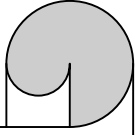


ASSOCIAZIONE ITALIANA
GUIDE E SCOUTS d'EUROPA CATTOLICI
DELLA FEDERAZIONE SCOUTISMO EUROPEO
Gruppo CALCINELLI 1° - "San Sebastiano"

TESINA DI BREVETTO DI : Giovanni Cicoli
Branca Lupetti

“Programmazione e svolgimento di una Riunione di Branco”



“Qualcuno ha detto che ciò che manca ai giovani è un ambiente. Ebbene, noi abbiamo un ambiente da proporre loro nello Scoutismo e nel Guidismo, ed è quello che Dio ha messo a disposizione di tutti: l’area aperta, la felicità, l’essere utili agli altri. Anzi, nell’atto stesso in cui si presenta tutto ciò al ragazzo, il Capo partecipa egli stesso di quella felicità e di quel senso di essere utili agli altri. Egli si scopre a fare una cosa più grande di quella che forse aveva intravisto nell’assumere il suo lavoro: scopre infatti di stare prestando agli uomini e a Dio un servizio che è degno di una vita”.

B.-P.

INDICE :

1. Presentazione personale	4
2. Presentazione Unità (al momento dell'attività presentata)	4
3. Presentazione attività	6
4. Motivazioni che hanno portato alle scelte	10
5. Attuazione	20
6. Valutazioni conclusive	23
7. Conclusione	25

1. PRESENTAZIONE PERSONALE

Sono Cicoli Giovanni, ho 23 anni e da 2 anni svolgo servizio come Capo Branco, nel Branco “Alte Rupi” del Gruppo Calcinelli I°.

Sono nato a Fossombrone, l'8 Luglio 1983. Risiedo a Calcinelli, in Viale Oriani n.28.

Sono entrato nell'Associazione nel Gennaio del 1995. Dopo 5 anni di vita di Riparto, nel Ottobre 1999 sono salito al Clan, fino all'Ottobre 2004, quando ho preso la Partenza.

Per 4 anni ho svolto servizio come Aiuto Capo Riparto, presso il Riparto “S.Croce” dello stesso Gruppo.

Nel settembre 2003, la Direzione di Gruppo decise che i tempi erano maturi per aprire un Branco.

Mi venne così chiesto di ricoprire il ruolo di Capo Branco.

Nell'anno associativo 2003-2004, ho svolto servizio presso il Branco “Waingunga” del Gruppo Fano I°.

Nell'estate del 2004 ho partecipato al campo scuola di primo tempo a Soriano.

Nell'Ottobre seguente, poi, è stato aperto il Branco.

Al termine dell'anno associativo (estate 2005) ho partecipato al campo scuola di secondo tempo, tenutosi sempre a Soriano.

2. PRESENTAZIONE DELL'UNITÀ (al momento dell'attività presentata)

Attualmente il Branco è formato da 19 Lupetti (sestiglie Neri, Pezzati e Grigi).

È un Branco gioioso e senza grossi problemi particolari.

Ovviamente ci sono Lupetti più vivaci, Lupetti più silenziosi, altri che sono a volte poco attivi che vanno coinvolti di più, e via dicendo...., ma il tutto rientra nella normalità.

Ci sono sette cuccioli, che si sono presto integrati nel Branco: sia grazie al fatto che molti sono amici di scuola, sia grazie al lavoro del Consiglio di Akela. La Giungla ha fatto presto presa su di loro e questi si sono velocemente calati nella realtà Branco.

Ci sono poi otto lupetti di prima stella (di cui uno possiede la specialità di Mani Abili). Sono tutti Lupetti dell'ultimo anno (comunque sia stanno vivendo il secondo anno di Lupettismo visto che il Branco ha iniziato la sua attività da due anni) con cui si sta lavorando nelle prove di seconda stella e di specialità. Tre di questi, sono prossimi ad aprire il secondo occhio nella Giungla.

I restanti quattro Lupetti invece, stanno completando la loro Pista di Prima Stella

La pattuglia del Branco è composta da 6 VV.LL (Akela, Baloo, Bagheera, Fratel Bigio, Kaa e Phao).

Purtroppo la partecipazione di Baloo è un po' ridotta. Del resto, è assistente per tutto il Gruppo, nonché parroco. Gli impegni sono tanti e il tempo che ci può dedicare è poco. Il rapporto con lui è estremamente sereno e, più o meno 2/3 volte in un anno, riesce a partecipare alle Riunioni di Branco

Per il resto della pattuglia, solo Bagheera ha il primo tempo. Il resto dei VV.LL. purtroppo, per motivi vari non è mai riuscita a partecipare a campi scuola.

3. PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

L'attività che mi accingo a descrivere, è una Riunione di Branco, svolta Domenica 5 marzo 2006.

La Riunione di Branco è uno strumento che ci permette di far raggiungere degli obiettivi ai Lupetti, al fine di proseguire nella loro Pista, per essere domani migliori Esploratori.

B. P. , nel “Manuale dei Lupetti”, riguardo la Riunione di Branco dice:

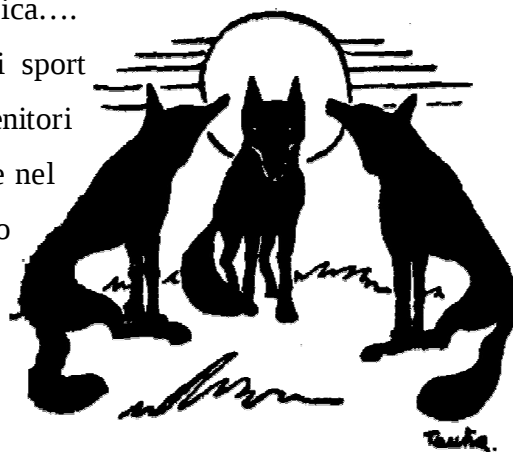
“Riunire il Branco più spesso che sia possibile in giorni ed ore fisse. La puntualità dei ragazzi dovrebbe essere un indice non tanto della loro obbedienza, quanto del loro desiderio di arrivare a tempo nel timore di perdere qualcosa di bello.” E ancora *“Non ci devono essere momenti di interruzione per darvi il tempo di pensare a ciò che farete poi, momenti nei quali i ragazzi non imparerebbero che a oziare.”*

Da ciò, deduciamo varie cose: innanzitutto l'importanza di riunirsi il più spesso possibile, per vivere insieme la Giungla, la Pista, la Famiglia Felice e crescere, Lupetti e Vecchi Lupi, insieme. È importante poi riunirsi in giorni e orari fissi, al fine di non creare “confusione” ai Lupetti e genitori. Le famiglie, oggi, con i sempre più numerosi impegni, spesso organizzano la loro vita (orari, impegni quotidiani, ferie.....) in virtù delle esigenze di ogni membro. Non posso cambiare ogni settimana il giorno e l'orario della Riunione di Branco: metà dei Lupetti non verrebbero in quanto impegnati con il resto della loro famiglia.

Ogni cosa che noi VV. LL. desideriamo che i Lupetti facciano, non possiamo ordinargliela o imporgliela; dobbiamo bensì trovare qualcosa di stimolante per il Lupetto, affinché lui per primo desideri “fare” quella cosa. Di conseguenza, riguardo la puntualità alla Riunione di Branco, devo far sì che il ragazzo sia lui a chiedere alla mamma di accompagnarlo puntuale alla Riunione e non viceversa.

Analogo discorso può essere fatto circa la partecipazione; nel mio caso specifico, i Lupetti, oltre a partecipare alle attività del Branco, si ritrovano ad avere 2 pomeriggi a settimana rientri a scuola, impegni con calcio, pallavolo, musica....

Considerando la società di oggi, un concetto di sport visto solo in maniera di agonismo e scontro, genitori che spingono i loro figli nel mondo del calcio, che nel frattempo ha perso tanti valori, diventando qualcosa di alienante, non ritengo sia giusto



mettere un bambino nelle condizioni di dover scegliere: o fai calcio/musica o vieni alla Riunioni di Branco.

Ritengo piuttosto che io, Akela, insieme agli altri VV. LL. debba trovare un modo affinché il Lupetto non si trovi di fronte a questa difficile scelta: devo riuscire a offrirgli qualcosa a cui non si riesca a dire di no. Ho in mano qualcosa di straordinario come è la Giungla e tutto il Metodo Scout in generale; ho un ambiente: è quello che Dio ha messo a disposizione di tutti: l'aria aperta; non mi resta che, con gioia e semplicità, applicare ciò. Non è facile, ma facendo con amore del nostro meglio, con l'aiuto di Dio, ci si può riuscire.

B.P. , nella sua citazione di cui sopra, fa un cenno anche alla programmazione, altro aspetto a dir poco fondamentale.

Un ragazzo, in età Lupetto, è un vero e proprio vulcano di energia: ha una gran voglia di fare, di giocare, di muoversi.....non possiamo deluderlo, passando parte della riunione a pensare cosa fare.

Nello stesso tempo, questa gran voglia di fare, è accompagnata dal fatto che i Lupetti si stancano rapidamente di quello che fanno, o meglio, si stancano di fare per troppo tempo una stessa cosa: di conseguenza, nel corso di una Riunione di Branco, dovremo impegnarci a non protrarre attività o giochi troppo a lungo (il gioco, ad esempio, si è soliti interromperlo sul più bello, e non quando ormai si è perso l'entusiasmo...)

Fondamentale per perseguire questi obiettivi , sarà quindi la programmazione dell'attività.

Un programmazione che ad inizio anno verrà fatta su base annuale, comprendente un macroprogramma del Branco (cacce e appuntamenti fondamentali), in conformità all'Anno Liturgico e al Ciclo Martin; da questa, si dedurrà una programmazione trimestrale, influenzata dalle schede personali del Lupetto, con la quale verranno analizzati: vita di fede, carattere, abilità manuale, vita all'aperto, servizio.

Dalle schede trimestrali si deduce poi un programma approfondito e dettagliato, prima mensile poi settimanale, seguito da una revisione sull'attività svolta, al fine di verificare il grado di raggiungimento degli obiettivi prefissati, il tutto per meglio programmare la Riunione successiva.

Altro aspetto importante nella programmazione è il coinvolgimento di tutta la Pattuglia.

È fondamentale ciò, sia per la realizzazione pratica dell'attività (immaginiamo per esempio se ogni V. L. sapesse della Riunione di Branco, solo ciò che è chiamato a svolgere lui in prima persona; in una situazione del genere, qualora il V. L. si dovesse dimenticare qualcosa, o magari un attimo è distratto.....si “fermerebbe tutta la macchina” !!! non deve accadere una cosa simile) ma soprattutto affinché ogni V. L. possa capire a pieno

l'importanza di ogni singolo gioco, canto, racconto.... conoscendo l'obiettivo che si intende raggiungere, lo strumento utilizzato, perché si è scelto quello strumento e non un altro, per poi capire lui stesso il livello di raggiungimento di quanto prefissato (non dimentichiamo che compito del Capo Branco, è anche quello di “insegnare il mestiere” agli altri VV. LL. che un giorno saranno Akela e nello stesso tempo, ricordiamo soprattutto che anche i Rover in servizio in Branco sono chiamati a svolgere un servizio educativo nei confronti dei Lupetti).

Spesa qualche parola in generale sull'importanza della Riunione di Branco, passo alla trattazione dell'attività:

Riunione di Branco del 5 marzo 2006

Il venerdì precedente (3 marzo), il Co. Bra. si è riunito.

Recitata insieme una preghiera, abbiamo fatta un'analisi dell'attività della domenica precedente (si era svolta la “Caccia di Kaa”), osservando gli aspetti che sono andati bene, quelli che sono andati meno bene, gli obiettivi che sono stati raggiunti e quelli che non lo sono stati, riuscendo così a definire, quelli che saranno gli obiettivi da perseguire con la prossima Riunione di Branco.

Dopo un'attenta analisi, il Co. Bra. ha osservato questo:

- 1 Lupetto (Alex) nei giochi squadra non viene molto coinvolto dai suoi compagni
- Iniziare il Racconto Giungla “Fiore Rosso”
- Presentare al Branco la Quaresima, l'anno liturgico e i suoi colori
- Verificare la prova di Pista “saper telefonare”
- Un discreto numero di Lupetti, specie i Cuccioli, è in difficoltà nelle attività di mani abili
- Presentare al Branco un gioco sport

Una volta ben definiti questi, dopo aver cantato insieme “*sol soletto*” giusto per staccare un attimo la mente, si è iniziato a pensare che attività proporre la domenica successiva per perseguire quanto detto sopra.

Siamo arrivati così a delineare una scaletta:

orario	attività	Note
08.55	Gioco anteorario: <i>“sbuccia dito”</i>	
09.00	Visita alle Sestiglie: <i>Mr. Piede</i>	
09.05	Cerchio, Preghiera del Branco, Grande Urlo, canto : <i>“Un Bravo Lupo”</i>	
09.10	Gioco di Branco: <i>“il conteggio segreto”</i>	
09.15	Applauso a tutti coloro che han fatto del loro meglio: <i>“tralalla”</i>	
09.20	Spostamento in Chiesa e preparazione alla S. Messa	
09.30	S. Messa di gruppo	
10.30	Gioco di movimento: <i>“mastino”</i>	
	Applauso ai vincitori: <i>“bravi, bravissimi” (alla brasiliana)</i>	
10.50	Gioco tranquillo pre racconto giungla: <i>“7 bum”</i>	
10.55	Racconto Giungla: 1° parte del <i>“Il fiore rosso”</i>	
11.10	Gioco applicazione Giungla: <i>“Bagheera spezza la serratura”</i>	
	Ringraziamento a coloro che han fatto del proprio meglio: <i>“tralalla”</i>	
11.25	Attività di pista: <i>presentazione Quaresima, anno liturgico e suoi colori</i>	
11.35	Attività mani abili: <i>costruzione telefono con bicchieri</i>	
11.50	Gioco applicazione: <i>telefonare ai VV. LL. e rispondere a domande sull’anno liturgico</i>	
12.05	Gioco di movimento: <i>“passaggi all’indietro”</i> Ringraziamento alla squadra vincitrice e a tutti coloro che han fatto del proprio meglio: <i>“applauso con delfino che salta dall’acqua”</i>	
12.15	Visita alle sestiglie: <i>Ranger per pulizia dei piedi</i>	
12.20	Cerchio, avvisi, preghiera, Grande Urlo, canto: <i>“richiamo di caccia”</i>	
12.25	Crack	

4. MOTIVAZIONI CHE HANNO PORTATO ALLE SCELTE

Il Co. Bra. ha scelto di inserire nel programma della Riunione di Branco, le suddette attività per i seguenti motivi:

GIOCO ANTEORARIO: detto anche gioco d'attesa, è un gioco con cui vengono "accolti" i Lupetti (dopo ovviamente un saluto da parte dei VV. LL.!!!), man mano che arrivano in Tana.

È molto importante ricreare già con la prima attività un bel clima di Famiglia Felice, in maniera tale che i Lupetti siano allegri, pronti e desiderosi di azzannare le prede che si presenteranno loro durante la riunione.

Il gioco è semplice, con poche regole e deve prevedere l'aggiunta continua di giocatori.

In questo caso, come gioco anteorario è stato scelto "*sbucciadito*", gioco sempre gradito dai Lupetti, che da diverso tempo non veniva più proposto al Branco; non ha fini particolari circa il superamento di prove di Pista; è stato scelto solo perché è un gioco con cui si riesce tutti insieme a divertirsi, a sorridere e a prepararsi con gioia alla caccia del giorno.

Consiste nel disporre i Lupetti, con le gambe ben divaricate, in cerchio. Dentro al cerchio c'è una palla. "Formando" una mazza con le mani, i Lupetti devono cercare di fare goal in mezzo alle gambe degli altri. Chi subisce un goal, come "penitenza", potrà utilizzare un braccio solo, se ne subisce 2 dovrà girarsi di spalle e così via...

È indubbiamente un gioco allegro, svolto in pieno clima Famiglia Felice. Utilizzato per stimolare l'attenzione, prontezza di riflessi, ma anche lealtà (non tirare la palla nelle gambe del vicino, utilizzare la mano come testa della mazza e non per "guidare" la palla...).

VISITA ALLE SESTIGLIE: secondo lo schema della Riunione di Branco, prima che Akela chiami il cerchio dove verrà lanciata la caccia del giorno, in clima Famiglia Felice, viene effettuata una visita alle sestiglie (...Massima n. 3 : "*Il Lupetto è sempre pulito*"...).

L'obiettivo è quello di stimolare nel Lupetto la cura personale e del proprio corpo.

È uno dei punti di B. P. , il quale diceva appunto che per essere felice, bisogna avere anche un buon corpo. E un buon corpo si ha attraverso una corretta alimentazione, attraverso giochi, movimento, respirando aria pura, camminando bene e stando seduti correttamente, il tutto sempre nell'ottica di uno sviluppo sano e armonioso del corpo (a differenza a volte di sport agonistici che potenziano solo alcune parti del corpo: vedi tennis – braccia, calcio – gambe...)

Dobbiamo essere efficienti fisicamente anche da un punto di vista Cristiano: Gesù ci ha donato un corpo, una cosa che se pur destinata a finire, Dio la valorizza, rendendola *“Tempio dello Spirito Santo”* (San Paolo); pertanto, devo rispettare il mio corpo, perché lì ci abita Dio.

Il lupettismo ci offre tanti strumenti per perseguire questi obiettivi: piccole storielle fantasiose, giochi di applicazione, attività di pista, la Giungla (*“...la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della pelle”*).

In questo caso è stata proposta un'attività sull'importanza della pulizia dei piedi, collegata con la visita alle sestiglie finale.

Un VV. LL., si presenterà al Branco indossando un grosso sacco dell'immondizia nero. Lui è Mr. Piede , il piede di una persona qualsiasi; il sacco dell'immondizia rappresenta il calzetto. Ci racconterà una brevissima storia, di quando il suo padrone lo lava poco, di quando cambia il calzino di rado, di quando non ha cura delle unghie, dicendoci quanto soffre in quelle situazioni!!

CERCHIO, PREGHIERA, GRANDE URLO, CANTO: per iniziare la caccia del giorno, aspettiamo il richiamo di Akela che raduna a sè il cerchio.

Chiediamo al Signore che ci stia vicino nella caccia che ci stiamo accingendo ad iniziare.

Con il Grande Urlo, poi, il Branco saluta ufficialmente Akela, dicendogli che tutti i Lupetti sono pronti a fare del loro meglio, al fine di non lasciarsi sfuggire nessuna preda!

Viene lanciato rigorosamente in presenza del Capo Branco e mai in onore di qualcun altro (salvo quanto specificato dalle NN. DD. di branca, a proposito della Promessa e della salita al Riparto).

Akela ringrazia il Branco, sollecitando ogni Lupetto a impegnarsi facendo del proprio meglio con tutte e due le zampe.

Concludiamo il tutto con il canto “Buon Lupetto”.

PICCOLO GIOCO DI BRANCO: il Lupetto esplode di energia e ha subito una gran voglia di muoversi, giocare, correre...

Ogni domenica, tutte le Unità del Gruppo che non sono in caccia / uscita, partecipano alla S. Messa di gruppo alle 9.30.

Per non iniziare subito la Riunione di Branco con la S. Messa, il Co. Bra. ha deciso di incontrarsi qualche minuto prima (8.55 anziché 9.15 come da tradizione si incontrano il

resto delle Unità) proprio per poter inserire nell'intervallo pre Messa un piccolo gioco di Branco, che ci permetta da subito, di “rispondere” alle aspettative del Lupetto.

Il gioco, mentre per l'adulto è una pausa, per il bambino è la parte più importante della sua vita. Appunto per questo il gioco è uno dei mezzi fondamentali del lupettismo.

È uno strumento che i VV. LL. hanno per educare a valori superiori e non la calamita con cui attirare i bambini; di conseguenza, è importante che i VV. LL. siano “professionisti” del gioco (come inventarlo, guidarlo, adattarlo...)

È importante:

- Spiegare bene le regole, con un linguaggio chiaro e semplice, usando magari un'ambientazione;
- Importante che tutti vedano e sentano il V. L. che sta spiegando le regole;
- Dividere le squadre dopo la spiegazione delle regole, al fine di evitare che i Lupetti inizino a “esultare” per essere con un loro amico..., e quindi distrarsi dalla spiegazione del gioco;
- Usare distintivi chiari per indicare le squadre e delimitare bene il campo da gioco;
- Utilizzare segnali di inizio e fine (lasciando il fischietto al Capo Riparto!! Abbiamo i nostri segni!!)
- Evitare sistemi di eliminazione (magari utilizzare una penalizzazione); prevedere sempre comunque il rientro di chi è stato eliminato, al fine di non escludere mai nessuno dal gioco, previo superamento di alcune piccole prove (ad esempio di Pista: in questo caso ad ogni Lupetto eliminato, possiamo fare superare prove che gli mancano nella Pista, oppure ripetere prove in cui sappiamo che è più carente....);
- Interrompere il gioco sul più bello, quando ancor piace, così che tutti avranno un bel ricordo di quel gioco;
- Non dimenticare un applauso a tutti coloro che hanno fatto del proprio meglio.

Durante lo svolgimento del gioco, è importante che i VV. LL. abbiano mille occhi: essendo ampia parte della sua vita, il Lupetto dà tutto se stesso nel gioco e “pretende” che il gioco venga condotto con imparzialità ed essendo chiari sui punteggi!

In questo caso è stato scelto come gioco “*il conteggio segreto*” (tratto da “*Il gioco nel Branco*”, sussidio fornito dall'Associazione), avente come obiettivo sia la stimolazione dell'attenzione e della concentrazione, ma concernente anche l'utilizzo della palla (quando di mezzo c'è una palla i Lupetti si divertono sempre!! Almeno così è nella mia esperienza...), e costringendo obbligatoriamente tutti a giocare.

Si sviluppa così il gioco: I Lupetti sono in cerchio e si passano la palla. Chi prende la palla dice il proprio nome. Ogni Lupetto deve tener conto di quante volte riceve la palla. Quando la riceve per la quarta volta, chi gliel'ha lanciata prende una penalità. Bisogna perciò cercare di ricordare quante volte ogni Lupetto riceve la palla.

APPLAUSO A COLORO CHE HANNO FATTO DEL PROPRIO MEGLIO: alla fine di ogni gioco, è importante effettuare un applauso / ringraziamento a tutti coloro che si sono impegnati facendo del proprio meglio o alla squadra vincitrice se è previsto che una vinca. Così facendo infatti, il Lupetto si sente parte importante del gioco, per così dire “si sente preso in considerazione” e nello stesso tempo sarà uno stimolo per i prossimi giochi; è altrettanto importante premiare i vincitori e comunque tutti coloro che si sono impegnati, in maniera tale che il bambino possa ricevere un riscontro “tangibile” del suo sforzo.

SPOSTAMENTO IN CHIESA E S. MESSA DI GRUPPO

GIOCO DI MOVIMENTO: è appena terminata la S. Messa dove i Lupetti sono stati per diverso tempo seduti e in silenzio frenando tutta la loro energia, che credo sia giusto sfogare subito.

Per questo è stato inserito a questo punto un gioco di movimento (“Mastino”).

Con questo gioco inoltre, il V. L., scegliendo Alex come mastino, ha posto questo cucciolo che non viene sempre troppo coinvolto, al centro della situazione, “invitandolo” quindi a partecipare attivamente al gioco.

Il gioco consiste infatti: il campo da gioco è un grosso rettangolo; ad una estremità si trova il mastino (il Lupetto appunto designato dal V. L.) mentre all'altra estremità si trova tutto il resto del Branco. Ad un tratto il mastino urla: “Mastino!!!!”. A quel punto tutti i Lupetti iniziano ad avanzare cercando di raggiungere l'altra estremità del campo e il mastino altrettanto (una volta andato avanti non è possibile tornare indietro), cercando di catturare il maggior numero possibile di Lupetti (il metodo di presa utilizzato in questo caso è stato il tocco, ma se ne possono scegliere anche altri). I Lupetti catturati diventeranno mastini; si andrà avanti così finché uno non vincerà o finché non avremo tutti mastini.

GIOCO PRE RACCONTO GIUNGLA: il clima della situazione è allegro e ogni Lupetto è entusiasta per il gioco appena concluso.

Avvicinando però il momento del Racconto Giungla, è necessario riabbassare un attimo i toni, cercando più calma e tranquillità, che andranno poi a favorire l'attenzione durante il Racconto.

È stato così scelto il gioco “ 7 bum” che si svolge così: il Branco è in cerchio; andando in senso orario, si inizia a contare (un Lupetto dirà 1, quello alla sua sinistra dirà 2 e via dicendo). Non si possono pronunciare però il numero 7, tutti i numeri che contengono il 7 e tutti i numeri multipli di 7. Il gioco si effettua da seduti.

Per quanto si giochi velocemente, ci permette di creare un clima più “calmo” in vista del Racconto e nello stesso tempo è un allenamento per la mente del bambino (.....e del Vecchio Lupo!!)

RACCONTO: nella domenica precedente con la Caccia, avevamo appunto concluso il racconto “*La caccia di Kaa*”.

Seguendo così il ciclo Giungla, presentiamo al Branco il primo racconto de “*Il fiore rosso*”.

È questo uno dei vari modi per presentare ai Lupetti la Giungla.



La Giungla è l'ambiente fantastico in cui è immerso tutto il Branco e quasi tutte le attività l'hanno come sfondo; il linguaggio giungla fa indubbiamente presa nella fantasia dei bambini e permette all'adulto di essere “accettato” da questi (anzi, la presenza di

Akela diventerà necessaria per il Lupetto!!)

Ci permette di presentare al Branco molti concetti morali astratti che lui difficilmente potrebbe comprendere, attraverso la morale indiretta e per tipi (ad esempio: *come spiegare il male?* Attraverso esempi concreti di crudeltà.... *Shere Khan, Bandar....*)

Mentre si racconta, nel bambino si mette in moto l'immaginazione, la fantasia ed un processo di identificazione (il lupetto si immagina in uno dei personaggi descritti, ovviamente in un personaggio ammirevole, che si contraddistingue per forza, coraggio...

cercando poi in maniera inconsapevole di emularlo e quindi di fare del bene). Sarà compito quindi di colui che racconta (nella fattispecie, essendo un Racconto Giungla, di Akela) far lavorare la fantasia del Lupetto.

Per perseguire questi obiettivi, sarà importante che il “narratore”, conosca MOLTO BENE la storia, che imprima ai vari personaggi del racconto le loro caratteristiche, magari modulando la voce, al fine di rendere il racconto meno monotono e più appassionante e soprattutto, raccontare e non leggere!!

Al termine del racconto non dovrà essere fatto alcun commento: la storia parla da sé!

In sostanza, la vita del Branco perderebbe significato senza la Giungla. Nello stesso tempo, però, va utilizzata in modo corretto: né troppa, né poca. Sarebbe dannoso infatti trascurare la Giungla così anche come usarla eccessivamente (bisogna comprenderne i limiti, consapevoli che non arriva dappertutto: non possiamo mischiare fantasia e realtà!)

GIOCO APPLICAZIONE: al termine del Racconto Giungla, per far rivivere al Lupetto le avventure dei vari personaggi giungla che ha appena ascoltato e per meglio imprimere nella sua mente alcuni concetti appena presentati, viene proposto un gioco di applicazione Giungla.

È stato scelto dal Co. Bra. il gioco “Bagheera spezza la serratura”, tratto da “La Giungla nel Branco”, gioco in cui nuovamente un Lupetto, si trova ad essere durante una manche completamente coinvolto (Alex di nuovo potrà essere protagonista).

Il Branco infatti, è disposto in cerchio e tutti i Lupetti si tengono per mano. Un Lupetto è al centro del cerchio (Bagheera) e dovrà cercare di uscire, “rompendo” con una spallata la serratura (facendo quindi sganciare la presa fra due Lupetti).

ATTIVITÀ DI PISTA: si sta avvicinando il tempo della Pasqua di Nostro Signore. Presentiamo così al Branco la Quaresima (lanciando anche la proposta di fare una B.A. particolare nel corso di questo periodo) e il resto dell’anno liturgico con i suoi colori.

La Quaresima viene presentata da un V. L. come tempo di preparazione alla Pasqua: cinque settimane (quaranta giorni) di impegno particolare nella carità e nella preghiera. Inizia con il mercoledì delle Ceneri (la cenere, segno di morte e promessa di vita ci ricorda che siamo destinati alla morte e alla resurrezione); Gesù, proprio come aveva promesso, ha vinto la morte.

Akela, sottolineando l’importanza di questo periodo di preparazione, passione e rinuncia, ricorda al Branco che il primo dovere di un Lupetto è la Buona Azione quotidiana, facendo

qualche esempio di come potersi applicare, e invitando i Lupetti, a donarsi generosamente agli altri (non aiutare la mamma a rassettare la camera per poi poter ricevere una paghetta, ma rispondere “Sì” con gioia e disinteresse ogni volta che ci verrà chiesto un favore.....oppure addirittura sorprendere gli altri, facendogli trovare pronto il lavoro che essi andavano facendo.....come i Folletti per intenderci!).

Akela consegna anche a ciascun Lupetto una busta, invitandoli ad aprirla il mercoledì della settimana successiva.....i Lupetti dopo l’attesa, troveranno al suo interno una scritta :

“Ricordati di fare ogni giorno una Buona Azione. Buona Caccia, Akela”

L’intento era quello di ricordare a ciascuno il primo dovere del Lupetto, di stimolare in loro la curiosità, l’attesa per un “evento importante” e nello stesso tempo anche di mantenere una piccola promessa (.....niente gli vietava di aprire la busta non appena andati a casa....Akela però gli ha chiesto di aprirla fra 2 giorni!!).

Subito collegata alla presentazione della Quaresima, il V. L. presenta anche i colori dell’anno liturgico, lanciando una proposta al Branco: ogni Lupetto, ogni volta che entrerà in Chiesa, che sia con il Branco o con i propri genitori, provi a indovinare di che colore saranno i Paramenti sacri quel giorno.

TEMPO DI AVVENTO	Dalla prima domenica di Avvento al 24 dicembre	Tempo di riflessione, di attesa, di penitenza. È il periodo di preparazione al Natale	Colore predominante: VIOLA	Ricorda la speranza del popolo di Dio nella venuta del Messia, cioè del Salvatore
TEMPO DI NATALE	Dal 24 dicembre alla domenica dopo l’Epifania	Tempo di gioia grande. È il periodo che ricorda la nascita di Gesù e la sua infanzia	Colore predominante: BIANCO	Ricorda la nascita di Gesù nella stalla, a Betlemme; l’adorazione dei pastori; la circoncisione; l’imposizione del nome Gesù; la fuga in Egitto; la manifestazione agli uomini di tutto il mondo con i Re Magi
TEMPO (ORDINARIO) DOPO L’EPIFANIA	Dalla domenica dopo l’Epifania al giorno prima delle Ceneri	Tempo di speranza. È un periodo di riflessione sugli insegnamenti di Gesù	Colore predominante: VERDE	Gesù per quasi tre anni ha predicato la “buona novella” in Palestina; ha fatto miracoli, ha insegnato agli Apostoli; la Chiesa ha il compito di proseguire questo lavoro per tutti i secoli, fino alla fine
TEMPO DI QUARESIMA	Dal mercoledì delle Ceneri al Giovedì Santo	Tempo di riflessione, di attesa, di penitenza. È il periodo di preparazione alla Pasqua	Colore predominante: VIOLA	Ricorda la speranza del popolo di Dio per la liberazione di tutti gli uomini, e anche la preparazione di Gesù alla sua Missione di divulgatore della “lieta novella” prima, e di Salvatore poi

TEMPO DI PASQUA	Dalla Pasqua alla domenica di Pentecoste	Tempo di gioia grande. È il periodo che ricorda la passione, la morte e la Resurrezione di Gesù; la sua salita in cielo e la discesa dello Spirito Santo	Colore predominante: BIANCO	Ricorda i momento della nostra liberazione. Gesù figlio di Dio ci dona se stesso nell'Eucarestia; Gesù-uomo soffre e muore in croce per noi. Ricorda anche le Resurrezione, l'Ascensione e lo Spirito Santo disceso sopra gli Apostoli
TEMPO (ORDINARIO) DOPO LA PENTECOSTE	Dalla Pentecoste al sabato precedente la prima domenica di Avvento	Tempo di Speranza. È un periodo di riflessione sugli insegnamenti di Gesù	Colore predominate: VERDE	La Chiesa continua l'insegnamento di Gesù, per divulgare fra gli uomini il messaggio d'amore e portare in cielo tutti per godere della felicità eterna conquistataci da Gesù

ATTIVITÀ MANI ABILI: viene proposta al Branco un'attività di tecnica lupetto, detta anche Mani Abili, al fine di sviluppare l'abilità nell'utilizzo delle mani e degli strumenti vari, cercando anche di far nascere nel Lupetto il gusto per le cose finite e ben fatte!!

I lavoretti dei Lupetti, saranno sempre belli; al massimo il V. L. può dare consigli per migliorare qualcosa.

L'abilità manuale indubbiamente da molta fiducia al bambino, insegnandogli a fare qualcosa di utile per se e per gli altri. Ancor più fiducia e responsabilità viene poi data quando il lavoretto lo si lascia da finire a casa: permetterà infatti a noi VV. LL., osservando la caccia che il Lupetto farà da solo a casa, di capire molte cose su di lui (livello di crescita, interesse...). Potrebbe anche verificarsi che il Lupetto la domenica successiva non porti niente: non conviene assolutamente sgridarlo per questo, ma invogliarlo a fare del suo meglio sempre....si accorgerà poi che gli altri hanno una zampata e lui no e anche questo sarà poi un grosso stimolo!!)

In questo caso, come attività di mani abili abbiamo previsto la costruzione del telefono (uno a testa).

Ad ogni Lupetto verrà dato uno spago, 2 bicchieri di carta e un chiodino.

Con il chiodino faranno un piccolo foro sol fondo dei bicchieri, ci faranno passare il filo e lo fisseranno. A questo punto tenendo il filo ben in tensione si riuscirà a far funzionare il telefono.

GIOCO APPLICAZIONE: come applicazione del lavoretto appena fatto, e al fine del superamento della prova di Pista "saper telefonare", i Lupetti telefoneranno ai VV. LL. , i quali fingendosi malati e avendo perso la memoria, faranno loro delle piccole domande sulla Quaresima e sui colori dell'anno liturgico, precedentemente presentati, in modo tale da

applicare subito le nuove conoscenze e colmare subito le piccole lacune (nel gioco poi, giocando di sestiglia, si correggono fra di loro!!).

GIOCO SPORT: è un tipo di gioco completo. È “un’evoluzione” del gioco di squadra (o meglio, il gioco di squadra è preparatorio al gioco sport). I giochi di squadra hanno gli stessi obiettivi formativi e le stesse caratteristiche dei giochi sport ma, per così dire, sono più semplici e vanno attuati in progressione, graduando le difficoltà, proprio perché costituiscono allenamento per il gioco di sport vero e proprio.

Per gioco sport si intende quel gioco che richiede una disciplina di squadra (intesa fra i giocatori, collaborazione con l’esclusione del gioco individuale, obbedienza al capitano...); sono giochi che comportano l’utilizzazione di tutte le risorse, sia fisiche che mentali dei Lupetti.

Il loro successo richiederà pertanto una preparazione sia pratica che psicologica: pratica perché i Lupetti dovranno essere in grado di giocare (ad esempio, se viene utilizzato il pallone, a priori ci sarà stata una progressione palla); psicologica perché appunto dovrà esserci un bel clima di F.F. che mi permetterà di far giocare le squadre serenamente.

Si è scelto di lasciare il gioco sport come ultima attività della Riunione, concludendo per così dire con un gioco “ad effetto”.

I lupetti di solito ricordano soprattutto l’ultima cosa fatta: in questo modo, lasciamo loro un bel ricordo della Riunione e indirettamente gli invogliamo a tornare (...è un po’ lo stesso principio per cui un gioco lo si cerca di interrompere sul più bello!).

Come gioco è stato scelto quello che noi chiamiamo “Passaggi all’indietro”.

Il Branco è diviso in 2 squadre all’interno di un campo rettangolare. L’obiettivo del gioco è fare meta dalla parte opposta del campo. I passaggi però, possono essere fatti solo all’indietro. Non sono previsti scontri o contatti fisici (lealtà lupetto nel gioco!!).

VISITA ALLE SESTIGLIE: prima di riconsegnare i Lupetti ai genitori, ci laviamo le mani e rassettiamo le nostre pellicce.

Con la visita alle sestiglie iniziale si era fatto un piccolo racconto sull’importanza della pulizia dei piedi; verifichiamo ora questa pulizia, con una visita (rigorosamente in clima Famiglia Felice!).

Un V. L. vestito da Ranger è entrato nel cerchio dicendo che c’è stato un furto di documenti molto importanti, e che lui stava investigando su questo caso. L’unico indizio che ha è un’impronta del colpevole. È sicuro che non può essere stato un Lupetto, visto che è leale,

però, trovandoci noi nelle vicinanze, per scrupolo ci ha chiesto di provare se la nostra impronta coincideva con quella del colpevole. Avendo osservato che non era stato nessun di noi a trafugare quei documenti, ci ha salutato dicendo che presto ci farà sapere quando avrà trovato il colpevole.

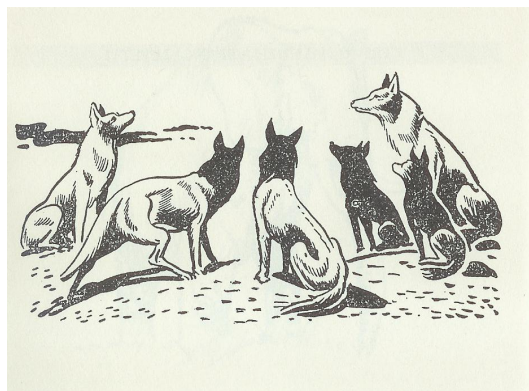
CERCHIO, PREGHIERA, G. U. , CANTO FINALE: una volta riordinate le pellicce, Akela chiama di nuovo il cerchio. Ricorda l'appuntamento della settimana prossima, (Domenica 12 marzo) alla solita ora.

Invita a recitare una preghiera a Nostro Signore, per la bella Riunione che ci ha fatto trascorrere, ringraziando per tutto ciò che ci dona.

Al termine, invita il Branco a lanciare il Grande Urlo, con cui i Lupetti si impegnano a fare del proprio meglio anche nel corso della settimana, da quel momento fino alla prossima Riunione di Branco, a casa, a scuola, nel gioco con gli amici.

Si chiude il cerchio con il canto “Richiamo di caccia” e si rompe il cerchio.

A questo punto i VV. LL. attivano mille occhi, accertandosi che nessun Lupetto si allontani dal cortile della Tana senza un genitore!!!



5. ATTUAZIONE

La Riunione così preparata per Domenica 5 marzo, si è regolarmente svolta.

I VV. LL. pur tenendo tutti d'occhio la situazione e pur conoscendo tutti il programma, si erano divisi gli incarichi per preparare il materiale, i campi da gioco, chi lancia questa attività, chi lancia quell'altra....

La Riunione inizia alle 8.50 circa. I VV. LL. si ritrovano in Tana, iniziando a organizzarsi per ciò che attende loro. Sanno che i Lupetti inizieranno ad arrivare già qualche minuto prima delle 9 (ora ufficiale di inizio dell'attività) e così si fanno già trovare pronti.

Akela e Kaa sono nel cortile della Tana, dove accolgono man mano che arrivano i Lupetti, salutandoli, scambiando due parole con loro e invitandoli a salire. Fratel Bigio e Phao li stanno attendendo pure loro, pronti a partire con il gioco anteorario non appena i Lupetti saranno in numero sufficiente (4/5 più o meno....ovviamente a seconda del gioco che è stato previsto di fare). Bagheera nel frattempo, si sta già travestendo per l'attività seguente.

A questo punto, terminato il gioco, mentre Fratel Bigio stava radunando a sé i Lupetti dopo l'anteorario, interviene Bagheera mascherato da piede, facendo il suo piccolo racconto di quanto soffre da piede poco curato. Esce dal cerchio e saluta i Lupetti, invitandoli a non comportarsi come il "suo" padrone.

Akela, a questo punto, chiama il Gran Cerchio nel cortile della Tana. Si raduna attorno a lui il Branco, intonando il canto "*appello al gran cerchio*".

Insieme viene recitata la preghiera del Branco, viene consegnato il Totem alla Sestiglia d'onore (la Sestiglia a cui è stato consegnato il Totem al termine della caccia precedente e che ora al Gran Cerchio si trova alla destra di Akela),e viene lanciato il Grande Urlo, con cui tutti i Lupetti si impegnano a fare del loro meglio nella caccia del giorno.

Nel frattempo, Kaa si è già allontanato un po' dal cerchio, pronto per lanciare il gioco successivo.

Akela, al termine del canto, rompe il cerchio invitando i Lupetti ad aprire bene occhi ed orecchie. Al crack Kaa sta già chiamando i Lupetti a sé con il richiamo visivo (muovendo la mano alta); radunato a se il cerchio, lancerà il gioco "*il conteggio segreto*" e al termine di questo provvederà a ringraziare i Lupetti lanciando un bel tralalla.

Al termine di questo prima parte di Riunione, tutto il Branco si sposta in Chiesa per la S. Messa di Gruppo.

Usciti dalla Chiesa e tornati in Tana (circa 2 minuti a piedi), Phao chiama a se il Branco e lancerà il gioco di movimento “*mastino*”, concludendolo con l’applauso “*bravi, bravissimi*” alla brasiliana.

Rotto il cerchio, Fratel Bigio richiama i Lupetti in Tana, facendoli accomodare e calmare dopo il gioco di movimento, proponendo il gioco “*7 bum*”.

Finito questo piccolo gioco con cui si è riabbassato il tono, Akela chiama i Lupetti nel cortile della Tana. In cerchio, ci sediamo e intoniamo il canto “*attorno alla Rupe*”, introducendo il Racconto Giungla.

Mentre Akela racconta, Bagheera sta già preparando il materiale per il gioco di applicazione.

Terminato il Racconto, Bagheera chiamerà il Branco per il gioco di applicazione (si svolge all’esterno della Tana), mentre Fratel Bigio in Tana sta già predisponendo per la presentazione della Quaresima e dell’anno liturgico.

Concluso il gioco di applicazione, è Phao che guida il Branco di nuovo in Tana, dove c’è anche Akela che partecipa alla “spiegazione” di Fratel Bigio, invitando il Branco alla B. A. per il periodo di Quaresima. Nel frattempo Kaa e Phao all’esterno della Tana stanno già preparando il materiale necessario per la costruzione dei telefoni. Terminata infatti la caccia con Fratel Bigio, Bagheera guida il Branco all’esterno, dove potrà cimentarsi nell’attività di mani abili.

In questo momento tutti e 5 i VV. LL. sono presenti; il gioco successivo non richiede materiale particolare (se non i telefoni che stanno appunto costruendo) e inoltre, avendo qualche Lupetto difficoltà particolari nei lavoretti manuali, ogni VV. LL. cerca di seguire individualmente il lavoro di 3/4 Lupetti, così da poter aiutare in maniera più efficace chi fosse in difficoltà.

Una volta ultimati i telefoni e dopo vari collaudi, tutti i VV. LL. eccetto Phao che stava già preparando nel campetto in cemento a fianco della Tana per il gioco successivo, si sono seduti in cerchio, rivolti però verso l’esterno. I Lupetti invece, si sono disposti di sestiglia in 3 posizioni diverse e da qui, avendo cura che il filo fosse ben in tensione, telefonavano ai VV. LL. e rispondevano alle domande che gli venivano fatte.

Nel mezzo del gioco sembrava una centrale telefonica vera!!

Dopo un applauso alla sestiglia che aveva ottenuto più risposte esatte, Phao chiama a se il Branco, presentando loro il gioco sport. Akela va a seguire lo svolgimento del gioco (considerando anche il fatto che è il primo gioco sport che veniva presentato), Fratel Bigio e

Kaa riordinano il materiale del gioco precedente, mentre Bagheera si sta travestendo per la visita alle Sestiglie finale.

Concluso il gioco sport, Kaa raduna il Branco e mentre li sta invitando a riordinare la loro pelliccia, arriva Bagheera vestito da Ranger con il calco di un'impronta.

Terminata la visita, Akela chiama il Gran Cerchio.

Comunica gli avvisi per la settimana successiva, si recita il Padre Nostro per ringraziare il Signore di tutto ciò che ci dona, avviene il passaggio del Totem (non dimenticando di ringraziare anche chi non riceverà il Totem, invitandoli a fare sempre del loro meglio!), si lancia il Grande Urlo come impegno a fare del nostro meglio da quel momento fino alla prossima Riunione di Branco, ci si saluta con il canto "*richiamo di caccia*" e alla fine viene rotto il cerchio.

Tutti i VV. LL. partecipano a questo cerchio finale. Una volta accertato che tutti i Lupetti sono stati riconsegnati ai genitori (con i quali abbiamo un ottimo rapporto e siamo soliti intrattenerci qualche minuto a fare 2 chiacchiere al termine della Riunione), i VV. LL. riordinano la Tana, ci si saluta e ci si dà appuntamento per il Co. Bra. del venerdì successivo.

6. VALUTAZIONI CONCLUSIVE

Al termine della Riunione, nel riordinare il materiale utilizzato, siamo soliti spendere due parole sull'attività appena conclusa. Una prima e veloce analisi, in attesa di farne un'altra per così dire definitiva, più ragionata e a mente fredda nel corso del prossimo Co. Bra.

Il risultato emerso in questa circostanza è stato che gli obiettivi proposti sono stati sostanzialmente raggiunti.

È stata presentata al Branco la Quaresima e i colori dell'anno liturgico; alle domande nel gioco successivo i Lupetti hanno risposto abbastanza bene, dimostrando di aver recepito. Il cartellone con cui è stata presentata l'attività è comunque esposto e resta per tanto continuamente sotto gli occhi di tutti.



Con i vari giochi con cui Alex è stato posto al centro dell'attenzione, sicuramente non ha vinto la sua timidezza o riservatezza che lo portava prima a non partecipare in maniera attiva al gioco; il fatto però di vederlo divertito e sorridente protagonista del gioco, ci ha fatto capire che è la traccia giusta da seguire, lungo la quale dobbiamo continuare a camminare.

Riguardo l'attività di mani abili è emersa di nuovo una poca destrezza, specie dei Cuccioli; la strada da percorrere è sicuramente quella di continuare a lavorarci sopra, incoraggiandoli continuamente a fare del loro meglio.

La prova di Pista saper telefonare è stata verificata, notando un discreto livello e una buona dimestichezza. Sono state simulate situazioni in cui a rispondere non era un V. L. , ma un suo familiare al quale si sarebbe dovuto chiedere di passargli il V. L.: di conseguenza il registro della chiamata si sarebbe dovuto elevare. Anche in questa situazione, effettuata con i Lupetti del Consiglio di Akela, la risposta è stata buona, osservando con piacere come i Lupetti si sono destreggiati positivamente.

È stato raggiunto l'obiettivo di presentare al Branco la prima parte del Racconto *“Il fiore rosso”* così come è stato presentato al Branco un gioco sport.

In questa direzione c'è ancora da lavorare un po'. All'interno del Branco c'è indubbiamente un bel clima di fratellanza e rispetto reciproco; i tempi sono sicuramente maturi per

l'attuazione di un gioco sport, visto che molto raramente si osservavano nei giochi di squadra fatti in precedenza, litigi o cose del genere.

In effetti non si è verificato niente di tutto ciò. La direzione in cui bisogna lavorare un po' da quanto emerso dall'attuazione del gioco, riguarda il lato pratico (vedi sopra).

Quattro Lupetti, Luca su tutti, sono un pochino indietro nella progressione palla.

A quanto è emerso da questa analisi (svoltasi il venerdì successivo) si aggiungono gli obbiettivi che ci eravamo prefissati per la Riunione successiva; in questo modo noi VV. LL. siamo in grado di avere nuove prede da cacciare e tanta carne da spolare, preparando così la prossima Riunione!!

E siccome *“non è degno di un buon cacciatore lasciare la selvaggina in piedi”*, e nello stesso tempo *“fra il vedere e il fare non è bene l'aspettare”* lesti ci mettiamo nuovamente in caccia per atterrare nuove prede, carne del Lupo che poi sarà carne del Branco!

7. CONCLUSIONE

Ho iniziato questa mia caccia citando una frase di B. P.

Una frase che agli occhi di molti può apparire banale o inflazionata; ma è una frase che leggo e rileggo sempre con piacere e che mi fa riflettere ogni volta...

Ci è stato donato qualcosa di meraviglioso...

Abbiamo un Metodo scout che per quanto progettato quasi cento anni fa, è ancora molto attuale: non dobbiamo fare altro che donarci ai ragazzi che ci sono stati affidati, con amore e spirito di servizio, cercando, con l'aiuto di Dio, di essere buoni testimoni, al fine di creare migliori Esploratori, ma soprattutto, in un'ottica di lungo periodo, buoni Cristiani e buoni cittadini.

Al campo scuola di secondo tempo, fra le varie cose, ci è stato proposto un canto, intitolato *"Canto dei Vecchi Lupi d'Italia"*. Mi è rimasto veramente impresso: in pochi versi, infatti, credo riassume ciò che è il nostro servizio:

*"Cuore sincer
e tanto amore da donar.
Qualcun chiamò
e noi rispondere vogliam
ma chi siamo in verità?
Siamo quelli che han fatto la scelta
di servire il Signore
aiutando i bambini a crescere
nella mente, nel corpo e nel cuor.
....."*

A tutti coloro che leggeranno...

"Il favore della Giungla vi accompagni"

Che la vostra, sia sempre una Buona Caccia

Giovanni