

AGESCI Zona Milano, Gruppo Milano 4

BRANCO "OCCHIO DI PRIMAVERA"

SCOPO DELL'ATTIVITÀ

Il gioco permette di aumentare la conoscenza reciproca tra i fratellini, che si cimenteranno in alcune prove di mimi e domande che li riguardano.

SVOLGIMENTO

Suddividere il branco in 3 gruppi da circa 8-10 lupetti a testa, in modo che ogni gruppo abbia un numero pari di partecipanti (nel caso ci fossero gruppi con un numero dispari, può giocare un rover).

Abbiamo fatto giocare uno dei tre gruppi il Sabato pomeriggio per testare l'attività e la sua durata, e gli altri due gruppi la Domenica pomeriggio uno dopo l'altro.

Ogni partita ha avuto una durata complessiva di 75-80 minuti circa (inclusi il tempo necessario perché tutti si collegassero e quello della spiegazione), con 8-10 giocatori per volta.

L'opzione "view gallery" di Zoom permette di visualizzare tutti i partecipanti contemporaneamente. Nei casi di fratelli scout, li abbiamo inseriti nello stesso turno di gioco.

IL GIOCO "MIMO DELLE QUALITÀ"

Si tratta di un gioco in cui metteranno alla prova la conoscenza degli altri lupetti.

Lancio: i VVLL e i rover stanno parlando tra loro, e scoprono che non si conoscono davvero (per esempio uno dice di aver portato all'altra le petunie, a cui lei risponde di essere allergica, o la maglia di una squadra di calcio, quando l'altro tifa per la squadra rivale, etc.). Li invitiamo perciò a sperimentarsi nel vedere quanto conoscono gli altri.

Materiale: i lupetti giocano con QdC e penne (abbiamo fatto passare catena telefonica prima dell'attività); uno dei VVLL ha un sacchetto con dei bigliettini su cui ci sono scritti i nomi dei lupetti collegati in quel momento.

Svolgimento: spieghiamo le regole a tutti. Il capo pesca a caso due biglietti alla volta, e le due persone estratte verranno sottoposte a due tipologie di sfide (per decidere chi farà una sfida, si sfidano a pari e dispari):

1) **MIMO:** uno dei due deve mimare al resto del branco quella che pensa sia una qualità del secondo lupetto (se serve, può alzarsi e prendere un oggetto dalla stanza). Se il mimo riesce a fare indovinare ciò che mimava, guadagna un punto; tutti gli altri, incluso il secondo lupetto estratto, guadagnano un punto se indovinano la qualità, e non prendono punti se sbagliano. Per indovinare, dovranno scrivere sul quaderno quella che pensano sia la risposta corretta senza dirla ad alta voce, e saranno loro stessi ad assegnarsi o meno il punto dopo aver scoperto la risposta esatta ("il lupetto è leale").

Nel caso in cui il lupetto non riesca a mimare nulla, lui prende zero punti e tutti gli altri lupetti ne guadagnano uno.

2) **DOMANDA:** uno dei due deve chiedere a tutto il resto dei partecipanti una domanda su sé stesso (i capi fanno degli esempi: può essere una domanda su ciò che piace/non piace, colore preferito, numero di scarpe, altezza... comunque sarà il lupetto a scegliere che domanda fare). Stesso meccanismo di prima, cioè scrivono la risposta su QdC e se dopo che il lupetto la rivela era esatta, guadagnano il punto; il lupetto che ha fatto la domanda prende a sua volta un punto se almeno una persona ha indovinato, altrimenti prende zero punti anche lui.

Entrambe queste prove sono a tempo, cioè ad un certo punto partirà un conto alla rovescia dei VVLL.

Visto che un lupetto della coppia farà una prova e l'altro farà l'altra, si ha una certa alternanza tra le due tipologie di sfide. Inoltre dopo aver finito di estrarre tutti i bigliettini dei partecipanti, abbiamo fatto un secondo giro del gioco mantenendo le stesse coppie di prima, ma stavolta chi aveva scelto prima la domanda adesso farà il mimo e viceversa, dato che abbiamo riscontrato che tutti, potendo scegliere tra le due sfide, volevano fare la domanda!

Vincerà il lupetto che alla fine ha più punti, dimostrando una buona conoscenza del resto del branco e di sapersi fare conoscere.

RISCONTRO DOPO IL GIOCO

I lupetti si sono divertiti molto, ed è stata un'occasione per scoprire tante cose sugli altri e mostrare tanti lati di loro stessi, e sono riusciti a mimare bene!