

AGESCI Zona Milano, Gruppo Milano 4

BRANCO “OCCHIO DI PRIMAVERA”

GIOCO DEL LUPO NELLA GIUNGLA

Il branco viene diviso in 4 gruppi, magari facendo incontrare chi finora si è visto poco su Zoom. Abbiamo organizzato due incontri il sabato pomeriggio e due la domenica pomeriggio.

SVOLGIMENTO

LANCIO: un Vecchio Lupo chiede agli altri se vi ricordano quel viaggio fatto insieme nella giungla, citando alcuni luoghi visti e animali incontrati e ognuno aggiunge i suoi ricordi delle difficoltà superate. Poi diciamo ai lupetti che ora tocca a loro vivere l'avventura nella giungla.

SPIEGAZIONE REGOLE: è un gioco dell'oca gestito con condivisione sullo schermo del tabellone (foglio Excel allegato). Il tiro del dado sarà gestito da un Vecchio Lupo che farà ogni volta copia e incolla sulla cella che genera numeri casuali tra 1 e 6. L'ordine di gioco viene stabilito prima e indicato sulle opportune caselle. Tirato il dado, il Vecchio Lupo segnerà sul tabellone la posizione del lupetto, ed eventuali bonus/malus acquisiti durante la partita da ciascuno.

VINCE: chi raggiunge per primo la casella finale con un tiro esatto, altrimenti torna indietro del numero di caselle che avanzano rispetto a quella di fine partita.

MATERIALE: i Capi e gli R/S devono avere questa guida disponibile.

DURATA STIMATA (compreso il tempo di collegamento):

- 1h 30' – 1h 45' con 7 partecipanti
- 1h 15' con 6 partecipanti

EFFETTI DELLE CASELLE

MAMMA RAKSHA: Guadagni la protezione di Mamma Raksha contro Shere-Khan e Tabaqui, se ti capiterà di fermarti in queste caselle, non ne subirai l'effetto.

TANA: Nella tana ti rifocilli e vai avanti di 2 caselle.

TORO DI BAGHEERA: è un bonus che userai a tuo piacimento una volta sola durante la partita per aumentare il punteggio del dado di 2.

SHERE-KHAN: La tigre ti attacca, torni indietro di 5 caselle.

TABAQUI: Incontri il leccapiatti e ti fermi un turno.

BUONE PAROLE DI BALOO: è un bonus che userai a tuo piacimento una volta sola durante la partita per aumentare il punteggio del dado di 2.

RUPE DEL CONSIGLIO: Gioco “Guardate bene!” gestito da Akela. È il gioco in cui il lupetto deve osservare gli oggetti e ricordarli. Ne mostriamo 10 e ne deve ricordare almeno 5. Se non ci si riesce, vuol dire che non è pronto per partecipare al Consiglio e torna indietro di 1 casella, altrimenti avanza di 2.

AKELA: Akela saluta dicendo “Buona caccia a coloro che rispettano la legge della Giungla”. Poi si fa ripetere la Legge: se il lupetto non la sa torna indietro di 2 caselle, se la sa, avanza di 1.

MANG: Ti imbatti in Mang su un albero, e visto che l’hai disturbata nel suo sonno diurno, per potere andare avanti lei ti sfida a morra cinese. Se perdi retrocedi di 1, se vinci avanzi di 1.

CHIL: Porta il suo messaggio a Baloo. Avanzi di 3 caselle raggiungendo la casella Baloo e fai la sua prova.

BALOO: Ti chiede a quale personaggio appartengano le Parole Maestre (riportate in fondo al documento). Ti vengono date 3 opzioni di risposta, se indovini alle Tane Fredde starai fermo un giro anziché due.

KAA: Kaa ti aiuta se riesci a stare al suo passo; per provarlo, vai a recuperare entro 15 secondi un rotolo di carta igienica. Se superi la prova ottieni la “Protezione di Kaa”, per cui se finisci alle Tane Fredde non perderai due turni. Se non la superi, non succede nulla.

TANE FREDDE: ti sei fidato del Bandar-Log e sei finito prigioniero, resti fermo due turni.

WAINGUNGA: Le onde della Waingunga ti portano fuori rotta, retrocedi di 2 caselle.

BABBO LUPO: Se saprai dire il Motto, le sue conoscenze ti faranno avanzare di 2 caselle, da Bagheera.

BAGHEERA: Ti insegna ad arrampicarti, ma dovrai recuperare entro 25 secondi due felpe/maglie a maniche lunghe da annodare per fare una corda. Se vinci, acquisisci il “Bonus Bagheera” che ti protegge dai Lupi Ribelli se finisci nella relativa casella. Se perdi non succede nulla.

VILLAGGIO DEGLI UOMINI (x3): Devi recuperare 3 oggetti rossi entro 20 secondi. Se superi la sfida, guadagni il “Bonus Fiore Rosso”, che potrai usare se finirai sulla casella “Fiore Rosso”. Se non superi la sfida, non succede nulla.

LUPI RIBELLI: I Lupi Ribelli ti attaccano: perdi i bonus acquisiti fino a quel momento e resti fermo un turno. Sei protetto solo col “Bonus Bagheera”.

SAMBUR: Akela ha mancato per la prima volta la preda, provaci tu! Scrivi entro 30 secondi 5 parole che contengono o iniziano per “ur” (nelle prove successive: “or”, “ir”, “er”, “ar”). Sei diventato molto veloce dopo aver preso questa preda e guadagni ben 4 caselle! Se invece manchi la preda, non guadagni nulla.

FIORE ROSSO: Se finisci in questa casella e possiedi il “Bonus Fiore Rosso”, hai preso il Fiore Rosso e puoi ritirare il dado. Col punteggio giusto (6) potrai vincere. Sennò, vale come casella normale.

SHERE-KHAN: La tigre ti attacca, torni indietro di 5 caselle. Se finisci qui dopo aver ritirato il dado nella casella “Fiore Rosso”, vuol dire che non sei stato in grado di custodirlo!

PAROLE MAESTRE

- Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità, orecchie che odono il vento delle tane, denti bianchi e taglienti (BAGHEERA).
- Un cuore impavido e una lingua cortese ti porteranno lontano nella giungla (KAA).
- La giungla è grande e il Cucciolo è piccolo. Che egli stia tranquillo e mediti. (BALOO).
- Siamo dello stesso sangue, tu ed io (CHIL).
- La Legge della Giungla è vecchia e vera come il cielo, chi la segue vivrà lieto e libero (HATHI).
- La forza del Branco è nel lupo, la forza del lupo è nel Branco (MAMMA RAKSHA).
- La tua pista è la mia pista, la tua tana è la mia tana, la tua preda è la mia preda (FRATEL BIGIO).
- Essere informati è sempre bene (MANG).