

# GRANDE CACCIA “INDIANI”

**OBIETTIVO:** Attività Link LL--->EE

**DURATA:** 90 minuti (17,30-17,30)

**PARTECIPANTI:** 9 CDA (9 TRIBU')

## SPIEGAZIONE:

### LE TRIBU'

I cda diventeranno delle tribù indiane, le quali dovranno creare un proprio grido in base al nome attribuito e saranno contraddistinte sulla fronte con i seguenti colori a dita:

1. APACHE - ROSSO -TA2
2. COMANCHE – GIALLO TA1
3. CHEYENNE – VERDE - STATTE
4. KIOWA – BLU -BARLETTA1
5. SIOUX - ROSA (BIANCO + ROSSO) – BARLETTA2
6. INUIT – BIANCO – ANDRIA1
7. PIEDI NERI – NERO – ANDRIA2
8. NAVAJO – VIOLA ( BLU + NERO) – SANSEVERO 2
9. HOPI CELESTE (BLU+ BIANCO) – CAMPOBASSO

### ACCAMPAMENTI E OGGETTI DA RUBARE

Ogni tribù dovrà costruire il proprio ACCAMPAMENTO (base, 3m x 3m con nastro segnaletico e picchetti).  
Ogni tribù custodirà all'interno del proprio accampamento:

- 1 acchiappasogni;
- 2 frecce;
- 1 totem.

Al VIA, le tribù si troveranno davanti le loro basi. Lo scopo della caccia sarà rubare il totem delle tribù avversarie e per fare ciò dovranno prima rubare gli oggetti posti a sua difesa seguendo il seguente ordine di importanza:

1. acchiappasogni;
2. frecce;
3. totem.

Attenzione, le frecce e gli acchiappasogni potranno essere rubati da qualsiasi indiano, mentre per poter rubare il totem, l'indiano dovrà prima diventare un Guerriero conquistando prima almeno due Piume presso due delle 5 basi kim (gestite da un VVLL e da un CR per ogni base) e successivamente recandosi presso una delle 2 basi dei Guerrieri (ognuna gestita da un CR) per superare la prova del tiro con l'Arco.

Ogni tribù potrà dividersi in attaccanti e difensori, lo scalpo all'italiana sarà il mezzo con il quale ci si potrà sfidare.

### PRESA PER SCALPO ALL'ITALIANA E VITE

Lo scalpo all'italiana è una sfida uno contro uno. L'ingaggio è al tocco (per sfidare un avversario bisogna toccarlo), si utilizza una mano, mentre l'altra è dietro la schiena.

Dalla sfida non ci si può ritirare né scappare, e nessuno si può intromettere o sostituire.

Ad ogni tribù verranno consegnati quaranta talismani (vite, nastri colorati attaccati al collo), in modo da permettere ad ogni tribù di gestirsi le vite in base al numero degli elementi di cui è composta. Lo scalpo sarà leale (scalpo con una sola mano) e sarà obbligatorio sfidarsi con l'avversario al solo tocco. Nel caso in cui si perda, si dovrà cedere la vita all'avversario e tornare alla propria base per poi ritornare all'attacco. Nel caso contrario, quindi di vittoria, si potrà accedere all'accampamento avversario, rubare un solo oggetto rispettando l'ordine di presa (prima l'acchiappasogni, poi le 2 frecce e infine il totem se si tratta di un Guerriero) e tornare al proprio con il braccio alzato godendo così di una momentanea immunità (gli oggetti rubati vanno riposti nel proprio accampamento).



# GRANDE CACCIA “INDIANI”

## RICONQUISTA DELLE VITE

Nel caso in cui un indiano perda tutti i talismani (le vite) potrà ricorrere allo scambio di essi con i propri compagni di tribù, oppure recarsi presso una delle **3 CAPANNE DEGLI SCIAMANI** per superare una prova ottenendo in cambio un Talismano (vita) e continuare così la caccia.

## DIVENTARE UN GUERRIERO

Per diventare un Guerriero e poter rubare il Totem di una tribù avversaria, ogni indiano potrà conquistare una PIUMA e relativi PUNTI BONUS, attraverso le **5 BASI KIM**. Come già detto in ogni base kim ci sarà un VVLL e un CR, in tal modo essi potranno disporre prove diversificate a seconda gli si presenti un lupetto del cda o un lupetto link.

Un lupetto che ha conquistato due piume si guadagna il diritto di andare a fare il tiro con l'arco, presso uno dei **2 TEPEE DEI GUERRIERI**, dove ci saranno i CR. Se riusciranno a centrare il bersaglio (basta che colpiscono il bersaglio grosso non il centro) conquisteranno il titolo di Guerriero e si fregeranno di un secondo segno sulla fronte.

## CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI

Alla fine della caccia, i vecchi lupi effettueranno il conteggio dei punti totalizzati da ogni tribù in modo da decretare la classifica ovvero:

- acchiappasogni 50 punti ciascuno;
- freccia 100 punti ciascuna
- totem 500 punti ciascuno;
- vita 1 punto ciascuno.
- Piuma 25 punti ciascuna.

**VINCE LA CACCIA LA TRIBU' CHE AVRA' TOTALIZZATO PIU' PUNTI.**

## ORGANIZZAZIONE DEL GIOCO

### POSIZIONE DEI VECCHI LUPI E DEI CAPI REPARTO

Le basi in cui dovranno presenziare i vecchi lupi saranno 14, mentre i Capi Reparto dovranno essere 9:

- 9 ACCAMPAMENTI con 7 VVLL e 2 CR per controllare lo scalpo e la presa degli oggetti
- 2 CAPANNE DEGLI SCIAMANI, adibite al superamento prove per il recupero vite con 2 VVLL;
- 5 BASI KIM, per la conquista delle Piume (con 5 VVLL e 5 CR);
- 2 BASI DEI GUERRIERI per il tiro con l'arco (con 2 CR)

### PROVE CAPANNE DEGLI SCIAMANI

Il vecchio lupo potrà consegnare una, ed una sola vita, al lupetto che risponderà correttamente ad una domanda tra le seguenti:

1. Chi è il fondatore dello scoutismo? *B.P.*
2. Dov'è nato B.P.? *Londra*
3. Quando è nato B.P.? *22 feb 1857*
4. Che mestiere svolgeva B.P.? *Militare*
5. Dove avvenne la battaglia più importante di B.P.? *Mafeking*
6. Quali incarichi assegnò B.P. ai bambini durante la battaglia? *postini*
7. Dove si è svolto il primo campo scout? *Brownsea*
8. In che anno si è svolto il primo campo scout? *1907*



## GRANDE CACCIA “INDIANI”

9. Parola maestra di Akela -*Buona caccia a tutti quelli che rispettano la legge della giungla*
10. Parola maestra di Baloo – *La giungla è grande e il lupetto è piccolo, che egli faccia silenzio e mediti*
11. Parola maestra di Bagheera. *Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità*
12. Parola maestra di Kaa. – *cuor leale e lingua cortese ti porteranno lontano nella giungla*
13. Parola maestra di Chil – *Siamo dello stesso sangue fratellino tu ed io*
14. Quando è nato il lupettismo? *1916*
15. Come si chiama il fondatore dell'assoraider? – *Aldo Marzot*
16. Nome totem di Aldo Marzot- *Pellicano del cimone*
17. Quando nasce l'assoraider? *1965*
18. Chi è il santo patrono degli scout?- *S. Giorgio*
19. Quando si festeggia S.Giorgio? – *23 aprile*
20. Il soprannome di Mamma lupa? -*Raksha, la diavola*
21. Chi parlò in favore di Mowgli alla rupe? *Baloo e Bagheera*
22. Con cosa bagheera ha riscattato l'ingresso nel branco di Mowgli? *Con un toro*
23. Cosa lanciano le scimmie dagli alberi? – *noci di cocco*
24. Chi sono le bandar?- *scimmie*
25. Dove viene portato Mowgli quando viene rapito?- *alle tane fredde*
26. Di chi hanno paura le bandar? -*kaa*
27. Chi fornisce indicazioni a Bagheera e Baloo su dove trovare Mowgli? *Chill*
28. Cosa ripete Akela quando i cuccioli devono entrare nel branco?- *Guardate bene, o lupi.*
29. Dove siede Akela? Dove si tiene il consiglio? – *sulla rupe*
30. Cos'è il fiore rosso? – *il fuoco*



# GRANDE CACCIA “INDIANI”

## PROVE DELLE 5 BASI KIM

**Attenzione:** in queste basi i lupetti link, si troveranno a dover superare delle prove tecniche per le quali sarà necessaria una precedente preparazione in tana.

### BASE KIM TATTO

Prove per lupetti CdA a cura del VVLL KIM TATTO, l'indiano che supererà la prova indovinando almeno 6 oggetti su 10 conquisterà una piuma.

Lista oggetti:

1. Accendino;
2. Pennarello;
3. Bottiglietta;
4. Pallina;
5. Forchetta;
6. Cucchiaino;
7. Libro;
8. Calzettone;
9. Orecchie;
10. Fischietto.

Prove per lupetti Link a cura del CR ABILITA' MANUALE, l'indiano che supererà la prova svolgendo almeno 5 nodi su 8 conquisterà una piuma.

1. Nodo Semplice
2. Nodo Piano
3. Nodo Scorsoio
4. Nodo Bolina
5. Nodo Bandiera
6. Nodo Bocca di Lupo
7. Nodo Cappuccino
8. Nodo Parlato

### BASE KIM GUSTO

Prove per lupetti CdA a cura del VVLL KIM GUSTO, l'indiano supererà la prova indovinando 6 gusti su 10, in tal modo conquisterà la piuma.

1. Pomodoro;
2. Succo di limone;
3. Nutella;
4. Sale grosso;
5. Biscotto;
6. Frutto;
7. Olio;
8. Zucchero;
9. Patatine;
10. Ketchup.

Prove per lupetti Link a cura del CR SALUTE E FORZA FISICA, l'indiano che effettuerà 2/3 di un passaggio alla marinara conquisterà una piuma.



# GRANDE CACCIA “INDIANI”

## BASE KIM OLFATTO

Prove per lupetti CdA a cura del VVLL KIM OLFATTO, l'indiano supererà la prova indovinando almeno 6 odori su 10 in tal modo conquisterà la piuma.

1. Cipolla;
2. Origano;
3. Pepe;
4. Aceto;
5. Basilico;
6. Banana;
7. Menta;
8. Cenere;
9. Cannella;
10. Aglio.

Prove per lupetti Link a cura del CR FORMAZIONE DEL CARATTERE, l'indiano che saprà spiegare il significato della bandiera e recitare l'alza o l'ammaina bandiera conquisterà una piuma.

## BASE KIM UDITO

KIM UDITO, l'indiano supererà la prova indovinando almeno 6 suoni su 10. I suoni saranno riprodotti attraverso una cassa audio riproducendo un file audio, che sarà inviato al VVll presente nella base.

Prove per lupetti Link a cura del CR SERVIZIO VERSO IL PROSSIMO, l'indiano che saprà curare almeno 2 delle 3 emergenze proposte, conquisterà una piuma:

1. Ferita da taglio
2. Bruciatura
3. Epistassi

## BASE KIM VISTA

KIM VISTA, l'indiano supererà la prova ricordando almeno 6 elementi su 10: Il vecchio lupo presente nella base dovrà indossare 10 elementi che non facciano parte dell'uniforme e coprirsi interamente con un impermeabile. Al via l'indiano avrà 30 secondi per osservare gli elementi estranei all'uniforme. L'indiano che supererà la prova conquisterà la piuma.

Prove per lupetti Link a cura del CR ABILITA' MANUALE, l'indiano che saprà tradurre 6 lettere morse su 10 supererà la prova e conquisterà la piuma.

## ELENCO DEI MATERIALI NECESSARI:

COLORI A DITA, un pacco da 6 per ogni CdA;  
SALVIETTINE, pacco di salviettine umidificate, uno per ogni CdA;  
NASTRO SEGNALETICO , uno per ogni CdA;  
PICCHETTI, 4 per ogni CdA;  
ACCHIAPPASOGNI, uno per CdA; (\*)  
FRECCE, due per ogni CdA;  
TOTEM, Uno per CdA; (\*\*)  
BERSAGLI E FRECCHE, un bersaglio per ogni base guerriero con 3 frecce per ogni bersaglio;  
TALISMANI, 40 nastri colorati da mettere al collo per ogni CdA;  
LENZUOLO, un lenzuolo bianco per ogni CdA;  
PALI, 30 pali per la costruzione dei tepee;  
CORDINI, 10 cordini per ogni CdA;  
TEMPERE E PENNELLI, tempere colorate e 10 pennelli per ogni CdA;  
PIATTI DI PLASTICA, 10 piatti di plastica per miscelare colori;  
PIUME, 300 piume di 5 colori diversi;  
NASTRO, 10 metri di nastro largo per mantenere piume sul capo;  
UN SACCO NERO, sacco per kim tatto;  
Accendino;



# GRANDE CACCIA “INDIANI”

Pennarello;  
Bottiglietta;  
Pallina;  
Forchetta;  
Cucchiaino;  
Libro;  
Calzettone;  
Orecchie;  
Fischietto;  
CUCCHIAINI, 100 cucchiaini;  
BICCHIERI, 100  
ACQUA  
Cipolla;  
Origano;  
Pepe;  
Aceto;  
Basilico;  
Banana;  
Menta;  
Cenere;  
Cannella;  
Aglione;  
Pomodoro;  
Succo di limone;  
Nutella;  
Sale grosso;  
Biscotto;  
Frutto;  
Olio;  
Zucchero;  
Patatine;  
Ketchup;  
CORDA PER PASSAGGIO ALLA MARINARA;  
CASSA AUDIO BLUETOOTH CARICA;  
TELEFONO CARICO CON LINEA INTERNET;  
IMPERMEABILE;  
FOGLI;  
PENNE.

**(\*) Ogni CDA dovrà preparare in tana il suo acchiappaogni con i colori della propria tribù che avrà come diametro 12cm. (grandezza di un cd)**

**(\*\*) Ogni CDA dovrà preparare in tana il suo totem alto 1,20m, principalmente con i colori della propria tribù.**

