, Distretto Campania.....	17
Autore: Stefano Miranda, Branco Querce Solitaria, Distretto Ovest	18
Prova 7: Saper fare correttamente il Saluto e conoscerne il significato	23
Autore: Branco Fiore Rosso, Pomezia 1 , distretto Lazio Sud.....	23
Autore: Co.Bra. Branco Waingunga, Gruppo L'Aquila 2, Distretto Abruzzo-Molise	24
Autore: Alessio La Vardera, Branco del Fiore Rosso, Palermo 2, Distretto Palermo Est.....	24
Prova 8: Saper fare il Grande Urlo e conoscerne il significato	25
Autore: Andrea Scafidi, Branco Roccia della Pace, Gruppo Velletri 2, Distretto Lazio Sud.....	25
Autore: Giuseppe Ferraro – Davide De Sandi, Branco GHIBLI, Distretto Puglia.....	26
Autore: Gabriele Di Fini, Branco Seeonee, Distretto Palermo Est.....	27

Prova 9 : Possedere un proprio Quaderno di Caccia con i propri dati, gli indirizzi e i numeri di telefono del Capo Sestiglia e dei Vecchi Lupi.....	28
Autore: Claudio Cuscito, Gruppo Palo del Colle 1, Distretto Puglia	28
Autore: Domenico Mandalà, Branco Lupi di Gubbio, Gruppo Palermo 4, Distretto Palermo Ovest	28
Prova 10: Sapersi presentare a un Capo e, indossando correttamente la propria uniforme, saperne conoscere i distintivi.....	30
Autore: Roma 22, Branco Greccio, Distretto Roma Ovest	30
Autore: Andrea Barra, Branco Seeonee, Palermo 9, Distretto PA-OVEST.....	30
Autore: Co. Bra Gruppo Treviso 7, Distretto Treviso Ovest.....	31
Prova 11: Saper fare il nodo Tessitore.....	32
Autore: Daniele Filippone (Akela d'Italia), Branco Pista Felice, Distretto Treviso Ovest	32
Autore: Branco delle tane Roma 17	33
Autore: Francesco Pozzobon, branco Stella Polare, Treviso Ovest	33
Autore: Alessandro Roffi, Branco "Rupe del Consiglio", Distretto Roma Ovest	34
Autore: Filippo Prestigiacomò, Branco Rocchia della Pace, Palermo 1, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud.....	35
Prova 12: Sapersi allacciare correttamente le scarpe	35
Autore: Sergio Galati, Branco Rupe della Pace Paternò 7, Distretto Sicilia Orientale.....	35
Autori: Dozza Simone e Fabris Riccardo, branco Alba sulle Rupi, distretto Belluno-Trentino	36
Alto-Adige.....	36
Prova 13: Dimostrare di saper giocare in Branco	37
Autore: Gianbattista Dimaria, Branco rupe dell'Irmino, Distretto Sicilia Orientale	37
Autore: Riccardo Orzes, Branco La Schiara, Belluno1, Distretto Belluno -Trentino Alto Adige	37
Prova 14: Saper prendere e lanciare la palla in cerchio da fermo	38
Autore: Co.Bra. Branco Fiore Rosso – Distretto Frosinone	38
Autore: Alberto Dal Ben, Branco "Liana Gigante Canaro" 1, Distretto Padova	39
Autore: Giovanni Luca Santone, Branco "La Lupa"- RC10, Distretto Sud.....	39
Prova 15: Sapere cos' è la B.A. e dar prova di saperla fare	40
Autore: Luigi Stilo, Branco Waingunga, Distretto Calabria.....	40
Autori: Co.Bra. Branco della Rupe, Distretto di Frosinone.....	41
Autore: Co.Bra. "Colli Euganei" Este 1, Distretto di Padova.....	42

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.

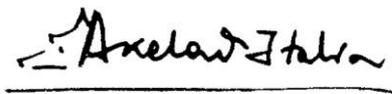
Nelle more del monitoraggio, è però necessario dare un aiuto, un sussidio – sia pure modesto – ai Consigli di Branco per portare la nuova Pista nelle loro attività. Da questa esigenza nascono i tre volumetti “Raccolta di giochi per la Pista”: in occasione del settimo incontro nazionale dei Consigli di 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 Zampa Tenera. 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

A handwritten signature in black ink, reading "Daniele Filippone", with a horizontal line underneath.

Soriano, 31 marzo 2019

Prova 1: Conoscere le principali preghiere del cristiano e recitarle abitualmente

Autore: Marco D'Alano, Branco Fiore Rosso (Roma 20), Distretto Roma Est.

Obiettivi dell'attività

Verificare che i cuccioli conoscano le principali preghiere del cristiano e sappiano il momento in cui bisogna recitarle.

Descrizione sintetica

Sono prese in considerazione il Padre Nostro, l'Ave Maria, il Gloria, l'Eterno Riposo, le Preghiere del mattino e della sera.

Ogni sestiglia a turno cercherà di risolvere un indovinello relativo a una delle principali preghiere del cristiano. Essa dovrà poi conquistare una o più parole chiave di quella preghiera e completare i cartelloni con scritte le preghiere del cristiano mancanti di alcune parole, dimostrando così di saperle recitare e di conoscerne il significato.

Preparazione

Condizione necessaria alla riuscita di questo gioco è l'aver recitato col branco, a inizio o fine riunione, almeno parte di queste preghiere, in modo che tutti l'abbiano sentite almeno una volta.

Creare delle basi su un campo da gioco abbastanza ampio e posizionare al loro interno dei foglietti sui cui saranno scritte delle parole chiave delle preghiere in questione. Preparare più foglietti da distribuire ad ogni sestiglia con scritti degli indovinelli/enigmi relative alle preghiere citate.

Descrizione del gioco

Gioco a turni: una/due sestiglie attaccano e una/due sestiglie difendono, dopo un certo limite di tempo si invertono i ruoli. La sestiglie/e che attaccano ricevono i fogli con gli indovinelli/enigmi e indovinata la preghiera devono cercare di entrare nelle basi senza farsi toccare da chi difende per recuperare le parole chiave della preghiera. Le parole saranno divise tra le basi a seconda della categoria (nomi, luoghi, qualità ecc..). I lupetti che riescono a entrare in una delle basi possono portar fuori con sé soltanto una parola-chiave tra quelle che sembrano più appropriate.

Ciascuna sestiglia dovrà dimostrare la propria abilità ricostruendo il testo della preghiera assegnata.

Materiale necessario

Nastro B.R. quanto basta per fare una o più basi

Cartelloni con preghiere del cristiano mancanti di parole

Foglietti con su scritte varie parole-chiave della preghiera

Foglietti con scritte parole non attinenti alla preghiera (sbagliate)

Fasce da alce rossa per variante del tocco

Autore: Consiglio di Branco Montemarciano 1, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività:

Verificare se i cuccioli che sono entrati in branco da qualche mese hanno imparato quali sono le preghiere più importanti che vengono recitate conoscendone il significato e saperle pronunciare abitualmente.

Descrizione sintetica:

Il branco si cimenta in una caccia al tesoro che consiste nel dividersi in sestiglia dai wll che gli fanno trovare in tana dei fogliettini, uno per ogni sestiglia, con delle frasi giungla che li porteranno alla caccia di altri fogliettini da trovare in un ampio spazio con alcune frasi di una preghiera. Una volta che li hanno trovati i lupetti dovranno ritornare in tana dove uniranno tutti i fogliettini trovati per formare una preghiera che successivamente i wll gli spiegheranno il significato.

Preparazione:

1. I vull stampano una preghiera per ogni sestiglia dove verrà divisa in diverse parti che il branco cercherà di trovare.
2. I vull prepareranno anche dei bigliettini nella quale ci scriveranno delle frasi giungla che i cuccioli dovranno sapere dai racconti fatti da parte di akela a tutto il branco nei primi mesi dell'anno.
3. Questi bigliettini serviranno al branco per andare a cercare i foglietti con la preghiera e verranno nascosti dai vull nel luogo dove sono posti.
4. Cercare di luoghi non tanto pericolosi dove nascondere le preghiere.

Descrizione del gioco: All'inizio akela lancerà la caccia chiamando le sestiglie e consegnandogli i primi fogliettini con frasi giungla, a quel punto la prima sestiglia che riesce a capire il luogo dove andare parte e arriva al punto dove cercherà attentamente il foglietto con un pezzo di preghiera. Una volta trovato lo prendono e si dirigono verso il luogo successivo dove cercheranno il secondo. Quando li hanno trovati tutti ritornano in tana dai vull e si metteranno ad unire tutti i pezzetti per costruire la preghiera che poi i vull gli spiegheranno il significato e la faranno imparare al branco.

Materiale necessario: Fogli di carta, forbici, scotch, penna

Punti di attenzione: E' bene che i vull durante la caccia al tesoro controllino le sestiglie che vanno in cerca dei fogliettini e non mandarli in luoghi dove non possono andarci perché pericolosi e aiutarli quando sono in difficoltà e non riescono a trovare il posto dove ci sono i bigliettini tratti da una frase giungla nel tempo addebitato al branco per questa caccia.

Autore: Consiglio di Branco Botticino 1, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare la conoscenza da parte dei lupi delle principali preghiere cristiane..(PADRE NOSTRO; AVE MARIA; GLORIA)

Descrizione sintetica

Divisi in gruppi i Lupetti dovranno sistemare nel minor tempo possibile le preghiere complete, (incollandole di volta in volta su un foglio)seguendo le immagini proposte ed il testo sotto ognuna di esse; per renderlo più difficoltoso si possono eliminare i testi e lasciare solo le immagini. Ci sarà un punteggio da suddividere con l'ordine di arrivo, punteggio più alto al primo e man mano a scendere.

Preparazione:

Ad ogni gruppo verrà consegnato il puzzle ed al via inizieranno la composizione; terminato il primo gli si consegna il secondo ed il terzo. Alla fine si sommano i punti ottenuti.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Un uomo istruito che sa rispondere a tutte le domande fatte alla domanda "sai dirmi le 3 preghiere principali del buon cristiano" non se le ricorda ... e disperato chiede aiuto ai bambini presenti.

Materiale necessario: colla fogli a cui incollare le immagini.

Prova 2: Saper entrare correttamente in Chiesa e saper pregare con il corpo.

Autore: Stefano Delfrate, Branco San Domenico Savio, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Accertarsi che ogni lupetto, specialmente i cuccioli, sappiano eseguire i principali gesti della preghiera: Segno della Croce, genuflessione, postura durante la S. Messa. Essendo gestualità che spesso già si apprendono a casa e durante il catechismo, si comprenderà inoltre quanti dei cuccioli da poco entrati seguano concretamente il cammino di fede e, di conseguenza, se si ritiene opportuno discuterne coi genitori.

Altro: Osservazione, orientamento spaziale, comprensione dello scritto.

Descrizione sintetica

In cerchio. Ad ogni lupetto è stata consegnata una combinazione di segni. A turno, ogni lupetto ripete la sua combinazione, venendo osservato dagli altri, i quali dovranno cercare di capire se il gesto che sta compiendo è quello deciso dal Vecchio Lupo.

Preparazione

Sarebbe meglio se i biglietti con le combinazioni, anziché essere consegnati sul momento, venissero conquistati dalle sestiglie precedentemente nel corso della riunione di branco, con un gioco anche molto semplice, ad esempio castellone con attaccanti/difensori e presa al tocco.

La combinazione dovrà contenere precisamente tutti i movimenti da eseguire affinché il gesto sia eseguito correttamente.

Descrizione del gioco

Ambientazione [che sarà la stessa del gioco con cui vengono conquistati i biglietti]: un cavaliere non può più tornare nel castello del suo Signore perché si è dimenticato il modo corretto di salutarlo – il saluto che dona salvezza – da allora è diventato un cavaliere errante, nella speranza che qualcuno gli ricordi questo importantissimo saluto.

Il lupetto esegue la combinazione di gesti. Gli altri lupetti devono indovinare se è il saluto giusto. Se sì, chi indovina farà guadagnare una preda alla propria sestiglia, altrimenti ne farà perdere altrettante. Più di un lupetto avrà la combinazione esatta. Il gioco si conclude quando tutti i lupetti con la combinazione esatta sono stati trovati oppure quando una sestiglia ha raggiunto un certo punteggio.

Materiale necessario:

Bigliettini con scritte le varie combinazioni.

Eventuale materiale per il gioco con cui questi ultimi andranno conquistati.

Punti di attenzione

Si stanno comunque ripentendo i gesti della preghiera: dare al tutto un ritmo consono.

Non confondere i Lupetti: i bigliettini “sbagliati” non devono contenere un Segno della croce errato, ma semplicemente un altro gesto – che NON abbia attinenza con la Giungla – , meglio se da compiere durante la preghiera o la S. Messa, ad esempio la genuflessione, in entrambe le varianti. Al più si può in qualche combinazione non indicare di congiungere le mani e vedere quanti dei lupetti si accorgano di questa “dimenticanza”.

Non presentare il gioco dicendo: “Vediamo chi sa riconoscere il Segno della Croce”, ma semplicemente, “Secondo voi, qual è il Saluto più importante di tutti, che il nostro cavaliere sta cercando?”, altrimenti si vanifica molto degli obiettivi.

Fare in modo che la combinazione corretta finisca nelle mani di chi ne ha più bisogno.

Autore: Michele Cardinali, Giovanni Mazzarini, Luca Barigelli (Branco Roccia della Pace – Jesi - AN)

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato quando e come si fa il segno della croce in Chiesa

Descrizione sintetica

Il branco viene diviso in $\frac{3}{4}$ squadre che si posizionano ai vertici del campo in fila indiana. Al via i lupetti, uno alla volta dovranno correre fino al centro del campo dove vi sarà un oggetto simbolico al cui sono legate delle corde. Il lupetto che arriva dovrà fare il segno della croce e comportarsi come quando si entra in chiesa prima di legarsi alla corda. La squadra che per prima si unisce alla corda completamente vince.

Preparazione

- 1- Costruire un oggetto simbolico che rappresenti la Chiesa, come ad esempio un crocifisso di dimensioni tali da poterci legare $\frac{3}{4}$ corde.
- 2- Prima della riunione, preparare un campo di forma quadrata e porre al centro l'oggetto a cui sono legate le corde.

Descrizione del gioco

Svolgimento: i lupetti si dispongono, divisi per squadre, ai vertici del campo. Al via corrono verso il centro e, prima di legarsi al braccio la corda, devono fare il segno della croce inginocchiandosi correttamente, scandendo bene le parole che bisogna dire nel mentre.

Materiale necessario: Un oggetto simbolico(nel caso si scelga il crocifisso sono necessari due pali da 1mt e 0,5mt da legare), 4-5 corde, nastro per delimitare il campo.

Punti di attenzione

Far eseguire in modo corretto, e non di fretta, la genuflessione e il segno della croce.

Autore: Augusto Di Loreto, Branco Giungla Silente, Gruppo Roma 21, Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Il cucciolo impara a partecipare attivamente alle celebrazioni liturgiche; verifica per coloro che faranno la prima comunione.

Descrizione sintetica

Piccola scenetta introduttiva che presenta vari personaggi che partecipano a vari contesti in modo inappropriato (in spiaggia vestiti, al cinema in costume). Una volta fatto notare ai lupetti le anomalie gli si spiega che quindi anche in chiesa si va e ci si comporta in un determinato modo.

Preparazione

Predisporre le cinque basi su un luogo pianeggiante e all'interno posizionare le tessere. Le tessere sono dei semplici cartoncini: su un lato sarà riportato il colore della squadra, dall'altra, parte di un disegno (pezzo di puzzle) rappresentativo del gesto e/o azione da fare a messa.

Descrizione del gioco

Il branco viene diviso in 5 squadre, tante quante sono i gesti fondamentali, alle quali viene abbinato un colore (colori liturgici, possono essere introdotti al branco in un secondo momento)

1. Segno della croce – verde;
2. Momenti in cui si sta seduti – rosso;
3. Momenti in cui si sta in piedi – bianco;
4. Momento/segno della pace – viola;
5. Momento in cui ci si inginocchia – rosa.

Nel campo da gioco sono presenti 5 basi, una per squadra, nelle quali sono presenti delle tessere. Queste ultime avranno una faccia colorata (uno dei 5 colori precedenti) e l'altra faccia mostrerà un "pezzo" di disegno che unito agli altri comporrà uno dei 5 momenti descritti poc'anzi. L'obiettivo di ogni squadra è ricomporre con le tessere il proprio momento. Ci saranno difensori e attaccanti e al tocco ci si sfida a morra cinese: chi vince può entrare nella base avversaria, chi perde torna alla propria e poi può ripartire. Una volta che ogni squadra avrà ricomposto il proprio momento, i VLL con l'aiuto di Baloo spiegheranno i vari momenti.

Materiale:

- Tessere che compongono i vari momenti;
- Nastro b/r per basi;
- Segni per distinguere le 5 squadre.

Punti di attenzione

Fare in modo che tutti i lupetti abbiano chiari i momenti della celebrazione e cosa fare. La domenica successiva verificare che abbiano capito e quindi eseguito nella maniera corretta le azioni previste, nel caso riprendere l'argomento le riunioni successive.

Prova 3: Conoscere qualche episodio dell'infanzia di Gesù (i Vangeli del Natale)

Autori: Nicola Trivellini-Daniel Picciarelli-Davide Capriotti, Branco del Castagno, Distretto Ancona

Obiettivi dell'attività

Far appropiare i lupetti al vangelo e a ricercare parti specifiche, in base alle indicazioni date.

Ci si ripropone inoltre di non attuare l'attività in maniera fine a sé stessa, ma come "indizio" per trovare altro.

Descrizione sintetica

Il Branco Troverà dei biglietti che a gruppi di tre contengono, vangelo con capitolo, versetti, e titolo della parte interessata, questo per i quattro gruppi. I Lupetti dovranno individuare i giusti gruppi cercando sul vangelo, alla fine ordineranno tutti i foglietti, ordinandoli quindi, si andrà a ricomporre il foglio, che sul retro può contenere altro, nel nostro caso, la preghiera del lupetto. È possibile preparare un biglietto da ricomporre per ogni sestiglia, che potrà quindi appenderlo nel proprio angolo in tana.

Preparazione

Preparare precedentemente un foglio che porta su un lato le quattro righe, divise in tre segmenti, contenenti le indicazioni, per cui per ognuno dei quattro vangeli del natale, saranno indicati, evangelista e capitolo/versetti/titolo, dall'altro lato deve combaciare la Preghiera del lupetto, i fogli vengono quindi tagliati. A questo punto basterà spargere i fogli sul terreno in cui li si vuole fare cercare, nascondendoli più o meno, anche a seconda del tempo che si vuole dedicare a questa fase

Descrizione del gioco

Il branco arriva in uno spiazzo in cui sono sparsi i diversi foglietti, dopo una breve introduzione, i lupetti devono raccogliere i diversi foglietti, poi, tramite i vangeli a disposizione, cercare di ricomporre il foglio completo nell'ordine giusto, fissarlo tramite nastro trasparente, per poi girarlo da lato della preghiera

Materiale necessario: foglietto preparato in precedenza per ogni sestiglia, già tagliato, vangeli, nastro adesivo trasparente

Punti di attenzione e considerazioni

Facendo in modo di avere più vangeli per sestiglia, ci saranno più lupetti intenti a cercare le giuste combinazioni.

Si può scegliere se spiegare già l'attività sin dall'inizio, sia lasciare che siano i lupetti a "decifrare" l'indizio, lasciando a loro l'iniziativa di prendere, o chiedere, i vangeli, oppure, già dire ai lupetti quello che dovranno fare.

È possibile utilizzare questa attività sostituendo la Preghiera del lupetto con cosa si preferisce, anche semplicemente un pensiero che si vuole condividere con i lupetti nel caso si sia nei pressi di una qualche ricorrenza.

Autore: Simone Cabriolu, Gruppo Roma 16, Distretto Roma Est.

Obiettivi dell'attività

Presentare episodi della vita di Gesù inerenti il Vangelo del Natale

Descrizione sintetica:

Al Branco verranno raccontati alcuni episodi dell'infanzia di Gesù, seguirà un gioco applicativo.

Preparazione

Durante una caccia vengono raccontati ai lupetti gli episodi del Sogno di Giuseppe (ad esempio Mt 1, 19-24) e della Fuga in Egitto (ad esempio Mt 2, 13-18).

Descrizione del gioco.

Si prepara un campo con una linea di fondo e all'estremità opposta un cerchio realizzato con cordini o nastro bianco/rosso con la scritta "EGITTO"

I lupetti sono disposti in fila di squadra oltre la linea di fondo accovacciati come se dormissero.

Un VL al centro del campo chiama, quindi "sveglia", un lupetto per squadra che correrà verso di lui.

Arrivato riceverà un ordine, qualcosa di fattibile e utile (ad esempio portare da bere a Fabio, corri a mettere il cappotto, ...).

Il lupetto torna indietro, svolge l'azione senza "svegliare" gli altri e si rimette a dormire.

Quando però il VL grida "ERODE", tutti i lupetti si destano e lasciando tutto così com'è corrono verso il cerchio "EGITTO".

I VVLL li rincorrono per acchiapparli prima che entrino nel cerchio.

La squadra che arriva completamente per prima guadagna un punto.

Materiale necessario

Segnali di squadra, cordini o nastro B/R, eventuali conetti per delimitare il campo.

Punti di attenzione

Verificare che i lupetti comprendano sul serio il significato degli episodi raccontati.

Autore: Mattia Mazzucchi, Giorgio Birolini , Mirko Moro, Jacopo Pacati, Domenico Beretta; Albino 1; Distretto Nord Ovest

Obiettivi dell'attività

Introdurre alle zampe tenere alcuni eventi rilevanti dell'infanzia di Gesù

E' inoltre possibile verificare la prova di 2 Stella "Saper realizzare un piccolo lavoro a traforo con seghetto a mano" e verificare che i lupetti sappiano fare la capriola lupetto.

Descrizione sintetica

Le sestiglie girano per il paese in un gioco a tappe. Ad ogni tappa c'è un vecchio lupo che interpreta un personaggio dell'antichità e racconta un episodio significativo dell'infanzia di Gesù e lancia un gioco a tema.

Tappa 1: FUGA IN EGITTO: un antico egizio racconta della fuga in Egitto della Sacra famiglia e lancia un gioco che richiama la fuga in cui una sestiglia deve proteggere un lupetto (Gesù) dagli attacchi di un'altra sestiglia.

Tappa 2: VIAGGIO DEI RE MAGI: Un Magio racconta del loro viaggio di ritorno per evitare le insidie e gli inganni di Erode e propone un percorso herbert come segno di "viaggio travagliato".

Tappa 3: RITROVAMENTO AL TEMPIO: Un sacerdote racconta del ritrovamento al tempio di Gesù. Anche i lupetti devono trovare Gesù, un lavoretto fatto in legno a traforo dal cda, ma ci saranno nascosti anche altri personaggi.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si costruiscono i personaggi della tappa 3 con legno e seghetto, verificando la prova 24 per cda. Ogni lupetto fa un personaggio. Ci sarà un Gesù, dei dottori della legge, Maria e Giuseppe.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Si presenta uno scienziato pazzo che dice di aver inventato una macchina del tempo per poter viaggiare nel passato e incontrare Gesù, ma qualcosa si è rotto. Invece di viaggiare nel passato, alcuni personaggi sono arrivati nel presente. Chiede aiuto ai lupetti per localizzare i personaggi e raccogliere quanto hanno da dire così che lui possa sapere di più su Gesù e stabilire con esattezza in che periodo temporale riportare i personaggi.

Ai lupetti, divisi in sestiglie, viene indicata più o meno la posizione della prima prova. Le prove sono quelle descritte prima. In particolare, nella 1 una sestiglia deve partire da un punto e arrivare ad un arrivo proteggendo con il corpo il lupetto "Gesù" dagli attacchi della sestiglia avversaria (guardie di Erode) che colpiscono con palle di giornale. Quando Gesù viene colpito si fa cambio ruoli tra sestiglie.

Nella prova 2 il percorso herbert prevede l'esecuzione di una capriola lupetto e diversi ostacoli. È possibile fare una variante con una coppia di lupetti alla volta, uno bendato e uno no. Quello con gli occhi aperti guida l'altro (per richiamare come i Magi siano stati capaci di farsi guidare dalla stella)

Nella prova 3, dopo aver ritrovato i personaggi, i lupetti devono anche riconoscere i personaggi.

Infine, ci si raggruppa tutti nel punto di partenza, lo scienziato ringrazia e si cerca di riassumere quanto imparato su Gesù. Poi se ne va per recuperare i personaggi.

Materiale necessario: Compensato, seghetti, colori, travestimenti, palline di giornale, ostacoli di vario genere.

Punti di attenzione

Sarebbe ottimale rimanere il più fedeli possibile ai Vangeli nel racconto esposto dai diversi personaggi.

Prova 4: Conoscere la Legge, la Parola Maestra, la Promessa e il loro significato.

Autore: Branco Candida Luna, Gruppo Monte San Pietro 1, Distretto Pesaro - Emilia Romagna

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato la Legge, la parola maestra, la Promessa.

Descrizione sintetica

I vecchi lupi dovranno fare molti foglietti con la legge, Promessa e parola maestra ma mischiati tra di loro e con delle parti sbagliati.

Preparazione

I vecchi lupi dovranno fare dei fogli che dopo dovranno tagliare in tanti pezzi con scritto la legge, la promessa e la parola maestra ma le dovranno scrivere giuste ma anche sbagliate.

Descrizione del gioco

Prima di lanciare il gioco bisogna dirgli e spiegare la promessa, la legge e la parola maestra, dopo si manderà il branco o le sestiglie a cercarle (nel caso delle sestiglie i pezzetti di carta bisogna farli diversi a seconda delle sestiglie).

Presi tutti i pezzi i lupetti dovranno comporre il puzzle riconoscendo le parti giuste da quelle sbagliate.

Materiale necessario

Fogli di carta colorata, forbici.

Autore: Davide Di Buduo, Branco Rampante Roma 68, distretto Roma sud

Obiettivi dell'attività:

Verificare se i cuccioli hanno appreso la legge e la parola maestra assimilandone il significato.

Descrizione sintetica (gioco legge/parola maestra)

Campo come da disegno*. Il branco si cimenta in una gara (di corsa e passaggio della palla in cerchio) per mandare avanti il CERN di Ginevra in assenza dei scienziati.

Un lupetto alla volta di una sestiglia dovrà correre intorno al campo e timbrare il suo Curriculum Vitae(C.V.) (foglio con su scritto DEL NOSTRO MEGLIO) tramite dei timbri(preparati in precedenza con il consiglio d Akela).Nel mentre l' altra sestiglia, in cerchio, dovrà passarsi la palla pronunciando ogni volta che un lupetto riceve la palla, una parola della legge.

Preparazione.

1. In una riunione del C.d.A. vengono preparati i timbrini, si possono utilizzare tappi di sughero, patate, ecc., (superando così anche la prova mani abili: saper fare un lavoretto utilizzando diversi materiali: sughero, ecc.) con delle forme a piacere: ingranaggio, la "C" di CERN ecc.

2.(Facoltativo). Se si è all' aperto si può chiamare un lupetto per legare i tre timbrini a tre diversi alberi (superando così la prova di 2 stella: saper fare il nodo barcaiole.) che poi saranno le tre diverse postazioni dove dovranno timbrare il loro C.V.

Materiale:

-**Timbri****: tappi di sughero, patate, coltelli (il meno taglienti possibile), piatti di plastica e tempera colorata. (eventuale spago per legarli all'albero)

-**Curriculum vitae**: fogli (A5) abbelliti con qualche simbolo del CERN e suddivisi in tre parti dove poi i LL scriveranno le parole DEL NOSTRO MEGLIO, sotto le quali andranno i tre timbri.

-**Materiale per segnalare le basi e il campo**: nastro B/R e coni.

-**Palla**.

Descrizione gioco.

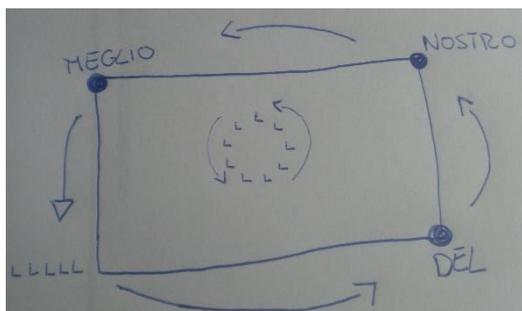
ambientazione: Arriva uno scienziato del CERN di Ginevra dicendo che stanno cercando validi scienziati che li possano sostituire quando andranno in pensione. Tuttavia ci sono molti candidati e per decidere si affideranno al loro C.V. che però vista la mole da valutare deve essere il più sintetico possibile. Li interroga allora con quali parole possano essere sintetizzati loro e li invita a scriverle sul foglio(decorato dai VVLL) e provare ad essere assunti.(Un lupetto e le sue azioni sono sintetizzate nelle parole Del nostro Meglio!). (Assumeranno però solo l' equipe che riuscirà a convalidare il maggior numero di C.V!) Ogni L infatti quando ritornerà alla base dopo aver messo i tre timbri al suo C.V. ne preparerà un altro (così non aspetta senza far niente) e appena ritocca a lui parte con un nuovo c.v. da timbrare.

L'altra sestiglia in cerchio di parata al centro del campo (che saranno già quelli in prova), dovrà far sì di non far mai fermare l'acceleratore assicurandosi che quando la particella (la palla) passa per i vari punti, questi siano pronti al suo passaggio, essendo sempre concentrati (ad ogni passaggio il lupetto che prende la palla dice una parola della Legge. Si affronta così anche la prova n° 14 della pista di zampa tenera: saper prendere e lanciare una palla in cerchio da fermo.) Gli dice che loro (gli scienziati) per non distrarsi mai ripetono sempre in gruppo delle formule matematiche che li aiutano a non fare errori, gli chiede allora se anche loro hanno una frase che devono sempre seguire che gli aiuti a non fare errori. Una volta che si è capito che la frase è la Legge si può cominciare. Li si avverte però che ogni volta che la particella non riesce a passare correttamente (quando la palla cade o si sbaglia la parola della legge) il sistema dà problemi. (i VVLL danno delle penalità, es per 20 secondi dovete passarvela stando accucciati, oppure dovete passarvela uno ogni 2, ecc.). (per spingere i LL a passarsi velocemente la palla, si può dire che ogni volta che fanno fare 5 giri alla particella un C.V dell' equipe avversaria viene respinto.)

Dopo 3\4 minuti si invertono i ruoli. Chi ha convalidato più C.V. vince! (per velocizzare la spiegazione si fa presentare il gioco a 2 scienziati. Dopo una piccola fase iniziale tutti insieme, un VL si prende una sestiglia e, portandola al centro del campo gli spiega come far funzionare

acceleratore e l'altro gli consegna i C.V. e gli spiega come funzionano)

*



**

Per fare i timbri si può prendere un Tappo di sughero o una patata tagliata a metà. Ci si disegna sopra la forma che si desidera far imprimere al timbro. Si tagliano via allora per uno/due centimetri gli spazi esterni alla figura in modo che, una volta intinta nella tempera, la parte del disegno sia l'unica superficie a contatto con il colore.

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

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato qual è la legge del Branco, se conoscono la Parola Maestra ed il testo della promessa. Nello stesso gioco è inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella "conoscere i segni di pista" e di Zampa Tenera "B.A."

Descrizione sintetica

Il Branco sarà impegnato in un'attività di recupero del testo della Promessa, che i Vecchi Lupi hanno dimenticato d'improvviso. Sarà una caccia di tipo esperienziale, con fasi successive, ma molto ravvicinate, improntata in modo particolare sul testo della promessa, che contiene anche la Legge, la Parola Maestra e la B.A.

Descrizione del gioco

Ambientazione: i Vecchi Lupi hanno malauguratamente dimenticato il testo della promessa (tutto o solo in parte in base al tempo disponibile), e chiedono ai Lupetti di dar loro una mano per ritrovarlo. Ovviamente qui sono valorizzati i Lupetti che già hanno il testo sul Quaderno Caccia, ma bisogna comunque trovare i pezzi mancanti del cartellone che andrà poi appeso in tana.

Ora il Branco (preceduto da un Lupetto sulla pista di prima stella) segue un percorso fatto con i segni di pista, che li conduce da un personaggio che inizia a raccontare una storia riguardante "con l'aiuto di Dio prometto di fare del mio meglio".

Al termine del racconto li ringrazierà per averlo ascoltato, e consegnerà loro il primo pezzo di cartellone, invitando poi ogni sestiglia a seguire una traccia di diverso colore. Se le sestiglie seguiranno la traccia giusta, nel mezzo del percorso troveranno un altro pezzo della promessa "per osservare la Legge del Branco".

La fine dei percorsi sarà comune alle sestiglie, e li condurrà da un altro personaggio, che li coinvolgerà in una sfida: dai vertici di un triangolo (il Branco va quindi diviso in 3) le sestiglie devono riuscire ad arrivare al centro con la tecnica dei mattoncini successivi, ovvero l'ultimo della fila passa un mattoncino (foglio di carta, pezzo di cartone, sasso, ...) ai componenti della squadra successivi, fino ad arrivare al primo che lo poggia per terra e ci sale con un piede. L'obiettivo è riuscire a creare un passaggio con questi mattoncini fino al centro. A questo punto ogni squadra porterà un messaggio dai vertici al centro. I tre messaggi sono: Dio, Patria, Famiglia. Una volta giunti al centro si metteranno assieme i tre messaggi e, girandoli sul retro, apparirà la parola "Fedeltà", e un Vecchio Lupo darà loro il terzo pezzo del cartellone "*per essere fedele a Dio, ai miei genitori ed alla mia Patria*"

A questo punto i lupetti sentono da lontano dei lamenti, e trovano a terra un signore che ha molto freddo. L'obiettivo è indurli a fare una B.A. e coprire il signore con delle coperte trovate là attorno (opportunamente predisposte prima del gioco) ed in cambio lui consegnerà loro l'ultimo pezzo della promessa "*e fare una Buona Azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno*".

Materiale necessario: racconto (allegato), segni di pista, tracce colorate (fili di lana, segni di gesso, cartoncini appesi...), cartellone con il testo della promessa a pezzi, "mattoncini" (fogli, cartoni, sassi, ...), messaggi Dio, patria, famiglia che, se messi assieme, sul retro formano la parola fedeltà, coperte o simili.

Punti di attenzione

E' importante che un Vecchio Lupo segua sempre il Branco nel momento in cui si sposta assieme.

E' bene valorizzare i Lupetti che hanno il testo della promessa sul QdC, ma non dimenticare che l'attività è pensata in particolare per i Lupetti di Zampa Tenera

Ogni passaggio del gioco può essere modulato a piacere o tagliato, facendo sì che sul cartellone manchino solamente alcuni pezzi del testo della promessa.

Prova 5: Sapere chi è Mowgli e conoscere i nomi dei personaggi Giungla, sapendo chi sono gli amici e chi sono i suoi nemici

Autore: Giulio Piovesan e Vecchi Lupi, Branco Nuova Terra, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli conoscono i principali personaggi giungla e distinguono i personaggi buoni da quelli cattivi.

Descrizione sintetica

Staffetta a squadre, il lupetto dopo un percorso (slalom) arriva nella postazione di un vecchio lupo in cui ci saranno un cesto di palline di carta, due canestri (uno con su scritto "amico" ed uno con scritto "nemico"). Il Vecchio Lupo gli mostra l'immagine di un personaggio Giungla, il lupetto dovrà riconoscere il personaggio dicendo il nome del personaggio a voce alta, prendere una pallina e centrare il canestro giusto (se il lupetto non centra il canestro gliela si fa riprendere e mettere nel cestino che aveva scelto) prima di tornare a dare il cambio ad un altro Lupetto.

Preparazione

Creazione di un percorso delimitando l'inizio e la fine con una corda mettere ad una distanza di 1-2 metri i canestri dalla linea di fondo, stampare o disegnare le immagini dei personaggi Giungla (Akela, Bagheera, Baloo, Kaa, Shere-Khan, Tabaqui, Bandar).

Descrizione del gioco

Ambientazione giungla, quando si caccia nella giungla bisogna tenere occhi e orecchie ben aperti perché nel caso si incontri qualcun altro a caccia bisogna riconoscere subito se si tratta di un amico o di un nemico, dopo una breve spiegazione del percorso, si divide il branco in squadre dello stesso numero di componenti, massimo 5 per squadra. I vecchi lupi presenti nelle postazioni controllano i lupetti che riescono a riconoscere i personaggi giungla. A fine staffetta si controllano quante palline ci sono in ogni canestro rispetto a quelle che ci dovrebbero essere.

Materiale necessario: Corde e birilli per creare il percorso della staffetta, immagini dei personaggi giungla, due canestri per squadra con targhette “amico” e “nemico”, palline di carta.

Punti di attenzione

Prima di far partire i primi lupetti ricordare che si caccia in silenzio per evitare che le prede scappino e per sentire bene quello che i propri compagni dicono quando sono alla fine del percorso.

Autore: Branco Seonee, Gruppo Fano 1, Distretto Pesaro-Romagna

Obiettivi dell'attività

Sapere chi è Mowgli e conoscere i nomi dei personaggi Giungla, sapendo chi sono gli amici e chi sono i nemici

Descrizione sintetica

Memory con i personaggi della Giungla (nomi, immagini, citazioni).

Preparazione

Si preparano alcune tessere in cui vengono disegnati i personaggi Giungla, alcune in cui è scritto solo il nome e alcune in cui sono scritte alcune citazioni prese da “La Giungla nel Branco”.

Le tessere vanno posizionate per terra con la faccia che raffigura il personaggio giungla / il nome / la citazione rivolta verso il basso.

Si preparano anche due scatole o vasi che verranno distinti in “box amici” e “box nemici”.

Questi vasi vanno posizionati accanto alle tessere.

Descrizione

Gioco in sestiglie; a turno, un membro della sestiglia sceglie 2 tessere da girare, a questo punto il lupetto dovrà capire se le due tessere che ha girato corrispondono allo stesso personaggio Giungla (associazione nome-immagine o immagine-frase).

Se le due tessere sono associate e quindi corrispondono allo stesso personaggio Giungla, il lupetto dovrà raccoglierle e metterle nel box “amici” o “nemici” a seconda del fatto che quel personaggio sia amico o nemico di Mowgli.

Se, invece, le due tessere non dovessero avere alcuna associazione fra loro, il lupetto dovrà rimetterle a faccia in giù e il turno passerà alla sestiglia successiva.

Il gioco termina quando tutte le tessere sono state girate e posizionate nei box. Si contano le associazioni corrette fatte da ciascuna sestiglia per stabilire il punteggio.

Materiale necessario

Tessere con i nomi / le immagini / le citazioni (che possono essere realizzate in carta, cartoncino legno...);
2 box (scatole, vasi...).

Punti di attenzione

Per coinvolgere maggiormente i lupetti più “vecchi” (visto che si tratta di una prova di Zampa Tenera e quindi l'attività per loro potrebbe risultare noiosa) si potrebbe far realizzare a loro i disegni dei personaggi Giungla sulle tessere del gioco (magari per conseguire qualche prova per la specialità di artista) oppure si

potrebbe far realizzare loro i “box” per contenere tali tessere (magari per conseguire qualche prova per la specialità di mani abili o scultore).

Autore: Gabriele Velluti – Palestrina I

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli conoscono Mowgli, i nomi dei personaggi giungla e chi sono gli amici e i nemici.

1. E' inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella “Conoscere i popoli della giungla e gli episodi piu significativi della vita di mowgli.

Descrizione sintetica

L'attività si svolgerà con le sestiglie che formeranno dei piccoli branchi. Ogni vecchio lupo si posizionerà in un angolo della sede (che prenderà il nome di un luogo della giungla) e avrà davanti tre diversi barattoli (ZAMPA TENERA, I STELLA, II STELLA) con ognuno dei foglietti con domande su Mowgli e i personaggi giungla/popoli giungla..

Al via ogni sestiglia andrà in un diverso luogo della giungla dove un vecchio lupo farà pescare un foglietto dai barattoli di fronte a se dando priorità ai cuccioli. Se il cucciolo non sa rispondere può essere aiutato dal resto della sestiglia, ma se in ogni caso viene data una risposta sbagliata un altro componente della sestiglia può pescare un'altra domanda. Quando verrà data una risposta corretta il vecchio lupo darà alla sestiglia un cartoncino punto e la sestiglia potrà dirigersi da un altro vecchio lupo. Al “Lupi del Nostro” finirà il gioco e vincerà la sestiglia che avrà realizzato più punti.

Alternativa

I cartoncini punti conquistati potranno essere utilizzati per comporre qualcosa alla fine della prova per poter utilizzare l'attività per altre prove di pista (es: comporre la parola maestra, il saluti, etc.)

Materiale necessario: Punti di attenzione

- Barattoli con riportato sopra ZAMPA TENERA, I STELLA, II STELLA
- Domande su Mowgli e la giungla
- Cartoncini punto (es: quadrati da 3x3 cm)

Prova 6: Saper partecipare alla danza di Baloo e Tabaqui

Autore: Mario De Maria, Carmine Perrone, Branco Waingunga - Napoli 3, Distretto Campania

Obiettivi dell'attività

Primo approccio alle movenze tipiche delle suddette danze

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in un percorso a tappe, attraverso il quale i Lupetti dovranno eseguire alcuni movimenti tipici riscontrabili nelle danze proposte dalla prova.

Preparazione

Viste le peculiarità del gioco è importante stabilire in anticipo un luogo adatto dove effettuare l'attività, prestando particolare attenzione alla pulizia e alla sicurezza.

Descrizione del gioco

Si tratta di un percorso misto, lineare o circolare a seconda delle possibilità, lungo il quale sono disposti dei punti di cambio movimento, indicati ciascuno da un cono.

- Si parte in corsa semplice dalla linea di partenza
- Dal primo si cammina fieri e impettiti come Baloo (pancia in dentro e petto in fuori!).
- Dal secondo cono si striscia a terra
- Dal terzo cono si procede a quattro zampe
- Dal quarto cono si riprende a correre normalmente fino alla linea di traguardo.

A seconda del numero di Lupetti e delle disponibilità logistiche può essere conveniente suddividere il branco in più squadre, far correre i Lupetti singolarmente o in piccoli gruppi.

Materiale necessario

4 coni per contraddistinguere le singole tappe, e necessario per linea di partenza e traguardo.

Punti di attenzione

E' bene provare dapprima in cerchio i movimenti che andranno poi applicati durante il percorso, e far comprendere chiaramente quali saranno quelli da fare relativamente ad ogni singolo tratto (cono).

Autore: Stefano Miranda, Branco Querce Solitaria, Distretto Ovest

Obiettivi dell'attività

Presentazione dei vari movimenti per eseguire la danza Tabaqui (opzionale ripasso danza di Baloo *vedi varianti*).

Esecuzione del saluto lupetto (ZT n.7)

I Lupetti del Consiglio di Akela possono aiutare a ordinare le varie sequenze (dando prova di saper dirigere una danza giungla 2S n.13)

Descrizione sintetica

Viene consegnato a ogni lupetto un foglietto con una descrizione o immagine della Danza. I lupetti dovranno incontrarsi e confrontare il foglietto per unire testo e immagini correttamente.

Preparazione

1. (Facoltativo) In una riunione del Consiglio d'Akela prima dell'attività o altro momento adatto, si mostra ai lupetti del CdA le immagini in modo da verificare se si ricordano correttamente la danza e familiarizzare con le immagini.

Descrizione del gioco

Branco in cerchio viene consegnato a ognuno un foglietto con descrizione danza o immagine. Al via del Vecchio Lupo ogni lupetto va verso un compagno e dopo essersi scambiati il saluto lupetto, gli mostra il foglietto. Se l'abbinamento non è corretto continuano incontrando un altro compagno. Se corretto si mettono a braccetto e vanno insieme da un Vecchio Lupo per verificare se hanno fatto bene.

Una volta abbinare le immagini con il testo i lupetti del Consiglio di Akela aiuteranno i Vecchi Lupi a ordinare le varie sequenze.

Materiale necessario: foglietti con testo danza semplificato e immagini (le immagini sono state prese dal numero di Famiglia Felice Dicembre 2008 p.12-13) *vedi allegato*

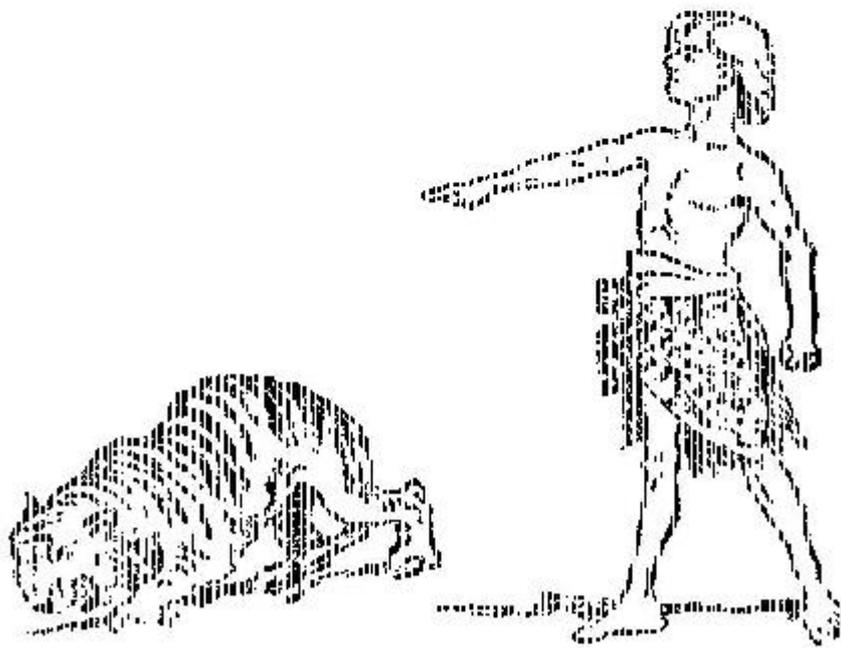
Punti di attenzione

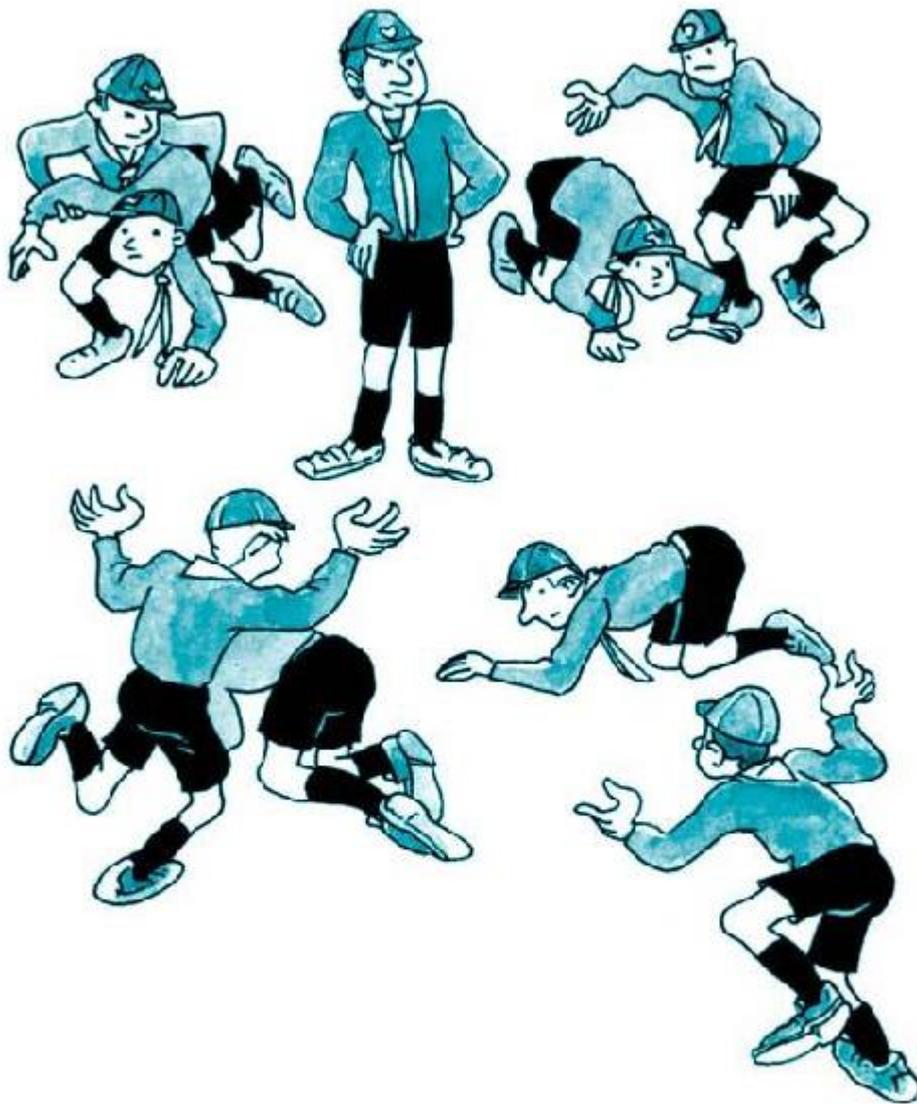
I foglietti variano in base al numero dei Lupetti del Branco, dato che le immagini sono 5 le descrizioni sono almeno 5, ma nulla vieta di poter associare alla immagine più testi. In questo caso una volta formata la coppia il Vecchio Lupo avviserà i lupetti di cercare il terzo compagno.

Varianti

- Oltre alla danza di Tabaqui può essere inserita l'immagine e il testo della danza di Baloo, per un ripasso.
- I Lupetti quando si incontrano *si scambiano* il foglietto







BRANCO DIVISO A METÀ I TABAQUI CON A CAPO SHERE-KHAN E I LUPI CON A CAPO MOWGLI.
I TABAQUI INIZIANO CON SHEREKHAN IN CENTRO E GLI SCIACALLI
CHE GLI GIRANO INTORNO SK "Io sono Shere-Khan, la tigre reale"
T: "Sciacallo, sciacallo"

IMPROVVISAMENTE UN TABAQUI LASCIA IL CERCHIO, STRISCIA FINO A
SHERE-KHAN E MOLTO UMILMENTE SI PROSTRA DAVANTI A LEI.
SHERE-KHAN GLI RISPONDE CON UN CALCIO E IL TABAQUI GLI RISPONDE: "Grazie"

I TABAQUI CONTINUANO A GIRARE INTORNO A SHERE-KHAN SOLTANTO CHE ORA QUANDO SONO ALLE SPALLE DELLA TIGRE GLI FANNO LE BOCCACCE

AL GRIDO “LUPI!” OGNI LUPO ARRIVA E PORTA VIA OGNI TABAQUI RIMANE SOLO SHERE-KHAN IN CERCHIO LA TIGRE VEDENDOSI SOPRAVISSUTA DICE: “MA DUNQUE IO SONO ANCORA PIÙ GRANDE E FORTE DI QUEL CHE PENSASSI. IO SONO SHERE-KHAN, LA TIGRE REALE”

INFINE ARRIVA LENTAMENTE MOWGLI GUARDANDO FISSO GLI OCCHI DELLA TIGRE E CON BRACCIO TESO E DITO PUNTATO SU DI ESSA.

SHERE-KHAN NON PUÒ REGGERE LO SGUARDO CON MOWGLI E PIANO PIANO ABBASSO LO SGUARDO E SI ACCUCCIA

Prova 7: Saper fare correttamente il Saluto e conoscerne il significato

Autore: Branco Fiore Rosso, Pomezia 1 , distretto Lazio Sud

Obiettivi dell'attività:

Verificare che i lupetti abbiano appreso come fare correttamente il Saluto.

Descrizione sintetica:

I lupetti, divisi in 2 gruppi (tic e toc), andranno a formare 2 cerchi concentrici, il capo proporrà un canto, durante il canto i 2 gruppi dovranno correre in sensi opposti tra loro mantenendo i cerchi, quando il capo (e di conseguenza il branco) smetterà di cantare i lupetti che si ritrovano uno davanti all'altro dovranno darsi la mano e fare il Saluto lupetto, l'ultima coppia a fare il saluto perde.

Descrizione del gioco:

Ambientazione: Arriva nel cerchio un vecchio orologiaio con un grande orologio (di cartone) che non funziona più poiché sono scomparsi degli ingranaggi al suo interno. L'orologiaio chiede ai lupetti se possono dargli una mano per ritrovare i giusti ingranaggi.

Per ritrovare gli ingranaggi, i lupetti, precedentemente disposti in 2 cerchi concentrici, dovranno correre uno in senso orario e uno in senso antiorario e cantare un canto intonato dal capo, quando il capo smette di cantare i lupetti devono fermarsi, vedere velocemente quale lupetto dell'altro cerchio gli corrisponde e nel minor tempo possibile dare la mano al fratellino corrispondente e fare il Saluto lupetto; La coppia più lenta a fare ciò viene esclusa dal gioco. Poi si ricomincia a cantare e a giocare fino a quando non restano nei cerchi solamente 2 coppie, qui il gioco finisce e l'orologiaio ringrazia il branco per averlo aiutato a trovare i giusti ingranaggi, se ne va salutando ogni lupetto con il Saluto.

Materiale necessario:

Un grande orologio in cartone costruito precedentemente dal consiglio d'Akela.

Punti di attenzione:

I capi, oltre a osservare i lupetti per giudicare chi ha fatto il saluto per ultimo, porranno particolare attenzione all'esecuzione del saluto lupetto, se fatto male si considera non valido e si arriva automaticamente ultimi.

Autore: Co.Bra. Branco Waingunga, Gruppo L'Aquila 2, Distretto Abruzzo-Molise

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato a fare il saluto correttamente anche in una situazione di probabile distrazione.

Descrizione sintetica

Il gioco è ispirato al classico bussa orologio dove al momento dello scontro, quando i due contendenti si incrociano devono eseguire correttamente il saluto lupetto.

Preparazione

Reperire 2 nastri di colore differente per indicare il senso orario e quello antiorario.

Descrizione del gioco

Dai lupetti disposti in cerchio della rupe ne viene fatto uscire uno mentre agli altri dopo aver richiuso il cerchio gli viene chiesto di sedersi. Un vecchio lupo posiziona un nastro colorato a forma di freccia ad indicare il senso orario ed un altro che indica quello antiorario. Il lupetto rimasto in piedi è il primo a girare intorno al branco in senso orario finchè non sceglie un altro fratellino da chiamare a confronto con una doppia pacca sulla spalla, il lupetto chiamato dovrà correre in senso anteorario mentre il chiamante dovrà correre sempre in senso orario per cercare di arrivare per primo al punto di partenza e quindi occupare il posto appena lasciato vuoto. Nel momento in cui i due si incrociano nella loro corsa si dovranno fermare, stringersi la mano sinistra, fare correttamente il saluto e darsi il "buona caccia" per poi ripartire verso la meta, il primo che arriva si siede mentre l'altro dovrà eseguire il compito del lupetto chiamante già descritto, ma, se i vecchi lupi, vedendo lo scambio del "buona caccia" hanno visto un qualcosa di non corretto da parte del vincitore correggono l'esito del confronto facendo alzare il lupetto che, sebbene abbia perso ha comunque eseguito correttamente il saluto a differenza dell'altro lupetto che probabilmente nella troppa fretta e fame di vittoria si è dimenticato qualcosa di importante.

Materiale necessario: 2 nastri di colore differente

Punti di attenzione

E' importante che i vecchi lupi si sistemino in modo strategico intorno al cerchio in modo da poter osservare al meglio i lupetti durante la prova cercando cogliere l'impegno del singolo lupetto aiutando ad accrescere l'autostima dei cuccioli e dei lupetti più timidi.

Autore: Alessio La Vardera, Branco del Fiore Rosso, Palermo 2, Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

L'obiettivo è duplice: far apprendere ai lupetti la conoscenza del saluto e far sì che ogni lupetto lo sappia fare.

Descrizione sintetica e Preparazione

Durante una caccia del primo trimestre, i lupetti incontrano un ricercatore americano che ha girato il mondo, scoprendo i saluti di tutti i popoli e i gruppi che incontra.

Nel corso di uno dei suoi viaggi, ha pensato bene di scoprire quello del Branco, così da ampliare la sua coscienza nel merito del saluto lupetto.

Descrizione del gioco

Arriva il ricercatore che, una volta raccontata la sua storia, chiederà al Branco di insegnargli il saluto.

Il tutto avviene mentre il Branco è in cerchio e gira su se stesso; il vecchio lupo chiama due lupetti, i quali devono raggiungere il centro del cerchio, e il Branco smette di girare; appena arrivati, i due si danno la mano e fanno il saluto, augurandosi il “Buona Caccia”.

Concluso il saluto, i due tornano ai loro posti. Il Branco ricomincia a girare, fin quando il vecchio lupo non chiama altri due lupetti.

Varianti: si possono chiamare più coppie; si può stabilire una prova particolare per il/i lupetto/i che prima torna/tornano al proprio posto.

Materiale necessario: vestiario per ambientazione;

Punti di attenzione

Prima di lanciare il gioco, è necessario controllare il materiale per l’attività; inoltre, controllare, nel corso del gioco, che i lupetti eseguano correttamente il saluto lupetto.

Prova 8: Saper fare il Grande Urlo e conoscerne il significato

Autore: Andrea Scafidi, Branco Roccia della Pace, Gruppo Velletri 2, Distretto Lazio Sud

Obiettivi dell’attività

Spiegare i movimenti e le parole del Grande Urlo dopo la spiegazione del suo significato.

Descrizione sintetica

Il Branco, diviso in Sestiglie, deve conquistare dei talloncini svolgendo dai vari Vecchi Lupi, sparsi per il campo di gioco, una parte del Grande Urlo che il Vecchio Lupo chiederà. Vince la Sestiglia che per prima raggiunge Akela ed esegue il Grande Urlo in suo onore.

Preparazione

1. Preparare con il Consiglio di Branco dei talloncini, di cartone o di legno e almeno uno per Sestiglia, se non uno per Lupetto, ognuno con attaccato o disegnato un momento del grande urlo (Lupetto sull’attenti, Lupetto accovacciato, Lupetto che fa il saluto, Branco in cerchio con Akela).
2. Spiegare il significato del Grande Urlo ai Lupetti prima dell’attività.
3. Provare in Consiglio d’Akela il Grande Urlo.

Descrizione del gioco

Ambientazione: i Vecchi Lupi non ricordano come si esegue un Grande Urlo completo, però si ricordano ognuno una parte alla perfezione e sono disposti a insegnarla ai lupetti. I lupetti vengono dunque divisi per Sestiglia e devono ricercare i Vecchi lupi.

Una volta trovato il primo vecchio lupo, questo spiegherà la parte dei movimenti e delle parole dal richiamo d’Akela “Lupi del nostro meglio” fino a “Pronti per il Grande Urlo” e il salto. La Sestiglia proverà questa parte più volte con il Vecchio Lupo e questo quindi gli consegnerà il primo talloncino e li saluterà.

Il secondo Vecchio Lupo, dopo che ha chiesto il numero di talloncini in possesso della Sestiglia, spiega la seconda parte del Grande Urlo, che va da quando i Lupetti si accovacciano fino a quando questi saltano in piedi. Conclusa l’attività dello stand, consegna il secondo talloncino

Il terzo Vecchio Lupo farà lo stesso, descrivendo però la parte conclusiva.

Con tutti e 3 i talloncini la Sestiglia raggiunge Akela che, vedendo i 3 talloncini, chiederà di fare il Grande Urlo “come si addice ad un branco”. Alla fine Akela consegna l’ultimo talloncino. Il gioco finisce quando l’ultima Sestiglia raggiunge Akela.

Materiale necessario: Cerchi di cartone o legno (5cm di diametro) uno per Lupetto o per Sestiglia, disegni su carta da attaccare al talloncino, colla.

Punti di attenzione

Dato che i lupetti cercheranno i Vecchi Lupi da soli, senza quindi la conduzione di uno di questi, è bene che il campo di gioco sia ben delimitato e che i Vecchi Lupi possano vedere tutte le Sestiglie. Il compito di vigilare sul Branco durante l'attività può svolgere anche Akela stesso visto che fa parte dell'ultimo step del gioco.

Si consiglia di essere almeno 3 Vecchi Lupi più Akela, e/o almeno un Vecchio Lupo per Sestiglia per evitare che una Sestiglia aspetti un Vecchio Lupo libero. Se si è meno di 3 Vecchi Lupi i Lupetti possono fare 2 parti non consecutive con lo stesso Vecchio Lupo e Akela partecipa come gli altri Vecchi Lupi. Tutti i Vecchi Lupi possono presentare tutte le parti del Grande Urlo, quale dovranno fare alla determinata Sestiglia dipende da quanti talloncini quella Sestiglia ha preso.

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

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato ad eseguire correttamente il Grande Urlo e che siano consapevoli del suo significato.

E' inoltre possibile verificare che tale obiettivo sia stato raggiunto per il resto del Branco e eventualmente permettere agli altri Lupi di ripeterlo.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in un gioco a squadre che ha delle similitudini con il Rugby Americano; dove una squadra è deputata a cercare di raggiungere correndo tutte le basi poste agli angoli del campo, mentre l'altra al suo interno deve impedire che i Lupetti avversari finiscano il percorso, colpendoli con la palla.

Preparazione

1. In una riunione di Branco fatta in precedenza, Akela e i Vecchi Lupi devono assicurarsi di far capire a dovere il significato del Grande Urlo al proprio Branco, nonché i giusti movimenti da eseguire. Due sono le situazioni che si presentano nella vita di un Branco per l'insegnamento del Grande Urlo: la prima è quando si fonda un Branco e tutti i suoi componenti sono nuovi e non hanno mai visto quindi il Grande Urlo; la seconda è alla giusta "scadenza" annuale, quando è l'ora di insegnarlo ai Cuccioli. Nel primo caso la fatica del Vecchio Lupo sarà maggiore; nel secondo, invece, il Cucciolo quasi sa come comportarsi perché lo ha visto già eseguire varie volte, ed altrettante volte ha dovuto fare un passo indietro al comando di Akela, dato prima del Grande Urlo.

Descrizione del gioco

REGOLE: Lupetti divisi in 2 squadre che, a turno, devono passare attraverso le basi ed eseguire in ogni base una parte del Grande Urlo (diviso opportunamente in 3 parti), senza farsi colpire nel passaggio tra base e base, dalla palla in possesso dei Lupetti della squadra avversaria. Ogni Lupetto che entra nella base deve eseguire correttamente (movimenti e parole) la parte di Grande Urlo richiesta dal Vecchio Lupo che presiede la prova; al termine della prova di ogni base, viene consegnato al Lupetto un gettone. Per schivare la palla si possono fare delle finte. Le mani e la testa sono invulnerabili, quindi con le mani ci si può difendere. Il lupetto colpito consegna un gettone alla squadra avversaria. I Lupetti della squadra A non possono trattenere la palla per più di 3 secondi; altrimenti i tiri risultano nulli e deve essere consegnato un

gettone alla squadra avversaria. Nelle basi si è invulnerabili. Quando tutti i Lupi di una squadra hanno corso, cambio campi. Vittoria a punteggio in base ai gettoni conquistati.

Materiale necessario: Necessario per segnare un campo rettangolare con 4 basi ai 4 angoli; una palla; gettoni; all'interno di ogni base un Vecchio Lupo.

Punti di attenzione

Il Grande Urlo verrà opportunamente diviso in 3 parti, ciascuna corrispondente ad un angolo del campo. La quarta base risulterà libera, il cui scopo di essa sarà semplicemente il correre per arrivarci.

Autore: Gabriele Di Fini, Branco Seeonee, Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

Imparare le corrette posizioni da assumere durante il Grande Urlo.

Descrizione sintetica

Durante la riunione di Branco si inizierà un gioco attraverso il quale il branco dovrà aiutare un regista e il suo cameraman, che durante il viaggio di ritorno verso il loro studio dopo le riprese per un film, a causa di un incidente, hanno disperso la pellicola strada facendo.

I lupetti dovranno aiutarli a recuperare i pezzi di pellicola e a rigirare la scena che si è ormai rovinata.

Preparazione

Il Consiglio di Branco dovrà preparare delle immagini di piccola dimensione delle posizioni assunte dai lupetti durante tutto il G.U., ovvero l' Attenti, la posizione accucciata sui talloni, la posizione in piedi con le due dita di ciascuna mano avvicinate ai lati della testa e la posizione del saluto.

Prima dell' inizio della riunione nascondere le immagini in Tana.

Aver spiegato nelle riunioni precedenti come si esegue il Grande Urlo in tutti i suoi passaggi.

Descrizione del gioco

Ambientazione: "Il regista e il cameraman in difficoltà"

Durante la riunione si avvicinano al Branco un regista di grande fama e il suo cameraman disperati per l' incidente che hanno avuto mentre tornavano al loro studio dopo le riprese effettuate per il loro film e chiederanno ai lupetti una mano per recuperare i pezzi di pellicola sparsi per strada.

Una volta che i lupetti avranno recuperato tutti pezzi di pellicola, il regista chiederà loro di aiutarlo a rigirare la scena dove il branco dovrà imitare esattamente le varie posizioni rappresentate sui pezzi di pellicola.

Così Akela lancia il Grande Urlo.

Finito il G.U. il regista e il cameraman avendo nuovamente la scena completa possono tornare allo studio per montare il film.

Materiale necessario:

travestimenti per il regista e il cameraman, varie immagini raffiguranti le posizioni precedentemente elencate.

Punti di attenzione:

assicurarsi che le varie immagini siano nascoste in punti in cui non siano trovabili dopo un solo sguardo, in modo da stimolare la loro capacità di osservazione.

Nel momento in cui il branco accetta di aiutare il regista e il cameraman Akela potrà evidenziare che così facendo il branco sta compiendo una Buona Azione che può servire anche come verifica della prova n.15 di zampa tenera “sapere co’è la ba e dar prova di saperla fare”.

Prova 9 : Possedere un proprio Quaderno di Caccia con i propri dati, gli indirizzi e i numeri di telefono del Capo Sestiglia e dei Vecchi Lupi.

Autore: Claudio Cuscito, Gruppo Palo del Colle 1, Distretto Puglia

MATERIALE: Cartellone con su scritti gli indirizzi dei VVLL. Fogli bianchi. Fogli con scritti gli indirizzi dei VVLL e del proprio Capo Sestiglia per ogni Cucciolo.

ATTIVITÀ:

I Vecchi Lupi, prima della riunione, avranno avuto cura di scrivere i propri indirizzi e numeri di telefono su di un cartellone da mostrare a tutto il Branco. Da una parte si porranno tanti fogli vuoti quante sono le Sestiglie, mentre queste ultime si posizioneranno in un altro punto (distante) della Tana, in fila indiana. Le Sestiglie si affrontano in una corsa a staffetta, nella quale ognuno dovrà correre a scrivere una parola dell’indirizzo (prima Nome poi Cognome, Via, ecc...) e poi darsi il cambio fino a completare l’elenco degli indirizzi dei VVLL. Per terminare, però, ogni Sestiglia dovrà aggiungere al foglio l’indirizzo del proprio Capo Sestiglia, che comunicherà i propri dati a voce durante questa fase della staffetta. La Sestiglia vincitrice sarà quella che finirà per prima.

I fogli finali potranno essere affissi in Tana. Lo sforzo dei Cuccioli andrà ripagato fornendo ad ognuno di loro un foglio preparato in precedenza dai Capi (identico a quello appena compilato nella staffetta) contenente gli indirizzi dei VVLL e del proprio Capo Sestiglia. Questo “trofeo” dovrà essere conservato con cura nel Quaderno di Caccia.

Autore: Domenico Mandalà, Branco Lupi di Gubbio, Gruppo Palermo 4, Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell’attività

Cosa è il Quaderno di Caccia? – A cosa serve? – Come si utilizza?

Presentazione e conoscenza del Quaderno di Caccia e primo utilizzo per i cuccioli.

Lancio, presa palla e servizio per i Lupetti.

Destrezza e vigore fisico per tutto il Branco.

Preparazione

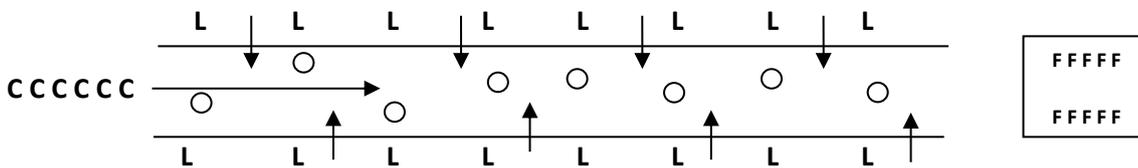
Dopo l’accettazione di tutti i bambini in Branco, si chiede - a questi - di portare alla riunione del _____ (si stabilisce un giorno ben preciso) un classico quaderno, tipo scuola, ad anelli con fogli a quadri.

Un V.L. si preparerà, per tempo, un racconto (si lascia libera fantasia ai VV.LL.) che introduce il perché i Lupetti hanno un quaderno, il perché si chiama di “Caccia”, a cosa serve e come si utilizza. Il racconto si dovrà fare prima del gioco di Branco

Descrizione del gioco

Il Branco si divide in due squadre: cuccioli e resto del Branco.

Con un gioco a staffetta i cuccioli dovranno arrivare dall'altra parte di un campo da gioco, ben delimitato, senza essere colpiti con dei palloni lanciati dal resto del Branco (che nel frattempo si è disposto ai due lati dello stesso campo) e raccogliere dei fogli e dei foglietti che sono all'interno di una piccola area. **(Vedi schema)**



C= cuccioli – L= lupetti – F= foglietti - O=palla

Campo da gioco: 3mt larghezza x 10mt lunghezza – **Area:** quadrato 2mt x 2mt

Regole del gioco: i cuccioli, al via del V.L. che conduce il gioco, partiranno uno alla volta. Se un cucciolo viene colpito da una palla tornerà indietro e si posizionerà come ultimo della squadra per poi ripartire quando arriverà nuovamente il suo turno. Il cucciolo che riuscirà a prendere un foglietto (si prenderanno, ovviamente uno alla volta) si sistemerà dietro gli altri cuccioli, passando dall'esterno del campo da gioco, e continuerà a giocare. Il secondo cucciolo partirà, solo, quando il cucciolo che è partito prima di lui avrà preso un foglietto o viene colpito dalla palla, e così via. I cuccioli devono prendere, necessariamente, tutti i foglietti. Quindi, se i Lupetti sono bravi nel colpirli si aggiungeranno della varianti, durante il gioco, che gli aumenteranno le difficoltà di lancio (es. si lancia e si prende la palla con una sola mano – si lancia la palla da sotto le gambe, ecc.).

Il gioco si conclude dopo che i cuccioli hanno conquistato tutti i foglietti, comunque non oltre i 15 min. Se i cuccioli non dovessero farcela entro i 15 minuti, il V.L. nel fare i ringraziamenti per l'impegno profuso gli regalerà i foglietti restanti (ricordiamoci che sono sempre dei cuccioli contro il resto del Branco).

Materiale necessario:

- Corde o fettucce per delimitare il campo da gioco e l'area dei foglietti ;
- Palla (una ogni due Lupetti);
- Foglietti;

I fogli (uno per ogni cucciolo, riportante il suo nome) devono contenere uno schema con i dati da scrivere sulla prima pagina del Q.d.C. (Nome, Cognome, Branco, Sestiglia, Gruppo, ecc.). I foglietti riporteranno indirizzo e numero di telefono dei capi sestiglia e dei Vecchi Lupi. Terminato il gioco i cuccioli, con l'aiuto degli altri lupetti, scriveranno il contenuto del foglio e dei foglietti nel proprio Quaderno.

Durata attività

30 minuti max (5 min. racconto – 3 min. spiegazione del gioco e suddivisione in squadre – 15 min. gioco - 7 min. per scrivere i dati, gli indirizzi e i numeri di telefono dei VV.LL. e del capo sestiglia nel Q.d.C.).

Prova 10: Sapersi presentare a un Capo e, indossando correttamente la propria uniforme, saperne conoscere i distintivi

Autore: Roma 22, Branco Greccio, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Prestare attenzione alla corretta presentazione di ogni lupetto.

Descrizione sintetica

Ogni lupetto si cimenta nella ricerca all'agente segreto amico che gli consegnerà un distintivo per completare una uniforme e cercherà di fuggire da quello nemico.

Descrizione del gioco

L'agente segreto - Ogni lupetto riceve un messaggio che gli dice di andare a cercare un agente segreto, facendo attenzione di non presentarsi ad un agente del controspionaggio nemico.

Quando il lupetto trova l'agente segreto (un Vecchio Lupo) dirà la parola d'ordine scritta nel messaggio. L'agente segreto si presenterà al lupetto. L'agente segreto "amico" lo farà correttamente, quello nemico si presenterà con un errore che dovrà essere riconosciuto dal lupetto.

Se il lupetto riconosce come esatta la presentazione dell'agente segreto "amico", si presenterà a sua volta. Se la presentazione e saluto sarà corretta, l'agente segreto "amico" consegnerà al lupetto un distintivo da andare ad attaccare all'uniforme disegnata su un cartoncino bristol o ancora meglio ad un lupetto con uniforme senza distintivi (uno per sestiglia). Se invece la presentazione e saluto non sarà corretta, il lupetto non riceverà niente (l'agente segreto amico giustamente non si fiderà) e dovrà andare a cercare un altro "agente segreto" amico.

Se invece il lupetto riconoscerà l'agente segreto come nemico allora dovrà scappare via.

Saranno premiate tutte le sestiglie che completeranno l'uniforme con tutti i distintivi nel tempo prefissato.

Materiale necessario: messaggi iniziali con parola d'ordine, una immagine dell'uniforme su cartoncino per ogni squadra, distintivi.

Autore: Andrea Barra, Branco Seeonee, Palermo 9, Distretto PA-OVEST

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli sanno presentarsi ad un capo e, indossando correttamente la propria uniforme, conoscano i distintivi.

E' inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella "massime lupetto" e la prova di seconda stella "vita di BP"

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una battaglia (a squadre) di lotta allo scalpo. Ogni lupetto dovrà scegliere un avversario da sfidare all'interno del campo. Il lupetto che verrà scalpato per tornare in gioco, dovrà andare da un VL che gli darà la possibilità di rientrare in gioco se esso risponde correttamente a delle domande.

Preparazione

1. si prepara un campo di gioco rettangolare delimitato da nastro bicolore le squadre sono divise tramite l'impiego di fettucine di diverso colore, successivamente munirsi di numero x di scalpi da congegnare ad ogni lupetto.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un guerriero che racconta le sue avventure e le sue vittorie in campo di battaglia, e di quanto importante possa essere l'uniforme che ogni guerriero porta con sè; poi parla di un tesoro nascosto custodito da un vecchio guardiano, che impediva l'accesso. Solo i lupetti che, indossando correttamente la propria uniforme, avrebbero dato del proprio meglio durante la battaglia sarebbero riusciti a portare a casa il tesoro.

Poi i lupetti vengono portati nel campo di battaglia dove, divisi per squadre, iniziano a sfidarsi tra di loro alla lotta allo scalpo. Il lupetto che viene scalpato, dovrà andare dal VL che gli porrà delle domande.

1 Se il lupetto in questione sarà un cucciolo dovrà prima presentarsi correttamente al VL e successivamente gli verranno fatte domande in materia di conoscenza dei distintivi e la loro disposizione nella pelliccia. Una volta risposto il LL rientrerà in gioco

2 Se il lupetto in questione è una zampa tenera il VL porrà domande relative alle massime del lupetto. Verificando così la prova di pista di 1 stella

3 Se il lupetto in questione è invece un lupetto di 1 stella gli verranno poste domande relative alla "vita di BP". verificando così la prova di pista di 2 stella

Materiale necessario: nastro bicolore, fettucine di 2 colori diversi per la divisione in squadre, scalpi per ciascun lupetto

Punti di attenzione

Importante che vengano verificati tutti i cuccioli, visita alle Sestiglie e all'uniforme prima e alla fine delle dell'attività

Autore: Co. Bra Gruppo Treviso 7, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli sanno presentarsi ad un Capo e se hanno imparato a riconoscere i distintivi della pelle del lupo.

Descrizione sintetica

Il Branco sarà diviso in sestiglie. Ogni sestiglia dovrà riconoscere i distintivi della pelle del lupo che verranno disegnati da un lupetto. Quando si intuisce il distintivo che il lupetto sta disegnando, sarà possibile comunicarlo al disegnatore soltanto dopo essersi presentati.

Preparazione

Prima dell'attività dovranno essere preparati per ogni sestiglia un set dei distintivi che compongono la pelle del lupo, ognuno disegnato su un post-it, e una sagoma di lupetto avente la pelle del lupo priva di distintivi (disegnata su un cartoncino o su un foglio A3).

Descrizione del gioco

Ambientazione: Kaa racconta di come mantiene sempre la sua pelle in perfetto ordine per essere sempre pronto a cacciare e chiede ai lupetti se anche loro sanno fare altrettanto.

Le sestiglie, dopo aver ricevuto la sagoma di un lupetto con la pelle del lupo senza distintivi, si disporranno in fila dietro ad una linea. Un lupetto per ogni sestiglia si collocherà invece di fronte alla propria sestiglia a una determinata distanza. Dopo il via i lupetti che si trovano di fronte alla loro sestiglia potranno iniziare a disegnare il distintivo della pelle del lupo che gli sarà stato comunicato precedentemente da un Vecchio Lupo. Le sestiglie dovranno cercare di indovinare il distintivo che viene disegnato e, quando avranno capito di quale distintivo si tratta, un lupetto andrà da chi sta disegnando per comunicargli di quale distintivo si tratta dopo essersi presentato. Se il nome del distintivo è corretto, colui che ha disegnato il distintivo ritornerà alla propria sestiglia portando il post-it sul quale è stampato il distintivo che ha disegnato. I post-it andranno collocati sulla sagoma del lupetto nella posizione corrispondente a quella dove si trova il distintivo sulla pelle del lupo. Il distintivo successivo verrà disegnato dal lupetto che nel turno precedente è andato a comunicare il distintivo al suo compagno. Vince la sestiglia che riesce a collocare correttamente tutti i distintivi della pelle del lupo sulla sagoma di lupetto per prima.

Materiale necessario: un set di distintivi della pelle del lupo disegnati su post-it per sestiglia, una sagoma di lupetto per sestiglia, fogli di carta, pennarelli e/o matite, nastro bianco-rosso per delimitare le linee di partenza e arrivo.

Punti di attenzione

E' importante che durante il gioco i VVLL si sistemino nella zona dove ci saranno i lupetti che avranno il compito di disegnare i distintivi in modo da verificare che i lupetti si presentino correttamente.

E' consigliabile stabilire nella fase di preparazione del gioco con quale ordine ogni sestiglia dovrà disegnare i distintivi della pelle del lupo, in modo che gli stessi distintivi siano disegnati dalle sestiglie in momenti diversi.

Lungo il percorso che divide la sestiglia dal lupetto che sta disegnando il distintivo possono essere svolte alcune prove fisiche, utili per far superare delle prove della pista o della specialità di atleta.

Prova 11: Saper fare il nodo Tessitore

Autore: Daniele Filippone (Akela d'Italia), Branco Pista Felice, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato quando va utilizzato un nodo tessitore e lo sanno fare.

E' inoltre possibile verificare la prova di 2 Stella "Saper eseguire il nodo barcaiolo" e far superare alcune prove della specialità di Mani Abili o Artista.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara di pesca (a squadre o individuale), cercando di pescare più pesci (preparati in precedenza dal Consiglio d'Akela) possibile, utilizzando una canna da pesca che ha una corda fissata con un barcaiolo al bastone e con un tessitore all'altra estremità per agganciare i pesci.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano i pesci da pescare (di cartoncino, polistirolo o creta), i pesci sono colorati e da essi spunta un gancio in filo di ferro. I pesci andranno appoggiati a terra e poi

“pescati” attraverso l’anello di corda all’estremità della lenza. Si possono mettere dei punteggi diversi sotto i pesci. La realizzazione dei pesci può essere utilizzata per superare una parte della prova di Mani abili, Artista che prevede di realizzare un lavoretto.

2. (Facoltativo) Prima della riunione, durante il gioco anteorario, un vecchio lupo chiama un lupetto per aiutarlo ad attaccare le lenze alle canne da pesca: gli consegna dei bastoni e dei cordini. Lui dovrà fissare i cordini ai bastoni con un barcaiolo (verifica).

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un pescatore che racconta le sue avventure e propone di fare una gara di pesca (individuale o a squadre), può avere una canna già completa (e quindi col tessitore fatto all’estremità della corda) per fare vedere come si pesca.

Poi i lupetti vengono portati al lago (un cerchio di corda dentro al quale giacciono distesi i vari pesci).

Innanzitutto ognuno si prepara la canna da pesca facendo un anellino di corda all’estremità libera del cordino (e qui si verifica il tessitore). Quando TUTTI sono pronti (per evitare di far fare il nodo di corsa) si dà il via e si inizia la pesca. Quando tutti i pesci sono pescati, si verifica chi ne ha presi di più o ha fatto più punti.

Materiale necessario: un bastoncino (1,2 mt ca) per lupetto, un cordino (1 mt) per lupetto, circa 2 pesci a lupetto (con gancio di fil di ferro), una corda lunga per fare il lago.

Punti di attenzione

E’ importante che nella fase di preparazione delle canne da pesca i VVLL si sistemino vicini ai cuccioli in verifica per vedere cosa fanno e aiutarli eventualmente.

Non si deve dire: “fate un barcaiolo” o “fate un tessitore” o “fate il nodo che sapete” ma “attacca questa corda al bastone” oppure “fai un anello di corda alla fine della lenza” .

Autore: Branco delle tane Roma 17

Materiale: dei birilli e dei cordini abbastanza lunghi es 1m

Il gioco: ogni lupetto deve cercare di acchiappare il birillo come se fosse un cow-boy che acchiappa le mucche , il nodo deve essere fatto in modo che il cerchio sia abbastanza grande da entrare nel birillo

Autore: Francesco Pozzobon, branco Stella Polare, Treviso Ovest

Obiettivi dell’attività: verificare se i Cuccioli hanno imparato come eseguire il nodo tessitore e sanno quando può essere utile applicarlo. Può essere anche utilizzato per sviluppare l’ascolto nel primo periodo dell’anno.

Descrizione sintetica: il Branco si sfida in una gara di tiro alla fune in singolo, ovvero ogni membro di una Sestiglia avrà di fronte a sè un Lupetto dell’altra Sestiglia. I Lupetti devono fare un nodo tessitore alle estremità della corda in modo da avere un appiglio alla corda più efficace. Il Vecchio Lupo nel frattempo racconta una storia, e ogni volta che nel suo racconto viene detto “tira” o derivati i Lupetti devono cercare di raggiungere il loro lato tirando la corda. I Lupetti possono essere di spalle e tirare quindi con la vita o di fronte e tirare con le braccia

Preparazione: i Lupetti devono durante l’attività precedente o la stessa aver imparato il nodo tessitore, il Vecchio Lupo che tiene il gioco deve avere una idea del racconto che andrà a raccontare. Vanno stese due

linee di BR a qualche metro, e un cono va posto nella metà tra le due che è dove si metterà il Vecchio Lupo a raccontare la storia.

Descrizione del gioco: arriva nel cerchio Maciste, un uomo fortissimo che però ormai vecchio ha perso buona parte delle sue forze e cerca nuove leve per superare il nuovo record del mondo di traino. Mostra quindi come si può fare un buon appiglio sulla vita (o per le mani) e successivamente spiega il gioco come scritto precedentemente.

Materiale: numero di corde (meglio non fine) uguale alla metà dei Lupetti, nastro BR

Attenzioni: spiegare che Maciste non spingeva con la pancia perché poteva fargli male, ma che spingeva con il bacino perché è una parte del corpo veramente robusta.. attenzione a Cuccioli che provano per le prime volte a fare il nodo. Attenzione a creare coppie di simile forza.

Autore: Alessandro Roffi, Branco "Rupe del Consiglio", Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato quando va utilizzato un nodo tessitore e lo sanno fare.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara di attracco barche (a squadre), cercando di fare più nodi tessitori possibili per attraccare più barche, facendo sì che il nodo venga inserito in un ramo o un paletto di legno attaccato al terreno, vince chi fa più nodi tessitore in meno tempo.

Preparazione

Bisogna preparare un percorso rettilineo, dove al terreno verranno inseriti i paletti di legno oppure un legnetto come se fossimo in un porto, e lasciare vicino ad ogni paletto un cordino snodato.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un marinaio che racconta le sue avventure e propone di fare una gara di attracco barche (a squadre). I Lupetti vengono portati al porto (il percorso rettilineo fatto precedentemente con i paletti e i cordini), si creano le squadre, una si troverà in mezzo simulando il mare mosso lanciando le palle di carta, l'altra dovrà essere la ciurma che dovrà passare da un palo all'altro senza essere presi dal mare, se si viene presi il gioco continua ma si aumenta il tempo di 20 secondi. Quando la squadra ha finito si vede il tempo e si fa cambio (chi faceva prima il mare mosso fa la ciurma che deve attraccare le navi).

Vince la squadra che ci mette meno tempo.

Materiale necessario:

- Cordini
- Palline di carta
- Paletti di legno / rami
- Cronometro

Punti di attenzione:

N.B Per ogni paletto ci deve essere un VL che controlli se il nodo venga fatto a dovere soprattutto dai cuccioli.

Autore: Filippo Prestigiacomò, Branco Rocchia della Pace, Palermo 1, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud.

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti sanno fare il nodo Tessitore

Descrizione sintetica

I Lupetti divisi in due squadre e disposti in cerchio dovranno cercare di disinnescare la bomba (facendo il nodo tessitore). I Lupetti disposti in cerchio dovranno fare ognuno il nodo tessitore e passarlo a quello successivo fino a farlo arrivare all'ultimo. Una volta completato il giro avranno disinnescato una bomba.

Preparazione

Preparazione di un numero adeguato di cordini per i Lupetti presenti.

Descrizione del gioco

Nella sede dell'Onu hanno messo una bomba, i Lupetti saranno gli artificieri, per disinnescare la bomba. I Lupetti saranno divisi in due squadre e si disporranno in cerchio, questi dovranno disinnescare la bomba facendo un nodo tessitore, dopo aver fatto il nodo tessitore il cordino sarà passato al Lupetto accanto che dovrà scioglierlo e rifarlo, questo passaggio dovrà essere fatto fino a farlo arrivare all'ultimo nel cerchio. Una volta che anche l'ultimo del cerchio avrà fatto il nodo galera sarà una bomba disinnescata vincerà chi avrà disinnescato più bombe.

Materiale necessario:

Cordini

Punti di attenzione

Prestare attenzione all'esecuzione dei nodi da parte dei Lupetti.

Prova 12: Sapersi allacciare correttamente le scarpe

Autore: Sergio Galati, Branco Rupe della Pace Paternò 7, Distretto Sicilia Orientale.

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Cuccioli riescono ad allacciarsi ed allacciare le scarpe.

Descrizione sintetica

Staffetta con percorso ad ostacoli con prova di allacciarsi le scarpe.

Preparazione

Durante l'attività della settimana prima viene svolta la chiacchierata per spiegare come eseguire il nodo per allacciarsi le scarpe. Il L è invitato poi durante la settimana ad esercitarsi. La settimana dopo, la caccia può essere lanciata come verifica della attività svolta la settimana precedente.

Materiale

Occorrente per creare due percorsi ad ostacoli o uno abbastanza grande da essere percorso contemporaneamente da due LL: Cordino, Corda, Nastro di segnalazione, Ostacoli di vario genere.

Regole

Le Sestiglie disposte in parallelo con le scarpe slacciate (tranne il primo di ogni sestiglia). Si parte in coppia svolgendo un percorso ad ostacoli. Il L deve svolgere tutto il percorso e tornare alla propria sestiglia. Allaccia la scarpa al prossimo L. Il L con la scarpa allacciata può partire e fare il percorso.

Vince la sestiglia che finisce per primo il percorso.

Variante

Se il percorso non può essere svolto contemporaneamente da due lupetti si possono far partire in modo alternato e il VL cronometra il percorso.

Punti di attenzione

Il VL deve attenzionare quei LL che hanno difficoltà nell'allacciarsi le scarpe.

Autori: Dozza Simone e Fabris Riccardo, branco Alba sulle Rupi, distretto Belluno-Trentino

Alto-Adige.

Obiettivo dell'attività:

l'obiettivo dell'attività è quello di portare il lupetto, attraverso questa prova, nel quotidiano, ad allacciarsi abitualmente le scarpe da sé; e non solo: con questa prova, che verrà esercitata abitualmente, il lupetto svilupperà un utilizzo utile dell'uso delle cinque dita.

Descrizione sintetica:

Innanzitutto spieghiamo al lupetto come allacciarsi le scarpe con i vari passaggi.

Il branco si cimenterà in una gara di infiocchettamento. Per ogni scatola ci sarà un fiocco corrisposto dello stesso colore. La sestiglia dovrà indovinare la collocazione esatta del fiocco all'interno delle scatole da un colore dato. Se trova il fiocco corretto lo potrà utilizzare nel pacco, altrimenti uno di loro si slaccerà le scarpe. Vince la sestiglia che ha più pacchetti e meno scarpe slacciate.

Preparazione:

Durante i consigli d'Akela si prepareranno i vari pacchetti con diverse carte colorate.

I capi invece metteranno all'interno dei pacchetti i fiocchi in ordine casuale.

Descrizione del gioco:

Arriva un cartolaio tutto arrabbiato perchè ha invertito gli abbinamenti dei fiocchi con le scatole.

Chiede al branco se possono aiutarlo a cercarli all'interno delle scatole.

Mettiamo i lupetti in cerchio e all'interno posizioniamo le scatole con i fiocchi spaiati sotto una coperta.

Diamo cinque secondi per far vedere ai lupetti gli accostamenti di fiocchi e scatole. Diamo a ogni sestiglia un colore e quella sestiglia dovrà dirci i due abbinamenti nascosti sotto il telo; se indovina gli consegnano il pacco e il fiocco dello stesso colore e loro con il nodo devono fare il fiocco.

Se invece la sestiglia non indovina uno di loro dovrà slacciarsi le scarpe. Vince la sestiglia che ha più pacchetti e meno scarpe slacciate.

Materiale necessario:

Serviranno delle scatole, dei fiocchi colorati e delle carte da impacchettamento con i colori uguali a quelli dei fiocchi.

Punti di attenzione:

Nell'attività bisogna essere chiari durante la spiegazione sia del gioco che della modalità con cui si allacciano le scarpe.

controllare che i cinque secondi bastino per il kim, al limite aumentare il tempo a disposizione.

Prova 13: Dimostrare di saper giocare in Branco

Autore: Gianbattista Dimaria, Branco rupe dell'Irmino, Distretto Sicilia Orientale

Obiettivi dell'attività

Verificare che i cuccioli si siano integrati bene nel branco e riescano a partecipare ai giochi proposti contribuendo alla buona riuscita del gioco.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in un gioco movimento che mette in risalto la volontà di fare del proprio meglio dei cuccioli rendendoli protagonisti.

Preparazione

1. Prima di cominciare la riunione si prepara il campo caratterizzato dalla presenza di un corridoio centrale e una base ben visibile alla fine di questa.
2. (Variante) il gioco si potrebbe ambientare con una specifica tematica e utilizzare come gioco applicazione

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un comandante di una particolare nave che trasportava materiale prezioso (utile per poi richiamare un concetto, che può essere la parola maestra, le parti della messa, i colori liturgici, bandiera italiana ecc...). Il comandante racconta che mentre trasportava questo materiale una banda di pirati/contrabbandieri hanno attaccato questa nave e rubato tutto il materiale. Così il comandante chiede l'aiuto dei lupetti per riportare nella sua nave il giusto materiale.

Dinamica: il branco diviso in due (o in sestiglie, in tal caso parte una sestiglie alla volta). Una parte del branco fa i pirati/contrabbandieri e si dispongono all'esterno del corridoio. Il loro obiettivo è quello di colpire con una palla il campione (cucciolo) dell'altra squadra. L'altra parte del branco corre all'interno del corridoio proteggendo il loro campione con le sole mani dal lancio della palla. Il campione deve così arrivare dentro la base prendere l'oggetto giusto e tornare indietro senza essere colpito. Il campione può fare più viaggi finché viene colpito o finisce di prendere i giusti oggetti/materiale o quando finisce il tempo prestabilito (facoltativo).

Materiale necessario

Occorrente per delimitare il campo (nastro bianco e rosso), palla di spugna, materiale prezioso (in base al tema).

Punti di attenzione

È importante che il cucciolo si senta un perno centrale dell'attività (campione), ma sempre nel pieno rispetto della legge del branco. Sottolineare anche l'essenzialità che ha nell'attività chi protegge il cucciolo "la forza del branco sta nel lupo, la forza del lupo sta nel branco".

Autore: Riccardo Orzes, Branco La Schiara, Belluno1, Distretto Belluno -Trentino Alto Adige

Obiettivi dell'attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato a giocare assieme al branco. Si può in oltre verificare il salto della cavallina imparato precedentemente.

Descrizione sintetica

Il branco dovrà riuscire a tenere distratto il basilisco mentre un cuoco prova a prendergli le uova.

Preparazione

Preparazione dei costumi e eventualmente della torta

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un cuoco che sta per preparare la torta più buona del mondo. Per riuscirci però ha bisogno delle uova del pericolosissimo basilisco, un animale leggendario con testa e zampe da gallo, corpo da serpente e ali da drago, che ha il potere pietrificare le persone. Ma niente paura, il cuoco conosce un trucco: basta saltare un compagno pietrificato e subito questo tornerà in carne ed ossa.

Al via i LL dovranno riuscire a tenere distratto il basilisco per tutto il tempo che il cuoco impiegherà per prendere e nascondere le uova.

Quando un LL viene toccato dal basilisco dovrà pietrificarsi nella posizione della cavallina, in attesa che un compagno lo salti per liberarlo.

Il gioco finisce quando il cuoco torna dicendo che è riuscito a prendere tutte le uova, oppure se tutti i LL vengono pietrificati.

In aggiunta il cuoco potrà ringraziare i LL promettendo una torta per la prossima merenda oppure delle uova di basilisco che gli sono avanzate (ovetti di cioccolato).

Materiale necessario:

Costume da cuoco (po' essere composto da: cappello, grembiule, mattarello, frusta, padella, farina)

Costume da basilisco (becco e cresta da gallo, coda da serpente, ali da drago)

Punti di attenzione

Il VVLL che farà il basilisco dovrà pietrificare le zampe tenere in maniera bilanciata, in modo che capiscano come devono collaborare: sia aiutando che venendo aiutati.

Prova 14: Saper prendere e lanciare la palla in cerchio da fermo

Autore: Co.Bra. Branco Fiore Rosso – Distretto Frosinone

Obiettivi dell'attività

Verificare che i cuccioli sappiano prendere e lanciare la palla in cerchio da fermo

Descrizione sintetica

Il Branco in cerchio e ogni lupetto deve cercare di prendere e lanciare la palla seguendo il ritmo dei vecchi lupi.

Preparazione

Campo di gioco circolare che dovrà essere leggermente più grande di un cerchio di parata (disegnare un cerchio con gesso, corda, nastro bianco rosso ecc)

Descrizione del gioco

Arriverà Akela e darà notizia che l'orologio della tana si è rotto e non va più a tempo. Chiede quindi ai Lupetti di scandire il tempo della lancetta con il lancio della palla.

Il Branco si dispone sul cerchio preparato in precedenza ed al segnale dei Vecchi Lupi inizia il gioco.

Materiale necessario

Corde/ nastro bianco rosso/ gesso, palla

Punti di attenzione

È importante che il ritmo sia costante e non troppo veloce per non far agitare i Lupetti e farli sbagliare. Non concentrare l'attenzione sul fattore orologio, ma sulla presa e lancio palla.

Autore: Alberto Dal Ben, Branco "Liana Gigante Canaro" 1, Distretto Padova

Obiettivi dell'attività

Verificare l'abilità dei cuccioli nel lancio e nella presa della palla da fermo, anche con palloni di diversa dimensione.

Descrizione sintetica

Il branco, in cerchio e diviso in due squadre: ogni squadra avrà una palla che dovrà passare al compagno successivo (senza farla cadere) fino a tornare al primo lupetto che ha giocato la palla. I due palloni viaggiano nello stesso senso, partendo da lupetti distanti tra loro.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un grande meccanico della Formula 1 che, dopo aver raccontato come sia un grande esperto di automobili e delle numerose monoposto che ha visto correre, proporrà ai lupetti di rivivere quelle bellissime gare.

Branco in cerchio diviso in due squadre in modo da ottenere un cerchio in cui ogni lupetto abbia come vicini due lupetti dell'altra squadra: viene affidato un pallone a squadra in modo che i lupetti con la palla siano uno opposto all'altro; al via si può iniziare qualche giro di riscaldamento facendo passare la palla ai propri compagni in senso orario (così i lupetti prendono sensibilità con la palla). La palla dovrà essere ricevuta con due mani e lanciata a una mano (qui si possono fare le prime verifiche ed eventuali correzioni per quanto riguarda la presa e il lancio palla). Se la palla cade si ripartirà dall'ultimo lupetto che l'ha lanciata. È vietato ostacolare il passaggio della palla dell'altra squadra.

Dopo alcuni giri di riscaldamento si potrà iniziare il "Gran Premio": ogni squadra dovrà cercare di far compiere alla propria "vettura" cinque giri; dopodiché si effettuerà una nuova manche facendo gli stessi giri nel senso opposto; un'eventuale ultima manche può essere effettuata variando il numero di giri o scambiando di posto alcuni lupetti.

Materiale necessario: due palloni delle stesse dimensioni e peso, di plastica o spugna, ma di colore diverso.

Punti di attenzione

Durante il "riscaldamento" i VVLL prestino molta attenzione al lancio e alla presa dei cuccioli che devono superare la prova.

Se i Cuccioli hanno difficoltà a causa della palla (in particolare delle dimensioni) provare a proporre palloni più piccoli (da fare già nella prima fase del gioco, così da poter fare un nuovo e breve riscaldamento con i palloni nuovi).

Assicurarsi che i lupetti non ostacolino il passaggio della "vettura" dell'altra squadra, invitandoli a rimanere fermi al proprio posto (attenzione quindi anche a non creare un clima troppo "gasato" per la gara).

Autore: Giovanni Luca Santone, Branco "La Lupa" - RC10, Distretto Sud

Obiettivi dell'attività: Iniziare a far prendere dimistichezza ai Cuccioli nel lancio e presa di una palla da fermi. Questo fa sì che possano poi progredire lungo la Pista nella prova 25^ Prima Stella (Saper prendere e lanciare una palla da una distanza di 8-10 metri da fermo e in movimento).

Descrizione sintetica: Il Branco disposto in cerchio prende parte ad una sfida di squadra che unisce l'attenzione del Lupetto alla prontezza di riflessi: questa sfida, oltre a mettere alla prova i Lupetti sulla 25^ Prova di Pista, vedrà ognuno di loro intento a prestare attenzione alla conta che verrà effettuata durante il lancio della palla. La difficoltà e l'importanza di prestare attenzione riguarda il fatto che la conta non sarà una semplice progressione numerica ma i VV.LL. provvederanno a sostituire, nella prima decade di numeri, tre di essi con tre parole inventate e, possibilmente, buffe (Esempio: 3=Qui, 6=Quo, 9=Qua).

Descrizione del gioco:

Ambientazione: un antico matematico indiano ha appena inventato un metodo pratico per riuscire a contare gli oggetti. Fino ad allora infatti i numeri per come li conosciamo noi non sono ancora stati inventati. Ha deciso di rivolgersi al Branco per avere un parere sulla sua invenzione e capire se i suoi numeri possono essere la scoperta che cambierà la storia. Dopo aver spiegato che i numeri, come li ha inventati lui, sono solo dieci e la combinazione di questi crea altri numeri sempre più grandi, passa alla dimostrazione elencando i primi dieci numeri tra i quali ci saranno tre numeri sostituiti con una parola (Esempio: zero, uno, due, Qui, quattro, cinque, Quo, sette, otto, Qua). A questo punto, per capire se effettivamente la scala numerica può avere successo o meno, il Branco seduto in cerchio dovrà testare questi nuovi numeri. Consegnata la palla ad un Lupetto, questi inizierà la conta partendo da Zero e, dopo aver detto il numero, lancerà la palla ad un altro Lupetto il quale, presa la palla pronuncerà il numero successivo, stando attento alla sostituzione con le parole chiave, mentre rilancerà la palla ad un terzo Lupetto e così via. Ogni qualvolta un Lupetto dovesse sbagliare la conta o non prendere la palla, il gioco riparte da capo.

Materiale necessario:

una palla abbastanza facile da poter prendere al volo (un pallone non troppo gonfio, una palla di spugna, un pallone da pallamano, ecc..).

Punti di attenzione:

Tenere presente che, non essendo un gioco di movimento il Branco potrebbe perdere man mano attenzione: cercare quindi di non prolungarlo troppo e mantenere alti gli animi magari assegnando un numero di vite ad ogni Lupetto che verranno diminuite ad ogni errore.

Prova 15: Sapere cos' è la B.A. e dar prova di saperla fare

Autore: Luigi Stilo, Branco Waingunga, Distretto Calabria

Obiettivi dell' attività

Verificare se i cuccioli hanno imparato a riconoscere una situazione di bisogno verso il prossimo e aver compreso ciò che sta per fare non è fine a se stesso ma nei confronti del prossimo.

E' inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di mani abili.

Descrizione sintetica

Il branco andando in una casa di riposo nelle vicinanze potrà intrattenere gli anziani che magari si sentono soli e abbandonati, con una tombola lupetto, preparando (magari di sestiglia) dei canti, bans e scenette ad ogni ambo, terno e così via...

Preparazione

1. Nella riunione del consiglio di akela si potrà preparare il tabellone con disegni colorati a fantasia del proprio branco.
2. Comporre una scaletta di bans cantati e scenette magari svolte durante l'anno o improvvisate con il tema della buona azione.

3. Con del cartoncino creare i numeri.

Scena introduttiva : “i folletti” 5° morso del manuale dei lupetti

Materiale necessario: foglio di cartone grande (si può trovare nei supermercati come divisore di pedane), sacchetto di stoffa, cerchi di cartone (per numeri), cartelle tombola.

Punti di attenzione

E' importante che ogni sestiglia stia a cantato con un gruppetto di anziani durante l'estrazione dei numeri, i VVLL devono sapere la scaletta di canti bans e scenette in maniera da correggere o inserire ciò che serve per evitare momenti di confusione o incomprensione durante il gioco.

Autori: Co.Bra. Branco della Rupe, Distretto di Frosinone.

Obiettivo dell'attività

Comprendere il significato delle buone azioni e riuscire a metterla in pratica.

Descrizione sintetica

Dopo la chiacchierata sulle B.A. (che potrebbe essere un racconto ricavato dai sussidi di branca p.e. 5° Morso del Manuale dei Lupetti oppure un passo del vangelo con Baloo), il branco si disporrà cerchio della Rupe e il lupetti (divisi per sestiglia) si cimenteranno in scenette a tema B.A., preparati in precedenza dai Vecchi Lupi e il Consiglio d' Akela.

Preparazione

Nella riunione di Consiglio d' Akela si preparano le scenette da fare, cercando dei temi con i Lupetti. In questa occasione avranno modo di preparare costumi di scena, oggetti di scena oppure magari allestire un piccolo teatrino in tana con delle scenografie dell'ambientazione (scuola, casa ecc.).

Descrizione del gioco

Ambientazione: Cerchio della Rupe. Dopo la chiacchierata i Vecchi Lupi consegnano gli scenari da rappresentare, i lupetti avranno a disposizione 5 min. (il tempo stabiliamolo anche in base al numero di sestiglie che abbiamo in branco). Avendo lavorato bene nella riunione di Consiglio d' Akela, stimiamo un tempo per la preparazione delle scenette. Quando le sestiglie saranno pronte, procediamo con la presentazione delle sestiglie, descrizione della scenetta e dei personaggi.

Materiale

In Consiglio d' Akela avremo bisogno di materiale vario in base alle idee dei Lupetti, per le scenografia abbiamo bisogno di colori (di varia natura, quindi tempere e pennelli, oppure pennarelli, pastelli ecc.) e cartelloni, inoltre avremo bisogno dei costumi di vario genere. Potendo allestire un teatrino, possiamo usare della stoffa di recupero (p.e. lenzuola vecchie) un cordino di canapa, se allestiamo in tana possiamo sospendere il filo da una parete all'altra e con delle mollette appendere le tende, il cordino ci sarà utile anche per appendere la scenografia. Nel caso volessimo fare un teatrino esterno, potremmo preparare con l'aiuto dei lupetti del consiglio d' Akela due treppiedi, distanziati tra loro e legare da un treppiede all'altro il cordino di canapa per allestire il teatrino come lo avremmo fatto in tana, utilizzando anche delle mollette. Nel consiglio d' Akela sarà importante che il lupetto già pensi ai ruoli e a scrivere un “copione” per la sestiglia. (questa prova potrebbe esserci utile anche per la specialità di Attore).

Punti d'attenzione

Nonostante possa sembrare complicato, questa attività oltre a far comprendere le B.A. con una semplice scenetta, ci da tante possibilità di educare il Lupetto sotto altri aspetti. Sarà importante dare il giusto tono all'attività e che ogni lupetto abbia un ruolo nella scenetta. Questa prova è stata pensata in base al fatto che nel mio branco è già presente una cassetta delle B.A. costruita dal Consiglio d' Akela del 2018, se ancora non è presente in Branco, potrebbe essere un ottima idea costruirne una con i Lupetti del Consiglio d' Akela.

Questa prova non dovrà essere timbrata sulla pista soltanto perché con la scenetta ve ne hanno dato prova, ma i lupetti saranno sicuramente orgogliosi di raccontarvi quale B.A. hanno fatto nella settimana o di confidarvi che hanno inserito un bigliettino nella cassetta delle B.A. o potreste osservare chi in un certo periodo inserisce biglietti nella cassetta. Personalmente dedichiamo 5 min. verso fine riunione per aprire la cassetta e leggerne qualcuna ad alta voce, cantando un “bravi” dopo averla riposta.

Autore: Co.Bra. “Colli Euganei” Este 1, Distretto di Padova

Obiettivi dell’attività:

Presentare la Buona Azione al Branco e successivamente richiamarla come quotidiana buona abitudine. Collaborazione dei genitori si renderà necessaria per la Verifica della Prova.

Descrizione sintetica:

Tre fasi per affrontare questa prova: la prima serviranno un paio di riunioni per introdurre la B.A. attraverso dei racconti, la seconda fase consiste in una riunione richiamare i racconti e la B.A. proponendo degli esempi e nella terza fase sarà compito dei Vecchi Lupi andare a trovare il singolo bambino a casa per vedere o parlare con i suoi genitori.

Preparazione:

In due distinte riunioni un Vecchio Lupo racconterà ai Lupetti la Parabola del Buon Samaritano (Lc 10, 29-37), sottolineando il gesto e la gratuità, e un Racconto Jau (es. i Folletti; M.d.L., V Morso) dove si menziona il concetto della Buona Azione e si spiega cos’è.

Descrizione del gioco:

Ambientazione: Due persone vestite in maniera “strana” girano nei pressi della Tana. Akela o un Vecchio Lupo mandano i Lupetti ad indagare ma per facilitare il compito e raccogliere maggiori informazioni li divide in due squadre che poi si scambieranno.

Primo Personaggio= Vecchio Lupo travestito da Samaritano che richiama loro l’episodio del Vangelo in prima persona (“...tempo fa mi è capitato che...”). Il Vecchio Lupo domanda ai lupetti se a loro capita mai di fare dei piccoli gesti per aiutare gli altri e vuole dare una mano per individuare quelle che potrebbero essere delle Buone Azioni che possono fare.

A turno pescano un foglietto da un sacchetto e il bambino deve dire se quella è una Buona Azione o meno.

Secondo Personaggio= Vecchio Lupo travestito come uno studente di nome Tommaso (come nel Racconto Jau) e richiama loro l’episodio dei Folletti in prima persona (“....quando ero più piccolo...”). Anche qui il Vecchio Lupo fa le stesse domande del Samaritano. “Tommaso” si propone di aiutarli in una Buona Azione accompagnandoli a pulire la Tana dei Lupetti o anche quella delle Coccinelle.

Punti di attenzione:

per una corretta verifica della prova sono necessarie due attività successive da parte di Akela e dei Vecchi Lupi: la prima consiste nell’andare a trovare a casa i singoli Lupetti e la seconda è il dialogo con le famiglie da cui scaturisce come si comporta il Lupetto a casa e se fa del suo meglio anche lì.

Materiale necessario: Travestimenti, sacchetto con foglietti di Buone Azioni e materiale per pulire le Tane.