



Sussidio Pratico



SUSSIDIO PRATICO

Scritto e curato da
Roberto Dusi Assiscout Abano

SEMPRE PRONTI
WWW.ASSISCOUT.ORG

SUSSIDIO PRATICO

WWW.ASSISRONTI
SEMPRE SU SCOUT.ORG

Indice

Premessa	Pag. 4
Prima riunione	Pag. 4
Schema	Pag. 4
Saluto Lupetti al Capobranco	Pag. 5
Saluto dei Lupetti	Pag. 5
Giochi	Pag. 5
Giochi a Sestiglia	Pag. 5
Chianista	Pag. 5
Seduti	Pag. 5
Cerchio di Fato - Grande Cerchio	Pag. 6
Il Grande Urlo	Pag. 6
Specialità	Pag. 6
Quali sono le specialità	Pag. 7
Soccorritore - Informativo - Spirito Scout	Pag. 7
Topografo - Naturologo - Atleta - Artista	Pag. 8
Giornalista - Collezionista - Mani Abili	Pag. 9
Capi e Vicecapisestiglia	Pag. 9
Cerimonia d'investitura del Caposestiglia	Pag. 10
Cerimonia d'investitura del Vicecaposestiglia	Pag. 10
Entrata nel Branco del Capobranco	Pag. 10
Cerimonia per l'accoglienza nel Branco del Capobranco	Pag. 11
Sestiglie	Pag. 11
Giochi per la formazione delle sestiglie	Pag. 12
Totem	Pag. 13
Conoscenza reciproca	Pag. 13
Giochi di conoscenza	Pag. 14
Procedura di ingresso nel Branco	Pag. 15
Procedura di uscita dal Branco	Pag. 15
Progressione Personale	Pag. 16
Zampate	Pag. 16
Esempio di foglio sulla Progressione Personale	Pag. 17
Foglio sul quaderno di Caccia sulla Progressione Personale	Pag. 17
Le zampate di: Nome e cognome	Pag. 18
Cartellone sulla Progressione di Sestiglia	Pag. 19
Urlo di Sestiglia	Pag. 19
Quaderno di Caccia	Pag. 20
Dati anagrafici del Lupetto	Pag. 20
Momento allegro (o dolce)	Pag. 20
Uniforme	Pag. 21
Uniforme e Stemma	Pag. 21
Il Libro della Giungla	Pag. 22
Gioco Giungla	Pag. 22
Rupe del Capobranco	Pag. 23
Danze Giungla	Pag. 23
Danza del Giorno Notturno della Giungla	Pag. 24
Danza della fame di Kaa	Pag. 24
Danza del Fiume Rosso	Pag. 25
Danza della morte di Shere-khan	Pag. 26
Servizi di Sestiglia	Pag. 27
Le Borse di Sestiglia	Pag. 27
Attività ricreative	Pag. 27
La Tana	Pag. 28
Il Casetto del lupetto	Pag. 29

SUSSIDIO PRATICO

Premessa

Questo libretto non è un trattato di pedagogia ma, frutto della mia esperienza come Capobranco, vuole essere essenzialmente una guida, un aiuto, un sussidio e uno spunto per tutti i Capibranco o anche per coloro che aspirano o vogliono cimentarsi nella difficile arte di guidare un Branco di Lupetti.

Non è facile fare Akela (Capobranco), occorre innanzi tutto una buona preparazione che si ottiene essenzialmente con questi ingredienti di base:

- 1- Una dose di conoscenza metodologica,
- 2- Due dosi di altruismo
- 3- Tre dosi di disponibilità,
- 4- Quattro dosi di pazienza,
- 5- Cinque dosi di animazione,
- 6- Sei dosi di tranquillità,
- 7- Sette dosi di autocontrollo,
- 8- Otto dosi di comprensione,
- 9- Nove dosi di allegria,
- 10- Dieci dosi di entusiasmo.

Tutti questi ingredienti devono essere mescolati in un gran calderone, si aggiunge un pizzico di tempo, un pizzico di serietà e si mescola per un paio d'anni, alla fine si condisce il tutto con l'esperienza acquisita. Le dosi, in ogni modo, variano secondo la disponibilità.

SUSSIDIO PRATICO

Non si può guidare un Branco senza un'adeguata esperienza, è necessario che fare il Capobranco la si deve perdersi, perdersi in un'attività, più tempo si perde e più si apprende e si impara, si deve avere nuove idee, di sperimentare cose diverse e specialmente di aumentare le dieci dosi degli ingredienti di cui sopra.

Prima riunione

Schema di una prima riunione con un nuovo Branco. Tempo previsto due/tre ore fino a che non si è preso confidenza con il Branco, con se stesso e con la metodologia.

Schema

Saluto dei Lupetti— Akela—Saluto Lupetto— Gioco atteso— Chiamata - Seduti— Cerchio all'aperto o grande cerchio— Grande urlo: come eseguirlo Specialità— Prossimi capi e Vicecaposestiglia— Entrata nel Branco dei Cuccioli— Cerimonia d'accoglienza nel Branco dei Cuccioli— Sestiglie— Totem— Inizio per conoscenza reciproca— Verifica del Branco— Urlo di Sestiglia— Qui dentro no di caccia— Dati anagrafici— Momento all'aperto (silce) - Uniforme— Progressione di Sestiglia— Cartellone sulla Progressione di Sestiglia— Foglio sulla propria P.P.— Zampate— Libro della giungla— Foco giungla— Rupe del consiglio (comportamento da bandar)- Danze— Canzoni— Fiume di Kaa— Fiore rosso— Danza della morte di Shere-Khan— Senso di risparmio (risparmi di sestiglia)- Le buone azioni (B.A.) - Attività psiche.

Saluto dei Lupetti al Capobranco

Man mano che i Lupetti arrivano devono abituarsi a salutare Akela e i Vecchi Lupi che li attendono: danno la mano sinistra e con la destra fanno il saluto. Il Lupetto dicendo "Buona caccia" ricevendo la stessa risposta.

Saluto Lupetto

Fatto in questo modo: si dà la mano sinistra, la mano destra si porta alla tempia, contemporaneamente si piegano l'anulare e il mignolo tenuti poi fermi dal pollice piegato (sta a significare che il più grande protegge e aiuta i più piccoli), l'indice e il medio si tengono diritti e alzati come una "V", il medio si appoggia alla tempia (le due dita "V" rappresentano le orecchie del lupo, così all'ascolto).

Gioco attesa

Il breve gioco attesa si fa per impedire che i Lupetti (a mano a mano che arrivano) creino confusione. Schiamazzo quindi, opportuno, fare un gioco in cui i Lupetti devono rimanere coinvolti, attenti, e senza attesa, alla loro venuta.

Gioco attesa

Akela sarà presente, davanti alla tana almeno mezz'ora prima, per attendere i Lupetti che man mano arriveranno. Ciò può dare sollievo e fiducia se il Capobranco non è presente. I giochi attesa si fanno prima del inizio della caccia, o prima di entrare in tana (se i Cuolioli non si comportano da veri Lupetti, creando per sé e per gli altri pericoli di sorta). I giochi attesa sono piccoli giochi nei quali sono coinvolti i bambini man mano che arrivano in Tana. Non sono grandi, giochi collettivi da competizione, ma giochi leggeri e nel contempo divertenti.

Chiamata

Quando tutti sono arrivati finisce il gioco attesa e si chiamano. La chiamata è fatta da Akela o da Bagheera (laddove Akela non possa farlo), e si fa così gridando: LUUUPI LUPI LUPI! (il primo lupetto più lungo) Ogni Lupetto (dove si trova) grida LUUPO! E corre in gran fretta al luogo della chiamata cantando: AKELA CHIAMA, AKELA CHIAMA, AKELA CHIAMA AL GRAN CERCHIO, CORRIAMO SU, CORRIAMO SU CHI PRIMO ARRIVERÀ, SI, SI, TUTTI PRESENTI ALL'APPELLO, SI SI TUTTI VENGANO IN TANA. Questa è la tipica chiamata dei Lupetti. Deve essere fatta bene, altrimenti si fanno allontanare i Lupetti e si ripete la chiamata. Una cosa da ricordare per i Capibranco, evitate di usare il fischietto (rappresentando, il medesimo, l'ululato del giovane lupo che seguivano il perfido Shere Khan e non il Branco).

Seduti

Alla parola detta da Akela ISSA00! Ci si siede a terra rispondendo OOISSA. Alla parola OOISSA! Tutti i Lupetti si alzano rispondendo ISSA00.

Cerchio di Parata o Grande Cerchio

Per fare il cerchio di parata, i Lupetti si dispongono, per sestiglia, in un unico cerchio, tutti si afferrano per mano e, allargando le braccia, s'indovaggia cantando fino ad ottenere un grande cerchio. Dopo che si sta in questa posizione di attenti. Siccome sono in Cerchio in Sestiglia, quello sarà sempre in quella posizione.

Il Grande Urlo

Si esegue in questo modo: in cerchio di parata, Totem al centro al cerchio. Akela avrà già deciso chi condurrà il grande urlo (deve essere un lupo anziano). I Cerchioni fanno un passo indietro; non possono fare il grande urlo fino a quando non hanno pronunciato la promessa. Seguono le varie fasi:

1a Akela grida - Lupetti, vostro!

2a Tutti i Lupetti gridano - meglio!

3a Akela grida - a caccia pronti per il Grande.

4a A questo punto i Lupetti eseguono un saltello e gridando URLÒ! si accucciano a terra sulla punta dei piedi e le braccia sono all'interno delle ginocchia tenendosi in equilibrio con l'indice e il medio delle mani, il capo abbassato.

5a Il Lupetto anziano inizia gridando alzando la testa - aaaa keela -deeeel -noos - troo- meglio! La parola che sarà gridata da tutti che si alzano con un saltello e portano l'indice e il medio uniti al di sopra delle orecchie - e si appressano alle orecchie.

6a Il Lupetto anziano grida il primo a voce alta poi si alza per che viene grida - nostro meglio - nostro meglio - nostro meglio - nostro meglio. A questo punto tutti allargano le dita (abbassandole leggermente) come il saluto.

7a Il Branco grida - meglio meglio - meglio meglio.

Poi il Branco abbassa la mano sinistra e resta sul saluto fino a che Akela e i Vecchi Lupi rispondono con il saluto Lupetti. Fine del Grande Urlo all'inizio e alla fine delle attività.

Se siete dei nuovi Capibranco è fondamentale, all'inizio della vostra attività una verifica ed un controllo delle varie specialità in presenza.

È necessario che ad ogni Lupetto che abbia qualche specialità, un ulteriore impegno (dalle di conferma. Le specialità hanno lo scopo di affermare il carattere e lo sviluppo fisico e dovranno essere ben aggiati a prenderle. Tutte le prove descritte possono essere realizzate dai Lupetti, tuttavia si chiede che qualcuno si trova in difficoltà, non siate a renderglielo più facile. È vero anche che le specialità non vanno regalate! L'importante è l'impegno che il Lupetto dimostra per la inventarsi nuove prove, per sostituire quelle che, in base alle condizioni del proprio Branco, paese, anziché città, ceto sociale, disabili, collaborazione genitori, le mancanze o meno di uno dei genitori e altro.

Bisogna, ad ogni modo, avere un poco di manica larga. È molto importante

non insistere molto se un Lupetto non riesce a prendere quel tipo specialità, cambiatela con un'altra a lui più consona; conoscendo bene il Lupetto conoscerete anche la sua predisposizione ad avere alcune qualità piuttosto che altre, preferendo magari la manualità piuttosto che artistica o l'intimità piuttosto che la sportività.

È altrettanto importante che Akela non si soffermi troppo sulla specialità presa con facilità dal Lupetto, ma che insista sulla specialità dove pecca. Il Branco con molte specialità è un Branco fiero e in gamba.

Quali sono le Specialità

Le Specialità in Assoluto sono 10 così suddivise:

1 SOCCORRITORE

1) Conoscere a memoria i numeri di telefono di: Verde

*Vigili Urbani *Carabinieri e dimostrare di saper riconoscere le situazioni in cui è necessario fare tali telefonate e saperle effettuare con competenza.

2) Essere in grado di: medicare una piccola ferita, fermare il sangue dal naso, intervenire in caso di piccola scottatura.

3) Saper riconoscere i deboli e i punti vitali (per esempio: il collo, la nuca, il petto, l'addome, il collo e il fianco) e guardare sempre a destra e sinistra, che non arrivino macchine, prima di attraversare; è importante attraversare sempre sulle strisce pedonali;

4) Tenere sempre in ordine l'assetto del Primo Soccorso che hai a casa.

2 INFORMATICO

- 1) Saper distinguere i vari componenti di un computer.
- 2) Saper adoperare un computer.
- 3) Sapere cos'è internet.
- 4) Sapere cos'è un motore di ricerca.
- 5) Saper spedire una Email.

3 SPIRITO SCOUT

- 1) Conoscere e disegnare le bandiere dei Paesi appartenenti alla Comunità Europea;
- 2) Aver raccolto almeno tre diversi distintivi scout (italiani o stranieri);
- 3) Comportarsi sempre con gentilezza e lealtà verso il prossimo;
- 4) Sapere in linea di massima la vita di B.P
- 5) Sapere la storia dell'Associazione e del proprio Gruppo.



4 TOPOGRAFO

- 1) Saper usare una bussola.
- 2) Saper bene 8 punti cardinali.
- 3) Saper orientare una cartina.
- 4) Conoscere i segni della pista e saperli realizzare con i sassi, i rami secchi...;
- 5) Conoscere l'indirizzo e il numero civico di casa propria, della scuola, della sede scout, della stazione dei Carabinieri e dei parchi pubblici della tua città;

5 NATURALISTA

- 1) Fotografare e disegnare almeno 5 alberi e 5 fiori tipici della zona in cui abiti e saperli riconoscere;
- 2) Conoscere i principali tipi di nuvole;
- 3) Conoscere e saper distinguere alcune rocce e minerali della propria zona e iniziare una collezione di sassi;
- 4) Essere consapevole che la natura va rispettata ed aver partecipato ad almeno un'operazione ecologica (per esempio costruzione di nidi, pulizie di un monte, piantare alberi ecc.).

6 ATLETA

- 1) Se fai uno sport dovrai conoscere le regole principali e applicarle sempre con correttezza e serietà; nel caso di un nuovo sport dovrai conoscerle e applicarle con un certo rispetto;
- 2) Dovrai conoscere le regole e i gesti giusti per un baseball lupetto, rugby lupetto.
- 3) Dovrai effettuare un percorso giuocato nel minor tempo possibile.

Da aggiungere tutte le prove di giocatore di squadra (qualora le specialità siano terminate)

7 ARTISTA

- 1) Conoscere le principali tecniche di utilizzo dei colori a tempera, pennarelli, pastelli, cere, ecc... e illustrare: una storia, un animale, una natura morta, un paesaggio, una persona;
- 2) Realizzare un piccolo lavoro di scultura ed un collage;
- 3) Tenere in ordine il proprio Q.d.C. ed illustrarlo con disegni.
- 4) Conoscere le note musicali e saperle leggere correttamente;
- 5) Se sai suonare uno strumento devi essere in grado di eseguire una canzoncina scout;
- 6) Conoscere e cantare le canzoni del canzoniere scout.



SUSSIDIO PRATICO

8 GIORNALISTA

- 1) Possedere una macchina fotografica, conoscerne il funzionamento e l'utilizzo più corretto.
- 2) Foto a fare e descrivere: * un'uscita scout * le Vacanze al Branco * la tua famiglia * un animale * un paesaggio.
- 3) Fare un cartellone con le foto fatte e descriverle.
- 4) Scrivere almeno 2 articoli per il Giornalupo.

9 COLLEZIONISTA

Collezionare qualche cosa: (francobolli, minerali, conchiglie ecc.) e saperla descrivere.

10 MANI ABILI

- 1- Saper eseguire alcuni semplici nodi scout:
* nodo piano * nodo parlati * nodo bandiera
* nodo del tessitore * nodo scorsoio semplice
- 2- Realizzare un oggetto per la Caccia con le proprie mani (tecnica libera).
- 3- Utilizzare con il massimo rispetto gli strumenti di



SUSSIDIO PRATICO

Capisestiglia e Vicecapisestiglia

Probabilmente se è la prima volta che guidate un Branco non conoscete molto bene i Lupetti.

Vi sarà difficile stabilire chi può fare il Caposestiglia e chi il vice. Se potete, fatevi consigliare dal precedente Capobranco, altrimenti verificate quanto segue:

- 1° L'età di appartenenza al Branco: (almeno due anni).
- 2° Le specialità conquistate: più ne ha e più è candidato ad essere Caposestiglia.
- 3° Le presenze: verificate sul tabellone delle presenze quante volte è mancato alle riunioni.
- 4° Le cacce: verificate quante volte è venuto alle Cacce.
- 5° I vestiti: un bravo Lupetto viene alle riunioni sempre in uniforme.
- 6° Il Quaderno di Caccia: controllate il loro Quaderno di Caccia, se è ordinato e meritevole.

Cerimonia d'investitura del Caposestiglia

Branco in cerchio di parata, in silenzio e tutti in uniforme. Akela chiama il Lupetto designato il quale corre davanti a lui facendo il saluto scout.

Akela: Vorrei aritarmi a condurre la sestiglia dei (...colore di Sestiglia)

Lupetto: Sì, farò del mio meglio.

Akela: Ti nomino Caposestiglia dei (...colore di Sestiglia), gli attacca le due strisce gialle sulla camicia).

Akela: Sono certo che farai del tuo meglio per aiutare tutta la tua Sestiglia, specie i più inesperti, in modo che tutta la Sestiglia dei (...colore di sestiglia) sia sempre più in grado di fare il suo dovere.

Il Lupetto saluta Akela e i Vecchi Lupi (saluto Lupetto) si volta, saluta tutto il Branco, quindi va a salutare ogni membro della sua Sestiglia (saluto Lupetto).

Cerimonia d'investitura del Vicecaposestiglia

Il Branco è in cerchio di parata, tutti in perfetta uniforme.

Akela chiama il Lupetto designato il quale corre davanti a lui salutandolo (saluto Lupetto).

Akela: Vorrei aritarmi a condurre la sestiglia dei (...colore di Sestiglia)

Lupetto: Sì, farò del mio meglio.

Akela: ti nomino Vicecaposestiglia dei (...colore di Sestiglia) (gli attacca la striscia gialla sulla camicia).

Akela: sono certo che farai del tuo meglio per aiutare il tuo Caposestiglia e tutta la Sestiglia dei (...colore di Sestiglia).

Il Lupetto saluta Akela e i Vecchi Lupi (saluto Lupetto), si volta, saluta tutto il Branco quindi va a salutare ogni membro della sua Sestiglia (saluto Lupetto).

Entrate nel Branco dei cuccioli

Quando i genitori portano il loro figlio cercate di colloquiare con loro in modo da sapere:

- 1° Il motivo della loro scelta.
- 2° Le loro eventuali esperienze scout.
- 3° La loro disponibilità ad un eventuale coinvolgimento. (Se far da mangiare durante una caccia o alle V. di B., intervenire alle cerimonie, partecipare a cacce congiunte Lupetti - Genitori, la loro disponibilità al ripascimento di eventuale materiale che possa servire al Branco ecc. ecc.)
- 4° Se si ha la conoscenza o meno del metodo scout.

Sovete, quindi, cercare di capire con quanta percentuale tali genitori possono essere utili.

Cerimonia per l'accoglienza nel Branco dei Cuccioli

Per rendere più piacevole l'accoglienza e la conoscenza dei Cuccioli da parte del Branco, è utile fare una breve cerimonia che ricorda quando Mowgli e i Cuccioli furono accettati dal Branco dei lupi di Seonee. Vorrei ricordare che tutte le cerimonie Scout sono: semplici e serie, mai pompose o austere.

Tipica cerimonia di stile "Giungla".

Prima dell'inizio della cerimonia avrete nascosto un sacchetto con dentro dei dolcetti (saranno poi spartiti fra tutti i bambini)

Tutti i Lupetti sono in cerchio e seduti, mentre i Cuccioli sono seduti in mezzo al cerchio.

Akela: quando nel Branco dei lupi di Seonee dovettero entrare a far parte dei Cuccioli, essi erano disposti al centro del cerchio in modo che i lupi potessero vederli bene. Di quanto in quanto, un lupo si avvicinava a loro, li guardava attentamente e parlava al suo naso, con passi che non facevano rumore.

Così farà anche il nostro Branco. Uno per volta, i Lupetti si alzano, girano attorno al gruppetto dei Cuccioli e li guardano con attenzione, quindi tornano al suo posto, quando il lupo che si è seduto, si alza il prossimo che farà altrettanto. Il tutto deve essere fatto nel massimo silenzio.

Ogni tanto, Mowgli, della famiglia di Mowgli, si alza e legge la Legge. Il guardiano che è il più anziano del Branco, si alza e dice:

Ad un certo punto entrerà Shere-Khan (il tigre) che dirà:

sono Shere-Khan la tigre reale, i Cuccioli sono mie prede, che centrano i Cuccioli d'uomo tra i Lupi, il perché?

La Legge della giungla dice che quando sorge una contestazione circa il diritto dei Cuccioli di essere accettati dal Branco, devono parlare a loro favore almeno altri due.

Akela dirà: chi parla a loro favore?

Entrerà un altro aiuto (Baloo) che dirà: io, Baloo parlo a favore dei Cuccioli, lasciateli correre con il Branco, io stesso insegnerò a loro la Legge!

Akela: Baloo ha parlato, occorre che parli un altro!

Entra Bagheera: Oltre alle parole di Baloo, io aggiungo un toro, un grasso toro ucciso e mesco che sarà vostro, se voi accetterete i Cuccioli d'uomo.

Branco: sì, accetiamoli! Dov'è il toro Bagheera? Tutti corrono a cercare il Toro di Bagheera. Chi lo trova spartirà con tutto il Branco il contenuto.

Sestiglie

La Sestiglia è un elemento metodologico della Branca Lupetti. È necessario, quindi, procedere in breve tempo alla formazione delle Sestiglie. Cercate di rendere omogenee le Sestiglie che dovrebbero essere composte da: due Lupi anziani (il Caposestiglia e il Vicecaposestiglia), due

Lupetti e due Cuccioli. Se ci sono parentele tenetele unite, così come amicizie o le vicinanze abitative. In questo modo avrete Sestiglie molto pronte e in grado di fare impegni collettivi. Si fanno le Sestiglie attraverso un gioco in modo da rendere più gradevole la loro formazione. Vedete già come si formano le Sestiglie.

Giochi per la formazione delle Sestiglie

1° gioco: Anim. di giungla.

Preparazione: tanti cartoncini quanti sono i Lupetti - disegnatate su sei cartoncini lo stesso animale (Akela, Bagheera, Kaa, Baloo dipende da quante sestiglie potete fare). Altrettanti foglietti su sei scriverete: trova Akela, altri sei trova Bagheera ecc. Piegatate i foglietti e, secondo come volete che siano formate le sestiglie, scriverete sul dorso di ogni foglietto il nome del Lupetto o del Cucciolo (se ci sono nomi uguali mettete anche il cognome).

Comincia il gioco:

Fate spargere, dall'aiuto, i cartoncini nel prato. Consegnate i foglietti col proprio nome ad ognuno (nessuno deve aprirlo).

Portateli fuori e al via, ognuno prende il proprio foglietto e cerca il cartoncino col animale che sta sul foglietto. Quando lo trova lo mostra al animale uguale e corre a unirsi ad Akela. Dopo un po' di tempo si formano anche il branco di sestiglia, disegnatate gli animali col colore di sestiglia: Akela in rosso, Bagheera in nero, Kaa in bianco, Baloo in grigio.

2° gioco: puzzle delle parole nascoste.

Preparazione: tanti cartoncini quante sono le Sestiglie che volete formare. Sul primo scriverete con pennarello la seguente frase: SIAMO D'UNO STESSO SANGUE TI È PIÙ GRANDE UN ALTRO: LA GIUNGLA È GRANDE E IL CUCCIOLO È PICCOLO, su un altro: È TEMPO DI METTERSI NUOVAMENTE IN CAUCIA, e su un altro: CONVIENE LA LEGGE GUARDATE BENE I LUPI. Tagliate ogni cartoncino in sei pezzi e sul retro scriverete il nome del Lupetto o del Cucciolo che formerà la Sestiglia (sei pezzi sei nomi diversi). Così farete anche con gli altri cartoncini. Mescolate tutto e spargete i cartoncini per il prato.

Comincia il gioco:

Al via i Lupetti devono cercare il cartoncino col proprio nome. Si riuniscono e cercano di comporre la frase esatta. Quando la sestiglia ha composto la frase correrà da Akela e mostrerà la frase esatta.

3° gioco: dolci sorpresa.

Preparazione: procuratevi un sacchettino di anisette (zuccherini al gusto di anice) che sono di diversi colori. Sei per ogni colore li metterete in sei

SEMPRE SUOILGRO

SUSSIDIO PRATICO

sacchetti separati e vi scriverete sopra il nome di chi farà parte della sestiglia quindi: vi saranno sei sacchetti con uno zucchero dello stesso colore e sei nomi, (uno per ogni sacchettino) per fare la Sestiglia. Farete ciò preferendo sestiglie potrete fare. Spargerete i sacchetti per il Totem.

Comincia il gioco: Al via i Lupetti e i Cuccioli devono andare a cercare il sacchettino con il proprio nome, riunirsi e correre da Akela, con ognuno il proprio sacchettino integro, (non mangiare il contenuto). Quando tutti si sono presentati si mangia il contenuto.

4° gioco: funghi mangerecci.

Akela ha già deciso come sarà formata ogni Sestiglia. In questo caso si presume che le Sestiglie da formare siano quattro.

Preparazione: tagliare i funghi a forma di fungo per quanti sono i Lupetti. Su sei si scrivete: FUNGO PORCINO, su sei FUNGO PRATAIOLO, su sei: FUNGO FINFERLO, e su altri sei scrivete: FUNGO CHIODINO. Quindi mescolateli e spargeteli qua e là, distanziati l'uno dall'altro, sul prato.

Comincia il gioco: Conoscete un foglietto con il proprio nome ad ogni Lupetto o Cucciolo, all'interno del quale è stata scritto che tipo di fungo dovrà cercare. Il fungo da cercare sarà uguale per ogni componente della Sestiglia che volete formare. Alla tutti escono sul prato e ognuno aprirà il proprio foglietto e cercherà il fungo scritto. Una volta trovato lo griderà

SUSSIDIO PRATICO

Il Totem è il simbolo di riconoscimento del Branco. Si porta quando si fa il Grande Urlo, in quel caso si tiene al centro del cerchio; quando si fa una caccia, piccola o grande che sia, si porta via.

È un grande onore portare il Totem; Akela lo farà portare al Lupetto più meritevole e chi lo porta dovrà dimostrare che in quel momento è il Lupetto più in gamba del Branco. Per abbellire il Totem potete mettere delle fettucce di stoffa del colore delle sestiglie.

Inoltre, ogni Lupetto che guadagna una specialità, corrisponderà due fettucce di stoffa, una del colore di sestiglia e una del colore della specialità, e le attaccherà al Totem. Più strisce ci sono, più il Branco è in gamba.

Conoscenza reciproca

La prima volta che si partecipa a una riunione di Branco è necessaria la conoscenza vicendevole.

Questa conoscenza è meglio farla in un clima allegro (evitare un imbrosciato brusco e troppo serio) e giocando.

Giochi di conoscenza

1° La festa di compleanno.

Tutti sono seduti. Incomincia Akela: cari fratellini, immagino che oggi sia il mio compleanno. Siete stati tutti invitati alla mia grande festa ma nessuno di noi si conosce a vicenda. Incominciamo a presentarci! Akela invita un bambino e gli chiede come si chiama, poi presenterà quel bambino ad un altro e così via fino a che tutti sono stati presentati. Non importa ricordarsi i nomi di tutti, l'importante è che l'atmosfera sia gioiosa.

2° Sono seduti sull'erba.

Tutti sono seduti sulle sedie, se ne lascia una vuota. Akela invita un Lupetto a sedersi sulla sedia vuota, quando si siede urla: "sono seduto". Il Lupetto che era seduto all'a destra del precedente va ad occupare il posto vuoto e dirà: "sull'erba con l'amico". Quello alla destra del secondo, occupando la sedia libera dirà il proprio nome. Si continua fino a che tutti hanno detto il proprio nome.

3° La catena dei nomi.

Tutti in cerchio, fronte al centro. Il primo Lupetto alla sinistra di Akela dirà il proprio nome in questo modo: battendo le mani e poi saltellando - esempio: Alessandro, A batte le mani - LES batte le mani - SAN farà un saltello - DBO un saltello. Poi tutti insieme ripeteranno parole, gesti e saltelli. E così via.

4° A lamina azzurra

Tutti in piedi, fermi e in ordine sparsi e a distanza distanziato. Il silenzio deve essere assoluto per la buona riuscita del gioco. Akela fa chiudere gli occhi a tutti. Al via chi ha il nome che incomincia con la "A" lo dice a gran voce, se c'è un altro che ha il nome che inizia con la stessa vocale lo dirà a gran voce e cercherà, con gli occhi chiusi, il compagno del primo nome e si accoderà a formare una fila indiana mettendogli le mani sulle spalle. Quando il primo sente le mani sulle spalle ripeterà a gran voce il nome e subito dopo lo ripeterà il secondo.

Se non c'è un altro che inizi con la stessa lettera resterà da solo e potrà aprire gli occhi.

Tocca poi al prossimo in ordine alfabetico.

Quando la prima lettera ha formato la fila (oppure è da solo), Akela farà cenno al primo di dire il suo nome, di modo che i secondi o il secondo) possano localizzarlo ed unirsi ad esso. Potendo così aprire gli occhi. Ogni volta la fila indiana ripeterà il proprio nome.

È chiaro che ci deve essere il massimo silenzio affinché ognuno localizzi la voce del compagno alla fila.

Raccomando la lealtà, che consiste nel non aprire gli occhi per sbirciare la prima volta che si dice il proprio nome.

Verifica del Branco: le Stelle

Se diventate l'Akela di un Branco già formato negli anni precedenti sono certamente molto utili le seguenti verifiche:

Prima stella: quanti sono, cosa hanno fatto per conquistarla. Fate fare una prova-verifica prima di impegnarli per la Seconda Stella.

Seconda Stella: quanti sono, cosa hanno fatto per conquistarla.

Aggiungete, in ogni modo, una prova-verifica.

Prove 1ª Stella

Il Lupetto che vuole guadagnarsi la Prima Stella dovrà superare queste prove:

1° Fare molto bene (e bene a occhi chiusi) il nodo piano e il nodo a rete e dire a che cosa servono.

NODO PIANO



NODO RETE



2° Fare bene alcuni esercizi fisici quali: saltare con la corda (Akela avrà verificato in precedenza quanti salti era capace di fare. Dovrà riuscire a eseguire almeno 5 salti in più), due capriole, saltare a piè zoppo per 15 metri e tornare con l'altro piede, cinque flessioni sulle braccia eseguite bene.

3° Conoscere l'ordine dei punti di direzione e i quattro intermedi:

4° Conoscere, dell'alfabeto morse le lettere formate da soli punti e le equivalenti lettere formate da sole linee.

5° Conoscere, dell'alfabeto morse le lettere formate da soli punti e le equivalenti lettere formate da sole linee.

6° Conoscere, dell'alfabeto morse le lettere formate da soli punti e le equivalenti lettere formate da sole linee.

Akela farà scrivere in alfabeto morse sul Quaderno di Caccia queste parole: STUO MESTO MOSTI MISTO MIMO

Inoltre dovrà avere:

1° L'uniforme sempre in ordine.
2° Almeno una specialità.
3° Il Quaderno di Caccia ben ordinato.

Prove 2ª Stella

Il Lupetto che vuol guadagnare la Seconda Stella deve:

1° Ripetere tutte le prove della prima stella.
2° Fare bene il nodo margherita e il nodo parlato sapendo che cosa servono.

NODO MARGHERITA



NODO PARLATO



3° Fare bene i seguenti esercizi fisici:

Il doppio del salti con la corda eseguiti per la 1a stella, Due capriole indietro, dieci flessioni sulle braccia eseguite bene.

4° Conoscere anche le lettere sandwich del morse:

K _ . P _ . X _ .

Fai scrivere sul Quaderno di Caccia le seguenti parole:

TEMPIO MOSTRI STORIE SPORTE PREMIO

5° Aver tenuto durante l'anno scout un comportamento esemplare. Branco, da bravo Lupetto, con poche assenze.

6° Avere almeno una specialità.

Inoltre: uniforme sempre in ordine e Quaderno di Caccia ben ordinato.

Progressione Personale

La Progressione Personale non è altro che la visualizzazione dei progressi che ogni Lupetto sta facendo nel corso della sua permanenza nel Branco. È quindi, un modo per verificare la crescita personale di ogni Lupetto. Dalla Progressione Personale potete, quindi, avere sotto controllo la vita "Lupetto" di ogni membro del Branco.

La vita del Lupetto in Branco si divide in quattro parti:

1a parte - Lupetto Zampa Tesa.

2a parte - Lupetto Prima Stella.

3a parte - Lupetto Seconda Stella.

4a parte - Lupetto Zampa Tesa. Il primo anno si divide in Lupetto Prima Stella.

Il Lupetto Prima Stella, diventa Seconda Stella al secondo anno nel Branco.

SUSSIDIO PRATICO

Zampata

Io usavo imprimere sul foglio della Progressione Personale e sul Cartellone della Progressione di Squadriglia, una Zampa di Lupetto ricavata da una gomma per cancellare intagliata a stampone per timbri, ogni qualvolta che ritenevamo che il Lupetto meritasse la Zampata, chiaramente sul rettangolo equivalente al livello raggiunto. (Qui parlo singolarmente come Akela ma è sottinteso e necessario, data la delicatezza dell'argomento, che, anche l'aiuto Capobranco e tutto lo staff, collaborino attivamente).

Sia chiaro, in ogni caso, che il Capobranco è libero di esprimere la propria fantasia, sia che quanto riguarda la visualizzazione del cartellone sulla Progressione di Squadriglia, sia la visualizzazione personale del foglio sulla Progressione Personale.

Un esempio di gomma da cancellare con intagliata la zampa di Lupetto.



Esempio di foglio sulla Progressione Personale

Il modo è che il Lupetto sia sempre al corrente della propria Progressione Personale e di tenergliela visibile sul proprio Quaderno di Caccia.

Esso è il più importante, va cambiato ogni anno o a seconda della propria Progressione nel Branco, e potrebbe essere fatto in questo modo:

Prima parte: un rettangolo con qualifica (Zampa Tenera o Prima Stella o Seconda Stella o Terza Stella) quindi, nome e cognome del Lupetto.
Seconda parte: un grande rettangolo per apporvi le Zampate.

È assai importante, per le sestiglie in generale e per l'intero Branco in particolare, che non vi siano eccessive differenze tra Lupetti della stessa Sestiglia (evitando di demoralizzare chi "non ce la fa").

Bisognerà, quindi, fare tutto ciò che la Progressione (seppur personale) sia quasi allo stesso livello per tutti i Lupetti della stessa Sestiglia.

Seguire e incentivare, in modo particolare chi resta indietro, può essere una maniera per aiutare il Lupetto un po' pigro, magari consigliandolo e facendogli fare delle prove un po' difficili, un esempio per capire meglio:

Se il Lupetto non riesce a saltare una corda (magari a due per ogni corda) fa tre salti in più, se fa due salti in più fa cinque salti in più dandogli una settimana o due per allenarsi, sono sicuro che ce la farà.

un bravo Lupetto non morde mai.

Foglio sul Quaderno di Caccia della Progressione Personale

Nella pagina successiva c'è rappresentato un facsimile del foglio della Progressione Personale.

Da cambiare ogni anno o in base alla propria Progressione Personale.

Si mette una zampata per ogni quadratino.

Le zampate di: Nome e Cognome



Cartellone sulla Progressione di Sestiglia

Se la Progressione Personale è visualizzabile attraverso la pagina del Quaderno di Caccia di ogni singolo Lupetto, il cartellone della Progressione di Sestiglia visualizza, invece, la Progressione globale della Sestiglia, non ha, quindi, la stessa importanza del foglio personale sul Quaderno di Caccia. Il cartellone in tana potrebbe essere fatto in questo modo: diviso in tante parti quante sono le sestiglie con relativi nomi dei sestiglieri.

Sul cartellone andranno segnate le Zampate che ognuno guadagnerà sia a favore proprio sia a favore della Sestiglia di appartenenza. Il cartellone anzidetto è puramente indicativo, lasciato all'Akela esprimere la Progressione di Sestiglia e quindi del Branco con la propria fantasia. È, però, importante che sia sobrio e abbastanza colorato da attirare l'attenzione dei Lupetti.

GRIGI	ROSSI	BIANCHI
Nomi dei sestiglieri	Nomi dei sestiglieri	Nomi dei sestiglieri
SPAZIO PER LE ZAMPATE	SPAZIO PER LE ZAMPATE	SPAZIO PER LE ZAMPATE

Urlo di Sestiglia

Disporre le Sestiglie in luoghi distanti e dare un tempo non lungo affinché possano inventare un loro urlo, che faccia rima con il colore della propria sestiglia esempio:

NERI ci tesa alta e sempre fieri.

BIANCHI sempre attivi e mai stanchi.

ROSSI non ci fan paura i fossi.

GRIGI bravi buoni e sempre ligi.

Quaderno di Caccia

Il Quaderno di Caccia è una sorte di diario che ogni Lupetto deve avere e portare con sé ad ogni riunione e ad ogni caccia. Importante che i quaderni di caccia siano tutti uguali (per evitare differenze di ogni sorta).

È preferibile che il Quaderno di Caccia sia consegnato all'accettazione del Cuccio del Branco, e deve essere conservato con cura da parte di tutti.

Il Quaderno di Caccia deve essere così diviso:

Copertina: nome della Sestiglia e nome cognome del Lupetto.

1° Prima pagina: propri dati anagrafici completi.

2° Seconda pagina: nome della propria Sestiglia, dati completi dei fratellini di Sestiglia, urlò di Sestiglia.

3° Terza pagina: Foto di Sestigione Personale (a cura di Akela).

4° Quarta pagina: da questa pagina comincia il diario vero e proprio.

Sul Quaderno di Caccia il Lupetto annoterà un po' di tutto: dalle comunicazioni ai genitori, agli impegni personali; dalle attività svolte, alle Cacce, dalle Specialità, alla conquista della Prima, Seconda e terza Stella ecc.

Il Quaderno di Caccia sarà abbellito da disegni, poesie, barzellette e tutto ciò che possa servire per rendere il tutto più gradevole. Come diceva Bagheera a Mowgli: procurati il fiore rosso per rendere utile a suo tempo.

Dati anagrafici dei Lupetti

SUSSIDIO PRATICO

Oppure, il modulo è compilato e consegnato al CUB. Il modulo insieme con voi, consegnate a ciascuno un foglietto (magari già prestampato) dove ognuno annoterà i propri dati anagrafici completi d'indirizzo e numero telefonico.

Evitate di chiedere i nomi dei genitori per non creare imbarazzo nel Lupetto (potrebbero essere divisi o qualcuno deceduto).

Li chiederete direttamente ai genitori stessi quando parlerete con loro.

Momento allegro (o dolce)

Quando stilate il programma settimanale prevedete anche un momento di pausa, che non deve superare i 10 minuti, per stare insieme e magari ritemprarsi dalle fatiche fatte fino a quel momento, è il momento della merenda. Trovate senz'altro delle mamme disposte a fare dei biscotti o una torta per tutti. Tenete presente che anche questo è un momento per coinvolgere i genitori.

Questo momento fa parte della Formazione del Carattere del Lupetto, che si deve ricordare della merenda per tutti e che, anche in questo modo, compie una Buona Azione. Non vi preoccupate se la Tana si riempie di leccornie: potete incaricare i Capisestiglia di portare qualche cosa agli esploratori, che senz'altro gradiranno!

Uniforme

Ogni Lupetto (come i Capi) deve essere dotato di Uniforme Scout, essa distingue un ragazzo qualsiasi da uno che si può dire "è specialista".
Speciale perché tutti sanno che un Lupetto è più in gamba, più attivo, più affidabile e più buono di altri bambini, e nella vita farà di tutto per fare del proprio meglio in ogni circostanza.

L'Uniforme raffigura gli Scout di tutto il mondo: gesti, parole, cerimonie e il saluto e vuole dire ai fratellini di qualsiasi nazione.

Quando i Cuori hanno diventati "Zampe Tenere" è bene che abbiano l'Uniforme completa in regola (naturalmente anche i più Anziani).

Perciò dovrete aiutarli presso i genitori affinché il loro figlio abbia l'Uniforme regolare in brevissimo tempo.

Personalmente non amo vedere, in un Branco, Lupetti vestiti con modo variopinto e diverso.

Quando c'è riunione del Branco, ogni Lupetto è in servizio e non deve distinguersi da un altro perché indossa l'Uniforme.

Quindi tutti in Uniforme.

È chiaro che Akela e i Vecchi Lupi devono dare il buon esempio avendo, loro stessi, l'Uniforme perfetta.

SUSSIDIO PRACTICO

Al momento l'uniforme per i Lupetti è la seguente:

Cappellino verde a spicchio con visiera e con testa di lupo.

Maglietta polo verde chiaro.

Maglione invernale di lana verde. Pantaloni jeans scuri.

Fazzolettone di gruppo.

Distintivo omerale: sull'attaccatura della manica destra della maglietta polo.

Distintivo Bandiera Italiana appena sopra l'omeroale.

Distintivo di Specialità: manica sinistra della maglietta.

Promessa Tenace di Lupo: all'altezza del cuore.

Barrette gialle per capo e vice Caposestiglia: due per il Caposestiglia, una per il vice, da cucire sotto la promessa.

Stella 5te sopra la promessa.

Distintivo di Caposestiglia sulla spalla sinistra.

In questo caso la figura del Lupetto mostra un Lupo Anziano Caposestiglia.



Il libro della Giungla

Uno strumento principale, educativo e metodologico è "il libro della giungla" di Kipling. Baden Powell ne sfruttò la grande atmosfera fantastica, didattica ed educativa dei racconti per inventarsi e rendere la Banda Lupetti. Di tutti i racconti del libro della giungla è indispensabile raccontarli, i seguenti episodi:

- 1° I fratelli Mowgli: da raccontare in 4 riunioni incominciando da quando tutti il Branco è al completo.
- 2° La caccia di Maa: da raccontare in 6 riunioni.
- 3° Il fiore rosso: da raccontare in 4 riunioni.
- 4° La tigre! La tigre! da raccontare in 4 riunioni.
- 5° I cani rossi: da raccontare in 4 riunioni.
- 6° La corsa di primavera: da raccontare ai Lupi Anziani prima dei Passaggi.

Alternandoli di anno in anno, possono essere raccontati:

Come venne la paura, l'invasione della giungla, L'ankus del re.

Il Libro della Giungla venne adattato dopo una attività movimentata, in modo che i Lupetti, abbastanza stanchi, potessero riposare stando seduti e ascoltare più attentamente ciò che Akela racconta. S

arebbe meglio sapere a memoria ciò che si deve raccontare. Ai bambini piace sentir raccontare le storie. Il soggetto non è più "raccontare" ma leggere un libro. Raccontate il testo come un attore magari cambiando tonalità della voce per il dialogo. Il dialogo è più facile da ricordare con un lavoro in coppia. Non si deve parlare e senza distogliere, viceversa l'attenzione e gli occhi dei Lupetti sarebbero distratti da troppe e ampie gestualità. Raccontare una storia è un'arte che non tutti hanno come dote naturale. Ci si può avvicinare a questa arte leggendo e rileggendo a casa il brano che si deve raccontare, tenendo a memoria i punti principali (che non devono essere scordati) come: le parole maestre, i fatti salienti, le situazioni particolari e i nomi dei personaggi.

Successivamente raccontatevelo, per vedere se siete in grado di raccontarlo, e correggetevi se necessario. Potrà succedere, specialmente agli inesperti, di avere un po' di confusione le prime volte, ma non preoccupatevi. Il tempo che passa il tempo diverte e brava. Basta un po' d'impegno. Se vi capita di aver saltato qualche pezzo del brano, alla prossima riunione allacciatevi al brano precedente per raccontare ciò che avete trascurato, poi continuate con il nuovo brano.

Gioco Giungla

Al termine del racconto è doveroso lanciare un gioco di movimento. I Lupetti sono riposati e ansiosi di mettersi in moto. Restare nel silenzio e lanciare il gioco Giungla che faccia riferimento ai personaggi della Giungla che abbiamo appena raccontato.

Rupe del Consiglio

È un momento di verifica per il Branco dove tutti i Lupetti sono invitati a parlare, è anche un momento per ritrovare l'unità del Branco. Alla Rupe del Consiglio ognuno può dire la sua: come sta andando, cosa gli piace, cosa non gli piace, torti subiti ecc.. Attenzione! però, "si facevano molte poche macchere alla Rupe" ciò vuol ricordare che non si fanno nomi, un esempio per chiarire meglio il concetto: un fratellino mi ha fatto un calcio, non Giovanni, ma dato un calcio. La Rupe del Consiglio si può fare ogni qual volta il Capobranco lo ritenga opportuno: dopo un gioco movimentato nel quale non tutto è andato per il meglio per colpa di qualche Lupetto, dopo un piccolo scontro tra Fratellini; in sostanza ogni volta che c'è qualche piccola discussione nel Branco. È bene in ogni modo, che Akela limiti gli interventi affinché i Lupetti non cadano nel male.

La Rupe del Consiglio si fa in questo modo:

Akela fa la chiamata e quando tutti sono in cerchio, si va tutti alla Rupe (chi ha la fortuna di avere la Rupe fuori del Branco è fortunato), se non avete dello spazio fuori del Branco farete la Rupe. Tutti seduti in cerchio non molto grande; si fa in modo che tutti possano guardarsi in faccia. Akela seduto su una sedia (ma se alla Rupe: cioè un bel masso grande!), mentre tutto il Branco lo guarda in attenzione. Per aprire il dialogo, sarà Akela che inizierà a parlare. Parlerà di tutto ciò che gli viene in mente. Akela dirà: "ora fratellini, un minuto di silenzio, tutti i Lupetti possono e devono parlare, allora comincio io! Qui sta ad aspettare di dire qualcosa che riguarda il Branco, certamente non mancherà di fare critiche o elogi per il Branco che sta comandando. Parlerà poi il Lupetto alla sua sinistra, che è il Caposestiglia e così via. Si faccia attenzione alle critiche verso un specifico Lupetto: non vanno da fare non essendo punitive!

Danze Giungla

Le danze sono un momento tipico di espressione dell'intero Branco. In esse sono coinvolte tutte le parti del corpo, si può dire, quindi, che costituiscono una bella attività espressiva e fisica nello stesso momento. Preferire le "Danze Giungla" che sono le più adatte da eseguire dopo un racconto della giungla. Tutte le Danze Giungla possono essere ritmate con strumenti musicali (tamburi, tamburelli ecc.).

È bene che il Capobranco insegni le quattro Danze Giungla, descritte in seguito, in quanto sono più che sufficienti per i Lupetti nell'arco della loro permanenza nel Branco. Vi sono, in ogni modo, altre danze che si possono eseguire, assai utili in sostituzione della ginnastica mattutina (militare o di guerra) alle Vacanze di Branco.

Danza del Canto Notturmo della Giungla

Una danza rappresentativa tipica della branca Lupetti. Se fatta bene è molto bella. Va eseguita prima della partenza per una grande caccia in quanto augura "Buona Caccia" a tutti coloro che rispettarono la "Legge".

In precedenti anni saranno scelti due Lupetti nel Cerchio, Mang e l'altro Chil. Mang è in cerchio, in silenzio e accucciato come nella posizione del Grande Uomo. Akela guarda il Branco e dirà con tono serio:

Ora Chil l'avvoltoio si riporta la notte che Mang il pipistrello aveva liberato. Le mande sono chiuse nelle stalle e nelle capanne.

A questo punto il Lupetto che fa la parte di Mang si alza e imitando, con le braccia, lo svolazzare del pipistrello e gira in tondo. Dopo tre giri si toglie il cappellino e lo lancia in aria, allora il Branco grida più forte che può: "MANG" tenendo la pece di Mang lunga e mettendone appena il cappellino tocca terra. Il Lupetto che impersona Mang torna al suo posto, quindi il Branco chiamerà lentamente e poche volte: "CHIL CHIL CHIL".

Il Lupetto che impersona Chil si alza, e, imitando, con le braccia, lo svolazzare dell'avvoltoio gira, piano, attorno al Branco stendendo le ali (braccia) sopra le teste del Branco.

Mentre Chil è in alto, il Lupetto che impersona Mang si muove passo a passo a quattro zampe, o più il tempo, imitando il pipistrello. Akela allora dirà lentamente:

Questa è l'ora dell'orgoglio e della forza, di ogni zanna e zampa.

Il Branco comincia a girare in cerchio in senso antiorario, lentamente e insieme, sempre a quattro zampe. Akela dice:

Ascoltate il richiamo!

Il cerchio si ferma e tutti guardano Akela che dice:

A tutti coloro che rispettano la legge della giungla!

A questo punto tutti i Lupetti, insieme, si alzeranno di scatto, faranno il saluto Lupetto e diranno: **"BUONA CACCI!"**

Danza della Fame di Kaa

La si esegue sul racconto "La Caccia di Kaa".

Rappresenta il modo con cui il pitone, con le sue movenze sinuose e con i suoi grandi occhi, ipnotizzava le Bandar-log che rimanevano incantate dai suoi fantastici movimenti.

Anche questa danza, se eseguita bene, è molto bella da fare e da vedere. I Lupetti sono in fila, braccia sulle spalle del Fratellino davanti a formare un serpente. Al via, tutti insieme, fanno un passo partendo con il piede destro e pronunciano insieme a ritmo e lentamente: SONO. Poi fanno un

passo con il piede sinistro e pronunciano: KA-A. Ancora il piede destro e così via. SONO e così via.

Il primo Lupetto davanti rappresenta la testa del serpente ed è lui che guida tutta la fila zigzagando per alcuni secondi.

Ad un certo punto Akela griderà:

BAMBAI CIOGI

Tutti i Lupetti (tranne il primo in testa che continua a girare) si sparpaglieranno imitando le sciocche scimmie: si grattano, saltano a quattro zampe, si tirano la coda, fanno capriole, saltano con un piede, cercano di salire su un albero che non c'è, faranno insomma, tutti i versacci che nel momento gli verranno in mente. In tutto questo tempo grideranno come le scimmie: **guruk - guruk - hau - hau - guruk.**

Dopo un po' Akela griderà:

KAA!

Allora tutte le scimmie si fermeranno di colpo così come si trovano. Cade il silenzio più assoluto. Kaa incomincerà a girare tra le scimmie e, al suo sibilo, esse faranno un passo avanti.

Poi Kaa con il dito segnerà una scimmia che essa sarà mangiata dal serpente in questo modo: il Lupetto passerà sotto le gambe di Kaa e si metterà dietro a lui, braccia sulle spalle di Kaa.

Una alla volta tutte le scimmie passeranno sotto le gambe della fila che man mano si forma. Il serpente quando incomincia a girare, prima in tondo, e poi a zigzagare, si muove più e più in fondo. SONO KA A come all'inizio della danza. Poi il serpente si ferma e si ferma.

Allora Akela dirà:

CIUI!

Tutti si fermano, e l'ultimo incomincerà ad abbassarsi trascinando anche il compagno davanti che farà altrettanto. Quando tutti sono a terra la danza è finita.

Danza del Fiore Rosso

Una danza ritmica musicale che ricorda il "fuoco di Snowy" alla "Rupe del Consiglio". Oltre ai movimenti ritmati, assai facili, è necessario imparare prima le parole e la musica.

Successivamente collegare musica, parole e movimenti. Danza bella ma deve essere imparata molto bene. Posizione di partenza: i danzatori si dispongono in un cerchio fronte al centro, ritti e si tengono per mano con braccia basse e liberi e senza mai staccarle.

Al centro ci sarebbe un fuoco a simboleggiare la Rupe, ma può essere anche se c'è qualche sasso.

Avvicinarsi al fuoco ritmicamente, facendo leggermente ondeggiare le braccia e partendo col piede sinistro cantando:

1) C'era un tempo una tigre perfida e sleal.

Andietreggiando si torna al punto di partenza cantando:

2) Nella Giungla faceva tanto tanto mal.

Tutto il cerchio, sempre tenendosi per mano, gira saltellando verso destra cantando:

3) Ma poi Mowgli il Fiore Rosso alla Rupe ci portò.

Girando verso sinistra si ritorna nella posizione di partenza cantando:

4) Ed è peccato ai suoi nemici con un ramo bruciacchiò.

Si avvia ancora verso il centro come all'inizio, sollevando le braccia in alto cantando:

5) Fiore rosso, vampa ancor.

Indietreggiando al punto di partenza, si riportano le braccia in posizione normale cantando:

6) Tutto il Branco ne ha terror.

A questo punto la danza è terminata.

Queste sono parole e musica:

Danza della morte di Shere-Khan

Branco in cerchio di parata. Cantando sull'aria di M. Martino le seguenti parole:
Mowgli è a caccia

I movimenti da fare sono: 4 passi avanti partendo con il piede destro, la mano destra scruata lontano a destra e sinistra.

Mowgli è a caccia
Il passo è quello che si fa quando si cammina, il braccio sinistro che scruata lontano a destra e sinistra.

Uccide Shere-Khan

Con la mano destra pugnalare, due volte, l'ipotetica tigre.

Uccide Shere-Khan

Con la mano sinistra pugnalare, due volte, l'ipotetica tigre.

Scuoia lo striato

Alzare ed abbassare le mani come per scuoiare la tigre.

Scuoia lo striato

Alzare e abbassare le mani come per scuoiare la tigre.

Rha rha rha (gridato)

Girare verso destra agitando il braccio destro in segno di vittoria.

Rha rha rha (gridato)

Girare verso sinistra agitando il braccio sinistro in segno di vittoria. A questo punto i Lupetti si mettono a quattro zampe, faccia al centro del cerchio (è sempre di parata).

Akela griderà: Lungri.

Il Branco, a voce alta risponderà: Uau! facendo un passo verso il centro.

Akela: mangiatore di ranocchi.

Branco: uau! con relativo passo avanti.

Akela: bestia bruciata della giungla.

SUSSIDIO PRATICO

SEMPRE SU SCOUT.ORG

Branco: Uau! e passo avanti.

Akela: cacciatore di Cuccioli d'uomo nudi.

Branco: Uau! ultimo passo avanti.

In questo modo il cerchio si stringe sempre più. Tutti i Lupetti si mettono in ginocchio sedendosi sulle gambe. Akela entra nel cerchio e si siede come i Lupetti quindi alza le mani al cielo e, in tono lento e drammatico dirà:

Shere Khan è morto!

Lupetti: alzano le mani al cielo, si chinano in avanti (fino a toccare terra) e gridano: Morte a Morte a Morte.

Poi si alzano stando e gridando per tre volte:

Evviva Evviva Evviva!

E piombano a terra immobili per cinque secondi quindi al cenno di Akela si rialzano e la danza riprende.

Senso del Risparmio

In un'era consumistica come la nostra sarebbe utile, anzi necessario, insegnare ai bambini il senso del risparmio. Se non lo fanno i genitori nell'ambito familiare cerchiamo di farlo noi con i Lupetti del Branco.

Non è necessario fare grandi cose. Con piccole cose probabilmente riusciremo ad insegnare ai Lupetti l'inizio del senso del risparmio. Procuratevi, o meglio, costruite una scatolina di legno con coperchio per

SUSSIDIO PRATICO

per i Lupetti. Per questo foro si può passare una moneta. Se qualcuno ha una moneta di un euro e ci vuole dare soldi nel Branco della Sestiglia, oppure se si vorrà dare un consiglio, non mancheranno le parole per dire ai Lupetti l'importanza del risparmio. Attenzione però, il risparmio di ogni Lupetto deve essere frutto del loro risparmio e non di una richiesta ai propri genitori. Potrebbero risparmiare sul gelato: basta prendere un gelato più piccolo e la differenza risparmiata dimezzare l'acquisto di doppietti, mettere una moneta, della pagella settimanale, nella scatolina del risparmio cioè è anche fare una buona azione. Per incentivare il risparmio consiglio, ogni mese, di controllare assieme al Branco, ogni scatolina. Dare l'incarico al Caposestiglia di ricordare alla Sestiglia il risparmio e di tener di conto ogni settimana sul proprio Quaderno di Caccia. Ogni mese la Sestiglia che ha risparmiato di più si merita una zampata. Il denaro ricavato dai risparmi di Sestiglia può essere adoperato per esigenze del Branco: cancellare le multe, Vacanze di Branco, aiuti per altri bambini, ecc.

ESEMPIO DI SCATOLINA



Le Buone Azioni

Ogni scout deve fare almeno una Buona Azione al giorno senza necessità di sbarbarlo ai quattro venti.

Per i Lupetti invece è un po' diverso, bisogna continuamente incitarli e consigliarli a fare le Buone Azioni.

Un modo per ricordare che un bravo Lupetto fa tutti i giorni le Buone Azioni è quello di mettere al centro della tana (all'inizio della riunione) una scatola di legno nella quale i Lupetti, al loro arrivo, metteranno un foglietto con scritto la Buona Azione fatta (un foglietto per ogni Buona Azione).

Logicamente le Buone Azioni sono anonime (non devono essere firmate!).

Si troveranno cinque minuti durante la riunione per leggerle.

È compito di Akela, e, successivamente alla lettura delle buone azioni, un discorso in merito: se sono poche, se sono molte ecc.

Qualcuno scriverà anche delle banalità, richiamate tutti sul vero senso delle Buone Azioni, che non sono sciocchezze che si faranno per tutta la vita!

Le Attività Fisiche

SEMPRE SU PROGRESSO PRATICO

È estremamente importante che i Lupetti si facciano le Buone Azioni e le attività fisiche. Questo perché, se non si riduce la casa guardando la televisione, ciò significa sedentarietà.

L'attività fisica per l'allungamento del corpo, alla quale credo maggiormente, è il salto con la corda. Con l'allenamento anche il più goffo nei movimenti acquista agilità.

Date una corda ai Lupetti e separate una graduatoria sul numero dei salti effettuati da ciascuno, poi date loro un impegno perché, allenandosi, riescano a fare qualche salto in più, con la promessa di una zampata (da dare specialmente ai meno abili che si sono sforzati di più per raggiungere un certo risultato).

In seguito potete fare una gara tra Sestiglie, vince la Sestiglia che in totale avrà fatto più salti.

La distribuzione delle zampate avviene per sestiglia (ricordando che abbiate 4 sestiglie) e date nel seguente numero: quattro ad ogni componente la Sestiglia vincitrice sul foglio della Progressione Personale, e quattro sulla tabellone della Progressione di Sestiglia.

Quindi a scattare di una Zampata: 3 alla seconda, due alla terza e uno all'ultima arrivata.

La Tana

Se volete fare attività con un Branco, dovete avere una Tana (con il

chiamata in gergo Scout il luogo, al chiuso, dove fare attività).

Non c'è Branco senza Tana!

E non c'è Tana senza che vi sia rappresentata, al suo interno, la Giungla di Mowgli.

Datela da fare quindi, o dipingete le pareti (chiaramente se potete), con la Giungla di Mowgli e i relativi personaggi, oppure disegnate su grandi fogli la Giungla e attaccatele ad una parete.

La Tana dovrebbe essere:

1° Dinamica, deve essere di stimolo continuo per il Branco, un ambiente che prende vita in stile giungla con tutti i momenti particolari vissuti dal Branco.

2° Accogliente: Un luogo familiare che metta a proprio agio sia i Lupetti più anziani sia i Cuccioli appena arrivati. 3° Colorato, ordinato, ma soprattutto SICURO e PIÙ TITO. La sicurezza richiede costante attenzione da parte dei Vecchi Lupi, per la pulizia possiamo farci aiutare dal Massaio di turno o dai Lupetti Anziani.

4° Personalizzata: Ogni Branco dovrebbe per vivere personalmente la Tana, che è una sua seconda casa e che ha anche non solo il suo nome sulla Pista, ma anche un suo disegno o un lavoro di qualcosa per cui ciascuno possa dire "qui ci vivo anch'io!"

Alcune cose proprio non possono mancare nella nostra Tana:

1° La Progressione di sestiglia, un bel cartellone colorato e posizionato sul leggio, meglio se di vetro, con la scritta "Progressione di sestiglia". È un cartellone che viene sempre aggiornato, e che serve a ricordare il modo che il Lupetto possa osservare con i suoi occhi i propri progressi della propria Sestiglia una zampata alla volta.

2° Un posto d'onore per il Branco, che dia una sua dignità e che contribuisca a rendere l'importanza del simbolo del Branco.

3° Uno spazio attrezzato per il materiale di gioco: i Lupetti possono contribuire a mantenere ordinato il materiale. C'è però un piccolo spazio per conservare eventualmente il materiale di Sestiglia (cartoleria, cassetta per la pulizia, ecc.).

4° L'angolo della "Posta di Chil", una bacheca dove affiggere avvisi, comunicazioni, suggerimenti e anche qualche ricordo, come le cartoline inviate dai Lupetti e Akela durante le vacanze estive!

5° La "tana di Tabaqui", ovvero un cestino per i rifiuti, meglio se attrezzato per la raccolta differenziata, cosa gestibile già dai bambini.

A fare il posto penseranno proprio i Lupetti, che con disegni, pupetti e quant'altro provenga dal loro estro potranno giorno dopo giorno abbellire la Tana e renderla un luogo perfetto dove riunirsi dopo una faccenda nei boschi o un gioco all'aperto!

Lo zainetto del Lupetto

Innanzitutto uno zainetto, meglio se fosse Scout, quindi tutti uguali ma

con il nome del Lupetto. Nel caso siano diversi, far scrivere all'interno nome e cognome del Lupetto, o del Cucciolo.
Per rendere tutto più da Lupetti meglio incollare sullo zainetto lo stemma del Lupetto (quello della Promessa).
Dentro lo zainetto ci deve essere:
1° Il quaderno di Caccia — guai se mancasse!
2° Astuccio con:
Pennarelli.
Matite colorate.
Lapis.
Temperamatite.
Gomma da cancellare.
Forbici con punte arrotondate.
Colla in stick.
Nastro adesivo trasparente.
Penna biro.
Infine un sacchetto con cui si può fare quello che si vuole.
Si raccomanda ad ogni Akela, quando va a casa dei genitori del Lupetto o Cucciolo, di far presente cosa ci va dentro lo zainetto del Lupetto e null'altro! Non ci devono essere giochi vari, figurine, giocattolini ecc.
Nella Giungla non c'erano questi...

SUSSIDIO PRATICO



SUSSIDIO PRATICO

WWW.ASSISRONTI
SEMPRE SU SCOUT.ORG

SUSSIDIO PRATICO

Manuale realizzato e curato
da Dusi Roberto Assiscout Abano