ASSOCIAZIONE ITALIANA
GUIDE E SCOUTS D'EUROPA CATTOLICI

BRANCA LUPETTI

RACCOLTA DI GIOCHI PER LA PISTA DI SECONDA STELLA

Indice

Indice 2
Prefazione 6
Prova 1: Conoscere la Preghiera del Lupetto 7
Autori: VV.LL del Branco “Lupi del Dhak”, Gruppo RM 11, Distretto Roma Sud 7
Autore: Co.Bra. del Branco Albero del Dhak, Gruppo Sant’Elena 1, Distretto di Padova 8
Prova 2: Partecipare regolarmente alla Santa Messa e conoscerne le parti principali. 9
Autore: Riccardo Felicetti, Monteporzio 1 9
Autore: Matteo Malin, Branco Lupi di Seeonee-Lendinara 1, Distretto Padova 9
Prova 3: Conoscere il significato dell’Eucarestia e saperla ricevere correttamente. 10
Autore: Francesco Baccetti, Branco “Roccia della Pace”, Distretto Toscana. 10
Autore: Co.Bra. del Branco Popolo Libero, Gruppo Padova 13, Distretto di Padova 12
Prova 4: Conoscere e saper illustrare i colori e le principali ricorrenze dell’anno liturgico 13
Autore: Nico D’Antuono, Branco Battitore Grigio, Distretto Abruzzo-Molise 13
Autore: Matteo Percivale e Guglielmo Banti, Branco Il favore della giungla, Distretto Toscana 14
Autore: Co.Bra del Branco “Liana Gigante” Padova 4, Distretto di Padova 15
Prova 5 : Conoscere e saper raccontare qualche episodio pasquale della vita di Gesù: l’istituzione dell’Eucarestia, i miracoli eucaristici operati da Gesù nei Vangeli, la guarigione del paralitico e del cieco nato 16
Autore : Carmine Spadaccino, Distretto Puglia 16
Autore: Roberto Pagano, Branco Seeonee, San Cataldo I, Distretto Sicilia Orientale 18
Autore: Co.Bra. del Branco Waingunga, Gruppo Vicenza 12, Distretto di Padova 18
Prova 6: Conoscere e saper raccontare le parabole del granello di senape (Matteo 13,31-32) – dei talenti (Matteo 25,14-30) – del buon samaritano (Luca 10,25-37). 19
Autore: CO.BRA, Branco Popolo Libero, Catania 2° Distretto Sicilia Orientale. 19
Autore: Pietro Speggiorin, Branco Fiore Rosso, Vicenza 3, Distretto di Padova 20
Autore: Marco Vino, Branco “Seeonee”, Distretto Puglia 21
Prova 7: Conoscere qualche fioretto di San Francesco: l’episodio del lupo di Gubbio, la predica alle allodole, l’addomesticamento delle tortore selvatiche e saperne spiegare il significato. 23
Autore: Davide Bersani, Renato Pieri, Andrea Mandatori, Fabio Menichelli - Branco Popolo Libero, Distretto Lazio Sud Ovest 23
Autore: Alfredo Porto, Branco Lupi di Seeonee, Distretto Sicilia Orientale 24
Autore : Claudio Cuscito , Gruppo Palo del Colle 1 25
Prova 8: Conoscere il fioretto della perfetta letizia e saperlo raccontare 25
Autore: Marco Vino, Branco “Seeonee”, Distretto Puglia 25
Autore: Matteo Corsetti, Branco Seeone, Gruppo Lariano 1, Distretto Lazio Sud 26
Prova 9: Conoscere la vita di Maria 27
Autore: Ascenzo Frezza e Francesco Santinelli, Branco Waingunga, Campoleone I 27

Autore : Roberto Riondino, Gruppo San Ferdinando 28
Prova 10: Conoscere l'episodio della Pentecoste e saper raccontare qualche episodio della vita dei primi cristiani 28
Autore: Francesco Marvaldi, Branco "Piccole Valli", Distretto Roma Ovest 28
Autore: Consiglio di Akela, Branco Lupi della Sila, Gruppo Crotone I (RC) 29
Autori: Co.Bra. Roccia Azzurra Treviso 3°: Dario Tonon, Stefano Stoppa, Francesco Box, Michele Bessegato 30
Prova 11: Saper raccontare qualche episodio della vita di B.-P. 31
Autore: Marco Bandiera, Branco Antica Liana, Distretto Treviso Ovest 31
Autori: Alessandro Trulli, Luca Barbato, Branco Seeonee, Distretto Roma Ovest 31
Autore: Antonio Martelli, Branco Fiore Rosso, Distretto Calabria 32
Prova 12: Saper partecipare alla danza della morte di Shere-Khan 33
Autore: Branco "Waingunga", Distretto Roma Ovest 33
Autore: Enrico Turchetto, Branco Luna Nuova, Treviso Ovest 34
Prova 13: Saper dirigere una danza Giungla 34
Autore: Andrea Fiorini, Adriano Adamo , Branco Seeonee, Distretto Roma Ovest 34
Autore: Adrio Andrenucci, Branco Limpide Sorgenti, Distretto Treviso Ovest 35
Prova n.14: Conoscere i personaggi della Giungla e le loro caratteristiche. 36
Autore: Alessandro Doimo, Branco Seeonee Ponzano Veneto 1, Distretto Treviso Ovest 37
Prova 15: Durante una Caccia realizzare con la propria Sestiglia un plastico Giungla utilizzando elementi naturali 38
Autore: Matteo Grosso, Branco Pista Felice Ponzano Veneto 1, Distretto Treviso Ovest 38
Prova 16: Saper eseguire la cerimonia dell'Alza e dell'Ammainabandiera 39
Autore: Daniele Celato, Branco Popolo Libero, Gruppo Montebelluna 1 "Delle Ducali", Distretto Treviso Ovest 39
Prova 17: Conoscere le bandiere dei principali Stati d'Europa e indicare le Nazioni dove sono presenti gli Scouts d'Europa 40
Autore: Francesco Iorli, Branco Rikki Tikki Tavi , Marcellina 1, Distretto Roma Est. 40
Autore: Tommaso Piccoli, Branco Cielo Stellato, Distretto Treviso Ovest 40
Autore: Marco Rosati, Branco Waingunga, Distretto Lazio Nord-Umbria 41
Prova 18 : Conoscere e saper raccontare la vita di un personaggio della storia italiana ed europea, antica o recente. 42
Autore : Mauro Vicentini, branco Seeonee, Trento 1,distretto Belluno Trentino Alto Adige 42
Prova 19: Saper presentare una scenetta o un' altra attività di espressione 43
Autore: Rinaldo Viti Branco Roccia della pace, Gruppo Roviano 1 Distretto Roma Est 43
Autore: Omar Rossi, Merano 3, distretto Belluno Trentino Alto Adige 44
Prova 20: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il Semaforico 45
Autore: Matteo Innocenzi, Branco Salda Rupe, Distretto Roma Est 45

Autore: Luca Iannetta, Branco Waingunga, Distretto Nord Ovest 47
Prova 21: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il Morse 48
Autore: Alessio Gennari, Branco Roccia della Pace, Gruppo Guidonia 1,Distretto Roma Est 48
Autori: Consiglio di Branco Varese III, Branco Nuova Parlata, Distretto Nord Ovest 48
Prova 22: Saper rispondere e presentarsi correttamente al telefono. 49
Autore: Andrea Fabbrizi, Francesco Morelli, Branco delle Rocce, Distretto Roma Est. 49
Autore: Consiglio di Branco Vimercate I, Branco Roccia della Pace, Distretto Nord-Ovest 51
Prova 23: Saper eseguire il nodo Barcaiolo e il nodo Bolina 52
Autore: Francesco Iorli, Branco Rikki Tikki Tavi , Marcellina 1, Distretto Roma est. 52
Autore: Paolo Macco, Branco Arcobaleno, Distretto Nord Ovest 52
Prova 24: Saper realizzare un piccolo lavoro a traforo con seghetto a mano 53
Autore: Co.Bra. Branco Khanhiwara, Distretto Frosinone. 53
Autore: Consiglio di Branco Mortara I, Branco Massimo Ferrotti, Distretto Nord Ovest 54
Prova 25: Cucire da sé i distintivi 55
Autore: Vincenzo Marcone, Branco del Dhak, Distretto di Frosinone. 55
Autore: Consiglio di Branco Induno Olona I, Branco Roccia della Pace, Distretto Nord-Ovest 56
Prova 26: Saper utilizzare correttamente e adeguatamente utensili comuni quali: il martello, il cacciavite, la pinza e la tenaglia 57
Autore: Co.Bra. Branco Oodeypore, distretto Frosinone 57
Autore: Consiglio di Branco Busnago I, Branco “Giovanni XXIII”, Distretto Nord-Ovest 57
Prova 27: Avere nel proprio Quaderno di Caccia il disegno di alcuni fiori, alberi e animali della propria regione osservati durante una Caccia. 59
Autore : Giuseppe Filippone, Branco Mowgli , Distretto Palermo Est 59
Autore: Vecchi Lupi del Branco Nuova Traccia, Distretto Friuli-Venezia Giulia. 60
Prova 28: Saper fare una piantina del proprio quartiere con l'indicazione dei principali punti di riferimento. 61
Autore: Antonino Pizzo, Branco Seeonee; Distretto Palermo Est. 61
Autore: Riccardo Riccato, Branco Zampe Silenti, Distretto Friuli-Venezia Giulia 62
Prova 29: Sapersi orientare con la bussola 63
Autore: Antonio Maria Correnti, Branco Trinacria , Distretto Palermo Est 63
Autore: Raffaele Damiani, Branco Luna Nuova, Distretto Friuli-Venezia Giulia 64
Prova 30: Avere sul proprio Quaderno di Caccia le proprie misure personali e tenerle aggiornate (peso, altezza, salto, velocità) 65
Autore: Vecchi lupi del branco Popolo Libero Trieste 2, distretto Friuli-Venezia Giulia 65
Autore: Domenico Mandalà, Branco Lupi di Gubbio, Gruppo Palermo 4, Distretto Palermo Ovest 65
Prova 31: Eseguire abitualmente gli esercizi di B.-P. descritti nel Manuale dei Lupetti 67
Autore: Riccardo Forte, Branco Rikki Tikki Tavi, Distretto Campania. 67

Autore: Valerio Nocera, Antonio Oveci, Filippo lo meo, Andrea Zingale, Branco Seeonee, Palermo 6, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud. 68
Prova 32: Saper eseguire 25 salti alla corda girata da solo dall'avanti all'indietro 68
Autori: Roberto De Albentiis e Francesco Centonze, Branco Fiore Rosso, Gruppo Ancona 1 68
Autore: Antonino Stabile, Branco Seeonee, Gruppo Corleone 1°, Distretto Palermo Ovest. 69
Prova 33: Durante una caccia saltare da un muretto alto non oltre centimetri 100 e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino. 70
Autore: Branco Popolo Libero, Distretto Ancona 70
Autore: Elio Marchese, Branco Zampe Silenti , Distretto Palermo Ovest 70
Prova 34: Sapersi arrampicare su un albero alla presenza di un Vecchio Lupo o di un adulto 71
Autore: Alberto Ingrassia, Giuseppe Enrico Pitruzzella, Branco di Mowgli, Palermo 8 , Distretto Palermo Ovest 71
Autori: Leonardo Corbo, Branco del popolo libero, Distretto Ancona e Don Andrea di Santa Maria Nuova 72
Prova 35: Durante una Caccia saper saltare un fosso largo da 100 cm a un massimo e non oltre 120cm e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino. 73
Autore: Elio Marchese e Fabrizio Centonze, Branco Zampe Silenti , Distretto Palermo Ovest 73
Autore: Leonardo Corbo, Branco del popolo libero, Distretto Ancona 74
Prova 36: Saper leggere un qualsiasi termometro 75
Autore: CoBra Branco Luna Piena – Ripe 1 75
Autore: Mirko Tavani, Branco Grande Rupe, Gruppo RIETI 1, Distretto Lazio nord - Umbria 75
Autore: Simone Pizzolato e Vecchi Lupi, Branco Pista Sicura, Distretto Treviso Est 77
Prova 37: Conoscere i pericoli della sporcizia su una ferita, saperla lavare, disinfettare e fasciare 77
Autore: Branco Waingunga, Gruppo Fano 1, Distretto Pesaro-Romagna 77
Autore: Carlo Zardin e Vecchi Lupi, Branco Raggio Lunare, Distretto Treviso Est 78
Prova 38: Sapere come ci si comporta in caso di una scottatura leggera 79
Autore: Branco Fiore Rosso, Gruppo Forlì 1, Distretto Pesaro-Romagna 79
Autore: Ivo Bonotto e Vecchi Lupi, Branco Candida Luna, Distretto Treviso Est 80
Prova 39: Sapere accendere il fornello della cucina della propria casa alla presenza di un adulto 81
Autore: Branco Kipling, Gruppo Pesaro 1, Distretto Pesaro-Emilia Romagna 81
Autore: Tommaso Marcuzzo e Vecchi Lupi, Branco La Nuova Traccia, Distretto Treviso Est 81

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.

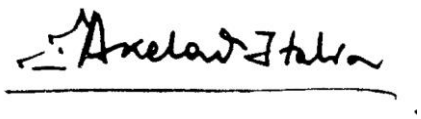
Nelle more del monitoraggio, è però necessario dare un aiuto, un sussidio – sia pure modesto – ai Consigli di Branco per portare la nuova Pista nelle loro attività. Da questa esigenza nascono i tre volumetti "Raccolta di giochi per la Pista": in occasione del settimo incontro nazionale dei Consigli di 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 Seconda Stella. I contributi raccolti non sono stati "revisionati" né grammaticalmente, né criticamente: sono la diretta testimonianza della vitalità e della creatività dei nostri Branchi. Non vanno pertanto intesi come un manuale da seguire alla lettera, ma come uno spunto, un punto di partenza per sviluppare un'attività adattata ai propri Lupetti.

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

Buona caccia

Daniele Filippone



Soriano, 31 marzo 2019

Prova 1: Conoscere la Preghiera del Lupetto

Autori: VV.LL del Branco “Lupi del Dhak”, Gruppo RM 11, Distretto Roma Sud

Obiettivi: Verificare che il lupetto abbia compreso il significato di cio’ che dice la preghiera del Lupetto e la conosca per poterla ripetere col branco o per conto suo.

Descrizione sintetica: la preghiera viene divisa in 4 parti ed a queste viene associato un gioco per ogni parte corrispondente alle altre 4 piste. Il lupetto dovra’ riconoscere, mentre fa i giochi, a quale parte della preghiera corrispondono.

Preparazione:

0) preparare dei cartoncini con su scritte le parti della preghiera. Si puo’ decidere se fare dei cartoncini per ogni lupetto oppure altri modi di rappresentare la preghiera da appendere in tana (ex: dei pezzetti di legno con scritte le frasi della preghiera che uniti formeranno la preghiera completa)

1) preparare oggetti per poter fare il kim vista.

2) pezzi di legno, uno rotondo ed uno triangolare, da poter assemblare con chiodi e decorare per poter fare la meridiana.

3)aver raccontato al branco un brano dell’infanzia di Gesu’ ed aver presentato le tecniche di rappresentazione (siano esse mimo, quadri statici o scenette) 4)materiale per

costruire un percorso ad ostacoli

Descrizione del Gioco: L’attivita’ e’ divisa in 4 parti, ognuna rappresenta una parte della preghiera. Alla fin di ogni attivita’ i LL dovranno indovinare a quale parte si riferisce, ed otterranno la frase rappresentata su un cartoncino o su altri materiali in base a come si vuole poi rappresentare tutta la preghiera. E’ meglio che la preghiera venga introdotta in precedenza ai LL.

Gioco 1: “Buon Gesu’, io ti amo con tutto il cuore, perche’ mai trovero’ migliore amico di te.”

I LL saranno portati in un posto in cui e’ presente un crocifisso e degli oggetti che non dovrebbero essere li. Tramite il Kim vista i LL, in silenzio, dovranno osservare ed annotare quali oggetti sono fuori posto. Alla fine i LL diranno quali sono questi oggetti, lo scopo e’ far rendere conto ai LL che l’unica cosa che non e’ fuori posto e’ il crocifisso, dato che Gesu’ puo’ e deve stare in ogni posto. Per ovviare a situazioni in cui il Lupetto si possa rendere conto che effettivamente anche il crocifisso non deve stare in quel luogo, si puo’ pensare un attivita’ precedente in cui il crocifisso viene messo in quel punto reso centrale, per far capire che quello e’ effettivamente il suo posto (ex: si puo’ iniziare l’attivita’ facendo una preghiera al Crocifisso di S.Damiano ed indicare quel posto come piccolo angolo spirituale). Alla fine si chiede al Branco quale parte della preghiera e’ rappresentata, e vicino al crocifisso troveranno il pezzettino corrispondente.

Gioco 2 : “Per farti piacere io voglio per tutta la giornata, con l’aiuto di Maria, nostra Mamma del cielo”

Per rendere l’idea del “tutta la giornata” i lupetti costruiranno una meridiana fatta con legno e chiodi, potranno inoltre decorarla. Una volta terminato dovranno indovinare la parte corrispondente e gli verra’ consegnato il cartoncino associato.

Gioco 3: “Fare del mio meglio, come tu facevi ogni giorno a Nazareth.”

I LL dovranno rappresentare dei momenti dell’infanzia di Gesu’ (possibilmente che ricordino il servizio) raccontati in precedenza. Alla fine, indovinata la parte, riceveranno il cartoncino. Gioco

4:“Fare del mio meglio, come tu facevi ogni giorno a Nazareth. Cosi sia”

Un LL sara' bendato, un altro , non bendato, lo guidera' attraverso un percorso ad ostacoli (semplice affinche' il L bendato non rischi di farsi male). Alla fine il L bendato potra' togliersi la benda, e dovra' buttare giu' un birillo (o fare un canestro) e potra' scegliere fra due opzioni: in una ci sara' come premio l'ultimo pezzo della preghiera, nell'altra nulla. Il lupetto suggeritore potra' ancora suggerire quale bersaglio puntare, ma adesso il L che ha fatto il percorso puo' scegliere liberamente. Il resto del Branco potra' fare dei giochi di selezione, di verifica o piccoli giochi F.F. fino al loro turno.

Materiale Necessario:

0) cartoncini per la preghiera o altro materiale

1) oggetti Kim (ex: torcia, cordino, spago, mollette etc.) , Crocifisso.

2) pezzi di legno: cerchio di circa 10 cm di diametro, triangolo di lati 5 cm, 4 cm e 3 cm, chiodi, martello, pastelli o pennarelli o altro per decorare.

3) materiale per rappresentazioni, vestiti, telone per eventuali quadri statici

4) oggetti percorso ad ostacoli: conetti, bastoni, cordini, pallone, birilli o secchi, benda.

Punti di Attenzione: per il gioco 1) stare molto attenti a rendere centrale la presenza del Crocifisso; per il gioco 2) attenzione a chi usa il martello, se LL troppo piccoli dategli una mano voi VV. LL.; per il gioco 3) mantener un tono serio durante la rappresentazione; per il gioco 4) non lasciare fermo il resto del branco.

Autore: Co.Bra. del Branco Albero del Dhak, Gruppo Sant'Elena 1, Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività:

Imparare la preghiera del lupetto e renderla una preghiera quotidiana.

Inoltre, è possibile verificare la prova n. 22 della prima stella "eseguire un adeguato percorso a piè zoppo" e svolgere attività manuale.

Descrizione sintetica:

L'attività si svolgerà divisa in tre giochi dove i lupetti scopriranno la preghiera e alla fine ogni lupetto la riporrà nel proprio QDC.

Preparazione: procurarsi: un cartellone con il disegno di un bambino, parole che rappresentano le qualità del migliore amico e aggettivi opposti a tali qualità, un cartoncino dove incolleranno le 3 parti della preghiera trovate nell'ultimo gioco.

Descrizione del gioco:

1 parte della Preghiera: O BUON GESU'…….. TROVERO' MIGLIORE AMICO DI TE. Il branco diviso in 2 squadre corre a staffetta da una base all' altra, raccogliendo le parole che indentificano l'immagine che loro hanno del migliore amico.Portate alla base iniziale le incollano sul cartellone e alla fine avranno descritto il loro migliore amico ideale. A fine gioco verrà consegnata la prima parte della preghiera

2 parte della Preghiera: PER FARTI PIACERE……..OGNI GIORNO NAZARET

Le 2 squadre continuano a trovare le parti della preghiera con un gioco a staffetta dove faranno "DEL LORO MEGLIO" in un percorso a piè zoppo, tenendo in mano una palla con la quale dovranno fare canestro in un cesto disposto a 5 metri dal lupetto. Alla fine verrà consegnata la 2 parte della preghiera

3 parte della Preghiera: INSEGNAMI DUNQUE……..QUELLA DEI MIE GENITORI E DEI MIEI CAPI. COSI' SIA

Le stesse squadre si fermano in silenzio ascoltando i rumori e le voci.

Successivamente si confrontano tra loro e scrivono quello che hanno udito su un foglio. Alla fine verrà consegnata la 3 parte della Preghiera.

Terminata l'attività di gioco, ad ogni lupetto verrà consegnata la preghiera stampata su cartoncino formato A5 che incollerà nel proprio QDC.

Segue breve chiacchierata sulla Preghiera.

Materiale necessario: parole positive e negative per il migliore amico, cartoncini A5,

le 3 parti della preghiera, palla, colla, fogli e penne, cartellone con il disegno di un bambino.

Prova 2: Partecipare regolarmente alla Santa Messa e conoscerne le parti principali.

Autore: Riccardo Felicetti, Monteporzio 1

Materiali:
Un telo per nascondere la scena, abiti da chierichetto e sacerdote, necessario per simulare un altare, materiale per sistemare l'altare come a messa, abbellimenti eventuali

Scopo:
cercare di coinvolgere di più il lupetto nella celebrazione della messa e spingerlo a viverla come un momento fondamentale e felice della vita di branco e aiutare i lupetti a ricordarne le varie parti.

Svolgimento:
Al gioco andrebbe affiancata una chiacchierata o un'altra attività in cui le varie parti della messa e la posizione degli oggetti e del parroco viene presentata.

Dietro ad un telo che impedisce ai lupetti di guardare, un vecchio lupo prepara una replica del presbiterio come questo si presenta in un dato momento della celebrazione(eventuale lettore, parroco durante l'omelia, l'altare in un dato momento della messa), i lupetti hanno 30 secondi per osservare con attenzione e poi altri 30 secondi per replicare la scena nella maniera più fedele possibile (non avendo a disposizione nessun tipo di oggetto questi devono ingegnarsi dedicando alcuni ruoli a replicare, ad esempio, l'altare o il leggio). Il clima di famiglia felice che si verrà certamente non deve andare certo a sminuire l'importanza della celebrazione

Variante:
Si può pensare di assegnare un punteggio extra alle sestiglie che riescono ad indovinare quale momento della messa si sta rappresentando

Autore: Matteo Malin, Branco Lupi di Seeonee-Lendinara 1, Distretto Padova

Obiettivi: Stimolare e sviluppare la memoria e l'attenzione. Sapere quali sono le parti principali della S. Messa.

Descrizione sintetica: Il Branco partecipa alla Santa Messa in parrocchia e li si invita a aprire bene gli occhi ed essere attenti a ciò che succede. Ala fine si fa un gioco per verificare se sono stati attenti.

Preparazione: Nel giardino della tana o in un giardino vicino alla chiesa si sparpagliano foglietti in cui sono scritte le parti della messa.

Descrizione del gioco: All'interno di una riunione di Branco si individua una Messa nella chiesa parrocchiale che possa essere in un orario compatibile con l'orario della riunione. Possibilmente meglio in Caccia che si ha più tempo e si evita di spezzare a metà una riunione. Meglio se ci si accorda prima con il sacerdote su come animare la Messa. Ad esempio, Lupetti che fanno i chierichetti, Vecchi Lupi che leggono le letture o suonano la chitarra, ecc…. Prima di entrare si invita i Lupetti ad aprire bene occhi e orecchie e a ricordarsi i gesti e le parole.

Una volta usciti dalla chiesa ci si sposta nel luogo dove un Vecchio Lupo avrà già sparpagliato i bigliettini. Di Ce ne saranno un numero di serie pari al numero delle sestiglie. Quando una sestiglia ha ricomposto l'ordine delle parti della Messa lo dice ad un Vecchio Lupo che controlla se hanno fatto giusto. Una volta che tutte le sestiglie hanno finito si ritrovano dal Vecchio Lupo che dice l'ordine corretto e aggiunge anche un breve commento sulle parti principali. Poi magari alla fine i fogli in cui hanno incollato le parti della messa vengono affissi in tana nei rispettivi angoli.

Materiale necessario: Fogli su cui sono scritte le parti della messa, una serie per ogni sestiglia. Fogli su cui incollarle in ordine. Colle se non ce le hanno nell'astuccio.

Punti di attenzione: Prima di entrare ricordarsi di dire ai Lupetti che anche il corpo prega. Ricordare che devono mantenere una posizione consona al luogo in cui sono e anche che durante il Vangelo di mettano nella posizione del Nostro Meglio e che si inginocchino durante la Consacrazione. Sono gesti che gli aiutano a comprendere i momenti più importanti della messa.

Commento personale: Il portare i Lupetti una volta ogni tanto a Messa non farà si che ne comprendano l'importanza se non si è supportati dai genitori. Se normalmente non ci vanno perché loro non li portano, non sarà quell'unica volta che li cambierà. È importante quindi a monte un dialogo con i genitori per camminare nella stessa direzione. Comunque, se i Vecchi Lupi per primi sono consapevoli dell'importanza della Messa e riescono a trasmetterlo, sicuramente ai Lupetti qualcosa rimarrà anche negli anni a seguire.

Prova 3: Conoscere il significato dell'Eucarestia e saperla ricevere correttamente.

Autore: Francesco Baccetti, Branco "Roccia della Pace", Distretto Toscana.

Obiettivi dell'attività

A seconda dei casi, verificare o presentare il senso del sacramento della Comunione, la sua importanza e i suoi elementi costitutivi. Comprendere che questo sacramento rappresenta la "comunione" del popolo cristiano, non solo degli individui ma anche delle loro azioni e dei loro sforzi, di fronte a Gesù. Non è scopo di quest'attività comprendere il mistero della transustanziazione, per cui si consiglia invece un lavoro più approfondito e specifico assieme a Baloo.

Fornisce inoltre utili spunti per superare anche altre prove di pista di Prima Stella (14, Saper fare il nodo piano, 19, Conoscere i Segni della Pista), Seconda Stella (2, Partecipare alla Santa Messa e conoscerne le parti principali; 21, Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio in Morse; 24, Saper eseguire un piccolo lavoro a traforo o seghetto a mano; 29, Sapersi orientare con una bussola;) o specialità.

Descrizione sintetica

Il branco si divide per sestiglia e procede nel cercare i tre elementi costitutivi del sacramento dell'Eucarestia: Forma, Materia e Ministro. Procedono alla ricerca dei vari elementi seguendo percorsi specifici (scelti e preparati in base alla progressione dei lupi nelle piste di prima e seconda stella) e sistemando quanto trovato per prepararlo all'uso durante la Messa.

Preparazione

1. I VVLL preparano uno/due/tre/quattro percorsi (a seconda del numero di sestiglie presenti) relativamente semplici che impieghino tecniche specifiche per essere completati quali segni della pista, seguire istruzioni in Morse e indicazioni con gradi azimut. Le tecniche possono essere cambiate in base alla progressione lungo la pista del Branco. I percorsi conducono a delle prove che affrontano Forma, Materia e Ministro della Comunione. Qualora le sestiglie siano 4, Materia si divide in due (Pane e Vino separati e non insieme); se sono 2 la prova della Forma si unisce a quella del Ministro e nel caso di una sestiglia singola si rende il percorso unico e a tappe, comunque collegate dalla necessità di usare le varie tecniche in successione.

2. In fondo ai percorsi si trovano delle sfide: preparare una pergamena decorata con le parole "Questo è il mio corpo, questo è il mio sangue" (Forma); preparare un altare per la Messa (Materia); completare un puzzle che formi la figura di Gesù (Ministro). Qualora si sia diviso in due la prova "Materia" si dovranno preparare separatamente nelle due sfide le particole e l'ostia per la Comunione e i contenitori con vino e acqua da poi riunire sull'altare.

3. (Opzionale) Il puzzle per la prova "Ministro" potrebbe essere realizzato in Consiglio d'Akela realizzandolo come una sorta di "vetrata scomposta" che viene riunita durante il gioco e successivamente esposta in Tana (specialità di Mani Abili e/o Artista).

4. Alla fine del gioco risulterà esserci un altare pronto per la Messa con già tre doni da presentare all'offertorio: l'attività termina con Baloo che celebra la Messa.

Descrizione del gioco

Ambientazione: un VL presenta ai lupetti la necessità di aiutare Baloo a preparare il necessario per celebrare la Messa, dato che mancano e c'è da cercare gli "elementi fondamentali" che servono per la parte più importante della celebrazione. Invita quindi le sestiglie a seguire determinati percorsi indicandone a ciascuna il punto d'inizio.

I LL, procedendo di sestiglia, individuano i rispettivi percorsi e li seguono fino a destinazione.

LA PROVA DELLA FORMA: Per preparare la "frase" che il Ministro dovrà usare durante il rito, ogni membro della sestiglia deve utilizzare delle pergamene fornite dai VVLL per scriverla ed ornarla usando colori e materiali già forniti sul posto (prova di Artista). Alla fine ogni foglio deve essere arrotolato e chiuso tramite nastro con un nodo piano (verifica nodo piano). Completata la prova la sestiglia si dirige verso l'altare accompagnata da un VL.

LA PROVA DELLA MATERIA: Per preparare il pane e il vino che il Ministro dovrà usare durante il rito, i lupetti arrivano di fronte all'altare che dovranno apparecchiare, assicurandosi inoltre di avere pronti i contenitori con vino e acqua e di contare le particole da presentare durante la Consacrazione (prova di Accolito). Al termine, attendono l'arrivo delle altre sestiglie presso l'altare.

LA PROVA DEL MINISTRO: Per (ri)scoprire l'identità del Ministro del sacramento della Comunione i lupetti dovranno assemblare un puzzle che alla fine porterà le sembianze di Gesù. A puzzle compiuto questo dovrà essere portato presso l'altare dalla sestiglia accompagnata da un VL.

Materiale necessario: materiale per i percorsi (fogli con indicazioni in morse, bussola per il percorso con azimut, rami e quant'altro per segni della pista), un puzzle raffigurante Gesù, materiale per preparare l'altare della Messa, particole/pane, acqua e vino, pergamene in quantità per una sestiglia, materiale per colorare, nastri di stoffa nella stessa quantità delle pergamene.

Punti di attenzione

- Ad ogni sestiglia dovrebbe essere assegnato il percorso che i VVLL reputano essere più necessario ai suoi componenti in virtù delle sfide in esso proposte;
- Il gioco può essere fatto, con le dovute accortezze, anche nelle aree della sede ma è particolarmente indicato da farsi in Caccia;
- Poiché la presenza di più percorsi può risultare dispersiva è importante che ciascuna sestiglia sia seguita da un VL;
- Dato che il gioco sarà seguito dalla Messa, può risultare utile che chi ha preparato la prova della Materia aiuti anche Baloo a vestirsi.
- Baloo dovrebbe sovrintendere a tutte le prove, spostandosi dall'una all'altra. Qualora non ne fosse in grado o non ce ne fosse la possibilità è più comodo stia appresso alla sestiglia che si occuperà della Prova della Materia;
- Durante la Messa si può concordare con Baloo di "ripassare" durante l'omelia i punti chiave di quanto appena realizzato: il pane e il vino preparati perché diventino il corpo e il sangue di Cristo attraverso delle parole che Lui stesso ci ha lasciato, che il vero Ministro della Comunione è Gesù per mezzo del Sacerdote e che solo attraverso un lavoro fatto "tutti insieme", "in comunione", è stato possibile celebrare la Messa. Potrebbe essere anche il momento per una breve catechesi sul concetto di transustanziazione, se ritenuto opportuno.

Qualora non vi fosse la possibilità di chiudere il gioco con la celebrazione della Messa questi potrebbe concludersi invece con una breve chiacchierata sul sacramento da parte di Baloo o Akela.

Autore: Co.Bra. del Branco Popolo Libero, Gruppo Padova 13, Distretto di Padova

Obiettivi attività: Attraverso il vangelo scoprire il significato dell'eucarestia e imparare a riceverla correttamente

Descrizione sintetica: dopo aver letto il brano del vangelo La Cena del Signore (Matteo 26, 26-30) spiegare il significato dell'eucarestia e spiegare il modo corretto di ricevere la comunione, per poi fare un memory in cui bisogna abbinare vari aspetti e simboli della eucarestia. La si verifica durante la Santa Messa.

Preparazione attività: è necessario avere un vangelo e inoltre bisogna creare delle carte con stampati alcuni simboli o in caso non si riesca a trovare un disegno che rappresenti chiaramente quel simbolo scrivere la parola. Gli abbinamenti devono riguardare l'eucarestia principalmente e ogni cobra può scegliere quelli che più li aggrada. Alcuni abbinamenti che abbiamo pensato noi sono:

corpo – pane

pane – vino

sangue – vino

corpo di cristo – amen

dono di sè – ultima cena

mani sovrapposte – accettazione

stretta di mano – riconciliazione

persona singola – gruppo di persone

Suggeriamo la presenza di baloo almeno alla preparazione dell'attività (sarebbe meglio anche durante l'attività stessa), al fine di trovare gli abbinamenti migliori. Nel caso di più abbinamenti che richiedano lo stesso simbolo, stampare il numero necessario si simboli.

Descrizione attività: si inizia leggendo il brano del vangelo La Cena del Signore (lo si può trovare nel vangelo di Matteo 26, 26-30; Marco 14, 22-26; Luca 22, 15-20; noi abbiamo scelto il brano del vangelo secondo Matteo), si procede quindi spiegando a cosa serva l'eucarestia e le condizioni per poterla prendere al meglio, per poi passare alla spiegazione di come si riceve la comunione.

Dopo si procede al gioco, si dispongono le carte mischiate su un piano e divisi in due squadre si procederà al gioco. A turno ogni squadra girerà due carte, se sarà l'abbinamento corretto la squadra dovrà spiegare il collegamento tra le due parole e se sbaglierà, l'altra squadra potrà spiegarlo, in caso anche l'altra squadra sbagli i vecchi lupi rispiegheranno quell'abbinamento. Dopo questo si procederà a togliere quelle carte dal piano, nel caso l'abbinamento non sia corretto vengono rigirate le carte nella stessa posizione iniziale. Il gioco finisce quando tutti gli abbinamenti vengono effettuati. Naturalmente vale anche se i lupetti riusciranno a fornire una spiegazione soddisfacente per collegare due simboli che non erano stati pensati come collegamento.

L'attività può finire, a discrezione dei vecchi lupi, anche prima della fine delle carte.

Per verificare questa attività completamente bisogna aspettare la Santa Messa dove il lupetto dimostrerà di aver compreso appieno come ci si comporta per ricevere l'eucarestia.

Materiale necessario: cartoncini con disegnati, se possibile, simboli che rappresentino le parole degli abbinamenti, in caso non sia possibile si possono scrivere quelle parole.

Punti di attenzione: essendo una prova di seconda stella può essere un'attività da fare con il CDA, o con lupetti all'ultimo anno, che quindi possono ricevere la comunione e che hanno quindi già ricevuto una spiegazione di base riguardo all'eucarestia, si consiglia quindi, se possibile, di sentire i catechisti per capire il periodo migliore per poter fare questa attività. Inoltre possono essere aggiunti altri abbinamenti a piacere. E' importante però che i vari abbinamenti vengano menzionati nella spiegazione, facendo capire che le due cose siano collegate.

Prova 4: Conoscere e saper illustrare i colori e le principali ricorrenze dell'anno liturgico

Autore: Nico D'Antuono, Branco Battitore Grigio, Distretto Abruzzo-Molise

Obiettivi dell'attività

Verificare se il branco ha imparato a conoscere i colori e le principali ricorrenze dell'anno liturgico.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in un percorso a staffetta dove incontrerà degli ostacoli (difficoltà dell'ostacolo relativo al livello del lupetto). Alla fine del percorso troveranno un cartellone con all'interno l'anno liturgico vuoto e una ciotola da cui pescheranno un foglietto che indicherà o il colore o la ricorrenza liturgica.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela verranno preparati i cartelloni in base al numero di sestiglie, dove all'interno verrà disegnato l'anno liturgico. Successivamente si prepareranno i foglietti nei quali verranno inseriti o il colore o la ricorrenza dell'anno, che poi durante l'attività verranno inseriti nel cartellone

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un frate anziano che non riesce a ricomporre l'anno liturgico, quindi chiederà ai lupetti di aiutarlo nella realizzazione.

Si dispongono le sestiglie in file parallele, ognuna di esse dovrà affrontare un percorso che comprenderà la corsa a piè zoppo, capriola lupetto, corsa tra gli ostacoli, salto della corda e colpire un bersaglio con la palla. Alla fine di questo percorso troveranno un cartellone con all'interno l'anno liturgico vuoto e una ciotola da cui pescheranno un foglietto che indicherà o il colore o la ricorrenza liturgica. Una volta pescato il foglietto il L.L. lo dovrà inserire nel cartellone, se lo inserirà nel posto giusto potrà tornare dalla sestiglia cosi da far partire un altro L.L. , altrimenti dovrà rimettere il foglietto nella ciotola e poi potrà tornare al posto.

Materiale necessario: cartelloni in base al numero di sestiglie; 4 ciotole; foglietti da inserire nel cartellone; 4 conetti; materiale in base al percorso che si decide di fare.

Punti di attenzione

E' importante che ai controllino i lupetti durante lo svolgimento del percorso e vedere se hanno effettivamente capito l'anno liturgico.

Autore: Matteo Percivale e Guglielmo Banti, Branco Il favore della giungla, Distretto Toscana

Obiettivi dell'attività

Spiegare ai lupetti le fasi dell'anno liturgico con i corrispondenti colori dei paramenti utilizzando la memoria visiva. Sviluppare la memoria, la velocità, la capacità di non farsi né vedere né sentire dei lupetti.

Descrizione sintetica

Il branco deve riuscire a ricostruire il calendario dell'anno liturgico su un apposito cartellone bianco riportante solo una abbozza di schema ma con caselle vuote. I lupetti devono riuscire a copiare un cartellone già completo sorvegliato dai vecchi lupi, che uccideranno i lupetti al tocco.

Preparazione

1. In consiglio di branco preparare 2 cartelloni: uno completo, colorato e con scritti tutti i periodi liturgici; l'altro senza né scritte né colori, ma soltanto riportante le linee dello schema, che dovrà essere completato durante il gioco.

2. Trovare un posto facilmente difendibile dove attaccare il cartellone da difendere; delimitare con una corda l'area dove sarà possibile combattere.

3. Akela potrà affidare ad un particolare VV.LL. la spiegazione finale o perché già competente (quindi per valorizzare le sue conoscenze) oppure tra chi è più carente, in modo da stimolarlo ad imparare; in questo secondo caso Akela si accerterà che il VV.LL. abbia ben chiaro cosa dire ai lupetti prima della riunione/caccia dove sarà svolta l'attività.

Descrizione del gioco

Ambientazione: i lupetti incontrano un orologiaio disperato perché gli hanno rubato un particolare tipo di calendario, che non ha avuto il tempo di ricopiare e studiare e quindi ha bisogno dell'aiuto del branco per poterlo ricostruire. Poi i lupetti vengono portati al "covo dei ladri" dove ad aspettarli ci saranno due vecchi lupi travestiti da banditi.

I lupetti cercheranno di memorizzare il cartellone in possesso dei banditi e tornare dall'orologiaio a copiare quello che si ricordano sul cartellone bianco (in caso ci siano minimi errori "l'orologiaio" potrà aiutare i lupetti). I lupetti presi dai banditi dovranno tornare dall'orologiaio a chiedere la vita. Il gioco finisce quando

i lupetti finiscono di riempire il cartellone e comunque entro il tempo massimo previsto; in caso di branchi numerosi si possono prevedere due o più squadre.

Al termine, un VV.LL. spiegherà il cartellone ai lupetti; si può paragonare il calendario liturgico alla bellezza delle stagioni che si alternano, ciascuna con i suoi colori e suoi aspetti utili alla vita di piante e animali. Analogamente, il calendario liturgico con l'alternarsi dei vari periodi è indispensabile alla vita spirituale.

Facoltativo: lasciare ai lupetti un foglio da colorare con i periodi dell'anno liturgico da inserire nel QdC.

Materiale necessario: un cartellone completo ed uno abbozzato, corda per delimitare il cavo dei ladri, materiale di cancelleria vario per riempire il cartellone bianco, scotch (o altro) per attaccare i cartelloni, travestimenti per l'orologiaio e i banditi.

Punti di attenzione:

Se un lupetto non è particolarmente bravo i "banditi" faranno in modo da considerarlo meno in modo da facilitargli il compito; viceversa se un lupetto si rivelasse molto scaltro i "banditi" faranno in modo da accanirsi contro di lui per evitare che vinca subito il gioco praticamente da solo.

Autore: Co.Bra del Branco "Liana Gigante" Padova 4, Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività:

Far apprendere al branco i colori dell'anno liturgico con il relativo significato ed essere in grado di attribuirli alle festività più significative.

Può essere utile preparare l'attività con la collaborazione o comunque previo consulto con il catechismo.

Descrizione sintetica:

Il branco attraverso un gioco a squadre divisi nei vari colori dell'anno liturgico dovrà cercare di abbinare ad ogni colore il maggior numero di ricorrenze possibili comprendendo così il generale significato di questi. Si cimenta in una gara di pesca (a squadre o individuale), cercando di pescare più pesci (preparati in precedenza dal Consiglio di 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 prima parte della riunione viene presentato sinteticamente quello che è il tema del gioco spiegando ai lupetti quali sono i vari colori dell'anno liturgico senza però spiegare nel dettaglio a quali festività esse corrispondano. Si può comunque cercare di far ricordare ai lupetti in quali occasioni nella loro parrocchia possono averli visti utilizzati.

2. Prima della riunione o durante l'attività di cda per ogni squadra o sestiglia che si vuole far giocare va preparato un disco circolare di cartone diviso in spicchi, uno per ogni colore dell'anno liturgico (uno spicchio rosso, uno verde, uno bianco ecc…). Vanno poi preparate delle mollette alle quali verrà attaccato un piccolo pezzettino di cartoncino nel quale verrà indicata una determinata festività (natale, venerdì santo, Pentecoste, quaresima, ecc…).

Descrizione del gioco

Si prepara un campo circolare diviso in tanti spicchi ed in ognuno si colloca una squadra alla quale viene assegnato un differente colore. Il numero di spicchi ovviamente dipende dal numero effettivo di lupetti in modo che ogni squadra sia ben bilanciata.

Obbiettivo del gioco è colpire con la palla i giocatori della squadra avversaria.

A tutti verrà assegnata una molletta casuale di una qualsiasi festività tra quelle precedentemente preparate che dovrà essere consegnata alla squadra avversaria nel momento in cui si viene presi. Se il giocatore avversario riconosce la festività e riesce a collocarla sul colore corretto (del cerchio di cartone che è posto all'esterno del proprio spicchio) il giocatore è effettivamente preso e eliminato, in caso di errore invece riceve indietro la molletta e può tornare in gioco.

Quando una squadra viene totalmente eliminata la squadra che ha più mollette sul colore della squadra sconfitta può occupare anche la zona di campo ora vuota.

Si possono effettuare diverse manche aggiungendo sempre nuove Mollette essendo un gioco di rapido svolgimento. Inanzi tutto ognuno si prepara la canna da pesca facendo un anellino di corda all'estremità libera del cordino (e qui si verifica il tessitore).

Materiale necessario: conetti o codini per creare il campo, un disco di cartone a squadra, Mollette, cartoncini.

Punti di attenzione

E' importante spiegare attentamente la prima parte in modo da far comprendere bene il significato dei vari colori in modo che sia più facile per i lupetti ragionare.

Può essere buona idea in cda vedere precedente l'argomento per prepararli.

Prova 5 : Conoscere e saper raccontare qualche episodio pasquale della vita di Gesù: l'istituzione dell'Eucarestia, i miracoli eucaristici operati da Gesù nei Vangeli, la guarigione del paralitico e del cieco nato

Autore : Carmine Spadaccino, Distretto Puglia

Descrizione : Per verificare la conoscenza di qualche episodio pasquale della vita di Gesù, il Branco verrà diviso in 3 squadre che dovranno affrontare un percorso formato da 4 basi, in ognuna di esse i Lupetti dovranno superare alcune prove per poter terminare il percorso. Nelle basi i Lupetti dovranno superare le seguenti prove:

1) Matteo Cap 9, Guarigione del Cieco Nato : In questa base i Lupetti troveranno un Vecchio Lupo con gli occhi bendati che rappresenta il cieco del racconto, ai suoi piedi ci sarà una bacinella piena d'acqua e una scodella vuota ; la squadra dovrà raccontare al Vecchio Lupo il miracolo compiuto da Gesù; al termine del racconto gli verrà chiesto di realizzare del fango. Una volta fatto ciò il Vecchio Lupo gli consegnerà un biglietto per poter accedere ad un'altra base.

2) Lettera ai Corinzia Cap 11, Istituzione dell'Eucarestia : I Lupetti troveranno un Vecchio Lupo che per errore ha strappato i versetti della lettera ai Corinzi e non riesce a metterli in ordine; ai Lupetti viene chiesto di mettere in ordine i versetti riportati qui sotto, con l'obiettivo di verificare la loro conoscenza di questo episodio della vita di Gesù. Una volta superata la prova possono proseguire il percorso.

Il Signore Gesù, nella notte in cui veniva tradito, prese del pane [24]e,
dopo aver reso grazie, lo spezzò e disse: «Questo è il mio corpo,
che è per voi; fate questo in memoria di me. [25]Allo stesso modo, dopo
aver cenato, prese anche il calice, dicendo: «Questo calice è la nuova
alleanza nel mio sangue; fate questo, ogni volta che ne bevete,
in memoria di me. [26] Ogni volta infatti che mangiate
questo pane e bevete al calice, voi annunciate la morte del Signore,
finché egli venga.

3) Giovanni Cap 6, Gesù moltiplica i pani e i pesci : I Lupetti si troveranno di fronte ad un puzzle da ricomporre, il disegno raffigura il miracolo compiuto da Gesù; una volta composto correttamente il disegno verrà chiesto loro quale episodio della vita di Gesù rappresenta e lo devono saper raccontare.

4) Matteo Cap 9, Gesù guarisce un Paralitico : In questa base le squadre troveranno un testo a cui mancano alcune parole chiave del racconto; i versetti saranno quelli da 1 a 8 del capitolo 9 di Matteo, l'obiettivo sarà quello di completare il testo con le parole giuste.

Il testo orginale è :

Salito su una barca, passò all'altra riva e giunse nella sua città. [2]Ed ecco, gli portavano un paralitico disteso su un letto. Gesù, vedendo la loro fede, disse al paralitico: «Coraggio, figlio, ti sono perdonati i peccati». [3]Allora alcuni scribi dissero fra sé: «Costui bestemmia». [4]Ma Gesù, conoscendo i loro pensieri, disse: «Perché pensate cose malvagie nel vostro cuore? [5]Che cosa infatti è più facile: dire «Ti sono perdonati i peccati», oppure dire «Àlzati e cammina»?[6]Ma, perché sappiate che il Figlio dell'uomo ha il potere sulla terra di perdonare i peccati: Àlzati - disse allora al paralitico -, prendi il tuo letto e va' a casa tua». [7]Ed egli si alzò e andò a casa sua. [8]Le folle, vedendo questo, furono prese da timore e resero gloria a Dio che aveva dato un tale potere agli uomini.

Quello da completare sarà :

Salito su una ……., passò all'altra riva e giunse nella sua città. [2]Ed ecco, gli portavano un paralitico disteso su un ….. . Gesù, vedendo la loro fede, disse al paralitico: «Coraggio, figlio, ti sono …… i peccati». [3]Allora alcuni scribi dissero fra sé: «Costui bestemmia». [4]Ma Gesù, conoscendo i loro pensieri, disse: «Perché pensate cose malvagie nel vostro ……? [5]Che cosa infatti è più facile: dire «Ti sono perdonati i peccati», oppure dire «……»?[6]Ma, perché sappiate che il Figlio dell'uomo ha il potere sulla terra di perdonare i peccati: Àlzati - disse allora al paralitico -, prendi il tuo letto e ……..». [7]Ed egli si alzò e andò a casa sua. [8]Le folle, vedendo questo, furono prese da timore e resero gloria a Dio che aveva dato un tale potere agli uomini.

Punti di attenzione :

Prima di proporre questa attività al Branco, bisogna verificare se al Catechismo hanno affrontato questi episodi della vita di Gesù oppure, in accordo con Baloo, bisogna presentarli durante le riunioni.

È opportuno svolgere questa attività all'aperto, durante una Caccia o durante le Vacanze di Branco ed è fondamentale dare un tono serio a questa attività.

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

Obiettivi dell'attività

Verificare se i LLLL hanno imparato alcuni episodi della vita di Gesù, tra questi: La guarigione del paralitico nato e l'Istituzione dell'Eucarestia.

Descrizione sintetica

Il branco si misura in un gioco di pittura rappresentativa cercando dapprima di raccogliere i dettagli al fine di raffigurare un episodio della vita di Gesù; infine, di saperlo raccontare.

Preparazione

Ogni LL verrà fornito del proprio quaderno di caccia, di matita e gomma.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva Leonardo da Vinci che racconta di aver smarrito i progetti di alcuni suoi dipinti e che questi siano stati presi da due brigate che se li contendono per prendersene il merito. I LLLL devono impersonare le brigate. Si divideranno quindi in due squadre. Al via guidate da due VVLL queste si dovranno disporre ognuna nelle basi precedentemente preparate in modo tale che una brigata non veda l'altra. Al centro di ogni base sarà posto un disegno (meglio un dettaglio de L'Ultima Cena e il Miracolo del paralitico nato). Ogni disegno posto su un treppiede sarà composto da 4 parti a puzzle ognuna delle quali è disordinata rispetto al disegno originale. I LLLL di ogni squadra si divideranno in attaccanti e difensori. Questi ultimi, dotati di palla, si disporranno ai limiti del cerchio di 5m che contorna la base e attenderanno l'arrivo degli attaccanti che potranno colpire soltanto se saranno completati tre passaggi a tre compagni diversi. Gli attaccanti a loro volta, dotati di QdC, matita e gomma, dovranno essere in grado di completare su un foglio una delle parti del dipinto per un totale di 4 disegni. Se colpiti dai difensori questi dovranno tornare alla propria base da un VVLL che sarà in grado di farlo tornare in gioco anche cambiandolo con un difensore. Una volta che una squadra avrà completato gli schizzi dovrà essere in grado di ricomporre il quadro e di saper raccontare quell'episodio della vita di Gesù e così restituire a Leonardo i pezzi di progetto perduti. A discrezione del VVLL la regola dei tre passi.

Materiale necessario: 1 disegno su un foglio A3 per base, un treppiede per base, 1 corda (15 mt ca) per base, una palla per squadra, QdC e materiale di cancelleria

Punti di attenzione

E' importante che i LL prima di presentare il quadro includano più dettagli possibili nel loro disegno.

Autore: Co.Bra. del Branco Waingunga, Gruppo Vicenza 12, Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività:

Conoscere e saper raccontare qualche episodio pasquale della vita di Gesù (istituzione dell'Eucaristia, miracoli eucaristici operati da Gesù nei Vangeli, la guarigione del paralitico e del cieco nato).

Inoltre far rispettare gli impegni speciali di Lettore e Catechista ai lupetti che hanno ottenuto la specialità (o sono in via di conseguimento), oltre che permettere ad Akela di conoscere l'ambiente familiare del singolo Lupetto.

La prova può far superare al resto del Branco anche la prova n°4 di 1S.

Descrizione sintetica:
L'attività si svolgerà in Tana insieme a Baloo durante la quaresima per scoprire insieme gli episodi pasquali della vita di Gesù ed i luoghi in cui si ambientano tali episodi. Tale attività si può eseguire ogni settimana fino a Pasqua.

Preparazione:
In Co.Bra. con Baloo lettura del Vangelo Domenicale e comprensione da parte dei VL, materiale: proiettore, computer e relative casse per l'audio, cartina geografica della Palestina, penne, QdC da parte dei Lupetti.

In CdA (la settimana prima) viene letto il brano del Vangelo, i LL cercano nella cartina i luoghi che vengono descritti nella lettura e al Lupetto che deve conseguire la 2S (ogni settimana il Lupetto cambierà) viene assegnato per casa il compito di fare una breve ricerca sul luogo.

Akela un paio di giorni prima si impegnerà, previo accordo con i genitori e il Lupetto, di passare per casa per comprendere come il Lupetto intende presentare al Branco i luoghi e dargli eventuali consigli (che non sia una lectio ma immagini sul luogo, anche l'evoluzione nel tempo di tale luogo).

Descrizione dell'attività:
Il lupetto a cui viene assegnata la ricerca fa una breve sintesi dei fatti del Vangelo Domenicale, dopo di che i VL trasmetteranno i video animati (appositi per bambini di 3 o 4 minuti, ce ne sono molti adeguati su Youtube, Baloo può dare una mano nella scelta del migliore in Co.Bra.) sulla Lettura. Dopo di chè il L, dopo aver chiesto agli altri lupetti quali siano (ognuno utilizzando il proprio Vangelo), presenterà i luoghi descritti attraverso la sua ricerca. Grazie alla migliore comprensione del Vangelo attraverso la conoscenza dei luoghi, Baloo o un altro VL può far scaturire delle brevi riflessioni da parte del Branco e soprattutto dei Lupetti più giovani.

Il tutto dura all'incirca 12/15 minuti.

Materiale: proiettore, computer e relative casse per l'audio, cartina geografica della Palestina, penne, Vangelo personale.

Prova 6: Conoscere e saper raccontare le parabole del granello di senape (Matteo 13,31-32) – dei talenti (Matteo 25,14-30) – del buon samaritano (Luca 10,25-37).

Autore: CO.BRA, Branco Popolo Libero, Catania 2° Distretto Sicilia Orientale.

Obiettivi dell'attività
Saper recitare e prova di abilità manuale.

Descrizione sintetica
Il Consiglio di Akela si applica nella costruzione di marionette di cartone colorate e si cimenta in una gara di recitazione delle parabole.

Preparazione
In Consiglio di Akela si preparano i personaggi con cartone più chiodini ferma foglio per permettere alle braccia il movimento e lo spago per tenerli sospesi e poi in seguito colorati.

Il nodo per tenerli al dito sarà un tessitore.

Descrizione del gioco

Un vecchio lupo sarà travestito da Gesù chiedendo ai fratellini se conoscono le suddette parabole che avranno già letto dal Vangelo.

I fratellini saranno divisi in personaggi di quel tempo che racconteranno grazie alle marionette di cartone le parabole.

Materiale necessario: N°4 copie a colori dei personaggi da realizzare; N°4 fogli di cartone 50x50cm; N°8 pezzi di spago lunghi 80cm; Colori a tempera.; Pennelli; Chiodini ferma foglio; Forbicine; Travestimento vecchio lupo.

Punti di attenzione

I vecchi lupi attenzioneranno che i fratellini colorino e ritagliano i personaggi quanto più vicini alla figura.

Autore: Pietro Speggiorin, Branco Fiore Rosso, Vicenza 3, Distretto di Padova

Obiettivi dell'attività:

Introdurre le tre parabole al Consiglio d'Akela del branco in tre diversi momenti; - Favorire la memorizzazione delle parabole tramite immagini o sequenze; - Osservazione; - Introduzione alla tecnica del quadro statico;

Descrizione sintetica:

Il C.d.A., dopo una breve introduzione al tema delle parabole da parte di un VL o da parte di Baloo, si mette alla ricerca di alcune tessere (all'interno della tana o all'aperto) contenenti le principali sequenze (riassunte) e i personaggi della parabola prescelta per la riunione.

Dopo aver raccolto tutte le tessere, LL e VVLL cercano di ricostruire la parabola per intero. Le sequenze vengono poi rappresentate tramite la tecnica del "Quadro statico".

Preparazione:

1. Baloo o il vecchio lupo incaricato di tenere il gioco, sceglierà una parabola delle tre indicate e dovrà cercare di approfondirne il significato, traendone quelle caratteristiche da mettere in risalto nei confronti dei membri del CdA.

2. Sarà necessario realizzare delle tessere in cartone, alcune narrative ed altre contenenti i personaggi principali della parabola.

3. Procurare un telo che possa essere usato come sipario (sorretto da 2 vecchi lupi); inserire l'attività in un luogo delimitato, così da far sì che i lupetti non si disperdano.

Descrizione del gioco:

Il C.d.A., dopo una breve introduzione al tema delle parabole da parte di un VL o da parte di Baloo, si mette alla ricerca di alcune tessere (all'interno della tana o all'aperto) contenenti le principali sequenze (riassunte) e i personaggi della parabola prescelta per la riunione. Le sequenze dovranno essere essenziali e corte, ma soprattutto individuare già delle semplici "immagini" da utilizzare nella rappresentazione.

Dopo aver raccolto tutte le tessere, LL e VVLL cercano di ricostruire la parabola per intero (e, se ritenuto d'aiuto, un VL provvede a leggere il testo originale, se di facile comprensione).

Scoperta quale parabola si dovrà rappresentare, i lupetti dovranno rappresentarla tramite la tecnica del "Quadro statico". Quest'ultima dovrà essere introdotta in riunioni precedenti o anche nella riunione in corso. Si potrà prevedere anche la divisione del C.d.A. in più squadre, così da facilitare un maggior impegno nel rappresentare con serietà il soggetto della parabola.

Materiale necessario:

Tessere con sequenze delle parabole/ tessere con personaggi principali – telo per quadro statico – costumeria (se del caso); Vangelo.

Punti di attenzione:

E' importante non svilire il significato ed il valore della parabola intendendola come "una storiella da rappresentare": è quindi fondamentale alla fine dell'attività metterne in risalto il significato anche alla luce dell'esperienza di branco, calando nella realtà di Branco il messaggio che la parabola vuole trasmettere.

Autore: Marco Vino, Branco "Seeonee", Distretto Puglia

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti conoscono le tre parabole del granello di senape, dei talenti e del buon samaritano.

È inoltre possibile verificare la prova di 2 Stella "Salto fosso" e alcune prove della specialità "Storia Sacra".

Descrizione sintetica

Il branco effettua una staffetta (con la presenza di ostacoli e del "salto fosso") per recuperare e, successivamente, ricostruire le principali parabole.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela è possibile richiamare le parabole, utilizzando il vangelo per comprenderne la consultazione assieme ai Lupetti.

2. È necessario predisporre in maniera corretta il percorso da far fare ai Lupetti. Vanno inoltre ritagliate le "caselle" delle tre parabole (immagini e descrizioni, vedi figura di esempio).

Descrizione del gioco

Ambientazione: Un uomo ha perduto degli importanti manoscritti e ha bisogno dell'aiuto dei Lupetti per riuscire a recuperarli. Contengono infatti importanti insegnamenti da conoscere.

I Lupetti, divisi in due squadre, si preparano per la staffetta ad ostacoli, al termine del quale sono poste delle ceste contenenti i "frammenti" (le caselle) delle parabole. Al termine della staffetta le squadre ricostruiscono le parabole. Segue un confronto fra le squadre.

Materiale necessario: (per 2 squadre) ostacoli per il percorso, 2 cordini per squadra che delimitano il "fosso", 2 ceste contenenti le caselle, cartoncini su cui poter incollare le caselle, colori e penne.

Punti di attenzione

È importante confrontarsi al termine del gioco con le squadre, per fare in modo da poter comprendere appieno le parabole e l'ordine col quale si svolgono. Baloo può poi tirare le somme del confronto.

Lc 10, 25-37

POSADA

Prova 7: Conoscere qualche fioretto di San Francesco: l'episodio del lupo di Gubbio, la predica alle allodole, l'addomesticamento delle tortore selvatiche e saperne spiegare il significato.

Autore: Davide Bersani, Renato Pieri, Andrea Mandatori, Fabio Menichelli - Branco Popolo Libero, Distretto Lazio Sud Ovest

Obiettivi dell'attività

Far conoscere ai lupetti alcuni episodi della vita di San Francesco tratti da "I fioretti di San Francesco". Verificare che i lupetti abbiamo appreso i racconti e verificare quale significato ne hanno colto.

Sarà anche possibile verificare la conoscenza dei segni di pista e far svolgere ai lupetti un'attività di mani abili (costruzione di un piccolo nido). Sarà inoltre una buona occasione per lavorare sullo spirito di osservazione.

Descrizione sintetica

Il consiglio di Akela (o le varie sestiglie del branco) visiterà i vari stand. Ad ogni stand ci sarà uno o più VVLL che racconteranno un fioretto di San Francesco e faranno fare ai LL un gioco o un'attività inerente ad esso. Al termine di ogni stand si consegna a ciascun lupetto un simbolo. I lupetti, una volta raccolti tutti i simboli, li inseriranno dentro il quaderno di caccia e sotto ognuno di essi potranno scrivere un piccolo riassunto del fioretto e il suo significato.

Preparazione

Per realizzare questa attività si dovranno preparare i simboli da dare alla fine di ogni stand, qui ne vengono proposti alcuni a titolo di esempio. Inoltre dovranno essere preparate delle tessere del Memory raffiguranti varie scene dell'episodio del lupo di Gubbio e un piccolo nido di uccelli con materiale naturale. Per quanto riguarda il terzo stand di questa attività è necessario preparare anche un percorso con i segni di pista che porti fino al nido preparato in precedenza.

Descrizione del gioco

Stand 1, fioretto n. 21: *Del santissimo miracolo che fece santo Francesco, quando convertì il ferocissimo lupo d'Agobbio.*

Un VL racconta l'episodio del lupo di Gubbio, che può essere tratto interamente dal fioretto n. 21.

Gioco: Memory. L'episodio viene diviso in varie scene e si realizzano delle tessere del memory che le rappresentano. I lupetti, a turno, cercheranno di ottenere tutte le tessere. Una volta conquistate tutte le coppie i lupetti dovranno riordinarle in modo da ricostruire correttamente l'episodio.

Simbolo: San Francesco e il lupo.

Stand 2, fioretto n. 16: *Come santo Francesco, ricevuto il consiglio di santa Chiara e del santo frate Silvestro, che dovesse predicando convertire molta gente, e'fece il terzo Ordine e predicò agli uccelli e fece stare quete le rondini.*

Un VL racconta il fioretto n. 16, dove San Francesco parla alle rondini e agli altri uccelli, al fine di farli tacere mentre lui predicava.

Gioco: Il direttore. Si dispongono i lupetti in cerchio. Inizialmente un VL accompagnerà un lupetto lontano dal gruppo. Gli altri lupetti scelgono un direttore che, con un gesto prefissato, farà iniziare e terminare un canto. Successivamente il lupetto allontanato verrà richiamato e si posizionerà al centro del cerchio.

Quando il direttore eseguirà il gesto tutti inizieranno a cantare e quando lo eseguirà di nuovo tutti torneranno in silenzio. Il lupetto al centro del cerchio deve capire chi è il direttore e qual è il gesto che fa scatenare il tutto.

Simbolo: Un piccolo uccellino di compensato o una figura rappresentante il canto degli uccelli.

Stand 3, fioretto 22: *Come santo Francesco dimesticò le tortole salvatiche.*

Un VL espone il fioretto n. 22, dove si narra l'addomesticamento delle tortore.

Gioco: Il sentiero verso il nido. Durante l'allestimento dello stand deve essere preparato un piccolo nido con materiale naturale e un percorso, con i segni di pista, che si concluda nel luogo dove è stato posizionato il nido. I lupetti rappresentano le tortore che devono seguire delle indicazioni per arrivare al proprio nido. Alla fine del percorso, quindi, dovranno trovare il nido, all'interno del quale ci saranno i simboli finali dello stand. In alternativa, se ci si trova per esempio in una caccia o si ha a disposizione un spazio verde, si può scegliere di far costruire ai lupetti il nido con del materiale di fortuna.

Simbolo: San Francesco in dialogo con le tortorelle.

Alla fine di tutta l'attività ogni lupetto avrà tutti i simboli degli stand. I lupetti potranno inserirli all'interno del loro quaderno di caccia e aggiungere ad essi un piccolo riassunto degli episodi e il loro significato.

Materiale necessario: Simboli per ogni stand, fogli di cartoncino (per le tessere del memory).

Punti di attenzione

Attraverso l'ultimo attività sui quaderni di caccia è possibile verificare che tutti abbiamo appreso i nuovi fioretti e il loro significato.

Autore: Alfredo Porto, Branco Lupi di Seeonee, Distretto Sicilia Orientale

Obiettivi dell'attività

Verificare le doti recitative dei lupetti

È inoltre possibile superare alcune prove della specialità di Mani Abili o Artista.

Descrizione sintetica

Ogni sestiglia si cimenta nel rappresentare con dei pupazzi il fioretto di San Francesco assegnato.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si prepara il teatrino di cartone (o di legno) dove poter mettere in scena il fioretto. La realizzazione dello stesso può essere utilizzata per superare alcune prove di Mani abili e di Artista.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un regista disperato perché non trova degli episodi della vita di San Francesco, per fare un nuovo film su di lui e si rivolge ai lupetti che metteranno in scena quanto preparato.

Poi i lupetti vengono portati al teatrino.

Innanzitutto, ognuno prepara il pupazzo assegnato utilizzando le calze e i cartoncini colorati. Quando tutti i lupetti hanno realizzato il proprio pupazzo, si passa alla messa in scena.

Materiale necessario: una calza per lupetto, diversi cartoncini colorati, colla, kit cucito, cartone (per realizzare il teatrino) e colori acrilici.

Punti di attenzione

E' importante prestare grande attenzione ai lupetti che sappiamo essere più deboli dal punto di vista manuale, facendo in modo che non si facciano fare le cose dagli altri e che non si scoraggino al primo intoppo.

Autore : Claudio Cuscito , Gruppo Palo del Colle 1

MATERIALE: Bigliettini di grandezza media con su disegnati gli animali coinvolti negli episodi legati a San Francesco (lupo, allodole, tortore, ma anche pesci, agnelli e anatre) in numero uguale alle Sestiglie.

ATTIVITÀ:

Nella progettazione e realizzazione di questa attività, sarà fondamentale l'intervento e la presenza di Baloo. Precedentemente i VVLL devono aver preparato bigliettini con raffigurati gli animali coinvolti negli episodi di San Francesco. Questi ultimi devono essere in numero uguale alle Sestiglie. Oltre ai classici 3 episodi, possono essere scelti, di comune accordo con Baloo, altri episodi legati alla vita del nostro Santo Patrono, come, ad esempio, il miracolo del pesce o quello delle anatre. Questi bigliettini andranno nascosti in Tana o, se l'attività è realizzata all'esterno, in un area delimitata. Il compito delle Sestiglie sarà quello di trovarne uno. L'animale raffigurato su di esso indicherà l'episodio assegnato ad ogni Sestiglia. Successivamente, Baloo (o, se non presente, un VL) racconterà brevemente gli episodi e il loro significato al Branco, poiché sarà compito di ogni Sestiglia rappresentare con una scenetta l'episodio a loro assegnato.

N.B. Variante molto interessante sarebbe affrontare precedentemente gli episodi in Consiglio di Akela e lasciare che, sotto la supervisione dei VVLL, siano i Capi Sestiglia a raccontarli agli altri componenti durante la progettazione della scenetta.

Prova 8: Conoscere il fioretto della perfetta letizia e saperlo raccontare

Autore: Marco Vino, Branco "Seeonee", Distretto Puglia

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti hanno compreso il fioretto della perfetta letizia e sanno raccontarlo rappresentandolo.

È inoltre possibile verificare prove per la specialità di "Attore".

Descrizione sintetica

L'attività può essere svolta all'interno di una Caccia Francescana. I lupetti, dopo aver ascolta il racconto della perfetta letizia dal personaggio (S. Francesco o Frate Leone) la preparano e mettono in scena.

Preparazione

1. L'attività si può svolgere all'interno di una Caccia Francescana, nella quale sono presenti più tappe, per conoscere la vita di S. Francesco attraverso gli occhi (e i racconti dei suoi compagni). Va quindi creata un'atmosfera che possa permettere al Branco di comprendere l'importanza spirituale di ciò che stanno facendo.

2. È possibile mettere a disposizione dei costumi, o pochi oggetti rappresentativi. La realizzazione dei costumi da parte dei Lupetti può essere motivo di distrazione dal vero senso dell'attività.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Frate Leone incontra i Lupetti, che sono alla ricerca dei racconti per ricostruire la storia di San Francesco. Racconta loro il fioretto della perfetta letizia e, distribuendo loro la pergamena con il racconto, chiede di aiutare a ricordare quel momento mettendolo in scena.

Materiale necessario: pergamena con il fioretto della perfetta letizia, costumi per i Lupetti e per il personaggio di Frate Leone.

Punti di attenzione

È fondamentale che non si sminuisca ciò che i Lupetti mettono in scena. Vanno evitate quindi scenette ironiche o divertenti. La rappresentazione deve essere quanto più fedele al racconto. Si può consigliare ai Lupetti di considerare un narratore che racconta mentre si rappresenta.

Autore: Matteo Corsetti, Branco Seeone, Gruppo Lariano 1, Distretto Lazio Sud

Obiettivi dell'attività

Lanciare ai lupetti il racconto del fioretto della perfetta letizia

Descrizione sintetica

Il branco, guidato da due vecchi lupi, percorrerà un percorso a stand dove troverà e supererà delle prove inerenti agli esempi di San Francesco su cosa è e su cosa non è la perfetta letizia.

Preparazione

1 preparare un percorso di 6 tappe con un cartello per ogni tappa

Primo cartello: *"Frate Lione, avvegnadioché li frati Minori in ogni terra dieno grande esempio di santità e di buona edificazione".*

Secondo cartello: *"O frate Lione, benché il frate Minore allumini li ciechi e distenda gli attratti, iscacci le dimonia, renda l'udir alli sordi e l'andare alli zoppi, il parlare alli mutoli e, ch'è maggior cosa, risusciti li morti di quattro dì;".*

Terzo cartello: *"O frate Lione, se 'l frate Minore sapesse tutte le lingue e tutte le scienze e tutte le scritture, sì che sapesse profetare e rivelare, non solamente le cose future, ma eziandio li segreti delle coscienze e delli uomini".*

Quarto cartello: "*O frate Lione, pecorella di Dio, benché il frate Minore parli con lingua d'Agnolo, e sappia i corsi delle istelle e le virtù delle erbe, e fussongli rivelati tutti li tesori della terra, e conoscesse le virtù degli uccelli e de' pesci e di tutti gli animali e delle pietre e delle acque;"*

Quinto cartello:" *"O frate Lione, benché 'l frate Minore sapesse sì bene predicare che convertisse tutti gl'infedeli alla fede di Cristo;".*

Descrizione del gioco

Ambientazione: dopo che i lupetti saranno arrivati tutti ed Akela avrà lanciato il grande urlo, si chiederà ai lupetti di recarsi in tana dove troveranno due vecchi lupi vestiti da frati. Insieme ai vecchi lupi i lupetti inizieranno un percorso di 5 tappe, indicati con dei cartelli, ad ogni tappa i vecchi lupi faranno superare una

prova. Si chiederà ai lupetti di portare con se vangelo e materiale di cancelleria. Ad ogni prova verrà assegnato un punteggio ad ogni lupetto.

Cartello 1: ricerca sul vangelo di un particolare versetto

Cartello 2: ad ogni lupetto verrà consegnato un foglietto con su scritto un miracolo di Gesù realmente accaduto o miracoli "inventati dai vvll", i lupetti dovranno riconoscere quelli veri da quelli falsi.

Cartello 3: i lupetti insieme dovranno decifrare una frase scritta in codice

Cartello 4: i lupetti dovranno riconoscere il nome di costellazioni, alberi, animali (verranno loro assegnati fogli con il disegno e fogli con il nome)

Cartello 5: il lupetto con il punteggio migliore verrà chiamato a raccontare il vangelo della domenica (precedentemente ascoltato a messa o letto insieme ai vecchi lupi).

Una volta terminato il percorso i lupetti torneranno da Akela che proclamerà il vincitore, a questo punto chiederà al lupetto se è felice di aver vinto e racconterà al branco l'ultima parte del fioretto, quello in cui San Francesco spiega a Frate Leone cosa è Perfetta Letizia.

Materiale necessario:

- Cartelli con parti del fioretto per il percorso,
- costumi da frate,
- vangeli (1 per ogni lupetto, verificare che tutti ne abbiano 1, in caso contrario provvedere)
- foglietti con miracoli di Gesù (veri e falsi) 1 per ogni lupetto.
- Cartellone con frase scritta in codice
- Foglietti con disegnati (costellazioni, alberi, animali) e foglietti con scritti i nomi

Punti di attenzione

Assicurarsi che tutti abbiano il vangelo con se, se la caccia non viene fatta dopo la S. Messa assicurarsi di leggere il vangelo della domenica la caccia precedente.

Prova 9: Conoscere la vita di Maria

Autore: Ascenzo Frezza e Francesco Santinelli, Branco Waingunga, Campoleone I

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti sappiano la vita di Maria e la preghiera a lei dedicata

E' inoltre possibile insegnare o "rinfrescare" il nodo cappuccino

Descrizione sintetica

I lupetti dovranno creare con un cordino fino (di circa 1 metro) un rosario per poi imparare a recitarlo.

Preparazione

Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano i cordini, si ripassa il nodo cappuccino e si danno alcune informazioni sul rosario mariano. Si creano i crocifissi in legno.

Descrizione dell'attività

Ambientazione: Arriva un VL travestito da amica di Maria che racconta gli aspetti principali della vita di Maria

2a fase: Ai lupetti viene consegnato il cordino e si crea il rosario mariano e infine si lega il crocifisso (ogni nodo cappuccino va legato a 10cm uno dall'altro)

3a fase: Il branco si sposta in un luogo più appartato e recita il rosario

Materiale necessario: un cordino (1 mt) per lupetto, piccolo crocifisso in legno da attaccare

Autore : Roberto Riondino, Gruppo San Ferdinando

Materiali: Otto disegni con gli episodi della vita di Maria, 4 Scatole.

Svolgimento:

I disegni verranno dirotti in 8 puzzle e verranno inseriti 2 puzzle in ogni scatola.

Il Branco verrà diviso in quattro squadre e ognuna di loro dovrà innanzitutto ricomporre i puzzle e capire a quale episodio della vita di Maria si riferisce il disegno; dopo ne verrà scelto uno da raccontare a tutto il Branco.

Vince il gioco chi riesce a comporre prima i disegni e chi, durante il racconto, ricorda più dettagli dell'episodio in questione

Prova 10: Conoscere l'episodio della Pentecoste e saper raccontare qualche episodio della vita dei primi cristiani

Autore: Francesco Marvaldi, Branco "Piccole Valli", Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività:

Conoscenza della pentecoste, in particolare alle doti equiparate alle specialità.

Descrizione Attività:

L'attività viene svolta in Consiglio d'Akela.

In cerchio seduti Akela/Baloo ricorda cosa accadde durante la pentecoste sinteticamente sottolineando i passaggi più importanti. Finito il racconto Akela/Baloo ragiona col Consiglio come vi siano delle similitudini tre il racconto e il Consiglio d'Akela (riuniti tutti insieme tra amici, ognuno con un proprio dono/ talento)

Ogni lupetto dovrà scrivere su un cartellone, in un primo momento insieme a tutti, almeno una sua dote (possono essere i doni dello spirito santo o anche un particolare talento) i vecchi lupi aiutano ed incoraggiano ognuno a scrivere il proprio talento se ve ne fosse la necessità. Mostrato il cartellone si sottolinea l'importanza di ogni talento e di come esso vada messo al servizio degli altri, come fatto dagli apostoli. Ogni lupetto quindi nel cartellone aggiunge al proprio talento un modo per metterlo al servizio dell'altro e/o una specialità che possa esprimere tale dono.

Il cartellone una volta completato può essere attaccato in tana in modo tale che tutti possano vedere l'impegno del Consiglio d'Akela.

(Facoltativo) E possibile incaricare un lupetto del Consiglio d'Akela di raccontare come i primi cristiani mettessero a frutto i propri doni dopo aver completato il cartellone

Si conclude con la preghiera:

VIENI, SPIRITO SANTO

MANDA A NOI DAL CIELO

UN RAGGIO DELLA TUA LUCE.

VIENI, PADRE DEI POVERI,

VIENI, DATORE DEI DONI.

VIENI, LUCE DEI CUORI.

O LUCE BEATISSIMA,

INVADI NELL'INTIMO IL CUORE DEI TUOI AMICI.

Preparazione:
Sarebbe preferibile e ottimale la presenza di Baloo.

Materiale necessario:
Pennarelli, un cartellone

Punti di attenzione:
Si deve rendere costante l'accostamento discepolo- lupetto

Altrettanto importante e far riconoscere ad ogni lupetto il proprio talento e in caso indirizzarlo verso di esso.

Autore: Consiglio di Akela, Branco Lupi della Sila, Gruppo Crotone I (RC)

Obiettivo dell'Attività
Apprendere cosa sia la Pentecoste.

Descrizione del Gioco
Il Branco (o il Consiglio di Akela) si cimenta in una staffetta durante la quale ogni lupetto dovrà recuperando lungo il percorso (che potrà essere anche ad ostacoli, oppure a piè zoppo o a piè pari) delle fiammelle di cartoncino, da attaccare sopra un cartellone riportante delle candele. Ogni candela accesa permette di recuperare delle parole che riportano delle parole chiave per spiegare la pentecoste (p.e.: Maria, discepoli, lingue di fuoco, Spirito Santo, 50 giorni, ecc. ecc.).

Alla fine il Vecchio Lupo illustra sfruttando i cartoncini cosa sia la Pentecoste.

Materiale necessario
Fiammelle di fuoco su cartoncino colorato, cartelloni riportante delle candele, bigliettini riportanti le parole "chiave" delle Pentecoste, Materiale per fare il percorso ad ostacoli(eventuale).

Punti di attenzione
Tutti i Lupetti devono recuperare almeno un bigliettino delle parole chiave.

Nel caso si scelga di inserire il percorso ad ostacolo, prepararlo a misura di ogni singolo Lupetto.

Obiettivo dell'Attività

Saper raccontare qualche episodio della vita dei primi cristiani (successiva alla presentazione, avvenuta precedentemente)

Descrizione

Scenetta con le ombre cinesi

Materiale necessario

Lenzuolo, luce, altro materiale ritenuto utile

Punti di attenzione

Tutti i Lupetti devono avere una parte.

Far fare al Lupetto "designato", la voce fuoricampo che racconta l'episodio.

Eventualmente, provare prima con il Consiglio di Akela, come si effettua una scenetta con le ombre cinesi.

Autori: Co.Bra. Roccia Azzurra Treviso 3°: Dario Tonon, Stefano Stoppa, Francesco Box, Michele Bessegato

Obiettivi:

- Salute e vigore fisico
- Formazione Cristiana (conoscere l'episodio e il significato di Pentecoste e qualche episodio dei primi Cristiani)
- Servizio al prossimo (Buone Azioni)

Materiale:

- 8 coni
- Mappette con una fiammella disegnata
- Scalpi

Svolgimento:

Il Vecchio Lupo ricorda brevemente l'episodio della Pentecoste ponendo attenzione al particolare dello Spirito Santo che travolge gli apostoli manifestandosi sotto forma di una fiammetta. Successivamente, si divide il Consiglio d'Akela in due squadre e partirà un gioco in cui dovranno sfidarsi a scalpo con lo scopo di entrare nella base avversaria per recuperare la fiammella, vince che ottiene più fiammelle. Alla fine del gioco, il Vecchio Lupo ricorda che i primi Cristiani erano chiamati a diffondere la testimonianza di Cristo a più persone possibili e soprattutto facendo del bene agli altri. Con questa occasione si invitano i Lupetti a scrivere una Buona Azione dietro il foglietto con disegnata la fiammella e si ricorda di continuare a fare Del Proprio Meglio per diffondere quello Spirito Lupetto che caratterizza un Consiglio d'Akela e più in generale un Branco. (se poco numeroso allora sarà una squadra unica che attaccherà una base difesa a tocco dai Vecchi Lupi)

Prova 11: Saper raccontare qualche episodio della vita di B.-P.

Autore: Marco Bandiera, Branco Antica Liana, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi Attività

Permettere ad alcuni componenti del consiglio di Akela di superare la prova 11, approfondire col consiglio di Akela il tema della figura di B.-P. anche in ottica della salita in riparto.

Superamento prova 6 della pista di prima stella.

Verifica prova 19 della pista di prima stella.

Descrizione sintetica

Il consiglio di Akela ritrova e prepara alcuni racconti sulla vita di B.-P., il branco in un percorso trova i membri del consiglio di Akela che racconteranno gli episodi precedentemente preparati.

Preparazione

I vecchi lupi scelgono e preparano i racconti sulla vita di B.-P., che poi stampano e tagliano a pezzi.

Durante il consiglio di Akela precedente all'attività i lupetti attraverso un gioco (a discrezione del Co.Bra) ritrovano alcuni racconti sulla vita di BP divisi in pezzi che devono poi ricomporre.

Akela, dopo aver letto insieme al Consiglio d'Akela i racconti e discusso della figura di Baden Powell assegna ad Capi Sestiglia o Vice i raccontini da preparare per l'attività successiva.

Descrizione gioco

Ambientazione: Comparsa di un soldato di Baden Powell ai tempi della campagna d'Africa che racconta della capacità di B.-P. di riconoscere e seguire i segni di pista, invita poi i lupetti a seguire il percorso da lui preparato, uguale a quelli che B.-P. preparava per allenare i suoi soldati

Nell'attività il branco (eventualmente dividere il branco in gruppi in caso di numeri elevati) segue una pista composta da segnali di pista e/o impronte per ritrovare i lupetti del consiglio di Akela che, con l'aiuto eventualmente dei Vecchi Lupi, racconteranno al branco l'episodio loro assegnato.

In caso di un numero elevato di racconti assegnati (da 3 in su) è bene dividere questa attività in due parti in modo da non renderla troppo pesante (o inserire nel mezzo dei percorsi delle piccole sfide, enigmi ecc.).

Materiale necessario

Raccontini vita B.-P. divisi in pezzi, materiale per preparazione pista

Punti di attenzione

Sfruttare l'occasione per lavorare sugli obiettivi caratteriali dei lupetti che devono raccontare. Cercare di sintetizzare i raccontini.

Porre attenzione al clima di branco ed a non perdere l'attenzione dei lupetti durante i racconti.

Autori: Alessandro Trulli, Luca Barbato, Branco Seeonee, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Il lupetto dovrà essere in grado di raccontare davanti a tutto il Branco alcuni episodi della vita di B.-P., restando il più fedele possibile ai fatti realmente accaduti e mostrando le proprie doti di espressione.

Descrizione sintetica

Tutto il Branco si mette in cerchio, un lupetto dovrà imitare uno dei personaggi con il quale B.-P. si è rapportato durante la propria vita; gli altri dovranno riconoscere in quale episodio è comparso tale personaggio e, se possibile, contestualizzare il tutto.

Preparazione

1. Si propone al Branco di disporsi seduti in cerchio, istruendo i lupetti sulle regole del gioco: un lupetto alla volta, dovrà imitare il comportamento tenuto da un personaggio tipico di uno degli episodi narrati nelle cacce precedenti sulla vita di B.-P., evitando però di dire il nome del suddetto personaggio o chiunque questo fosse. Una volta che un lupetto avrà indovinato chi è rappresentato in tale imitazione, dovrà poi spiegare davanti a tutto il Branco cosa accadde in quel determinato episodio, di conseguenza, se egli conosce la risposta esatta potrà andare al centro ed imitare un altro personaggio, altrimenti la pattuglia sceglierà un altro lupetto pronto a cimentarsi in questo gioco di espressione.

2. (Facoltativo) Il Consiglio di Branco, per focalizzarsi su un determinato episodio, potrà dare ad un lupetto intento nell'imitare un personaggio un oggetto caratteristico, ed istruire questo sul modo di muoversi, ad esempio dicendo ad un lupetto di far notare ai suoi compagni come egli faceva finta di evitare delle granate e del filo spinato (guerra contro i Boeri).

Descrizione del gioco

Ambientazione: Un Vecchio Lupo vuole premiare il lupetto più bravo nelle arti di espressione, per fare ciò, propone ai lupetti una gara, ma non avendo tempo per raccontare ad ognuno di loro una scena da recitare, saranno proprio questi a proporre al VL una scena della vita di B.-P., la giuria sarà composta da tutto il branco.

Materiale necessario: (facoltativo) oggetti appartenenti ad un personaggio che si vuole rappresentare.

Punti di attenzione

E' bene proporre episodi estremamente conosciuti da tutto il branco affinché il gioco vada a buon fine, nel caso in cui si voglia rendere il branco ancora più partecipe a tale attività, è consigliabile proporre quest'ultima durante un B.-P. day oppure dopo aver raccontato al Branco qualche episodio sulla vita di B.-P., esaltando il carattere di alcuni personaggi proposti.

Autore: Antonio Martelli, Branco Fiore Rosso, Distretto Calabria

Obiettivi dell'attività

Verificare che i Lupetti che stanno percorrendo la Pista di 2^ Stella conoscano e sappiano raccontare qualche episodio sulla vita di B.P.; inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di attore.

Descrizione sintetica

I Lupetti dovranno raccontare e rappresentare qualche episodio sulla vita di B.P.

Preparazione

In Consiglio d'Akela (è consigliabile prima del 22 febbraio) verrà chiesto a tutti i Lupetti di fare una breve ricerca su Baden Powell facendo dei piccoli gruppi (ad esempio c.s. e vice c.s.) e suddividendo la ricerca tra i vari periodi della vita di B.P..

Descrizione dell'attività

A Branco riunito ciascun gruppo si riunirà alla propria Sestiglia e leggerà la ricerca fatta. Successivamente ogni Sestiglia sotto la guida del proprio capo Sestiglia e vice dovrà fare una scenetta per rappresentare la propria parte.

Punti di attenzione

È importante suddividere la vita di B.P. in funzione dei gruppetti che si hanno a disposizione in modo da renderla di lunghezza adeguata (es. infanzia, vita militare, nascita del movimento scout, ultimi anni).

Prova 12: Saper partecipare alla danza della morte di Shere-Khan

Autore: Branco "Waingunga", Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Introdurre ai lupetti le mosse della danza della morte di Shere-Khan, espressione, coordinazione.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in 4 prove progressive corrispondenti a 4 elementi della danza: 1) il testo recitato in cerchio; 2) le mosse che accompagnano il testo; 3) le invettive; 4) il salto bloccato in aria.

Preparazione

Nella riunione di Consiglio d'Akela immediatamente precedente, intercettare il lupetto che potrà dirigere la danza tra quelli sulla pista di seconda stella con il quale un vecchio lupo rivedrà i passaggi della danza separatamente.

Descrizione del gioco

4 stand equidistanti in ognuno dei quali la sestiglia passerà a turno eseguendo una prova.

Ad ogni stand si riceve un cartoncino a forma di impronta di tigre sul cui retro è descritta la parte di danza relativa allo stand superato

1) Il testo – La sestiglia ha un tempo limite per interpretare al meglio (cadenza ed espressione vocale) il testo che verrà esposto sul cartellone.

2) Le mosse – La sestiglia ha un tempo limite per effettuare un percorso a staffetta nel quale ciascun lupetto esegue le 4 mosse rispettando l'ordine, nella mossa "uccide Shere-Khan" fa un tratto di pennarello su un foglio imitando la pugnalata; nella mossa "scuoia lo striato" strappa il foglio e lo porta con se all'arrivo dove darà il via al successivo lupetto esultando con il "Rah, rah, rah".

3) Le invettive – la sestiglia si dispone a semicerchio e ad ogni invettiva lanciata dal VL devono avanzare, verso un traguardo posto al centro, come previsto dalla danza ma il passo in avanti viene consentito solo se il brontolio e il successivo silenzio sono eseguiti correttamente.

4) Il salto – come la prova 3, sestiglia in semicerchio ogni avanzamento è consentito solo se le mosse vengono effettuate correttamente e contemporaneamente. Primo passo il salto e la caduta; secondo passo chinarsi avanti per tre volte; terzo passo unire le due mosse seguendo l'ordine descritto dalla Danza.

Materiale necessario: necessario per delimitare il campo/ gli stand; cartellone con il testo; un foglio con le invettive; una impronta di tigre a sestiglia per ognuna della 4 prove.

Punti di attenzione

Si consiglia, in alcune fasi tipo il percorso dello stand 2, che un VL o un lupetto di 2 stella esegua un giro di esempio.

Autore: Enrico Turchetto, Branco Luna Nuova, Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Espressione, padronanza di sé, verifica della morale indiretta e per tipi.

Preparazione

È bene preparare la Danza della morte di Shere Khan con il consiglio d'Akela e poi successivamente proporlo al branco, in modo che ci siano già alcuni lupetti che la conoscano (senza andare a memoria da anni precedenti).

Attuazione

Le danze giungla vanno presentate nel giusto modo, è quindi necessario fare riferimento alla descrizione che ne fa Baden Powell nel Manuale dei Lupetti, per sottolineare i valori morali e per dare la giusta "carica" al lupetto.

Punti di attenzione

Più della perfetta esecuzione, è da vedere come riescono ad immedesimarsi nella scena e a comprenderne la (quasi) solennità

Prova 13: Saper dirigere una danza Giungla

Autore: Andrea Fiorini, Adriano Adamo , Branco Seeonee, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività

Portare ad un livello superiore la conoscenza Giungla del consiglio d'Akela, che, oltre a ricordare le avventure di Mowgli, imparano a capire il significato dei gesti e delle parole facenti parti delle danze Giungla. Imparare a dirigere e a spiegare queste danze al resto del branco. Inoltre si sviluppa la capacità espressiva, la padronanza di sé del lupetto e lo si responsabilizza.

Descrizione sintetica

I Vecchi Lupi mostrano o comunicano al Consiglio d'Akela una o più mosse/versi di una Danza Giungla. I Lupetti devono riconoscerli, chi per primo indovina la danza Giungla in questione deve a sua volta dirigerla con il resto del Consiglio d'Akela.

Preparazione

1. Durante le precedenti riunioni di Branco e di Consiglio d'Akela i lupetti del CDA imparano in maniera dettagliata mosse e parole delle varie danze Giungla, nonché il loro significato. È fondamentale questo passaggio per la riuscita dell'attività. Per favorire la memoria, si può far scrivere nei Quaderni di Caccia la descrizione delle varie danze con i relativi passaggi.

2. (FACOLTATIVO) Si può fare un percorso a ostacoli, con passi giungla (stile staffetta) tra i lupetti e il Vecchio Lupo se si ha bisogno di migliorare sulle attività fisiche.

Descrizione del gioco

Ambientazione: in quanto gioco applicato a una questione così solenne come la danza Giungla è consono presentare l'attività in maniera abbastanza seria e senza ambientazioni ulteriori se non quelle relative alla Giungla stessa e alla vita di Branco e di CDA.

I Lupetti si trovano all'estremità di un campo rettangolare. Dall'altro lato si trova un Vecchio Lupo. Questo comunicherà a voce un verso, un gesto o un'azione di una particolare danza Giungla. I Lupetti, appena finita la comunicazione, devono correre dal Vecchio Lupo e indovinare a quale danza appartiene il gesto/verso/azione. Se ciò avviene con successo, il Lupetto che ha indovinato deve dirigere la danza in questione con il resto del Consiglio di Akela (per questioni di tempo, è consigliabile far eseguire solo una parte della danza). Se sbaglia, si ricomincia da capo. Se il Lupetto indovina la danza guadagna due punti. Per la direzione della danza si possono guadagnare dai 0 ai 5 punti. Gli altri Lupetti che partecipano alla danza possono guadagnare dai 0 ai 3 punti. Vince il Lupetto che ha guadagnato più punti

Materiale necessario: Necessario per segnare un campo rettangolare, (facoltativo) necessario per creare ostacoli o zone per staffetta, schede personali per ogni lupetto dove segnare il punteggio.

Punti di attenzione

E' importante mantenere una certa serietà durante tutta l'attività, in particolare durante l'esecuzione delle danze Giungla. E' opportuno fare molta attenzione a come si esegue la danza, anche facendo caso ad alcuni piccoli dettagli.

Autore: Adrio Andrenucci, Branco Limpide Sorgenti, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

È una prova che viene preparata in C.d.A. ma la sua applicazione va svolta con tutto il branco. L'obiettivo è quello di rendere partecipe il C.d.A. nella preparazione delle attività e di metterli nelle condizioni di poter insegnare e dirigere una danza Giungla all'interno del proprio Branco00

E' inoltre possibile verificare le prove di Zampa Tenera Stella "Sapere chi è Mowgli e conoscere i nomi dei personaggi Giungla, sapendo chi sono gli amici e chi sono i suoi nemici" e "Saper partecipare alla danza di Baloo e di Tabaqui", le prove di 1 Stella "Saper partecipare alla danza di Bagheera e alla danza della game di Kaa" e "Conoscere i popoli della Giungla e gli episodi più significativi della vita di Mowgli" e la prova di 2 Stella "Saper partecipare alla danza della morte di Shere Khan".

Descrizione sintetica

Il C.d.A. viene riunito per spiegare dettagliatamente come viene svolta la danza Giungla sia a livello di gesti che di parole o canto. La danza da proporre si basa sul periodo dell'anno e sul Racconto Giungla. Trovo indispensabile, al di là della prova in sé, presentare al C.d.A. le danze Giungla più complesse per una buona riuscita di queste.

Preparazione

Il Consiglio di Branco si ritrova nell'analizzare bene la danza Giungla dal MdL o dal libro dei Racconti Giungla in modo che anche tutti i VVLL la sappiano bene. In caso la danza richieda di cantare o vi sono dei movimenti complessi è consigliabile l'utilizzo di cartelloni.

Descrizione del gioco

Ai lupetti del C.d.A. viene spiegata la danza Giungla da proporre al branco e le modalità con cui dovranno insegnarla al branco. Per esempio, nel caso vi sia un canto è importante farlo imparare prima a tutti e successivamente si possono aggiungere i movimenti.

Successivamente nell'attività con il Branco il C.d.A. presenterà la danza Giungla e in seguito verrà eseguita.

Materiale necessario: spirito Giungla, cartelloni vari.

Punti di attenzione

Per una buona riuscita è molto importante il lavoro ex ante fatto prima con il Consiglio di Branco e successivamente con il C.d.A.

Durante la presentazione della danza Giungla al Branco è possibile osservare gli atteggiamenti e i comportamenti nelle relazioni dei Lupetti con gli altri.

È anche importante dare il modo in cui viene presentata una danza Giungla, perché anche la presentazione gioca un ruolo importante nel sottolineare i valori morali che si interessano e nel "caricare" la fantasia del lupetto. Inoltre le danze Giungla iniziano e terminano con il cerchio di parata.

Prova n.14: Conoscere i personaggi della Giungla e le loro caratteristiche.

Autore: Alberto Pompili, Branco Roma 32, Distretto Roma Ovest

Obiettivi dell'attività:

Riconoscere dalle caratteristiche principali un determinato personaggio giungla.

Descrizione del gioco

Ogni lupetto sarà cosparso di mollette sui vestiti (no vicino alla faccia) e riceverà una carta con sopra un personaggio. L'obiettivo di ogni lupetto è di totalizzare il maggior numero di personaggi della Giungla. Per farlo, i Lupetti sfideranno gli altri fratellini (toccandoli) ad una sfida a scalpo-molletta, il primo che strappa una delle tante mollette sul corpo dell'altro vince.

Quando un fratellino vince, l'altro è obbligato a tirare fuori dalla tasca il proprio personaggio e leggergli due caratteristiche scelte dal vincitore. Se il vincitore della sfida indovina il personaggio conquista un punto. Es. Gino sfida Mario e gli strappa la molletta. Mario prende la propria carta dove è raffigurato Kaa e chiede quali caratteristiche vuole sentire Gino.

Gino: "Vorrei sapere lunghezza e pericolosità"

Mario: "Quasi 10 metri e pericolosità ALTA"

Gino: "Kaa!"

E Gino fa un punto. Dopo aver fatto il punto si continua a giocare e il lupetto continua ad andare in giro a cercare altri personaggi giungla. Alla fine del tempo, chi ha trovato più personaggi giungla ha vinto.

N.B: Le carte vanno realizzate con dimensioni alla buona, misure precise non le abbiamo! L'importante è dare un'idea al bambino (E' grande? E' piccolo? Si tratta di un animale pericoloso temuto nella Giungla?)

Materiale necessario: Carte giungla fatte in casa (foglietti con foto dell'animale, nome, lunghezza, peso, altezza, pericolosità), mollette.

Punti di attenzione

Non disporre le mollette vicino alla testa.

Autore: Alessandro Doimo, Branco Seeonee Ponzano Veneto 1, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

- Aiutare i Lupetti ad apprendere indirettamente i personaggi giungla e le loro caratteristiche.

- Saper realizzare un piccolo lavoro a traforo con seghetto a mano.

- Prove riguardanti abilità atletiche tra cui un percorso a piè zoppo.

Descrizione sintetica

Staffetta atletica per raccogliere il materiale per fare il lavoro con il seghetto

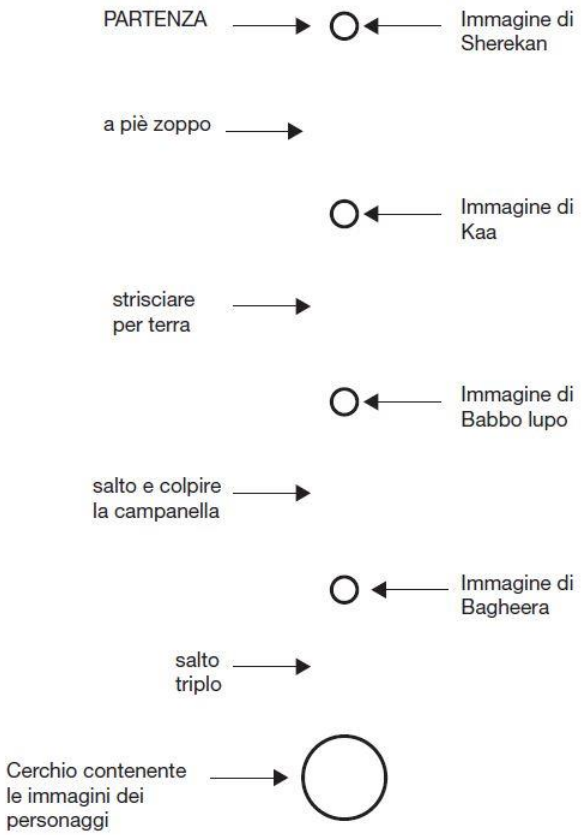
Preparazione

Durante le riunioni di Consiglio d'Akela si possono far disegnare i personaggi della giungla.

Con il consiglio di branco si preparano dei pezzi di compensato 8x8 cm in cui viene incollata l'immagine del personaggio.

Descrizione del gioco

Durante un'attività far affrontare una staffetta di sestiglia o con il Consiglio d'Akela, in cui ogni segmento della staffetta riprende un tipo di andatura o caratteristica di alcuni ei personaggi giungla.



All'inizio di ogni segmento va posizionata l'immagine del personaggio di cui il lupetto deve imitare la caratteristica mentre alla fine di tutto il percorso trovano un cerchio con all'interno sparso i pezzi di compensato da utilizzare per il lavoretto con il seghetto. Il lavoretto può essere svolto nell'immediato oppure in un momento successivo.

VARIANTE:

Per aumentare la collaborazione tra i lupetti soprattutto in presenza di lupetti poco inclini al gioco di squadra o con un livello eccessivo di competitività si può far affrontare la staffetta a coppi oppure di sestiglia, aumentando la lunghezza dei segmenti.

Materiale necessario: coni, immagini dei personaggi giungla in fogli A4, immagini dei personaggi giungla dimensioni 6x6 cm, colla, pezzi di compensato 8x8 cm seghetti, una campanella.

Punti di attenzione:
Fare attenzione che i segmenti atletici siano adeguati ad ogni componente del branco o consiglio d'Akela

Prova 15: Durante una Caccia realizzare con la propria Sestiglia un plastico Giungla utilizzando elementi naturali

Autore: Matteo Grosso, Branco Pista Felice Ponzano Veneto 1, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività
Aiutare i Lupetti a orientarsi tramite l'utilizzo di un plastico, allenamento sensi: vista, imparare ad essere strategici nell'attacco e nel nascondere gli oggetti, inoltre possono svolgere qualche prove legate all'abilità manuale. Prove anche riguardanti abilità di tiro tiratore mobile bersaglio fermo e prove atletiche

Descrizione sintetica
Caccia al tesoro 2 squadre invece delle solite mappe si costruisce un plastico della Giungla e si nasconde un oggetto le due squadre si sfidano a chi ci mette meno a trovare l'oggetto nascosto

Preparazione
Durante le riunioni di Consiglio d'Akela si preparano le alci rosse usando un cartoncino, un pennarello e dello spago e si possono costruire degli scrigni in cartone

Mentre con il consiglio di branco si può preparare le mura con la carta velina che costituisce i punti deboli

Descrizione del gioco
Durante una caccia si può pensare di fargli costruire un plastico con elementi naturali della giungla, il branco suddiviso in 2 gruppetti crea un plastico del giungla che li circonda, si concede del tempo che può essere valutato in base ai propri lupetti per recuperare il materiale per fare il plastico, una volta finito il plastico si sceglie una squadra alla volta che dovrà nascondere un oggetto che può essere uno qualsiasi scelto e finito di nascondere torneranno al loro plastico e indicheranno con una X dove si trova l'oggetto nascosto, si vedrà in quanto tempo i lupetti saranno in grado di capire dove è stato nascosto.

VARIANTE: Collegato alla caccia di Kaa costruiscono il plastico della giungla Akela darà loro la posizione sul plastico di dove si trovano gli indizi per raggiungere le tane fredde si dirigono al luogo indicato sul plastico e trovano due scrigni posizionati in luoghi diversi ad ogni gruppetto si darà un punto soltanto. Nello scrigno ci sarà dentro metà mappa, trovata torneranno d'Akela e ricompongono la mappa che li guiderà verso le tane fredde. Dopo esser arrivati sul punto dovranno salvare Mowgli abbattendo il muro della cisterna in cui era stato buttato precedentemente dal Bandar log. Per attaccare useranno le alci rosse e delle palline di carta per abbattere le mura fatte in cartone colpendo i punti deboli che saranno rappresentati dai buchi coperti di carta velina, i vecchi lupi potranno difendere chiamando le alci rosse, chi viene chiamato torna d'Akela per ritornare in vita. Una volta distrutte tutte le mura potranno salvare Mowgli.

Materiale necessario: alci rosse, coni, palline di carta, mura di carta e carta velina, scrigni in cartone, mappa

Punti di attenzione
Si cerchi di far in modo che siano i cuccioli o zampe tenere ad imparare a utilizzare il plastico per orientarsi, mentre il plastico può essere fatto da lupetti che cacciano per la seconda stella mentre gli altri possono

andare a recuperare il materiale necessario per il plastico con l'aiuto di un vecchio lupo che supervisiona il tutto.

Prova 16: Saper eseguire la cerimonia dell'Alza e dell'Ammainabandiera

Autore: Daniele Celato, Branco Popolo Libero, Gruppo Montebelluna 1 "Delle Ducali", Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti conoscono quali bandiere si utilizzano nella cerimonia dell'Alza e dell'Ammainabandiera e come sono disposte.

È inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di Artista.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara (divisi in squadre), per recuperare le bandiere della loro nave e il necessario per issarle.

Preparazione

1. (Facoltativo): Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano le bandiere (italiana, europea ed associativa) con un cartoncino di dimensione A4, un set di bandiere per ogni sestiglia/squadra. La realizzazione delle bandiere può essere utilizzata per superare una parte della prova di Artista che prevede di realizzare un lavoretto.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un capitano pirata che è in cerca di un equipaggio pronto e abile per una nuova nave della sua flotta e vedendo nelle sestiglie delle ciurme provette decide che sceglierà solo la migliore tra esse. Propone di fare una gara per vedere quale ciurma riesce a recuperare i vessilli della propria nave a issarli per prima.

Gioco: I lupetti vengono portati nel campo da gioco (mare) dove al centro ci sarà un cerchio di corda difeso dai V.V.L.L. (tratto di mare in tempesta dove vanno recuperate le insegne) dentro al quale ci saranno le bandiere, delle mollette e delle grucce appendiabiti in metallo. I lupetti dovranno delimitare una base di sestiglia, da porre ai margini del campo, con il nastro bianco-rosso. Al via i lupetti tenteranno di entrare nel cerchio senza farsi prendere dalle palline di carta roteate dai V.V.L.L. . Se vengo colpiti dovranno tornare alla loro base di sestiglia per tornare in gioco. Se riescono ad entrare nel cerchio possono prendere un pezzo alla volta del materiale necessario a costruire "l'alzabandiera" (le 3 bandiere, 6 mollette e 1 gruccia). Quando una sestiglia/squadra avrà recuperato tutto, assemblerà il suo alzabandiera attaccando nel giusto ordine le bandiere con le mollette alla gruccia e poi chiamerà un Vecchio Lupo presentandosi e mostrando il risultato. Vince la sestiglia che mostra per prima il suo alzabandiera con le bandiere in ordine corretto.

Alla fine del gioco si spiegherà la cerimonia dell'alzabandiera focalizzandone il significato e l'importanza. Si può introdurre facendo il paragone che come i pirati o i marinai issavano le loro insegne/bandiere per indicare a quale paese/gruppo appartenevano anche noi lupetti mostriamo nella cerimonia dell'alzabandiera di far parte del gruppo degli scout FSE cattolici italiani.

Materiale necessario: gruccia appendiabiti (o bastone o … a cui poter appendere le bandiere) 1 per sestiglia/squadra, mollette almeno 6 per sestiglia/squadra, bandiere in cartoncino (italiana, europea ed associativa) 1 set (3 bandiere) a sestiglia/squadra, una corda lunga per delimitare il cerchio, nastro bianco-rosso per delimitare le basi di sestiglia/squadra, palline di carta legate ad uno spago 1 per V.V.L.L .

Punti di attenzione: niente di particolare

Prova 17: Conoscere le bandiere dei principali Stati d'Europa e indicare le Nazioni dove sono presenti gli Scouts d'Europa

Autore: Francesco Iorli, Branco Rikki Tikki Tavi , Marcellina 1, Distretto Roma Est.

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti conoscono l'Europa e gli stati che la compongono, oltre alla diffusione dello scoutismo FSE

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in un percorso dove devono recuperare su diverse tappe: la bandiera di uno stato europeo (1°tappa) , trovare tra i nomi degli stati europei quello della nazione pescata nella tappa 1 (2°tappa) , arrivare alla mappa contenente tutti gli stati che compongono l'Europa e incollare bandiera , nome ed eventualmente un giglio (che indica la presenza FSE) sulla geometria corretta. è possibile preparare assieme a tutto il branco i nomi , le bandiere e i cartoncini con il giglio da utilizzare.

Descrizione del gioco

Ambientazione: si racconta una storia , nella quale abbiamo comprato una cartina dell'Europa a un prezzo molto economico.. Questo perché mancano tutte le informazioni degli stati raffigurati

I lupi partiranno uno alla volta, e raggiungeranno la prima tappa , dove un vecchio lupo gli darà una bandiera casuale; procederanno verso la seconda tappa , dove dovranno trovare il nome associato alla bandiera ricevuta in precedenza ; in fine dovranno associare nome e bandiera allo stato corretto nella cartina senza nomi e indicare se sono presenti gli scout d'Europa.

se l'associazione finale non risulta corretta i lupetti riportano bandiera e nome agli stand dove li hanno ricevuti,. In caso contrario vengono attaccati sulla cartina in corrispondenza dello stato interessato assieme a un cartoncino con il giglio in caso di presenza degli scout d'Europa.

Materiale necessario: una cartina geografica raffigurante gli stati europei senza i nomi ; delle strisce di carta con riportati tutti i nomi degli stati , e delle piccole bandiere raffiguranti quelle degli stati europei, dei cartoncini da incollare con raffigurati un giglio per gli stati con scout FSE

Punti di attenzione

bisogna far attenzione a far riportare, in caso di errata associazione nomi-bandiere-stati, il materiale alle rispettive tappe prima che parta il lupetto successivo.

Autore: Tommaso Piccoli, Branco Cielo Stellato, Distretto Treviso Ovest

Obiettivi dell'attività:

verificare che i lupetti di seconda stella abbiano appreso la conoscenza delle principali bandiere d'europa e conoscano le nazioni dove sono presenti gli scouts d'europa

Descrizione sintetica

le sestiglie ad un lato del campo, fanno partire uno ad uno i loro componenti che percorrono una staffetta, questi arrivano dall'altro lato dove in un tavolo sono disposte varie bandiere girate per non essere viste,

queste verranno rigirate, e se saranno di uno stato europeo verranno portate alla sestiglia , in caso contrario verranno lasciate sul tavolo, l'obbiettivo è che ogni lupetto abbia una bandiera europea.

finita la staffetta verranno disposte varie basi quante sono i lupetti di una sestiglia, a turno una sestiglia dovra dirigere le basi mettendo un lupetto per ognuna, tale base rappresenterà lo stato di cui il lupetto ha la bandiera, scopo delle altre sestiglie sarà quello di entrare nelle basi e farsi consegnare dei biglietti, tuttavia i biglietti saranno solo nelle basi che rappresenteranno gli stati in cui è presente l'associazione (poi si scambieranno le sestiglie).

presi tutti i biglietti il branco collaborerà per unire i biglietti che messi in ordine comporranno il simbolo dell'associazione

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano le bandiere ed il logo dell'associazione che verrà tagliato a modi puzzle

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un esploratore che racconta le sue avventure, e dice che deve viaggiare lungo l'unione europea per conoscere tutti i lupetti europei

Poi i lupetti vengono portati alla stazione dei treni (fondo campo) per iniziare la staffetta

in seguito i lupetti rappresenteranno gli stati e gli altri i viaggiatori

Materiale necessario: fogli con bandiere europee, stampa del simbolo dell'associazione da tagliare

Punti di attenzione

E' importante che nella seconda fase di gioco i VVLL controllino che i lupetti non barino nella consegna dei biglietti

Autore: Marco Rosati, Branco Waingunga, Distretto Lazio Nord-Umbria

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti di Seconda stella conoscono le bandiere delle nazioni europee e in quali di esse sono presenti gli Scouts d'Europa e allo stesso tempo dare la possibilità di impararle ai cuccioli, ai lupetti di zampa tenera e prima stella. Si verifica la coordinazione nel movimento dei lupetti singolarmente e a coppie. E' inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di Mani Abili o Artista.

Descrizione sintetica

Le sestiglie del branco vengono divise in coppie di lupetti composte da un lupetto di Seconda stella e da un cucciolo o zampa tenera o prima stella (la seconda stella, se in numero inferiore, compie il percorso più volte). I lupetti si posizionano in fila di sestiglia, divisa in coppie. Si crea un percorso a due tappe di cui la prima è costituita dal luogo dove sono collocate le bandiere, la seconda è costituita dalla cartina geografica dell'Europa. La coppia deve procedere per il percorso tenendosi sotto braccio, deve correre a prendere una bandiera tra le molte (disegnate e colorate dal Consiglio di Akela precedentemente) presenti collocate distanti dai lupetti e dalla grande cartina geografica dell'Europa (da stampare) che devono successivamente raggiungere per posizionare nello Stato giusto la bandiera già scelta. Se l'abbinamento è corretto (un vecchio lupo verifica) la coppia torna al punto di partenza da cui parte la seconda coppia, come una

staffetta. Se l'abbinamento invece è errato la stessa coppia torna indietro e procede come precedentemente descritto con un ultimo tentativo utilizzando un'altra bandiera. Si deve ripetere il percorso appena la coppia non si tiene più sotto braccio. Vince la sestiglia che per prima termina la staffetta delle coppie di lupetti, avendo indovinato più abbinamenti tra bandiere e i rispettivi stati.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano le diverse bandiere (di cartoncino) disegnate e colorate dai lupetti. Su ognuna di esse si incolla uno stecco di legno per consentire il posizionamento nella cartina europea durante il gioco. Le bandiere sono posizionate a terra e poi scelte una per volta da ogni coppia. La realizzazione delle bandiere può essere utilizzata per superare una parte della prova di Mani abili, Artista che prevede di realizzare un lavoretto.

2. La cartina geografica politica europea viene stampata precedentemente da un Vecchio Lupo in formato A1 e successivamente incollata su un foglio di polistirolo.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva in visita il Presidente del Parlamento europeo direttamente da Strasburgo con delle bandierine delle diverse nazioni dell'Europa tra le mani e propone di fare una gara nell'abbinare più velocemente possibile i diversi paesi d'Europa con le rispettive bandiere.
I lupetti in sestiglia si posizionano dietro una linea di partenza in fila divisi in coppie, come sopra descritto. Quando tutti sono pronti si dà il via e si inizia la "staffetta delle bandiere europee". Quando le bandiere sono collocate sulla cartina e dopo la vittoria di una sestiglia, ci si posiziona tutti intorno alla cartina Europea per osservare gli abbinamenti e per far indicare ai lupetti di seconda stella in quali stati sono presenti gli Scouts d'Europa.

Materiale necessario:

Cartoncini, colori pastello o pennarelli o tempere, stecchi di legno, colla e forbici (Per la realizzazione delle bandiere in Consiglio di Akela), cartina geografica europea con polistirolo.

Prova 18 : Conoscere e saper raccontare la vita di un personaggio della storia italiana ed europea, antica o recente.

Autore : Mauro Vicentini, branco Seeonee, Trento 1,distretto Belluno Trentino Alto Adige

Obiettivi dell'attività

Verificare che i capi sestiglia abbiano le conoscenze per raccontare all'alzabandiera delle Vacanze di Branco la vita di un personaggio famoso.

Preparazione

Durante le riunioni del consiglio d'Akela si introduce la vita di alcuni personaggi che hanno fatto la storia ed in particolar modo di due contemporanei Giuseppe Mazzini e Giuseppe Garibaldi mettendo in risalto la vita parallela dei due e facendo colorare anche la cartina d'Italia dell'epoca **.** quando siamo sicuri che hanno una infarinatura sulla vita dei due possiamo passare al gioco .

Descrizione del gioco

Ambientazione: un giornalista deve fare un articolo su i due personaggi ed aveva preparato dei foglietti con episodi schematici della loro vita…. finestra aperta,folata di vento ed i foglietti si mischiano, chi meglio di

capi e vicecapi sestiglia sono in grado di rimettere le cose a posto ?? Si divide il Consiglio d'Akela in due squadre ed i vari componenti devono recuperare a staffetta i vari cartellini e confrontandosi mettere in ordine cronologico gli stessi (o di un solo personaggio o di tutti e due) vince la squadra che riuscirà ad azzeccare la giusta cronologia.

Materiale necessario**:** una serie di foglietti es:

Giuseppe Garibaldi : a) patriota-generale-uomo politico---b)Nizza 1807---c)aderisce alla Giovine Italia---d) prende parte ai moti insurrezionale in Italia---e)visse alcuni anni in America combattendo per l'indipendenza in vari paesi---f)rientra in Italia e partecipa al governo provvisorio di Milano---g)con la proclamazione della Repubblica Romana riceve l'incarico della difesa di Roma---h)dopo l'annessione da parte del Piemonte di Lombardia, Emilia, Toscana e Romagna riavviò il processo di unificazione d'Italia con l'impresa dei Mille che consentì di unire il Mezzogiorno al Piemonte e di giungere alla costituzione del regno d'Italia…l)con lo scoppio della terza guerra d'indipendenza accetta il comando dei volontari---m)Caprera 1882.

Giuseppe Mazzini: a)profeta del risorgimento Italiano---b)Genova 1805---c)si iscrisse alla Carboneria (organizzazione segreta)---d)arrestato andò in esilio---e)fondò la Giovine Italia, organizzazione che lottava per una Italia unità, democratica e repubblicana---e)fondò anche la Giovine Europa per favorire in tutto il continente le lotte dei popoli oppressi---f)divenne capo della neo Repubblica Romana ma fu esiliato prima in Svizzera e poi in Inghilterra---g)nel corso degli anni 50 tentò di riprendere l'iniziativa rivoluzionaria in Italia ma fallì perché non riuscì ad avere l'appoggio dei lavoratori---h)restò deluso dall'accordo fra Garibaldi ed il re Vittorio Emanuele---l)nell'ultimo periodo della sua vita dedicò molte delle sue energie alla questione sociale ed alla battaglia per l'elevazione delle condizioni delle classi lavoratrici---m)Pisa 1872

Alla fine del gioco si consegna ad ogni lupetto del Consiglio d'Akela la cronologia giusta che servirà alle Vacanze di Branco per intrattenere il branco mentre la sestiglia di servizio prepara le bandiere oppure in un'altra occasione es: 17 marzo anniversario della nascita dello stato Italiano.

Prova 19: Saper presentare una scenetta o un' altra attività di espressione

Autore: Rinaldo Viti Branco Roccia della pace, Gruppo Roviano 1 Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività**:** Far acquisire sicurezza e disinvoltura nel parlare ed esprimersi davanti a tutto il branco, sviluppare la creatività e l'inventiva, migliorare le capacità mnemoniche attraverso la memorizzazione delle parti da recitare. Aiuta alla cooperazione e fa emergere le doti proprie di ogni singolo lupetto.

Descrizione sintetica: In un clima di famiglia felice possono essere proposti questi tre giochi pensati per essere in progressione. Dapprima si lavorerà sull'espressione corporea (1 gioco) poi si affinerà l'inventiva e la fantasia (2 gioco) per poi arrivare alla presentazione vera e propria di un' attività di espressione (3 gioco).

Preparazione:

GIOCO 1- Scegliere degli esempi per la rappresentazione statica

GIOCO 2 – Si può scegliere di scrivere o raccontare la storia iniziando con una frase

GIOCO 3 – Preparare una scatola o un cestino e i foglietti con le prove di espressione da presentare al branco.

Descrizione del gioco

GIOCO 1- Ogni sestiglia, a turno, deve rappresentare staticamente, una costruzione, un arredamento, un insieme qualsiasi che possiamo trovare nella natura o che l'uomo ha costruito. Ogni sestiglia presenta il suo "quadro" e, al termine della composizione, le altre sestiglie tenteranno di scoprire di che si tratta. Esempi: mulino - albero - battello - fontana - pompa di benzina - ponte - pozzo - gru - camino – faro.

GIOCO 2 - Il gioco consiste nel creare una storia collettiva. Ci si dispone in cerchio. Un VL va a sedersi all'interno del cerchio e comincia la storia con una piccola frase. In seguito, chi vuole (su invito del VL), aggiunge liberamente un pezzo alla storia andandosi a sedere accanto al conduttore. Si formerà un cerchio più piccolo all'interno e con esso una storia.

GIOCO 3 – Il branco è seduto in cerchio. Durante un canto lupetto si fa passare una scatola con alcuni biglietti con scritte delle prove (cantare, imitare, recitare, mimare, inventare una danza, fare un discorso su un argomento dato, ecc.). Chi ha la scatola quando cessa il canto, sceglie un biglietto piegato e lo presenta al branco.

Materiale necessario**:** Preparare una scatola o un cestino e i foglietti con le prove di espressione da presentare al branco.

Punti di attenzione Coinvolgere soprattutto i lupetti più timidi. Scoprire doti e talenti di ogni lupetto.

Autore: Omar Rossi, Merano 3, distretto Belluno Trentino Alto Adige

Obiettivo dell'attività:

Verificare le capacità espressive dei capi Sestiglia e le abilità comunicative nel presentare agli altri l'attività di espressione.

Attività inoltre molto utile al compimento della specialità di attore; utile anche a verificare le conoscenze Giungla dei Lupetti più giovani oltre a vedere il loro coinvolgimento nell'attività.

Descrizione sintetica:

Rappresentazione di episodi significativi e conosciuti del Libro della Giungla attraverso le ombre cinesi con delle sagome in cartone (realizzate in precedenza dal Consiglio d'Akela).

Preparazione:

Nella riunione del Consiglio di Akela vengono preparate le sagome.

Viene scelto di rappresentare il brano "Il Fiore rosso" appena concluso nel Racconto Giungla. Viene quindi diviso in tre parti assegnate alle tre Sestiglie.

Ciascuno dei componenti delle Sestiglie prendono le proprie sagome e le ritagliano, applicano il bastoncino sul retro.

Vengono quindi segnalate loro le frasi importanti e gli eventi principali da rappresentare.

Alla successiva riunione di Branco viene allestito il teatrino con telo e luce sul retro, dai Vecchi Lupi; mentre ai Lupetti viene spiegata l'attività: viene dato il compito ai Capi Sestiglia di suddividere i ruoli e di organizzare la struttura della scenetta. Dopodichè si procede all'esecuzione delle tre Sestiglie in ordine cronologico.

ATTENZIONE Per evitare dilungamenti con spiegazioni e dimostrazioni tutte nella stessa riunione, è consigliabile che ai Lupetti venga già mostrata la tecnica delle ombre cinesi, magari utilizzandola per un racconto nelle riunioni precedenti.

Descrizione del gioco:

- Ambientazione dell'attività: si ripresenta l'uomo orientale, maestro delle ombre cinesi (che aveva presentato il racconto con questa tecnica la volta prima) chiedendo ai Lupetti di dilettarsi nella sua arte.
- I Lupetti vengono divisi in Sestiglie (vengono fornite loro le sagome); i Capi Sestiglie iniziano a organizzare il lavoro sotto l'attenzione dei Vecchi Lupi che si assicureranno che a ognuno venga assegnato un ruolo e che tutto si svolga al meglio; intervenendo con chiarimenti o spiegazione qualora fosse necessario.
- Vengono eseguite le scenette, in maniera sintetica e concisa, una dopo l'altra.

Materiali necessari:

- Cartoncini
- Forbici
- Nastro adesivo
- Bastoncini in legno ca.20cm
- Sagome prestampate
- Telo bianco (es: lenzuolo)
- Fonte di luce mobile

Osservazioni:

Sebbene si tratti di un'attività complessa può essere realizzata senza grossi problemi o perdite di tempo eccessive. Strutturare l'attività in più riunioni è a parer mio fondamentale per non renderla troppo impegnativa e prolissa. Una prova molto incentrata sui Lupetti più esperti, i quali mettono a dura prova le loro capacità espressive e di comunicazione oltre che a quelle organizzative. Abilità che troveranno essere fondamentali nel loro passaggio al Riparto. Nonostante il focus sui Capi Sestiglia gli altri componenti del Branco si troveranno coinvolti in un'attività particolare e atipica. Nel caso in cui però si decidesse di seguire il mio esempio applicandolo ad un contesto Giungla, possono essere verificate le loro conoscenze in merito.

Ovviamente quando si prepara un'attività simile è bene tener conto delle capacità del proprio Branco e dei singoli Lupetti.

Prova 20: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il Semaforico

Autore: Matteo Innocenzi, Branco Salda Rupe, Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti sulla Pista di Seconda Stella (ovvero i capi sestiglia) sappiano ricevere e poi trasmettere correttamente un messaggio con il Semaforico. I più meritevoli possono anche aspirare alla specialità di Segnalatore. Allenare il senso della vista, sia per chi riceve sia per i lupetti che dovranno cercare di leggere i codici sulla testa degli altri. Stimolare la cooperazione ed il lavoro di squadra all'interno delle sestiglie Nella preparazione, fare un lavoretto per la specialità di Mani Abili (non obbligatorio).

Descrizione sintetica

Le sestiglie si cimenteranno in un Grande Gioco per dimostrare di avere la stoffa per poter entrare a far parte dell'esercito di un Capo Tribù. Esse supereranno la prova ricevendo e trasmettendo correttamente un

messaggio nel linguaggio dell'indiano (il semaforico), oppure attaccando di soppiatto un certo numero di mollette ai capi e i vice delle altre sestiglie.

Preparazione

1. Per poter proporre questo gioco al Branco, l'Akela deve aver insegnato precedentemente in Consiglio d'Akela l'alfabeto semaforico. Si può decidere anche di dare a ciascuno una sorta di schema, da mettere nel proprio Quaderno di Caccia, che potrà consultare al momento del gioco.
2. Si può decidere di far costruire le bandiere per la segnalazione ai lupetti, in particolare chi desidera conquistare la specialità di Mani Abili.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un Capo Tribù che ha perso tutti i suoi uomini in combattimento, ora ha bisogno di formare un nuovo esercito, per cui mette alla prova le sestiglie per vedere se sono all'altezza di questo compito.

Per poter entrare a far parte dell'esercito ci sono due possibilità:

1. Decifrare il messaggio che gli manderà il Capo nel linguaggio della sua tribù (alfabeto semaforico) e rispondere correttamente. La difficoltà del messaggio e la lunghezza della risposta saranno adeguate alle abilità del proprio Branco;
2. Riuscire ad attaccare 5 mollette ai capi o ai vice delle altre sestiglie.

Le sestiglie si disporranno in punti diversi per ricevere il messaggio. Ognuno avrà un compito specifico:

- il Vicecapo sestiglia ha il compito di trascrivere i gesti del Capo Tribù sul proprio Quaderno di Caccia e aiutare il Capo sestiglia;
- il Capo sestiglia (che sarà già sulla pista di seconda stella) deve decifrare il messaggio per poi trasmettere la risposta;
- Il resto della sestiglia ha delle mollette a disposizione e ognuno ha un codice in testa (alce rossa) e deve, da una parte, cercare di attaccare le mollette alle altre sestiglie senza farsi prendere (leggendo il codice che hanno sulla testa), mentre dall'altra, deve cercare di difendere il loro capo e il loro vice.

Alla fine del gioco, il Capo Tribù tornerà tra i lupetti e dirà quali sestiglie sono riuscite a superare la prova.

Materiale necessario: Cartellini per l'alce rossa, cordino/conetti per segnare i punti in cui le sestiglie dovranno ricevere il messaggio, 2 bandiere a sestiglia + due bandiere per il Capo Tribù, mollette (possibilmente di colori diversi per distinguere le sestiglie).

Punti di attenzione

Per la riuscita di questo gioco, non solo è importante che i capi e i vicecapi sestiglia abbiano imparato l'alfabeto semaforico, ma anche che abbiano capito bene come si riceve, come si può trascrivere su carta una segnalazione e come si trasmette. I Vecchi Lupi, oltre quello che impersonerà il Capo Tribù, devono girare per il campo da gioco per poter ridare la "vita" a chi è stato preso (facendosi leggere il cartellino sulla testa) e per controllare eventuali scorrettezze che possano ostacolare la buona riuscita del gioco (ad esempio, per ostacolare le altre sestiglie, qualche lupetto potrebbe non limitarsi ad attaccare la molletta, ma potrebbe anche disturbare i lupetti impegnati nel ricevere/trascrivere il messaggio).

Autore: Luca Iannetta, Branco Waingunga, Distretto Nord Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti hanno imparato l'importanza del comunicare in maniera corretta con gli altri e ad avere padronanza del proprio comportamento nei confronti di chi gli è vicino.

E' inoltre possibile far superare alcune prove della specialità di Mani Abili, Segnalatore o Messaggero.

Descrizione sintetica

Il Branco sarà impegnato in una caccia al tesoro. La prima squadra o il singolo Lupetto trasmette una prima indicazione tipo "dieci passi a destra" ed una seconda tipo "sette passi avanti" (eventualmente una terza e così via). Precedentemente sul terreno sono state nascosti determinati oggetti. Le altre squadre o i Lupetti appena avranno decifrato il primo messaggio si spostano per ricevere il secondo (poi eventualmente il terzo, ecc) fino a raggiungere il punto di arrivo.

Variante: al posto delle semplici indicazioni (destra, sinistra, avanti, dietro) si possono inserire i punti cardinali.

Preparazione

Nella riunione di Consiglio d'Akela si preparano le bandierine di dimensioni 21x21 cm (con cartoncino e bastoncini in legno usato per gli spiedini come manico), ed un tabellone (formato A0/A1) dove riportare le lettere e i corrispondenti simboli del semaforico. La realizzazione di entrambi può essere utilizzata per superare una parte della prova di Mani abili, che prevede di realizzare alcuni lavoretti.

Descrizione del gioco

Ambientazione: un agente segreto arriva trafelato; è entrato in possesso di alcune informazioni molto particolari che portano ad un tesoro nascosto. Lui non è riuscito a capirle e per questo si è rivolto al Branco. Sono ovviamente scritte in un codice particolare (è pur sempre un agente segreto!!!!). Il Branco può aiutarlo?

I lupetti possono aiutarsi guardando il tabellone o utilizzando il foglietto, precedentemente consegnato e da attaccare sul Quaderno di Caccia, con su riportato la tabella lettere-simboli.

Materiale necessario: fogli di cartoncino bianco e rosso formato A4, bastoncini legno tipo spiedini, nastro adesivo, foglio A0-A1 per tabellone, foglietti A5 con simboli semaforico (da attaccare su Quaderno di Caccia).

Punti di attenzione

La trasmissione del codice semaforico presuppone una certa coordinazione da parte di chi trasmette ed una certa attenzione da parte di chi riceve. Per iniziare a familiarizzare con il codice ho trovato molto utile il gioco proposto su Famiglia Felice. Altro consiglio è quello di dare l'area tematica del messaggio tipo " è il titolo di una canzone", " è una direzione da seguire", "è un lavoro". Infine si consiglia prima di preparare l'attività un ripasso dell'Undicesimo Morso del Manuale dei Lupetti.

Prova 21: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il Morse

Autore: Alessio Gennari, Branco Roccia della Pace, Gruppo Guidonia 1,Distretto Roma Est

Obiettivi dell'attività

Presentare per la prima volta l'alfabeto morse ai lupetti, insegnargli qualche lettera più semplice e spiegare come trasmettere un messaggio morse.

Descrizione sintetica:

Attività da fare in consiglio d'Akela. I lupetti avranno delle palettine con delle lettere disegnate sopra, una lettera per ogni palettina. Il vecchio lupo segnalerà una lettera alla volta e i lupetti dovranno alzare la paletta giusta. Dopo saranno i lupetti a turno a segnalare.

Preparazione:

Il materiale sarà preparato dai VVLL: palettine con le lettere, fischietto o bandierine, piccoli cartoncini con la traduzione delle lettere che si vogliono affrontare(in modo da darne uno ad ogni lupetto per aiutarli all'inizio).

Descrizione del gioco

Arriva un montanaro e si lamenta che i giovani di oggi quando vanno in montagna e non prende il telefono non sanno come comunicare. Noi andiamo in montagna? Beh dobbiamo sapere pure noi come possiamo comunicare a grandi distanze.

I lupetti vengono portati fuori e il montanaro gli spiega velocemente il morse dando loro i memorandum con la traduzione e le palette. I lupetti poi vengono posti sulle cime delle loro montagne(delle basi fatte con cordini conetti o nastro br) e da li devono capire cosa trasmetterà il montanaro. Nella trasmissione si può decidere se trasmettere una lettera per volta o più insieme a seconda di come reagiscono i lupetti.

Quando il messaggero trasmette, i lupetti devono alzare la paletta o le palette con la lettera giusta. Una volta che i lupetti sono entrati nel meccanismo si farà il cambio di chi trasmette.

Materiale: Palette con lettere, memorandum con traduzione lettere,fischietto o bandierine

Punti di attenzione

L'attività non porterà i lupetti a conoscere perfettamente il morse ma gli darà un'idea di come si trasmette e come si riceve e come può essere utilizzato il morse. Sarà poi premura del Co.Bra. riprendere questo tema e ampliarlo e migliorarlo.

Autori: Consiglio di Branco Varese III, Branco Nuova Parlata, Distretto Nord Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare la conoscenza dell'alfabeto morse; saper trasmettere e ricevere un messaggio in morse; comunicare correttamente. L'attività permette inoltre di superare alcune prove della specialità di Segnalatore.

Descrizione sintetica

Il Consiglio d'Akela svolge una semplice attività di trasmissione morse. Si possono utilizzare tutte le tecniche di trasmissione.

Preparazione

A riunione di Consiglio d'Akela si spiega cosa sia l'alfabeto morse e a cosa serva. A ogni Lupetto viene data una copia dell'alfabeto da incollare o ricopiare sul proprio Quaderno di Caccia, che dev'essere memorizzata ma può essere utilizzata in caso di necessità durante l'attività. Si presentano inoltre diverse tecniche di trasmissione (bandierine, luminosa, sonora, ecc.).

Descrizione del gioco

Essendo una prova da svolgere con il Consiglio d'Akela, abbiamo pensato un'attività per 8 lupetti. Ci si divide in due squadre da 4, ciascuna guidata da un Vecchio Lupo, che si posizionano a una certa distanza l'una dall'altra in luoghi facilmente individuabili e reciprocamente visibili. È importante che nella prima parte del gioco le due squadre rimangano nascoste l'una dall'altra. Ogni Vecchio Lupo sceglie un campione per la propria squadra e gli consegna una busta chiusa da portare alla squadra avversaria. Per individuare la posizione della squadra avversaria il Lupetto dovrà tradurre dal morse una parola chiave, consegnatagli da un Vecchio Lupo, che gli dia un indizio chiaro ed evidente su dove si trovi. Tradotte le parole i campioni raggiungono la squadra avversaria, lasciano la busta e tornano alla propria base. Ciascuna squadra apre la busta ricevuta e trasmette all'altra la parola trovata, secondo la seguente modalità. Durante la trasmissione, un Lupetto detta, il secondo controlla che detti correttamente, un altro trasmette, e l'ultimo controlla che trasmetta con esattezza. Durante la ricezione invece un Lupetto detta ciò che riceve, il secondo controlla, i due rimanenti scrivono (di spalle rispetto a chi trasmette per non distrarsi) senza consultarsi, così da avere una seconda versione di controllo. Se i Lupetti sono in numero inferiore possono essere ridotti i ruoli di controllo. Terminate le trasmissioni i Vecchi Lupi controllano che i Lupetti abbiano ricevuto le parole corrette.

Materiale necessario**:** Quaderni di caccia, due buste con la parola da trasmettere. Se si utilizzano le bandierine:

cartoncino bianco, tempera rossa, stuzzicadenti lunghi, scotch.

Punti di attenzione

Tutti i Lupetti del Consiglio d'Akela devono conoscere il morse.

Prova 22: Saper rispondere e presentarsi correttamente al telefono.

Autore: Andrea Fabbrizi, Francesco Morelli, Branco delle Rocce, Distretto Roma Est.

Obiettivi dell'attività

Verificare che i lupetti siano in grado di rispondere al telefono e si sappiano presentare correttamente.

Caccia n°1: PEPPE CHIAMA

Descrizione sintetica:

Il Branco utilizza il ban "Peppe Peppe" per simulare una conversazione telefonica, presentarsi e conoscersi.

Descrizione della caccia

Il branco in cerchio esegue (a cominciare dal vecchio lupo) il ban/canto di presentazione Peppe Peppe esclamando a differenza dell'originale: "Peppe Peppe; Peppe chiama; chiama ... (nome di un altro lupetto)." Inizia così una conversazione telefonica formale in cui il lupetto chiamato dovrà rispondere bene e sapersi presentare, dando anche qualche breve informazione su sé stesso (caratteristiche fisiche o riguardo a particolari attitudini o talenti) e concludere formalmente la chiamata, dopo la quale dovrà scegliere un altro fratellino da chiamare tramite la filastrocca, il gioco si ripete finché non si sono presentati correttamente tutti i lupetti del branco.

Punti di attenzione

Dirigere un po' le chiamate in modo che non diventino troppo lunghe o vadano fuori tema; fare in modo che tutti i lupetti parlino almeno una volta.

Caccia n°2: Il telefono coi fili

Descrizione sintetica:

Costruzione di un telefono a filo e utilizzo di questo per trasmettere un messaggio.

Preparazione:

Divisione del materiale necessario per ciascun lupetto.

Descrizione dell'attività

Prendiamo i due bicchieri e foriamo il fondo di questi, bene al centro, con un chiodo o con le forbici in modo da avere un piccolo foro. Fatto questo, prendiamo il nostro filo di cotone e leghiamo le due estremità ai due bicchieri. Le estremità vanno infilate nel buchino che abbiamo fatto, dopodiché bisogna far in modo che il filo resti ben ancorato al bicchiere, annodando più volte l'estremità all'interno del bicchiere, in modo da avere un nodo più grande del buco del bicchiere. Afferrando un bicchiere per uno e mantenendo **in tensione** il filo (senza esagerare nel caso dei bicchieri di plastica che potrebbero rompersi), potrete parlare attraverso i due bicchieri, per ascoltare basterà tenere appoggiato l'orecchio al bicchiere e per parlare usarlo come la cornetta.
Si potrà poi iniziare quindi un gioco del telefono a distanza in cui dovrà tornare al mittente lo stesso messaggio originale. Ogni lupetto terrà un capo del telefono da lui costruito e un capo appartenete al lupetto da cui riceverà il messaggio che, passando di lupetto in lupetto, dovrà poi tornare al primo lupetto il messaggio originale.

Materiale: bicchieri di plastica, lattine o barattoli (almeno 2 per lupetto); filo lungo e sottile es. spago sottile, spago di cotone o filo da pesca (consigliato) (più il filo è spesso o irregolare più il filo assorbe le vibrazioni e si sentirà poco), 5mt a lupetto circa; forbici o chiodi.

Punti di attenzione:

realizzazione del buco nei bicchieri/barattoli, tensione del filo; evitare che i lupetti parlino "al di fuori" del telefono.

Caccia n°3: Cosa dire?

Descrizione sintetica

Gara a staffetta in cui le squadre dovranno ricostruire varie conversazioni telefoniche.

Preparazione

Si scrivono due copie uguali di telefonate relative a varie situazioni differenti e i "titoli" della situazione (es. "riscaldamento rotto", "lavandino che perde", "gomma forata" …), le si tagliano in nelle varie battute (un pezzo a battuta) e le si dispongono a caso in due mucchi.

Facoltativo: nella realizzazione delle conversazioni il Vecchio Lupo si fa aiutare da un lupetto di seconda stella che sarà poi anche arbitro nella caccia.

Descrizione del gioco

Si divide il branco in due file; a staffetta ogni lupetto dovrà prendere un pezzo di conversazione a caso dal mucchio e disporla nell'ordine giusto nella conversazione giusta, finché la squadra non avrà completato tutte le conversazioni correttamente.

Materiale necessario

Fogli, penne o pennarelli.

Punti di attenzione
Scrivere le battute in modo che siano associabili ad una sola situazione.

Autore: Consiglio di Branco Vimercate I, Branco Roccia della Pace, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività
Verificare che i lupetti siano in grado di utilizzare in maniera appropriata il telefono/cellulare. Respirare la Famiglia Felice e collaborare con i propri compagni di Branco per raggiungere un obiettivo comune; inoltre il Lupetto viene responsabilizzato perché se manca un ingrediente la ricetta non uscirà bene.

Descrizione sintetica
Ogni lupetto dovrà chiamare (a giorno e fascia oraria prestabilita) un VL, presentarsi correttamente e ascoltare gli ingredienti che il Vecchio Lupo gli dirà di portare alla riunione di Branco successiva. Tutti i lupetti arriveranno quindi con una parte degli ingredienti per fare il salame di cioccolato (uno a Sestiglia), e guidati dai Vecchi Lupi prepareranno di Sestiglia il piatto che verrà mangiato come merenda a fine riunione.

Preparazione
Il Consiglio di Branco prepara un elenco dei Lupetti ai quali vengono suddivisi gli ingredienti della ricetta per fare il salame di cioccolato (NB è stato scelta questa ricetta perché non prevede la cottura);

Vengono preparati dei foglietti "A" nominativi con scritto sopra un numero di telefono, un giorno e una fascia oraria in cui chiamare.

Descrizione del gioco
Ambientazione: (poco prima della chiusura della riunione precedente a quella dell'attività) arriva un cuoco disperato, qualcuno gli ha rubato tutto il cibo dal frigorifero! Avrebbe dovuto preparare un dolce per i lupetti! Chiede aiuto al branco e naturalmente il branco accetta di aiutarlo. Oh mamma! Purtroppo nella fretta di uscire si è dimenticato il ricettario, allora chiede se tutti i lupetti hanno un telefono a casa almeno così potevano chiamare i suopi aiutanti per chiedere quali ingrediente gli sarebbero serviti!

Vengono distribuiti i foglietti "A", ogni lupetto con il suo nominale!

Durante la settimana (al giorno e fascia oraria prestabilita) ogni lupetto chiamerà il numero (vecchio lupo che si finge il cuoco) e al telefono dovrà presentarsi e il vecchio lupo gli dirà quale ingrediente dovrà portare. (NB ogni lupetto avrà un ingrediente diverso e sarà essenziale che si presentino tutti alla riunione di Branco, ricordargli anche questo al telefono)

Alla riunione di Branco successiva ogni Sestiglia metterà insieme i propri ingredienti, tornerà a trovare il branco il cuoco e tutti assieme prepareranno il salame di cioccolato che sarà mangiato a merenda.

Materiale necessario:
Ricetta salame cioccolato: Cioccolato fondente 200 g, Biscotti secchi 175 g, Burro 150 g, Zucchero 150 g, 2 Uova 100 g. Procurarsi bacinelle.

Punti di attenzione
Verificare che tutti i lupetti siano presenti alle due riunioni di branco e che tutti chiamino un vecchio lupo.

Eventualmente portare degli ingredienti di scorta nel caso qualche Lupetto si assenti.

Prova 23: Saper eseguire il nodo Barcaiolo e il nodo Bolina

Autore: Francesco Iorli, Branco Rikki Tikki Tavi , Marcellina 1, Distretto Roma est.

Obiettivi dell'attività
Verificare se i lupetti conoscono il nodo bolina e barcaiolo e le loro funzioni.

Descrizione sintetica
Un lupetto impersonerà un naufrago in acqua, i restanti lupetti una squadra di soccorso; con l'uso del nodo del barcaiolo e del nodo bolina dovranno salvare il naufrago e permettergli di portarsi in salvo.

Descrizione del gioco
Ambientazione: si racconta una storia di BP tratta dal MdL nono morso, nella quale si narra di un incidente nelle cascate del Niagara in Canada con conseguenza principale il naufragio di alcune persone.

Un lupetto farà il naufrago che andrà portato in salvo, il resto del gruppo dovrà portarlo in salvo.

Utilizzando il nodo del barcaiolo ancoreranno la fune a un albero e con l'altro capo dovranno fare un nodo bolina da lanciare al povero naufrago, il quale dovrà porre attorno alla vita il cordino e una volta ancorato alla fune verrà tirato a riva dai soccorritori.

Opzionale: i vvll o alcuni lupi possono simulare la corrente che trasporta il naufrago spostandolo all'interno del campo di gioco per renderlo più divertente

Materiale necessario: Un cordino (di almeno 5-6 metri), un appiglio al quale ancorare il nodo del barcaiolo

Punti di attenzione
Non ci sono particolari punti di attenzione. L'unica cosa è verificare la correttezza dei nodi prima di far imbracare il lupetto naufrago.

Questo é un nodo il bolina che devi saper fare bene: B.P. ci dice perché é importante.

Autore: Paolo Macco, Branco Arcobaleno, Distretto Nord Ovest

Obiettivi dell'attività
Verificare se i lupetti di Prima Stella hanno imparato ad eseguire i nodi bolina e barcaiolo.

E' anche possibile verificare altri nodi per i lupetti sulle altre piste.

Descrizione sintetica
Il branco si cimenta in una sfida a "Spazzola" in cui però sarà necessario dar prova della propria conoscenza dei nodi.

Preparazione
Delimitazione di un campo di gioco con 2 righe sul fondo dove si disporranno i lupetti e una in mezzo dove starà il capo gioco con un numero sufficiente di cordini.

Nelle riunioni (o anche nella stessa ma in precedenza) si dev'esser già spiegato ai lupetti i nodi che si vogliono verificare con questa attività.

Descrizione del gioco

Si divide il branco in 2 squadre di ugual numero (in caso siano dispari, un lupetto della squadra più numerosa – preferibilmente un lupetto che ha maggior bisogno di esercitarsi coi nodi – giocherà con 2 numeri) e si dispongono sulle 2 linee di fondo campo. Ad ogni lupetto viene assegnato un numero progressivo. Si dovrebbe aver l'accortezza di assegnare il più possibile gli stessi numeri ai lupetti delle due squadre che sono sulla stessa pista.

Il capo gioco a turno chiamerà un numero e un nodo. I 2 lupetti delle 2 squadre con quel numero dovranno correre da lui e realizzare il più velocemente possibile il nodo richiesto. Il primo che termina fa guadagnare 3 punti alla sua squadra se il nodo realizzato è giusto, altrimenti darà 1 punto alla squadra avversaria e nessuno alla propria. Vince la squadra che al termine avrà totalizzato più punti.

VARIANTE: invece che dire il nome del nodo, è possibile far indovinare il nodo tramite una domanda circa il suo utilizzo (p.e. "Il nodo che serve a fissare una corda a un paletto", "Il nodo che usiamo durante l'alzabandiera per fissare le bandiere" etc), oppure mostrare ai lupetti il nodo già fatto e che loro dovranno riconoscere e replicare.

VARIANTE 2 (per Branchi numerosi): si può dividere il branco in 4 squadre. In questo caso si disporranno a formare un quadrato (ogni squadra un lato) e il caposquadra si disporrà al centro di esso. Quando chiamati, i lupetti dovranno correre tutto intorno al quadrato ed entrare al suo centro per raggiungere il capo-gioco passando dal posto da cui sono partiti.

Materiale necessario: necessario per delimitare il campo di gioco, alcuni cordini per permettere ai lupetti di fare i nodi richiesti.

Punti di attenzione

E' opportuno aver accortezza nel definire le squadre e le sfide in modo che esser risultino equilibrate e che i lupetti si trovino a sfidarsi su nodi conosciuti.

Prova 24: Saper realizzare un piccolo lavoro a traforo con seghetto a mano

Autore: Co.Bra. Branco Khanhiwara, Distretto Frosinone.

Obiettivo dell'attività

Realizzare un piccolo lavoro utile per far vita di Branco, superare la prova di pista "plastico giungla", illustrare eventi giungla graficamente, insegnare l'uso di un nuovo utensile, superamento specialità di "artigiano".

Descrizione breve

Cooperazione per la realizzazione di un episodio giungla "ammissione al branco", apprendere la parola maestra, da appendere poi in tana.

Preparazione e descrizione

In tana con il Consiglio d'Akela di porterà già pronta, su un foglio di cartonlegno (riciclo fondo armadio) o di compensato, un ambientazione giungla da intagliare con delle forme che ogni lupetto poi andrà a sagomare (si potrebbero dare anche dei cartamodelli), tali forme saranno preparate precedentemente. Con un'altra base di carton legno, si può realizzare una su una base un disegno da dipingere, anche con dei rilievi (p.e. una rupe sagomando dei dischi da sovrapporre in modo da creare un rilievo)

Materiale
Base di cartonlegno, sagome o cartamodelli di tutti i soggetti che vogliamo inserire nel plastico, cordino per legare il quadro e traforo.
Facoltativo: Pirografo per decorare.

Punti di attenzione
Particolare attenzione alla fase di intaglio, assicurarsi che ci siano abbastanza Vecchi Lupi a garantire la sicurezza durante l'attività.
Come quando si realizza un puzzle, probabilmente la realizzazione di questo plastico vi richiederà del tempo, abbiamo stimasto che porrebbero volerci 3 riunioni di Consiglio d'Akela e potrebbe essere positivo per trasmettere il messaggio della costanza in un lavoro.

Autore: Consiglio di Branco Mortara I, Branco Massimo Ferrotti, Distretto Nord Ovest

Obiettivi dell'attività
Verificare e/o implementare le capacità dei Lupetti del Consiglio d'Akela nell'uso del seghetto da traforo.

Possono essere verificate, inoltre, prove delle specialità di Artista e Mani Abili e parte della prova N° 14 di

Prima Stella (saper fare il nodo galera).

Descrizione sintetica
Il Consiglio d'Akela realizza e colora delle sagome di pesci in legno alle quali verrà attaccato successivamente, con la colla a caldo, un tappo di bottiglia in metallo. Dopo aver realizzato almeno una canna da pesca per sestiglia e quando tutti i pesci saranno terminati (è consigliabile far fare questo lavoretto un po' per volta durante più riunioni del Consiglio d'Akela) si potrà far giocare il Branco ad una gara di pesca.

Preparazione
(Facoltativo) In precedenza, magari durante una Caccia di Consiglio d'Akela, fare una chiacchierata di Natura sui pesci di fiume, di lago o di mare.

I Vecchi Lupi, anche con l'aiuto di un Lupetto, disegnano su dei piccoli pannelli di legno (20x15 cm) delle sagome di pesci di tre diverse forme e dimensioni: (più pesci piccoli e meno pesci grossi)

- un piccolo pesce sottile e lungo che occupi più o meno mezzo pannello (in modo da farne stare due per pannello: in questo caso tagliare ulteriormente il pannello in due pannelli più piccoli) [Alborella]

- un pesce largo e corto che occupi almeno tre quarti del pannello [Scardola]

- un grosso pesce largo e lungo che occupi quasi tutto il pannello [Carpa]

Vanno fatti almeno venti pesci.

Descrizione dell'attività
(N.B.: è descritto anche il gioco da far fare al resto del Branco)

1- Fissando i pannelli ad un tavolo in modo che sporgano e che possano essere tagliati, i Lupetti del Consiglio d'Akela, sotto l'occhio vigile dei Vecchi Lupi, tagliano col seghetto da traforo le sagome dei pesci; ogni Lupetto lavorerà a un pannello. Una volta tagliato un pesce verrà messo da parte.

2- I pesci tagliati vanno smussati con la carta vetrata fino a far diventare lisci i lati che, dopo il taglio, potrebbero essere non lineari o avere schegge.
3- I pesci vanno ora colorati (tempera o pastello): sta al Vecchio Lupo indirizzare i propri Lupetti verso la realizzazione di pesci dai colori realistici oppure a loro discrezione.

4- Ad ogni pesce va incollato un tappo in metallo con la colla a caldo

5- Va costruita almeno una canna da pesca per sestiglia. Ad una estremità viene fatto un nodo galera (per evitare che scorra i Vecchi Lupi facciano in precedenza una piccola tacca); con il resto del cordino del nodo fare un altro nodo galera: in questo modo si avrà un'asola che "pende" in cima alla canna da pesca. In questa asola andrà fatta passare la "lenza" con fissata in fondo una calamita (sempre con il nodo galera).

Gioco: ai lati di un telo rettangolare abbastanza grosso, sui quali vengono buttati i vari pesci, sta un campione per sestiglia che NON potrà muoversi e che, con la sua canna da pesca, dovrà cercare di pescare quanti più pesci possibili entro due minuti. I Vecchi Lupi possono far ondeggiare o muovere il telo per rendere il gioco più avvincente. Ogni pesce, a seconda della dimensione, vale 1, 2 o 3 punti: al termine del tempo vince chi ha realizzato più punti.

Materiale necessario: Pannelli in legno 20x15 cm, almeno una ventina; seghetti da traforo e relative lame; morsetti; carta vetrata; tappi in metallo, colla a caldo; 1 bastone lungo almeno 1,50 m per sestiglia; spago; calamita

Punti di attenzione:
Prestare particolare attenzione durante il taglio con il traforo!

Prova 25: Cucire da sé i distintivi

Autore: Vincenzo Marcone, Branco del Dhak, Distretto di Frosinone.

Obiettivo
Verificare che i cuccioli riconoscano i distintivi e che il Consiglio d'Akela li sappia cucire.

Descrizione sintetica
Staffetta per recuperare i distintivi che saranno cuciti dal Consiglio d'Akela.

Preparazione
Nella riunione di Consiglio d'Akela i lupetti si esercitano con ago e filo e li predispongono già infilati per il gioco di branco.

Descrizione del gioco:
Il gioco si divide 2 parti:
Ambientazione: Un Lupetto, in una caccia con il branco, ha perso i distintivi perché erano cuciti male, chiede aiuto al branco per recuperarli e attaccarli.

1. Staffetta in cui i cuccioli recuperano i distintivi richiesti dai Vecchi Lupi.
2. Divisi per sestiglia, i lupetti del Consiglio d'Akela, dovranno cucire un distintivo a testa all'interno di una base. Resto del branco dovrà proteggere i membri del Consiglio d'Akela della propria sestiglia con delle pallette di fogli di giornale dai Vecchi Lupi, che potranno tagliare il filo con delle forbici.

Variante: nel gioco "palla batteria" invece del salto corda, potremmo variare la regola che la squadra si muove o gioca fintanto che il Lupetto del Consiglio d'Akela cucirà il distintivo, e ad ogni punto fatto, la squadra guadagna un distintivo da poter cucire.

Materiale necessario

Ago e filo, Maglioni o magliette verdi (di riciclo), distintivi (vanno bene anche pezzi di stoffa che simulano i distintivi p.e. disegnati), forbicine, ditale, forbici (per i Vecchi lupi)

Punti di attenzione

Teniamo presente che se dovesse essere difficile (potremmo capirlo in Consiglio d'Akela), possiamo procedere per step: in una riunione di branco potremmo chiedere di cucire il distintivo su un pezzo di stoffa e successivamente procedere con questo gioco sull'uniforme.

Autore: Consiglio di Branco Induno Olona I, Branco Roccia della Pace, Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Imparare le basi del cucito ed applicarle correttamente nell'attaccare i distintivi.

E' inoltre possibile (e necessario) riprendere le prove riguardanti nodo tessitore e collocazione dei distintivi.

Descrizione sintetica

Mentre i Vecchi Lupi cantano, il Branco, seduto in cerchio, si passa una pelliccia a cui mancano dei distintivi. Quando la canzone si ferma il Lupetto con la pelliccia in mano deve proseguire la cucitura di un distintivo (magari già iniziato da un lupetto più esperto).

Variante possibile: ogni volta il distintivo viene solo appuntato e si cambia ogni turno in modo da ripassarne la collocazione corretta.

Preparazione

1. Nella riunione di Consiglio d'Akela imparano con maggiore dettaglio come fare a cucire scampoli, bottoni ed infine i distintivi in modo da poter aiutare i Vecchi Lupi nel seguire ciascun lupetto e trasmettere le nozioni apprese.
2. Durante la riunione stessa (o la precedente) si esegue un ripasso del nodo tessitore e delle posizioni dei distintivi sulla pelliccia (magari attraverso un gioco).

Descrizione del gioco

Ambientazione: Un capo sarto è disperato, la consegna della merce è il giorno stesso e un sacco di capi sono ancora in lavorazione. I suoi dipendenti sono dei gran sfaticati e nessuno ha voglia di cucire, si passano tra loro i vestiti pur di non lavorare. Lui però si è inventato uno stratagemma: lo sventurato che ha il vestito in mano una volta che è finita una canzoncina da lui cantata dovrà mettersi di lena a cucirlo. Però non c'è tempo da perdere, i capi sono troppi, lo aiuteranno i Lupetti.

I lupetti vengono fatti sedere in cerchio e il sarto porge la pelliccia. Viene pescato un distintivo mancante e preparato ago e filo. Inizia il canto per poi fermarsi: il primo Lupetto dovrà avviare il cucito e capire la posizione corretta del distintivo.

Vengono dati pochi istanti al lupetto per cucire dopodiché si ha l'accortezza di appuntare ago e filo affinchè non siano troppo pericolosi nel passaggio e si continua così.

Materiale necessario: una vecchia pelliccia, distintivi, ago e filo.

Punti di attenzione

E' importante che nella chiacchierata precedente al gioco ogni lupetto abbia possibilità di apprendere per bene i principi base del cucito e che faccia dei tentativi con degli scampoli qualunque. Per questo i VECCHI LUPI devono vigilare bene e farsi aiutare dal Consiglio d'Akela

Durante il gioco è bene dare a ciascun lupetto un tempo di cucito flessibile in base alle abilità, in modo che anche i meno portati si possano esercitare bene.

Prova 26: Saper utilizzare correttamente e adeguatamente utensili comuni quali: il martello, il cacciavite, la pinza e la tenaglia

Autore: Co.Bra. Branco Oodeypore, distretto Frosinone

Obiettivi dell'attività

Saper utilizzare martello, cacciavite, pinza e tenaglia.

Descrizione sintetica

Staffetta articolata in due fasi:

1. Verificare la capacità di un lupetto a saper utilizzare il martello e la tenaglia;
2. Verificare la capacità di utilizzo del cacciavite e della pinza;

Preparazione

Queste attività sono state pensate per essere programmate in riunione di Consiglio di Akela. I vecchi lupi avranno cura di fare una chiacchierata per spiegare l'utilizzo di questi utensili e per dare regole di sicurezza quando si utilizzano.

Descrizione del gioco

Nella fase 1 bisogna martellare un chiodo in un sol colpo e poi rimuoverlo con le tenaglie.
Nella fase 2 bisogna unire dei rettangoli di compensato con un bullone a testa stellata con la pinza si tiene il bullone e col cacciavite si avvita la vite (le tavole di compensato dovranno essere già forate). Ad ogni lupetto viene assegnata una tavola di compensato preforata, ad ogni quadrato di compensato corrisponderà una lettera. Quando i lupetti avranno avvitato tutti i bulloni scopriranno la lettera, al termine del gioco i lupetti formeranno una frase con quelle lettere (P.E.: Un nome Giungla, Buona Caccia, ecc.). Queste poi potranno essere utilizzate per arredare la tana.
Idea nr. 2 : Con delle strisce di compensato assemblate tra di loro con gli stessi bulloni, possono costruire la lettera iniziale del loro nome (le strisce di compensato dovranno essere preforate, potete farvi aiutare dai lupetti con il trapano)

Materiale necessario

1. Filagna (un metro) – (dove poter piantare il chiodo);
2. Chiodi;
3. Tavole di compensato;
4. Viti e dadi
5. Martello;
6. Cacciavite;
7. Pinza;
8. Tenaglia.

Punti di attenzione

Prestare attenzione nell'utilizzo di questi strumenti assicurandosi che tutti i vecchi lupi siano presenti a questa attività per evitare rischi.

Autore: Consiglio di Branco Busnago I, Branco "Giovanni XXIII", Distretto Nord-Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti del Consiglio d'Akela sanno utilizzare utensili comuni quali: martello, cacciavite, pinza, tenaglia.

Descrizione sintetica

I Lupetti dovranno cercare di entrare, senza farsi prendere, nella base degli avversari dove ci sarà un Vecchio Lupo che gli chiederà di usare un attrezzo, in base a come lo useranno prenderanno un punteggio.

Preparazione

1. stampare la tabella seguente per ogni Lupetto

MARTELLO	
CACCIAVITE	
PINZA	
TENAGLIA	

Tabella 1: esempio cartellino

1. Creare due basi circolari con la corda o nastro segnaletico.
2. Posizionare gli attrezzi e relativo materiale per porteli usare (chiodi, viti, assi di legno ecc.) all'interno delle basi

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un artigiano a cui il Re in persona ha affidato un compito importantissimo, costruire delle nuove catapulte ma ha bisogno di un aiuto. Allora ha deciso di prendere una squadra di falegnami che lo affianchi in questo gravoso compito ma ne prenderà solo una, la migliore.

Svolgimento del gioco: I Lupetti sono divisi in due squadre. Ogni squadra dovrà cercare di entrare nella base avversaria e allo stesso tempo difendere la propria (prendendo i Lupetti della squadra avversaria al tocco). Quando un Lupetto riesce ad entrare nella base un Vecchio Lupo gli chiederà di mostragli le sue abilità a usare un attrezzo. Una volta usato l'attrezzo richiesto il Vecchio Lupo darà un punteggio (per esempio da 1 a 3, 1=molta difficoltà impugnare il martello e/o a piantare un chiodo, 2=chiodo piantato con qualche difficoltà e/o storto, 3= chiodo ben piantato), naturalmente non si useranno i numeri ma dei simboli precedentemente concordati tra I Vecchi Lupi. Il gioco finisce quando i Lupetti hanno usato la maggior parte degli attrezzi. Se un Lupetto ha già usato tutti gli attrezzi si può farne riprovare un già fatto, magari quello in cui è andato peggio (e lo si invita a stare in difesa e mandare in attacco chi mancano ancora degli attrezzi da usare). Alla fine, i Lupetti faranno vedere all'artigiano i loro cartellini che decreterà il vincitore (in base al numero di cartellini completati e al punteggio preso in ogni attrezzo).

Punti di attenzione

Il Vecchio Lupo che spiegherà il gioco deve dire in modo esplicito che tutti i lupetti dovranno cercare di completare il proprio cartellino, in questo modo tutti staranno un po' in attacco e un po' in difesa. I Vecchi Lupi nelle basi dovranno stare attenti ai lupetti mentre usano gli attrezzi ed essere sicuri che no arrechino danno a sé stessi, ad altri lupetti e a tutto ciò che li circonda.

Usare attrezzi in buono stato e pezzi di legno in buono stato (evitare pezzi scheggiati, con chiodi e/o chiodo arrugginiti o sporgenti).

Materiale necessario: corda/nastro segnaletico, attrezzi, pezzi di legno per inchiodare, avvitare e tagliare, cartellini con tabella (Tabella 1**: esempio cartellino**), segna squadre.

Prova 27: Avere nel proprio Quaderno di Caccia il disegno di alcuni fiori, alberi e animali della propria regione osservati durante una Caccia.

Autore : Giuseppe Filippone, Branco Mowgli , Distretto Palermo Est

Obiettivo dell'attività

Creare nel Q.D.C. una sorta di "catalogo" con fiori, animali e alberi arricchendolo durante le cacce ed implementandolo via via nella vita da esploratore.

Riconoscere animali e piante può servire per completare alcune prove della specialità di **Occhio di Lince.**

Descrizione sintetica

Durante la prima caccia dell'ultimo trimestre si inizierà un gioco che potrà essere ripetuto (**con opportune modifiche**) via via nelle cacce successive. Il branco dovrà aiutare un potente mago per la preparazione di un incantesimo al fine di salvare il proprio regno da una maledizione lanciata da una strega cattiva. Il maleficio ha modificato le forme di varie cose ed i lupetti dovranno riportare al mago immagini di determinate piante o animali per aiutarlo nella sua missione.

Preparazione

1) Il consiglio di branco dovrà fare un accurato sopralluogo, annotando flora e fauna presenti nel luogo della prossima caccia.

2) Durante il Consiglio d'Akela precedente alla caccia fare una piccola chiacchierata sulla flora e fauna del territorio (prestando attenzione a soffermarsi sulle piante o sugli animali annotati durante il sopralluogo), poi far realizzare delle immagini colorate (a matita, pastelli ecc.) di qualche pianta o animale scelto. Fare ciò porterà a completare alcune prove della specialità di **Artista.**

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un mago che racconterà la sua storia e chiederà alle sestiglie di aiutarlo per ricomporre l' incantesimo per salvare il suo regno.

Ogni sestiglia dovrà ritrovare nel bosco un fiore, un albero o un animale corrispondente all'immagine che il mago gli darà (i disegni fatti in precedenza dal Consiglio di Akela) e dovrà ridisegnarlo nei propri libri di magie(i Q.D.C.), visto che la potenza dell' incantesimo aumenterà con l'aumentare del numero delle immagini. Quando tutte le sestiglie avranno ricopiato le immagini e saranno ritornate dal mago egli, controllando i disegni delle sestiglie, deciderà quella che ha cacciato con più impegno.

Variante: le immagini sono custodite dai servitori della strega(i VV.LL). Per conquistarle i lupetti dovranno entrare in un cerchio evitando il tocco del VV.LL. che verrà bloccato pronunciando l'incantesimo giusto (una parola scritta su un cartoncino attaccato sul petto del VV.LL). Conquistata l'immagine giusta la sestiglia potrà andare alla ricerca della pianta o dell'animale che dovrà ricopiare.

- **Materiale necessario:** costume per il mago, immagini A4 della pianta o dell'animale da cercare, q.d.c. e materiale di cancelleria del singolo lupetto. **Aggiunta Variante** corde per il cerchio, 1 cartoncino per VV.LL. con le "parole magiche".

- **Punti di attenzione**

Prima di lanciare il gioco controllare che tutti gli elementi naturali si trovino e siano raggiungibili. NON lasciare le sestiglie senza controllo o senza un VV.LL. che le osservi.

Se il gioco vorrà essere ripetuto in un'altra caccia fare in modo che il mago lo sottolinei quando saluterà i lupetti dicendo per esempio “Vi ringrazio dell’aiuto miei apprendisti, ci incontreremo ancora se avrò bisogno del vostro aiuto!”, così da ricollegare l’esperienza .

Autore: Vecchi Lupi del Branco Nuova Traccia, Distretto Friuli-Venezia Giulia.

Obiettivi dell’attività

Possedere ed utilizzare disegni di animali/piante sul QdC. Distinguere tratti caratteristici di animali/piante diverse. Sviluppo della memoria visiva.

Descrizione sintetica

Il Branco va a caccia di prede della zona per imparare a distinguerle. I LL devono muoversi in silenzio senza farsi vedere dal VVLL che li prenderanno chamandoli per nome. Ad ogni L viene data un’immagine incompleta della *preda* (animale o pianta). Quando nel campo di gioco trova l’immagine della preda, deve memorizzarla per poterla completare fuori dal terreno di caccia.

Preparazione

1. Si dovrà avere a disposizione un’area dove sia possibile svolgere un gioco di appostamento.
2. È necessario preparare le schede da completare e due immagini delle prede, le quali differiscono solo nei punti salienti su cui si vuole fare risaltare l’attenzione.
3. Prima del gioco si può fare un raccontino prendendo spunto da p224 del Manuale dei Lupetti.

Descrizione del gioco

Ambientazione: Mowgli vuole ricordarsi la differenza tra le prede che caccia con Bagheera (o delle piante che gli mostra Baloo) allora dopo le cacce disegna sempre sulle pareti della tana le *prede* che ha visto. I lupetti arriveranno alla chiamata con il QdC e l’astuccio, che lasceranno poi in un’area detta “tana”. Ogni lupetto dovrà osservare di nascosto le immagini delle *prede* e saperle ricordare, perché deve completare i disegni iniziati da Mowgli. Si distribuisce ad ogni lupetto una scheda col disegno da completare, che dovrà lasciare nella “tana”. Al crack i lupetti potranno lasciare la tana per entrare nella zona di caccia. Dopo aver memorizzato la preda torneranno indietro per completare l’immagine. A questo punto potranno rientrare per cercare un’altra preda. Quando ogni lupetto ha fatto per lo meno un di segno si chiama e si osservano assieme le differenze che distinguono le prede. Ai lupetti viene indicata l’area di gioco e spiegato di cacciare in silenzio senza farsi vedere. Nella zona gireranno infatti dei cacciatori (VVLL) che se sentiranno rumore “spareranno” dicendo il nome del lupetto. Il lupetto colpito dovrà scontare una penalità.

Materiale necessario:

Disegni delle *prede* molto simili fra loro. Schede da completare in cui mancano i punti per cui le varie *prede* differiscono.

Punti di attenzione:

La difficoltà del disegno e la quantità di particolari mancanti possono essere tarati sull’abilità del branco. Allo stesso modo la presa a voce permette ai VVLL di dosare la difficoltà di gioco.

Prova 28: Saper fare una piantina del proprio quartiere con l'indicazione dei principali punti di riferimento.

Autore: Antonino Pizzo, Branco Seeonee; Distretto Palermo Est.

Obiettivo dell'attività

L'attività relativa alla prova in questione può certamente risultare utile per l'intero Consiglio di Akela ma anche, e soprattutto, per i singoli lupetti che lavorano alla conquista delle specialità di Guida e Mani Abili. L'intero Consiglio di Akela sarà impegnato alla realizzazione finale di un plastico che riproduca la piantina ed i principali punti di riferimento del quartiere/paese in cui gli stessi lupetti vivono. Gli stessi lupetti, grazie alla stessa attività matureranno sia una maggiore CONOSCENZA del luogo in cui vivono che anche una maggiore PADRONANZA delle proprie abilità manuali.

Descrizione sintetica

La stessa attività che porterà all'obiettivo principale, ovvero la realizzazione del plastico, verrà suddivisa in alcuni stadi. Ogni stadio, sarà fondamentale per accompagnare gradualmente e progressivamente il lupetto alla realizzazione del lavoro finale. Si presuppone infatti che intanto il lupetto CONOSCA il proprio quartiere ed i suoi principali punti di riferimento (sappia dove si trovino, come raggiungerli, conosca aneddoti e cenni storici); poi che APPLICHI tale conoscenza e che poi REALIZZI il plastico.

Preparazione

Si può preventivamente incaricare un lupetto, a cui si affida o si è affidata la specialità di guida, di prepararsi nella ricerca di informazioni e cenni storici sui principali punti di riferimento del paese/quartiere (Vigili del fuoco, Chiesa, Scuola, Ospedale, Ufficio Postale, fermata Autobus ecc), o qualche notizia/curiosità sui monumenti più importanti della propria città o contrada.

Descrizione dell'attività

Dunque, abbiamo pensato di suddividere la prova in 3 stadi:

1. Il lupetto scelto per la specialità di guida, conduce il C.d.A per i maggiori punti di riferimento e monumenti del proprio paese/quartiere. In tali punti, lo stesso lupetto espone a tutto il C.d.A la storia, l'aneddoto o le curiosità relative a quel luogo di interesse. Tale lupetto potrà quindi avere l'opportunità di superare alcune prove della specialità che gli era stata affidata e nello stesso tempo l' intero C.d.A potrà apprendere quella CONOSCENZA necessaria per la realizzazione del plastico. Nel corso della stessa attività, ciascun lupetto potrà anche osservare quale itinerario si debba fare per raggiungere tali luoghi.

2. In un' altra riunione si può far osservare una piantina del paese già completa dei punti di riferimento visitati e delle strade che permettono di raggiungere gli stessi punti. La osservano attentamente e al termine, gli si propone una staffetta, in cui i lupetti devono completare una stessa carta, mancante però dei punti di riferimento principali. L'obiettivo è quello di applicare sugli spazi vuoti, le rispettive tessere raffiguranti l'immagine del monumento o del luogo. Si consegue cosi l'APPLICAZIONE di quanto fatto.

3. Completata la carta e verificato quanto fatto, il C.d.A. con l'aiuto dei vecchi lupi, può realizzare un plastico tridimensionale con elementi quali cartone, carta colorata, sughero, polistirolo, pasta (per magari realizzare i tetti). L'obiettivo è il MANI ABILI: su una certa base di cartone o di compensato, possono tracciare le principali strade del paese e in corrispondenza di determinati punti, realizzare degli edifici (col cartone o polistirolo basta fare dei rettangoli o cubi) abbellendoli con carta colorata o altri elementi. Per ogni edificio realizzato, potranno allegarci accanto una breve descrizione sulla sua storia o curiosità.

In tale terza attività, si potranno incentivare quei lupetti che stanno lavorando alla specialità di artista e mani abili.

Materiale necessario

fogli a4 con la carta del paese completa, fogli a4 con la carta del paese mancante dei principali punti di riferimento, attrezzi da disegno, cartone o compensato per la base del plastico, polistirolo, pasta o altri elementi che possono essere utilizzati come decorativi.

Punti di attenzione

Quando si conduce il consiglio di branco per le strade kl paese, fare attenzione alla circolazione veicolare e alla sicurezza degli stessi bambini. Occhio attento.

Autore: Riccardo Riccato, Branco Zampe Silenti, Distretto Friuli-Venezia Giulia

Obiettivi dell'attività

Lanciare o già realizzare la prova "realizzare una piantina del proprio quartiere". E' inoltre possibile superare alcune prove della specialità di Mani Abili.

Descrizione sintetica

Il branco crea un piccolo quartiere tridimensionale con delle strutture preparate dal consiglio di Akela e ne riporta la piantina sul quaderno di caccia.

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano le varie strutture (case/negozi/chiesa…) con varie tecniche in base anche alle competenze in mani abili del CdA (scatolina con il foglio, origami, lavoretto in legno, struttura con stuzzicadenti o spiedini incollati con la colla a caldo…).

2. Avere una cartina abbastanza grande del paese (o del borgo) in cui si trova la tana.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un giovane architetto sbadato che racconta ai lupetti di aver perso tutti i suoi progetti mentre usciva di casa quindi chiede aiuto al branco. Nella prima parte del gioco i lupetti recuperano i vari pezzi della mappa e la ricompongono. Le modalità di recupero possono essere scelte a piacere dai VVLL.

L'architetto deve ora valutare se il progetto è realizzabile allora chiede ai lupetti di costruire un modello di un'area della cartina usando le strutture create in CdA. Alla fine i lupetti disegnano sul quaderno di caccia una parte del loro plastico in modo da non perdere mai i progetti.

Varianti:

- Al posto del plastico della cartina si può realizzare quello del quartiere in cui abita il lupetto che deve superare la prova.
- Le case possono essere colorate o in CdA o in branco.

Materiale necessario: piantina (da dividere a pezzi) e i modellini (2-3 per lupetto, quantità variabile in funzione delle capacità in mani abili).

Punti di attenzione

Prestare attenzione specialmente nella fase di preparazione in CdA se vengono utilizzate tecniche particolari.

Tutti devono fare il disegno della cartina e non solo chi sta lavorando su quella prova.

Prova 29: Sapersi orientare con la bussola

Autore: Antonio Maria Correnti, Branco Trinacria , Distretto Palermo Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i membri del consiglio d'Akela conoscono e sanno usare la bussola.

Descrizione sintetica

Il consiglio d'Akela si cimenterà in una ricerca di oggetti usando la bussola , ogni oggetto porterà al successivo oggetto fino all'ultimo oggetto.

Preparazione

1. Durante il consiglio di branco i vecchi lupi pianificano il percorso e gli oggetti da trovare. Prepareranno i bigliettini e i cartelloni delle due squadre.
2. Prima della riunione del consiglio d'Akela due vecchi lupi si occuperanno di posizionare oggetti e bigliettini nel posto coretto.

Descrizione del gioco

Ambientazione: un esploratore ha bisogno del nostro aiuto per trovare alcuni oggetti che gli sono caduti dallo zaino, l'unica cosa che è rimasta attaccata allo zaino è una bussola. Tramite la bussola si dovranno trovare gli oggetti per riempire lo zaino.

I lupetti vengono portati dove ci sono i cartelloni (già il consiglio d'Akela sarà diviso in due squadre e faranno riferimento a due cartelloni diversi).

Sul cartellone saranno segnati i punti di riferimento degli oggetti da trovare ,borraccia, penna, block notes ecc. che avranno (in un posto non nascosto, ma sul lato non visibile dalla direzione di provenienza) un cartoncino del che indica una appartenenza ad una squadra con il numero progressivo: i cartoncini dovranno essere raggiunti nell'ordine progressivo e recuperati perché faranno fede degli avvenuti passaggi. Variante: Per rendere il gioco più difficile il cartoncino nascosto potrà avere una domanda di Natura e tre risposte, ognuna delle quali darà una direzione diversa; solo individuando la risposta giusta si saprà la direzione esatta del punto successivo. Seguranno i punti cardinali per trovare gli oggetti.

Materiale necessario: 2 bussole, carta, penna, cartelloni, indicatore squadra.

Punti di attenzione

E' importante che i VVLL facciano fede al giusto posizionamento degli oggetti e cartoncini seguento i punti cardinali (bussola). Akela seguirà i LL per evitare che sbaglino.

Autore: Raffaele Damiani, Branco Luna Nuova, Distretto Friuli-Venezia Giulia

Obiettivi dell'attività

Verificare se i Lupetti hanno imparato a sapersi orientare con la bussola. È inoltre possibile verificare una parte della prova di 1 Stella "Conoscere i punti cardinali e distinguere la Stella Polare".

Descrizione sintetica

Il Branco si cimenta in un viaggio attraverso il mare con la necessità di utilizzare la bussola per sapersi orientare. Lo scopo è quello di raggiungere il polo Nord. Il gioco è fatto a squadre, con un numero abbastanza basso di componenti per ogni squadra per poter garantire una maggiore frequenza di partecipazione al gioco e ridurne i tempi morti.

Preparazione

Nella riunione del consiglio di Akela si preparano le bussole (di cartoncino con l'ago della bussola ruotabile manualmente) per utilizzo nel gioco. La realizzazione delle bussole può essere utilizzata per superare una parte delle prove delle specialità di Mani abili e di Artista che prevedono di realizzare un lavoretto.

Descrizione del gioco

Ambientazione: un famoso avventuriero racconta i mille viaggi che ha eseguito nelle terre più lontane e sconosciute. Racconta di come abbia raggiunto i posti più sperduti della terra ma con tristezza indica di non essere mai riuscito a raggiungere il Polo Nord. Sfida così le barche di avventurieri di vari porti del mondo a chi sarà capace di raggiungere o ad avvicinarsi quanto più possibile al Polo Nord.

I Lupetti così vengono divisi in vari equipaggi di barche e, come marinai su vecchi velieri, ognuno ha il proprio turno di essere al timone della barca. I Lupetti partono quindi dai vari porti delimitati da cerchi di corda (uno per ogni squadra) posizionati su un cerchio molto largo rispetto al Polo Nord posizionato al centro del campo. Tutto l'equipaggio rimarrà sempre all'interno del porto tranne il Lupetto che avrà il proprio turno al timone della barca in quel momento.

Il Lupetto al timone pescherà all'interno del proprio porto un biglietto con sopra indicato un punto cardinale e un numero di passi ben definito. Il primo Lupetto partirà dal porto, dovrà puntare la bussola verso il Polo Nord (figurato da un bastone piantato al centro del campo di gioco o sostenuto da un VVLL), posizionare manualmente l'ago verso il punto corretto ed eseguire lo spostamento indicato sul foglio (spostamento che indica il numero di passi e il punto cardinale). Una volta raggiunto il punto, il Lupetto appoggerà a terra la bussola, per indicare il punto raggiunto dalla barca e ritornerà al porto, facendosi dare il cambio da un altro Lupetto. Il Lupetto successivo pescherà un nuovo cartoncino ed eseguirà il movimento dalla posizione precedentemente raggiunta. Il gioco prosegue in modalità "staffetta". Scopo finale del gioco è il raggiungimento del Polo Nord o l'avvicinarsi più degli altri. Possibile anche eseguire anche più manches.

Materiale necessario: un numero di bussole in cartoncino uguali al numero di squadre che partecipano al gioco, dei cartoncini numerosi su cui sono indicati uno dei punti cardinali e un numero di passi necessari da eseguire, dei cordini per eseguire i vari porti di partenza delle varie navi (che conterranno le varie squadre) e un bastone che indicherà il nord magnetico.

Punti di attenzione

È importante che durante il gioco i VVLL si sistemino vicino ai possessori delle bussole per verificare l'effettiva esecuzione e correttezza dei vari movimenti. Il campo di gioco deve essere abbastanza grande.

Prova 30: Avere sul proprio Quaderno di Caccia le proprie misure personali e tenerle aggiornate (peso, altezza, salto, velocità)

Autore: Vecchi lupi del branco Popolo Libero Trieste 2, distretto Friuli-Venezia Giulia

Obiettivi dell'attività

Avere sul proprio Quaderno di Caccia le proprie misure personali e tenerle aggiornate nel tempo, conoscenza del proprio corpo.

Descrizione sintetica

I lupetti arrivano al circo ed il direttore chiede loro di dargli una mano ad allestirlo superando una serie di prove che richiederanno la conoscenza/stima delle misure personali

Descrizione del Gioco

Gioco a tappe circolari in modo da impegnare contemporaneamente tutte le sestiglie/squadre (es. il gioco dei treni)

- Stima dell'altezza: (ambientazione: allestimento del tendone) si misura un lupetto e poi allontanandosi con la tecnica della prospettiva si stima quante volte il lupetto sta nella misura del palo centrale del tendone del circo (albero).
- Stima del peso: (ambientazione: prove di funambolismo/equilibrista) su di un'altalena o asse di legno su di un fulcro, si pone un lupetto su di una estremità di essa e sul braccio opposto si mettono dei pesi d'acqua fino a sollevare e tenere in equilibrio il lupetto sull'altalena così da determinare il peso del lupetto.
- Stima della velocità: (ambientazione: prontezza del domatore di leoni nel scappare fuori dalla gabbia in caso di necessità) su una distanza prefissata si cronometra in quanto tempo i lupetti riescono a raggiungere la via di fuga.
- Stima del salto: (ambientazione: determinare il salto dei trapezisti) misurare i salti di ogni lupetto della sestiglia per determinare poi la distanza media dei 2 trapezi da saltare.

Materiale necessario

Scheda individuale per ogni lupetto dove riportare i propri progressi divisi per tipo e data,

taniche e bottiglie d'acqua, metri, cronometro.

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

Obiettivi dell'attività

Conoscenza di se stessi. Destrezza - Coordinazione – Memoria – Abilità - Carattere

Descrizione sintetica

Una gimkana dove i Lupetti si sfideranno per mettere in mostra le loro abilità atletiche, ma anche il loro carattere.

Preparazione

L'attività si svolgerà durante una riunione del Consiglio di Akela dove il Lupetti aiuteranno i Vecchi Lupi a preparare il percorso atletico.

Prove: 1. ***Corsa veloce*** – 2. ***Salto alla corda*** – 3. ***Salto in alto*** – 4. ***La sartoria*** - 5. ***Salto in lungo*** – 6. ***Quanto peso?***

Descrizione del gioco

Un Vecchio Lupo introdurrà il gioco dicendo che in giro c'è un Talent Scout alla ricerca di ragazzi atletici e capaci, anche, di autocontrollo. Quindi inciterà i Lupetti a svolgere il percorso atletico nel più breve tempo possibile per essere selezionati da quest'ultimo.

Materiale necessario:

- Corda per salti corda;
- Aste per salto in alto;
- Metro da sarto;
- Due corde per salto in lungo;
- Due corde per segnare la partenza e l'arrivo della corsa veloce;
- Una bilancia pesa persone;
- Due cronometri (anche cellulari).

Regole del gioco:

I Lupetti partiranno uno alla volta e verranno cronometrati, durante tutta la gimkana, dal V.L. che conduce il gioco.

Corsa veloce 30 mt: Verrà cronometrata da un altro V.L. **(alla fine del percorso atletico il V.L. darà ad ogni lupetto – scritto su un foglietto - il tempo cronometrato. Successivamente Il Lupetto lo scriverà nel proprio Q.d.C.).**

Salto alla corda: il Lupetto deve fare 15 salti consecutivi con la corda girata da soli **(max tre tentativi con corda girata normalmente)**.

Salto in alto **(altezza asta come da prova della specialità di atleta).**

La sartoria: ci sarà un V.L. che deve fare un abito su misura al Lupetto/cliente; quindi ha bisogno di conoscere le sue misure **(altezza, lunghezza del braccio, lunghezza della gamba, larghezza dei fianchi, larghezza del petto e circonferenza della testa).**

Salto in lungo: **(lunghezza salto come da prova della specialità di atleta).**

Quanto peso: il lupetto deve mantenersi in equilibrio su un piede sulla bilancia e memorizzare il suo peso **(max tre tentativi – se, dopo il secondo tentativo il Lupetto non è riuscito a pesarsi lo farà con tutti e due i piedi).**

Per ogni prova non superata 5 secondi di penalizzazione

Nella sartoria, i Lupetti troveranno il loro quaderno di caccia dove scriveranno le misure prese dal sarto.

Dopo la fine della gimkana (quando tutti la hanno terminato) i Lupetti andranno a prendere i Q.d.C. e scriveranno il loro peso (se non lo dovessero più ricordare, o lo sbagliano, gli verranno assegnati altri 5 secondi di penalità) e le altre prove mancanti (tempo realizzato nella corsa veloce, altezza del salto in alto, lunghezza del salto in lungo). Solo allora il gioco sarà effettivamente terminato.

Prova 31: Eseguire abitualmente gli esercizi di B.-P. descritti nel Manuale dei Lupetti

Autore: Riccardo Forte, Branco Rikki Tikki Tavi, Distretto Campania.

Obiettivi dell'attività
Verificare che i lupetti sulla pista di Seconda Stella abbiano imparato correttamente gli esercizi di BP, e farli conoscere al resto del Branco.

Descrizione sintetica
I lupetti affronteranno un percorso a tappe in cui dovranno dimostrare di conoscere gli esercizi di BP e di saperli presentare.

Preparazione
Nella riunione di Consiglio d'Akela si può fare una ripetizione degli esercizi in modo dettagliato in modo che li possano conoscere per bene.

Descrizione del gioco
Si divide il branco in coppie o piccoli gruppi capitanati dai lupetti più anziani, ogni gruppetto dovrà affrontare un percorso a tappe i cui luoghi possono essere trovati tramite indizi. Ad ogni tappa sarà presente un vecchio lupo che chiederà al capitano di eseguire un determinato esercizio, il lupetto capitano dovrà mostrare l'esercizio agli altri, che proveranno ad eseguirlo. A seconda di come verrà eseguito l'esercizio dai piccoli e della conoscenza del significato di tale esercizio da parte del capitano verrà assegnato alla squadra un punteggio, che si andrà ad accumulare a quello delle altre tappe. Vince la squadra con più punti.

Materiale necessario: un cartoncino a squadra su cui sono segnati gli indizi del percorso; sullo stesso i VVLL potranno scrivere i punteggi dati in ogni base.

Punti di attenzione
Oltre ad essere una prova per i lupetti più grandi è soprattutto una buona occasione per insegnare gli esercizi ai più piccoli, quindi a fine gioco, prima di decretare la squadra vincitrice (altrimenti si perde l'attenzione) i vecchi lupi possono mostrare gli esercizi corretti in modo che i lupetti facciano anche una piccola autovalutazione prima di sapere il loro punteggio.

Autore: Valerio Nocera, Antonio Oveci, Filippo lo meo, Andrea Zingale, Branco Seeonee, Palermo 6, Distretto Palermo Ovest, Regione Sud.

Obiettivi dell'attività
Verificare che i Lupetti sappiano eseguire gli esercizi di BP

Descrizione sintetica
Il Branco si cimenterà in una gara tra mongolfiere, quando ogni Lupetto riuscirà a gonfiare la propria si alzerà in volo e cercherà di girare il mondo nel più breve tempo possibile.

Preparazione
Palloncini per ogni Lupetto

Descrizione del gioco
Due grandi esploratori sono riusciti a compiere una grande avventura quella di girare il mondo in 50 giorni in mongolfiera. Ad ogni Lupetto verrà dato un palloncino che dovrà gonfiare usando la bocca nel mentre che questo palloncino si gonfierà cominceranno a correre per un campo dove agli angoli ci saranno dei cerchi di corda che simboleggeranno le varie città dove passeranno le varie mongolfiere. Una volta arrivati dentro i cerchi di corda questi per dovranno sgonfiare il palloncino e mettendo le mani in alto scendere fino a terra toccandosi la punta dei piedi per ricevere il pass della città. Il Lupetto che conclude nella maniera più veloce e corretta il percorso riuscirà anche lui ad eguagliare l'impresa dei due esploratori.

Materiale necessario:
Palloncini

Punti di attenzione
Stare attenti a come respirare col naso.

Prova 32: Saper eseguire 25 salti alla corda girata da solo dall'avanti all'indietro

Autori: Roberto De Albentiis e Francesco Centonze, Branco Fiore Rosso, Gruppo Ancona 1

Obiettivi dell'attività
Verificare se i lupetti sono in grado di eseguire 25 salti alla corda girata dall'avanti all'indietro.

Verificare altresì se i lupetti sono coordinati tra di loro e nell'adoperare una palla.

Descrizione sintetica
Il branco diviso in sestiglie si appresta ad un percorso a ostacoli lungo un campo quadrangolare;il campo si presenta così diviso:

A----salt.A-----A
A A
A A A
_____
ZONA NEUTRA
_____
B B
B B B
B----salt.B-----B

In ogni sestiglia c'è un lupetto (salt. A/B), che effettua 25 salti alla corda girata dall'avanti all'indietro, osservato da altri due lupetti della propria sestiglia. Si trova in fondo al campo: se sbaglia, un altro lupetto deve invece dargli il cambio; non appena riesce ad effettuare i 25 salti, comunque, deve dare anche lui il cambio.
Gli altri lupetti di ogni sestiglia devono cercare contemporaneamente di colpire con un pallone il saltatore avversario, che in caso venga colpito deve avere il cambio, e difendere il proprio; non possono né entrare né oltrepassare la zona neutra.
Perde la squadra in cui tutti quanti i lupetti abbiano saltato la corda.

Preparazione

Disporre del nastro stradale o quattro birilli per segnare i quattro lati ed angoli del campo; preparare due corde.

Descrizione del gioco

Ambientazione: proporre tale gioco come il percorso che Mowgli deve fare per scappare dal Bandar-log, o come il percorso che Mowgli deve fare per uccidere Shere-Khan o i Cani Rossi

Materiale necessario: quattro birilli o nastro stradale (facoltativo), due palloni, corde per saltare.

Punti di attenzione

Si deve cercare di arrivare ad un livello sportivo tale da necessitare poche spiegazioni in merito al salto corda; data la possibile lunghezza del gioco, è preferibile imbastirlo durante una caccia primaverile o meglio ancora durante le vacanze di branco.

Autore: Antonino Stabile, Branco Seeonee, Gruppo Corleone 1°, Distretto Palermo Ovest.

Obiettivi dell'attività: Sviluppo attività motorie di coordinamento ed equilibrio.

Descrizione sintetica**:** Una sfida di salto alla corda da proporre in Consiglio d'Akela ai lupetti più abili che si preparano a conquistare la seconda stella. Si possono dividere i lupetti in 2 squadre e dare come obbiettivo di raggiungere almeno 25 salti ciascuno divisi in più step per raggiungere l'obbiettivo in maniera graduale.

Descrizione del gioco: Si sfidano 2 lupetti alla volta, un lupetto sarà il cameriere mentre l'altro sarà il cliente. Ci sarà un dialogo tra i due che si svolgerà in questo modo:

Cameriere: "Cosa desidera?" Cliente:

"Un caffè"

Cameriere "Per quante persone?" Cliente: "(un numero a

scelta…es: 10)

Quindi il cliente farà tanti salti quanti sono i caffè chiesti, girando una corda da solo saltando dall'avanti all'indietro. I caffè si considerano bevuti se i salti vengono eseguiti tutti senza sbagliare. Dopo si cambiano i ruoli.

Materiale necessario**:** una corda.

Prova 33: Durante una caccia saltare da un muretto alto non oltre centimetri 100 e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino.

Autore: Branco Popolo Libero, Distretto Ancona

Obiettivi dell'attività
Verificare le condizioni atletiche dei Lupetti, in particolare la loro predisposizione al salto.

Descrizione sintetica
I LL del Consiglio d'Akela si cimentano in una gara di salto (a squadre o individuale): scopo del gioco è appunto saltare un muretto - alto circa un metro - preparato in precedenza dai Lupetti stessi.

Preparazione
Nella riunione del Consiglio d'Akela si prepara il muretto da saltare: può essere costruito mediante l'utilizzo di corde (e relative legature, magari in un CdA congiunto agli Esploratori di Alta Sq.) o attraverso l'utilizzo di scatole (legno, cartone, ecc.) ed attrezzi (martello, chiodi, ecc).
La realizzazione del muretto può essere utilizzata per superare una parte della prova di Mani Abili, mentre l'attività consente anche di superare una delle prove della specialità Atleta.

Descrizione del gioco
Ambientazione: la stagione di caccia è aperta! Arriva un cacciatore, in cerca della sua preda (una lepre, un canguro, ecc.), e la individua in uno dei Lupetti là presenti. Comincia la Caccia: sarà più veloce il cacciatore o la preda?

I LL sono in cerchio, affianco al muretto. Giocano a "MALALLOGGIA": uno corre al di fuori del cerchio e sceglie un Lupetto, di cui toccherà la spalla. I due devono partire istantaneamente, raggiungere il muretto, saltarlo e tornare il più in fretta possibile al proprio posto. Vince il Lupetto che arriva per primo; l'altro, a sua volta, comincerà a correre attorno al cerchio e sceglierà un altro Lupetto da sfidare.

Materiale necessario: corde (o scatole e attrezzi vari) per la costruzione del muretto.

Punti di attenzione
É importante che nella fase di preparazione del muretto i VVLL stiano vicini ai LL, in quanto la costruzione risulta essere complicata.

Autore: Elio Marchese, Branco Zampe Silenti , Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell'attività
Verificare se i lupetti più avanti nella pista abbia destrezza nei movimenti.

Descrizione sintetica
Dei bambini sono stati fatti prigionieri da una tribù di uomini che voleva cuocerli a puntino. Il rito di cottura prevedeva che fosse mantenuto un ritmo con un tamburo al "rimbalzo", il rumore dei tamburi può coprire la silenziosa fuga dei prigionieri.

Preparazione
Preparare un campo da gioco adeguato all'attività facendo attenzione al muretto che dovrà essere saltato.

Descrizione del gioco

Ambientazione: in un antico villaggio c'erano degli stregoni che avevano fatto prigionieri diversi abitanti disposti a tutto pur di sfuggire alla prigionia degli stregoni.

Regole:

LL divisi in due squadre, "stregoni del villaggio" e lupetti in fuga. Gli stregoni con due dei prigionieri dovranno palleggiare girando in cerchio in senso orario , magari cantando una melodia tribale "ehao ehao ehao" , nel frattempo i prigionieri dovranno uscire dalla "prigione" saltando il muretto di circa 100cm. Qualora si ritenesse opportuno abbassare l'altezza di salto, si valuti l'idea di far saltare un bastone tenuto da due VL. Non appena l'ultimo sarà uscito dalla prigione, i due prigionieri che palleggiavano lanceranno i palloni verso gli stregoni e correranno per saltare il muretto. E' importante che i due prigionieri palleggiatori non smettano di palleggiare fino a quando tutti gli altri non siano scappati così da tenere sempre "vivo" il rumore. Qualora a questi il pallone sfuggisse di mano gli stregoni si accorgerebbero dei fuggitivi e li catturerebbero (presa al tocco) mettendoli insieme a loro a cantare nel cerchio, vincerebbero così gli stregoni. Quando tutti i fuggitivi saranno scappati si potranno invertire le squadre.

Materiale necessario: N. di palloni adeguato al n. degli "stregoni" + 2 prigionieri , Muretto /bastone

Punti di attenzione

La prova va adeguata alle esigenze di ciascun Lupetto.

Prova 34: Sapersi arrampicare su un albero alla presenza di un Vecchio Lupo o di un adulto

Autore: Alberto Ingrassia, Giuseppe Enrico Pitruzzella, Branco di Mowgli, Palermo 8 , Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell'attività

Insegnare i rischi e come sapersi arrampicare su un albero in sicurezza + Verifica del nodo bolina e un suo utilizzo.

Descrizione sintetica

Il Consiglio d'Akela con l'aiuto di un VL proverà, uno per volta, ad arrampicarsi in sicurezza su un albero (facile da scalare) sperimentando l'utilizzo del nodo bolina.

Preparazione

1. I VL prima dell'inizio avranno cura di scegliere un albero adeguato per le possibilità di tutti i LL del Consiglio d'Akela e preparato una corda su un ramo solido.

2. Nel frattempo i un VL fa una breve chiacchierata sui rischi e pericoli di arrampicarsi senza le dovute precauzioni .

Descrizione del gioco

Ad una certa altezza vi saranno sospese delle caramelle ; un LL per volta dovrà con l'aiuto dei VL applicare su se stesso il nodo bolina, salire sull'albero riuscire a prendere una caramella .

Materiale necessario:

Corda, spago caramelle, materassini.

Punti di attenzione

Altezza e conformazione dell'albero, capacità fisiche e motorie dei LL

Autori: Leonardo Corbo, Branco del popolo libero, Distretto Ancona e Don Andrea di Santa Maria Nuova

Obiettivi dell'attività

Verificare le capacità di arrampicata su un albero, la conoscenza giungla e l'osservazione. In più è possibile sensibilizzare il lupetto al rispetto della natura.

Descrizione sintetica

Arrampicandosi su un albero il lupetto deve trovare con gli occhi i foglietti sui quali sono disegnati dei personaggi giungla, deve quindi scendere e riportare tutti i loro nomi su un foglio cercando di trovarne/ricordarne il più possibile.

Preparazione

Innanzitutto è necessario individuare un albero adatto all'attività: non troppo alto, scalabile da un bambino di 9-10 anni e con un punto sul quale fermarsi senza rischio di cadere e da dove osservare con calma. Individuato tale postazione si devono preparare i cartellini con i disegni di personaggi giungla ben distinguibili e caratteristici (per esempio un lupo sarebbe troppo generico) e legarli con cordino, spago o scotch ai rami circostanti il punto di osservazione, in modo che non siano raggiungibili dal lupetto ma ben visibili.

Descrizione del gioco

I lupetti salgono sull'albero uno alla volta alla presenza di un vecchio lupo. Una volta raggiunta la posizione indicata come punto di osservazione dal VL il lupetto ha a disposizione un certo tempo per guardarsi intorno e trovare e riconoscere i personaggi giungla fra le fronde attorno a lui. Una volta finito il tempo il lupetto scende dal ramo e scrive i nomi dei personaggi che ha riconosciuto. Nel frattempo parte un secondo lupetto e così via. Alla fine colui che avrà trovato più personaggi assegnandogli il nome corretto sarà il vincitore.

Materiale necessario: Foglietti con disegni, materiale per fissarli ai rami (cordino, spago, scotch ecc…), carta e penna (anche dei lupetti stessi)

Punti di attenzione

Prima di iniziare l'attività si può proporre ai bambini di abbracciare il tronco dell'albero immaginando che la sua linfa scorra come il proprio sangue per così sentire la pianta come un altro essere vinvente e non un semplice ostacolo su cui salire.

Ricordare che l'attività è proposta dal Manuale per il C.d.A. in quanto richiede tempo e l'attenzione da parte dei vecchi lupi verso ogni singolo lupetto.

Ovviamente è bene aiutare quei lupetti che per vari motivi dovessero trovare difficoltà nell'arrampicata.

Prova 35: Durante una Caccia saper saltare un fosso largo da 100 cm a un massimo e non oltre 120cm e in ogni caso adeguato alla struttura fisica del bambino.

Autore: Elio Marchese e Fabrizio Centonze, Branco Zampe Silenti , Distretto Palermo Ovest

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti più avanti nella pista abbia destrezza nei movimenti, E' inoltre possibile verificare la prova di 1 Stella "Saper eseguire il nodo piano"

Descrizione sintetica

Il branco riprende l'episodio del Racconto Giungla della "Caccia di Kaa" , il cucciolo d'uomo , saltando da un albero all'altro vuole scappare dalle Tane Fredde, dovrà star attento a non essere catturato dalle Bandar o ad essere colpito dai tanti frutti e noci di cocco che queste gli scaglieranno contro.

Preparazione

1. I lupetti che hanno già conquistato la prima stella o che sono su tale pista prepareranno dei cerchi con dei cordini , chiusi tutti con il nodo piano. In questa fase sarà possibile effettuare la verifica per la prova n. 14 "Saper fare il nodo piano"

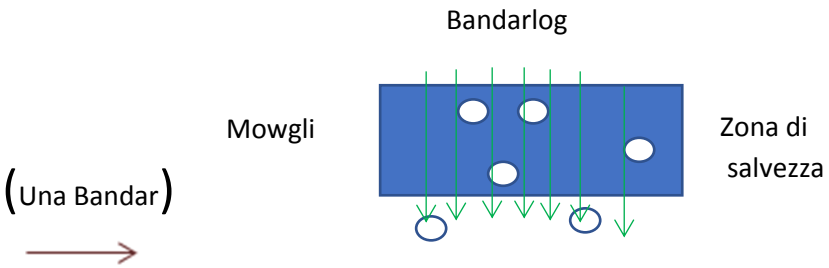
Descrizione del gioco

Ambientazione: Allora Mowgli comprese di essere arrivato in un luogo assai brutto. "Tutto ciò che Baloo ha detto del Bandar-log è vero", pensò tra di sé. "Non hanno Legge, né richiamo di caccia, né capi… nulla, fuorché sciocche parole e piccole mani rapaci da ladri. Se qui mi accadrà di morire di fame oo di essere ucciso la colpa sarà soltanto mia. Ma che penso! Devo cercare di tornare alla mia giungla!"

Regole:

N.B. a seconda del numero dei lupetti nel branco si può valutare l'idea di dividere i LL in due squadre, una di Mowgli e una di Bandar che si scambieranno al termine di un determinato tempo oppure si potrà stabilire che i cuccioli siano le bandar (così da poter sviluppare il lancio palla) e i più grandi i Mowgli (così da poter mettere la zampata sulla prova di pista in obiettivo).

Un lupetto sarà Mowgli e dovrà provare a raggiungere le "mura delle Tane Fredde", ovvero un lupetto, saltando da un "albero" all'altro (cerchi di corda) dovrà raggiungere un punto di salvezza senza essere colpito dalle bandar che scaglieranno raso terra dei frutti (delle pallette). Se il Lupetto arriverà alle mura senza essere colpito sarà salvo.
Si valuti l'ipotesi di far inseguire il lupetto Mowgli da una Bandar per far svolgere la stessa prova ad un altro lupetto contemporaneamente e per dare l'idea dell'inseguimento, il L Bandar potrebbe dover prendere uno scalpo bianco che avrà addosso il L Mowgli.



Materiale necessario: Cordini lunghezza 100 cm da chiudere in cerchi con nodi piani, tanti quanti sono i lupetti, pallette (circa 2 per ogni "Bandar") , uno scalpo bianco da dare eventualmente al L Mowgli se si sceglie di attuare anche l'inseguimento.

Punti di attenzione

E' importante che gli "alberi di atterraggio" siano a distanze diverse , almeno una volta che vi sia una distanza compresa tra i 100 cm e 120cm. Se i lupetti avranno fatto del loro meglio e non riusciranno a raggiungere il cerchio potranno continuare la corsa perché si saranno aggrappati ad un ramo più piccolo, purché si avvicinino ai cordini. La prova va quindi adeguata alle esigenze di ciascun lupetto.

Autore: Leonardo Corbo, Branco del popolo libero, Distretto Ancona

Obiettivi dell'attività

Verificare che lupetti sappiano saltare un fosso (o un sostituto di esso) di ampiezza 100-120cm nel corso di una caccia. Durante la stessa si svolgono altre attività.

Descrizione sintetica

Durante una caccia divisa in più tappe che può avere più ambientazioni (ad esempio l'inseguimento di mowgli da parte di Bagheera e Baloo durante la caccia di Kaa) una delle prove lungo il percorso consiste nel superare un ostacolo con le caratteristiche descritte dalla prova.

Preparazione

Durante la preparazione della caccia con il sopralluogo si individua il luogo adatto dove svolgere la prova. Questo può essere un vero fosso se considerato sicuro, altrimenti si può "disegnare" l'ostacolo con corda o nastro bianco-rosso. È opportuno segnalare la prova nello stesso modo con cui si ha intenzione di segnalare le altre tappe della caccia. Si lascia dunque un foglietto legato ad un albero (o comunque in un luogo visibile) di fianco al luogo della prova dove viene descritta la prova magari in aggiunta ad una citazione dal racconto giungla usato come contesto. (per esempio quando Bagheera salta il fiume durante la caccia di Kaa)

Descrizione del gioco

I Lupetti arrivano sul luogo della prova durante la caccia, qui leggono il foglietto e svolgono la prova. Un vecchio lupo controlla che tutti la svolgano e propone alternative a quei lupetti che per vari motivi non dovessero riuscire a saltare la distanza richiesta. (ad esempio diminuire la distanza o fare una capriola lupetto, se non strisciare sull' "acqua" col passo del giaguaro come fa Kaa nel racconto). Quando ognuno ha svolto la prova i Lupetti passano alla tappa successiva.

Materiale necessario: Un foglietto su cui riportare l'estratto, materiale per segnare i limiti dell'ostacolo (nastro bianco-rosso o corda)

Punti di attenzione

Assicurarsi bene che la prova non comporti rischi inutili e modulare la difficoltà a seconda delle capacità del singolo.

Sebbene la prova appaia molto semplice ritengo sia utile farla eseguire abbastanza spesso in vari contesti in modo da allenare le capacità fisiche del bambino in modo costante e di dare possibilità di miglioramento in tale ambito.

Prova 36: Saper leggere un qualsiasi termometro

Autore: CoBra Branco Luna Piena – Ripe 1

Obiettivi attività:

Spiegare al branco che esistono diversi tipi di termometri, spiegare come si usano/leggono e da che materiali sono costituiti.

Descrizione sintetica:

Il branco gioca di sestiglia, gioco diviso in due fasi + chiacchierata finale:

Fase 1 – I lupetti devono riuscire ad entrare in una base difesa dai VVLL (vestiti da batteri) e cercare di recuperare più materiali possibili che gli serviranno poi nella seconda fase per costruire i termometri.

Fase 2 – Staffetta (sempre di sestiglia) dove sotto ciascun termometro "vero" loro posizionano i materiali conquistati nella prima fase

Fase 3 – Una volta "costruito" ci sarà una chiacchierata sull'uso dei termometri da parte di un VVLL

Descrizione del gioco

Uno o più vecchi lupi vestiti da batteri irrompono in tana dicendo che hanno rubato tutti i termometri esistenti nel paese/città così che nessuno potrà mai più misurare nessuna temperatura (soprattutto quella corporea) e loro prolifereranno indisturbati.

Con Akela il branco parte in caccia e affronta la prima fase del gioco (*Fase 1 – I lupetti devono riuscire ad entrare in una base difesa dai VVLL (gli stessi del lancio del gioco) e cercare di recuperare più materiali possibili che gli serviranno poi nella seconda fase per costruire i termometri*)

Finita questa prima fase il branco affronterà la seconda parte. Si posizioneranno i veri termometri su di un tavolo e a turno le sestiglie a staffetta dovranno portare gli elementi conquistati e posizionarli vicino al termometro corrispondente (es termometro a mercurio – materiale MERCURIO) e così via fino all'esaurimento di tutti gli elementi. E' possibile inserire nel tragitto fatto dal lupetto alcune prove di altre piste (salto corda prima di partire, pie zoppo, ecc…)

Alla fine del gioco Akela o un vecchio lupo (dopo aver decretato la sestiglia vincitrice) farà una breve chiacchierata sui termometri e su come usarli

Materiale necessario

Diversi tipi di termometro (mercurio, digitale, ecc…) - Corde per base prima fase – fogli con materiali che costituiscono termometro (vetro, plastica, carta, mercurio, pile ecc..) – vestiti da batteri per VVLL

Autore: Mirko Tavani, Branco Grande Rupe, Gruppo RIETI 1, Distretto Lazio nord - Umbria

Obiettivi dell'attività

Insegnare ai lupetti di 1^stella a leggere un termometro.

E' inoltre possibile fare allenamento sensi e coordinamento per cuccioli e zampe tenere.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara a staffetta (a squadre o sestiglie), cercando di far salire la temperatura del termometro prima degli altri (preparati in precedenza dal Consiglio d'Akela)

Preparazione

1. Nella riunione di consiglio d'Akela si preparano i termometri, con dei tubi in acrilico trasparenti incollati con la colla a caldo ad una base in compensato o acrilico per tenerli in piedi. Andranno inoltre preparati 5 cartelloni identificativi illustrati con i mesi:

1) gennaio, febbraio

2) marzo, aprile

3) maggio

4) giugno, luglio

5) agosto

Ogni cartellone corrisponde ad una bacinella da almeno 5 litri con sul fondo scritto rispettivamente per ogni cartellone 0°C, 10°C, 20°C, 30°C, 40°C.

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un viaggiatore che racconta le sue avventure in giro per il mondo e dice che è la prima volta che viene in italia e che non ha idea del clima e non conosce che temperature faranno nei prossimi mesi quindi chiede ai lupetti di aiutarlo a capirlo con un termometro.

Ogni Sestiglia avrà un termometro con all'interno una pallina da ping ping colorata vicino al quale ci sarà un VVLL o il capo sestiglia armato di pennerallo indelebile.

Ogni Sestiglia si disporrà in fila per la staffetta ed al primo verrà affidata un brocca da 1 litro.

Al via i primi lupetti delle sestiglie dovranno correre alle bacinelle seguendo l'ordine cronologico dei mesi, riempire la brocca, leggere la temperatura sul fondo, correre al termometro della propria Sestiglia e versarvi l'acqua, e comunicare al VV.LL o capo sestiglia la temperatura che Andrà scritta vicino la pallina colorata.

Dopodiché correrà a dare la brocca al prossimo che continuerà la staffetta

Vincerà la Sestiglia che finirà prima con il maggiore contenuto di acqua nel termometro

Materiale necessario:

1 x sestiglia Tubo acrilico trasparente diametro 50 mm alto 1 metro con diametro interno >40mm
1x sestiglia base in acrilico o compensato 30x30 cm

1 x sestiglia brocca da 1 litro

1x sestiglia pallina da ping ping colorata

Colla a caldo

1x sestiglia pennarello indelebile

5 bacinelle da 5 litri con temperature scritte sul fondo

5 cartelloni dei mesi con disegni in base alla stagione

Autore: Simone Pizzolato e Vecchi Lupi, Branco Pista Sicura, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Saper leggere un termometro. Si possono anche verificare le prove di prima stella 21 "saper fare una capriola avanti e una all'indietro, 22 "saper fare un adeguato percorso a piè zoppo" e 35 di seconda stella "saper saltare un fosso"

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una gara a staffetta per leggere correttamente qual è la temperatura che indicano i vari termometri.

Preparazione

Preparare il percorso ad ostacoli.

Descrizione del gioco

Il branco è diviso in squadre, disposte in fila ognuna dietro un cono di partenza. Al via, il primo lupetto di ogni squadra parte e affronta il percorso a ostacoli (es. salto di un fosso, tratto a piè zoppo, capriola, ecc.). Al termine del percorso ogni lupetto trova un'area corrispondente alla sua squadra, in cui si trovano sparpagliati dei foglietti con disegnati termometri a mercurio tutti uguali ma che segnano temperature differenti.

Il lupetto raccoglie un foglietto e lo deposita su una tabella preparata per ogni squadra che si trova oltre l'area dei foglietti: nella tabella si trovano scritte diverse temperature e in corrispondenza di ognuna c'è lo spazio per un foglietto; il lupetto incolla il suo foglietto accanto alla temperatura che ritiene corrispondente.

Al termine, ogni lupetto torna indietro e dà il cambio al suo compagno di squadra battendogli il 5.

Vince la squadra che ha indovinato più combinazioni esatte. In caso di parità, vince la squadra che ha terminato prima.

Materiale necessario: coni, nastro per delimitare le aree, foglietti con disegnati i termometri, una tabella per ogni squadra con scritte le temperature e spazi per incollare i foglietti, colla per ogni squadra.

Punti di attenzione

E' importante far vedere ai lupetti, prima dell'inizio del gioco, un termometro vero per insegnare loro come leggere la temperatura .

Prova 37: Conoscere i pericoli della sporcizia su una ferita, saperla lavare, disinfettare e fasciare

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

Obiettivi dell'attività

Imparare a curare le diverse tipologie di ferite.

Descrizione sintetica

Il branco si cimenta in una caccia al tesoro (a squadre), cercando gli oggetti necessari per curare un ferito. In precedenza il Consiglio d'Akela prepara un cartellone che illustrerà al branco con descritte le varie tipologie di ferite e come curarle.

Preparazione

1. Nella riunione di Consiglio d'Akela si presentano le varie tipologie di ferite (da taglio, da punta, abrasione, ustione), con l'aiuto se si vuole di un volontario della croce rossa e si spiega come curarle.

2. Il consiglio d'Akela diviso in gruppi da due (capo e vice della sestiglia) preparano un cartellone con descritto come curare una ferita (da taglio, da punta, abrasione)

3. Prima del lancio della caccia al tesoro ogni gruppo C.d.A. presenta e spiega la ferita descritta nel cartellone

Descrizione del gioco

Ambientazione: arriva un cameriere/cuoco chiedendo aiuto perché dei suoi colleghi si sono procurati delle ferite mentre lavoravano in cucina, purtroppo però la loro cassetta del pronto soccorso è molto disordinata e non sono in grado di trovare gli oggetti giusti per curarsi. Gli oggetti necessari sono sparsi nel campo sta a i lupetti divisi per sestiglia trovare gli oggetti giusti e curare i feriti. La sestiglia che cura più pazienti nel modo giusto vince.

Materiale necessario: cartelloni (uno per sestiglia), colori e matite, cassetta del pronto soccorso con tutto il necessario oppure materiali per curare il paziente disegnati su un cartoncino (si possono aggiungere anche oggetti sbagliati).

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di cura del paziente sia coinvolta tutta la sestiglia e non solo un lupetto.

Autore: Carlo Zardin e Vecchi Lupi, Branco Raggio Lunare, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Insegnare ai lupetti di seconda stella il testo della prova, in un gioco assieme al resto del branco, periodo marzo-aprile-maggio

Descrizione sintetica

Sparsi in un'area appena adiacente al campo di gioco ci sono dei bigliettini con frasi inerenti alla ferita (ad esempio). I lupetti dovranno raccogliere più bigliettini possibili e metterli in tasca (serviranno dopo). Prima di questo si spiegano le regole del gioco principale a squadre: campo rotondo, 2 squadre, ogni squadra ha 2 porte, lo scopo del gioco è fare canestro nelle porte. Chi fa più punti vince. C'è però una difficoltà in più: ci sarà un lupetto di ogni squadra che starà fuori dal campo a discutere la prova con un vecchio lupo, per un tempo limitato, circa 1 minuto e mezzo, lo stesso tempo per ogni coppia di lupetti. Per fare questo è necessario costruire una mappa con le squadre equilibrate (ugual numero di lupetti di prima stella da entrambe le parti) e si chiamano fuori dal gioco i lupetti, seguendo la mappa, e dando così precedenza ai lupetti di prima stella. Per facilitare l'uso di acqua, disinfettante e garza il vecchio lupo può simulare una ferita che deve essere curata.

Squadra 1	Squadra 2

Lupetto 1- prima stella	Lupetto 1-1 stella
Lupetto 2-prima stella	Lupetto 2-prima stella
Lupetto 3-prima stella (ultimo)	Lupetto 3-prima stella (ultimo)
Lupetto 4 -seconda stella	Lupetto 4-seconda stella
Lupetto 5-zampa tenera	Lupetto 5-zampa tenera

Preparazione

Durante la riunione settimanale vanno preparati i bigliettini da spargere e possono essere del tipo: “una ferita per essere fasciata deve essere ben lavata” (vero), ”l’acqua ossigenata è importante per pulire l’interno della ferita” (vero), ”l’alcool è un ottimo disinfettante da utilizzare sulla ferita” (falso), ”il pericolo della sporcizia in una ferita è la colonizzazione della stessa da batteri e corpi estranei (infezione)” (vero). Sono necessari 1 o 2 Vecchi Lupi che arbitrano il gioco e 2 che seguono le prove

Descrizione del gioco

Ambientazione: ogni lupetto sa che un pericolo fondamentale per il nostro organismo sono le infezioni e nel nostro corpo c’è una vera battaglia tra globuli bianchi (squadra 1) e batteri nemici (squadra 2). Chi riuscirà a spuntarla?

Materiale necessario: Palla, nastro bianco-rosso per delimitare il campo, 4 porte (es. tronchetti da abbattere, ecc.), bottiglia di plastica piena con il tappo bucato (disinfettante), bottiglia di plastica piena per contenere l’acqua per lavare la ferita, giornali a strisce (simulano le garze), bigliettini con frasi inerenti alla ferita

Punti di attenzione

Ogni vecchio lupo, in base al lupetto che si trova davanti potrà richiedere prove differenti e personalizzate inerenti al contesto

Prova 38: Sapere come ci si comporta in caso di una scottatura leggera

Autore: Branco Fiore Rosso, Gruppo Forlì 1, Distretto Pesaro-Romagna

Obiettivi dell’attività

Insegnare ai lupetti come comportarsi in caso di una scottatura leggera, verificando una prova di 2 stella

Descrizione sintetica

I lupetti dovranno soccorrere un vecchio lupo in un gioco staffetta; infatti, a turno, correndo arriveranno ad un tavolo con dei foglietti indicanti vari oggetti, che dovranno scegliere e portare indietro. Alla fine del gioco, la sestiglia che ha completato il giro per prima, avrà diritto a cercare di curare il vecchio lupo con il materiale raccolto.

Preparazione

I VVLL preparano diversi foglietti con scritto oggetti che non servono a curare le scottature, e altri con scritto acqua, crema e riposo, in numero uguale per ciascuna sestiglia.

Descrizione del gioco

Ambientazione: si sentono dei lamenti in lontananza e un VL richiama i lupetti chiedendo aiuto e spiegando l'accaduto, quindi inizia il gioco: i lupetti dovranno salvare un vecchio lupo in un gioco staffetta, infatti a turno correndo arriveranno ad un tavolo con dei foglietti indicanti vari oggetti, che dovranno scegliere e portare indietro. Alla fine del gioco, la sesitglia che ha completato il giro per prima avrà diritto di cercare di curare il vecchio lupo con il materiale raccolto e così via.

Materiale necessario

Foglietti con oggetti scritti

Punti di attenzione

E' importante che nella fase di cura del paziente sia tutta la sestiglia coinvolta non solo un lupetto.

Autore: Ivo Bonotto e Vecchi Lupi, Branco Candida Luna, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Verificare se i lupetti del Consiglio d'Akela sanno come si interviene in caso di scottatura leggera.

Descrizione sintetica

I lupetti del Consiglio d'Akela soccorreranno un finto ustionato cercando di non applicare erroneamente materiali medicali e curando correttamente la scottatura.

Preparazione

Verificare il contenuto della cassetta di pronto soccorso

Descrizione del gioco

Ambientazione: in un albergo a 5 stelle i lupetti incontrano il direttore generale (Vecchio Lupo) che vuole presentare loro le sale, le stanze e la cucina. Mentre lo stesso introduce le varie argomentazioni, arriva il suo caro amico cuoco (Vecchio Lupo) che porta una pentola d'acqua "bollente" per scaldare le vivande per la festa in sala grande. Proprio mentre questi si parlano la pentola scivola di mano al cuoco ed un po' d'acqua cade sul braccio di quest'ultimo che per la paura non riesce più a rialzarsi e preferisce rimanere seduto sul posto. Il direttore, scioccato da quanto accaduto, chiede aiuto ai lupetti accompagnandoli nell'assistenza all'ustionato ed indicando loro i ruoli di ogni singolo lupetto. L'unico inghippo è che tutto il necessario per curare il povero cuoco viene conservato dentro la cassetta di primo soccorso alloggiata in modo permanente sul muro non lontano dalla hall. Ne nasce quindi una staffetta dal luogo dell'incidente fino ad un'area ben delimitata che rappresenta la cassetta di primo soccorso dell'albergo.

Regole: il direttore deve dare dei ruoli ai lupetti; confortare l'ustionato, recuperare il materiale necessario dalla cassetta di primo soccorso (facchini), curare l'ustione (camerieri). I facchini potranno recuperare solo un materiale per volta dalla cassetta di primo soccorso. Il direttore generale aiuterà a far capire la superfluità o meno dei materiali che vengono di volta in volta recuperati dai facchini e l'ordine con cui devono essere applicati dai camerieri.

Al termine del soccorso, tutti si siederanno attorno al direttore generale il quale richiamerà la serietà dei LL e ripercorrerà le fasi dell'intervento.

Materiale necessario: cassetta primo soccorso, bottiglietta d'acqua che simulerà un rubinetto d'acqua, pentola con acqua, giacca elegante, camicia da cuoco.

Punti di attenzione

Nel momento finale quando i lupetti si siederanno attorno al direttore generale, questo elogerà le mosse corrette compiute dai lupetti e correggerà gli eventuali comportamenti o scelte erronei. Distribuire i ruoli tra i lupetti in base al loro numero.

Prova 39: Sapere accendere il fornello della cucina della propria casa alla presenza di un adulto

Autore: Branco Kipling, Gruppo Pesaro 1, Distretto Pesaro-Emilia Romagna

Obiettivi dell'attività

Imparare ad usare il fornello responsabilmente e in modo sicuro per preparare la merenda.

Descrizione sintetica

Dopo aver spiegato i rischi e i pericoli della cucina, abbiamo preparato insieme tè e pancake.

Preparazione

Preparare dei cartoncini con elencati i pericoli presenti in cucina e nasconderli; comprare gli ingredienti e disporli su un tavolo in cucina.

Descrizione del gioco

L'attività è stata presentata ai Lupetti del Consiglio di Akela. I Lupetti devono cercare i foglietti nascosti in cucina e, una volta trovati, andavano da un Vecchio Lupo che spiegava loro come comportarsi nelle varie situazioni. In seguito, divisi in coppie, i Lupetti divisi in coppie hanno preparato l'impasto per i pancake e li hanno cotti usando i fornelli.

Materiale necessario

Cartoncini con elencati i pericoli della cucina
Ingredienti per i pancake e per farcirli
1 ciotola per ogni coppia
1 mestolo per ogni coppia
1 padella per ogni coppia
Spugne e detersivo per pulire la cucina e lavare le stoviglie.

Punti di attenzione

È importante dar modo a tutti di accendere il fornello e trovare un ruolo ad ogni lupetto nella realizzazione del dolce.

Autore: Tommaso Marcuzzo e Vecchi Lupi, Branco La Nuova Traccia, Distretto Treviso Est

Obiettivi dell'attività

Presentare i pericoli e le accortezze necessarie all'utilizzo in sicurezza dei fornelli a gas casalinghi.

E' inoltre possibile effettuare alcune prove della specialità di "elettricista" grazie alla realizzazione del circuito elettrico necessario

Descrizione sintetica

Al Consiglio di Akela si spiegano i pericoli maggiori nell'uso errato del gas di casa. Se si ha la possibilità si può utilizzare anche un video proiettore per far vedere ai lupetti delle immagini/video su come usare correttamente il gas.

Come gioco applicazione in cui i lupetti dovranno fare un percorso a staffetta che li porterà ad usare un prototipo di fornello.

Preparazione

1. i vecchi lupi preparano il prototipo di fornello (piccolo circuito elettrico a pila con accensione lampadina) da impiegare per il gioco applicazione;
2. informarsi su quali sono i pericoli di un malfunzionamento dell'impianto "fornello" e come prevenire eventuali incidenti;
3. preparazione percorso atletico:
4. prendere accordi con i genitori per farsi fare dal Lupetto un thè caldo lasciando a lui il compito di mettere l'acqua a scaldare. Filmare/fotografare l'evento o scrivere sul quaderno caccia la prova con firma del genitore, o adulto.

Descrizione del gioco

Chiacchierata iniziale sui pericoli derivanti dal gas, esplosione o avvelenamento, ed i modi per prevenirli. Inoltre si spiegano le premure da avere

Gioco applicazione: percorso a staffetta costituito da: slalom, salto in lungo, salto corda, piè zoppo. Alla fine di tale percorso si ha la presenza di un vecchio lupo che sottopone al Lupetto il modellino di fornello. Se il movimento della manopola è corretto si accenderà la lampadina in modo da simulare il fornello acceso; nel caso in cui il Lupetto giri nel modo errato, la lampadina non si accende.

Variante: si può impiegare anche un fornello da campo (a gas) insieme al fornello elettrico per avere un risultato più completo

Verifica: trascrivere la prova sul Quadernino Caccia dei Lupetti e chiedere ai genitori di firmare una volta compiuta la prova, oppure farsi inviare una prova fotografica, o video, del superamento.

Materiale necessario: pericoli del fornello, prototipo del fornello, fornello da campo, coni, corda, nastro Bianco Rosso

Punti di attenzione

Spiegare attentamente il funzionamento corretto delle manopole.