#IOSTOCOLCDA

RACCOLTA DEI GIOCHI IDEATI E REALIZZATI DAI CDA DEL LAZIO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

#iostocolcda

raccolta dei giochi ideati e realizzati dai consigli degli anziani del Lazio
© 2016 stampato in proprio

progetto grafico a cura di *Alberto Birindelli*

foto di copertina del Settore Comunicazione AGESCI Lazio

evento ideato e promosso dalla Pattuglia Regionale L/C e dagli IABZ del Lazio

un grandissimo grazie
ad *Emanuela Bonino*, (Arcanda del Lazio 2010-2014) che ha sempre creduto nella centralità dei bambini e che ha immaginato prima di tutti l' evento del CdA;
a *Marco Boitani*, vero "ideatore" dell'evento del CdA;
ad *Alberto Birindelli* che pazientemente ha sviluppato la grafica, i loghi di tutto l' evento;
a *Luca Cuccu*, maestro nella logistica;
a *Stefano Griguolo*, grazie al quale la logistica è stata un successo;
ad *Alessandro Meschino* e *Mattia Modesti* per il prezioso lavoro svolto con i clan di servizio;
a *Flavia Fortunati* e *Alessia Bonino* che tanto hanno fatto per la catechesi dell' evento;
a *Luca Benenati* per la cura e la professionalità con cui ha costruito e seguito il sito www.iostocolcda.it fondamentale per la riuscita dell'evento;

grazie
agli iabz
alla pattuglia regionale che fin dal week end di lancio dell' evento hanno creduto e lavorato alla buona riuscita dell' evento: *Domenico Filomena, Sara Tirirò, Alessandra Di Domenico, Martina Quadrana, Sara Orsini* e *Roberta Scafetta*.

UN GRANDISSIMO GRAZIE ai rovers e alle scolte delle Comunità R/S che hanno svolto servizio durante l'evento: *Roma 45, Roma 76* e *Roma 84*.

Ringraziamo:
il Comune di Roma per la concessione del Circo Massimo e l' assessore *Paolo Masini* per la vicinanza mostrataci;
La Regione Lazio e il Presidente *Nicola Zingaretti*, per l'affetto e le parole di stima rivolte agli educatori scout della regione Lazio;
Il Ministero della Sanità per il supporto che ci ha offerto.

INTRODUZIONE

Cari Fratellini e Sorelline del Lazio

Qualche tempo fa abbiamo pensato che potesse essere una "**cosa ben fatta**" poter **giocare tutti insieme** in un unico grande gioco con voi protagonisti.

Tutti i lupetti e le coccinelle del Lazio, per la prima volta, hanno avuto l'occasione di poter dimostrare quanto fossero bravi e quanto fossero capaci di **dare del proprio meglio** per rispondere, alla sfida lanciatogli , con un grande e forte **eccomi**!

Ma che cosa abbiamo fatto?
Abbiamo provato a chiedere a tutti i C.d.A. del Lazio di inventare un gioco, un gioco, sportivo, divertente, avventuroso e coinvolgente.

I C.d.A. con la loro fantasia e la loro creatività hanno inventato i giochi, costruito le regole, realizzato i materiali ed infine hanno giocato il gioco; dopo, abbiamo chiesto loro di rappresentare/scrivere le regole ed infine di realizzare un filmato/delle foto/dei cartelloni che facessero vedere agli altri Branchi/Cerchi il loro gioco, come si giocava e che materiale era occorrente.

Una volta terminate queste "operazioni" ogni C.d.A. ha pubblicato le regole ed i giochi (filmati o foto) attraverso il sito "iostocolcda"; in questo sito potevano entrare tutti i C.d.A. del Lazio e potevano votare, dapprima, il gioco più bello e avvincente della loro zona e poi tra i vincitori delle zone, il vincitore del gioco più entusiasmante della regione.

Oggi questo gioco,"Waterflags" è il protagonista del nostro torneo, oggi tutti i CdA faranno del proprio meglio per divertirsi insieme in una giornata ricca di gioia ed entusiasmo!

I CdA ci hanno veramente stupito, hanno realizzato dei filmati meravigliosi, creato regole chiare e precise in modo che tutti i branchi e i cerchi del Lazio hanno potuto giocare al meglio i giochi di ogni CdA.

Durante lo svolgimento delle partite del torneo tutti i bambini hanno giocato con grande gioia, lealtà e cortesia seguendo i principi della Promessa e della Legge.

Roma, Circo Massimo 12 aprile 2015

Buona Caccia e Buon Volo!

Akela e Arcanda del Lazio
Paola D'Onofrio, Marco Piraccini e Fra Stefano Lovato

LA GIUNGLA DICE

"Ma il piano di Mowgli era abbastanza semplice. Tutto quello che voleva fare era di compiere un vasto giro su per la collina per arrivare all'inizio del burrone e poi spingere i bufali verso il basso prendendo Shere Khan tra i bufali e le bufale; Perché sapeva che Shere Khan, dopo un pasto e una grande bevuta, non sarebbe stato in condizioni di arrampicarsi su per i fianchi del burrone e di sfuggire così alla lotta cercò ora di calmare i bufali alla voce, e Akela si era lasciato superare per far da serrafile e si limitava a mugolare una o due volte per affrettare la retroguardia. Fu un lungo cerchio quello che scrissero perché non volevano avvicinarsi troppo al burrone e mettere Shere Khan in allarme infine Mowgli radunò la mandria stordita all' imboccatura del burrone, su uno spazio erboso che scendeva ripidamente nel profondo del burrone stesso. da quell'altezza si poteva vedere attraverso la cima degli alberi, la pianura in basso; ma ciò che Mowgli subito si preoccupò di guardare furono i fianchi del burrone, e si accorse con grandissima sua soddisfazione che si ergevano quasi a strapiombo, mentre i tralci e le liane che pendevano da essi non avrebbero fornito alcun punto d'appoggio ad una tigre che avesse voluto uscirne."

[da La Tigre, La Tigre]

IL BOSCO DICE

"Lo suonò con tutte le sue forze e mai nessuna ape aveva sentito suonare il gong con tanta abilità e precisione. Nel sentire quel richiamo tristemente conosciuto da tutti, le api guerriere volarono velocemente all'ingresso per difendere l'alveare e, aiutate dalle altre api, riuscirono, dopo una dura battaglia a ricacciare gli invasori. L'intero alveare, salvato dall'invasione delle vespe e risistemato con cura, festeggiò con gioia la vittoria. L'ape regina quella sera stessa, volle radunare tutto il suo popolo e di fronte ad esso si rivolse ad Antea e le disse: <Antea, grande è stato il tuo errore, ma grande è anche il tuo coraggio. Con il tuo comportamento superficiale hai rischiato di produrre un danno enorme all'intera nostra comunità, perché se non avessi svolto il tuo compito frettolosamente e non avessi costruito con trascuratezza le celle il nostro miele non sarebbe mai caduto dall'alveare; ma senza la tua abilità e la tua bravura con il gong, il nostro popolo non avrebbe potuto salvarsi dall'attacco delle vespe. Sono certa dunque che tu abbia imparato una cosa: non è importante il numero delle cose che riesci a fare, ma l'impegno e l'attenzione che metti nel farle.>"

[da L'avventura di Antea, ape frettolosa]

REGOLAMENTO

L'evento è aperto a tutti i cda della regione Lazio.
Si tratta di una grande gara per la creazione del gioco della regione, ovvero un gioco di squadra che posssa poi essere inserito in un torneo a gironi che sarà il vero e proprio evento dell'11 e 12 aprile in cui tutti i cda giocheranno il gioco della regione!

Tempistiche

- Elezione del gioco di cda di zona il 9 febbraio
- Apertura votazioni dei giochi il 16 febbario
- Elezione del gioco di cda di regionale il 9 marzo
- Evento regionale di tutti i cda partecipanti 11 e 12 aprile

I fase - gioco di cda

Ogni cda ideerà, proverà e progetterà un gioco sportivo che più gli piace.
Questo gioco sarà poi caricato dallo stesso cda all'interno di questo portale con: spiegazione delle regole, modalità e materiali necessari.
Tale spiegazione potrà essere correlata con immagini (foto, disegni e schemi) e/o video (riprese e animazioni) e altro che la vostra immaginazione possa creare!

II fase - votazione e scelta gioco di zona

Tutti i cda, dopo aver visionato e magari provato i giochi degli altri cda della propria zona, potranno scegliere di votarli con un un punteggio da 1 a 5.
Il gioco che riceverà più voti diventerà il gioco preferito dalla zona e passerà alla iii fase.

III fase - votazione e scelta gioco regionale

Tutti i cda, dopo aver visionato e magari provato i giochi delle diverse zone, potranno scegliere di votarli con un un punteggio da 1 a 5.
Il gioco che riceverà più voti diventerà il gioco preferito dalla regione e sarò il protagonista dell'evento dell'11 e del 12 aprile 2015.

AGESCI LAZIO BRANCA LUPETTI E COCCINELLE - Evento Regionale per i Consigli degli Anziani -
IO STO COL
CDA

IL LIBRO

Dopo un anno dall' evento dei CdA del Lazio, finalmente possiamo pubblicare il libro dei giochi del Torneo dei CdA, è stato un grande lavoro sia di raccolta di tutti i progetti realizzati dai bambini sia di redazione del libro stesso.

Abbiamo voluto dare ai bambini ciò che era dei bambini: un grande libro di giochi, ideati, realizzati ed infine donati dai bambini stessi .

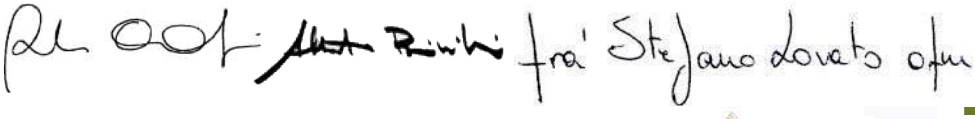
Questo libro racconta la storia dell' "Operazione C.d.A." ossia la storia delle vostre sorelline e dei vostri fratellini che hanno ideato, realizzato e giocato il "primo grande torneo dei C.d.A."

Siamo orgogliosi di loro e con gioia e affetto vi doniamo questo libro.

Roma, Seminario sul bambino 7 maggio 2016

Buona Caccia e Buon Volo!

Akela e Arcanda del Lazio
Paola D'Onofrio, Alberto Birindelli e Fra Stefano Lovato



INDICE

12 e mezzo 80
bandiera lupetto 120
bandiera scout 189
baseby 107
base fortino 37
battaglia galattica 101
batti schiaccia 71
big bang! 103
billardario 155
bumball 111
caccia al cda 17
caccia al gioco 130
caccia al totem 84
caccia al vampiro 210
caccio dodgball atletica 53
campo minato 32
cappy ball 57
cda games 21
cercacode da attaccare 132
c'é un buco nel secchio!!!!! 51
clipper 147
colpiano il castello! 203
fly ring! 143
fourcamps 99
frisbeegoal 136
furto al fortino 49
fusket 91
gimpib 148
gioco "mix" 25
globall 178
guerra tra soli 63
hands & feet 153
i cerchi della vittoria 97
il bosco dice 5
il gioco degli intrecci 75
il libro 7
il pentagono del lupetto 59
il ramazzotto 79
introduzione 3
la battaglia dei gladiatori 197
la battaglia delle due armate 39
la chiave di roma 200
La giungla dice 4
la guerra dei 4 cerchi impazziti 144
la guerra delle bottiglie 139
la guerra frutt(u)osa 161
la mejo storia 205
la sfida del cowboy 162
la touche panier 45
le 4 prove 73
le corone dello scettro 150
l'imprigionati 18
lobel 43
lotta sul campo 154
lotta tra stati 171
lupich 159
lupo costruttore 119
lupo ghiacciato 180

lupo pallina 173
lupo triathlon 112
mano pazza 169
non c'è due senza tre! 185
occhio al fortino 68
ostacoli di squadra 30
palla 003 16
palla a 4 angoli 13
palla alla riscossa 208
palla a_mmazzata 114
palla demolitrice 181
palla di roccia 87
palla flash 166
palla giro 201
palla movimentata 177
palla nascondino 209
palla pollo 26
palla ragno 27
palleplus! 90
palloni paperini 129
palloni spaziali 160
panzai! 193
passaggi all'ubriaco 195
passapalla 125
postfazione 230
pugno-ball 29
rasket ball 126
regolamento 6
roveriflash 122
ruba bandiera ubriaca! 194
rugby befana 82
runball 156
salad ball 151
salviamoli tutti 67
scalpa o segna 190
scalpobandiera 131
scaranopoli 199
seeonee ball 47
speedball 41
squidick 167
staffocchie 76
star ball 23
stick ball 121
the animals 15
the wolves' game 118
tiri e vinci 168
vertix 105
waingunga quidditch 60
waterflags 127
win in the scout 182
x-ball 55

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA AURIGA

ROMA 62 - RUPE

CARLO, GABRIELE, MARGHERITA, SVEVA, VALENTINA E EVA

Il cda del branco della rupe è così formato da 6 lupetti e lupette. 2 maschi e 4 femmine.
Carlo: è un bambino solare e pieno di doti, è accogliente e si relaziona con tutti facendoli sentire a proprio agio, sa trasportare gli altri con gioia.
Gabriele: è un bambino timido, a volte si lascia trasportare, invece di trasportare lui.
Margherita:è una bambina in gamba molto precisa e schietta, il suo essere affettuosa, la porta a proteggere i più piccoli del branco, e ad essere un punto di riferimento per loro.
Sveva: è una leader,affidabile, presente,precisa e schietta.
Valentina: è una bambina solare, precisa e affidabile, sa trasportare il branco in modo positivo.
Eva: è molto intelligente un punto di riferimento per il branco e per i VVLL, precisa e affidabile.

PALLA A 4 ANGOLI

Regole
Due Squadre

La palla può essere passata dai maschi solo alle femmine e viceversa

Per fare punto bisogna oltrepassare la linea di fondocampo dopo che tutti i componenti della squadra abbiano ricevuto almeno una volta la palla

Ogni squadra avrà due difensori che rimarranno fermi sulla linea di fondocampo e che potranno fermare l'azione con una spugna bagnata. Se colpiscono un'avversario in possesso della palla, questa passerà alla propria squadra.

ROMA 62 - SEONEE

GIACOMO, GIULIA, ANNA, FEDERICA, GABRIELE E GIULIA

Il C.D.A. del Branco di Seeonee è formato da 4 sorelline e 2 fratellini.
Giacomo: è un bambino che ha bisogno di essere supportato, ma che è riuscito a diventare un punto di riferimento nel branco.
Giulia F: una sorellina che si muove sempre dietro le quinte , ma che da sempre il suo contributo in tutta le dinamiche di Branco.
Anna: solare, scherzosa e divertente, inoltre cerca sempre il confronto con ogni fratellino o sorellina del branco.
Federica: una scolta travestita da lupetti molto matura e oggettiva in tutto quello che fa senza però perdere la spenseratezza di vivere ogni gioco.
Gabriele: è un fratellino con enormi potenzialità sia nell'ambito manuale che in quello fisico.
Giulia B: è la leader del cda sempre presente in ogni momento di vita di Branco, tutto il branco la vede come un esempio positivo da seguire e ogni vecchio lupo fa molto affidamento su di lei.

THE ANIMALS

Campo di gioco
Il campo è diviso in tre parti

All'estremità di ogni campo c'è una base che contiene tre oggetti

Scopo del gioco
Lo scopo del gioco è quello di conquistare più oggetti possibili prendendone uno alla volta dalla base avversaria.

Regole
Due squadre

Nella parte centrale del campo bisogna camminare come l'animale assegnato alla squadra inizialmente

Per bloccare l'avversario si usa uno scalpo

I Vecchi Lupi a metà partita lanciano un roverino che se preso da un giocatore è portato alla propria base raddoppia i punti della squadra al termine della partita.

ROMA 66
PALLA 003

Scopo del gioco
Fare più punti della squadra avversaria, facendo canestro nei tre roverini posti al centro del campo

Campo di gioco
Il campo è formato da due cerchi concentrici, uno più grande denominato area di gioco dove si svolgerà l'azione e uno molto più piccolo al cui interno si trovano i tre roverini. Ogni roverino è di grandezza diversa e a ogni grandezza corrisponde un punteggio diverso

Materiali
- Una pallina tipo "palla a mano"
- Scalpi
- Tre roverini sorretti da tre bastoni (manici di scopa) piantati nel terreno
- Nastro segnaletico per delimitare l'area di gioco

Regolamento
- Ci si divide in due squadre di 5 persone ciascuna
- Tutti i giocatori devono avere lo scalpo
- Per prendere palla si può o intercettare un passaggio o scalpare il possessore della pallla
- Per fare punto bisogna centrare uno dei tre roverini: piccolo (3 punti) medio (2 punti) grande (1 punto) 5 Prima di poter tirare la palla nel roverino bisogna fare minimo tre passaggi
- Se la palla cade passa atuomaticamente all'altra squadra
- Non si può oltrepassare l'area al cui interno si trovano i roverini

Durata
10 minuti a partita

ROMA 79
CACCIA AL CDA

Obiettivo
Riuscire a costruire nel minor tempo possibile, un modellino di un lupo con sopra una coccinella.

Regole del gioco
Ogni Cda riceverà una lettera al cui interno troverà: la comunicazione del gemellaggio; il simbolo dei cda gemellati e una busta che ciascun cda dovrà aprire solo il giorno dell'evento.
Il giorno dell'evento un lupetto del Rm 79 darà il benvenuto a tutti e successivamente ci sarà un fischio che segna l'apertura delle busta, precedentemente recapitata ai singoli cda: il contenuto della busta è l'elenco dei materiali che occorrono per la costruzione del modellino.
I materiali per la costruzione saranno dati solo dopo il superamento di una serie di prove, che saranno fatte tipo stand dove si troveranno i capi.

IMPORTANTE: Si potrà andare solo una volta dallo stesso capi!!
Superate tutte le prove i cda gemellati dovranno ritornare al punto d'inizio, dove è stato fatto il grande cerchio, dove un capo farà iniziare il countdown (con una serie di fischi) di 30 minuti, tempo necessario per la costruzione del modellino.
Vince il primo cda gemellato che termina la costruzione del modellino. Saranno premiati i primi tre classificati, ma comunque per gli altri ci sarà un premio di partecipazione.

Elenco materiali:
- Testa
- Corpo lupo
- Coda
- Zampe n.2 Coccinella
- Zampe n.2
- Puntini coccinella n.7 Chiodini
- Martello
- Prove da superare per raccogliere i pezzi del lupo\coccinella:
- Frase con il codice morse, fatta con il fischietto
- Creare una piramide umana con i componenti (una o due a seconda del numero dei cda gemellati) Corsa dei sacchi
- Quiz scout con 10 domande che riguardano il mondo scout
- Passaggio alla marinara, ogni componente della squadra lo dovrà effettuare
- Prova di nodi, ogni componente della squadra dovrà fare 3 nodi presentati dai capi
- Inchiodatura: dovranno inchiudare chiodi ad una tavola di legno

Lancio del ferro: ogni componente dovrà lanciare il roverino in un alpestok posto ad una certa distanza, con un margine d'errore di tre sbagli.
Mosca cieca: si formerà una fila e solo uno sarà sbendato (il restante bendato) che guiderà i compagni al ritrovamento del pezzo posto in una scatola, nascosta dai capi ad una certa distanza.

L'IMPRIGIONATI

Obiettivo
L'obiettivo del gioco è quello di colpire ed eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, senza venire eliminati.
Squadre
Durante la partita le squadre dovranno mettere in campo lo stesso numero di giocatori, la squadra che eventualmente ha il maggior numero di giocatori effettuerà dei cambi.
Chi vince
La squadra vince:

- Se elimina tutti i giocatori avversari;
- Se la partita al momento del fischio finale dell'arbitro generale non è conclusa, vince chi ha più giocatori in campo.

Durata
L'inizio e la fine di ogni partita sarà fischiato dall'arbitro generale. Ogni incontro avrà una durata di 5 minuti.
Se una partita in un campo di gioco finisce prima dei 5 minuti, la squadra attenderà la fine del turno nel campo in cui ha giocato la partita.
Inizio partita
Le due squadre si schierano a fondo linea, la palla verrà posizionata a centro campo. Ogni squadra sceglierà un giocatore che al fischio dell'arbitro correrà per conquistare la palla senza superare la riga di metà campo. Il giocatore che ha preso la palla dovrà tornare indietro e superare la linea di fondo campo, solo a questo punto tutte e due le squadre potranno entrare in gioco e la squadra che ha la palla potrà iniziare a giocare. Se il giocatore che ha conquistato la palla non supera la linea di fondo campo la squadra non potrà entrare in gioco. Se il giocatore non sorpassa la linea di fondo campo la palla passerà alla squadra avversaria.
Attacco
Il giocatore che è in possesso della palla, effettua un lancio diretto della stessa verso un avversario; l'avversario dovrà cercare di evitare di essere colpito oppure dovrà bloccare con le mani tale lancio.
Per poter essere valido l'attacco deve concludersi con la palla che, dopo aver

toccato uno o più giocatori, tocca il suolo o esca dal campo.
La palla dovrà prima essere bloccata con due mani prima di effettuare il lancio, il lancio potrà essere effettuato con una sola mano (non con gambe o piedi).

Presa

Qualora il giocatore sottoposto ad attacco riesca a bloccare al volo la palla, ovvero dopo aver colpito lui stesso o un proprio compagno la palla venga bloccata prima che cada a terra o esca dal campo, essa si considera "Presa".
La "presa" comporta anche il salvataggio dell'eventuale giocatore della propria squadra che può essere stato colpito prima che la palla sia bloccata.
La presa può essere effettuata con qualsiasi parte del corpo, purché non tocchi il terreno di gioco. Una "Presa" valida comporta l'eliminazione del giocatore che aveva portato l'attacco.

Giocatori eliminati

I giocatori che vengono eliminati si andranno a posizionare nell'area prigione della propria squadra. Però tali giocatori potranno continuare ad eliminare i componenti della squadra avversaria. Se un prigioniero elimina dalla propria prigione un componente della squadra avversaria, il prigioniero ritornerà a giocare nella propria metà campo. Mentre colui che è stato colpito andrà nella propria prigione.
La palla può essere passata dai giocatori in campo ai giocatori in prigione e viceversa.

Recupero giocatori eliminati

Una "Presa" NON comporta il recupero di un proprio giocatore precedentemente eliminato: i giocatori eliminati continueranno a giocare dalla prigione (vedi schema campo da gioco).

Fuori

Durante l'azione tutti i giocatori devono rimanere all'interno della propria metà campo. Una palla che esce dal campo non è della prigione.
Se durante l'attacco,per evitare di essere presi o mentre si effettua una "Presa" i giocatori calpestano le linee che delimitano il campo, la palla verrà consegnata alla squadra avversaria.

Recupero palloni

Un giocatore può uscire dal proprio campo di gioco solo per "recuperare" una palla uscita al termine di una azione di attacco.

Palla Neutra

La "Palla Neutra" è l'infrazione chiamata dall'arbitro che dichiara nulla un'azione di attacco. E' Palla neutra:

- l'attacco viene fatto calciando la palla;
- un attacco portato prima che l'arbitro sancisca l'inizio del gioco o dopo che egli ne ha fischiato l'interruzione per qualsiasi motivo;
- un giocatore viene colpito dopo lo scadere della "regola dei 10 secondi".

La Palla neutra non può eliminare alcun giocatore anche se lo colpisce. Il possesso della palla passa alla squadra che ha subito l'attacco.

Regola dei Dieci Secondi

La squadra che ha il possesso della palla ha 10 secondi per effettuare un attacco.
Se i giocatori mantengono il possesso della palla più a lungo di 10 secondi, l'arbitro ferma il gioco ed i giocatori dovranno consegnare la palla alla squadra avversaria con un tiro di rotolamento della stessa a terra.
Qualora dopo il fischio dei "Dieci secondi" il giocatore dovesse comunque lanciarla anziché rotolarla, essa è da considerarsi "Palla neutra".

ROMA 80

CDA GAMES

La partita si svolge su un campo quadrato di circa 50 metri per lato su cui si scontreranno contemporaneamente 4 squadre da 10 persone.

Ad ogni angolo ci sarà la base di una squadra contenente:1 riserva d'acqua, 1 cesta per i punti, 1 zaino a sacca per ogni membro della squadra.

La partita è composta da 2 tempi di 7 minuti con un break di 5 in cui "riorganizzare" la tattica di squadra ed effettuare cambi.

Lo scopo del gioco è realizzare il maggior numero di punti:questi verranno calcolati sulla base del numero degli scalpi posseduti da ogni squadra a fine partita, più le risorse raccolte.

Le risorse (quadratini verdi) verranno disseminate per il campo di gioco prima della partita (n.30).

All'inizio della partita le 4 squadre sono riunite al centro del campo.
Al fischio ogni squadra corre verso la sua base e "si arma": apre lo zaino personale che contiene: ogni giocatore prepara il suo scalpo, impugna la pistola ad acqua, si infila lo zaino e si lancia nell'arena!!!

Qui si gioca essenzialmente a scalpo cavalleresco (una mano sola) a squadre, con la pistola posso distrarre gli avversari mentre cerco di raccogliere risorse e scalpare.

- ogni volta che raccolgo una risorsa o rubo uno scalpo DEVO tornare nella mia base a depositare quanto guadagnato nella cesta punti.
- alzo le mani e vado diretto in base: sono momentaneamente fuori dal gioco quindi non posso raccogliere risorse o scalpare.
- ogni volta che vengo scalpato devo accucciarmi sul posto, estrarre uno scalpo di riserva dallo zaino e metterlo.
- mentre sono accucciato sono momentaneamente fuori dal gioco: non posso essere toccato, rapinato degli scalpi e scalpare.
- durante la partita posso tornare in base anche per ricaricare la pistola ad acqua.

Al fischio dell'arbitro tutti tornano nelle basi per il break (2 fischi) o per il punteggio finale (3 fischi). tutti gli scalpi avanzati vengono messi nella cesta punti e contati assieme alle risorse.

1 scalpo: 1 punto
1 risorsa: 3 punti

ROMA 84 POPOLO LIBERO

ELENA, SIMONE, GIULIO, MARTINA, ELISA, ALESSANDRO, VALERIO, FRANCESCO, GIACOMO, SIMON GABRIELE E DAVIDE

STAR BALL

Materiali necessari
- nastro bianco e rosso
- palla
- mini porte calcio

Campo
Il campo dovrà essere rettangolare con la linea di metà campo e con una piccola area attorno alle porte dove non potrà entrare nessuno (non ci sono portieri).

Regole
Le due squadre si posizionano ognuno nella propria metà campo due a due: formando delle cariole.

Al fischio di inizio le cariole dovranno cercare di fare gol. la palla può essere toccata solo da chiè a terra.

Se la palla va fuori la palla è degli avversari. se la cariola che è in possesso di palla si smonta, la palla è della prima cariola che riesce a prenderla.

Durata
15' minuti a partita

se i giocatori sono dispari, ci saranno i cambi.

ROMA 84 ROCCIA DELLA PACE

GIOCO "MIX"

Materiale
- 2 squadre formate almeno da cinque giocatori ciascuna
- 1 campo da gioco diviso in due parti uguali per le due squadre
- 1 palla
- 2 canestri
- scalpi (uno per giocatore)

Scopo
Vince la squadra che realizza più canestri

Regole
I giocatori di ogni squadra devono tirare nel canestro avversario per fare punto. Possono tirare da qualsiasi punto del campo,basta che indossino lo scalpo.

I giocatori di una squadra devono cercare di togliere lo scalpo agli avversari. Se il giocatore di una squadra viene privato dello scalpo, dovunque si trovi,deve cedere la palla all'avversario, tornare nel suo campo e rimettersi lo scalpo.

Per eliminare gli avversari,si devono colpire con la palla. I giocatori eliminati si devono sedere in panchina, possono rientrare in gioco se viene eliminato il giocatore che li ha eliminati. Per eliminare un avversario la palla può essere lanciata solo dal proprio campo.

Il gioco termina quando tutti i giocatori di una squadra sono stati eliminati oppure quando è trascorso il tempo massimo stabilito

Durata
2 tempi da 10 minuti ciascuno, con un cambio campo

ROMA 84 FIORE ROSSO
PALLA POLLO

Materiale
- una palla di dimensioni minisupertele (che sarà la pallapollo che ogni CDA dovrà crearsi)
- due gabbie dove posizionare i polli alla fine del campo (cassette della frutta)
- palline piccole in spugna (dimensione palla da golf)

Campo
rettangolare, con nastro bianco e rosso,

Regole
Ci si divide in 2 squadre composte da minimo 7 giocatori.

Ogni giocatore possiede 3 vite. Ogni squadra deve riuscire a passarsi il pollo x 5 volte (5 passaggi minimo), dicendo ad ogni passaggio la lettera corrispondente della parola P-O-L-L-O. ed alla fine andare a mettere il pollo nella propria gabbia. SI possono fare massimo 3 passi, e si può passare in qualsiasi direzione.

Il pollo si può intercettare ma non strappare dalle mani.

Se cade a terra è del primo che riesce ad acciuffarlo.

Pollo fuori campo = Pollo all'avversario. Fuori dal campo ci sono 2 lanciatori per squadra.

Questi lanciatori dovranno lanciare le uova alla squadra avversaria (palline di spugna sopracitate).

Quando si viene colpiti per la 3a volta si è eliminati fino a che qualcuno non fa punto (mette il pollo in gabbia).

Lanciatori e giocatori si cambiano durante la partita

ROMA 84 SEEONEE
PALLA RAGNO

Campo
Rettangolare. Su ciascuna linea di fondo è disposta una porta con la rete di 1m di altezza e lunga 2m.

Scopo
Centrare con la palla la rete del ragno.

Regole
All'inizio del gioco ogni squadra occupa una metà campo; il "portiere" si colloca nella sua zona, in ginocchio.

Per l'assegnazione della palla si procede con il lancio tra due giocatori opposti, sulla linea centrale.

Tutti i partecipanti (ragni) dovranno essere seduti a terra e potranno muoversi soltanto con l'aiuto di mani e piedi alzando semplicemente il sedere.

La palla si potrà strasportare solamente tra le gambe.

Ogni squadra dovrà effettuare minimo 5 passaggi prima di poter tirare nella rete avversaria.

Il portiere potrà usare tutto il corpo per impedire alla palla di entrare in rete.

Gli avversari potranno rubare la palla intercettandola mentre questa è in aria.

Se la palla esce dal campo è della squadra avversaria.

Non si può strappare la palla a chi la tiene, in caso di contesa la palla verrà tirata in alto con i due giocatori pronti a prenderla per primi.

ROMA 87

MIRIAM, FLAVIA, MANOLO, LEONARDO, LEONARDO, GIACOMO, FRANCESCO, SIMONE, FABRIZIO, MARTINO, TOMMASO E FEDERICO

PUGNO-BALL

Materialeuna palla

Durata
due manche da 10 minuti (variabili a seconda delle esigenze)

Arbitro
uno

Campo
rettangolare

Regole
Ci sono 2 squadre: una in attacco e una in difesa.

La squadra che difende sarà sparsa per il campo, la squadra che attacca si metterà in fila.

Un membro della squadra dei difensori sarà al centro del campo con la palla in mano e la lancerà ad uno della squadra degli attaccanti.

Quest'ultimo dovrà colpire con il pugno chiuso la palla cercando di mandarla il più lontano possibile.

Se la palla in questa fase viene intercettata da un difensore, l'attaccante che l'aveva colpita con il pugno viene eliminato.

Se la palla cade a terra invece il gioco prosegue.

A quel punto allora tutti i difensori devono correre a prendere la palla e attraverso vari passaggi dovranno farla arrivare al difensore che inizialmente aveva lanciato la palla. Intanto l'attaccante che aveva colpito la palla col pugno sta correndo intorno al campo dove ci saranno 5 basi.

Quando la palla ritorna al difensore centrale, l'attaccante deve smettere di correre e fermarsi nella base più vicina. Se invece riesce a fare tutto il giro del campo prima che la palla ritorni al difensore centrale, farà guadagnare alla sua squadra 2 punti.

Se mentre corre cercando di guadagnare le basi, l'attaccante viene colpito con la palla da un difensore, verrà eliminato, non potrà essere colpito se è fermo su una base. Il giro verrà ripetuto poi dal secondo difensore e via via fino ad esaurire tutti i componenti della squadra.

A quel punto si invertono i ruoli, la squadra che ha attaccato va in difesa e la squadra che ha difeso va in attacco.

Vince la squadra che al termine della partita avrà più punti.

OSTACOLI DI SQUADRA

Il gioco è composto di 5 tappe:
1. Indovinelli
2. Percorso ad ostacoli
3. Abilità manuale (costruzione e gara di aereoplanini)
4. DodgeBall
5. Roverino

Le squadre devono essere composte da 8 componenti, e vince la squadra che accumula più punti nelle 5 gare precedentemente elencate.

I punti si calcolano nel seguente modo:
- Indovinelli, Percorso ad ostacoli e abilità manuale, seguono il seguente modello: Vittoria "3" pt. Pareggio "1" pt. Sconfitta "0" pt.
- Al contrario DogeBall e Roverino, seguono un conteggio diverso nel calcolare i punti. Ovvero si guadagnano tanti punti quanti se ne sono fatti durante la partità.

Scegliere un nome per la squadra.

Elenco dettagliato delle regole e dei giochi

1. Indovinelli
Durata massima 5 Min.
Il gioco è composto da 5 indovinelli.
Dopo aver ricevuto la domanda, la squadra si deve consultare in squadra, alla scelta della risposta mandare un messaggero dal vecchio lupo che arbitra, che alla correttezza della risposta assegnerà il punto alla squadra che ha risposto correttamente.
In caso di contesa nel rispondere a alla domanda, ha la precedenza chi si abbasserà per primo.

2. Percorso ad ostacoli
Lo scopo è portare a termine il percorso.
Durata massima 15 Min.
Vince la squadra che conclude per prima il giro.
Se si sbaglia un esercizio, o parte del percorso, bisogna ripeterlo fino alla sua corretta esecuzione. Si parte uno alla volta per Sq. Attendendo il 5 del compagno.
Percorso ad ostacoli è composto dai seguenti step:
Salto, come si vuole.
Corda, fare cinque salti non consecutivi. Cora con i sacchi, da A – B.
Campana, prima un piede dopo due. Limbo, attento a non toccare.
Canestro, Fai canestro.

3. Costruzione aereoplanini con gara
Tempo per la costruzione 5 Min.
Gara 5 Min.
Costruzione libera, costruisci il "tuo" aereo.
Assegnare all'aereo il nome della propria Sq.
Lanciare gli aerei dalla linea di partenza nel medesimo istante. Vince chi arriva più lontano.

4. Roverino
Campo 3 X 5 mt.
Tempo massimo 15 Min.
SI possono fare massimo 3 passi con il Roverino in mano.
Si può passare il Roverino in ogni direzione.
Minimo 5 passaggi prima di lanciare al portiere.
Si fa punto lanciando il Roverino al proprio portiere, situato al termine della meta campo avversario. Il portiere non può prendere ed infilare il Roverino nel braccio.
Il portiere deve stare con il braccio teso, con la mano aperta o con il pugno chiuso.

5. Dodgeball
Campo 3 X 5 mt.
Tempo massimo 15. Min
Si gioca con tre palle.
Una volta eliminati non si può rientrare, eliminazione definitiva. Si può essere eliminati nei seguenti modi:
Toccando l'avversario con la palla lanciata.
Se l'avversario blocca la palla lanciata, il lanciatore è eliminato.

CAMPO MINATO

In quanti si gioca
si gioca in due squadre, ciascuna formata da un minimo di 5 ad un massimo di 10 giocatori

Come si vince
vince la squadra che alla fine del tempo di gioco ha fatto più punti.

Come si fa punto
si può fare punto in due modi: colpendo con una palla di gomma piuma i giocatori della squadra avversaria, oppure bloccando al volo la palla tirata dagli avversari

Forma del campo
Il campo è di forma rettangolare, diviso a metà.
Ogni squadra è posizionata all'interno di una metà.
All'interno di ciascuna metà campo è posizionata un'area circolare del diametro di 2 m.
All'interno di ciascuna area è posizionato un pallone.

Come si gioca
Il giocatore di una squadra deve cercare di raggiungere l'area circolare posizionata nel campo avversario, entrare dentro l'area e, dopo aver preso la palla in mano, cercare di colpire un avversario.

Se viene toccato da un giocatore avversario prima di riuscire ad entrare nell'area circolare deve restare fermo al proprio posto, finché un giocatore della propria squadra non lo libera toccandolo.

La palla si può tirare solo con le mani, e non è possibile colpire un avversario in testa.

Se colpisce l'avversario, segna un punto per la propria squadra, mentre se l'avversario blocca la palla al volo prima che tocchi terra il punto va alla squadra avversaria.

Nell'area circolare non possono entrare più di due persone, e ciascuno di loro ha due tiri, dopodiché deve tornare nel proprio campo (e può sempre essere preso dagli avversari mentre torna indietro.

Affinché tutti i giocatori abbiano la possibilità di fare punto, tutti devono avere la possibilità di tirare la palla almeno una volta

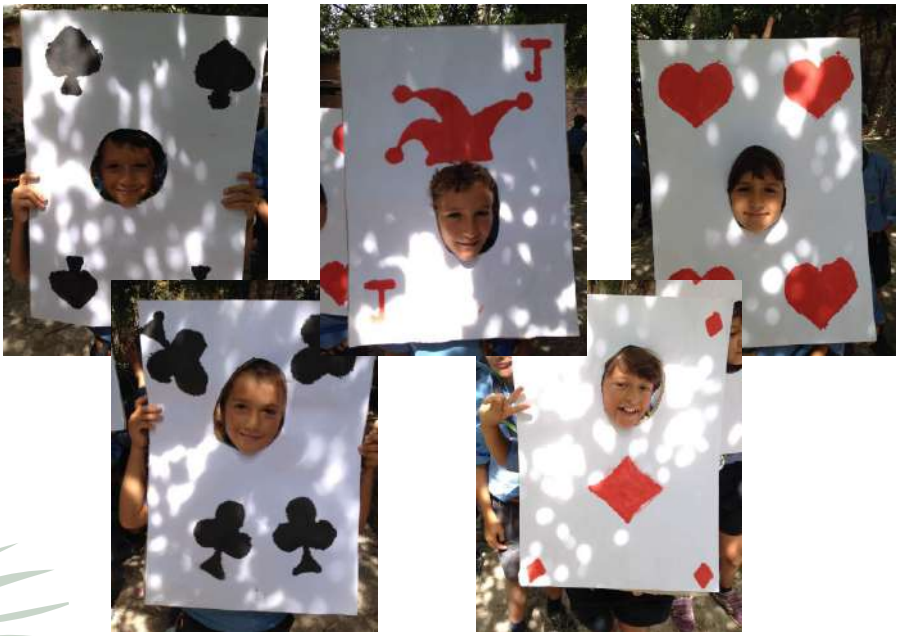
L'arbitro fa uscire dall'area le persone in più senza fermare il gioco.

Servono almeno due arbitri, dove ognuno guarda metà campo

CDA

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA CASSIOPEA



LUCA M., LUCA T., CHIARA, CARLO, GIULIO E DIEGO

Tra tutti non ce n'è uno che sia calmo e pacato!!!

Luca M. è un fratellino sempre solare pronto a lanciarsi sempre in tutti le attività soprattutto quelle in cui si corre! Luca T. è un po' più timido ma appena prende confidenza con la situazione è si impegna al massimo in tutti i giochi. Chiara è una lupetta piena di energia che ha sempre il sorriso sulla faccia e una buona parola per i fratellini in difficoltà. Carlo è un fratellino più silenzioso ma lanciate una palla e sarete sicuri che il primo a prenderla sarà lui! Giulio non smette mai di sorridere e far ridere chiunque gli stia vicino, fratellini e vecchi lupi, accogliendo con molto entusiasmo tutto quello che gli viene proposto.
Diego è il fratellino che ha sempre la risposta giusta: riflessivo, vivace e pieno di energie sa come risollevare il morare le branco!

BASE FORTINO

Campo
Il campo è rettangolare e diviso in 2 parti (tipo campo di calcio) con 2 aree a semicerchio sul fondo, ogni area contiene 1 Base (uno scatolone piccolo tipo canestro) e 1 Fortino (uno scatolone più grande che contiene un portiere)

Scopo
Segnare più punti facendo entrare la palla nella Base avversaria (scatolone piccolo)

Squadre
2 squadre composte da un portiere e un numero variabile di giocatori

Regole
al fischio di partenza la palla è al centro del campo e le squadre devono prenderla partendo dalla linea di fondo campo

tutti hanno lo scalpo e per rubare la palla agli avversari si devono scalpare

si può scalpare un avversario solo se è in possesso della palla

si può passare la palla ai compagni solo all'indietro (tipo rugby)

non si può entrare né nella propria area né in quella avversaria

ogni portiere sta nel Fortino (scatolone grande) della propria area

una volta giunti all'area avversaria si posizionano i piedi sulla linea dell'area e si può tentare il tiro, finchè si tengono i piedi sulla linea dell'area non si può essere scalpati

per "parare" il tiro dell'attaccante il portiere può cercare di colpirlo con la propria palla se lo manca l'attaccante è libero di tirare se invece viene colpito la palla passa alla squadra avversaria e il portiere può riappropriarsi della propria palla per la prossima difesa

SOFIA, SAMUELE, MARGHERITA, DAVIDE, VALERIA, FALVIO, LUDOVICA, SUSANNA E STEFANO

Ciao a tutti il nostro CDA, del Branco Occhio di primavera del roma 19, è composto da 9 Fratellini e Sorelline!
Sofia è una lupetta solare e molto affettuosa, poi c'è Samuele, un gran simpaticone ma anche un po' competitivo; Margherita è una sorellina sempre sorridente, vivace ma anche un po' distratta; poi c'è Davide un lupetto sensibile e un giocherellone; Valeria si contraddistingue per la sua allegria ed è un punto di riferimento per i più piccoli; Flavio è un lupetto sorridente e pronto a divertirsi; poi c'è Ludovica una sorellina timida, silenziosa e molto affettuosa, poi c'è Susanna sempre pronta a sporcarsi le mani e a divertirsi con gli altri; ed infine Stefano è un lupetto socievole, preciso, affidabile, un grande esempio per tutto il branco

LA BATTAGLIA DELLE DUE ARMATE

Regole
Ci si divide in due squadre, ogni squadra avrà degli attaccanti (CAVALIERI) e dei difensori (arcieri) di numero più o meno pari.

Ogni cavaliere disporrà di un lasciapassare (una VITA)

Al fischio i cavalieri si sfidano tra di loro tramite la lotta denominata "dei cavalieri" (vedi video).

Il vincitore otterà il lascia passare dall'avversario e potrà entrare nell'area successiva per sfidare gli arcieri.

Il cavaliere perdente dovrà tornare da un vvll (o un cesto) per prendere nuovamente una vita.

A questo punto può nuovamente sfidare l'avversario, nel caso non ci fosse nessuno da sfidare il cavaliere può essere "salvato" da un suo compagno arciere.

La sfida successiva contro gli arcieri avverà tramite lo scalpo.

Se cavaliere vince la sfida a scalpo, ha il potere di entrare all'interno della base avversaria dove c'è il re e prenderlo per portarlo via. Se invece dovesse perdere, deve tornare indietro a prendere una vita da un vvll (o cesto).

Una volta preso il re, il cavaliere dovrà riportarlo all'interno della propria base, dall'altra parte del campo, senza farti toccare dai membri della squadra avversaria per evitare di essere sfidato nuovamente.

Qualora riesca ad arrivare dall'altra parte illeso, la squadra prende 1 punto.

Le squadre si rischierano nei rispettivi campi e si ricomincia la battaglia. La prima squadra che arriva a tre punti vince!

Campo
Il campo di battaglia è diviso in tre aree, zona centrale (area di sfida per i cavalieri, altre due zone laterali area di sfida per gli arcieri contro i cavalieri della squadra opposta) ulteriori per dettagli vedi video.

Materiali
- Nastro 626,
- Scalpo,
- Palloni che fungano da re

ROMA 122 ZANNA BIANCA

JACOPO, VALERIO, BENEDETTA, GIORGIA, GIACOMO, FRANCESCO, BEATRICE E FLAVIO

Il CDA del Branco Zanna Bianca è così composto da 8 lupetti e lupette.
Jacopo è un lupetto solare e soprattutto accogliente verso tutti: questa sua dote lo aiuta ad entrare in relazione con tutti e a farli sentire a loro agio.
Valerio è un lupetto timido, spesso silenzioso e accogliente verso tutti.
Benedetta ha tutte le doti del leader: affidabile, presente, precisa e piena di forza di volontà.
Giorgia è una lupetta affettuosa ed accogliente; la sua premura la porta a divenire punto di riferimento per i più piccoli e questo è sicuramente il suo tratto distintivo.
Giacomo è un lupetto molto creativo con uno spiccato amore per la natura.
Francesco è un lupetto timido, spesso silenzioso e con grandi capacità manuali.
Beatrice è sicuramente un punto di riferimento per l'intero branco e per i Vecchi Lupi. La sua precisione e la sua affidabilità sono segno dell'amore per il branco e di esempio per tutti gli altri.
Flavio è un lupetto intelligente, sensibile e sempre pronto a giocare e a divertirsi.

SPEEDBALL

Chi, Cosa e Dove
2 Squadre si affrontano, la squadra che totalizza più punti alla fine del tempo stabilito vince.
Si gioca con 3 palloni, uno normale (palla da punto) e due di spugna (palle smarcanti) e ogni squadra è divisa in: Attaccanti e Smarcatori.
L
o scopo del gioco è fare meta (1 punto), poggiando con le mani la palla alla fine del campo avversario.
Il campo è un semplice rettangolo con la metà campo segnata

Ruoli e Regole
Il compito di fare meta è affidato agli Attaccanti, che sono obbligati a passarsi la palla almeno 3 volte prima di fare meta e non possono fare più di 3 passi con la palla in mano.

Non è possibile alcun contatto fisico e la palla potrà essere "rubata" solo se intercettata in volo o tramite l'intervento degli smarcatori.

Gli Smarcatori di ogni squadra si muoveranno all'esterno del campo, senza potervi entrare ed avranno una palla smarcante a squadra.
Il loro compito è quello di far perdere la palla agli attaccanti avversari, colpendoli con la palla smarcante.

Gli Smarcatori sono liberi di muoversi attorno al perimetro del campo e di passarsi la palla anche da una parte all'altra del campo senza alcun limite di passi nè di passaggi.
Se un attaccante viene colpito dalla palla smarcante mentre ha la palla in mano deve lasciarla ad un attaccante dell'altra squadra, che avrà 3 secondi di tempo per riprendere il gioco. Oltre questi 3 secondi gli Smarcatori avversari saranno di nuovo liberi di colpirlo.

Lancio bonus!
Una volta che una squadra ha fatto meta, acquista un punto, ma non finisce qui! La squadra acquista la possibilità di fare un lancio bonus che verrà eseguito in questa maniera:

Il lupetto che ha fatto la meta sceglie uno degli attaccanti della sua squadra (lui stesso compreso) che eseguirà il lancio. Questo lancio dovrà essere preso al volo da uno degli Smarcatori (sempre della squadra che ha fatto la meta) che si posizionerà a 4 passi di distanza dal bordo campo e di spalle al lanciatore.

Se il lancio bonus viene preso (rigorosamente di spalle,senza potersi mai girare) la squadra si aggiudicherà altri 2 punti! (oltre al punto della meta che viene conteggiato in ogni caso)

Nota bene: I ruoli (Smarcatori ed Attaccanti) vengono invertiti a metà tempo, quando ci sarà anche il cambio campo Il numero di giocatori consigliato per ogni squadra è di 4 Attaccanti e 3 Difensori

ROMA 123

DAVIDE, LEONARDO, MIRKO, SAMUELE E SARA

Il CDA del Branco Seeonee del gruppo RM123 è composto da 5 lupetti: Davide, Leonardo, Mirko, Samuele e Sara.
Ognuno di loro, con il proprio carattere e le proprie competenze, ha aiutato a creare un gruppo compatto e propositivo, pieno di voglia di giocare e di fare cose nuove.
Prima di essere un CDA, ognuno di loro, all'interno del branco, aveva un ruolo: Davide lo sportivo, in ogni gioco riusciva a far vincere la propria squadra; Leonardo il mattacchione, sempre una storia o una battuta pronta quando tutti erano stanchi durante una caccia; Mirko, pasticcione ed allegro, una ne pensava e cento ne combinava, strappando un sorriso anche ai Vecchi Lupi, Samuele, sensibile e timido, ma un punto di riferimento per la sua precisione; e Sara, incontenibile ma sempre con una grande attenzione verso i fratellini più piccoli.
Insieme sono diventati una bomba!!!!

LOBEL

Abbiamo inventato 5 mini giochi , possono giocare da un minimo di 2 squadre con due giocatori, fino all'inifinito

Per ogni gioco si possono fare al massimo tre errori , ogni volta che sbagliamo si ricomincia dal gioco in corso, solo quando il nostro compagno ha finito il percorso può partire il successivo della squadra.

Ogni giocatore che finisce bene il gioco fa guadagnare un punto alla squadra.

1. Slalom Oscillante
2. Bersaglio Movimentato
3. Filagne Traballanti
4. Palleggio Impazzito
5. Pioggia di Palle

1 Slalom Oscillante
Bisogna completare il percorso tenendo una pallina da Golf sopra un cucchiaio tenuto con la bocca. Durante il percorso troveremo diversi ostacoli, slalom tra i birilli, scivolamento sulla panca da seduti , salie scendi dalla panca .

2 Bersaglio Movimentato
Ogni giocatore ha a disposizione tre roverino con cui fare canestro in un Hula-Hop che sarà in movimento, ogni canestro vale un punto

3 Filagne Traballanti
In questo gioco dobbiamo camminare su delle filagne legate da un cordino e sollevate dal terreno, e superare diversi ostacoli.

4 Palleggio Impazzito
Si gioco in coppia , stando sulle spalle del compagno dobbiamo fare un percorso palleggiando, il compagno sopra lancerà la palla per terra facendola rimbalzare , il compagno sotto dovrà riprenderla e passarla al compagno sopra. Si possono fare al massimo due passi senza palleggiare .

5 Pioggia di Palle
Saltando con la corda dobbiamo procedere lungo un percorso , durante il quale i VV.LL. ci lanceranno dei palloni per farci sbagliare .

ROMA 128 ROCCIA DELLA PACE

PIETROPAOLO, MICHELE, WANDY E CRISTIAN

Un CDA unico nel suo genere tutti i bambini hanno dato il massimo per la realizzazione del gioco e presentazione al branco. I bambini hanno fatto del loro meglio.
Piertropaolo molto timido ma con un grande cuore e spirito di squadra
Michele il punto di riferimento del CDA ha un ottimo senso organizzativo e sa gestire e far rispettare le regole a tutti.
Wandy sempre fra le nuvole ma gioca e si diverte con tutti
Cristian il jolly della squadra CDA, il suo handicap è il collante che ha unito il CDA nel suo piccolo ha fatto quello che poteva, tutti i bambini si sono divertiti durante l'evento ed è stato molto importante per loro.

LA TOUCHE PANIER

Lo scopo del gioco è di consentire a due squadre di otto giocatori ciascuna, di poter segnare il maggior numero di punti possibili, giocando lealmente, in conformità delle regole e con spirito sportivo. Per effettuare un goal, l'attaccante deve riuscire ad entrare nella zona verde chiamata "green" ed effettuare un lancio facendo entrare la palla dentro lo zainetto aperto del portiere.

Campo
Il campo da gioco, è lungo 20 metri e largo 10 metri. Al suo interno, ci sono: due zone, una di attacco e una di difesa, la zona "green" e la zona del portiere.

Materiale
- 1 Palla da rugby oppure palla di gomma
- 2 Zainetti (vuoti)
- 2 Caschetti protettivi
- Bandierine per delimitare le zone
- Gesso in polvere per delimitare il campo e la "green" zone.

Giocatori
2 Squadre composte da 8 giocatori ciascuno: 4 difensori; 3 attaccanti e 1 portiere.
Il portiere dotato di uno zaino aperto. Sarà situato, nell'area posta dalla parte opposta dell'area della propria squadra.

Regole
Al fischio dell'arbitro, la palla verrà lanciata al centro campo. Verrà fatta la contesa. Il primo dei tre attaccanti che conquista la palla fa iniziare il gioco.
Gli attaccanti si possono passare la palla lateralmente o indietro, "mai" in avanti.
La palla può essere lanciata in avanti solo durante i falli laterali e le rimesse dal fondo campo.
I falli laterali se sono nella zona d'attacco, vengono battuti da un'attaccante, se sono invece nella zona di difesa, verranno battuti da un difensore.
La palla lanciata da un'attaccante all'altro della stessa squadra, può essere intercettata dall'attaccante avversario . Gli attaccanti possono intercettare la palla dell'attaccante avversario solo all'interno della zona d'attacco.
Nel momento in cui la palla arriva ai difensori, gli attaccanti possono intercettarla

I 4 difensori saranno divisi in: 2 difensori di fascia e 2 difensori centrali.
Regole dei difensori:
I difensori centrali possono passare la palla solo lateralmente.
Mentre i 2 difensori di fascia, possono far passare la palla lateralmente e rilanciarla con il calcio in avanti.

Durante il tempo di gioco possono essere fatte un massimo di 3 sostituzioni.

Una partita dura 40 minuti divisa in due tempi da 20 minuti ciascuno.

ALESSIO, LEONARDO, GUGLIELMO, GIANNICOLA, VALERIA, ELENA E SARA

Alessio un lupetto speciale sempre allegro e giocoso con tutti, parola d'ordine sorriso!
Leonardo competitivo e attento ai più piccoli, parola chiave sportivo!
Guglielmo timido spesso silenzioso amnate dei giochi elettronici.
Giannicola eterno bambinone sempre distratto e pronto a divertirsi.
Valeria lupetta attenta e aperta molto creativa, punto di riferimento per i più piccoli.
Elena lupetta matura e responsabile sicuro punto di riferimento del branco.
Sara timida, precisa ed affidabile, il suo sorriso illumina il branco.

SEEONEE BALL

Abbiamo cercato di inventare un gioco che consenta di partecipare a tutti ciascuno per le proprie capacità facendo del proprio meglio, abbiamo inserito per questo delle regole 'speciali'.

Scopo del gioco è di fare più mete possibili a due squadre composte di un massimo di 12 giocatori ciascuna.

Occorre una palla da rugbhy in gomma - anas per delimitare il campo e 8 filagne per le mete e un nastro da fissare come traversa per ciascuna meta.

Il Campo di gioco è di forma ovale, lunghezza 25 metri e larghezza 15 metri, le mete sono poste in diagonale nel campo e i sono 2 mete per ciascuna squadra.

Si parte dal centro del campo e la palla deve essere tirata in alto dall'arbitro e deve essere cotesa tra due giocatori delle due squadre avversarie.

La squadra che prende palla per raggiungere la meta deve fare tra i 3 e 5 passaggi tra giocatori diversi.

Punti meta – raggiunta la meta se si supera con un tiro la traversa vengono riconosciuti 3 punti, sotto la traversa 2 punti a terra oltre la linea 1 punto.

Il giocatore che esce dal campo mentre ha la palla ha una penalità, raggiunte due penalità viene espulso.

I giocatori non devono avere contatto fisico tra di loro, la palla va intercettata durante i passaggi.

Il gioco ha una durata di 40 minuti suddivisi in due tempi e con 10 minuti di pausa.

Le squadre possono effettuare cambi di giocatori fino ad un massimo di tre per ciascun tempo.

Tutti devono giocare!!!

CHIARA, VALENTINA, BENEDETTA, GIULIA, GIULIA, ALESSIO E ALESSANDRO

Chiara è una lupetta molto altruista, sempre pronta a dare una mano agli altri fratellini e sorelline!
Valentina è una lupetta tanto timida quanto affettuosa, che sempre un occhio per i più piccoli.
Benedetta ha lo spirito del leader: voglia di fare, precisione ed entusiasmo sono le doti che la caratterizzano!
Giulia è una lupetta timida nel grande gruppo, ma entusiasta e cordiale a tu per tu!
Giulia ha un carattere ostinato e testardo, ma è sempre pronta a mettersi in gioco e a divertirsi!!!
Alessio ha un carattere irruento e scalmanato, ma possiede un grande senso artistico e abilità nel disegnare.
Alessandro ha tanto entusiasmo quanta poca pazienza, ma quando si impegna è un vero trascinatore!!!

FURTO AL FORTINO

Campo
l campo di gioco è diviso in due parti, una per squadra.

In ogni parte per ogni squadra c'è un fortino, al cui interno c'è il tesoro della squadra

Ad ogni squadra viene assegnato un colore e gli si dà un piattino con il colore a tempera assegnato

Ogni giocatore è coperto da un sacco nero e una mano con un guanto monouso

Scopo
rubare il tesoro nel fortino avversario. Per ogni volta che si ruba si otterrà un punto

Regole
Ogni giocatore avrà tre vite a disposizione.

Quando un giocatore della squadra avversaria entra nel tuo campo lo puoi ricacciare indietro toccandolo e sporcandolo con il colore.

Se vieni toccato da un avversario devi tornare indietro nel tuo campo.

Quando si viene toccato da un avversario bisogna consegnargli una vita.

Quando un giocatore finisce tutte le vite deve andare da un Vecchio Lupo che gli fa fare una prova per riconquistare una vita.

Una volta entrati nel fortino avversari si è salvi e non si può essere toccati finchè non si riesce.

Il punto si ottiene quando si riesce a portare il tesoro nel proprio campo.

Se per caso mentre si porta il tesoro nel proprio campo si viene sporcati, bisognerà rimettere il tesoro nel fortino.

ROMA 129 WAINGUNGA

DAVIDE,MARISA,TOMMASO, RICCARDO, MICHELANGELO, MARGHERITA, PIERLUIGI, ELENA IDA

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

C'É UN BUCO NEL SECCHIO!!!!!

Regole
Si gioca tra due squadre;

Si gioca con due palloni di colore diverso: rosso per gli attaccanti, blu per i difensori;

L'obiettivo è fare canestro: se l'attaccante entra nell'area è cambio palla, se ci entra il difensore tiro libero:

I giocatori sono divisi tra attaccanti e difensori;

I difensori per intercettare la palla devono colpire, con la palla di difesa, l'attaccante, ovvero chi ha la palla, il quale deve rimanere fermo se viene colpito;

Gli attaccanti,che hanno perso il possesso della palla, devono colpire con la palla di difesa uno della propria squadra per liberarsi;

Il canestro è un secchio bucato attaccato ad un palo dentro un'area;

Con la palla in mano, si possono fare fino a cinque passi.

ROMA 135

GIULIA, DAVIDE F., DAVIDE M. E ANDREA

Il CDA del Branco Fiore Rosso Roma 135 è formato da quattro lupetti, di cui una sorellina e tre fratellini.
Giulia è sempre solare, molto tenace e premurosa nei confronti dei più piccoli.
Davide F è molto giocherellone, sempre pronto a gettarsi in nuove sfide, soprattutto se di mezzo c'è un bel pallone
da calcio. Davide M ama lo sport e quando si concentra riesce a dare del suo meglio, in special modo se si tratta di lavori manuali.
Andrea è creativo e intelligente.

CACCIO DODGBALL ATLETICA

Scopo
Totalizzare più punti in una partita composta da 5 giri.

Partecipanti
- 4 squadre da 5 corridori
- 1 squadra da 5 difensori.
- Ogni difensore ha due palle a disposizione
- 1 Arbitro con fischietto

Campo
Campo quadrato da 12 m per lato. Ad ogni angolo si trova una base dei corridori di 1m di raggio e, al centro del campo, la base dei difensori che è un cerchio di raggio 6m. La figura mostra un campo da gioco

Svolgimento
Le 4 squadre di corridori si posizionano ciascuna su una base agli angoli del campo. Questa è la loro base di partenza e quella a cui devono tornare dopo aver percorso tutto il campo.
Ogni difensore si posiziona nella base al centro del campo e ha a disposizione due palle per ogni turno.
Al fischio dell'arbitro, i corridori dovranno correre verso la base successiva, in senso antiorario, senza farsi eliminareda un difensore. Nel frattempo i difensori dovranno cercare di catturare più corridori possibili lanciando loro la palla con le mani e colpendoli.
I corridori che raggiungono la base sono salvi e non possono essere eliminati.
I corridori che hanno lasciato la base non possono tornare indietro e devono raggiungere la prossima.
I corridori eliminati usciranno dal campo di gioco fino alla fine del giro.
I difensori possono passarsi una palla tra loro solo con i piedi e catturare i corridori solo lanciandola con le mani. Una volta che tutti i corridori hanno raggiunto la loro base successiva (o sono stati eliminati), i difensori possono andare a recuperare i palloni e tornano nella base di difesa, aspettando il fischio dell'arbitro.
Quando l'arbitro fischia, inizia una nuova corsa verso la base successiva.
Il giro finisce quando le squadre di corridori sono ritornate nella loro base di partenza. Il punteggio del giro si calcola così:
- le squadre di corridori totalizzano 1 punto per ogni corridore ritornato nella base di partenza;
- la squadra di difensori totalizza 1 punto per ogni corridore eliminato nel giro.

La partita è composta in tutto da 5 giri, in ciascuno dei quali il ruolo di difensori è assunto da una squadra diversa. I corridori eliminati in un giro, possono tornare in campo con la propria squadra nel giro successivo

Materiali
- 10 palle (2 a difensore)
- Nastro bianco/rosso o cordini per delimitare il campo
- 1 fischietto

ROMA 136

RICCARDO, MATTIA, LUCA, GIACOMO, LETIZIA, BEATRICE V., BEATRICE M., CHIARA, LORENZO, ELEONORA E DANIELE

Il CDA del Branco Roccia della pace e stato un CDA molto compatto ed è stato capace di trascinare l'intero Branco nelle varie attività. Molte sono state le attività durante l'anno , di cui ne riporto alcune significative,partendo dalla preparazione della base, con disegni fatti da loro, della futura tana e su cui poi sono stati creati con il resto del branco gli angoli di sestiglia.
Sono stati "Attori " principali, coadiuvati da noi VVLL, fin dalla stesura del copione, della Via Crucis della Parrocchia. Attori in tutti i sensi anche come protagonisti della stessa Via Crucis.
Un'altra attività e stata una caccia in bicicletta. Hanno partecipato al torneo organizzato dall AGESCI Regionale. Per finire questo piccolo riassunto, di cui mancano altre attività, sono stati di nuovo protagonisti nell'attivita a tema delle VDB con il musical " La Sirenetta" dove con i VVLL hanno seguito divisi nei vari gruppi la scenografia, la stesura del copione ed i costumi.
Sono stati tutti partecipi e molto uniti e durante l'anno hanno dimostrato il loro lato migliore e nell'unità molti di loro sono riusciti a vincere le loro paure.

X-BALL

La partita dura due tempi da dieci minuti.

Ci si divide in due squadre da sette o più giocatori.

L'obiettivo è di segnare nella porta avversaria, difesa da un portiere.

Si possono solo usare le mani.

Nel campo ci sono due fasce che formano una X, con due giocatori ogni squadra.

I giocatori nella fasce si chiamano, "CANNONIERI X" e sono gli unici che possono segnare.

Il resto della squadra si divide nei triagoli fuori dalla X.

Chiunque fa fallo o esce dalla propria zona di competenza deve uscire dal campo, fare 3 giri di campo e poi rientrare, mentre il gioco continua con un cambio palla per la squadra avversaria.

Se la palla esce dal campo c'è cambio palla, la palla può esser intercettata.

In caso di qualsiasi dubbio, l'arbitro può chiamare la contesa. I due contendenti l'uno di fronte all'altro, saltano in aria mentre l'arbitro lancia la palla in alto, la palla è di chi la prende.

Per ogni gol segnato i ruoli dei giocatori ruotano ad esempio: il cannoniere x diventa portiere il portiere diventa un giocatore e un giocatore diventa cannoniere x.

ROMA 138

TOMMASO, ELENA, CHIARA, VALENTINA, LUANA, DARIO, EDOARDO, FRANCESCO, FRANCESCA E FRANCESCO

Il nostro CdA è composto da 11 lupetti, 6 fratellini e 5 sorelline: nella foto c'è in cima GIULIO, il nostro barzellettiere, sempre pronto a farci divertire con le sue battute; più sotto, da sinistra ci sono TOMMASO ed ELENA, arrivati solo quest' anno ma che sono già entrati benissimo nello spirito gioioso del Branco! Vicino a loro, CHIARA, la nostra lupetta più creativa, e VALENTINA, anche lei tra gli ultimi arrivati ma da subito tanto entusiasta! In basso, la silenziosa ma sorridente LUNA, il simpaticissimo DARIO, l'adorabile combina guai EDOARDO; e poi accanto ci sono FRANCESCO (detto Falco), pigrotto ma pronto a correre ogni volta che si gioca, la dolcissima FRANCESCA e, per concludere in bellezza, il nostro chitarrista chiacchierone, FRANCESCO (detto Cecio)!! Quello del Rm138 è un CdA numeroso, entusiasta, capace di lavorare insieme ma soprattutto di avere sempre il sorriso sulle labbra. E' un gruppetto a volte un po' pazzerello e scatenato, ma composto da fratellini sempre pronti a dare il proprio meglio, ognuno con i propri talenti e le proprie capacità. Il loro punto forte è quello di apprezzare ogni novità, e di affrontare tutto con gioia e impegno, rispecchiando in pieno quello che è lo spirito della branca l/c. Sono davvero un bel gruppo che l'anno prossimo saprà mettersi alla prova in Reparto con la stessa allegria e lo stesso sorriso!

CAPPY BALL

Materiali
- una palla grande;
- una palla piccola (es. pallina da tennis);
- due cerchi che formeranno le porte.

Campo
Rettangolare

Le porte sono due cerchi sospesi

L'area è una mezzaluna e definisce un limite invalicabile davanti la porta

Per fare punto bisogna lanciare la palla dentro al cerchio

Per poter tirare bisogna prima fare 5 passaggi, di cui 2 ad una sorellina

Per sottrarre la palla all'avversario si utilizza la regola dello scalpo

Imprevisti
Al fischio prolungato dell'arbitro la palla viene sostituita da una pallina più piccola

La pallina può essere trasportata solo dentro al cappellino

Il punto con la pallina vale 2 punti

La pallina può essere tenuta in mano solamente il tempo necessario per ricevere e/o tirare, altrimenti è fallo

La regola dei passaggi e quella dello scalpo restano valide anche quando è in gioco la palla piccola

Vince chi al termine della partita ha totalizzato più punti

ROMA 139

MICHELA, ELENA, LUCIA, MICHELE, FILIPPO, TOMMASO, ALESSIO, ALESSANDRO, DAVIDE, RICCARDO E FEDERICO

Noi siamo il Cda del branco Roccia della Pace del gruppo Roma 139. Siamo 11 fratellini e sorelline. Ci impegniamo sempre a fare del nostro meglio e a giocare con lealtà. Ci piace divertirci e giocare insieme. Elena è solare, piena di sorrisi, affidabile e una bravissima atleta che mette tutta se stessa in ciò che fa. Michela è gioiosa, sempre pronta a fare del suo meglio per se e per aiutare gli altri. Lucia è paziente e precisa ma allo stesso tempo piena di grinta e voglia di fare. Michele è il saggio del gruppo: calmo, riflessivo e paziente. Ha sempre un buon consiglio per tutti… anche per i vecchi lupi! Riccardo è pieno di entusiasmo che sa trasmettere agli altri, coinvolgendoli tuti. Tommaso è un bravissimo atleta, che sa coinvolgere la squadra e mettersi a disposizione degli altri Davide è un fratellino molto intelligente che sa essere responsabile e sa prendersi cura dei più piccoli. È un punto di riferimento per tutti. Alessio è un giullare: allegro e divertente. Ma è anche un fratellino affidabile e pieno di creatività. Federico è uno tsunami: travolgente, divertente e pieno di entusiasmo. Coinvolge tutti con la sua voglia di fare e la sua buona volontà. Alessandro è un vero atleta, bravissimo in tutte le discipline. Anche se non sembra è molto riflessivo e sa mettersi a disposizione degli altri. Filippo è uno sportivo, con tanta voglia di fare e di aiutare gli altri.

IL PENTAGONO DEL LUPETTO

Regole
Si gioca 11 contro 11 (numero modificabile).
Il campo è formato da 5 basi posizionate a pentagono. Nel pentagono c'è una piccola area dove si posiziona il lanciatore. Fuori dal pentagono c'è una porta dove si posiziona il battitore.
La squadra del lanciatore si posiziona fuori dal pentagono, quella del battitore dietro la porta.
La partita è composta da due turni; alla fine del primo turno le due squadre si invertono i ruoli. Il turno finisce quando ogni persona della squadra dei lanciatori ha lanciato per 3 volte la palla. I battitori continuano il giro finché non finisce il turno dei lanciatori.
L'obiettivo della partita è cercare di fare più giri completi del pentagono. Ad ogni giro completato da ciascun battitore, si guadagna 1 PUNTO.
Il lanciatore deve tirare la palla rasoterra con le mani (senza fargli fare rimbalzi) verso la porta; il battitore deve cercare di prendere la palla con i piedi (di prima) e calciarla il più lontano possibile.
Se il lanciatore fa gol la squadra del battitore prende un fallo.
Se il lanciatore prende il palo o tira la palla fuori dalla porta, senza che il battitore l'abbia toccata, la sua squadra prende un fallo.
Se il battitore riesce a colpire e calciare la palla, deve correre e cercare di conquistare più basi possibili del pentagono.
Ad ogni base in cui passa o si ferma, il battitore deve fare un salto a piedi uniti.
Ogni volta che un battitore riesce a colpire la palla, tutti gli altri battitori che sono già nel diamante possono correre alle basi successive cercando di fare punto (ricordandosi di fare un salto in ciascuna base).
Appena il battitore colpisce la palla, la squadra dei lanciatori deve cercare di prenderla il prima possibile e tirarla, con le mani, al lanciatore al centro che non si può muovere dalla sua base.
Se i lanciatori lanciano la palla con i piedi, la squadra prende un fallo.
Se il lanciatore al centro si muove dalla sua base, la squadra prende un fallo.
Quando arriva la palla al lanciatore, i battitori devono stare su una delle cinque basi, se si trovano nel mezzo vengono "eliminati" e devono tornare nella fila dei battitori dietro la porta e aspettare nuovamente il loro turno.
Se, quando arriva la palla al lanciatore, due battitori si trovano nella stessa base, quello che è arrivato per secondo viene "eliminato" torna nella fila dei battitori e aspetta nuovamente il proprio turno.
Ad ogni lancio del lanciatore il battitore cambia, a meno che il lanciatore non faccia fallo.
Se il lanciatore tira la palla male, facendola rimbalzare o tirandola alta, la squadra del lanciatore prende un fallo. Ogni cinque falli viene tolto 1 PUNTO alla squadra.
La palla non può essere lanciata dietro la porta, se un battitore ce la manda, fa prendere un fallo alla sua squadra.

Materiali
- 5 basi + 1 base del lanciatore (vanno benissimo 6 roverini di plastica)
- Una palla
- Due coni/pali per la porta

ROMA 144

IRENE, EMANUELE, MATTEO, LORENZO A., DENNIS E LORENZO N.

Il cda è composto da cinque maschi ed una femmina....che quanto ad iniziativa e spirito competitivo non ha nulla da invidiare ai suoi amici!
Insieme costituiscono una comunità vivace, molto partecipativi quando si tratta di fare attività di movimento e all ' aria aperta. ...un po ' poco disciplinati quando gli si chiede di seguire regole e giochi che richiedono più attenzione.
Sono autonomi, bilanciano bene le loro potenzialità, anche se ovviamente c 'è chi brilla per senso di responsabilità e chi invece si fa trainare. ...
Tra di loro sono uniti, e la composizione sbilanciata non ha impedito alcuna attività, anche giocare con altri cda si è rivelato un'esperienza positiva che li ha arricchiti molto.

WAINGUNGA QUIDDITCH

Il campo da gioco è un rettangolo di 36/40 metri per 18/20 diviso a metà da un centro campo e due Area del Ricevitore (vedi schema del campo),
Ogni squadra di 6/9 elementi, è composta da:
1 Ricevitore 4/7 Attaccanti 1 Cercatore.
Ogni partita e composta da due tempi regolamentari di 15 minuti l'uno; All'inizio di ogni tempo l'arbitro effettuerà un lancio di contesa a centro campo: il Bolide verrà lanciato in alto dall'arbitro e dovrà quindi essere schiaffeggiato da uno dei due giocatori chiamati a disputare la contesa.

Il Ricevitore è fermo sulla riga di fondo al centro di un'area semicircolare di 5/7 metri di raggio, proibita a tutti gli
altri giocatori, detta Area del Ricevitore .
Gli Attaccanti possono correre liberamente per tutto il campo tranne nelle aree semicircolari
Lo scopo del gioco è fare più punti. I punti si guadagnano in due modi ma si possono anche perdere come spiegato dopo .
Gli Attaccanti devono centrare un bastone lungo 1.5 metri (ad es. manico di scopa) tenuto dal Ricevitore, con un cerchio di tubo di gomma di 40 cm di diametro chiamato Bolide.
Ogni volta che si centra il bastone del Ricevitore si ottengono 5 punti, e la squadra avversaria ricomincerà la partita dal centro campo.
Il Bolide può essere lanciato tra gli Attaccanti della stessa squadra per tutto il campo (escluse le due Area del Ricevitore, in quel caso vengono rimesse in gioco dal Ricevitore stesso).
Ogni attaccante non può fare più di tre passi consecutivi con il Bolide in mano.
Non si può tirare verso il proprio Ricevitore (cioè tentare il punto), prima di aver effettuato almeno tre
passaggi tra giocatori della stessa squadra.
Il Bolide lo si può solamente intercettare e non strappare dalle mani di un avversario.
Nel caso in cui due Attaccanti avversari prendano insieme il Bolide, si procederà seduta stante, ad un lancio di contesa effettuato dall'arbitro (vedi avanti).
Non è consentito il contatto fisico.
Il Ricevitore può girarsi e muovere il bastone ovunque, senza spostare i piedi dal centro della sua area. Ogni trasgressione di queste regole, viene punita con la consegna del Bolide alla squadra avversaria che
provvederà alla rimessa in gioco dello stesso, dalla linea laterale entro 4 secondi dal fischio dell'arbitro.
Mentre si svolge la partita, la terza squadra sparsa sullo stesso terreno di gioco, (escluse le due aree dei Ricevitori), si passa una palla di 10 cm di diametro detta Boccino facendo attenzione a non farsela intercettare dai Cercatori.
I Cercatori, a cavallo di una scopa lunga almeno 1 metro da cui non scendono mai, devono intercettare il Boccino così da guadagnare 10 punti, facendone altresì perdere 2 punti alla squadra che se lo è fatto catturare (la terza squadra).
E' possibile sostituire sia il Cercatore che il Ricevitore una volta per tempo, a gioco fermo e dopo autorizzazione dell'arbitro.

Materiale
1 Bolide: composto da un cerchio di tubo di gomma (tipo da giardiniere) saldato insieme alle estremità di 40 centimetri di diametro circa, (detto anche roverino);
1 Boccino: palla di gomma di 10 cm di diametro (circa);
3 bastoni (1 per ogni Ricevitore) di legno di 1.5 mt (manico si scopa), una per ogni squadra; 3 scope (1 per ogni Cercatore) di almeno 1 mt di lunghezza.
Il materiale verrà "fabbricato" dai fratellini/sorelline ognuno come gli piace.

ROMA 147

ANTONIO, AURORA, BENEDETTA, ANDREA, ELISABETTA, ELISA, ELENA, FEDERICA, TOMMASO, TOMMASO, LUCREZIA, GIANLUCA, TOBIA, MASSIMO, DANIELE, CECILIA

Lucrezia è una lupetta davvero in gamba, è un esempio per tutti ed ha vinto l'ambito premio zanna lucente! Benedetta è una vera rivelazione, ha percorso la sua pista con grande impegno diventando un'ottima lupetta. Daniele pesa con grande giudizio le sue azioni, segno di grande saggezza. Gianluca è una forza della natura, atletico e sempre in forma. Si farà valere al reparto! Cecilia sembra timida, ma conoscendola si scopre un gran carattere da trascinatore.
Elena è sempre la prima a dire la sua, dimostra gran coraggio ed intraprendenza. Andrea ha sempre il sorriso sulle labbra, rende tutti di ottimo umore nel CDA. Elisa conosce il valore dell'amicizia, tutto il CDA ha imparato da lei.
Tommaso S. ha tante qualità, ma fra tutte la simpatia! Irene ha cacciato con noi da lontano, ma ci è sempre stata accanto seguendo altre piste. Elisabetta è miss Buona Azione, all'apparenza timida ma se hai bisogno di aiuto, accorrerà!
Tommaso M. è un gran pensatore, da lui non aspettarti mai nulla di banale.
Antonio è un esempio per il branco, lupo anziano nei fatti! Massimo è un vero sportivo, si muove con grande agilità nella giungla. Federica ha superato le sue paure, caccia con grandi capacità affianco ad Akela! Tobia ha grande astuzia, impara ad ascoltarlo e scoprirai un tesoro.

GUERRA TRA SOLI

Campo
L'area di gioco deve essere delimitata e i giocatori non possono oltrepassare le linee di confine penalità un minuto di fuori gioco.

Buchi Neri
Ogni squadra ha a disposizione 3 buchi neri da posizionare davanti alla propria area di difesa.

Durante la fase di gioco si finisce nei buchi neri se lo si salta e/o lo si tocca.

I buchi neri sono sempre attivi e si puo` finire intrappolato anche nei propri buchi neri.

Chi finisce nei buchi neri ne rimane intrappolato per un minuto, il lupetto si dovrà sedere al centro del buco nero ed aspettare per riprendere il gioco.

Se il buconero è occupato esso è disattivato quindi un giocatore alla volta in fuori gioco .

Area di Difesa
All'interno dell'area di difesa chi attacca puo' essere scalpato dai difensori, in questo caso il lupetto/a deve uscire dal gioco per un minuto.

Area di Salvezza
In quest'area è posizionato un SOLE (una palla per squadra – si gioca con due palle), in quest'area non si puo' essere scalpati, i difensori non possono entrare in questa area.

Chi attacca prende il sole e per fare punto deve passarlo ad un compagno che non deve essere nell'area di difesa.

Punti
Si segna un punto se si riesce a prendere il sole lanciato dal proprio compagno e lo si apoggia in terra.

Chi difende può intercettare il lancio per evitare il punto.

Il sole viene riposizionato al suo posto dopo ogni lancio da chi l'ha lanciato.

Il gioco viene interrotto ogni qualvolta viene segnato un punto e le squadre posso decidere di riposisioznare i proprio buchi neri.

Le squadre attaccano e difendono contemporaneamente.

Il sole (la palla) può essere toccato solo con le mani!!!I

Non si può spingere volontariamente l'avversario nel buco nero!!!

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA CASTELLI

ALBANO 2

AGNESE, ANNA, CAMILLA, GIUSY, LORENZO E , LORENZO D, LUDOVICA E SAMUELE

Agnese è la regista factotum, che non si arrende davanti a niente.
Anna è responsabile, perfezionista, umile e sempre serena.
Camilla sempre presente, sorridente, atletica, si butta a capofitto in tutto quello che si fa.
Giusy è dolce, riservata, sorridente e complice.
Lorenzo E è il nostro artista, con matite e colori in mano sa fare miracoli, è allegro e scanzonato.
Lorenzo DF è il forzuto del gruppo, sempre pronto ad aiutare i più deboli.
Ludovica è scoppiettante, dice la sua su tutto quello che si fa, responsabile e lavoratrice.
Samuele è pronto a stare in squadra con chiunque lo voglia coinvolgere.

SALVIAMOLI TUTTI

Il gioco racconta qualcosa che accade tutti i giorni nel nostro mare: Barconi di Immigrati che stanno per naufragare e Marinai che li vanno a salvare.

E' un gioco in cui non ci sono due squadre, l'una contro l'altra, ma una sola squadra che lotta contro il tempo.

Vince chi porta a termine il gioco nel minor tempo

Si gioca in 15 persone:
- 10 Migranti Naufraghi
- 5 Marinai, di cui 2 Addetti alla Scialuppa e 3 ai Salvagente

I 10 Migranti sono disposti in formazione triangolare sul Barcone:
- 1 in prima fila
- 2 in seconda fila
- 3 in terza fila
- 4 in quarta fila

a distanza di un braccio teso da chi sta davanti, dietro e di fianco

I Marinai sono disposti a 6 passi dalla prima fila di Migranti

I 3 Marinai Addetti ai salvagente lanciano il salvagente (cioè una palla) ai Migranti Naufraghi.

Se un Naufrago non prende il salvagente (la palla) al volo, un Marinaio deve andare a recuperarlo.

Se un Naufrago prende al volo il salvagente, partono i due Marinai con la scialuppa e lo vanno a prendere (sollevandolo e trasportandolo sulla loro Nave)

I Migranti Naufraghi non si possono alzare per prendere il salvagente lanciato, devono prenderlo restando seduti

Per essere davvero accolto il Migrante portato a bordo nave dalla Scialuppa deve ricevere l'abbraccio di ognuno dei Marinai e degli eventuali Naufraghi salvati prima di lui. Solo in quel momento si può contare un punto.

Il gioco dura massimo 10 minuti.

Vince chi riesce a salvare più Migranti in quel tempo.

ALBANO CASTELLO 1
FIORE ROSSO

È un CDA compatto, che risponde con entusiasmo e voglia di fare alle attività proposte dai vecchi lupi.
Fanno sentire il loro peso nel branco, riuscendo ad essere all'altezza delle attività da noi proposte.
È reduce da un campetto invernale (di solo CDA) in cui si sono ancora più saldate le relazioni interne ad esso e in cui i nuovi entrati sono riusciti a consolidare il loro ruolo nel gruppo.
Stanno portando avanti obiettivi importanti (tra cui l'evento regionale) con convinzione e partecipazione.

OCCHIO AL FORTINO

Campo
rettangolo (60 metri x 30 metri), fascia difensiva (30 metri x 5 metri) distante un metro dal fortino.

Squadra
Ci sono 8/20 giocatori di cui: 6 difensori, 4 arcieri difensori e 8/10 attaccanti.

Il giocatore avrà una fascetta di carta pesta colorata sul braccio per distinguersi dalla squadra avversaria.

Scopo
Si deve conquistare la bandiera che si trova nel fortino avversario e riportarla al proprio senza essere toccato dalla squadra avversaria.

L'attaccante, nel campo avversario, deve superare i 4 arceri disposti 2 per lato della metà campo senza essere preso dalle pallette che gli arcieri tirano (se viene preso deve tornare al proprio al fortino per riacquisire la vita e ripartire).

Ogni arciere ha un pallone, una volta che ha tirato, deve andarsi a riprendere la palletta prima di ritirare.

L'arcere durante tutto il gioco ha una posizione fissa situata all'interno di una piccola area, come un cecchino.

Non può spostarsi per prendere l'avversario tranne che per recuperare la palletta.

Dopo aver superato gli arcieri, l'attaccante entrerà nella fascia difensiva (30 metri x 5 metri) dove si trovano i difensori.

L'attaccante deve oltrepassare l'area senza essere toccato (se toccato torna al fortino per recuperare vita).

I difensori possono muoversi come vogliono nella fascia ma non possono uscire da essa.

Nel momento in cui l'attaccante riesce a superate tutte le difficoltà e ha preso possesso della bandiera, deve tornare indietro riaffrontando la fascia difensiva e gli arceri.

Se viene preso, lascia la bandiera dove è stato colpito, in modo che un altro componente della squadra possa riconquistarla e così via (se viene preso quest'ultimo, un altro compagno di squadra potrà riconquistare la bandiera).

Nota bene: non ci si può prendere tra attaccanti: il giocatore che attacca può essere preso solo da arcieri o difensori!!!

Viene dichiarato punto quando l'attaccante riporta la bandiera avversaria nel proprio fortino prima della squadra avversaria!

Materiale
nastro anas / vedobene
8 pallette
carta pesta colorata per fascie (2 colori).
2 bandiere e cartoni per "costruire" fortino
picchetti per angoli campo.

ALBANO CASTELLO 1 SEEONEE

ILARIA, VIRGINIA E FRANCESCO

Il CDA del branco Seeonee è composto da 2 lupette e un lupetto.
Ilaria è una ragazza solare e gentile sempre pronta ad aiutare gli altri. Le piace danzare e per questo è sempre pronta con uno dei suoi bans.
Virginia è una ragazza molto riflessiva e cerca la perfezione in tutto quello che fa e per questo è sempre alla ricerca di nuove sfide.
Francesco è il nostro musicista di branco ma oltre alla musica adora fare scenette per far divertire il branco.

BATTI SCHIACCIA

Giocatori
I giocatori variano da 8 a 10.

Campo
Il campo è largo 10 – 12 metri e lungo 20-25 metri.

Scopo
A turno, tutti i componenti di una delle due squadre, dopo aver colpito la palla con la mazza, passa per tutte le basi e deve arrivare in base madre (la base da dove si è partiti) per fare punto.

L' altra squadra deve fare 3 passaggi, come a pallavolo, e poi colpire il lanciatore che si trova in un area con diametro 2 metri da cui non può uscire.

Una volta che i componenti di una squadra hanno battuto la palla le due squadre invertono i ruoli.

Regole
Nel campo c'è una base madre e 5 basi normali con diametro 1 metro circa

Una squadra si distribuisce per tutto il campo mentre l'altra squadra aspetta il suo turno di battuta sul perimetro dell'area di gioco.

Il lanciatore si trova nell'area centrale e il battitore nella base madre.

L'area centrale è costituita da due cerchi uno dentro l'altro. Nel cerchio più piccolo può stare solo il lanciatore mentre nell'area che nella foto è tratteggiata in rosso deve rimanere libera.

In una base ci possono essere massimo 2 persone e, se ce ne sono 3, l' ultimo arrivato viene eliminato.

Un giocatore viene eliminato se la squadra avversaria colpisce il lanciatore e il giocatore non sta in una base oppure se si è fermato nella base madre.

Si fa punto quando il battitore passa per la base madre

Se il giocatore viene eliminato nella base madre il punto viene considerato lo stesso.

Il lanciatore deve aspettare il fischio dell'arbitro prima di lanciare la palla, se ciò non avviene ha un ultimo tentativo.

Se il lanciatore e il battitore sbagliano al primo tentativo hanno altre 2 possibilità.

Durante i passaggi a pallavolo se la palla cade si devono ricominciare.
Vince la squadra che ha fatto più punti.
i semplificare i passaggi a pallavolo con 5 passaggi bloccando la palla.

VELLETRI 1

CARLO, MANUEL, LORENZO E DANIELE

LE 4 PROVE

Regole
Il gioco consiste in una staffetta a due squadre.
Si inizia sfondando un telo di carta; dopodiche iniziano le prove.

1. Colpi di spada bisogna sfidare un vecchio lupo a “scherma” e quando viene colpito il vecchio lupo parte il lupetto che lo ha sfidato per la prossima prova

2. Corsa delle spugne bisogna prendere l’acqua (con delle spugne) da un secchio pieno e portarla ad una bacinella; il primo che finisce passa alla prova successiva

3. vendetta col pallonebisogna sfidarsi con un vecchio lupo; se colpisci il vecchio lupo passi alla prova successiva

4. lacci alle cavigliebisogna arrivare fino alla bandiera d’ arrivo legati ai piedi con una corda al vecchio lupo.

Appena toccata la bandiera parte il secondo.
Vince la squadra che termina per prima la staffetta disegno campo/prove

CIAMPINO 1

LEONARDO E FRANCESCA

Il Cda del Ciampino 1 è composto da Leonardo e Francesca. Leonardo fa parte del nostro branco da 4 anni mentre Francesca è al suo 2 anno, sono due bambini un po' svagati ma molto allegri e divertenti. Sono molto felici di far parte della grande famiglia dei Scout.

IL GIOCO DEGLI INTRECCI

Regole
Ci si divide in due squadre.

Lo scopo del gioco è fare punto mandando la palla sopra la rete (tipo rete da pallavolo) che si trova a fondo campo.

Ogni squadra ha una sua postazione di partenza (i due rettagoli esterni dal campo che sono in figura).

Al fischio dell'arbitro ogni componente della squadra raggiunge la propria posizione (attacco, difesa).

Quando tutti i giocatori sono al proprio posto l'arbitro lancia la palla in aria nella zona di attacco,chi la predne inizia e i giocatori della stessa squadra devono passarsi la palla colpendola con il palmo della mano senza stopparla, schiaffeggiandola(questo solo nella zona di attacco).

Se la palla cade il primo che la raccoglie la rilancia con le mani.

Quando si raggiunge la zona della difesa, non si schiaffeggia più ma si passa con le mani avendo la possibilità di trattenerla. il difensore per bloccare l'attaccante che ha la palla può strappargli la coda di volpe (coda della fascetta, indossata dagli attaccanti prima di inizare a giocare, che ha intorno alla testa che vedete in figura qui sotto).

Il tutto fatto con cartoncino e cartacrespa, ogni squadra avrà il suo colore.

Quando il difensore strappa nella zona di difesa la coda di volpe all'attaccante dell'altra squadra, l'attaccante si immobilizza. il che non vuol dire che il giocatore è eliminato ma rimane in gioco fisso sul posto giocando da fermo, quindi se i compagni gli passano la palla lui,da fermo, può cercare di fare punto o di passare la palla ad un altro compagno.

Chi riesce a non farsi strappare la coda di volpe può muoversi e cercare di fare punto.

Attenzione non si può arrivare sotto rete, si può tirare al massimo dalla linea tratto-punto che sta nel zona di difesa.

La durata complessiva della partita è di 20 minuti, al decimo minuto l'arbitro fischia e le squadre invertono il campo e ogni squadra inverte i ruoli (cioè i difensori diventano attaccanti e viceversa).

Ogni volta che una squadra fa il punto le squadre ripartono dai box esterni, rientrano in gioco tutti e chi non ha piu la fascetta se ne mette una nuova.

Vince chi al termine dei 20 minuti di gioco ha segnato piu punti.

FRATTOCCHIE 1

VITTORIO, ELENA, FIAMMETTA, MARGHERITA E ELENA

STAFFOCCHIE

Il gioco è costituito da 5 livelli, la squadra, superato uno di questi, passa a quello successivo. Vince chi termina tutti i livelli in minor tempo.

Chi infrange le regole ricomincia da capo.

Campo
Campo da gioco almeno m 25 x 20.

1° livello
Obiettivo: Al termine di un percorso, introdurre la palla in un cesto
Regole: Se nel tragitto cade la palla, si ricomincia da capo. Si parte in coppia, con la caviglia di ogni partecipante legata a quella dell'altro(destra-sinistra). Viene distribuita una palla a ciascuna coppia che verrà sostenuta con il braccio esterno del corpo. Al fischio, percorso un tragitto di circa 10 metri, i concorrenti dovranno mandare la palla all'interno di un cesto distante dal punto di lancio di circa 2 metri. Ogni coppia ha tre possibilità di tiro, esaurite le quali dovrà ricominciare il percorso dall'inizio.

2° livello
Obiettivo: Corsa mista
Regole: Se si perde l'equilibrio sulla trave, si ricomincia il livello. A turno si sale su una trave "basculante", al termine della quale i concorrenti si infileranno in un sacco e percorreranno un tragitto lungo circa 10 metri per raggiungere il traguardo.

3° livello
Obiettivo: Staffetta mista
Regole: Se si superano i confini di una base, si ricomincia da capo. Disposte in sequenza 5 basi a 50cm di distanza l'una dall'altra , ogni concorrente salterà da una all'altra senza andare oltre i suoi confini. Superata la quinta base, ognuno striscerà sotto un telone fino all'arrivo.

4° livello
Obiettivo: Cavallina bianca
Regole: Se la palla cade, si ricomincia il livello
I giocatori si dispongono a coppia uno di fronte all'altro tenendo in mano un telo di stoffa, con il quale si dovranno passare la palla seguendo il metodo della cavallina per circa 10 metri.

5° livello
Obiettivo: lancio del roverino e del giavellotto
Regole: Se non si riesce ad infilare il roverino nel paletto e/o lanciare il giavellotto oltre il limite prestabilito, si ricomincia da capo.
Si lancia il roverino cercando di farlo entrare individualmente in un paletto distante 1.25 metri dalla base del giocatore (3 tentativi a testa), dopo aver percorso, correndo, un tragitto di circa 10 metri. Terminata la prova, ogni partecipante dovrà lanciare un giavellotto oltre una distanza prestabilita (circa 8 metri)

Il gioco è composto da 5 livelli. Superato un livello si potrà accedere a quello successivo. Vince la squadra che impiega il minor tempo a completare tutti i livelli.

Materiali necessari
1° livello: 1 cesto e 2 palle per squadra
2° livello: 2 sacchi e una trave lunga 2 metri
3° livello: 1 telone e 5 cordini a squadra lunghi 1.5 metri
4° livello: 1 palla a squadra e 1 telo a coppia lungo 60x160 cm 5° livello: 1 roverino e 1 manico di scopa a squadra

GENZANO 1

GIORGIA, ELISA, FRANCESCO, RHUAN E DANIELE

Giorgia - una gigantessa, grande non solo fisicamente ma anche di cuore, sempre disponibile con i compagni in difficolta'. I vecchi lupi possono contare su di lei ad occhi chiusi.
Elisa - sembra stia dormendo, quando improvvisamente esce la tigre che c'e' in lei e non ce n'e' piu' per nessuno.
Francesco - le sue mani sono piu' che abili, un artigiano sopraffino. Sempre presente e disponibile.
Rhuan -una forza della natura, forza fisica, scatto felino, simpatia i suoi punti di forza.
Daniele - simpatico, allegro e giocherellone, la sua mancanza si sente.....E pensare che non gli piacevano gli scout.

IL RAMAZZOTTO

Si affrontano 2 squadre formate ognuna da 7 giocatori cosi' divisi:

- 1 portiere
- 1 scalpatore
- 5 ramazzotti

Durante la partita si faranno cambi per far giocare tutti.

Ognuno costruira' la propria ramazza usando un manico di scopa e 2 fogli di gomma crepla.

Si gioca con una palla da rugby.

Il campo dovrà avere le dimensioni di un campo da calcetto.

La palla và spinta solo con le scope non si possono usare mani, piedi testa o altre parti del corpo,

La finalità del gioco è quella di fare goal nella porta avversaria, il portiere puo' parare solo con la scopa, lo scalpatore è un difensore che puo' togliere lo scalpo solo a chi è in possesso di palla lo scalpatore non puo' uscire dalla propria metà campo, se lo scalpatore toglie lo scalpo a chi non possiede palla esce per un minuto, chi viene scalpato esce per un minuto o fintanto che la propria squadra segna.

Chi commette un fallo, spintoni, uso improprio della ramazza o quan'altro di scorretto esce per un minuto o fintanto che la propria squadra segna,
una partita dura 15 minuti.

GENZANO 2

12 E MEZZO

Durata
un'ora e mezza (dopo 15 minuti inizia la ricerca del boccino);

Squadre
3 con n umero di giocatori: minimo 8 per squadra;

Ruoli
è consigliato avere 3 attaccanti, 2 difensori per la base secondaria e 3 per la base principale

Arbitri
Un arbitro più un supervisore a squadra;

Campo
è suddiviso in 6 aree, di cui 3 grandi (basi principali, che contengono 2 cesti ciascuno) e 3 piccole (basi secondarie, che contengono 4 palle ciascuna), disposte in maniera alternata.

Materiale
per squadra: 2 cesti (uno per ogni base principale avversaria), 4 palle (ogni squadra deve avere un proprio colore o un proprio tipo di palle)
Occorre anche una pallina da ping pong che sarà il boccino.

Scopo
Collocare due palle nel cesto di ogni base avversaria nel minor tempo possibile (es. La squadra A deve collocare 2 palle nella squadra B e 2 nella squadra C) e riuscire a trovare (e mantenere in segreto) il boccino (nascosto da un vecchio lupo prima dell' inizio del gioco).

Vincitore/i
Alla fine del tempo massimo, se nessuna squadra ha collocato tutte le 4 palle nei cesti avversari, vincerà quella che ha meno palle nella propria base. Se più squadre hanno numero uguale di palle nei propri cesti, vincerà la squadra che detiene il boccino.

Modalità di attacco
Gli attaccanti devono dirigersi verso le basi secondarie, che contengono le palle delle squadre avversarie, prendere una palla senza venir toccati dai difensori (altrimenti devono tornare nella loro base principale e fermarsi per un minuto) e dirigersi alla base principale della stessa squadra a cui si è preso la palla. A questo punto dovranno entrare nell'area avversaria e posizionare la palla nel cesto evitando i difensori.
È consentito passarsi la palla tra attaccanti della stessa squadra.

Modalità di difesa
I difensori delle basi secondarie potranno proteggere le palle all'interno della loro aerea toccando chiunque entri.
I difensori delle basi principali potranno evitare che gli avversari poggino la palla all'interno dei cesti toccando gli avversari e sfidandoli a scalpo : se l'attaccante vince, poggia la palla; se il difensore vince, l'attaccante riporta la palla nella base secondaria e rimane per un minuto all'interno della base principale della propria squadra.
I difensori non possono uscire dalle aree e non possono toccare chi non ha attraversato la linea di delimitazione delle basi.
Fuori dalle aree gli attaccanti di diverse squadre possono sfidarsi a scalpo per il possesso della palla: chi vince si prende la palla.

Il boccino

Chi trova il boccino diviene il "custode" e deve dirlo solo all'arbitro. Il giocatore dovrà continuare a giocare normalmente nel ruolo di attaccante e non potrà passare il boccino a altri componenti della propria squadra. Se perde a scalpo con un attaccante deve consegnare il boccino e la palla all'avversario. Il custode non può giocare nel ruolo di difensore.
Durante la partita i vari giocatori possono cambiarsi di ruolo.

Sintesi

1. Tutti gli attaccanti in possesso della palla possono essere toccati e scalpati;
2. Per giocare a scalpo, bisogna prima toccare l'avversario;
3. Il boccino viene tenuto in tasca dal custode fino alla fine del gioco. Esce dalla tasca solo per passarlo ad un nuovo custode che ha vinto a scalpo;
4. Ogni giocatore può prendere solo 1 palla alla volta;
5. Ogni squadra ha un proprio cesto nelle 2 basi avversarie;
6. La palla va presa solo con le mani;
7. La palla deve essere poggiata nel cesto e non tirata;
8. La palla può essere passata tra i vari attaccanti della stessa squadra, ma solo all'esterno delle basi;
9. Se un attaccante ha sia il boccino che la palla e perde una sfida a scalpo, deve cedere entrambi;
10. Si può invertire il ruolo dei giocatori (ma non si può diventare difensori se si ha il boccino);
11. L'arbitro dichiara quando inizia la ricerca del boccino;
12. Se in una base secondaria non ci sono più palle, i difensori possono raggiungere la base principale e diventare difensori della base principale o attaccanti.

GROTTAFERRATA FRASCATI 1

RUGBY BEFANA

Regole
il campo è di forma rettangolare con 2 mete alle estremità lunghe del campo, all'esterno di ogni meta c'è un cesto. Il punto in una meta vale 1, nel cesto 5. Il campo è lungo 25 metri e largo 15 più un area di meta larga 2.5 metri per parte! I giocatori sono max 10 per squadra.

Si segna un punto posizionando la palla per terra oltre la linea di meta, o entrando con i piedi nell'area e posando la palla a terra o posando la palla pur restando con i piedi fuori dall'area. Si segnano 5 punti facendo canestro nel cesto stando con i piedi fuori dalla linea di meta.

La palla è ovale (da football americano).
Questa si usa solo con le mani. Per fare punto bisogna fare minimo 5 passaggi, il primo all'indietro e gli altri in avanti (il passaggio della contesa e della rimessa non vale).

Dopo i passaggi si corre verso la meta nel campo avversario; se la palla viene intercettata da un componente della squadra sia avversaria che amica contemporaneamente si effettua la contesa.

In cosa consiste: i due componenti si posizionano uno davanti all'altro, l'arbitro lancia la palla in aria e chi la prende prima tra i due contendenti, la palla va alla squadra del componente che l'ha presa per primo!!

Scalpi: Ogni giocatore ha due scalpi posti sui fianchi (una striscia di tessuto che va messa dentro i pantaloni e non legata alla cinta e deve fuoriuscire di almeno 35 cm) ogni giocatore può essere scalpato solo se ha la palla.

Quando ad un giocatore viene tolto uno scalpo la palla va alla squadra avversaria (che batte la punizione) ; colui che ha scalpato l'avversario deve aspettare che l'altro si rimetta lo scalpo.

Se si tolgono entrambi gli scalpi la palla passa alla squadra avversaria (che batte la punizione) e colui che è stato scalpato esce per due minuti; ma se viene fatto un punto in questo lasso di tempo esso rientra.

Lo scalpo è nullo se ti tolgono lo scalpo e non hai la palla, l'arbitro non interrompe il gioco, colui che ha scalpato l'avversario deve aspettare che l'altro si rimetta lo scalpo.

Contesa iniziale: due componenti per ogni squadra si posizionano gli uni davanti agli altri, l'arbitro lancia la palla in aria e chi per primo la prende ne entra in possesso.

Gli altri componenti delle squadre nel frattempo non possono intervenire a meno che la palla non cada a terra allora si continua il gioco. Le persone che si contendono la palla all'inizio cambiano ogni volta.

Questo tipo di contesa si effettua solo all'inizio, dopo ogni punto e quando c'è "un'azzuffata".
Falli e cose che non si possono fare.

Quando c'è un fallo l'arbitro fischia e si interrompe il gioco.

1. Non si può strappare la palla dalle mani ma si può solo intercettare.
2. La palla non si può toccare dal ginocchio in giù altrimenti è fallo di piede e questa passa all'avversario. Non si possono placcare gli altri giocatori per prendere la palla.
3. Si vi è "un'azzuffata" per rimediare si fa una contesa a quattro (contesa iniziale).
4. Due giocatori non possono passarsi la palla due o più volte consecutivamente.
5. Se la palla esce dal campo questa va alla squadra avversaria.
6. Se la palla esce dal fondo campo questa va alla squadra in difesa.
7. Se la palla viene tirata in meta il punto non vale.

PAVONA 1

RICCARDO, MANUEL, SIMONE, ALESSANDRO, ELIA, MARCO, GRETA E LUISA

CACCIA AL TOTEM

Lancio
Non pioveva più da giorni nelle giungla, un gruppo di giovani scout si avventurarono in cerca di nuove piste da percorrere e luoghi da esplorare. Nel pomeriggio tutto d'un tratto ogni cosa intorno a loro cominciò a

prendere vita, anche il loro totem, spaventati incominciarono a correre e si ritrovarono in una radura, incominciava a far buio e attirati sa un fuoco acceso si precipitarono proprio li. Nella fuga non si erano accorti di essere entrati nel villaggio di una tribù,quando poco dopo arrivò un uomo,era il capo villaggio. I ragazzi gli raccontarono ciò che gli era accaduto e questi spiego loro che non dovevano aver paura perchè quello che avevano visto era lo spirito buono della giungla, che lui stesso lo aveva evocato per ringraziarlo di tutto cio che ogni giorno egli gli donava. Era arrivato il momento di tornare a casa ma i giovani scout si ricordarono di aver perso il loro totem, non potevano di certo tornare senza di questo, li aveva accompagniati in tutte le loro avventure. Delle prove dovettero affrontare per a casa ritornare.

Obbiettivo
Superare tutte le prove ritrovare il proprio totem e tornare a casa.

Regole
Ogni squadra sarà composta da 10/12 giocatori, più squadre faranno parte di una tribù contraddistinta da una fascetta colorata. A prove terminate verrà consegnato un messaggio da decifrare che gli permetterà di ritrovare il totem perduto, si decreterà la squadra e la tribù che avrà fatto più punti.

Ogni squadra avra con se una tabella per poter scrivere i propri punteggi.Le prove:

1°prova
Recuperare degli oggetti sulla riva opposta di un torrente senza farli cadere in acqua. Gioco a staffetta, più squadre alla volta, chi recupera tutti gli oggetti per primo a seguire gli altri prendono un punteggio da 2 a 10.

I materiali sono: oggetti da recuperare-corde con carrucole- secchi porta oggetti

2°prova
Pallavolo con telodue squadre, più campi da gioco si sfidano chi arriva a fare per primo 5 punti vince la partita, punteggio gioco 10 sq. vincitrice 5 sq. perdente.

I materiali sono: teloni - palle- nastro vedo bene.

3°Prova
Tiro con l'arco più campi da gioco, ogni componente della squadra ha due frecce da scoccare. Punteggio gioco da 2 a 10.
I materiali sono: archi - tabelloni- frecce

4°prova
Creazione di una scultura con materiali di riciclopiù squadre in un tempo definito devono costruire la propria scultura. Punteggio gioco 10 o 5 basandosi sulla creatività materiali usati e coinvolgimento de gruppo. materiali di riciclo come bottiglie lattine sccatole e scatoloni, ecc a fine delle prove tornano dal capo villaggio e si fanno consegnare una busta con il messaggio da decifrare per poter trovare il totem perdutofine gioco.

ROCCA PRIORA 1

GIORGIA, GABRIELE, ALESSIO, ANDREA, PAOLO, FLAVIO, LEONARDO E KEVIN

Il Cda del branco Mowha è composto da 7 fratellini e 1 una sorellina. Giorgia è una sorellina divertente e con tanta voglia di fare, è l'unica sorellina del Cda ma la sua generosità è una dote sulla quale il branco può farne grande affidamento. Paolo è un fratellino che sa molte cose e gli piace imparare prendere molti lavoretti, la sua voglia di lavorare è fuori dal comune. Alessio è un lupetto sensibile e responsabile, punto di riferimento per tutto il branco. Kevin è un lupetto introverso ma quando si scatena non c'è per nessuno! Leonardo e Andrea sono fratellini che si danno parecchio da fare e a cui piace molto giocare, ma sanno far giocare anche i fratellini più piccoli. Flavio è un fratellino responsabile e riflessivo, con molta creativa e voglia di cacciare. Gabriele è un lupetto divertente, accogliente con tutti e con tanta voglia di giocare.

PALLA DI ROCCIA

Regole
Campo Rettangolare

Palla da Rugby

2 Aree piccole dove possono entrare solo gli attaccanti

Canestro per ogni area(da costruire prima dell'inizio del gioco)

3 passaggi (minimo)

Gli attaccanti devono fare punto nel canestro Avversario

Tutti devono giocare (Passaggi Misti)

Gli attaccanti possono andare in qualunque parte del campo

Gli attaccanti,arrivati dentro l'area,possono fare solo un tiro dentro l'area entro 5 secondi

Dentro l'area il canestro vale 1 punto fuori dall'area vale 4 punti

Gli attaccanti dell'altra squadra in fase difensiva possono solo intercettare la palla

I difensori :
possono scalpare gli attaccanti al di fuori dell'area del canestro Possono passare la palla agli attaccanti devono stare nella loro meta' campo

Scalpano solo chi ha la palla

Non si prende la palla con i piedi

Il canestro deve essere retto da un giocatore(portiere) che non si deve muovere.

Il portiere non è fisso,ogni 2 minuti da il cambio ad un altro fratellino

Dopo 10 minuti si invertono i ruoli tra attaccanti e difensori.

Per il canestro serve un palo o 2 bastoni in legno,un secchio bucato e lo scotch.

In caso di contesa i 2 giocatori faranno la contesa dall'arbitro.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA CENTRO URBIS

ROMA 1

FRANCESCO, ANNAGIULIA, GIUSEPPE, GIUSEPPE, VIOLA, GINEVRA E TOMMASO

PALLEPLUS!

Scopo
Abbattere la bandiera della squadra avversaria con la palla grande.

Regole
Due palle grandi in gioco, una per le squadre s1 e s3 ed una per le squadre s2 e s4

Minimo 3 passaggi (minimo 3 persone diverse della propria squadra in una serie di passaggi consecutivi della palla grande)

Passi infiniti (passi con la palla grande in mano)

Quattro pallette piccole sparse nel campo : tutti le possono prendere e tirare verso la persona della squadra avversaria che ha in mano la palla grande (non si possono conservare ma vanno subito tirate)

Chi viene colpito da una o più pallette piccole passa la palla grande a chi l'ha preso

Un giocatore a squadra è dotato di scudo di cartone con il quale proteggere dalle pallette piccole chi della propria squadra ha la palla. Il ruolo di Scudiero può variare nel gioco tra i componenti della squadra.

Si può tirare la palla grande per abbattere la bandiera avversaria solo da dietro la linea apposita (gialla in figura) sbrigati a tirare però perché ti possono colpire con le pallette piccole anche quando ti prepari ad abbattere la bandiera!!!

FUSKET

Si scontrano 2 squadre (da 5 a10 giocatori) in un campo diviso in due parti. Scopo del gioco: fare punto facendo canestro con i piedi (3 punti), con le mani (1 punto) o facendo gol in porta (1 punto)

Ogni squadra si divide in 2 gruppi di uguale numero, attaccanti e difensori.

Gli attaccanti possono giocare in entrambe le metà campo, ma solo con i piedi e tentano di fare gol o canestro con i piedi.

I difensori giocano nella propria metà campo solo con le mani tentando di fare canestro e a turno difendono la porta.

Quando un difensore prende la palla può passarla ad un altro difensore, ad un attaccante o palleggiare, non può mai tenere ferma in mano la palla.

All'inizio del gioco, si fa testa o croce, chi vince lancia per primo la palla.

Quando la palla va fuori la rimette un giocatore dell'altra squadra.

Quando una squadra segna in porta o fa canestro, la palla va all'altra squadra.

La partita dura 10 minuti, vince chi fa più punti.

ROMA 14

LORENZO, GIOVANNI, COSTANZA, BRUNO, MATILDE, LUCIO VALERIO, LIVIA, ANDREA, LIVIA E FRANCESCO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

RUBA, TIRA, SCALPA!

Regole
Si gioca in due squadre;

Ogni squadra è divisa in ladri, tiratori e scalpatori;

Dietro ogni squadra c'è un birillo ed una palla;

Ladri e tiratori hanno uno scalpo;

I ladri devono rubare la palla dietro la squadra avversaria senza farsi scalpare e devono portare la palla rubata dietro la propria squadra;

I tiratori devono riuscire a fare centro con un roverino nel birillo facendo solo tre passi;

Gli scalpatori devono scalpare sia i tiratori (impedendogli di fare centro con il roverino) che i ladri (impedendogli di rubare la palla);

Il gioco si vince quando una squadra ruba la palla e fa centro con il roverino nel birillo.

ROMA 72

TOMMASO, ANDREA, PIETRO, FEDERICO, BENEDETTA, IRENE, MARTINA E MARIACHIARA

Il nostro CdA è formato da 8 lupi, 4 fratellini e 4 sorelline.
Sono bambini molto diversi tra loro, dal più attivo al più introverso.
Non riescono a fare molto gruppo, anzi tendono a dividersi per genere e a stare con bambini, seppur più piccoli, ma dello stesso sesso.
Per pensare al gioco hanno preso spunto da un torneo proposto da un Rover alle VdB dell'anno prima che li aveva colpiti particolarmente.
Lo hanno rivisitato, inventando differenti potenziamenti dando sfogo alla loro fantasia.
In particolare un lupetto, Andrea, che da grande vuole fare l'inventore, ha contribuito con tante invenzioni diverse.
Abbiamo fatto circa sono
circa 5 riunioni di cda, a cui non tutti hanno partecipato sempre, a causa.di impegni esterni.

PALLA POTENZIATA

Campo
Si gioca in un campo rettangolare, divisi un due squadre disposte nelle due metà campo. Le metà campo sono segnate da una linea che non può essere superata dalle due squadre.

Scopo
Guadagnare più punti rispetto alla squadra avversaria.

Regole
Per fare punto bisogna colpire con la palla l'avversario su qualsiasi parte del corpo oppure bloccare la palla lanciata dall'avversario.

Per ogni punto si guadagna anche un credito, che potrà essere impiegato per acquistare dei potenziamenti.

Potenziamenti
- Lo scudo costo: 3 crediti, tempo: 2 minuti.

Un membro della squadra viene dotato di uno scudo di cartone (vedi allegato per la costruzione) con cui può proteggersi dai lanci avversari. Dura 2 minuti e si possono acquistare fino a due scudi per squadra.

- Doppia furia costo: 5 crediti, tempo: 2 minuti

La squadra per due minuti guadagna il doppio dei punti e dei crediti con qualsiasi lancio.

- Tripla furia costo: 8 crediti, tempo: 2 minuti

La squadra per due minuti guadagna il triplo dei punti e dei crediti con qualsiasi lancio.

- Invulnerabilità costo: 10 crediti, tempo: 2 minuti

Un fratellino scelto dalla propria squadra diventa immune agli attacchi avversari per due minuti. Sarà contraddistinto da un laccetto/spago rosso.

Durata e vittoria
Alla fine della partita (15 minuti), in caso di pareggio, la squadra che ha più crediti vince.

Materiale
- Una palla di spugna
- Nastro bianco e rosso per delimitare il campo
- Cartone e scotch da pacchi per realizzare lo scudo
- Carta e penna per chi arbitra affinché possa appuntarsi i crediti e i punti guadagnati dalle due squadre

ROMA 104

LORENZO, MARIA VITTORIA, FRANCESCA, FRANCESCA, ANITA, ALESSIA E LEONARDO

Alcuni di noi si conoscono già da tre anni essendo entrati prima di tutti nel Branco, altri invece sono qui da poco, ma si sentono già tutti a proprio agio. Siamo tutti molto affiatati e divertiti da ogni attività che ci propongono i Vecchi Lupi, forse ci stanchiamo un po' durante le lunghe passeggiate nel verde, ma sappiamo già che l'anno prossimo ci aspetterà di molto peggio nel Reparto e cerchiamo di sforzarci al massimo. Molti di noi sono bravissimi con l'inglese, Akela dice che è il primo anno che le capita di sentire dei bambini che parlino così fluentemente una lingua straniera. Spesso ci divertiamo a giocare con i Vecchi Lupi dicendogli le parole più difficili e loro non ci capiscono, ma alla fine ridiamo tutti insieme ed in fondo è utile per tutti così possiamo imparare cose nuove. Quest'anno ci è stato proposto di inventare un gioco per l'attività di CdA proposta dall'Associazione, eravamo tutti contentissimi, anche se qualcuno aveva un po' di timore a dormire da solo per la prima volta con tutte persone sconosciute, ma alla fine ci siamo così divertiti che la paura è volata via da sola. Poi, Bagheera è stato bravissimo, aveva trasformato una scatola di scarpe in un televisore con il proprio computer e ci ha fatto vedere il video di presentazione dell'evento, sembrava di stare al cinema! Conserveremo le magliette di quell'evento per sempre, e nel vero senso della parola, erano talmente enormi che potremo indossarle almeno fino ai 18 anni salvo che non finiremo per ingrassare come alla fine di ogni vacanza di branco. Le mamme si preoccupano sempre ma poi si torna tutti pieni di cibo e avventura! Peccato che i lupetti stiano per finire! Quest'anno abbiamo cercato tanto di far capire ai cuccioli quanto siano fortunati ad essere entrati nel Branco, speriamo che così facendo anche loro il prossimo anno lo faranno con i nuovi cuccioli, pensate che ogni volta che qualcuno aveva nostalgia di casa c'era sempre qualcuno di noi pronto a farlo smettere di piangere, Akela e Bagheera erano orgogliosi di noi! Qualcuno ha fatto anche qualche sforzo in più durante gli anni per imparare a mangiare tutto ciò che non piaceva, stiamo diventando grandi ed è giusto migliorare. Ne abbiamo davvero combinate di tutti i colori e porteremo nel cuore ogni giorno la vita del Branco.

I CERCHI DELLA VITTORIA

Campo
Il campo è di forma circolare, al centro è posizionato un bersaglio costituito da un anello messo in verticale in cima ad un manico di scopa (bersaglio tipo quidditch non tipo basket), abbastanza largo da far passare una palla normale. ci sono due squadre, si gioca con una palla normale ed una da tennis.

Scopo
Fare più punti della squadra avversaria.

Punteggi
2 punti ogni volta che si fa centro nel bersaglio con la palla normale

1 punto anche semplicemente passando la palla normale a tutti i membri della squadra

1 punto facendo centro con la palla da tennis

2 punti passando la palla da tennis a tutta la squadra (con la palla da tennis è più difficile fare passaggi, ma più facile fare centro perchè più piccola ecco il perchè dei punteggi)

Regole
Minimo tre passaggi prima di poter provare a centrare il bersaglio (non è obbligatorio passarla a tutti, ogni squadra può scegliere se preferisce fare punti passando a tutti o facendo centro, se dopo averla passata a tutti si riesce a fare centro i punti si sommano, se dopo averla passata a tutti si fallisce il centro non si perdono i punti fatti per i passaggi)

Chi porta palla non può fare più di tre passi.

Non vale ABA (passar palla a chi te l' ha appena passata)

Sia palla da tennis che normale sono contemporaneamente presenti sul campo, ma si gioca con una alla volta, ogni volta che l' arbitro fischia si passa da una palla all'altra.

ROMA 112

CHIARA, LUCA, DAVIDE E LEONARDO

Siamo Chiara, Luca, Leo e Davide e siamo il CDA del branco fiore rosso, quest'anno i nostri Vecchi Lupi ci hanno detto che tutti i CDA della regione avrebbero inventato un gioco da giocare con gli altri CDA. Durante un pernotto con il CDA abbiamo inventato il gioco four camps mettendo insieme le idee di tutti e quattro. Il giorno dopo con tutto il branco abbiamo provato il gioco che abbiamo inventato e abbiamo aggiustato alcune regole del gioco. Abbiamo riprovato il gioco con tutto il branco in una caccia a gennaio e poi Leo che l'informatico del branco ha scritto il gioco sul sito regionale.

FOURCAMPS

Gioco di 4 squadre, con almeno 4 partecipanti per squadra.

Materiali
5 corde, 2 scatole a squadra, 3 palline a squadra.

Procedimento
Si preparano quattro campi quadrati ognuno della stessa misura e dela stessa distanza fra loro. Al centro si crea un cerchio con le corde.

Regole
- ognuno ha 3 vite
- le scatole sono scudi, non si può stare dietro lo scudo più di 10 saltelli
- se le palline vengono bloccate viene eliminato uno scudo della squadra del lanciatore -per tornare a nascondersi bisogna toccare il centro, quindi passare per la zona neutra -nella zona neutra se vieni colpito perdi 2 punti vita, invece che 1
- dietro ogni scudo non ci può stare più di un lupetto

Alla fine si contano le vite della squadra in totale e la squadra che ne ha di più vince

ROMA 113

CAMILLA, ISABELLA, SARA, EMANUELE, GIOVANNI E PIETRO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

BATTAGLIA GALATTICA

Quattro razze si sfideranno contemporaneamente per costruire la loro flotta stellare su un grande campo galattico in cui istalleranno le loro basi.

Ogni razza ha nel suo esercito quattro tipi di combattenti:
- androidi
- marziani
- guerrieri
- cyborg

Che al tocco sfideranno sull'arena di battaglia i combattenti avversari rimandandoli nella loro base sconfiggendoli o tornando nella propria.

Scopo
Sottrarre più astronavi possibili dalle basi degli eserciti avversari seguendo queste

Regole
le squadre in competizione sono 4;

Il campo ha forma e grandezza variabili e le squadre possono posizionare la loro base dove vogliono;

Ogni squadra ha nella sua base 10 navicelle;

In ogni squadra ci si divide in quattro ruoli (androidi, marziani, guerrieri, cyborg) che hanno uno stile di combattimento a testa (androidi -> pistole spaziali, marziani -> astro polli, guerrieri -> spinte cosmiche, cyborg -> dita robotiche);

Per sfidare qualcuno bisogna scalparlo.

Il sistema delle sfide
Chi scalpa propone la sfida in base al suo stile di combattimento,

Nella base non si scalpa e non sipuò essere scalpati,

Chi viene sconfitto torna nella sua base e poi può ripartire mentre chi vince è libero di proseguire,

Se vinci nei pressi di una base i combattenti avversari (difensori o eventuali "disturbatori") non possono scalparti una seconda volta,

Una volta conquistata una navicella avversaria si torna alla base per poi ripartire da li ma mentre torni sei immune dagli attacchi!!

ROMA 121 ASSISI

CHIARA, FEDERICO, FRANCESCO, GIORGIA, GIULIA, LORENZO, LUCA, MARCO E TOMMASO

Il CDA del Roma 121 è un gruppo molto eterogeneo. Sono presenti diverse personalità e caratteri che contraddistinguono ciascuno di loro. I fratellini sono prevalentemente portati a fare confusione e a distrarsi, ma alcuni lavorano bene e riescono ad essere in sintonia con la progettualità e serietà che caratterizza, invece, le sorelline. Insieme riescono ad equilibrarsi, a trarre ottime conclusioni e a creare belle idee. Sono un gruppo che è cresciuto prevalentemente insieme nei 4 anni di Branco: l'evento e le attività pensate per loro hanno accresciuto l'entusiasmo e riacceso gli animi di molti che ormai rivestono con difficoltà, essendo alla fine del loro percorso in branco, i panni di lupetto. Sanno complessivamente essere partecipi e, se coinvolti nel modo giusto, rispondono in modo positivo alle proposte che vengono loro lanciate.

BIG BANG!

Dove si gioca: dappertutto! Cosa serve: una palla e della striscia bianca e rossa (anas)!

Ogni lupetto è un pianeta e ogni pianeta gioca autonomamente, non ci sono squadre.

Lo scopo del gioco è sconfiggere tutti i pianeti con un asteroide (palla) e rimanere l'unico pianeta nel sistema solare.

Il terreno di gioco è il Sistema Solare costituito da due circonferenze concentriche. Il centro delle orbite è il sole, da cui inizia il gioco.

Un Vecchio Lupo darà il via al gioco lanciando l'asteroide in aria.

Nella prima fase l'area di gioco è l'orbita maggiore, è possibile passare anche in quella minore.

Nella seconda fase, quando i giocatori saranno meno di 10, il gioco si svolgerà solo nell'orbita minore.

I pianeti potranno prendere l'asteroide lanciato in aria, dovranno però rimanere fermi dove l'hanno preso, e tentare di colpire gli altri pianeti che possono scappare.

I pianeti eliminati diventano stelle cadenti.

Si dovranno posizionare al di fuori del perimetro di gioco.

Se prendono al volo l'asteroide possono ritornare ad essere pianeti e ricominciare a giocare.

La palla che esce dal sistema solare può essere rimessa in gioco da un pianeta qualsiasi, che si andrà a posizionare sull'orbita da cui lancerà la palla.

Se un pianeta prende al volo l'asteroide lanciato da un altro pianeta, elimina automaticamente il pianeta lanciatore.

Vince l'ultimo pianeta rimasto in gioco.

ROMA 121 GRECCIO

GRETA, CHIARA, MARIA CHIARA E SILVIA

Il CdA del Branco Greccio del Roma 121 è composto da 5 bambini, 4 sorelline e 1 fratellino.
La maggioranza femminile tende a far mantenere al gruppo un clima piuttosto pacato e tranquillo, tuttavia la singola ma forte presenza maschile è sufficiente a trasmettere alle sorelline quel pizzico di vivacità utile ad incrementare l'entusiasmo.
Insieme sono in grado di lavorare senza sovrapporsi l'uno all'altro, si mettono in discussione riuscendo a trarre il meglio per le attività da loro ideate.

VERTIX

Regole
Si gioca in un campo triangolare e giocano 3 squadre da 4 giocatori l'una.

Ad ogni angolo è presente una base delineata da una striscia di nastro, nella quale si trova una racchetta e una porta circolare posta su un'asta.

Su ogni lato del triangolo è disposta una squadra.

La base di riferimento di ogni squadra è quella che si trova all'angolo opposto del proprio lato.

Si gioca con lo scalpo e una pallina da tennis.

Lo scopo del gioco è arrivare davanti alla propria base con un numero minimo di 3 passaggi (4 giocatori), tirare la palla con la racchetta, da dietro la linea dell'area, e fare canestro nella porta circolare.

Se si fa centro la squadra si aggiudica 1 punto.

La palla può essere sottratta al giocatore della squadra avversaria solo scalpandolo e solo se, al momento in cui viene scalpato, la palla è ancora nelle sue mani, in caso contrario il gioco continua!

Una volta che il giocatore arriva sulla linea di base NON è più possibile scalparlo.

ROMA 143

VALERIA, LAURA, MARTINA E GABRIELE

Il gioco che il cda aveva inventato si chiamava baseby. Le regole prendevano spunto da due giochi molto amati dal branco: rugby e baseball.
Il campo da gioco è un rombo ai cui vertici si trovano le 4 basi. Si usa una palla normale quindi non da baseball. Il battitore deve lanciare coi piedi più lontano possibile e poi correre attraverso le 4 basi. Nel frattempo la squadra in difesa può ostacolare il battitore nella sua corsa mettendosi in mezzo e afferrarlo sulla vita.
Il gioco è stato interamente inventato dal cda e tutto il branco lo ha trovato molto divertente. Per pochi voti non vinse la classifica di zona. I ragazzi sono stati comunque molto contenti del risultato ottenuto e il giorno dell'evento si sono divertiti molto.

BASEBY

Si gioca in un campo quadrato con quattro basi (situate in ogni angolo) e ci si divide in 2 squadre, una in attacco e una in difesa.

Nella squadra attaccante si sceglie un ordine di battuta. Lo scopo del battitore è di completare il giro delle 4 basi dopo aver calciato il più lontano possibile la palla che gli viene lanciata dal lanciatore della squadra avversaria.

Se il battitore completa un giro conquista un punto. Il resto della squadra in attacco si dispone sulla linea di fronte al battitore (tra la prima e la seconda base) e, nel momento che egli batte, la squadra entra in campo e aiuta il battitore a lanciare la palla il più lontano possibile.

Se il battitore manda la palla oltre la linea tra casa base e la prima base, oppure tra casa base e la terza base, la battuta non vale e deve essere ripetuta. Il battitore può decidere di fermarsi in una delle basi se vede che non riesce a completare il suo giro.

Tocca allora al battitore successivo.

Una base può essere occupata da un solo battitore. Se ne arriva un altro, quest'ultimo è eliminato.

Lo scopo della squadra in difesa è di eliminare un battitore prima che completi il giro delle basi.

Per eliminare un battitore si deve prendere la palla da lui battuta prima che cada per terra, oppure si deve colpire con la palla un battitore che sta correndo tra due basi, oppure toccare con la palla la base dove sta per arrivare un battitore.

Per questo la squadra in difesa deve disporre una persona in ogni base (compresa la casa base da dove parte il battitore), una al centro del campo per fare il lanciatore e altre persone fra le basi.

I difensori devono cercare di prendere la palla il prima possibile e passarsela per eliminare un battitore.

Non si può camminare con la palla in mano.

Quando tutti i componenti della squadra attaccante hanno battuto si fa il cambio dei ruoli: la squadra in attacco va in difesa e la squadra in difesa va in attacco.

Vince la squadra che fa più punti.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA ETRURIA

ANGUILLARA 1

LORENZO, GAIA, RICCARDO, SIMONE, LORENZO MAURO, ILARIA, MARTINA, ELISA E LEONARDO

BUMBALL

Materiale
scalpo, 6 palloncini (3 per ciascuna base), mazza con dei chiodini/puntine attaccati sulla punta. Tempo: 2 manches da 15 minuti ciascuna (con cambio campo al termine della prima manche).

Campo da gioco
rettangolare, diviso a metà (una metà per squadra), con 2 basi. In ogni base sono appesi ad un filo in orizzontale 3 palloncini ravvicinati tra loro (due bastoni laterali su cui tendere il filo o es. 2 Alberi) e una mazza con chiodini/puntine .

Fase 1
Riuscire a raggiungere la base avversaria senza essere toccati dagli avversari.
La squadra a acchiappa nel campo a e scappa nel campo b.
La squadra b acchiappa nel campo b e scappa

Nel campo a.
Se si viene toccati i due lupetti si sfideranno a scalpo.
Se l'attaccante perde ritorna all'inizio della propria metà campo (durante il ritorno alla propria base non si può toccare nessun avversario);
Se l'attaccante vince può proseguire e cercare di ragggiungere la base avversaria;
Se il difensore perde o vince non accade nulla a lui come giocatore.

Fase 2
Una volta entrati nella base si è salvi, dunque nessuno può prendervi.

Il lupetto che è entrato nella base ha diritto ad un solo colpo con la mazza e dovrà cercare di scoppiare quanti

Più palloncini possibile.
· 1 Colpo --> 3 palloncini scoppiati = 3 punti
· 1 Colpo --> 2 palloncini scoppiato = 2 punti
· 1 Colpo --> 1 palloncino scoppiato = 1 punto
· 1 Colpo --> 0 palloncini scoppiati = 0 punti

Scoppiati i palloncini bisogna riuscire a rientrare nella propria base senza essere toccati.

Se si viene toccati si perderanno i punti ottenuti (in base a quanti palloncini erano stati scoppiati).

Scopo: vince la squadra che totalizza più punti nelle 2 manches.

Pareggio: in caso di pareggio si va ai "rigori" --> si hanno 10 colpi a squadra per scoppiare i palloncini.

La squadra che ne avrà scoppiati di più vince.

LADISPOLI 2

LUPO TRIATHLON

Regole e Spiegazioni
Il Lupo-Triathlon è un insieme di tre giochi collegati tra loro in forma di torneo. Si gioca in squadre formate da dieci persone ciascuna.
Si parte con otto squadre che nella prima fase si sfidano a Battaglia Francese. Le quattro squadre vincitrici si sfidano nella seconda fase a Roveridditch.
Le due squadre vincitrici disputano la terza fase sfidandosi a Veleno.
Le squadre sconfitte non smettono di giocare ma continuano ad affrontarsi tra di loro per i posti successivi; al secondo turno le perdenti fra di loro, al terzo secondo il numero di vittorie e sconfitte (ci saranno due squadre che hanno vinto entrambi i turni, quattro con una vittoria e una sconfitta e due con due sconfitte).
Fase 1, Battaglia Francese.
Si gioca in un campo di metri 50x30 diviso da una linea di mezzeria e con due aree metri 3x8 posizionate al centro del lato corto (simili alle aree piccole davanti alla porta del calcio).
Al centro delle aree viene posizionata una bandierina o fazzolettone o altro oggetto soffice. Scopo del gioco è riportare nel proprio campo la bandiera custodita nell'area avversaria.
I giocatori all'interno del proprio campo non possono essere catturati.
Una volta superata la mezzeria ed entrati in campo avversario si può essere catturati al tocco da parte dei difensori.
Un giocatore catturato deve rimanere fermo sul posto dove è stato toccato fino a che non viene liberato da un compagno o fino alla successiva segnatura.
Un giocatore non ancora catturato può liberare un compagno in campo avversario toccandolo.
I difensori possono sempre rincorrere e toccare gli attaccanti, in qualunque punto del campo, tranne che nell'area della bandiera, dove non possono mai entrare.
Un giocatore cha abbia un piede nel proprio campo e tocchi un compagno catturato molto vicino alla linea lo libera. E'
possibile creare una catena umana di più persone per liberare un compagno catturato, a patto che ci si tenga per mano, che il primo abbia almeno un piede a terra nel proprio campo, e che nel frattempo gli avversari non segnino approfittando della situazione.
Un attaccante che riesce ad entrare nell'area contenente la bandiera non può essere preso finchè resta all'interno di essa. Per segnare un punto deve però riportarla nel proprio campo, e durante il tragitto di ritorno può essere catturato secondo le regole normali.
Se catturato resta fermo con la bandiera in mano in attesa di essere liberato.
Non è possibile passare la bandiera ad un compagno, in qualunque fase del gioco.
Il primo attaccante che riporta la bandiera nel proprio campo segna un punto; il gioco si interrompe, le bandiere vengono riposizionate e si parte per una nuova fase.
Nel caso un attaccante avversario stesse contemporaneamente correndo per portare indietro la sua bandiera, segna il punto soltanto il primo dei due che arriva prima.
La partita si compone di un unico tempo da 20 minuti, al termine dei quali vince chi ha segnato più punti. In caso di parità sarà necessario prolungare il tempo fino alla prima segnatura.
Fase 2, Roveridditch.
Il Roveridditch è un mix tra le regole del Roverino e del Quidditch.
Si gioca sullo stesso campo della battaglia francese, con l'aggiunta di tre pali per parte, sormontati da tre anelli.
Il primo palo, alto 2,5 metri, verrà posizionato al centro del lato corto del campo; gli altri due pali verranno posizionati a destra e a sinistra del primo, a distanza di due metri.
Gli anelli sono fissati in posizione verticale sui pali; quello al centro è più grande dei due laterali.
Ogni squadra di dieci persone si dividerà in questo modo: Cinque giocatori in campo. Un portiere che dovrà restare all'interno dell'area davanti ai cerchi, e sarà armato di "Clava" (morbida, da carnevale) o altro strumento adatto a parare ma non pericoloso per gli altri.
Due giocatori a bordo campo, uno per lato, armati di "bolidi", palle da tennis o equivalenti. Due giocatori in panchina in attesa dei cambi.

Dopo il lancio iniziale della palla, a mo' di contesa, chi la conquista può avanzare al massimo di tre passi e poi deve passare ad un compagno.
Non è possibile restare con la palla in mano per più di 5 secondi.
I difensori possono cercare di ostacolare il passaggio ma non possono togliere la palla dalle mani o entrare in contatto in qualunque modo con l'avversario.
Nel caso al termine di un passaggio sbagliato la palla termini a terra o fuori dal campo, verrà rimessa in gioco dalla squadra avversaria di chi l'ha toccata per ultimo.
Nel caso di palla a terra verrà rimessa in gioco sul posto, nel caso di palla fuori campo verrà rimessa in gioco dal punto di uscita, lato o fondo, indifferentemente.
Indipendentemente dalla ragione dell'ultimo tocco, intenzionale o accidentale che sia, la palla viene sempre rimessa in gioco dall'avversario.
Scopo del gioco è segnare punti facendo passare la palla all'interno dei cerchi.
L'attaccante che riesce a lanciare la palla attraverso il cerchio centrale, più grande e più alto, quindi meno difendibile dal portiere, segna due punti.
Se la palla passa attraverso i due cerchi laterali, più piccoli e difficili, vale tre punti.
I due giocatori a bordo campo cercano di colpire con i bolidi gli avversari, evitando il viso.
Un bolide che colpisca in viso un giocatore fa guadagnare automaticamente un punto alla squadra avversaria.
Non è permesso lanciare i bolidi a gioco fermo, ma solo durante la fasi di gioco attivo.
Un giocatore colpito dai bolidi dovrà uscire dal campo e andare in panchina, posizionandosi in coda agli altri due.
Dopo trenta secondi dal suo arrivo, il vecchio lupo addetto alla panchina lascerà partire il primo dei tre giocatori che potrà andare in campo.
Man mano che i giocatori vengono colpiti dai bolidi si accodano nella "fila" della panchina, e man mano che chi era in panchina torna in campo, avanzano di posizione fino a quando toccherà di nuovo a loro tornare in gioco (il che di solito non è dopo molto tempo).
Anche ad ogni segnatura ed al cambio campo un giocatore a scelta della squadra esce dal campo e si accoda alla panchina, mandando in campo il primo della fila.
La partita è composta di due tempi da dieci minuti ciascuno, con cambio campo tra il primo e il secondo. Vince chi ha segnato più punti al termine del tempo regolamentare.
Ovviamente in un gioco tra lupetti/coccinelle ci si aspetta un comportamento ed uno stile adeguato, ma è facoltà dell'arbitro, qualora lo ritenesse necessario per gioco falloso, linguaggio da bandar o altre mancanze di stile, assegnare penalità di vario tipo per un tempo più o meno lungo.
Fase 3, Veleno.
Si gioca in un campo grande un ottavo di quello utilizzato fino ad ora, ovvero si ritaglia all'interno di una metà campo una zona che la divida a metà in lunghezza e larghezza (un quarto dell'area di una metà campo).
Il gioco è simile alla palla avvelenata, ma con entrambe le squadre in un unico campo.
Si inizia lanciando la palla in aria.
Chi la conquista deve lanciarla da fermo contro un altro giocatore.
Il giocatore che viene colpito è "eliminato", si siede sul posto e continuerà a giocare da seduto.
Se però il giocatore riesce a bloccare la palla senza farla cadere a terra, sarà eliminato e dovrà sedersi colui che l'ha lanciata.
Non è possibile passare direttamente la palla ad un compagno in quanto uno dei due (o il lanciatore o il ricevitore) verrebbe eliminato in base alla regola precedente.
Se la palla esce dal campo o tocca il terreno prima di colpire qualcuno, può essere recuperata da chiunque e il primo che la prende ha il diritto di giocarla, sul posto se è in campo, tornando al lato del campo se è stata raccolta fuori.
In questo modo, schiacciando la palla a terra è possibile passarla indirettamente ad un compagno.
Se la palla viene raccolta da terra o al volo da un giocatore seduto, questi ha il diritto di rialzarsi, lanciarla e riprendere a giocare normalmente, a meno che non venga eliminato sul primo lancio e debba sedersi di nuovo.
I giocatori senza palla possono correre e muoversi liberamente all'interno del campo, ma se raccolgono la palla per lanciarla devono fermarsi e lanciare da fermi.
Vince la squadra che per prima riesce ad eliminare e far sedere tutti gli avversari, oppure quella che al termine di un tempo massimo di 20 minuti ha più giocatori in piedi.

MANZIANA 1
PALLA A_MMAZZATA

Scopo
Fare più canestri possibili nel tempo stabilito di 10 min.

Regole
Ci sono solo solamente 5 regole in questo gioco. Il che lo rende semplice e contemporaneamente super divertente.
1. Minimo 3 passaggi prima del tiro a canestro (contare a voce alta);
2. Come intercettare la palla (scalpo, solletico, intercettazione)
3. Zona proibita intorno al canestro
4. Un difensore a squadra con 1 mazza di gomma
5. Il difensore non può essere attaccato

Se si viene scalpati mentre si è in possesso di palla si deve uscire dal campo di gioco e subire una penalità (controllata da un vecchio lupo).

Penalità
1. Non gioca per 30 secondo;
2. Tre capriole di fila
3. Ripetere legge e promesse
4. Ripetere scioglilinguia
5. Ripetere il proprio nome al contrario

Materiale
- Due mazze da baseball (meglio se di spugna);
- Pallone piccolo;
- Due cerchi (tipo quelli usati a roverino - ovvero un pezzo di tubo da irrigazione che si richiude su se stesso - ma di ampiezza tale da far passare il pallone);
- Due Vecchi lupi alle estremità del campo che fungeranno da sostegno fisso per i due cerchi; - scalpi (per tutti i giocatori tranne i difensori);
- Nastro bicolore per delimitare il campo e le aree proibite.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA LA FENICE

ROMA 88+95
THE WOLVES' GAME

Il gioco è diviso in tre sfide ed una grande partita finale.

Si gioca a squadre.Lo scopo è quello di superare le tre sfide raccogliendo più punti possibile arrivando cosi avvantaggiati alla grande ed emozionante partita finale.

Sfida 1
Si parte a coppie. Ogni persona ha in bocca un cucchiaio di plastica ed una pallina da ping pong.
Lo scopo è portare più avanti possibile la pallina senza farla cadere. Si somma il punteggio della coppia. Il campo è diviso in tre fasce che valgono rispettivamente 5 ,10 ,15 punti.
Nella fascia tra i 10 e 15 punti ci saranno degli ostacoli (scatoloni).
Ogni fascia è lunga 3 metri larga 10 metri.

Sfida 2
Ci sono due tavoli con due barattoli contenenti delle spezie e una scatola bucata nella parte superiore contenente degli oggetti. C'è un foglio su ogni tavolo e due penne. Si ottengono due punti per ogni spezia indovinata ed un punto per ogni oggetto indovinato nella scatola.
In ogni barattolo ci sarà una spezia, nella scatola ci saranno invece 10 oggetti.
Le dimensioni del campo sono 2metri di lunghezza e 10 di larghezza.

Sfida 3
Saranno fatti 3 indovinelli(di vario genere) ad ogni coppia. Ad ogni risposta corretta la coppia riceve due punti. La coppia può confrontarsi prima di dare la risposta. Le dimensioni del campo sono 2metri di lunghezza e 10 di larghezza.

Partita Finale
Le due squadre si posizionano ai due estremi del campo. Vengono disposti i palloni (i palloni sono la metà dei giocatori di ogni squadra). Al fischio le due squadre corrono al centro per conquistare più palloni possibili. Lo scopo è quello di eliminare tutti i giocatori avversari colpendoli. La squadra che ha collezionato più punti nel totale delle tre sfide precedenti partirà con un pallone di vantaggio.
Se l'avversario prende la palla al volo può decidere se eliminare chi l'ha lanciata o riportare in campo uno dei suoi compagni che è stato eliminato.
Il campo è lungo 20X10 metri.

Materiale
- Nastro bianco e rosso per delimitare i campi sfida e il campo per il gioco finale. 4 palloni super santos
- 2 tavoli
- 7 Cucchiai
- 7 palline da ping pong Barattoli con spezie Scatola con 10 oggetti 2 scatoloni.
- 4 indovinelli.

ROMA 90
LUPO COSTRUTTORE

Scopo
Costruire un lupo in miniatura preparazione del gioco

Ogni partita dura complessivamente 20 minuti (estendibile a 30)

Il campo è quadrato

Ad ogni angolo c'è una base, di conseguenza ci saranno quattro squadre

Ogni squadra è di 9 persone: 4 attaccanti e 5 difensori

Ogni squadra ha nella sua base uno di questi materiali: das, stuzzicadenti, tempere, lana.

In ogni base c'è la quantità necessaria per la costruzione dei quattro lupi ma di un solo materiale.

Ogni squadra dovrà conquistare i materiali che non ha e difendere quello che possiede.

Per conquistare il materiale gli attaccanti devono andare nelle basi degli avversari, toccare uno dei difensori, salutare con un "buona caccia" il difensore che, rispondendo al saluto, da il via all'incontro di scalpo. Il difensore non si può rifiutare di lottare e può lottare con un solo avversario per volta.

Se vince l'attaccante questo ha diritto di entrare nella base, lasciare lo scalpo del difensore scalpato e prendere un solo materiale.

Se vince il difensore l'attaccante deve tornare nella propria base, rimettere lo scalpo e può tornare a giocare.

Quando una squadra ha conquistato e ha in base almeno due volte (massimo 3) tutti i materiali urla "costruzione" e gli attaccanti diventano costruttori rendendo intoccabili i materiali necessari alla costruzioni. I difensori rimarranno a proteggere i materiali in eccesso.

Fino alla fine della partita la squadra può costruire il lupo.

Se quando il lupo è finito c'è ancora tempo, si diventa tutti difensori.

I vvll arbitri valuteranno i lupi e decreteranno il vincitore.

BANDIERA LUPETTO

Il campo è rettangolare e diviso in 2 parti.

Ci sono due squadre, e in ogni squadra due ruoli:

Attaccanti muniti di scalpo e Difensori senza e che devono essere numericamente meno degli attaccanti.

Lo scopo è di entrare in possesso di tutte e due le bandiere, per fare questo una volta presa la bandiera avversaria sla si deve passare tre volte tra i membri della squadra.

Se un attaccante con la bandiera viene scalpato deve lasciare la bandiera a terra ed uscire dal campo per riprendere lo scalpo da un vecchio lupo, i difensori invece devono andare a difendere la bandiera lì dove è caduta, non possono portarla loro a posto.

Killer Ball: durante la partita un VL può buttare in campo una palla, chiunque può prenderla e chiunque venga colpito dal primo lancio della palla viene mandato fuori campo.

Vince chi riesce più volte ad rubare tutte e due le bandiere.

STICK BALL

Il gioco contrappone due squadre di uguale numero di giocatori (4 minimo) e non necessita del ruolo dei portieri.

Ciascuna partita viene giocata in due tempi da 5 min ciascuno. Lo scopo del gioco è fare più punti possibili nel tempo a disposizione, i punti vengono assegnati tramite l'abbattimento di 3 possibili pali alle due estremità del campo che valgono rispettivamente 30 punti (i due laterali) e 50 punti (quello centrale) disposti ad una distanza minima dalla linea di fine campo. La squadra proteggerà una metà campo e dovrà segnare nella metà avversaria.

Lo strumento per abbattere i pali è il pallone (medio di gomma/supersantos) che verrà passato tra i giocatori solamente con le mani, prima di segnare i punti sono obbligatori 4 passaggi a persone diverse della squadra, non c'è un limite di passi da poter fare con la palla in mano.

A inizio partita vengono scelti un giocatore per squadra e tramite fato (pari e dispari) viene assegnato la decisione della palla o del campo.

Se la palla cade a terra o esce fuori dal campo si considera fallo per la squadra che gestiva il gioco e verrà permesso alla squadra avversaria di rilanciarla dal punto del fallo.

Il campo da gioco è un quadrato e le metà campo sono delineate dalla sua diagonale, i 6 pali saranno disposti 3 e 3 alle estremità dell' angolo a 90 gradi finale della metà campo.

Se le squadre dovessero finire in pareggio al termine dei 10 min complessivi ci sarà la possibilità di un tiro libero per ogni giocatore della squadra, la somma del punteggio stabilirà il vincitore.

ROVERIFLASH

Materiali
1 Roverino
6 Coni

Campo
Simile ad un campo da calcio

Regole
Giocano 2 squadre, ogni squadra composta da 10 giocatori divisi in coppie fisse che si tengono sotto braccio.

Le coppie non possono sciogliersi mai.

Immaginando un campo di calcio chiameremo la lunetta fuori dall'area intorno alla porta "area di lancio", e l'area vera e propria è una zona in cui non può entrare nessuno, al suo interno sono posizionati 3 coni, ad ina distanza sempre maggiore dall'area di tiro, il più vicino vale un punto, quello in mezzo 3 e il più lontano 5.

Si giocano 2 tempi da 10 minuti ciascuno, con cambio campo tra il primo ed il secondo tempo.

Si inizia come a roverino, con una contesa a centro campo, la differenza che a saltare sarà una coppia!

Quindi affiatamento e aiuto reciproco sono molto importanti.

La coppia che ha il roverino ha 5 secondi (che verranno scanditi dall'arbitro) per avanzare e passare il roverino in qualsiasi direzione, a un'altra coppia della propria squadra.

Una volta passato il roverino la coppia dovrà sedersi fino a quando sarà rimasta una sola coppia della propria squadra, a quel punto tutta la squadra può rialzarsi.

Per prendere il roverino ci sono solo 2 modi: o si intercetta, o su fallo della squadra avversaria.

Solo la coppia in possesso del roverino può entrare nell'area di tiro, a questo punto ha 5 secondi per tirare e centrare un cono.

Vince la squadra che alla fine dei due tempi ha più punti.

Falli
Il placcaggio comporta 1 minuto di espulsione, questo non è un gioco di contatto

Se una coppia tiene il roverino per più di 5 secondi viene fischiato il fallo ed il roverino passa alla squadra avversaria nella stessa posizione del fallo

Se una coppia si scioglie mentre ha il roverino viene fischiato il fallo ed il roverino passa alla squadra avversaria nella stessa posizione del fallo

Se una coppia supera i 5 secondi per lanciare nell'area di lancio c'è una rimessa fatta dall'arbitro.

Non si può fare catenaccio intorno all'area di tiro per impedire ad una coppia di entrare, chi lo fa viene spedito nella propria metà campo seduto.
se qualcuno entra nell'area di tiro senza avere il roverino (ovviamente della squadra che difende), la squadra attaccante avrà 2 tiri liberi senza limiti di tempo!

ROMA 100

ANASTASIA, ANDREA, ANGELICA, FRANCESCA, GIULIA, NICOLÒ, SARA E SIMONE

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

PASSAPALLA

Scopo
Vince la squadra che al termine dei tempi regolamentari ha segnato più goal; Ideale giocare con squadre da 5 giocatori più un portiere

Regole
Si deve passare la palla a tutti i giocatori prima di fare goal, portiere escluso(se la palla cade,viene intercettata o presa dall'avversario i passaggi ricominciano).

Nessuno tranne il portiere può entrare nell'area di rigore. Il portiere non ne può uscire

Per prendere la palla all'avversario bisogna scalparlo oppure intercettare la palla durante un passagio.

Se la palla entra in porta dopo aver rimbalzato nel campo o nell'area del portiere il goal non vale.

Se un giocatore con la palla mette almeno un piede oltre un estremo laterale, ci sarà una rimessa con le mani per la squadra avversaria da quel punto.

La durata della partita é di 15 minuti con eventuale golden goal e/o rigori.

Non si può toccare l'avversario violentemente altrimenti viene fischiato un fallo. Il fallo consiste nel cambio palla alla squadra che lo subisce. quest'ultima non può tirare in porta

Se c'è un fallo durante l'ultimo passagio si assegna un rigore (da tre passi dall'area del portiere) alla squadra che lo subisce.Se un giocatore strappa la palla dalle mani all'avversario é fallo.

La palla si può toccare solo con le le mani; se si tocca con un'altra parte del corpo tutti i passagi già fatti sono annullati.

ROMA 170

RASKET BALL

...

WATERFLAGS

Ci si divide in 2 squadre (squadra A e squadra B). Ogni squadra ha, nella propria metà campo, una base con dentro una bandiera.

La metà del campo è segnata da una muraglia di scatoloni che, all'inizio della partita, deve essere abbattuta. Gli scatoloni, restano sparsi nel campo durante tutta la partita, come intralcio/difficoltà aggiuntiva.

Lo scopo del gioco è prendere la bandiera della squadra avversaria e portarla nella propria base. Ogni volta, per esempio, che la squadra A prende la bandiera della squadra B e la porta nella propria base conquista 1 punto. Vince la squadra che, alla fine della partita, totalizza più punti.

Ogni squadra può difendere la propria bandiera scalpando gli avversari. Se si viene scalpata si esce immediatamente dal campo, e si rientra solo quando una delle due squadre fa punto.

Si può scalpare/essere scalpata solo all'interno delle basi: non al centrocampo, non nelle zone franche (cioè nella parte delle basi in cui c'è la bandiera). Inoltre, un giocatore della squadra A, ad esempio, può essere scalpato non solo all'interno della base della squadra B, ma anche all'interno della propria base.

Ai lati del campo, più o meno all'altezza del centrocampo, ci sono 4 postazioni speciali (segnalate da uno scatolone) occupate dai pistoleri. Ogni squadra dispone di 2 pistoleri, posizionata nella propria metà campo, a difendere la propria base. I pistoleri hanno dellesiringhe ad acqua e una bacinella piena d'acqua in cui poter ricaricare le siringhe. I pistoleri possono sparare solo ai giocatori che stanno al centrocampo, non a quelli che stanno all'interno delle basi.

Se si viene colpita con l'acqua mentre si cerca di entrare nella base degli avversari, si esce immediatamente dal campo e si rientra solo quando una delle due squadra fa punto.

Se si viene scalpata o colpita con l'acqua mentre si ha la bandiera avversaria in mano, bisogna riportare la suddetta bandiera alla rispettiva base e uscire dal campo, fino a che una delle 2 squadre non faccia un punto.

Se si commeEe fallo (scalpando un giocatore della squadra avversaria fuori dalle basi o dentro la zona franca intorno alla bandiera) il gioco continua regolarmente dopo la restituzione dello scalpo a meno che lo scalpato non abbia in mano la bandiera. In tal caso può continuare a correre verso la propria base.

Niente contatto fisico.

ROMA 108

VALERIO, GABRIELE, LUCA, MARTINA, LETIZIA, GIORGIA E GABRIELE

I gruppetto si è formato negli anni perché qualcuno è entrato al secondo e terzo anno di Branco. Il loro punto di forza è la disponibilità e la sensibilità verso gli altri.
Hanno personalità e talenti molto diversi tra loro che la partecipazione a questo bellissimo gioco gli ha permesso di scoprire e mettere a disposizione.

PALLONI PAPERINI

Scopo
Ottenere più punti della squadra avversaria conquistando più palloni.

Campo
Rettangolare diviso in due parti uguali.

Durata
Si gioca per due tempi da 10 minuti ognuno.

Ruoli
Attaccanti: sono tutti i giocatori che hanno l'alce rossa (una fascia da legare in testa con scritta una parola o dei numeri dietro la testa). All'inizio tutti hanno l'alce rossa.

Difensori: chi ha perso l'alce rossa può solo difendere leggendo la parola sulla testa solo degli avversari che si trovano nella sua metà campo.

Regole
Oltre le due linee di fondo campo ci sarà un pallone. Per fare punto si deve prendere il pallone della squadra avversaria e portarlo oltre la propria linea di fondo campo.

Gli attaccanti cercano di conquistare il pallone degli avversari attraversando il campo senza farsi leggere l'alce.

Gli attaccanti che stanno nella metà campo avversaria possono passarsi la palla tra di loro ma per portarla in salvo devono averla in mano mentre attraversano la linea di metà campo (la palla non può essere lanciata da una metà campo all'altra).

Quando viene letta l'alce, l'attaccante consegna l'alce rossa all'avversario che l'ha letta e torna nella propria metà campo. Se l'attaccante aveva la palla in mano la riconsegna agli avversari.

Le alci rosse consegnate agli avversari non possono essere più usate durante quel tempo. Bonus:

A ogni fondo campo c'è un vecchio lupo che ha 5 alci rosse in più. Chi ha perso l'alce rossa può chiederla di nuovo al vecchio lupo finchè non finiscono.

Al termine della partita si aggiungono 2 punti alla squadra che ha entrambi i palloni nella propria area, aggiungendoli

Ai punti che ha fatto durante la partita.

Se ognuno ha un solo pallone si consegna 1 punto ad ogni squadra.

Se entrambe le squadre dovessero finire le alci rosse prima del tempo di gioco, il gioco termina.

ROMA 116

CACCIA AL GIOCO

Due squadre dovranno cercare tre buste del loro colore.

All'interno ci saranno le indicazioni per raggiugere il loro campo di gioco.

La squadra che arriva prima vince 1 punto.

Non si può prendere la palla con le mani, ma con i gomiti o gli avambracci.

Obiettivo fare canestro nel secchio.

L'avversario può prendere la palla solo se esce o cade.

3 passaggi obligatori prima di fare canestro.

Durata della partita 8 minuti.

Ogni 2 minuti ci sarà un fischio e la squadra in possesso della palla perderà 1 punto, se nella stessa azione farà un punto verrà annullata la penalità.

Vince la squadra con più punti.

SCALPOBANDIERA

Si gioca divisi in 4 squadre in un campo quadrato

Ad ogni angolo del campo c'è la base di ogni squadra La base è circolare, diametro 3 passi

Scopo
Avere il maggior numero di bandiere, nella propria base, alla fine del tempo di gioco.

Materiale
- 5 "bandiere" per squadra (se si gioca in più di 20 persone si può aumentare il numero delle bandiere)
- nastro o cordini per delimitare le basi
- 1 scalpo a giocatore

Regole
i giocatori devono cercare di entrare nelle basi avversarie, rubare 1 bandiera alla volta e portarla nella propria base ogni giocatore può sfidare un avversario a scalpo toccandolo e dicendo "ti sfido"; a quel punto parte la sfida di scalpo: chi perde si abbassa e rimane fermo finché un compagno di squadra lo tocca e lo libera si può essere sfidati in tutto il campo tranne che nelle basi (amiche e nemiche) si può sfidare chi sta portando con se una bandiera (che deve essere visibile): se vince chi ha la bandiera può tenerla e l'avversario si abbassa; se chi ha la bandiera perde deve abbassarsi e cedere la bandiera al vincitore.

ROMA 422

MICHELA, MATTEO, GABRIELE E DAVIDE

CERCACODE DA ATTACCARE

Campo
Il campo è diviso in due part uguali. Ogni parte è composta nel seguente modo:

La prima area. In cui sono disposti i difensori. All'interno di questa area c'è l'area delle code; La seconda e la terza area dove non possono accedere i difensori;

La base del guardiano delle code, da dove lancia i suoi proiettili speciali.

Le squadre
La squadra è composta da 7 giocatori con i seguenti ruoli:

- Guardiano delle code,
- 1 per ogni squadra;
- Cercatori di code, 3 per ogni squadra;
- Salvatori di code, 3 per ogni squadra.

Scopo
Lo scopo del gioco è quello di attaccare la coda all'alpestok.

Prima area
Per riuscire ad attaccare una coda i cercatori di code devono riuscire a prenderne una nell'area delle code. L'area delle code è all'interno della prima area dove sono posizionati i salvatori di code. Se un salvatore di code tocca un cercatore di code, nella prima area, i due dovranno sfidarsi a scalpo.

Nell'area delle code l'attaccante non può essere toccato. L'attaccante può entrare nell'area delle code anche se non ci sono più code ed usarla come zona franca mentre tenta di entrare nella seconda area.

Sfida a scalpo
Quando un salvatore di code tocca un cercatore di code nella prima area, i due fanno si sfidano a scalpo.

Nel caso che sia il difensore a vincere la sfida a scalpo, l'attaccante deve ritornare nella sua metà campo e ripartire.

Nel caso che sia l'attaccante a vincere la sfida a scalpo, si guadagna l'accesso all'area delle code ovvero nella seconda area, se vi è già presente un altro giocatore con la coda.

Conquistata una coda l'attaccante che la possiede non può essere sfidato e può entrare nella seconda area.

La seconda e la terza area
Un attaccante può entrare nella seconda area o con la coda in mano o se c'è già una coda o se c'è già un compagno con la coda che lo aspetta.

Per poter accedere alla terza area deve effettuare un passaggio di coda nella seconda area. L'attaccante nella terza area può "attaccare la coda" e fare punto.

Se l'attaccante nella seconda area viene toccato da un proiettile speciale lascia la coda nella seconda area e torna nella sua metà campo.
Se l'attaccante nella terza area viene toccato da un proiettile speciale, prima di riuscire ad attaccare la coda, lascia la coda nella seconda area e torna nella sua metà campo.

Gioco dei Guardiani
I guardiani hanno una loro base posizionata su un lato del campo in corrispondenza della seconda e della terza area. A loro disposizione hanno un certo numero di proiettili speciali che devono utilizzare per colpire gli attaccanti che sono entrati nella seconda e nella terza area. I guardiani possono colpire gli attaccanti, nella seconda e nella terza area solo dalla loro base. Una volta che i guardiani hanno esaurito tutti i proiettili speciali devo lascare la base per andare a raccoglierli. Quando un attaccante nella seconda o nella terza area viene colpito deve lasciare la coda nella seconda area e tornare nella sua metà campo.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA FROSINONE

GUARCINO 1

ANGELO, FRANCESCO, DARIO, GIULIA, GIULIA, GIADA, DANIELE, MARCO E EDOARDO

FRISBEEGOAL

Il gioco si divide in due parti:
1. Conquista del materiale per il torneo;
2. Torneo;

Squadre
2 (che chiameremo A e B) da 10 giocatori ciascuna.

Materiale
- frisbee; palla di gomma;
- 5 porte per squadra (anelli montati in verticale su bastoni ad altezze differenti);
- cartelli con scritto il punteggio delle porte (2 da 3 punti, 3 da 2 punti per ciascuna squadra).

Prima fase
Durata: 5 minuti.
Ogni squadra si divide in 5 attaccanti e 5 difensori.

I difensori difendono il materiale per il torneo cioè 2 porte e i cartelli che indicano il punteggio.

Partono contemporaneamente il primo attaccante di A e B; dopo aver fattoun percorso a slalom si troveranno di fronte i difensori della squadra avversaria, ne scelgono uno per sfidarlo alla battaglia dei galli. In caso di vittoria del difensore, l'attaccante torna indietro; in caso di vittoria dell'attaccante questi conquista uno dei materiali difesi.
Dopo che il primo attaccante ha finito il percorso a slalom parte il secondo e così via.
La squadra dovrà decidere prima di iniziare la sfida quali materiai conquistare in caso di vittoria degli attaccanti.
Scaduti i 5 minuti si procede a preparare campo (vedi figura): ogni squadra ha tre porte da un punto ciascuna. Ciò che è stato conquistato va aggiunto alla squadra avversaria.
ESEMPIO: se la squadra A conquista una porta questa va messa nel campo di B così A avrà più possibilità di fare goal.
Se B conquista i cartelli segnapunto, vanno aggiunti alle porte di A così in caso di goal il punteggio di B sarà 2 o 3. Le porte vanno posizionate sul lato più corto.

Seconda Fase
Durata: 30 min.
Le due squadre, divise in 5 attaccanti, 3 difensori, 2 battitori, si posizionano nella propria metà campo.
I difensori possono muoversi solo nella propria metà campo ma non possono rimanere fermi davanti alle porte (non sono portieri).
Gli attaccanti e i battitori possono muoversi lungo tutto il campo.
Nessuno può entrare nelle aree segnate davanti le porte (AB-DE).
Gli attaccanti devono fare punto mandando il frisbee nel cerchio ma prima di tirare nei cerchi bisogna fare minimo 3 passaggi di seguito con la propria squadra.
I battitori sono gli unici che giocano con la palla di gomma: correndo lungo il campo devono cercare di colpire i giocatori della squadra avversaria che hanno il frisbee in mano. In questo caso il frisbee passa alla squadra avversaria.
La palla e il frisbee vengono intercettati. Se cadono per terra si continua a giocare.

Falli (frisbee passa alla squadra avversaria):
1. meno di 3 passaggi;
2. il frisbee va fuori campo (in questo caso si lancia dal punto da dove è uscito).

Al termine dei 30 minuti di gioco si conta il punteggio totalizzato da ciascuna squadra, vince la squadra con il punteggio più alto.

ROCCASECCA 1

LA GUERRA DELLE BOTTIGLIE

Squadre
2

Materiale
- 20 bottiglie piene
- 1 roverino

Campo
25 m x 15 m con due aree di lancio di 5 m di raggio

Durata
2 tempi da 15 minuti

Regole
Le due squadre si distribuisono in campo

Inizia a giocare la squadra che vince il " pari o dispari"

Lo scopo del gioco è far cadere le bottiglie con il roverino nell'area del campo avversario. ogni bottiglia è contrassegnata da un punteggiocrescente (vedi disegno allegato).

Il roverino deve essere passato tra i giocatori di una stessa squadra almeno 5 volte e facendo massimo 4 passi. (prima di essere passato, il roverino può essere tenuto in mano al massimo per 5 secondi).

La squadra avversaria può conquistare il roverino solo intercettandolo in volo. per fare punto si deve rispettare la distanza dell'area di lancio e si può lanciare il roverino solo dalle posizioni 1-2-3 (vedi disegno).

Se il roverino durante il passaggio cade a terra, automaticamente passa alla squadra avversaria, che guadagna anche il punto.

Falli
- Aandando addosso all'avversario
- Strappando il roverino dalle mani di un altro giocatore invadendo l'area di lancio.

Vince la squadra che totalizza il maggior punteggio.

Qualora la partita dovesse terminare in parità, si fanno tre lanci del roverino e la squadra che fa più punti vince.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA OSTIENSE

OSTIA 1

LUCA, MATTEO, ALE, EMMA, STELLA E AURORA

Noi siamo il cda del branco del Baobab del gruppo Ostia 1.
Nella foto purtroppo non siamo tutti però ci presentiamo lo stesso: Il primo da sinistra è Luca, il nostro atleta rosicone, è molto competitivo ma anche molto leale; Il secondo è Matteo, il nostro fantastico super difensore, sa difendere la propria base come un lupo con la sua tana!
Poi c'è Ale, attaccante nato, sempre attento ai più piccoli facendoli giocare; Emma è entrata quest'anno ma ha subito capito l'importanza del branco e del giocare insieme; Stella è la penultima, anche lei atleta nata, sa sia come difendere che come attaccare! Aurora è l'ultima ma non per importanza, il suo nome dice tutto, saprà incantarvi con la sua corsa mozzafiato!
Nella foto mancano Martina e Giulia che sicuramente saprete conoscere meglio alla caccia!

FLY RING!

Materiale
- 1 anello (tipo roverino)
- 4 palline di spugna (grandezza pallinina da tennis) 10 giocatori di cui:
- 4 attaccanti
- 2 esterni
- 4 difensori

Regole
Gli attaccanti devono fare punto entrando nella base avversaria con l'anello.

I difensori difendono la base bloccando gli attaccanti al tocco.

Gli esterni con delle palline di spugna colpiscono gli attaccanti che hanno l'anello in mano.

Gli esterni si muovono all' esterno del lato lungo del campo e sono uno per lato.

Se l'attaccante viene colpito dalla pallina lanciata dall'esterno esce dal campo per 30 secondi; se l'attaccante viene toccato dal difensore esce dal campo per 15 secondi.

Ogni attaccante deve aver toccato almeno una volta l'anello prima di fare punto.

Ogni partita dura 20 minuti; dopo 10 minuti l'arbitro fischia il cambio attacanti con difensori.

Campo
E' di forma rettangonale 20m X 10m

Le porte di 2m di lunghezza sono alla fine del lato corto.

OSTIA ANTICA

LA GUERRA DEI 4 CERCHI IMPAZZITI

Materiale
- 2 Roverini (Vanno bene anche due Cappellini o Pellicce) 8 cordini
- 2 bastoni morbidi (Es. Gallegianti da piscina)

Regole
Il numero di squadre è 2, con 10 giocatori ogniuna.
I 10 giocatori saranno divisi in Attacco e Difesa.
Il campo è rettangolare, diviso in due, e con 4 cerchi di cordini in ogni metà campo come da immagine.

Avremo quindi 4 cerchi per squadra in ogni metà campo.
Lo scopo del gioco è quello di prendere il roverino persente nella metà cmpo avversaria e portarlo nella propria senza essere toccati.

Le specifiche dei 4 cerchi sono le seguenti:
1. Nel cerchio N° 1 sarà presente il roverino che dovrà essere preso per fare punto.
2. Nel cerchio N° 2 sarà presente un giocatore della difesa con il bstone morbido (Gallegiante da piscina) in mano e non potrà uscire dal cerchio. Il suo scopo sarà quello di toccare gli attaccanti avversari per eliminarli dal gioco. Potrà essere cambiato solo dopo che una delle due squadre avrà fatto punto, e prima che il gioco ricominci.

3. Nel cerchio N° 3 non ci sarà ne un giocatore, ne un oggetto, ma l'arbitro fischierà quando un attaccante avversario entrerà nel cerchio. Tutti i giocatori ad accezione di quell'attaccante dovranno immediatamente fermarsi, e potranno riprendere a muoversi al secondo fischio. Il secondo fischio avverrà 3 sec dopo, ma può variare a discrezione dell'arbitro in base alla grandezza del campo di gioco.

4. Nel cerchio N° 4 non ci sarà ne un giocatore, ne un oggetto, ma l'arbitro fischierà due volte velocemente quando un attacante avversario entrerà nel cerchio. Quando ciò avviene l'attaccante deve fare 3 giri di campo in meno di un minuto. Se non riesce sarà eliminato dal gioco, mentre se riuscirà potrà entrare nel cerchio N° 1 della squadra aversaria per prendere il roverino senza essere toccato, ma non sarà più Taboo una volta uscito.

Quando un giocatore di una squadra tocca nel proprio campo un giocatore della squadra avversaria questo dovrà abbassarsi (seduto o sulle punte dei piedi) e non potrà muoversi fino a che non verrà toccato da un giocatore della propria squadra che lo libererà.

Se un attaccante, che è riuscito a prendere il roverino, viene toccato da un avversario o dal difensore con il gallegiante prima che arrivi nella propria metà campo, dovrà abbasarsi nel primo caso, e verrà eliminato del gioco nel secondo. Il roverino verrà rimesso nel cerchio N° 1 e si continuerà a giocare.

Un attaccante non potrà:
Entrare in un cerchio della propria metà campo;
Entrare in un cerchio della metà campo avversaria se ha il roverino; Rimanere nel cerchio N° 1 della squadra avversaria per più di 5 sec; Passare il roverino;
Un difensore non potrà:
Entrare in un cerchio della propria metà campo;
I cerchi N°3 e 4 si invertiranno ogni volta che un attaccante ci entrerà, in modo da non essere statici.

Come ultima regola non si potrà parlare, pena l'eliminazione. Si potranno comunque battere le mani per attirare l'attenzione dei compagni di squadra. Al punto di una delle due squadre si rimetteranno i roverini nei cerchi N° 1, i giocatori di ciascuna squadra (Eliminati compresi) torneranno nella propria metà campo sulla linea del cerchio N°1 in attesa del via dell'arbitro.

ROMA 33

LA GUERRA DEGLI ANELLI

I lupetti/coccinelle vengono divisi in due squadre, ogni lupetto/coccinella deve avere il proprio scalpo.

Si gioca in un campo rettangolare e in ognuno dei 4 angoli è presente un anello (2 per ogni squadra).

Per fare punto è necessario far passare la palla attraverso uno dei due anelli difeso dalla squadra avversaria.

Prima di poter segnare è necessario fare almeno tre passaggi consecutivi.

Quando un lupetto/coccinella ha la palla può fare al massimo 3 passi.

Se la palla cade a terra oppure se il lupetto/coccinella che ha la palla viene scalpato, la squadra avversaria riceve la palla e batte una punizione.

ROMA 38
CLIPPER

Regole
Il campo è rettangolare e diviso a metà, a fondo campo ci sono due aree (tipo l'area di rigore del campo da calcetto), sul fondo dell'area c'è un cappellino.
Ci si divide in due squadre.
Ogni squadra ha due difensori che sarenno nell'area, tutti gli altri sono attaccanti.
Gli attaccanti hanno lo scalpo.

Scolgimento
Viene posizionata una palla piccola sulla metà campo, gli attaccanti partono da fondo campo al fischio per conquistare la palla. Bisogna fare minimo 3 passaggi con componenti della squadra diversi, senza che la palli tocchi terra, se cade a terra si annulla il numero di passaggi fatto.
Non c'è limite di passi con la palla in mano.
Quando un attaccante è in possesso della palla può essere scalpato da un avversario e se scalpato esce per un minuto (non vale che un fratellino/sorellina aspetti che l'avversario prenda la palla con la mano vicino al suo scalpo). La palla è ora della squadra avversaria. Se si viene scalpati senza avere la palla, chi ha scalpato ottiene una penalità e la palla è ora della squadra di chi è stato scalpato (alla seconda penalità il fratellino/sorellina uscirà per un minuto).
Non si possono usare i piedi, se la palla viene toccata dai piedi di un giocare, la palla passa alla squadra avversaria.
Quando la palla va fuori dal campo passa alla squadra avversaria (ATTENZIONE: il lupetto/a può stare con i piedi fuori dal campo, l'importante è che la palla sia nel campo) che la rimetterà in gioco da fuori campo e questo primo passaggio NON vale come uno dei 3 minimi necessari; se la palla esce sul fondo campo sarà la difesa a rimetterla in gioco.

Per fare punto: UN attaccante e UNO solo deve entrare nell'area avversaria, senza palla e dopo i 3 passaggi e ricevere la palla. Quando l'accante è nell'area senza palla può essere scalpato dai difensori avversari; appena riceve la palla non può essere più scalpato (dai difensori avversari). Posa la palla a terra e prende il cappellino correndo verso la propria area per fare punto (il cappellino NON può essere passato). Mentre corre può essere scalpato solo dagli attaccanti avversari. Se viene scalpato sarà sfidato a scalpo dall'avversario: se vince continuerà a correre (e potrà essere riscalpato), se perde esce per un minuto e il cappellino torna nell'area.
Ad ogni punto segnato (o dopo 5 min di gioco, se non c'è stato alcun punto) si cambiano i difensori.
Se vengono fatti i passaggi a tutta la squadra (difensori compresi) e si segna un punto, questo vale 2 punti.
Se una squadra rimane con un solo attaccante viene assegnato un punto alla squadra avversaria, tutti rientrano in campo e si ricomincia.

Durata
La partita è composta da due tempi di 10min.

GIMPIB

Si gioca in 2 squadre da 4/6 persone ciascuna, su campo rettangolare, con una palla leggera; il goal consiste nel tirare la palla in un anello circolare, posto a ciascun lato del campo.

Regole
A inizio partita le squadre sono disposte lungo la linea di fondo del proprio campo; al via la palla viene lanciata al centro e i fratellini possono correre a prenderla.

Chi è in possesso di palla può fare massimo tre passi, poi deve tirare o passare (in qualsiasi direzione).

Chi passa la palla deve farla passare sotto le proprie gambe.

Un quarterback viene scelto in ogni squadra (e cambia ad ogni goal); il quarterback può, una sola volta, effettuare un passaggio lungo senza far passare la palla sotto le gambe.

I fuori si battono passando solo indietro o in linea; ad ogni goal subito la squadra parte in possesso di palla dalla propria linea di fondo.

Il goal consiste nel tirare la palla in un anello circolare, posto a ciascun lato del campo.

Campo
Il campo è rettangolare di qualsiasi dimensione; gli anelli hanno 48cm di diametro, sono posizionati 2m oltre la linea di fondo e sono a circa 1,4m di altezza.

Per realizzare ciascun anello servono: 1 snodo a "T" per canaline, 1,5m di tubo semirigido per l'irrigazione, un alpenstock o un bastone da scopa, fogli di giornale e scotch per incastrare e fissare lo snodo e il tubo (spesa: 6 euro totali).

FASSEM

Materiale
- una palla
- due pali con un cerchio sopra (saranno le porte)
- un cordino per ogni giocatore

Regole
La palla si può lanciare solo con le mani

Si può lanciare la palla in tutte le direzioni

Non c'è un limite di passi

Si può soltanto intercettare la palla

Tutti i giocatori della squadra, prima di poter fare punto, devono toccare la palla 6. c'è un portiere per ogni squadra

Ogni giocatore ha le caviglie legate

ROMA 41

LE CORONE DELLO SCETTRO

Regole
In questo gioco ci sono due squadre, con numero di giocatori uguali, compresi tra 4 e 12 fratellini.

Il campo è di forma quadrata, con al centro un'area circolare e "lo scettro"(un palo) in mezzo.

Ai quattro angoli del campo vi sarà la squadra di attacco e ai bordi del cerchio la squadra in difesa.

Tutti i giocatori avranno uno scalpo per sfidarsi e tutti gli attaccanti "una corona" (roverino) a testa da infilare nello scettro.

Per mettere la corona nello scettro, gli attaccanti dovranno toccare i difensori per sfidarli e, solo dopo averli scalpati, potranno mettere le corone nello scettro.

Se la sfida viene vinta dal difensore, l'attaccante dovrà andare da un Vecchio Lupo e, dopo una penitenza, tornare in gioco.

La partita è in due tempi, ognuno di 10 minuti, in ciascun tempo una squadra difenderà e l'altra attaccherà e alla fine del primo tempo si scambieranno i ruoli.

Vince la squadra con più corone nello scettro nel suo turno di attacco.

Se nel proprio turno di attacco non si è scalpato un difensore, non si può mettere la corona nello scettro.

SALAD BALL

Materiale
- Una palla di piccole dimensioni (tipo un pallina da tennis)
- Insalatiere
- Scalpi
- Un pennarello

Regole
Il campo di gioco è di forma rettangolare con due porte sui lati più corti (tipo il capo da calcio). In questo gioco ci sono due squadre.

Ogni squadra deve avere 10 giocatori divisi in: un portiere, insalatieri, cioè attaccanti e scalpatori, cioè difensori

Il numero degli insalatieri e degli scapatori è deciso dalla squadra stessa secondo la propria strategia di gioco.

Ogni portiere e ogni insaltiere possiede un'insalatiera. Inoltre, ogni insalatiere deve indossare lo scalpo.

Il gioco inizia con le squadre schierate, una di fronte all'altra: l'arbitro fischia e la pallina viene lancita in aria.

Il compito del portiere è di parare la palla con l'isalatiera.

Il compito degli insalatieri è di passarsi la palla con le insalatiere e fare goal nella porta avversaria.

Il compito degli scalpatori è di scalpare gli insalatieri della squadra avversaria quando sono in possesso di palla, così la palla passa in mano alla loro squadra.

La palla può essere passata solo con le insalatiere.

Lo scopo del gioco è fare goal nella porta avversaria.

Per fare goal bisogna fare almeno 3 passaggi misti, cioè non possono passarsi la palla solo fratelli o solo sorelline.

Ogni giocatore che commette un fallo o un'irregolarità riceve un tippel, cioè un puntino nero in fronte.

Alla fine della partita si calcola il punteggio della squadra e al numero di goal effettuati verrà sottratto un punto ogni 3 tippel.

L'ultima regola è che gli arbitri devono indossare una divisa imbarazzante!

ROMA 47

VALERIO, GIOVANNI, GIULIA, GRACE, MATTEO, TIZIANO, ASIA, AGNESE, MARTINA, LIND E ALESSANDRO

Lupetti sono ben assortiti, e sono tutti bambini che nel loro piccolo dei trascinatori.
Nel gioco hanno fatto del loro meglio, mettendo i loro talenti, come velocità, tenacia, tattica ed entusiasmo.
Hanno partecipato a questa Caccia eccezionale con impegno e costanza.

HANDS & FEET

Il campo da gioco deve essere rettangolare di 15 metri di larghezza 21 metri di lunghezza e si deve dividere in 3 parti, dove la zona centrale sarà denominata Piedi, mentre le altre saranno denominate Mani.

Le due zone delle Mani, avranno una porta lunga 5 passi. si gioca con un numero minimo di 5 giocatori ad un massimo di 7.

Ogni giocatore dovrà indossare lo scalpo.

Ci saranno 2 tempi da 15 minuti l'uno.

Quando la palla sarà nella parte delle mani i giocatori, sia chi attacca che chi difende dovrà usare solo le mani, mentre nella parte del campo dei Piedi,entrambe le squadre useranno solo i piedi.

Quando l'azione si svolge nella parte delle mani, il giocatore in possesso della palla la potrà passare ovunque, facendo attenzione a non essere scalpato.

In questa situazione ci sono queste conseguenze:
1. il giocatore scalpato dovrà uscire dal campo per il tempo di 1 minuto, per poi rientrare in gioco.
2. la palla sarà assegnata alla squadra che ha scalpato.

Se invece un giocatore, usa le mani nella zona dei piedi o viceversa, allora l'arbitro fischerà una punizione per l'altra squadra.

Scopo del gioco è cercare di segnare, cioè di portare la palla oltre la linea della porta senza essere scalpato, stile rugby, cioè posando con almeno una mano il pallone oltre la linea di porta, ma restando con i propri piedi dentro la zona di campo.

E' possibile lanciare la palla da una zona all'altra del campo.

ROMA 49
LOTTA SUL CAMPO

....

Scopo
Lo scopo del gioco è di fare goal nella porta della squadra avversaria. Vince la squadra che fa piú goal.

Regole
Si gioca in 8 contro 8, i giocatori della singola squadra sono disposti su 4 file composte da: Prima fila - 1 giocatore (portiere)
Seconda fila - 2 giocatori (difensori)
Terza fila - 3 giocatori (centrocampisti)
Quarta fila - 2 giocatori (attaccanti)

Campo
Il campo è un rettangolo di 13m * 7m, le porte si trovano sui due lati corti. Il campo è diviso in 8 sezioni lungo il lato corto. La prima e l'ultima sezione (quelle vicino alle porte) sono larghe 2m, tutte le altre sono larghe 1.5m.

Durata
Ogni gara ha una durata di circa 14 minuti e può variare in base al numero di squadre suddivisi in 2 tempi da 7 minuti.
La disposizione in Campo è come quella del biliardino quindi:
Portiere e difensori della squadra A, poi attaccanti della squadra B, seguono i 5 centrocampisti della squadra A, i cinque centrocampisti della squadra B, poi attaccanti della squadra A, difensori e portiere della squadra B. Ciascuna fila viene disposta in una sezione del campo.
Svolgimento del gioco
I giocatori della stessa fila giocano uniti tra di loro tenendo obbligatoriamente le mani sulle spalle dei compagni vicini. Il portiere avrá le mani appoggiate alle ginocchia e non potrá spostarle.
La fila si puó muovere solo tutta insieme e nella propria sezione di gioco.
Sono ammessi i passaggi tra i giocatori della stessa fila e con le altre file.
Ogni volta che una regola non viene rispettata l'arbitro assegna un fallo in favore dell'altra squadra e assegna la palla alla fila corrispondente a dove il fallo è stato commesso. La stessa cosa avviene se la palla esce da campo.
Il goal è valido quando il pallone entra totalmente in porta. La squadra che subisce il goal riparte con il gioco direttamente dal portiere aspettando il fischio di inizio da parte dell'arbitro. Se la palla esce dal campo di gioco si riparte sempre dalla fila della squadra che ha diritto alla rimessa in gioco,esclusione dei calci d'angolo.

Falli
- staccare le mani dalle spalle dei compagni di fila e, per il portiere, staccare le mani dalle ginocchia;
- segnare di mano;
- non si può mantenere il possesso del pallone tra i giocatori della stessa fila "perdita di tempo", e ugualmente tra difensori e portiere per piú di 5 secondi;
- saltare per intercettare il pallone;
- contatto fisico tra i giocatori

RUNBALL

Regole
Si gioca con due squadre.

Il campo è rettangolare, diviso a metà. In ogni metà campo ci sono due basi e in ognuna delle basi c'è un pallone.

In fondo ad ogni metà campo c'è un oggetto.

Scopo: ogni squadra deve prendere l'oggetto della squadra avversaria e portarlo nella propria metà campo, in questo modo segnerà un punto.

Vince la squadra che alla fine del tempo (20 minuti) ha segnato più punti.

Ogni giocatore ha lo scalpo.

Chi viene scalpato è eliminato dal gioco finchè una delle due squadre non segna un punto.

Si può essere scalpati in qualunque parte del campo, eccetto le basi.

I giocatori possono entrare soltanto nelle basi della loro metà campo e da lì possono prendere il pallone e cercare di colpire gli avversari.

Chi viene colpito dalla palla è eliminato finché non viene segnato il punto successivo. Se non si colpisce nessuno chi ha tirato va a recuperare la palla.

Dentro la base non si può essere scalpati.

Se si viene scalpati o colpiti con la palla mentre si ha l'oggetto avversario in mano bisogna rimettere l'oggetto a posto.

ROMA 52

FUTURA, ILARIA, GIACOMO, LUIGI ED EDUARDO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

LUPICH

Ruoli
- Attaccante,
- Difensore,
- Portiere

Materiale
- 6 cerchi
- scopa per ciascun attaccante
- palline di carta per i difensori
- 1 palla piccola di spugna

Campo
Di forma rettangolare, ha il lato corto di 15m e il lato lungo di 28m (dimensioni del campo da basket).

La linea di metà campo divide quest'ultimo sul lato lungo.

Alle due estremità del campo si tracciano due aree semicircolari di raggio 3m, che delimitano l'area di porta.

Dentro ciascuna area di porta ci sono tre cerchi, in piedi ma fissati a terra; quello centrale è più piccolo (1,50m di circonferenza) dei due laterali (ciascuno di 2,50m di circonferenza)

Segnare nel cerchio piccolo vale 3 punti; segnare nei cerchi grandi vale 1 punto.

Svolgimento
A gioco fermo la palla sta al centro e al fischio dell'arbitro gli attaccanti delle due squadre corrono verso di essa per prenderla. L'azione inizia quando gli attaccanti di una delle due squadre che si sfidano prendono la palla.

Gli attaccanti della squadra che prende la palla la muovono con la scopa, cercando di segnare nella porta avversaria, ma senza entrare nell'area di porta. Gli attaccanti della squadra avversaria cercano di rubare la palla con la scopa. I difensori invece, sempre della squadra avversaria, lanciano le palline di carta addosso agli attaccanti della squadra che ha la palla per cercare di distrarli e rallentarli.

Il portiere prova ad impedire di segnare all'attaccante che ha la palla, ma può muoversi solo sulla linea semicircolare. Il portiere può bloccare la palla sia con le mani sia con i piedi.

Durata
Una partita dura 15 minuti senza divisione in tempi.

Vince la partita la squadra che ha fatto più punti.

ROMA 59

PALLONI SPAZIALI

Lancio
Cera una volta un pianeta di nome Castraban.
In questo pianeta vivevano i RADULI,POLPUS,PROTOTO 64 E I PATRIOS che condividevano il carburante presente sul pianeta. Un giorno venne una pioggia di fuoco che distrusse la maggior parte delle riserve di questo speciale carburante.
Visto che tutti volevano ciò che era rimasto scoppio una guerra.
Chi riuscirà ad impossessarsi delle riserve?

Il nostro torneo verrà suddiviso in tre fasi 2 di allenamento e una di torneo.

1 Gioco Allenamento
Il campo sara delimitato da due linee e infondo ad esse sarà posto un canestro(cesto) i lupetti/coccinelle dovranno fare più canestri possibili.

Regole
Due tiri per lupetto
Un canestro= Un punto

2 Gioco Allenamento
Il campo sarà formato da due corsie.I lupetti con tre passaggi avranno il compito di arrivare a canestro e segnare al volo.

Regole
Un canestro=Un punto
Si può tirare solo al volo.

Torneo
Si svolge in un campo rettangolare tipo roverino,dove alle estremità del campo si troveranno i serbatoi(cerchi con dentro i lupetti) per il carburante. Il lupetto dovrà passarsi la palla(carburante) o di dietro o di lato cercando di arrivare ai serbatoi per poi far canestro in essi.

Regole
Massimo 3 passi.

Vince chi guadagna più carburante.

LA GUERRA FRUTT(U)OSA

Il nostro gioco prevede che il campo sia diviso in tre parti: un'area di forza per entrambe le squadre e al centro la terra di mezzo.

L'obbiettivo del gioco è rimanere con più giocatori possibilealla fine della partita.

All' inizio del gioco ciascuna squadra sta nella propria aria di forza.

Al fischio d'inizio i giocatori corrono verso la terra di mezzo dove troveranno la "macedonia esplosiva" (delle spugne o qualcos'altro di morbido) con le quali colpire l'avversario: nella propria base si ha tre vite,nella terra di mezzo due e nella base avversaria una.

Se si viene colpiti nella base avversaria si va 30 secondi dall' arbitro.

Se si viene colpiti nella terra di mezzo la prima volta si gira il cappellino con la visiera indietro,la seconda volta si va dall'arbitro (il toast).

Nella propria base la prima volta si gira il cappellino, la seconda lo si toglie e la terza si va 30 secondi dall'arbitro.

Se per esempio si perde una vita nella terra di mezzo e si ritorna nella propria base non si riacquista la vita. Ogni partita dura 15 minuti.

ROMA LIDO 1

LA SFIDA DEL COWBOY

Il gioco prevede due squadre, con lo stesso numero di giocatori.

Il campo è rettangolare e la grandezza varia in base al numero dei componenti di ogni squadra.

In ogni metà campo vengono posizionati tre cerchi più un cerchio al centro del campo (i cerchi possono essere formati da cordini o disegnati con del gesso a terra).

Ai lati corti del rettangolo del campo si posizionano tre bastoni (per lato) di varie misure e ad ogni bastone è attaccato un foglio con il punteggio.

Per fare punto bisogna lanciare il roverino e far centro nei bastoni.

Prima dell'inizio del gioco ogni squadra deciderà il nome e il motto e lo presenterà alla squadra avversaria.

All'inizio del gioco, per sorteggio, una squadra si troverà all'interno dei cerchi (squadra che attacca) mentre l'altra si posizionerà all'esterno dei cerchi (squadra che difende).

La squadra che attacca, posizionata nei cerchi, potrà cercare di fare punto passando il roverino ai compagni di squadra, senza fuoriuscire dal cerchio (zona immune).

La sqaudra che difende, invece, dovrà intercettare il roverino per poter diventare la squadra attaccante.

Una volta intercettato il roverino la nuova squadra attaccante (che prima difendeva) si posiziona nei cerchi e la nuova squadra che difende (che prima attaccava) uscirà dai cerchi e si posizionerà in tutto il campo.

Vince la squadra che avrà ottenuto più punti.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA PLEIADI

ROMA 2

PALLA FLASH

Palla Flash si gioca su un campo rettangolare, diviso in due metà campo con porte ed aree.

Si gioca correndo con una palla in mano e tirandola nella porta avversaria dopo aver fatto almeno cinque passaggi, aver oltrepassato la propria metà campo il tutto senza entrare nell'area avversaria.

I match durano 15 minuti, iniziano quando l'arbitro lancia in aria la palla verso il centro del campo, per guadagnare possesso palla i giocatori intercettano i passaggi avversari oppure scalpano i componenti dell'altra squadra.

I portieri possono essere cambiati dopo che siano stati segnati due punti, parano solo utilizzando le mani, così come tutti i giocatori toccano la palla sempre e solo con le mani.

Eventuali ulteriori regole e dettagli sono riportati all'interno del video caricato.

SQUIDICK

Tempo: 40 min.

Si gioca divisi in 2 squadre.

Ogni squadra ha una sua base e un suo colore (bianco, rosso o blu).

Il colore sarà dipinto sul viso (colori a dita) per essere più riconoscibili.

Ogni giocatore dovrà usare il proprio fazzolettone come scalpo.

Scopo del gioco: rubare più oggetti possibile dalla base degli avversari.

Gli oggetti sono 5 più uno bonus (una palla) unico per entrambe le squadre.

Questo sarà nascosto dai capi e permette a chi lo trova di rubare un oggetto in più dalla base degli avversari.

Componenti delle squadre:

- 1 Cercatore: ha il compito di cercare la palla bonus, nascosta dai capi, e portarla alla base.
- 2 O più difensori (max 4): hanno il compito di difendere la base e gli oggetti al suo interno scalpando gli avversari.
- 3 O più cerca oggetti (lupetti restanti): hanno il compito di prendere gli oggetti nella base dei nemici senza essere scalpati. Se questo accade si torna alla propria base e si riparte.

ROMA 22

TIRI E VINCI

Ci dividiamo in due squadre, ognuno ha uno scalpo, l'obiettivo del gioco è arrivare al bersaglio e quindi lanciare la palla, per accumulare punti!

Per arrivare al bersaglio bisogna fare almeno tre passaggi a tre persone differenti.

Chi viene "scalpato", va in prigione, che sta ai lati del campo.

Per togliere la palla a qualcuno bisogna o intercettarla o scalpare la persona che ce l'ha! I prigionieri hanno a disposizione tre palline, da lanciare a chi ha la palla per toglierla.

Se non si ha la palla e si viene colpiti da uno dei prigionieri avversari, lui si libera, e chi lo ha colpito va in prigione!!!!

ROMA 25
MANO PAZZA

Campo
Il campo è rettangolare; ha due corridoi laterali (che continuano anche nel lato corto del campo; vd. Immagine) in cui si muoveranno solo i difensori, e un'area in cui gli attaccaanti non potranno entrare. La porta si trova all'interno dell'area ed è larga 1 metro.

Giocatori
Il numero ottimale per giocare a mano pazza è 7.

Materiali
Ci sono 3 palle: 1 grande (usata solo dagli attaccanti di entrambe le squadre; essi dovranno contendersela per cercare di fare goal) e 2 piccole (una per ogni squadra; questa palla può essere usata solo dai difensori). Le 2 palle piccole avranno un colore diverso per ciascuna squadra e saranno di gomma piuma (per evitare fastidiose fratture scomposte ai partecipanti).

Durata
Una partita a mano pazza dura circa 15/20 minuti.

Scopo
Lo scopo di mano pazza è segnare più goal possibile prima dello scadere del tempo della partita.

Ruoli
Ogni squadra è formata da: 5 Attaccanti: devono fare goal con la palla grande. Uno tra questo sarà il capitano della squadra. 2 Difensori: muovendosi nei corridoi laterali, devono colpire con la palla piccola gli attaccanti avversari mentre questi hanno la palla grande in mano; se ci riescono, l'attaccante colpito resterà fuori dal campo fino a quando una delle due squadre non avrà fatto goal. (Nb: se i difensori dovessero colpire un attaccante avversario che non ha la palla in mano, quest'ultimo non dovrà ovviamente abbandonare il campo)

Regole degli attaccanti
L'attaccante con la palla potrà fare al massimo 3 passi. Per fare goal la squadra dovrà fare minimo 3 passaggi. Per fare goal l'attaccante dovrà tirare trovandosi fuori dall'area. Qualsiasi attaccante tocchi la palla piccola resterà fuori dal campo fino a quando una delle due squadre non avrà fatto goal. L'unico che potrà restituire la palla piccola ai difensori della propria squadra qualora questa entrasse nel campo è il capitano. Qualora la palla grande dovesse uscire dai limiti del campo, questa verrà consegnata alla squadra avversaria che batterà il fallo laterale dal punto in cui è uscita la palla.

Regole dei difensori
I difensori potranno muoversi solamente all'interno dei corridoi laterali.
I difensori della stessa squadra si troveranno in corridoi opposti.
Qualora la palla piccola dovesse uscire dalle linee laterali esterne, i difensori a cui è uscita non potranno riprenderla finchè non verrà realizzato un goal da una delle due squadre.

ROMA 26

PIF (PIETRO FRANCESCO), LUIGI, ALESSANDRO, ANDREA B., ANDREA F. E DANIELE

LOTTA TRA STATI

Ci saranno 13 squadre, ogni squadra ha una base.

Ogni base ha il nome di uno stato. Le 13 squadre sono formate dai cda di ogni zona.

Ogni base è controllata da un arbitro scelto dalla Federazione.Le basi sono nascoste.

In ogni base ci saranno 10 bandiere, se si perdono tutte le bandiere la squadra che le ha perse tutte si unisce alla squadra che gli ha tolto l'ultima bandiera.

Nella squadra ci saranno dei ruoli: guardiano, difensori, esploratori e attaccanti.

- guardiano, capo della base, decide dove viene nascosta la base e decide i ruoli, difende la base insieme ai difensori e ha come arma una cerbottana;
- difensori, difendono la base con una cerbottana;
- espolrator, aiutano gli attaccanti a trovare le basi le nemiche, possiedono anche la fionda per attaccare; attaccanti= attaccano le basi nemiche dopo che gli esploratori le hanno scovate, la loro arma è la fionda.

Si può prendere un bandiera alla volta.

Ogni giocatore ha 5 vite.

Chi perde tutte le vite devo aspettare un giocatore della sua squadra che ne dona una.

Ogni volta che un giocatore viene colpito perde la vita che diventa del giocatore avversario che l'ha colpito.

Quando una squadra viene catturata da una squadra avversaria, la squadra catturata rinasce con 3 vite.

Vince la squadra che ha conquistato più stati dopo il tempo stabilito.

L'esploratore iniziato il gioco parte in espolarazione per scoprire dove sono le basi avversarie e dopo averle scoperte deve disegnare una mappa per far capire agli attaccanti dove stanno le basi nemiche.

Per scegliere il guardiano si fa una piccola votazione.

ROMA 29

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

LUPO PALLINA

Campo
Il campo da gioco è un rettangolocon agli angoli due basi e due aree canestro

Regole
Ci sono due squadre, da massimo cinque giocatori ciascuna

Ogni partita è divisa in due tempi

Vince la squadra che, al termine dei due tempi, ha fatto più punti.

Per fare punto bisogna fare canestro nella porta degli avversari, dopo aver preso la palla nella base degli avversari nella base ci sono 10 palle il canestro vale due punti se fatto dal secondo limite, un punto se fatto dal primo limite anche se non si riesce a fare canestro, la palla deve essere lasciata nell'area del canestro, perchè quando tutte e dieci le palle sono state prese dalla base avversaria e messe nell'area del canestro (sia che abbiano fatto canestro, sia che non lo abbiano fatto) la squadra ottiene cinque punti.

Ogni tempo finisce quando vengono lanciate tutte le palline da una squadra, oppure quando passano dieci minuti.

Ogni giocatore ha uno scalpo dietro la schiena.

Ci si può scalpare liberamente, anche se si ha una pallina in mano.
se si viene scalpati bisogna tornare nella propria base prima di tornare in gioco.

Non si può scalpare dentro all'area delle palle e dentro all'area del canestro.

Ogni giocatore può prendere una pallina per volta.

Materiale
2 secchi venti palle nastro B/R 10 scalpi

ZONA PONTINA

BORGO POGDORA 1

PALLA MOVIMENTATA

E' una sfida tra due squadre.

E' un gioco di abilita' e di velocita' ma soprattutto è bello perché

Si gioca scalzi

Obiettivo del gioco
Riempire nel più breve tempo possibile i cesti con i palloni, superando alcuni ostacoli

Come si gioca
I prima del fischio d'inizio tutti i giocatori si levano le scarpe e i calzini (se no non si può giocare)

Al fischio d'inizio il numero 1 prende un pallone dal cesto e lo passa veloce con le mani al numero 2, il numero 2 passa la palla al numero 3, il numero 3 al numero 4 e così via ...

L'ultimo giocatore che riceve la palla deve: correre e fare una capriola con la palla in mano.

Infilarsi in un sacco e saltando deve superare il primo ostacolo (una corda tesa in mezzo al campo)

Fare un giro intorno ad un altro ostacolo e torna di corsa verso la base

Si sfila il sacco, passa sotto la corda che prima aveva saltato e tira la palla con i piedi al

Compagno di squadra e poi si procede al contrario:

L'ultimo giocatore, il numero 6 tira la palla con i piedi al numero 5, e di corsa raggiunge la base (dove sono i cesti) mentre il numero 5 passa la palla con i piedi al numero 4 e così via fino al numero 1 che infine mette la palla nel cesto vuoto.

Aquestopuntosiricomincia:
Il numero 1 scala e cede il posto al numero 6 che ricomincia: prende un'altra palla e la passa al numero 1, il numero 1 al numero 2 e così via ... Fino al numero 5 (che ora è l'ultimo) che dovrà anche lui superare tutti gli ostacoli.
Si procede così fino allo scadere del tempo (15 minuti).

Vince la squadra che avrà messo più palloni nel cesto vuoto

CISTERNA 1
GLOBALL

Materiale
- 1 pallone SuperSantos
- 2 mazze da baseball
- occorrente per segnare il campo.

Campo
Il campo è di forma rettangolare di misura 30x15m ed è diviso in due parti uguali 15x15m. L'area del portiere è un semicerchio di raggio 2.5m. Le porte sono due cerchi di diverso raggio sorretti su due coni.

Squadre: 2 squadre composte da 7 persone. Ogni squadra ha 1 portiere, 3 difensori e 3 attaccanti.

Scopo
Segnare 10 punti tirando la palla nei cerchi della squadra avversaria. Si segnano 2 punti centrando il cerchio piccolo, 1 punto centrando il cerchio grande.

Regole
Si possono fare massimo 4 passi con la palla in mano.

I difensori non possono superare la propria metà campo

Gli attaccanti possono eliminare i difensori avversari colpendoli con la palla mentre i difensori possono eliminare gli attaccanti avversari bloccando la palla.
Un giocatore eliminato resta fuori dal gioco per un minuto.

Nessuno può entrare nell'area del portiere.

Il portiere non può uscire dalla propria area e può respingere le palle tirate verso i cerchi solo con la mazza da baseball.

Se la palla esce lateralmente fuori dal campo un giocatore (attaccante o difensore) la rimette in campo con le mani.

Se la palla esce dal fondo il portiere la rimette in campo con la mazza.

Non ci può essere contatto fisico, si può solo intercettare la palla e ostacolare il tiro con le braccia.

Falli
Un contatto lieve e involontario viene punito con un minuto di esclusione dal gioco.

Un contatto voluto o eccessivamente duro viene punito con l'espulsione definitiva.

Le simulazioni vengono punite con un minuto di esclusione dal gioco.

LATINA 1

LUPO GHIACCIATO

LATINA 3

PALLA DEMOLITRICE

Materiale
1 Palla normale, della grandezza di un pallone da calcio
2 Palle speciali, più piccole
Fazzolettoni (per scalpo)
2 Serie di pettorine (con numeri da 1 a 6)
2 Porte e nastro vedo-bene per delimitare il campo

Campo
Rettangolare, diviso a metà, con due porte nei lati corti e un'area di fronte alle porte di 1,50 m

Squadre
Le squadre sono composte da 6 giocatori, 5 in campo più 1 portiere

Scopo
Fare goal nella porta avversaria

Regole
La palla si passa solo con le mani, non sono ammessi calci, colpi di testa ecc..
Un goal con la palla normale vale 1 punto, il goal si può fare solo fuori dall'area della porta.
Per prendere la palla all'avversario devo scalparlo; se lo scalpo senza che lui abbia la palla in mano devo uscire
Fuori per un minuto.
Posso scalpare solo l'avversario che in quel momento ha la palla in mano e sul petto il mio stesso numero.
Non posso fare più di quattro passi con la palla in mano; dopo aver fatto i due passi devo per forza passare la palla.
Quando lancio la palla, questa può essere intercettata dagli avversari.
Se mando la palla fuori è rimessa laterale per la squadra avversaria.
Per ogni scorrettezza l'arbitro può decidere di fare uscire il giocatore per un minuto.

Palle speciali:
Le palle speciali possono utilizzarle solo i portieri, e sono collocate vicino alla porta.

I portieri devono parare i lanci degli avversari.

Se la squadra è in difficoltà, possono prendere la palla speciale e azzardare una corsa verso la porta avversaria cercando di fare goal.
Il goal con la palla speciale vale 2 punti.

I portieri quando hanno la palla speciale in mano possono fare tutti i passi che vogliono, ma possono essere
Scalpati da tutti.

LATINA 6

CRISTINA, MATTEO, GIULIA, NICCOLÒ E MARTINA

WIN IN THE SCOUT

Materiale
- Corda
- Palla,
- Dado,
- Tessere domande
- Tessere risposte

Squadre e giocatori
Massimo 5 squadre da 6 persone. Ogni squadra elegge il suo caposquadra.

Durata
30 minuti

Campo da gioco: Il campo da gioco è diviso in 6 tappe numerate. Ogni tappa avrà un master (VL/CA o RS) che si occuperà di decretare se la prova è passata o meno

Regole
Ad inizio gioco si decide l'ordine di tiro. Il caposquadra della prima squadra tira il dado. A seconda del numero che esce si sposterà nella relativa tappa (es: esce 5, la squadra si sposta alla tappa 5). Nell'ordine anche le altre squadre si spostano nelle varie tappe. Se una tappa è occupata si rilancia il dado. Ogni tappa assegnerà un punteggio: se la prova è passata +2 se la prova non è passata -1.

Orologio
La squadra si dispone attorno al master rimando all'interno di un cerchio tracciato a terra. Il master fa ruotare la corda ad altezza caviglie eseguendo un totale di 3 giri. I giocatori dovranno saltare la corda man mano che arriva da loro. L'intera squadra deve riuscire a saltare la corda per almeno 2 giri completi per passare la prova.

Equilibrio
Il master della squadra mostra la posizione di equilibrio. Almeno il 50% della squadra deve riuscire a mantenerla per almeno 60 secondi (es: se la squadra è composta da 6 persone, almeno 3 non devono cadere nei 60 secondi). Se riescono passano la prova altrimenti no.
Memory D&R: Sono presenti 2 gruppi di caselle disposte a faccia in giù (come se fossero 2 memory). Le tessere del primo gruppo sono domande mentre quelle del secondo gruppo sono risposte. A turno i membri della squadra gireranno una casella del primo gruppo e una casella del secondo cercando di associare le domande e le risposte. Si hanno a disposizione 15 tentativi. Passa la prova chi ne associa almeno 5.

Palla equilibrata
L'intera squadra dovrà trasportare la palla correndo lungo un percorso deciso dal master senza farla cadere. I singoli giocatori potranno usare solo l'indice di una delle due mani per mantenere la palla in equilibrio (vedi immagine). La squadra avrà 3 tentativi a disposizione.
Se riesce la prova è passata altrimenti no.
Ricerca con le orecchie: Il master benda un componente della squadra e posiziona un oggetto da a terra ad un certa distanza dal bendato. Il bendato dovrà cercare l'oggetto seguendo le indicazioni della squadra. Se lo trova in 60 secondi la prova è passata.

Puzzle Umano
La squadra dovrà comporre con i propri corpi una figura decisa dal master. La squadra può comporla stando in piedi oppure sdraiandosi a terra. La squadra avrà un massimo di 60 secondi per comporre 3 figure. Se le compone tutte e 3 la prova è passata altrimenti no

Vince la squadra che al termine della partita ha totalizzato più punti.

NETTUNO 1

SABINA, MARTINA, VALERIA, MADDALENA, SARA, LUCA, JACOPO E ANDREA

NON C'È DUE SENZA TRE!

Il gioco è suddiviso in 2 prove: a sfidarsi sono 4 squadre. Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto. Se una gara finisce in parità, è prevista una prova per lo spareggio.

1° Prova "Cavalli e Cavalieri"
Il campo è quadrato.
I partecipanti si dividono a coppie: un Cavallo e un Cavaliere.
Le coppie di Cavalli e Cavalieri sono disposte ai quattro vertici del quadrato.
Al "VIA!", una coppia per squadra parte
per prendere una delle tre pellicce al centro del campo, ogni pelliccia presa è un punto. Una volta che hanno giocato
tutte le squadre, vince chi ha totalizzato più punti.
Alla squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti.

2° Prova "Calcio a Mano"
Il campo è rettangolare.
Il campo viene diviso verticalmente in due parti, che saranno due campi da gioco.
Ogni campo da gioco ospiterà due squadre e, per delimitare l'area di ogni squadra, il campo da gioco sarà diviso in
due per orizzontale. Le 4 squadre giocheranno contemporaneamente.
Alle due estremità di ogni campo da gioco c'è una porta, che sarà difesa da un portiere.
Nel campo da gioco, i giocatori di ogni squadra devono passarsi la palla con le mani e dopo minimo 3 passaggi,
possono tirare in porta, poggiando la palla a terra e calciandola con i piedi, come fosse un rigore, cioè senza
interferenze da parte gli avversari.
Chi vince: alla fine della prova, ci saranno due squadre vincitrici (una per ogni campo da gioco) a cui verranno
assegnati 3 punti.

Spareggio "Roverino – Cannucce"
In caso di parità, è prevista un'ulteriore prova: le due squadre, a coppie, si posizioneranno ad una delle due estremità
del campo e dovranno trasportare una cannuccia, tenendola in equilibrio orizzontalmente con due cannucce (vedi
video) fino all'altra estremità del campo.
All'altra estremità del campo, ad attendere le squadre ci sarà un Roverino (un tubo da irrigazione piegato a cerchio, di
diamentro 30/40cm – vedi immagine) e un palo, che si trova a 2 metri dal Roverino.
Una volta arrivati al traguardo, uno dei due componenti della coppia, rimanendo sul posto, dovrà lanciare il Roverino
centrando il palo per ottenere il punto. Per fare il punto, si avranno solamente 3 possibilità.

Vince chi ha totalizzato più punti!

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA SABINA VALLE DELL'ANIENE

GUIDONIA 1

DIEGO, JACOPO, ALESSANDRO, SARA, VALERIO, SYRIA, VALERIA, ALEX E DANIELE

BANDIERA SCOUT

Si gioca con due squadre in un campo diviso in due parti uguali. Alle estremità del campo si trova una base circolare all'interno della quale c'è una bandiera (o fazzolettone).

Lo scopo del gioco è prendere la bandiera dalla base opposta e riportarla nella propria.

Sono tre i ruoli possibili:
- difensori della bandiera
- difensori della base
- attaccanti

Il difensore della bandiera ha in mano una(o più palle) che lancerà per colpire gli attaccanti avversari; se li prende questi dovranno tornare indietro alla loro base immediatamente.

I difensori della base possono toccare gli attaccanti avversari per poi successivamente sfidarli a uno fra i seguenti giochi:
- scalpo
- lotta dei coccodrilli (sdraiati a terra solo su mani e piedi e si deve far cercare di cadere l'avversario)
- morra cinese
- chi ride primo
- pari e dispari

Se vince il difensore l'attaccante torna indietro, se vince l'attaccante può procedere e non può più essere sfidato da quel difensore fino a che non venga fatto un punto.La sfida è sceltra dal più piccolo dei due.

Gli attaccanti devono entrare nella base avversaria, prendere la bandiera e riportarla nella propria base.

I ruoli possono essere cambiati a ogni fine punto.

Nella base possono entrare solo gli attaccanti e finchè sono all'interno di questa sono al sicuro.

Vince chi arriva a prendere 10 bandiere.

GUIDONIA 2

MARTINA, ELISA, ILARIA, GAIA, ALISIA, VIOLA, FRANCESCO SAVERIO, ALESSIO, FRANCESCO, LUCA, ALESSANDRO E SIMONE

SCALPA O SEGNA

Scopo
Il gioco da noi inventato si gioca in due squadre su un campo a forma di rombo, diviso a metà da una linea. Ai vertici opposti alla linea ci sono le "mete", cioè un piccolo spazio dove il giocatore dovrà posizionare la palla per segnare un punto. Scopo del gioco è, quindi, riuscire a posizionare la palla nella meta avversaria senza essere "scalpati" (o spellicciati).

La partita è divisa in due tempi da 10 minuti ognuno, alla fine del 1° tempo c'è il cambio campo.

Le dimensioni del campo sono 25x15 metri, con le basi di 1,5 metri. Ovviamente il campo può essere ingrandito a piacimento… se c'è spazio a disposizione. Il campo è questo:

Materiale
Abbiamo scelto di giocare con un normale pallone di forma sferica. Non abbiamo previsto travestimenti o decorazioni particolari, ma semplicemente dei "colori di guerra". Ogni componente della squadra dovrà colorarsi il volto con i colori del proprio gruppo… quelli della pelliccia, per intenderci. Abbiamo anche inventato il nostro grido di battaglia che useremo per sfidare gli avversari.
A turno ogni componente della squadra avrà il compito di fare da "capitano", inoltre due componenti della squadra avranno il compito di "cercatori" (vi spieghiamo dopo cosa faranno). Il capitano avrà una fascia colorata al braccio, i cercatori avranno una fascia colorata legata alla fronte.

Regole
Calcio d'inizio: un componente per ogni squadra (scelto dal capitano) si avvicinerà al centro del campo, ma sarà posizionato nel lato avversario. L'arbitro tirerà la palla in aria, i due giocatori dovranno cercare di riportarla nel proprio campo. Una volta entrata nel proprio campo, dovranno essere effettuati almeno tre passaggi tra i giocatori della propria squadra. Una volta effettuati i tre passaggi la squadra potrà attaccare.

Quindi le squadre dovranno rimanere nella propria meta' campo fino a che sia stato effettuato il terzo passaggio. Dopo il terzo passaggio, le squadre potranno muoversi nel campo avversario, sia per attaccare sia per difendere. La palla potrà essere "rubata" scalpando il portatore della palla, ma qui viene il bello: solo i cercatori possono scalpare il portatore di palla. E' comunque possibile intercettare il passaggio (quindi, non deve essere tolta dalle mani dell'avversario). E' vietato il contatto per tutti, ad eccezione ovviamente dei cercatori. La squadra è ovviamente libera di attuare le proprie strategie difensive e di attacco, purché si rispettino le regole.

Il punto sarà regolare solo se la palla viene appoggiata per terra nella meta avversaria. Il punto non è valido, ad esempio, se la palla viene lanciata da una qualsiasi distanza, anche se questa "tocca" l'interno della meta. Se il giocatore che porta la palla entra all'interno della meta, questo non può essere toccato o scalpato. Potrà quindi, con calma… e teatralità :-), appoggiare il pallone per terra.

Regole secondarie
In caso di falli da contatto si batte una punizione sul posto; se la palla esce fuori dal campo c'è la rimessa laterale sul posto. Non c'è il portiere e non è permesso alle squadre di posizionare un giocatore fisso nelle immediate vicinanze della meta (sia in attacco che in difesa).

GUIDONIA 3

RICCARDO, GIOVANNI, SAMUELE,
ELISA, CLAUDIO, FEDERICA, DANIELE,
FRANCESCO, FEDERICO, EMANUELE,
GRETA, MARCO, ANDREE EANTONIO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

PANZAI!

Si gioca divisi in 4 squadre (rossi, gialli, verdi, blu) composte da attaccanti e difensori.

Le sfide sono 2 a 2, ad esempio gialli contro rossi e verdi contro blu.

Due squadre pescano da un sacchetto un fogliettino colorato: il colore indica la squadra avversaria.

Gli attaccanti devono entrare nel campo avversario, prendere un palloncino d'acqua dall'apposito contenitore in zona franca, legarlo al collo e cercare di tornare alla propria base (con le mani dietro la schiena).

I difensori debbono impedire il ritorno degli attaccanti facendo scoppiare il palloncino d'acqua che portano al collo, sulla "panza"... ovviamente a PANZATE...

Vince la squadra che detiene nella propria base l'ULTIMO palloncino ancora integro.

MONTECELIO 1

RUBA BANDIERA UBRIACA!

Classico dico del ruba bandiera ma con una variante..

Alla chiamata del numero i “chiamati” dovranno girare 20 volte su se stessi..

Al termine della conta si deve correre a prendere la bandira, cercand di restare in piedi :) e tornare cosi al proprio posto...

Il senso di stordimento rendera ancor piu divertente il gioco..

PASSAGGI ALL'UBRIACO

Dividersi in 2 squadre,mettersi in fila a coppia, i primi due aprono le gambe invece i secondi gli passano sotto con un pallone in mano:uno per squadra;

I secondi, dopo essere passati sotto le gambe dei primi, si prendono sotto braccio e fanno 10 giri dell' ubriaco,poi si devono mettere ad 2 metri di distanza e quello che ha la palla deve fare canestro nelle braccia dell' altro; sempre sotto braccio saltano su una gamba, fino ad arrivare alla base opposta

Dalla base si torna indietro passandosi il pallone a due passi di distanza tra uno e l'altro. Se il pallone cade a terra si devono fermare per 4 secondi.

I primi, dopo che i secondi sono tornati devono essere loro a partire quindi devono diventare secondi.

Per vincere bisogna arrivare a 10 punti, questi punti si guadagnano facendo il percorso completo senza errori cioè non facendo cadere la palla ma nemmeno noi dobbiamo cadere!

MONTEROTONDO 2

GABRIELE, MARCO, LEONARDO, FRANCESCA, ALESSIA, CARLO, GIULIA, CHRISTAN, VALERIO E ALESSANDRA

LA BATTAGLIA DEI GLADIATORI

Ave Romani
"E' il nostro imperatore che vi parla! Vi ho riuniti perchè mi hanno comunicato di un importante battaglia che sta per arrivare. I gladiatori più meritevoli andranno al comando dell'esercito nello scontro finale. Allenatevi! Forza gladiatori di Roma!"

Regole
Il gioco è diviso in tappe, in ognuna delle quali ci saranno dei vecchi lupi che accoglieranno i gladiatori (2 o più CDA/squadre) i quali dovranno superare una prova diversa per ogni tappa. Le prove saranno a tempo, e al termine di ogni prova i gladiatori si sposteranno verso un'altra tappa.

Le prove da superare sono:
1. un giavellotto ed il lancio dello stesso;
2. I gladiatore = i gladiatori sono in cerchio a coppie (a cavalluccio); i vecchi lupi raccontano una storia, ed ogni volta che viene pronunciano la parola "GLADIATORE", i fratellini in groppa scendono, fanno un giro intero del cerchio, passano sotto le gambe del compagno e prendono un fazzolettone nel mezzo del cerchio, Ovviamente ci sarà un fazzolettone in meno rispetto alle coppie in gara (gara ad eliminazione). Per chi lo conosce, è uguale a "cavallo e cavaliere".
3. Colosseo = il classico flipper
4. Romolo e Remo = il gioco "le colonne d'ercole"
5. Scalpo romano = il tradizionale scalpo, in una battaglia tutti contro tutti, vince la squadra dell'ultimo in gioco
6. La sedia dell'imperatore = tre fratellini in posizione "sedia del Papa", dove il fratellino seduto ha in mano un giavellotto (che sia morbido) e si scontrano tipo quintana medievale contro un altro trio. Il trio colpito per primo perde.
7. In ritardo alla scuola romana = corsa ad ostacoli.
8. Urlo di battaglia = ogni CDA si tiene per mano. Il primo lupo della fila comincia ad urlare una parola fin quando non ha più fiato; a quel punto comincia il secondo e cosi' via. La squadra che dura più a lungo vince.
9. Ruba stendardo = rubabandiera
10. Al termine di ogni prova viene dato un punteggio da 1 a 10 ad ogni squadra. Superate tutte le prove (scandite da un fischio dei vecchi lupi) ci sarà lo scontro finale che consiste in una caccia al tesoro. Lo scopo è quello di trovare delle carte sopra le quali ci sarà un punteggio variabile.

Il CDA che avrà raggiunto il maggior numero di punti tra quelli delle prove e delle carte vince.

PASSO CORESE 1

SCARANOPOLI

Campo
Rettangolare.

Numero di giocatori
Indifferente, diviso in due squadre.

Materiale
- un cartellone con disegnate sopra sette caselle, come quelle del Monopoli. Ogni casella dovrà riportare un nuome scelto da voi.
- dei fogli di carta con su scritto le 21 lettere dell'alfabeto, ripetute dieci volte: un totale di 210 lettere.
- dei rettangolini di cartoncino colorati
- colla

Regole

Fase 1: un fratellino alla volta, come in una staffetta, dovrà correre al centro del campo, dove verrà posto un cesto con dentro le lettere dell'alfabeto. Prende una lettera e torna dalla sua squadra facendo partire il fratellino successivo. In due minuti di tempo dovranno recuperare quante più lettere possibili.

Fase 2: allo scadere dei due minuti, si avrà un altro minuto di tempo per formare la parola più lunga possibile con le lettere pescate. La squadra che avrà formato la parola più lunga conquisterà una casella sul tabellone andando ad attaccare un cartoncino colorato.

Chi avrà conquistato più caselle vince.

SUBIACO 1

LA CHIAVE DI ROMA

Aiutoooo!!! Il re etrusco porsenna ha sottratto la chiave di roma all'imperatore!!! La leggenda narra che una volta rubata, prima di dare il via alle ricerche della chiave i romani debbano affrontare due sacre battaglie: una sfida a scoutball ed una a palla prigioniera.

Nella piazza saranno allestiti 12 campi da gioco ed i cda saranno assemblati in 24 squadre.

I giochi avranno la durata di mezz'ora ciascuno ed avranno le medesime regole di quando giocati singolarmente.

In ogni partita, i vecchi lupi che saranno chiamati ad arbitrare assegneranno dei punti durante il gioco in base a:

- Scoutball: numero di punti messi a segno nella porta con il pallone
- Palla prigioniera: numero di giocatori rimasti in gioco all'interno del proprio campo alla fine della partita.

Al termine dell'ora di gioco verranno comunicati i punteggi ottenuti e le prime 3 squadre classificate avranno la possibilità di ricevere 2 minuti prima delle altre un messaggio in codice lasciato da porsenna che probabilmente Indicherà il posto in cui è nascosta la chiave di roma.

A quel punto tutte le squadre giocheranno una contro l'altra e vincerà l'unica che per prima riuscirà a riconsegnare l'ambita chiave al proprio imperatore.

VILLALBA 1

PALLA GIRO

Materiale
- Una palla –ovvio :)
- Una porta
- Un campo(segnato con un cerchio e le basi, come nel baseball!)

Regole
Si formano le squadre .
I fratellini di una squadra si sistemano coprendo le basi che formano il cerchio;
Quelli della seconda squadra al centro del cerchio.

I fratellini della squadra disposta in cerchio dovranno avere lo scalpo.

Il battitore ,della stessa squadra , sarà anche il portiere.

Il gioco inizia con il passaggio della palla , lanciata dal battitore, al fratellino alla sua destra.

Se la squadra in cerchio riesce a finire un giro completo di passaggi, senza che la palla finisca alla squadra avversaria, segna 1 punto.

I fratellini i della squadra al centro del cerchio potranno prendere la palla in due modi:
1. Levando lo scalpo al possessore della palla
2. Prendendo la palla nel caso caschi.

Ottenuta la palla , per far il punto , i fratellini (della squadra nel centro) faranno tre passaggi per segnare alla porta con la testa(come in cogli l'attimo!!)

Finiti l'azione della squadra nel centro o il giro di passaggi della squadra sulle basi si gira.

Il giro è fatto dalla squadra sulle basi verso destra.

Una volta che tutti i fratellini di una squadra avranno battuto , si cambiano le posizioni e il gioco riprende.

Vince la squadra che , finito il giro per tutte e due , ha segnato più punti.

TIVOLI 1

CHIARA, SARA, LINDA, FRANCESCO, FRANCESCO, MICHELA, SALVATORE E DARIO

COLPIANO IL CASTELLO!

Formazione del campo
- Il campo è rettangolare e diviso in due parti
- All'esterno di ciascuna parte c'è un castello costruito con dei cartoni

Giocatori
Ci sono due squadre e per ogni squadra ci sono tre ruoli distribuiti con queste proporzioni: 4/5 attaccanti, che devono colpire il castello con delle palline di carta; sono gli unici che hanno lo scalpo dietro 3 difensori, che devono fermare gli attaccanti scalpandoli e devono raccogliere le palline cadute nella loro metà campo e metterle nella riserva per i loro attaccanti 3 scudieri, che proteggono il castello con degli scudi.

Regole
Gli attaccanti possono prendere 3 palline la volta; quando le hanno finite devono tornare a prenderle al loro campo dove c'è una riserva di palline

Gi attaccanti non devono uscire dal campo

Se gli attaccanti vengono scalpati devono lasciare le palline che ancora hanno a terra e tornare a prenderle al loro campo

NON si può prendere a calci il castello!

TOR LUPARA 1

TIZIO CAIO

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

LA MEJO STORIA

Scopo
Impegnarsi a realizzare e raccontare una storia, utilizzando gli elementi conquistati durante la prima fase del gioco, sperando che venga vitata come la migliore.

Struttura
Il gioco si articola in due fasi
Fase 1: conquista elementi necessari a redigere la storia (20')
Fase 2: redazione della storia e votazione (20')

Squadre: quattro squadre
Ogni squadra contrassegnata da un colore (blu, verde, rosso, giallo)
Ogni squadra è suddivisa equamente in attaccanti e difensori, che si scambieranno il ruolo a metà della prima fase di gioco (10').
Ogni squadra sceglie, diversamente da tutte le altre, una delle seguenti forme di sfida per difendersi dagli attaccanti: scalpo, spingituchespingioìo, lotta dei coccodrilli, attaccamolletta.

Campo di gioco: un'area non eccessivamente grande, di qualsiasi forma
Sul perimetro dell'area sono distribuite quattro basi equidistanti tra loro, all'interno delle quali si trova uno scrigno contenente 10 immagini di elementi della medesima categoria (animali, luoghi, personaggi, cose)
Ogni base avrà al centro un contenitore ("scrigno") che contiene le immagini-elemento della squadra, conquistabili (una per volta) dalle squadre attaccanti.
Ci sarà anche un contenitore, deposto da una parte, per raccogliere le immagini-elemento che vengono conquistate dagli attaccanti della propria squadra.
Tra le basi e il centro del campo si svolgeranno le sfide tra attaccanti e difensori per la conquista delle immaginielemento necessarie alla costruzione della storia.
Se vince l'attaccante, potrà prendere un'immagine dalla base attaccata e portarla nella propria base, in un contenitore diverso dallo scrigno. Se vince il difensore, l'attaccante… s'attacca e parte alla volta di un'altra base!

Fase 2
Ogni squadra deve inventare una storia utilizzando tutte e solo le immagini conquistate e salvate (contenute nello scrigno e nel contenitore).
Presentare la storia con una tecnica tra le seguenti…
O narrazione: ogni componente della squadra, in successione all'altro, racconta una parte della storia.
O narrazione con mimo o quadri fissi: uno racconta e gli altri eseguono gesti o quadri fissi al termine delle 4 rappresentazioni ogni lupetto darà il proprio voto a quella che avrà preferito ma non potrà votare la propria. Vince la squadra che avrà totalizzato più punti.

Materiale
- Fettucce colorate per le squadre (rosso, giallo, verde e blu)
- Fettucce per scalpo
- Immagini degli elementi (10 per ogni elemento)
- Nastro segnaletico per delimitare le basi
- 4 Scrigni e 4 contenitori
- Mollette per bucato

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

ZONA TUSCIA

TUSCANIA 1
PALLA ALLA RISCOSSA

Ci si divide in due squadre con al massimo 10 componenti ciascuna. Il campo è rettangolare di lunghezza 18 passi (ca. 18 metri) e larghezza 9 passi (circa 9 metri); il campo è diviso in due metà e a sua volta ogni metà campo è divisa in due parti, l'area di difesa e l'area di attacco.

L'area di difesa è più grande e misura 6 passi dal fondo campo, mentre il rimanente è l'area di attacco.

Al centro della linea di metà sono posizionati, a distanza di 1,5 passi uno dall'altro, 2 bastoni con sopra due cerchi di diametro diverso: il più grande ha diametro di m.1 e il più piccolo di 60 cm.

Intorno ai bastoni c'è un'area quadrata (di lato di 1,5 passi) invalicabile.

L'obiettivo è quello di far passare la palla all'interno di uno dei due cerchi e farla cadere nell'area di difesa avversaria, lanciando dalla propria area di attacco; il lanciatore non può entrare nell'area quadrata attorno ai bastoni.

Se la palla passa nel cerchio più grande e tocca terra, anche se intercettata ma non bloccata dagli avversari, si conquista un punto; se la palla passa attraverso il cerchio più piccolo si conquistano tre punti.

Se la palla cade nell'area di attacco avversaria o viene bloccata dagli avversari la palla rimane a questi ultimi.

Se gli avversari respingono la palla che torna nel campo dell'altra squadra la palla rimane a quest' ultima.

Quando la palla esce dal campo viene recuperata dalla squadra nella cui metà campo è uscita. Tutti i giocatori devono tirare.

Nell'area di attacco possono rimanere per un massimo di 5 secondi.

La partita finisce quando una squadra raggiunge 20 punti oppure nel tempo massimo di 20 minuti.

Materiale
- cordini o nastro bianco-rosso per il campo,
- 2 bastoni,
- tubo idraulico per i cerchi,
- palla.

VITERBO 4

GIUSEPPE, LORENZO, RACHELE, DANIEL, DESIRÈE E LUDOVICA

PALLA NASCONDINO

--

VITERBO 5

CACCIA AL VAMPIRO

Materiale
Cordini o nastro bianco e rosso per delimitare il campo 2 palloni
6 Picchetti per fissare i cordini o il nastro

Campo
Il gioco si pratica su un campo rettangolare di circa 8mx16m, diviso a metà

Squadre
Le squadre sono composte da una decina di lupetti ciascuna

Durata
Il gioco ha una durata di 30 minuti

Svolgimento
Iª parte: prima dell'inizio del gioco le squadre si dispongono ciascuna in una metà del campo e decidono l'una all'insaputa dell'altra un lupetto che sarà il vampiro. I lupetti di ciascuna squadra vengono poi numerati.

IIª parte: ogni squadra deve cercare di colpire con la palla un lupetto dell'altra squadra.

Quando un lupetto viene colpito va oltre la linea di fondo campo (dietro alla metà campo della squadra avversaria) e può tornare nel suo campo solo prendendo al volo la palla lanciata dai suoi compagni di squadra.

Se la palla viene presa al volo dagli avversari il lupetto che ha tirato la palla viene eliminato e va a fondo campo.

Quando la palla supera la linea di fondo campo e c'è un lupetto eliminato dell'altra squadra questo deve prendere la palla e la deve tirare per prendere un avversario o la può passare ai suoi compagni di
Squadra.

BRANCA L/C AGESCI LAZIO

FOTO EVENTO

fotografie di
Andrea D'ortenzio
Andrea Tagliaferri
Carmen Pagano
Francesco Mastrella
Giorgio Pincitore
Giulia di Pace
Maria Vittoria Riccardi
Sara Bianchi

LA PACE E' UNA PROMESSA

Scouts

CDA
IO STO COL
CDA

MANEGGIARE
CON CURA

#1000,00#
mille,00
ASSOCIAZIONE IL GIRASOLE

10 STO COL
CDA

#IOSTOCOLCDA

Via dell'Ara Massima di Ercole
Via dei Cerchi
Via del Circo Massimo
Area vincolata

Fermata Tram
Fermata Bus
Fermata Metropolitana
Punto Bagni Chimici
Punto Regia
Punto Ambulanza
Punto Uscita
Ingresso
Accoglienza ed info
Area Autorità
Area Archeologica
Viale Aventino
0 20 40 60 80 100
metri

POSTFAZIONE

L'idea di un grande gioco ideato e realizzato interamente dai lupetti e dalle coccinelle del Lazio nasce molto tempo prima dell'evento stesso; in qualche campo di formazione metodologica, in qualche serata in pattuglia regionale, in qualche riunione di piccole orme e in qualche altra piacevole serata passata a chiacchierare (ovviamente di educazione e metodo) tra amici scout, davanti ad una birra o a un bicchiere di vino, spesso fino ad orari improbabili. Quelle serate in cui le competenze e la passione prendono il sopravvento e nasce il vero confronto, la ricchezza dello scambio onesto, sincero e spassionato, e allora può anche succedere che le idee prendano forma e che il miracolo dell'amore generi solide e importanti amicizie. Perché in fondo la storia dello scoutismo è una storia di relazioni e avventure vissute insieme.

Ci sono delle consapevolezze educative che esistono dentro di noi quasi da sempre ma che devono prendere corpo, maturare e plasmarsi con l'esperienza, attraverso gli errori che abbiamo fatto e i piccoli successi che abbiamo vissuto nel proporre questo affascinante gioco educativo.

Tutti sappiamo che lo scoutismo è un sistema educativo positivo che punta sulle potenzialità, che c'è il famosissimo 5% e che i ragazzi devono vivere l'autonomia, la responsabilità ed essere protagonisti. Ma in che modo possiamo noi educatori accompagnarli e proporre loro esperienze veramente sfidanti, realmente significative? Quello che facciamo spesso è preparare delle attività che immaginiamo entusiasmanti, organizzare delle cacce e dei voli avventurosi e divertenti. Per farlo chiediamo consiglio ad altri capi, leggiamo qualche libro, rubacchiamo in giro e magari alla fine le cose ci vengono anche bene, i bambini si divertono e le famiglie sono soddisfatte. Tutto bello, ma lo abbiamo fatto noi! Ci siamo presi il loro protagonismo e lo abbiamo barattato con un sano intrattenimento; noi siamo appagati perché alla fine è pure soddisfacente e non inutile,

abbiamo anche chiesto loro cosa ne pensassero.
Tutto assolutamente legittimo, anzi, probabilmente abbiamo offerto loro la possibilità di vivere delle esperienze veramente significative, che non scorderanno mai. Ma abbiamo risposto coerentemente al mandato educativo che l'associazione ci dà? Qual è l'immagine di bambino che deriva dal nostro agire educativo? Corrisponde all'idea di bambino che lo scoutismo esprime nei suoi scritti fondamentali? Siamo in grado di utilizzare correttamente gli strumenti che il metodo ci offre? Siamo capaci di instaurare con i bambini vere relazioni d'amore?
Ci piace pensare che il patto associativo delinei in pieno un'immagine di uomo e di donna che sanno fare ed essere, ossia capaci, in grado di scegliere e quindi liberi. Donne e uomini capaci di relazioni che siano vera espressione dell'amore di Cristo.
Lo scoutismo è un metodo attivo fondato sull'esperienza. Per accompagnare i bambini, i ragazzi e i giovani a scegliere di essere buoni cittadini cristiani, bisogna considerarli tali e far vivere loro esperienze in cui possano esprimere questa identità.
Sembra semplice, ma siamo sicuri di avere proprio tutti la stessa immagine di uomo e di donna? Conosciamo e utilizziamo costantemente il patto associativo per ricordarci quali sono i nostri veri obiettivi educativi?
Il patto associativo "è il legame che esprime le scelte fatte dai Capi, (…), l'identità, l'impegno e le speranze che tutti condividono. E' il punto di riferimento per ogni successivo arricchimento. (…) riconosciamo nei suoi contenuti il fondamento del nostro servizio educativo (…)".
Sarebbe bello che tutti i capi, all'inizio del loro percorso di educatori, leggessero in quest'ottica questo splendido documento, che non mette di fronte alla semplice adesione associativa, ma che offre delle immagini forti, alternative e lungimiranti.
Vediamole insieme, queste immagini potenti, e cerchiamo di capire in che modo il cammino di branco/cerchio possa contribuire alla formazione, in tenera età, di queste caratteristiche così

importanti. Uomini e donne liberi e testimoni di scelte, capaci di gratuità, capi e ragazzi che costituiscono un'associazione in cui giocare insieme con pari dignità e democraticamente. Lo scopo è contribuire alla crescita dei ragazzi come persone significative e felici, considerandoli "persone capaci di rispondere liberamente alla chiamata di Dio. (…)".
Consideriamo i ragazzi capaci di "esprimere le proprie intuizioni originali e di crescere così nella libertà inventando nuove risposte alla vita con l'inesauribile fantasia dell'amore."
Portatori di un pensiero divergente che si evolve e cresce, che farà evolvere e cambiare il mondo. Chi ha scritto la famosissima teoria della relatività? Albert Einstein a ventisei anni o il padre Hermann? Quante storie conosciamo di idee pazze che hanno cambiato il mondo? Siamo in grado noi adulti di accogliere le energie innovative, il pensiero forte e creativo che proviene dai nostri ragazzi?
Il Consiglio della Grande Quercia e della Rupe allora saranno un momento per raccogliere le idee, prendere vere decisioni per la vita di una comunità, in cui adulti e bambini giocano insieme e i protagonisti sono i bambini. Alla fine saranno le loro idee a prendere forma a diventare cacce e voli, giochi, magari tornei, perché questo è il pensiero divergente: tante soluzioni creative e originali allo stesso problema. Per creare questo movimento bisogna sapersi adattare alla realtà e porre le giuste domande, proporre dei problemi pensando che chi abbiamo davanti sia in grado di trovare tante soluzioni affascinanti, uniche e creative. I bambini verranno aiutati poi ad esercitare la vera democrazia scegliendo insieme qualcosa che vada bene per tutti. Allora le nostre attività a tema nascono così o c'è una regia che toglie un primato e converge in una soluzione ritenuta adatta e unica, significativa ed educativa? Vogliamo bambini obbedienti, scolarizzati e capaci di allinearsi ad un unico pensiero convergente, in grado di essere manipolati da una logica dei consumi, oppure siamo in grado di "qualificare la nostra scelta educativa in senso alternativo a quei modelli di comportamento della società attuale

che avviliscono e strumentalizzano la persona,(…).”? Vogliamo veramente “educare al discernimento e alla scelta, perché una coscienza formata è capace di autentica libertà.”?
Per rendere più evidente la portata di cambiamento del metodo scout dobbiamo riprendere necessariamente delle immagini, anche molto datate, che ci danno il senso di come lo scoutismo sia sempre stato una forza alternativa e prorompente.
Primi del Novecento. Un uomo passa il suo tempo libero in pantaloni corti nei boschi con gruppi di ragazzi. A noi oggi sembra normale, ma gli uomini dei primi del Novecento come andavano vestiti? Cosa facevano nel tempo libero? All’epoca l’uomo in braghette corte era quantomeno scandaloso: i nostri padri conquistavano intorno ai 16 anni il diritto a mettere i pantaloni lunghi e a frequentare i salotti, solo i bambini indossavano i pantaloni corti. Un uomo distinto come B.P. in braghette corte in giro per i boschi è un’immagine dissacrante decisamente fuori dai canoni della società del tempo.
Un’altra immagine potrebbe essere ancora più forte. Solo tre anni dopo la nascita dello scoutismo nasce il Guidismo: donne e ragazze che invece di stare a casa ad alimentare il focolare domestico, in cucina ad occuparsi dei bambini o dei loro uomini, passavano il loro tempo libero nei boschi. Parliamo del 1910; in Italia le donne hanno votato per la prima volta nel 1948! Quante donne laureate c’erano nei primi del Novecento in Italia? Cosa facevano le donne? Possiamo provare a immaginare come venissero considerate quelle che si mettevano un’uniforme, un fazzoletto al collo, lasciavano salotti e cucine e andavano in tenda nei boschi a crescere in salute, forza ed armonia, creando delle comunità educanti in cui crescere, imparare a scegliere e per questo diventare veramente libere? Non è un caso se di lì a poco i movimenti femministi, vincendo le prime battaglie, riuscirono a conquistare diritti fondamentali. Quelle 21 donne in prima fila nella Resistenza si sono poi trovate nella Costituente a scrivere la nostra Costituzione, le nostre mamme costituenti.
Oggi c’è un cambiamento di uguale portata che ci caratterizza? In

che modo stiamo proponendo di cambiare il mondo? Proviamo a dircelo con due immagini vicine al mondo che viviamo.
Leviamoci per un momento il fazzolettone e l'uniforme e proviamo a osservare la società che ci circonda. Che idea di bambino emerge?
I bambini più o meno vengono considerati contenitori vuoti che devono essere riempiti, riempiti di nozioni, riempiti di impegni, riempiti di oggetti, lodati per il raggiungimento di un obiettivo e non per l'impegno o il percorso fatto per ottenerlo. Trasportati come dei pacchi da un posto all'altro. Dei buoni compratori che collezionano oggetti, che li possiedono senza giocarci, che passeggiano con i loro genitori per i centri commerciali alla domenica, tristi perché non possono comprare tutto quello che vogliono. I genitori, spesso frustrati, vorrebbero dar loro di più, ma non riescono a capire esattamente cosa, e quindi comprano un nuovo modello di telefono, di tablet o di vestito. Bambini nei parchi che non devono sudare, non devono sporcarsi, che devono fare attenzione a non farsi male e che se cascano e si sbucciano vengono portati di corsa a casa per ricevere fondamentali cure salvavita. Se al parco un bambino si avvicina ai giochi di un altro la mamma lo riprende e lo allontana perché non si devono toccare le cose degli altri. A casa davanti alla televisione, nei ristoranti con il tablet o il cellulare a vedere i video, cosi stanno tanto buoni e gli adulti possono farsi gli affari propri. Poi quando improvvisamente diventano preadolescenti, ci chiediamo perché se gli rivolgiamo una domanda non ci rispondono. A un certo punto della loro vita noi adulti pretendiamo reciprocità, comprensione e relazioni importanti, senza pensare che fino a quel momento li abbiamo svuotati di quelle esperienze utili a vivere serenamente con noi e con il prossimo. Allora tutti uniti al coro di chi giudica i bambini: noi sì che ci divertivamo con poco! All'epoca bastava una palla e i pomeriggi volavano! Questi bambini di oggi che non sanno fare nulla!
Ecco che allora un'immagine potente riequilibra la situazione, eccola, la forza dirompente dello scoutismo. Un'immagine

meravigliosa: un gruppo di bambini di diverse età, degli adulti sono con loro, disordinati e rumorosi seduti per terra in un improbabile cerchio, che interagiscono più o meno tutti insieme... e cosa fanno? Prendono decisioni su come giocare, sulle regole da darsi, su quando e quanto giocare, facendo quello che i grandi alle volte non sanno fare! Un ambiente in cui i bambini possono esprimere quello che portano dentro, perché non sono vuoti contenitori, portano tante ricchezze, hanno solo bisogno di qualcuno che li consideri detentori di un sapere, qualcuno che possa dar loro una voce. Anzi, che faciliti il loro naturale prendere fiato e provarci, sereni del fatto che verranno accolti. Quel cerchio è il posto in cui si può dire tutto, anche delle sciocchezze: nessuno giudicherà o metterà voti; uno spazio in cui adulti e bambini possono giocare insieme sperimentando la vita vera.

L'idea era proprio questa: ridare spazio a tanti bambini. Allora eccolo, l'evento dei cda del Lazio, un po' di iabz, una pattuglia e questa idea: facciamolo fare a loro! Tanti Consigli della Grande Quercia e della Rupe, tante attività a tema, qualche capo con delle competenze informatiche e un po' di logistica (in fondo saremo tanti), tanti capi increduli ed alcuni disorientati, un po' di aiuto e lo Spirito Santo che ci mette sempre lo zampino…

Centoundici cda si mettono a lavoro, inventando centoundici giochi diversi; ognuna delle dieci zone del Lazio ne sceglie uno su un sito dedicato; nella fase successiva tutti e centoundici i cda sono stati chiamati ad eleggere il gioco che tutti avranno poi giocato il 12 aprile 2015 al Circo Massimo.

Centinaia di bambini che creano risposte diverse alla loro voglia di divertirsi, che scoprono altri giochi e che scelgono di votarli in vera libertà, quella data dalla conoscenza: conosco e quindi so cosa scegliere! Alla fine un gioco solo pensato da un unico Cda ma scelto da tutti, giocato da tutti. Eccole, le donne e gli uomini che cambieranno il mondo.