

## Torneo via Zoom

### **Descrizione**

il torneo permette di misurarsi con prove di velocità, resistenza, equilibrio, logica e abilità manuale. Ogni prova, vinta da chi per primo esegue l'attività richiesta o da chi resiste per più tempo facendo una certa azione, attribuisce 1 punto alla squadra. Alcune prove "finali" richiedono il contributo dell'intera squadra, permettendo così di sottolineare il concetto di "forza del branco". Queste prove vengono premiate con 3 punti e permettono di ribaltare il risultato, fino alla fine.

### **Svolgimento**

Suddividere il branco in 4 squadre: A, B, C, D. Si sfideranno A contro B e C contro D. Poi le 2 perdenti faranno la finalina e le 2 vincenti faranno la finale. Ogni sfida è costituita da 5 prove, per una durata complessiva di 1 ora circa. Per distinguere le squadre visivamente una squadra porta addosso il fazzolettone e l'altra lo toglie. L'opzione "view gallery" di Zoom permette di visualizzare tutti i partecipanti contemporaneamente.

Per evitare "spoiler" e gestire casi di fratelli scout che possano essere già a conoscenza delle prove, abbiamo introdotto delle variazioni per le diverse sfide.

Le prove sono così articolate:

#### **SFIDA A Vs B**

1. Andare a prendere il più rapidamente possibile il proprio zaino scout (vince la squadra del lupetto che lo prende per primo)
2. Scrivere con un pennarello con la mano sfavorita la frase "La tua preda sarà la mia preda" (vince la squadra che la scrive per prima correttamente)
3. Prova di equilibrio: tenere in testa un libro e girare su sé stessi, il giocatore a cui cade per ultimo fa vincere la sua squadra
4. Prova di rapidità informatica: mettere in fretta su YouTube la propria canzone preferita e poi cantarla
5. Andare a prendere il più rapidamente possibile una grattugia, il cucchiaino di legno e un cavatappi (vince la squadra del lupetto che li prende per primo)

#### **SFIDA C Vs D**

1. Andare a prendere il più rapidamente possibile il proprio sacco a pelo (vince la squadra del lupetto che lo prende per primo)
2. Scrivere con un pennarello con la mano sfavorita la frase "Siamo dello stesso sangue tu ed io" (vince la squadra che la scrive per prima correttamente)
3. Prova di equilibrio: tenere in testa un libro e girare su sé stessi, il giocatore a cui cade per ultimo fa vincere la sua squadra
4. Prova di rapidità informatica: devono mettere in fretta su YouTube la canzone preferita e poi cantarla
5. Andare a prendere il più rapidamente possibile una bottiglia d'acqua, lo scolapasta ed una spugna (vince la squadra del lupetto che li prende per primo)

### FINALINA TRA I PERDENTI DELLE PRIME SFIDE

1. Andare a prendere il più rapidamente possibile un cuscino con federa ed il pigiama. Per chi fosse in pigiama, deve prima vestirsi (incentivo a non essere pigri). Il lupetto dovrà togliere il cuscino dalla federa e poi reinserirlo (vince la squadra del lupetto che termina per primo)
2. Prova di equilibrio: posizione dell'albero su una sola gamba (vince chi resiste di più)
3. Andare a prendere il più rapidamente possibile uno spazzolino con del dentifricio sopra ed un bicchiere con l'acqua. Fare il lavaggio denti in diretta (vince la squadra del lupetto che lo fa per primo)
4. Prova di intelligenza: gli "stuzzicadenti". Vedere la figura a) riportata sotto, in cui è già indicata una possibile soluzione. Occorre cancellare 3 stuzzicadenti, in modo che rimangano solo 3 quadrati. Il risultato va mostrato sullo schermo (vince la squadra del lupetto che lo completa per primo).
5. Andare a prendere gli scarponi (chi non li avesse prenda comunque scarpe con lacci), portarli davanti alla webcam e allacciarli il più rapidamente possibile (lo deve fare la squadra al completo). Questa prova vale 3 punti.

### FINALE TRA I VINCENTI DELLE PRIME SFIDE

1. Andare a prendere il più rapidamente possibile spugna, shampoo, accappatoio (che deve essere indossato) e un asciugamano. Il lupetto dovrà piegare in 4 l'asciugamano davanti ai VVLL (vince la squadra del lupetto che termina per primo). L'asciugamano va tenuto poiché serve per una prova successiva.
2. Prova di equilibrio: posizione "seduti senza sedia". Schiena dritta e braccia in avanti (vince chi resiste di più)
3. Andare a prendere il più rapidamente possibile una bacinella d'acqua e del sapone. Il lupetto dovrà lavarsi mani e viso (vince la squadra del lupetto che lo fa per primo)
4. Prova di intelligenza: il "quadrato magico". Vedere figura b) riportata sotto, in cui è indicata una possibile soluzione. Occorre riempire un quadrato di 9 caselle con tutti i numeri da 1 a 9, sapendo che al centro sta il 5 e che la somma di ogni riga, colonna e diagonale deve fare 15. Il risultato va mostrato sullo schermo (vince la squadra del lupetto che lo completa per primo).
5. Andare a prendere gli scarponi (chi non li avesse prenda comunque scarpe con lacci), portarli davanti alla webcam e allacciarli il più rapidamente possibile (vince la squadra che completa per prima l'attività). Questa prova vale 3 punti.

Figura a)

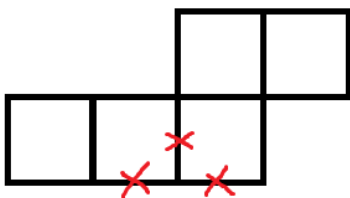


Figura b)

|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2   | 7   | 6   | →15 |     |
| 9   | 5   | 1   | →15 |     |
| 4   | 3   | 8   | →15 |     |
| ↙15 | ↓15 | ↓15 | ↓15 | ↘15 |