

2° parte del racconto (32-103). Dopo il racconto si fa il seguente gioco: Si divide il campo in tre parti rettangolari uguali, una di seguito all'altra. La prima e la terza parte del campo saranno occupate da due squadre di lupetti, nella parte centrale invece ci saranno i VV.LL. (i Dhole). In mezzo alla parte centrale ci sarà anche una sagoma di cane cui si possa togliere la coda. Ognuna delle due squadre dovrà scegliere un lupetto che – solo – può staccare la coda dalla sagoma del cane. Il lupetto scelto e anche gli altri lupetti potranno essere presi al tocco dai VV.LL. Vince la squadra che riesce per prima a prendere la coda dalla sagoma e portarla nella propria parte di campo. Attorno alla sagoma di cane è tracciata una zona tabù per i Dhole (VV.LL.). In tutto questo ci siamo dimenticati che Wantolla aspetta ancora che qualcuno gli porti qualcosa da mangiare per riprendere le forze. Poco prima di merenda riprendiamo la divisione in squadra tra cani rossi e lupi. I cani rossi devono come già si sa cacciare i lupi, mentre i lupi devono scappare da questi e riuscire a trovare i luoghi dove poter recuperare il cibo da portare a Wantolla. I lupi avranno 4 vite che saranno LA CODA, LE ORECCHIE, I DENTI ed infine IL PELO, una volta che i cani rossi saranno riusciti a strappare ai lupi le loro vite il lupo è sconfitto. I cani rossi a loro volta hanno altrettante 4 vite le quali se vengono perdute determinano la sconfitta di questo ultimo. Durante il gioco i lupi dovranno girare alla ricerca dei posti in cui ci sarà del cibo (la merenda) per Wantolla facendo attenzione ai cani rossi, mentre i cani rossi devono uccidere i lupi (il combattimento tra questi avviene con lo scalpo), ma anche rubare il cibo nelle postazioni dei lupi. Il cibo può essere rubato soltanto se all'interno della postazione (governata da un vecchio lupo) non è presente nessun lupo. Alla fine del gioco vedremo se i lupi sono stati in grado di recuperare la merenda per Wantolla e per tutto il branco.

3° parte del racconto (104-122). Dopo il racconto si faranno due giochi. **1° GIOCO:** Ci si divide sempre in due squadre (che poi sono le stesse dall'inizio del racconto) e si strofina sulla mano di un lupetto per squadra dell'aglio all'insaputa degli altri. Si dovrà cercare, annusando, di scoprire chi ha la mano con l'odore dell'aglio. Naturalmente colui che ha l'odore dell'aglio nella mano dovrà fingere di cercare anche lui e non dovrà svelarlo ai compagni di squadra. Vince la squadra che lo scopre per prima. **2° GIOCO:** Due cerchi distanti tra loro, uno davanti all'altro, sono collegati con un corridoio (il tutto ovviamente sarà disegnato a terra o tracciato con del nastro). Parallelamente al corridoio e ad una distanza di circa 4 metri vengono tracciate due righe. Una squadra sarà dentro un cerchio e - al via - tutti i suoi componenti dovranno correre (uno alla volta) verso l'altro cerchio. L'altra squadra nel frattempo si disporrà all'esterno delle due righe tracciate parallelamente ai cerchi e cercherà di colpire con la palla il lupetto che corre. Vince la squadra (scambiando le parti) che è stata colpita meno volte e che riesce a far fare il giro dei due cerchi a tutti i suoi componenti nel minor tempo possibile. Ovviamente chi viene colpito non prosegue la corsa ma torna indietro e ricomincia daccapo.

4° parte del racconto (123-163). Dopo il racconto ci sarà il gioco finale che comprende la battaglia con i cani rossi. Prima dell'inizio del gioco, ad ogni lupetto verrà consegnato un numero di vite relativo alla propria tappa nella Pista personale (i lupi anziani 6 vite, i lupi della rupe 5, i lupi della legge 4, i cuccioli 3). Le vite sono rappresentate da alcuni cartoncini con su disegnati degli alveari. Si gioca sempre divisi in due squadre. Ogni squadra avrà un percorso personalizzato. Il percorso è segnato da alcune tracce (tipo, dei cartoncini). I due percorsi porteranno nello stesso punto dove, ad attendere le due squadre, ci sarà il Piccolo Popolo, cioè le api, cioè i VV.LL. Le api, quando arrivano le due squadre, iniziano ad attaccare (sparando con le cerbottane). Chi viene colpito deve cedere una vita al vecchio lupo. Una volta persa, però, la vita si può riconquistare rispondendo ad uno dei quesiti che i VV.LL. porranno sulle parole maestre. Chi risponde in modo esatto ha quindi il diritto di riavere la vita persa precedentemente. Terminata questa fase del gioco si prosegue tutti sullo stesso percorso che porterà ad un campo in cui avrà luogo la battaglia finale. In questo campo

ogni lupetto potrà sfidare un altro lupetto della squadra avversaria a scalpo e/o ai coccodrilli e/o ai galli. Chi vince la sfida si prende una vita dell' avversario. Allo scadere del tempo vince la squadra che ha accumulato più vite.