



Guida per i Vecchi Lupi

***Obiettivi educativi,
scansione giornaliera e
attività***

Obbiettivi educativi

Questi sono gli obbiettivi prefissatoci e applicati nell'organizzazione delle attività contenute in questo libretto:

- 1) Accrescere la responsabilità di ciascun lupetto. Vogliamo responsabilizzare ogni lupetto, a seconda della sua P.P., in ogni ambito della vita alle VdB.

- 2) Amare e Rispettare la natura.
Spesso i nostri lupi ci sembrano non apprezzare le meraviglie del creato. Vogliamo far innamorare i nostri lupetti facendoli conoscere e rispettare la natura.

- 3) Creare una comunità di branco più coesa. Quest'anno dato l'alto numero di lupi è stato più faticoso creare una vera e propria comunità.

8	sabato 30 luglio	domenica 31 luglio	lunedì 1 agosto	martedì 2 agosto	mercoledì 3 agosto	giovedì 4 agosto	venerdì 5 agosto	sabato 6 agosto
		gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio	gln+colazione+cerchio
9	Partenza Cda - Montaggio quadro svedese	attività 2 - Arriva Russel - Specialità	attività 3 - Hai le qualità per venire con me? - Lupettiadi	Attività 5 - Si parte per le cascate - hike	Attività 7 - Charles Mans Attività natura - Cavalli	Cascate Paradiso - Giochi d'acqua	attività 10 - Troviamo Kevin per salvarlo - Grande gioco parte 1	attività 11 - Salviamo Russel - Grande gioco parte 2
12	pranzo	pranzo	pranzo	pranzo al sacco	pranzo	pranzo	pranzo	pranzo genitori
15	arrivo casa di Karl +sistemazione+ attività 1 - Regole in casa di Karl	Continua+Continuo Specialità+tempo per il fuoco lupi	Continuo lupettiadi+docce	Rientro+docce+ incontro Kevin - Vogliamo conoscere meglio Kevin al fuoco!	Continuo natura?+lancio Allietiamo Charles	continuo giochi d'acqua+docce+ Kevin viene rapito - Karl alleggerisce casa - Deserto (finisce che Karl decide di andare a salvare Kevin)	gioco normale, consiglio rupe e sistemazione camere+docce	messa+Consegna "ufficiale" ricordino+casa
19	cena al sacco (per cda frigo)	cena	cena	cena	cena	cena	cena	cena
20:30	Fuoco 1 - La vita di Karl	Fuoco 2 - Russel racconta di se - Fuoco Lupi	Attività 4 - Karl studia la strada per partire - Veglia alle stelle	Attività 6 - Arrivano i cani che vogliono Kevin - Gioco serale	Attività 8 - Allietiamo Charles - Cantalupo	Fuoco 3 - Album dei ricordi di Annie	battesimi	
22	nanna	nanna	nanna	nanna	nanna	nanna	nanna	nanna

SABATO 30 LUGLIO 2016

14.30 – Ritrovo a S. Rita, raccolta soldi e ricevute, preghiera e partenza destinazione Berleta

15.30 – Arrivo a Berleta

Lancio: Karl (vestito Karl) è fuori dalla casa seduto. Cosa ci fate qui? Cercate un posto per dormire? Qui non c'è niente! Poi sbuffando accetta di ospitarli in casa.

15.40 - Sistemazione camere

Attività 1 – Regole di Karl

16.00 – Lancio: Karl si lamenta dei lavori in corso. (qualcuno vestito con giubbotto catarifrangente). Karl sabota i lavori con succo di frutta nei serbatoi per mandare via gli operai.

16:10 - Merenda con succhi!

16:30 – Lancio: arriva il capo degli operai (vestito) che si lamenta del "vecchio" Karl che gli ha sparso in giro i progetti dei lavori.

16:35 - Inizio gioco caccia al tesoro con briciole alla Pollicino (fogli di carta) dove si trovano i vari impegnometro, punteggiometro, caccometro, umorometro

17:00 – Lancio: torna il capo degli operai che dice "ma cosa avete trovato? Non capisco cosa siano questi fogli. Poi ci sono nomi strani... (pattuglie) voi capite qualcosa?"

17:05 - Spiegazione regole fatta da Karl (scriviamo cartellone) + spiegazione cartelloni + divisione pattuglie (caimani, giaguari, colibrì, pirana, pappagalli) + tempo per urlare + Creazione del cassa di pattuglia + consegna libretti del campo

18.00 – Cantiamo un po' fino a cena

19:00 - cena

Checklist materiale:

- Merenda con succhi
- Vestito Karl (Balla)
- Cartelli tabù (Aiel)
- 2 Giubbotti catarifrangente (silvia)
- Vestito capo operai (Silvia)
- Foglietti da strappare
- Impegnometro (Chil)
- Punteggiometro (Chil)
- Caccometro (Chil)
- Umorometro (Chil)
- Cartellone bianco per regole campo
- Spille tappi con animali (Rama)
- 5 Scatoloni (Silvia)

- Colori
- 50 Libretti campo (Balla)

Fuoco 1 – La vita di Karl

20.30 – Kamaludu

20.35 – Lancio(muto): Karl bambino (vestito) arriva e si traveste da aviatore e incontra Ellie vestita anche lei da aviatore(vestiti aviatore). Vestiti come il nostro idolo nessuno ci può fermare!

20.40 – Gioco: Travestimento per entrare in una base (bandella). Si vince quando tutta la pattuglia è entrata nella base. Noi VVLL siamo dentro la base con 1 torce e quando li riconosciamo urliamo il loro nome e devono tornare indietro. Alla fine scoprono che chi vegliava sul sito era il loro idolo Charles Mans.

21.15 – Lancio: Karl ed Ellie un po' più cresciuti. Karl guarda il telegiornale (vestito) e scopre che il loro idolo è caduto in disgrazia. Troviamo le ossa dello scheletro per dargli una mano!

21.20 – Gioco: Scopo raccogliere le ossa del beccaccino con all'ergo archeologo (una sagoma a terra, il negativo, con all'interno 9 ossa con anello da pescare con una canna uncinata). Per guadagnare la possibilità di pesca le pattuglie si sfidano ad un quiz archeologico (domande)

22.00 – Lancio: degli scienziati (vestito) controllano lo scheletro e affermano che è falso.

22.05 – Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

Checklist materiale:

- Bandella
- Scheletro e ossa con anello (Wantolla)
- Domande archeologia (Kaa)
- Canna da pesca (wontolla)
- Vestito da giornalista (Kaa)
- Vestiti aviatore (Kaa)
- Vestito Karl bambino (Kaa)
- Giornale
- Camice bianco (Kaa)

DOMENICA 31 LUGLIO 2016

Attività 2 – Arriva Russel - Specialità

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: Arriva Russel (vestito) che è venuto a Berleta per prendere la specialità "Aiuto agli anziani". Guardandosi intorno vede, oltre a Karl, altri scout, e si vanta delle specialità che ha. Non vi piacerebbe averne delle altre?

9.15 – Inizio Rotazioni: i lupetti divisi nelle 5 pattuglie dovranno girare 5 botteghe (libretto capi botteghe) di specialità (della durata di 1 ora circa). 3 rotazioni mattutine, 2 pomeridiane.

Le specialità saranno:

- 1 – Meteorologo (mattina)
- 2 – Scaccia pericoli (mattina)
- 3 – Infermiere (mattina)
- 4 – Sarto (pomeriggio)
- 5 – Disegnatore (pomeriggio)

12.00 – Pranzo + siesta

14.30 – SS. Messa (libretto messa)

15.30 – Merenda

16.00 – Ripresa rotazioni

18.00 – Lancio: Russel si complimenta con i lupetti che sono stati molto bravi. Ancora però li conosce poco e chiede di presentarsi a lui la sera stessa, e lui farà altrettanto.

18.05 – Tempo per preparare Fuoco Lupetti. Devono preparare 1 bans e 1 gioco.

19.00 – Cena

Checklist materiale:

- Vestito Russel (Ballla)
- Libretto botteghe per capi (Ballla)
- Meteorologo:
 - Termometro
 - 5 Barattolo
 - 5 Palloncino grande
 - 5 bottiglia
 - 5 Cinesino
 - 5 Cassetta da montare (balla)
 - 10 Palline ping pong (silvia)
 - Chiodini
 - Martello
 - Taglierino
 - Scotch
 - 15 Bastoncini legno (balla)
 - Vinavil
 - 5 Elastico grande
 - Caraffa graduata
- Disegnatore:
 - 15 Fogli immagine (rama)
 - 35 fogli bianchi
 - Spago
 - Scotch di carta

- Sarto:
 - 70 pezzi di stoffa colorata (raffa)
 - 35 cordini colorati (silvia)
 - 2 pacchi cotone idrofilo
 - spille
 - 15 aghi
 - 3 rocchetti filo
 - 15 ditali
 - 15 modelli di cartone (rama)
 - Matite
 - Forbici
- Scaccia pericoli:
 - Cruciverba gigante con cartoncini parole (?)
 - Foglio soluzioni cruciverba (balla)
 - 4 radioline
 - Foglio istruzioni (balla)
 - Bigliettini da spostare (balla)
 - Buste (balla)
- Infermiere:
 - Fogliettini oggetti (balla)
 - Foglio soluzioni (balla)

Fuoco 2 – Russel racconta di se – Fuoco lupetti

20.30 – Kamaludu + bans nuovo fatto da Russel (Rama)

20.45 – Le pattuglie presentano ciò che hanno preparato

22.00 – Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

LUNEDI' 1 AGOSTO 2016

Attività 3 – Hai le qualità per venire con me? – Lupettiadi

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: Karl: ma cosa vuoi da me? Devi prendere una specialità? E quale? Ma sei sicuro di avere le doti necessarie? Ti metterò alla prova su quello che io facevo quando ero giovane come te.

9.15 – Gioco: Percorso Hebert da costruire su:

- Corsa
- Salto ostacoli
- Lancio pallina
- Equilibrio
- Trasporto peso
- Passi particolari (giaguaro, alternato, calciato, ginocchia, all'indietro)

10.30 – Giochi contemporanei: il branco viene diviso in 3 parti. I WVLL saranno separati con una prova a testa.

Ogni 30 min. circa rotazione (quando tutti hanno fatto almeno due volte ciascuna prova). Le prove sono:

- Pistola con elastico: devono abbattere dei barattoli posti ad una certa distanza
- Salto della corda singola e a coppie
- Tiro con l'arco: conteggio punti a bersaglio

12.00 – Pranzo

15.00 – Ripresa lupettiadi (eventuale conclusione delle prove mattutine)

15.30 - Giochi contemporanei con stessa modalità della mattina:

- Cerchio con bastone: percorso ad ostacoli
- Gonfiare palloncino e chiuderlo
- Corsa coi sacchi

16.30 – Merenda

18.00 - Docce

19.00 – Cena

Checklist materiale:

- 5 cerchioni bicicletta (silvia)
- 5 bastoni
- 60 palloncini
- 5 pistole ad elastico (rama)
- 20 elastici (silvia)
- 3 corde per saltare
- 40 sacchi grandi (silvia)
- Arco + frecce + bersaglio (silvia)
- 30 barattoli
- Pallina

Attività 4 – Studiamo la strada – Veglia alle stelle

20.30 - Lancio: Karl e Russell studiano una strada aiutandosi con le stelle per arrivare alle cascate paradiso.

20:35 – Serata racconti sulle costellazioni

21.45 – Guardiamo le stelle

22.00 - Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

Checklist materiale:

- Libretto coi racconti (Kaa)

MARTEDI' 2 AGOSTO 2016

Attività 5 – Si parte per le cascate - Hike

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: Arriva Karl. E' giunto il giorno di partire e mantenere la promessa che ho fatto ad Ellie! Andiamo alle cascate!

9.05 – Preparazione zainetti + pranzo al sacco + borracce

9.45 – Partenza (Cartina)

12.00 – Arrivo al vulcanino + pranzo + marshmellow + Storia vulcanino + siesta

14.30 – Partenza per tornare alla casa

16.30 – Arrivo a casa e merenda

17.00 – Docce

18.30 – Lancio: Karl e Russel incontrano Kevin(vestito)! Russel invita Kevin a passare la serata con loro perché è solo. Karl sbuffa un po'.

19.00 – Cena

Checklist materiale:

- Cartina (balla)
- Pranzo al sacco
- Marshmellow
- Storia vulcanino (balla)
- Vestito Kevin (Wantolla)

Attività 6 – Arrivano i cani che vogliono Kevin – Gioco serale

20.30 – Kamaludu (Kevin è già al fuoco)

20.40 – Lancio: Kevin inizia un bans. Poco dopo sente da lontano abbaiare dei cani e chiede a tutti di nasconderlo e aiutarlo a scappare.

20.45 – Gioco: Ad ogni pattuglia viene dato un Kevin (fantoccio) che devono trasportare in un luogo sicuro (base bandella). Per arrivarci i lupi devono superare degli ostacoli (slalom ecc.). Tutta la pattuglia è legata insieme alla vita (spago). Una alla volta tutte le pattuglie fanno il percorso.

21.30 – Lancio: Kevin: li sento stanno arrivando! Nascondetemi in mezzo a voi e mandateli via

21.35 – Gioco: Le pattuglie sono dentro alla base rotonda, ogni pattuglia compone una fila che è a sua volta un raggio del cerchio. Tutti i membri della pattuglia (eccetto i più esterni, sono bendati. I cani (VVLL) cercano di entrare nella base e staccare le piume al fantoccio di una pattuglia. Per fermare i vecchi lupi, il membro più esterno

della pattuglia deve riconoscere il VVLL e comunicare il suo nome al membro più interno passando l'informazione come col telefono senza fili. Il membro più interno della pattuglia può urlare il nome del VVLL e quindi fermarlo. Vince la pattuglia che avrà il fantoccio meno spennato.

22.15 – Lancio: Il vero Kevin è riuscito a scappare! I cani sono arrabbiati con Russel, Karl e le pattuglie perché hanno protetto Kevin, ma arriva Charles Mans che li ferma. Karl: ma tu...tu? Sei il mio idolo! Ho sempre sognato di conoscerti di persona!

22.30 - Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

Checklist materiale:

- 5 fantocci di Kevin (chil)
- Spago
- Bandella
- Star light (gallo)
- Vestito Charles Mans (balla)

MERCOLEDI' 3 AGOSTO 2016

Attività 7 - Charles Mans - Attività natura - Cavalli

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: Charles: ma cosa sai di me Karl? Forse non tutto. Ti porto a vedere una delle mie più grandi passioni!

9.10 – Partenza per maneggio

9.30 – Attività al maneggio con cavalcata. Durante le cavalcate posta di Chil, specialità e giochi vari.

12.00 – Pranzo

15.00 – Lancio: Karl: che cosa è necessario per diventare un esploratore come te? Charles: semplice: sapersi orientare e annotare tutto ciò che si vede!

15.05 – Attività: Libretto (bussola + segni di pista + percorso rettificato)
Costruiamo una bussola per orientarci (una a testa).

15.45 – Merenda

16.00 – Gioco: Le pattuglie fanno un percorso ad anello indicato con i segni di pista, accompagnati da un VL. Ad ogni segno di pista i lupi devono dire cosa hanno visto lungo il percorso e il VL si annoterà tutto creando un percorso rettificato.

Checklist materiale:

- 35 aghi
- 20 tappi di sughero
- 6 calamite (silvia)
- 35 ciotoline

- 5 pennarelli indelebili
- 40 libretti (balla)
- 5 format per percorso rettificato (balla)

17.30 – Lancio: Charles: vi ho raccontato le mie passioni, ora sono curioso di sapere cosa fate voi. So che siete molto bravi a cantare e allietare le serate. Russel: io sono bravissimo! Ho tutte le specialità. Charles: allora sta sera vedrò se avete ragione, vi giudicherò io!

17.45 – Tempo per preparare il cantalupo

19.00 – Cena

Attività 8 – Allietiamo Charles Mans – Cantalupo

20.30 – Kamaludu

20.45 – Canzoni bambini + canzone nostra del campo

22.00 - Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

GIOVEDÌ 4 AGOSTO 2016

Attività 9 – Arrivo alle cascate paradiso – Giochi d’acqua

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: “Finalmente le cascate, che bello” dice Russel coi braccioni

9.05 – Ci cambiamo con indumenti adatti per il fiume + Partenza per il fiume

10.00 – Giochi:

Conquista la base: ci sono 5 basi (bandella), in ogni base una squadra. I Lupetti devono entrare nella base avversaria e spruzzare con uno spruzzino un pezzo di carta velina fissato ad un cartone. La squadra a cui viene forato il cuore perde. Quando si entra nella base è possibile dare solo una spruzzata alla volta alla carta velina. Ogni pattuglia ha l’acqua colorata in modo diverso dentro gli spruzzini. Ogni lupo ha un tovagliolo attaccato alla maglietta con lo scotch. Se a qualcuno viene colorato il tovagliolo ha perso la vita e deve tornare alla base a cambiarlo. Ogni squadra ha un rotolo di scottex.

Barchette: ogni lupetto ha del tempo per costruire una barchetta fatta con cose naturali trovate vicino al fiume. Finite le barchette ci sarà la gara: 5 lupi alla volta(uno per pattuglia) schierano le proprie barchette e le lasciano andare. Vince la barchetta che arriva più lontana o arriva per prima.

12.00 – Pranzo

15.00 – Giochi:

- La patata che scotta(durante pallavolo): due lupi si lanciano il gavettone a distanza sempre maggiore. Vince la coppia che riesce a passarsi il gavettone alla maggior distanza senza farlo esplodere.

- Fai la barba a Karl: Un VVLL tiene saldamente un gavettone ricoperto di schiuma da barba sopra la testa di un lupetto, seduto su una sedia. Un componente della stessa squadra del lupetto deve ripulire il gavettone con una lametta il più velocemente possibile senza farlo esplodere. Contemporaneamente tutte le pattuglie a staffetta. Chi ha pulito si siede e ricomincia.
- Pallavolo con i teli: Si crea un campo da pallavolo (bandella), con al posto della rete un telo bianco. In ogni metà campo sta una squadra, divisa a coppie, che tengono insieme uno strofinaccio. Il gavettone (che funge da palla) deve essere lanciato da una parte all'altra del campo, dove la squadra avversaria cercherà di prenderlo al volo con gli strofinacci. Se lo prendono allora lanciano a loro volta, altrimenti se cade è punto della squadra che ha lanciato. Vince chi totalizza più punti.

16.30 – Merenda

17.00 – Docce

Checklist materiale:

- Braccioli (wontolla)
- Bandella
- 35 Spruzzini (silvia)
- 5 coloranti
- Scotch
- 5 rotoli di scottex
- 5 Cuori di carta velina (kaa)
- 600 Gavettoni
- 100 grandi
- 5 Lamette
- 5 Schiuma da barba
- ½ Teli bianchi (silvia)
- 20 Strofinacci

Deserto – Kevin viene rapito – Karl alleggerisce la casa

18.00 – Lancio: Russel arriva preoccupato. Avete visto Kevin? Karl hai visto Kevin? Mi sa che l'hanno perso altrimenti ci avrebbe detto che sarebbe andato via! Lo andiamo a prendere, vero Karl?

18.05 – Deserto

19.00 – Cena

Checklist materiale:

- 40 Traccia deserto (balla)

Fuoco 3 – Album dei ricordi di Ellie

20.30 – Kamaludu

20.40 – Lancio: Karl ritrova il vecchio album dei ricordi di Ellie. E voi li ricordate gli anni passati? Sapete cos'è successo prima che voi arrivaste qui? Non avete un album dei ricordi di branco?

20.45 – Divisione nelle 5 pattuglie che vanno in giro da i personaggi che trovano (i vecchi vecchi lupi) che gli raccontano un aneddoto e gli fanno fare una attività inerente. 15 min a stazione. Al termine di ciascuna prova viene consegnata una pagina del libro dei ricordi. (balla)

22.00 – Ritrovo insieme e messa in condivisione di tutte le pagine recuperate

22.15 - Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula
Checklist materiale:

- Pagine dei ricordi (silvia)
- Tracce serata (balla)
- Album dei ricordi del branco (silvia)

VENERDI' 5 AGOSTO 2016

Attività 10 – Troviamo Kevin per salvarlo – Grande gioco (parte 1)

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + Cerchio

9.00 – Lancio: Karl e Russel. Bene andiamo a salvare Kevin. Ma dov'è? Dobbiamo interrogare i cani per scoprirlo!

9.10 – Gioco: I vecchi lupi si dispongono in 5 punti differenti. Le pattuglie raggiungono un VVLL che li sfida (15 min. l'una) in una disciplina canina:

- Kim olfatto con ricerca: in una stanza ci sono diversi oggetti odorosi. I lupi devono cercarli e riconoscerli, il tutto da bendati.
- Gara di posa: Il VL dice cosa interpretare e i lupi devono rappresentarlo come scena dei quadri fissi.
- Kim udito: Nel bosco è nascosta una radiolina, l'altra è in mano al VL. I lupi devono cercare la radiolina nascosta, aiutati di tanto in tanto dal call del VL.
- Percorso ad ostacoli bendati con indicazioni della propria squadra
- Cane da riporto: ci sono degli oggetti nascosti nel bosco. Il VL chiede di trovarli tutti nel minor tempo possibili: pennarelli e segnare in un foglio tipo orientering senza mappa.

Alla fine di ogni prova, alla pattuglia viene consegnata una parte di un messaggio cifrato (che era già stato dato ai VVLL all'inizio del gioco). All'ultima prova viene consegnata la chiave di lettura del messaggio che li condurrà all'inizio della seconda parte del grande gioco.

10.15 – Lancio: Russel: Finalmente sappiamo dov'è il dirigibile! Attacciamolo ma occhio a non perdere nulla a causa del vento!

10.30 – Costruzione dei cinesini di carta

10.45 – Assalto al dirigibile: I lupi devono raggiungere il dirigibile. Vince la pattuglia che per prima riesce ad entrare tutta all'interno della base (bandella) che contiene il dirigibile (Auto bardata con alluminio). I lupi hanno dei cinesini di carta in testa. Se il cinesino vola via dalla testa il lupetto è eliminato e deve tornare alla base per rientrare in gioco. I VVLL al dirigibile saranno il vento (spazza foglie) che impedirà ai lupi di raggiungere il dirigibile.

11.45 – Russel riesce a raggiungere il dirigibile ma Charles lo imprigiona e il dirigibile vola via. Anche Russel è stato rapito!

Checklist materiale:

- 15 Oggetti odorosi
- 2 Radioline (rama)
- 4x5 Messaggi cifrati + 5 chiavi
- 40 bristol sottili (silvia)
- 2 Scotch
- Bandella
- 3 Alluminio
- 2/3 spazza foglie (rama)

12.00 – Pranzo

15.00 – Consiglio della rupe: partiamo dall'umorometro

16.30 – Palla berretto

17.30 – Docce

18.30 – Sistemazione delle camere

19.00 – Cena

Fuoco 4 – Battesimi

20.30 – Kamaludu

20.45 – Battesimi

22.30 - Mamma del cielo+ lavaggi + Ulaulaula

SABATO 6 AGOSTO 2016

Attività 10 – Salviamo Russel – Grande gioco (parte 2)

7.30-8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + fare gli zaini

9.00 – Arrivo genitori e cerchio del mattino insieme

9.30 – Lancio: Karl! dobbiamo andare a salvare Russel! Ho chiamato i miei amici per darci una mano! Ma dobbiamo procurarci qualcosa per raggiungere la dirigibile!

9.45 – Gioco: I genitori del CdA saranno in nostro aiuto. Tutti gli altri verranno divisi equamente in 5 squadre insieme ai loro figli. Le squadre dovranno, attraverso delle sfide, conquistarsi delle vite (a forma di palloncino). Le sfide durano circa 10 min. ciascuna. Primi 5 vite, secondi 4 vite, terzi 3 vite, quarti 2 vite, quinti 1 vita.

Sfida 1: Staffetta dei palloncini: le squadre si dispongono in fila indiana. Il primo della fila deve prendere un palloncino gonfiato tra il mento e il torace e passarlo al secondo e così via. Vince la prima squadra che riesce a portare in fondo per prima 10 palloncini. Prima di prendere il palloncino successivo bisogna aspettare che l'ultimo adagi il palloncino a terra.

Sfida 2: Raccogliamo l'acqua: le squadre si dispongono in fila indiana seduti. Il primo della fila deve passare un bicchiere colmo d'acqua (che riempie da una bottiglia) e lo passa dietro di sé. L'ultimo della fila lo scarica in una bacinella. Vince la squadra che riesce a trasferire la maggiore quantità d'acqua in un certo tempo

Sfida 3: Ruba palloncino: ruba bandiera con 5 squadre disposte a pentagono. Al centro ci sta il conduttore del gioco con un palloncino gonfio di elio. Per fare punto bisogna correre dietro al lato della propria squadra. Ogni punto un palloncino.

Al termine delle sfide le vite rimaste dalle 200 verranno suddivise equamente tra le squadre.

Durante le sfide i genitori del CdA riempiranno i palloncini di elio per la seconda parte del gioco.

10.30 – Lancio: Ora che abbiamo recuperato tutto non ci manca altro che andare all'arrembaggio!

10.45 – Gioco: Ogni squadra creerà una base con la propria bandella. Ogni squadra si dividerà al proprio interno in coppie, formate da un adulto e un bambino. La coppia sarà legata insieme ai polsi (nastro). L'adulto della coppia avrà lo scalpo. Al fischio le coppie devono cercare di entrare nelle basi avversarie per rubare le vite (ne prendono 2). Per bloccarli un'altra coppia dovrà toccarli e sfidarli a scalpo. Chi viene scalpato deve tornare alla propria base per rimmetterlo.

11.20 - Un fischio indicherà che è arrivato il dirigibile. Al centro della "manetta" deve essere attaccato un palloncino gonfiato di elio. I cani (VVLL + gen CdA) tengono rinchiusi dentro una base Russel e Kevin. Le coppie devono entrare nella base e legare un nodo alla "prigione" in cui sono rinchiusi (1 entrata, 1 nodo). Per difendersi i cani sono provvisti di mazza chiodata con la quale devono forare il palloncino delle coppie. Se lo forano, la coppia non può più volare e deve andare in officina (due o tre genitori che gonfiano palloncini) a far riparare la "mongolfiera" in cambio di una vita palloncino che la squadra tiene all'interno della propria base possono rubarsi le vite durante, lo scalpo la ha solo uno dei due della coppia. Quando l'ultimo nodo è stato sciolto Russel e Kevin sono liberi. Ovviamente è ancora valida la prima parte del gioco.

12.00 – Pranzo portato dai genitori

15.45 – Messa

16.30 – Premiazione pattuglia vincitrice (spilletta grape soda) + consegna magliette + Chiusura VdB

Checklist materiale:

- 300 vite palloncino (rama)
- Bandella
- 20 mazze chiodate (wontolla)
- 20 palloncini piccoli
- 200 palloncini
- Elio
- 7 spillette grape soda (silvia)
- Magliette