

1

2

3

4



6

7

8



10



28

29

30

31

32

33

11



45

46

47

34

12



55

35

13

44

61

56

48

14



26

53

60

62

56

49

15



43

52

65

58

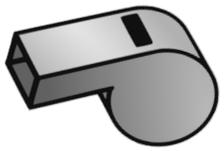
57

49

16



25



52

51

58



49

37

27

41

51

40

39

38

17



UBIK
PALLACANESTRO

23

22

21

20

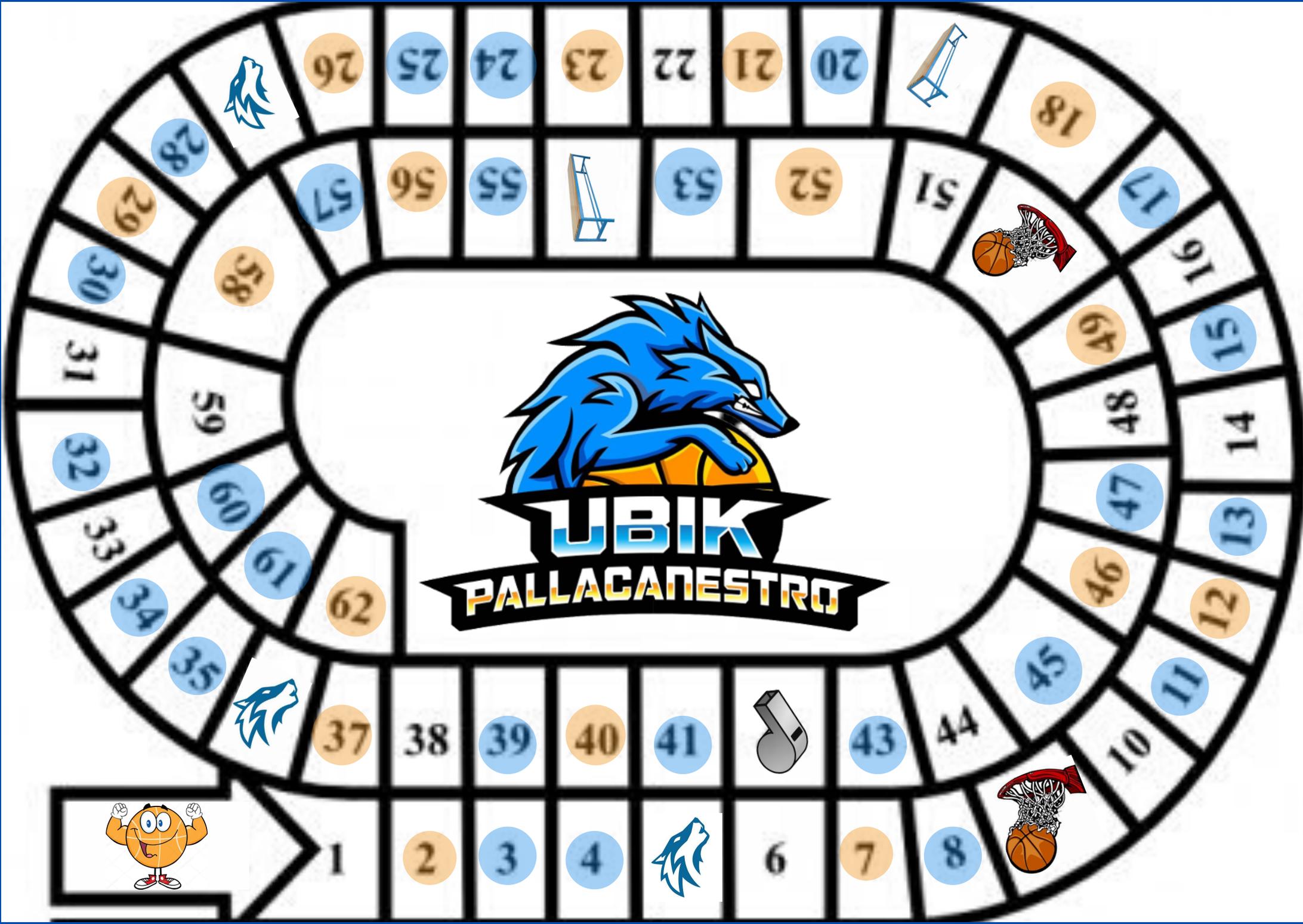


18





UBIK
PALLACANESTRO



A circular diagram of a basketball court with 62 numbered positions. The numbers are arranged in a spiral pattern starting from the center. The numbers are colored either blue or orange. Various basketball-related icons are placed around the court, including a blue wolf head, a basketball hoop, a basketball, a whistle, and a cartoon orange character.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

GIOCO DEL LUPO

Regole: i giocatori, a turno, lanciano il dado e spostano la propria pedina di un numero di caselle pari al lancio effettuato. Finita la prova della casella corrispondente, lancerà il dado il giocatore successivo. Vince chi arriva per primo all'ultima casella con un lancio esatto, terminando il suo movimento sulla casella 63; se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dopo aver raggiunto la casella 63 dovrà tornare indietro.

Esistono inoltre alcune caselle speciali, elencate di seguito:

- **LUPO KIBU:** lancia il dado due volte.
- **CANESTRO:** Bravo! Hai fatto canestro all'ultimo secondo, fai fare una penitenza ad un giocatore a tua scelta.
- **PANCHINA:** Uffa! L'allenatore ti ha richiamato, fermati per un turno.
- **FISCHIETTO:** Oh no! Hai commesso un fallo, sposta la tua pedina fino a raggiungere la casella dell'ultimo partecipante. Se sei tu l'ultimo, salta il turno.

Le caselle sono suddivise in:

- **BIANCHE:** riposati e attendi il tuo turno
- **BLU:** esercizi individuali
- **ARANCIONI:** sfide tra partecipanti

Se non hai a disposizione un canestro o un pallone non disperarti, usa la **FANTASIA**, magicamente anche *un cartone e una pallina di carta* possono trasformarsi in oggetti divertenti!

E ora.... **DIVERTITEVI!**

Elena, Enri e Pippo



- 1:** Riposa.
- 2:** Rotola per scavalcare un altro giocatore steso a terra.
- 3:** Lancia due palline contemporaneamente e riprendile al volo per 3 volte. Se ti cadono retrocedi di due caselle.
- 4:** Lancia e prendi due palline contro il muro senza farle cadere. Se ti cadono retrocedi di 3 caselle.
- 5:** LUPO KIBU (leggi il regolamento).
- 6:** Riposa.
- 7:** Simula un tiro da tre punti: scegli un compagno che imita il canestro, tu sei la palla.
- 8:** Lancia una pallina di carta in un bicchiere dalla distanza di due metri (5 tentativi). Se non fai canestro, fermati per un turno.
- 9:** CANESTRO (leggi il regolamento).
- 10:** Riposa.
- 11:** Fai tre canestri da 5 passi di distanza, se ci impieghi più di 24 secondi retrocedi di una casella.
- 12:** Sfida un familiare a chi sta più tempo su un piede. Chi vince sceglie se avanzare di due caselle o se far retrocedere il compagno di una casella.
- 13:** Prendi due palline: lancia una pallina in aria e recupera la seconda da terra senza che la pallina lanciata cada. Se riesci, avanza di una casella.
- 14:** Riposa.
- 15:** Fai una rampa di scale su e giù a 4 zampe (avanti/indietro).
- 16:** Riposa.
- 17:** Fai un canestro da bendato (5 tentativi). Se lo fai, avanza di una casella, altrimenti retrocedi di una.
- 18:** Sfida un familiare a chi ride prima, chi vince sceglie se avanzare di una casella o se far retrocedere il compagno di due.
- 19:** PANCHINA (leggi il regolamento).
- 20:** Fai canestro con una pallina in una pentola da 10 passi di distanza e facendo un rimbalzo. Se ci impieghi più di 24 secondi fermati un turno.
- 21:** Scavalca un componente della famiglia disteso a terra, a 4 zampe, avanti e indietro senza toccarlo.
- 22:** Riposa.
- 23:** Sfida tutti i giocatori a tre canestri consecutivi (decidete voi la distanza), chi perde torna alla partenza.
- 24:** Passa sotto una sedia senza toccarla.
- 25:** Salta su un piede cantando la vecchia fattoria.
- 26:** Sfida tutti i giocatori! Il primo che trova 5 oggetti a forma di pallone da basket vince e avanza di una casella (non valgono 2 oggetti uguali).
- 27:** LUPO KIBU (leggi il regolamento).
- 28:** Fai cinque giri su te stesso, poi tocca la casella della vittoria. Se ci riesci, scegli un giocatore che si ferma per un turno.
- 29:** Scegli un compagno con cui fare dieci passaggi con una pallina senza farla cadere. Se vi cade retrocedete di una casella.
- 30:** Fai cinque palleggi ad occhi chiusi senza perdere palla.

- 31:** Riposa.
- 32:** Simula di aver perso una partita per un tuo tiro facilissimo sbagliato.
- 33:** Riposa.
- 34:** Fai un canestro da cinque passi di distanza con la mano debole. Se ci impieghi meno di 24 secondi avanza di una casella.
- 35:** Scrivi la parola UBIK con le mani.
- 36:** LUPO KIBU (leggi il regolamento).
- 37:** Il primo che si siede sul divano vince e riparte a giocare.
- 38:** Riposa.
- 39:** Cambia di mano due palline contemporaneamente (3 tentativi), se non riesci retrocedi di una casella.
- 40:** Stai 5 secondi sopra un familiare sdraiato a terra.
- 41:** Prova tre tiri con una cartaccia nel cestino da dieci passi di distanza: ogni canestro avanza di una casella.
- 42:** FISCHIETTO (leggi il regolamento).
- 43:** Allacciati una scarpa.
- 44:** Riposa.
- 45:** Lancia una pallina di carta in un bicchiere dalla distanza di 3 passi, ogni volta che sbagli indietreggia di un passo. Se ci impieghi più di 24 secondi, retrocedi di una casella.
- 46:** Sfida tutti i giocatori al gioco delle tre posizioni, un canestro per ogni posizione. Il primo che ci riesce, vince e sceglie se avanzare di 2 caselle o mandare indietro gli avversari di 2.
- 47:** Fai un canestro all'indietro (5 tentativi). Se riesci, scegli un giocatore che dovrà fermarsi per un turno.
- 48:** Riposa.
- 49:** Striscia sotto le gambe di tutti i giocatori.
- 50:** CANESTRO (leggi il regolamento).
- 51:** Riposa.
- 52:** Sfida un giocatore a scelta ed esegui passaggi con la palla, ad ogni passaggio completato fate un passo indietro. Il primo che la fa cadere retrocede di 1 casella.
- 53:** Fai fermare la pallina sul foglio di gioco facendola rotolare dal bordo del tavolo. Attenzione alle pedine, perchè se le colpisci retrocedi di una casella. Se invece ce la fai in meno di 24 secondi avanzi di una casella.
- 54:** PANCHINA (leggi il regolamento).
- 55:** Stai in equilibrio su un piede, lavandoti le mani e cantando 3 volte "Tanti Auguri".
- 56:** Sfida un compagno a lanciare 2 palline contemporaneamente e riprenderle al volo per 3 volte. Chi vince tira il dado per due volte, in caso di parità vince chi le ha lanciate più in alto.
- 57:** Simula l'esultanza di aver vinto una partita per un tuo tiro da tre punti allo scadere del tempo.
- 58:** Sfida un giocatore a stare in equilibrio solo sul sedere per 15 secondi, chi vince avanza di una casella.
- 59:** Riposa.
- 60:** Mettiti con la pancia su una sedia in posizione Superman per 10 secondi.
- 61:** Trova il disegno di KIBU in casa e toccalo. (Non vale quello del tabellone di gioco).
- 62:** Sfida un giocatore al primo che fa 20 palleggi con una pallina. Chi perde si ferma un turno.
- 63:** VITTORIA!!

