

SUSSIDIO TEORICO

**WWW.ASSRONTI
SEMPRE
SCOUT.ORG**

Indice

14 punti di Baden-Powell	Pag. 5
Carattere	Pag. 6
Salute e forma fisica	Pag. 6
Abilità manuali	Pag. 7
Servizio al prossimo	Pag. 7
Lettera di Baden-Powell ai genitori	Pag. 8
I Lupetti	Pag. 9
La Giungla: l'ambiente fantastico	Pag. 9
Il gioco: giocare la giungla	Pag. 9
La tecnica: manualità	Pag. 10
La Legge del Branco	Pag. 11
La Promessa del Lupetto	Pag. 11
La prima Massima: il focolare	Pag. 11
Famiglia felice: emilia	Pag. 12
La morale indiretta e per capi	Pag. 12
Le Massime	Pag. 12
Schema di una riunione	Pag. 11
Saluti dei Lupetti e Saluti ai Vecchi Lupetti	Pag. 13
Gioco attesa	Pag. 13
Chiamata	Pag. 13
Cerchio di parata Grande cerchio	Pag. 14
Il Grande Cerchio (segno del Branco)	Pag. 14
Le specialità	Pag. 15
Capi e Vicecapisestiglia	Pag. 15
I genitori dei Cuccioli	Pag. 15
Cerimonia di accoglienza nel Branco dei Cuccioli	Pag. 15
Il Motto	Pag. 17

SUSSIDIO TEORICO

La Legge (segno del Branco)	Pag. 17
La Promessa (segno del Branco)	Pag. 17
Sestiglie	Pag. 17
Totem (segno nel Branco)	Pag. 18
Conoscenza reciproca: i nomi	Pag. 19
Verifica del Branco	Pag. 19
Urlo di Sestiglia (segno del Branco)	Pag. 19
Quaderno di Caccia (segno del Branco)	Pag. 20
Dati anagrafici dei Lupetti	Pag. 20
Momento allegro (o dolce)	Pag. 20
Uniforme	Pag. 21
Progressione Personale (P.P.)	Pag. 22
Cartellone sulla Progressione di Sestiglia (P.d.S.)	Pag. 22
Foglio sulla propria Progressione Personale	Pag. 23
Zaino	Pag. 23
Il Libro della Giungla	Pag. 24
Gioco Giungla	Pag. 25
Rupe del Consiglio	Pag. 26
Danze	Pag. 27
Senso del risparmio	Pag. 27
Le Buone Azioni	Pag. 28
Costanza, Coerenza, Fedeltà	Pag. 28
Attività fisiche	Pag. 28
Il gioco	Pag. 29

SUSSIDIO TEORICO

I 4 punti di Baden Powell

Baden-Powell ha posto a fondamento della proposta Scout 4 punti:

1 CARATTERE	Porta al rafforzamento del proprio carattere attraverso: <ul style="list-style-type: none">- la lealtà,- la fiducia in se stessi,- il coraggio,- il senso della gioia,- l'ottimismo,- il rispetto dei diritti,- l'autodisciplina,
2 SALUTE E FORZA FISICA	Porta a: <ul style="list-style-type: none">- avere cura del proprio corpo,- ricercare l'alimentazione sana ed equilibrata,- riposarsi correttamente,- ricercare i ritmi naturali di vita,- fare attività fisica,- saper affrontare l' fatica.
3 ABILITÀ MANUALE	Porta a: <ul style="list-style-type: none">- insistere l'uso intelligente delle mani e degli occhi,- scoprire la gioia del saper fare,- accettare fatica e fallimento,- avere pazienza,- apprendere la concretezza,- apprendere l'essenzialità,- avere buon gusto nel fare.
4 SERVIZIO AL PROSSIMO	Porta a: <ul style="list-style-type: none">- l'educazione all'amore per gli altri,- l'educazione al bene comune e alla solidarietà,- scoprire la ricchezza della diversità nelle persone,- vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto,- rendersi utili in qualunque momento ciò si richieda.

Carattere

È il punto chiave dell'attività educativa di un Capo verso (nel nostro caso), il Lupetto.

Gli elementi necessari alla formazione del carattere sono:

- 1) L' *"onestà"* che ha come significato: l'essere sincero e onesto.
- 2) La *"fiducia in se stessi"* che ha come significato: essere consapevole delle proprie capacità – autostima, e chi si autostima è più motivato a fare.
- 3) Il *"Coraggio"* che ha come significato: la volontà di affrontare tutte le situazioni.
- 4) Il *"senso della gioia"* che ha come significato: il piacere di fare il Lupetto – allegria.
- 5) L' *"Ottimismo"* che ha come significato: lo ignorare le difficoltà.
- 6) Il *"Rispetto dei diritti"* che ha come significato: rispetto della dignità delle persone.
- 7) L' *"Autodisciplina"* che ha come significato: la forza di volontà che si mette per raggiungere dei risultati.

Salute e forma fisica

Gli elementi più importanti sono:

"Cura corporea".

È più che altro compito dei genitori, ma possiamo provvedere durante le vacanze di Branco con il *"Dolce di latte"* un dolce per capre.

"Alimentazione senza squilibria"

Gli aiutano in gioco i genitori. Possiamo provvedere nei Capri alle vacanze di Branco con l'alimentazione; andando magari da un dietologo o nutrizionista per capire come nutrirli, senza errori, durante le vacanze di Branco.

"Corretto Riposo".

Nelle Cacce di un paio di giorni o alle vacanze di Branco il riposo di ognuno è sacro! I Lupetti hanno un entusiasmo incredibile e non finirebbero mai di giocare. È necessario che imparino il giusto riposo tra un'attività e l'altra. Bisogna essere ben riposati per affrontare il nuovo giorno fatto di giochi e per non dormire durante una caccia!

"Ritmo naturale di vita".

Ansia, insicurezza, inquietezza e frustrazione sono i peggiori nemici dei bambini (si possono notare dal comportamento alle riunioni).

Noi come Capri Branco non dobbiamo entrare nel merito dell'educazione che fanno i loro genitori - non è compito nostro. Tuttavia possiamo aiutarli facendo presente a loro che nelle riunioni del Branco tutto è circolare e nulla è lasciato al caso: correre quando bisogna, riposare quando neocista, e che tutto è fatto seguendo un certo ritmo.

"Attività Ginnica".

Nelle riunioni di Branco l'attività motoria è una cosa naturale. Bisogna pensare ai giochi. È necessariamente obbligatoria di mattina, appena svegli, alle Vacanze di Branco non sotto forma di esercizi ginnici (molto

militareschi) ma attraverso danze, ban e tutto ciò che provoca entusiasmi e allegria nei movimenti.

"Saper affrontare la fatica".

Significa capire come partire con il piede giusto e dosare la propria forza, ad esempio quando ci si accinge a fare un'attività di movimento. Bisogna insegnare loro a moderare lo sforzo per affrontare, appunto, la fatica nell'eseguire determinati esercizi. Se si percorrono i 400 metri partendo come un centometrista, si fatterà moltissimo per arrivare al traguardo!

Abilità manuale

Per abilità manuale s'intende una relazione creativa con le cose. L'educazione all'abilità manuale ha come scopo lo sviluppo di un'intelligenza pratica, una progettazione pratica, di un'autonomia a realizzare, partendo da mezzi poveri.

1) "Usare intelligentemente le mani". Nel Libro della Giungla le Bandar-log avevano visto che Mowgli sapeva intrecciare ramoscelli per ripararsi dal vento.

Fare qualcosa con le proprie mani è una prerogativa di Branco. Portare i Lupetti alla realizzazione di qualcosa, significa portarli ad aumentare:

1) Le "proprie capacità cognitive".

- Scoprendo che ogni problema può avere diverse soluzioni.

- Il "potere di trasformare le idee in realtà" attraverso i materiali.

- Il "potere di lavorare".

Insegnare il "potere di lavorare" è il lavoro del "Servizio al Prossimo", e cioè la consapevolezza dell'impegno degli altri.

- Sono terapeutiche per ragazzi con dei problemi.

- Sono uno strumento d'integrazione per gruppi con culture diverse.

3) Le "capacità motorie"

Perché impugnare un pennello nel modo giusto, usare la colla per applicare piume, brillanti, e altro su una maschera e disegnare:

- Migliorano la manualità dei bambini e il loro uso degli oggetti in modo controllato;

- Sviluppano la coordinazione tra occhi e mani.

Servizio al prossimo

Non serve fare grandi cose per "rendersi utili" agli altri. Per il pupetto ci sono tanti modi per "Servire il Prossimo" in maniera gratuita; basta semplicemente aiutare un proprio fratellino in difficoltà, aiutare i genitori, i nonni, i parenti ecc.

La parola "AIUTARE" è quella che rende maggiormente il significato del "servizio". Insegnare in Branco cos'è il "Servizio al Prossimo" significa:

1) *Essere all'amore per gli altri.*

- Vuol dire accettare chiunque nella diversità.

- Vuol dire aiutare chiunque nella diversità.

- Vuol dire anche fratellanza.
- 2) *Educare al bene comune e alla solidarietà.*
- Vuol dire rispettare l'ambiente.
 - Vuol dire offrire ciò che si ha a chi ti sta vicino, anche se non si conosce.
 - Vuol dire anche condivisione.
- 3) *Scoprire la ricchezza della diversità nelle persone.*
- Vuol dire accoglienza di chi ne ha bisogno.
 - Vuol dire insegnare a essere "Comunità"
- 4) *Costruire un mondo migliore e più giusto.*
- Vuol dire insegnare loro la "pace".
 - Vuol dire promuovere nei bambini una sensibilità come "cittadini del mondo", sempre più consapevoli e rispettosi delle differenze e di tutti i diritti umani.
 - Vuol dire essere rispettosi dell'ambiente per "costruire un mondo migliore".
- 5) *Rendersi utili in ogni momento quando richiesto.*
- Vuol dire esattamente fare una buona azione.

Lettera di Baden-Powell ai genitori dei Lupetti: poiché l'educazione primaria dei figli spetta ai genitori, Baden Powell dice in pratica, che lo scoutismo è un'attività di aiuto per i genitori, che li aiuta a educare i propri figli in modo più sano e utile.

SUSSIDIO TEORICO

Lettera di Baden-Powell ai Genitori dei Lupetti

«Suo figlio è entrato oggi nei lupetti, la branca più giovane dello scoutismo e - poiché io sono pertanto divenuto, in qualche misura, un Suo aiutante nella sua educazione - Le suggerisco di assicurarsi che le sue azioni e il suo progresso nel Branco saranno seguiti con un interesse stretto e assiduo. Come Lei sa, il nostro scopo è di aiutare i genitori fornendo ai loro ragazzi un'allegre comunità di compagni e proponendo loro sane attività per la mente e il corpo, cosicché attraverso il gioco essi possano svilupparsi e divenire uomini di successo e buoni cittadini. Non ci proponiamo di occuparci del Suo posto nell'affetto del Suo ragazzo, ma soltanto di aiutarLa a educarlo. Pertanto speriamo che anche Lei da parte Sua ci aiuterà: venendo di tanto in tanto a vedere i ragazzi in attività; facendo tutto il possibile per incoraggiare il ragazzo a venire alle riunioni di Branco e a lavorare alle prove di questa; interessando ai lupettismo i Suoi amici e portando alcuni di loro ai nostri meetings. Non esistono due ragazzi che siano identici, ma noi cerchiamo di tirar fuori il meglio della personalità di ciascuno di essi. Non esistono genitori che abbiano esattamente la stessa idea per i ragazzi. Per questo noi saremmo lieti che Ella potesse vedere sotto quale aspetto, a Sua

avviso, la formazione Lupetto si adatta o non si adatta al Suo ragazzo, suggerirci ciò che Ella vorrebbe fosse fatto in particolare nel suo caso. Speriamo che Lei scoprirà che la formazione Lupetto lo rende forte nel fisico, serviziale e ubbidiente a casa, capace di riuscire nelle sue attività di tempo libero e in linea generale, pieno di buonumore, di disponibilità, di energia. Lei crede che il lupettismo abbia questi risultati positivi, spero che lo assaggerà a continuare e a passare agli esploratori quando avrà l'età. Non abbiamo una nostra particolare ideologia, non seguiamo una religione piuttosto che un'altra, né teniamo conto degli orientamenti politici o della classe sociale delle famiglie. Il nostro scopo è quello di aiutare i ragazzi a divenire cittadini felici, sani e prosperosi e per far questo, abbiamo bisogno della fiducia e dell'amicizia dei loro genitori.

Sinceramente Sua
Robert Baden-Powell

La branca Lupetti è parte dello scoutismo, ed è formata da bambini tra la terza e la quinta elementare che si riuniscono in unità chiamate branchi. Il lupettismo è un metodo educativo che ha lo scopo di far sì che il ragazzo sia un migliore Scout, potendosi stato Lupetto. Tale metodo educativo, proposto per la prima volta dal fondatore dello scoutismo Robert Baden-Powell, consiste nell'educare "dal dentro", piuttosto che istruire dal di fuori. Educare dal di dentro significa offrire giochi e attività che, mentre sono intrattenuti per il Lupetto, lo educano solitamente dal punto di vista morale, fisico, sociale e psicologico. Le attività si basano sul gioco.

SUSSIDIO TEORICO

La Giungla: l'Ambiente Fantastico

Un ambiente, ispirato a "La Giungla della Giungla" di Rudyard Kipling, che costituisce l'atmosfera fantastica in cui è immerso il branco, rappresenta un elemento fondamentale in quanto, grazie ad esso, non solo si riesce ad andare incontro alla fantasia del Lupetto, ma permette anche "all'adulto educatore" di riuscire a entrare nel mondo del bambino facendosi accettare e di proporre modelli da seguire. La scelta caratterizzante il metodo della Branca Lupetti è "l'Ambiente Fantastico" come traduzione pedagogica per l'attività di Branco. Per Ambiente Fantastico s'intende il gioco continuato di un tema in cui sono immerse le attività del Branco. L'Ambiente Fantastico utilizzato dal Branco è la Giungla, scelta attraverso le Storie di Lupetti nella utilizzazione fattane da Baden-Powell. Per l'utilizzazione che se ne fa, si può senz'altro dire che "l'Ambiente Fantastico" è sinonimo di "Ambiente Educativo".

Il Gioco: giocare la Giungla

L'utilizzazione della Giungla non si esaurisce con il racconto e con l'uso di un determinato linguaggio; è nel gioco che diventa possibile utilizzare il modo educativo in tanti temi insiti nelle "Storie".

Il gioco è di fondamentale importanza nello sviluppo del bambino.

Attraverso il gioco, esso impara a crescere in tutti i sensi: fisicamente, psicologicamente, intellettualmente e moralmente.

Il gioco rappresenta il mezzo più efficace per favorirne lo sviluppo, ed è la caratteristica principale della metodologia scout.

In età "Castorini" è un "gioco divertente".

In età "Lupetti" è un "gioco di scoperta".

In età "Scout" è un "gioco avventuroso".

In età "Roveri" è un "gioco serio".

I giochi educativi più adatti ai Lupetti sono:

1° giochi che aiutino la formazione del carattere.

2° giochi che aiutino la abilità manuale.

3° giochi che favoriscano la abilità fisica.

4° giochi che incoraggino il servizio per gli altri.

I giochi per la formazione del "carattere", sono tutti i giochi di lealtà eccetto: i giochi di mano (esempio: frugare nelle tasche dell'avversario) - i giochi di odio (esempio: guerre e pistolettate) - i giochi di derisione (esempio: imitazione infelice) - i giochi di azzardo (che non educano ad alcuna qualità).

I giochi che aiutano la "abilità manuale", sono tutti quelli che implicano un lavoro congiunto della mente (fantasia) e delle mani.

I giochi che favoriscono la "abilità fisica", sono tutti quelli che mettono in movimento il corpo, in special modo le arti superiori e inferiori.

I giochi che incoraggiano il servizio per gli altri, sono tutti quelli in cui è necessario, per la riuscita, il sacrificio del proprio interesse personale.

Alcuni suggerimenti per quanto riguarda l'uso del gioco nell'educazione. Innanzi tutto il gioco non deve essere fine a se stesso, non giochiamo perché ciò che abbiamo proposto è spettacolare e fantastico (anche quello ma non è di principale utilità), ma giochiamo perché tale proposta esercita e aiuta a esercitare tutte le doti naturali che il soggetto dispone. È dai giochi che noi Capi Educativi possiamo "vedere" i bisogni dei Lupetti (sa saltare - non sa saltare, sa correre - non sa correre, è timido - non lo è ecc.). In questo modo riusciremo a capire le loro deficienze e a suggerirle, è anche questo lo scopo educativo dei giochi. Il gioco è un strumento essenziale per riuscire nel nostro educativo, quando è considerato in funzione dei benefici morali e fisici. Per la disciplina e lo spirito di collaborazione vanno molto bene i giochi di squadra.

La Tecnica: Manualità

È il complesso di attività concrete. Permette ai Lupetti di imparare a usare tutte le dita delle mani. Se facciamo disegnare qualche cosa al Lupetto adopererà solo una mano, ma se dobbiamo avvitare un dado sul Leone il Lupetto adopererà le due mani, così come le adopererà nell'eseguire delle pieghe del foglio di carta. Quindi bisogna perciò trovare delle attività (sempre educative) nelle quali adoperare le dieci dita.

La Legge del Branco

Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo.

Il Lupetto non ascolta se stesso.

Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo, perché sa bene che è saggio e che lo condurrà a una caccia fruttuosa. Il Lupetto sa che ascoltando sempre la madre, il padre, il maestro di scuola ecc. lo condurranno a essere, in futuro altrettanto saggio. Ecco perché ascolterà sempre Akela perché sa che il Vecchio Lupo vuole che il Lupetto faccia sempre del proprio meglio in ogni cosa.

Il Lupetto non ascolta se stesso, perché sa che non deve fare di testa sua. Un Lupetto che vuol fare di testa sua non combina altro che guai. Nella Giungla i giovani non quivano e obbedivano ad Akela perché sapevano che, con i suoi ordini, avrebbe condotti a una caccia fruttuosa, e che, se avessero fatto da sé, e non l'avessero ascoltato, sarebbero morti di fame.

La Promessa del Lupetto

Prometto di fare del mio meglio per essere un buon cittadino del mondo, per osservare la Legge del Branco e compiere almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

Per essere un buon cittadino del mondo bisogna cominciare da Lupetto. Da grande un Lupetto sarà un po' migliore e più bravo di un altro, ma il più grande di tutti è il suo. Il più grande di tutti è il suo perché non si vanta di essere il più grande. Il più grande di tutti è il suo perché non si vanta di essere il più grande. Il più grande di tutti è il suo perché non si vanta di essere il più grande. Il più grande di tutti è il suo perché non si vanta di essere il più grande.

Osservare la Legge del Branco significa osservare tutte le regole di vita nel Branco: regole dei giochi, regole di comportamento, regole di stile.

Compiere una Buona Azione significa rendersi utile e quindi fare felici gli altri, essere perciò felice ogni giorno è bello fare una cortesia, un piacere a qualcuno anche nella propria famiglia. Aiutare i genitori in qualche faccenda è fare una Buona Azione. Non bisogna scordarsi di fare la Buona Azione giornaliera (meglio se sono tante). Quando vi alzate da letto ecco la prima occasione di fare una Buona Azione: farsi il letto! I Lupetti si devono ricordare che le B.A. devono essere spontanee e gratuite.

La Parola Maestra: il Motto dei Lupetti

Del Nostro Meglio.

Esprimere lo spirito con cui il Lupetto cerca e deve comportarsi, cerca e deve migliorarsi. E non è il meglio unico e assoluto, ma deve essere un "meglio" di "meglio" così come quando si fa il Grande Urlo, nel quale si esprimono almeno quattro "meglio"!

Famiglia Felice: clima

È il tono familiare dato a tutta la vita del Branco. È il clima che si crea nel Branco che offre al Lupetto occasione di arricchimento e di sviluppo sul piano intellettuale, fisico, morale, manuale e perché no anche sessuale. Se si osserva subito il clima di Famiglia Felice si è certi che tutto il Branco collabora per qualsiasi cosa. Il clima di Famiglia Felice favorisce la collaborazione e l'accoglienza, favorisce, inoltre, il temperamento dell'egocentrismo.

La Morale indiretta e per tipi

Morale è la scienza che tratta del comportamento e delle azioni umane. È chiaro che in un Branco la morale è piuttosto assente. Alcuni valori il Lupetto li capisce a modo suo. L'educazione morale educa a comportarsi in un certo modo. Il Lupetto si comporta in un certo modo perché così Akela ha detto di fare, di comportarsi, di agire ecc. La "morale per tipi" è quella morale da far capire ai Lupetti attraverso i personaggi del "Libro della Giungla". Alcuni sono rappresentati per essere buoni quindi "fare bene" altri rappresentati per essere cattivi quindi del "fare male". È molto importante l'uso della morale per tipi in Branco. I Lupetti capiscono quale personaggio è buono e quale è quello cattivo. Il predicare che "questo non si deve fare" porta a una infrazione caratteriale che non reggerà molto a lungo e spesso finisce nel "il libro della Giungla" che Akela ha detto di non usare come "il libro dei ragazzi buoni", questo è da insegnare ai Lupetti. I Lupetti devono capire attraverso i personaggi se il loro comportamento è buono o un Lupetto come si deve o a una "bandar-log" nel caso di comportamento da cretini.

Le Massime

Esse sono dei suggerimenti pratici per aiutare il Lupetto a osservare e rispettare meglio la legge del Branco e riallacciano al vivere in un clima di Famiglia Felice. Sono:

1. Il Lupetto pensa prima agli altri.
2. Il Lupetto usa occhi e orecchie.
3. Il Lupetto è sempre pulito.
4. Il Lupetto dice sempre la verità.
5. Il Lupetto è sempre di buon umore.

Schema di una riunione

Schema di una prima riunione con un nuovo Branco e un nuovo Akela con relative spiegazioni. Il tempo previsto è di tre ore, che possono essere anche di più, diminuendo il tempo dei giochi, fino a che non si è reso confidenza con il Branco, con sé stesso e con la metodologia. Alcune cose sono da fare e insegnare (o parlarne) alle prime riunioni (in neretto), altre invece, si possono fare successivamente.

- 1 Saluto dei lupetti ad Akela
- 2 Saluto Lupetto
- 3 Gioco attesa
- 4 Chiamata
- 5 Cerchio di parata o grande cerchio
- 6 Campurlo
- 7 Spedite
- 8 Prossimi Capi e Vicecapisestiglia
- 9 Entrata nel branco dei cuccioli
- 10 Cerimonia d'accoglienza nel branco dei cuccioli
- 11 Sestiglie
- 12 Totem
- 13 In tana per corrispondenza reciproca
- 14 Verifica del Branco
- 15 Urlo di Sestiglia
- 16 Quaderno di caccia
- 17 Dati anagrafici
- 21 Uniforme
- 22 Progressione personale
- 23 Cartellone sulla Progressione personale Sestiglia.
- 24 Foglio sulla Progressione Personale

SUSSIDIO TEORICO

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 Lupetto dicendo Buona Caccia ricevendo la stessa risposta. Buona Caccia è il termine universale che tutti i Lupetti fanno in occasione d'incontro, all'inizio e al termine dell'attività. La stretta di mano sinistra, come mano del cuore, significa alleanza e pace. Le due dita tese della mano destra rappresentano le orecchie del lupetto pronte all'ascolto. Rammentano anche i due articoli della Legge. Il pollice poggiato su anulare e mignolo è un impegno per il Lupetto di proteggere i più piccoli.

PERCHÈ: È segno di buona educazione e degno di un Lupetto in gamba salutare tutti. Tutti nel Branco che Akela guidava per la Giungla augurava al loro "Capo Buona Caccia e lo seguivano. Così erano sicuri che la caccia fosse fruttuosa.

Gioco attesa

Man mano che i Lupetti arrivano è opportuno fare un gioco in cui siano coinvolti rapidamente, e senza attesa, alla loro venuta. Se non fate il gioco atteso vedete un comportamento da "bandar-log": urlare, correre, buttarsi per terra ecc. Il gioco attesa, deve essere tale da poter continuare senza dover ricominciare ogni volta che entra un Lupetto.

giochi attesa sono fatti in modo che non ci siano vincitori né vinti. Inoltre sono giochi con i quali si può partecipare senza creare confusione, né di scompiglio né di punteggio.

PERCHÈ: Per impedire che i Lupetti si disperdano facendo confusione e schiamazzi.

Chiamata

Quando tutti sono arrivati, si finisce il gioco attesa e si chiamano. La chiamata è fatta da Akela o da Bagheera (laddove Akela non possa farlo). Ogni Lupetto dove si trova grida LUUPO! E corre in gran fretta al luogo della chiamata cantando: AKELA CHIAMA, Questa è la tipica chiamata lupetti. Deve essere fatta bene, altrimenti si fanno allontanare i lupetti e si ripete la chiamata. Una cosa da ricordare per l'espansivo: evitare l'uso del fischiello (rappresentando, il medesimo, l'ululato dei giovani lupi che seguivano il perfido Chere-Khan e non il branco).

PERCHÈ: Sulla cima della rupe Akela chiamava i Lupi dovendo comunicare loro qualche cosa d'importante. Essendo i bambini dei "Lupetti" essi corrono alla chiamata di Akela, così di sapere cosa ha da comunicare che, senz'altro saranno cose interessanti.

Cerchio di Parata

o Grande Cerchio

Per la chiamata il diobista, il lupetto spinge il cerchio in un unico cerchio, tutti si alzano e cantano, allungando la breccia, s'indietreggia fino a ottenere un perfetto grande cerchio, nel contempo si canta: TENENDOCI PER ZAMPA. Dopo questo si sta in posizione di attenzione e di ascolto. Non è molto conveniente per loro chiacchierare in un "Grande Cerchio", non capivano ciò che Akela deve eventualmente dire che, senz'altro sarà interessante!

PERCHÈ: Altrimenti vedreste tutti ammucchiati, stravaccati, sparpagliati, urlanti e ululanti.

Il Grande Urlo: Segno del Branco

Si esegue in Cerchio di Parata. Totem in mezzo al cerchio. Akela avrà già deciso chi condurrà il grande urlo (deve essere un lupo anziano).

I cuccioli fanno un passo indietro, non potendo eseguire il Grande Urlo fino alla promessa. Si fa il Grande Urlo, all'inizio e alla fine dell'attesa.

È un grande onore condurre il Grande Urlo e i Lupetti dovrebbero fare a gara per guadagnarsi la possibilità di condurlo.

PERCHÈ: Akela stava sul punto più alto della rupe, e sotto si accucciavano i lupi di ogni età. Per salutarlo alzano il muso per guardarlo e urlano per loro benvenuto. Così i Lupetti salutano Akela urlando "del loro meglio" ed esprimono la loro gioia e la volontà di seguire la Legge.

Le Specialità

Se siete dei nuovi Akela è indispensabile, all'inizio della vostra attività, una verifica e un controllo delle varie specialità prese. È necessario che a ogni Lupetto che abbia qualche specialità, un ulteriore impegno (facile) di conferma. Le Specialità si possono dare anche appena un cucciolo è diventato Branco Tenera.

PERCHÈ: Le Specialità hanno lo scopo di affermare il carattere e lo sviluppo fisico e doverlo mantenere (ogni anno controllate che il Lupetto non dimentichi di averle prese). Inoltre, contribuiscono a ovviare qualche difetto che il Lupetto potrebbe avere e affermare il carattere e lo sviluppo fisico.

Capo 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 tre anni).
- 2° Le specialità conquistate: più ne ha più è candidato a essere Caposestiglia.
- 3° Le presenze: verificate sulla base delle presenze quante volte e in quale Branco è stato presente.
- 4° Le sue conoscenze: quante volte ha guidato il Branco.
- 5° L'aspetto: un bravo Lupetto viene alla luce non sempre in uniforme.
- 6° Il quaderno di caccia: controllate il loro Quaderno di Caccia. Se è ordinato è meritevole.

PERCHÈ: Il Caposestiglia, e in assenza il Vice, essendo il più anziano della Sestiglia, è colui che mantiene, nella propria Sestiglia, l'ordine, (i Sestiglieri gli obbediscono) la tradizione (sa cosa si fa) e le conoscenze (sa come si fa). Qui si raccomanda agli Akela di fare molta attenzione che il Caposestiglia e il Vice, non cadano nell'autoritarismo e nel bullismo. Il Caposestiglia e il Vice devono, sì, farsi obbedire, ma il loro compito primario è quello di dare esempio, e dare consigli e aiutare i loro Sestiglieri in ogni circostanza specialmente quando sono in difficoltà.

Genitori dei Cuccioli

Quando i genitori vi 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 a un eventuale coinvolgimento, (es. far da mangiare durante una caccia o alle Vacanze di Branco), intervenire all'

Il Motto (segno nel Branco)

Il motto dei Lupetti è: "Del nostro meglio", sintesi della Promessa, è l'insieme di tanti "del mio meglio".

PERCHÈ: Vuole significare che si cresce con il proprio impegno e aiuto degli altri. È la "Parola Maestra" più importante nell'ambiente Giungla. Con il Motto ogni Lupetto esprime la propria volontà di impegnarsi.

La Legge (segno nel Branco)

La legge esprime le regole che aiutano ciascuno nel grande gioco della crescita. Essa è la seguente:

"Lupetto ascolta il Vecchio Lupo"

"Lupetto non ascolta se stesso"

L'adesione alla Legge del Branco è spontanea e gratuita.

PERCHÈ: Nella Giungla Akela è un Lupo molto saggio e sa come bisogna condurre una caccia perché sia fruttuosa. Ecco perché i Lupetti gli obbediscono sempre e subito.

La Promessa (segno nel Branco)

La Promessa recita:

"Prometto di fare del mio meglio, di essere un buon cittadino del mondo, per osservare la Legge del Branco e per compiere almeno una Buona Azione"

Con la Promessa il bambino entra nel mondo dei migliori Scout di tutto il mondo e diventa in, di, per il suo Lupetto.

PERCHÈ: La Promessa è l'atto con cui il bambino esprime la propria adesione alla vita di Branco, accettandone le "regole" per ottenere migliori risultati in tutti i sensi. La Promessa è fatta dal Cucciolo per diventare Lupetto. È una piccola dichiarazione di vita: è il momento in cui il Cucciolo diventa un Lupetto e viene riconosciuto in tutto il mondo! In pratica il Cucciolo con la promessa esprime il proprio desiderio di migliorare se stesso, ed essere coinvolto come protagonista del proprio percorso nel Branco.

Sestiglie

La Sestiglia è un elemento metodologico della Branchia Lupetti. È necessario, quindi, procedere in breve tempo alla loro formazione. Cercate di rendere operative le Sestiglie che dovrebbero essere così composte: due Lupi anziani (il Caposestiglia e il Vicecaposestiglia), due Lupetti e due Cuccioli (sono parentele, tenetele unite, così come le altre, o le vicinanze alternative). In questo modo avrete Sestiglie molto forti e in grado di fare impegni collettivi. Si fanno le Sestiglie attraverso un processo molto più gradito e pin gradevole la loro formazione. Akela sa già come si devono formare le Sestiglie. Perché il Branco è diviso per Sestiglie? Perché? Domanda! BADEN-POWELL chiamò "SIX" ogni gruppetto di Bambini del Branco. In Italia si tradusse con "SEI" quindi Sestiglia.

Ma BADEN-POWELL chiamò "SIX" perché erano sei gli oggetti che ogni Lupetto doveva portare durante le escursioni o ai campi, e precisamente:

Kit di pronto soccorso,
Borraccia,
Torciglione,
Cibo,
Crema d'asce,
Fischietto (per emergenza).

È innegabile che per i bambini sono più facile da gestire.

BADEN-POWELL diceva: Capi e Vecchi Lupi, occupatevi al massimo di 24 bambini, quindi 4 Sestiglie.

Per le attività di Branco vanno benissimo! Se ne porta molti di più, non è più un Branco, ma un'azione di militari!

Attenzione! I colori delle Sestiglie devono essere dei colori dei Lupi del Branco di Seonee: bianchi, neri, fulvi, bruni, grigi, pezzati e rossi. Sestiglie dei colori variopinti non sono ammesse!

PERCHÈ: È il modo migliore per dividere il Branco. La Sestiglia formata da sei bambini è più facilmente controllata sia dai loro Capisestiglia e Vicecapisestiglia, sia dai Vecchi Lupi. Avere un numero pari di Lupetti nella Sestiglia facilita anche l'organizzazione per giochi di coppia.

Totem (segno del Branco)

SUSSIDIO TEORICO

Il Totem è un modo di riconoscere il Branco. Il Totem del Branco. Il Totem è un pezzo di legno fissato a un palo. Il Totem del Branco. Il segno del Branco è una testa di Lupo.

Totem può anche significare "prezioso". Protegge il Branco durante le attività, le Cacce e le Vacanze di Branco.

Ecco perché deve essere sempre presente nel Branco. Le Sestiglie, al contrario degli Esploratori non hanno il guidone di Squadriglia. Ecco perché il "TÖTEM" è il segno e importantissimo riconoscimento di un Branco, perché è di tutto il Branco! È segno di orgoglio. Se cade, perciò guai a farlo cadere! Si porta quando si fa il Grandecampo, in quel caso si mette 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 TÖTEM potete mettere delle fettucce di stoffa del colore delle Sestiglie. Inoltre, ogni Lupetto che guadagna una specificità, corrisponderà una fettuccia di stoffa (del colore di Sestiglia) da attaccare al Totem. Più strisce ci sono attaccate più il branco è in gamba.

PERCHÈ: È un'insegna tipica dei Branchi in tutto il mondo (di derivazione Indiana). Consideriamolo un portafortuna.

Conoscenza reciproca: i nomi

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 (clima di Famiglia Felice) e attraverso un gioco che sia divertente e non coercitivo (evitare un impatto brusco e troppo serio). C'è chi possiede buona memoria e chi impiega diverso tempo a imparare i nomi.

PERCHÈ: Conoscendo subito i nomi di tutti è più facile ricordarseli. Successivamente li impareremo meglio. Per sapere il nome di qualcuno (che non ci ricordiamo) basta farsi dare il loro Quaderno di caccia, il c'è il nome! ...e così non facciamo brutta figura!

Verifica di Branco

Se diventate Capobranco di un Branco già formato negli anni precedenti, sono certamente molto utili le seguenti verifiche:

1° Prima Stella: cosa hanno fatto per conquistarla.

Fate fare una prova di verifica prima di impartirgli per la seconda stella.

2° Seconda Stella: cosa hanno fatto per conquistarla. Aggiungete, in ogni modo, una prova di verifica.

3° Terza Stella cosa hanno fatto per conquistarla. Anche qui fate fare una prova di verifica.

Ogni tanto fate la verifica del vostro Branco. Controllate bene ogni Q.d.C., non dimenticate di farla presso i Capobranco di tutti i ranghi (per i quali si può utilizzare il sistema degli Ufficiali). Fate soprattutto una "RUPE DEL CONSIGLIO" dove potete chiedere: come va con la Sestiglia e il Branco, come va a scuola, cosa c'è che piace, cosa c'è che non piace, cosa vorrebbero non volerlo fare ecc.

Dalla Rupe potete trarre informazioni come sta andando il Branco, e agire di conseguenza. Siate, in ogni caso, democratici!

PERCHÈ: Ogni Akela deve essere in grado di sapere tutto sul Branco che andrà a guidare per la prima volta. Questo per una migliore organizzazione e personalizzazione educativa.

Urlo di Sestiglia (segno del Branco)

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.

Essendo l'urlo di Sestiglia un modo di presentarsi al Capobranco e ai Vecchi Lupi, bisogna che sia fatto compostamente e gridato all'unisono. È anche un modo per scaricare la propria esuberanza, magari dovuta al gioco appena fatto.

PERCHÈ: È il modo con cui la Sestiglia si presenta al Branco, ad Akela e ai Vecchi Lupi. Inoltre il suo significato è anche quello di essere pronti per la caccia.

Quaderno di Caccia (segno del Branco)

Il Quaderno di Caccia è una sorte di diario che ogni Lupetto deve avere e portare con sé a ogni riunione e a ogni caccia. È uno spazio libero affidato alla sensibilità e fantasia del Lupetto. È 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 dei cuccioli nel Branco, e deve essere conservato con cura da parte di tutti. Nel quaderno di caccia il Lupetto annoterà un po' di tutto: dalle comunicazioni ai genitori, agli impegni personali; dalle attività svolte, alle cacce; dalle specialità prese, alla conquista della prima o seconda stella ecc. Il Quaderno di Caccia sarà abbellito da disegni, poesie, merzellette e tutto ciò che possa servire al Lupetto più gradevole.

PERCHÉ: Come dice il Bayheera a Mowgli: proccacciati il Fiore Rosso, potrà essere utile a suo tempo. Un domani qualcuno volesse diventare Capobranco, dal proprio Quaderno di Caccia può trarne degli spunti.

Dati anagrafici dei Lupetti

Dopo che il Branco è completato, pronto a seguire il cammino 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 farlo. Oppure, se preferite, potete scrivere il nome dei genitori e delle loro direttezze, senza però i dati di indirizzo e numero telefonico. Per la vostra relazione su ogni Lupetto, al Capobranco e al responsabile della Branca successiva dopo il loro termine del periodo nel Branco, bisogna avere sottomano ogni dato anagrafico del Lupetto. Per dato anagrafico s'intende, oltre alla data di nascita, anche l'intera situazione familiare. È bene, quindi, che ogni Capobranco si doti di cartelle con i dati anagrafici di ogni Lupetto, nelle quali scrivere, in special modo, la storia del Lupetto nel Branco.

PERCHÉ: Oltre ad avere bene i nomi dei Lupetti, i dati anagrafici servono per poter annotare sulla vostra scheda, o su quella che riguarda la storia del Lupetto nel Branco. Passerete questa scheda al Capo Reparto qualora il Lupetto intenda proseguire sulla Strada Scout. Se il Lupetto intendesse terminare la scheda la passerete al Capo Gruppo che la conserverà negli atti.

Momento allegro (o dolce)

Quando si fa il programma della riunione, prevedete anche un momento di riposo, che non deve superare i 10 minuti, per stare insieme e magari rifocillarsi delle fatiche fatte fino a quel momento (i bambini hanno diritto alla merenda). Nel Branco è quel momento che bisogna far apprezzare ai Lupetti. L'ora in cui a casa fanno merenda: e perché non farla anche nel Branco? Ottima idea, i genitori apprezzano che abbiamo a cuore anche le fatiche dei loro figli. Niente di meglio che dieci minuti di pausa, dopo un

bel gioco movimentato. Lo apprezzano anche i Lupetti. Chi ha la specialità di "mani abili" ne può approfittare perché, assieme alla mamma, faccia dei dolcetti per tutti noi. Dopo la merenda, il "racconto giungla" è ideale, a pancia piena pare che si ascolti meglio! Troverete senz'altro delle mamme disposte a fare dei biscotti o una torta per tutti. Tenete presente che anche questo è un modo per coinvolgere i genitori.

PERCHÉ: È un momento di unione e di gioia del Branco, momento anche per riposare i legami dopo un'attività faticosa. È anche un momento che dimostra di aver meritato, la specialità di "Massaio" (per caso l'avesse) qualora la merenda sia stata confezionata dal Lupetto.

Uniforme

Due ragazzi sono uguali, hanno una testa, due braccia, due mani, due gambe e due piedi. Ma uno di loro si vede che è diverso, uno è un Lupetto! E da cosa si può vedere? Perché è vestito in modo diverso dall'altro ragazzo. Veste una uniforme, quindi un cappellino a spicchi, una maglietta, un paio di pantaloni blu e un calzottonone dai colori del suo Gruppo.

È un ragazzo speciale perché sa che sempre ha il "Motto" e la "Promessa", se non lo facesse, non sarebbe un vero Lupetto! E non sarebbe degno di far parte del Branco. Un bravo Lupetto deve sempre alle riunioni in perfetta uniforme, e non gli deve mancare nulla. Il Capobranco pone l'accento sempre su questo, nella sua lezione. Poi il Cucciolino (o il Cucciolino) il Lupetto deve sempre avere l'Uniforme.

Poi c'è da dire che l'Uniforme in generale, del Lupetto in particolare, è gioia, è onore, è dovere, è servizio. Tutti i Lupetti del mondo hanno una Uniforme simile alla nostra: maglietta, maglietta e calzoncini.

Ogni Lupetto (come i capi) deve essere dotato di Uniforme scout, L'Uniforme affratella gli Scout di tutto il mondo: gesti, parole, cerimonie e il saluto sono uguali nei fratelli di qualsiasi nazione.

Quando i Cucciolini sono diventati "Zampe Tenerelle" bene che abbiano l'uniforme completa e in regola (naturalmente anche i più anziani). Perciò dovrete attivarvi presso i genitori affinché il loro figlio abbia l'uniforme regolare in breve o lungo tempo.

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

Quando c'è riunione del Branco, ogni Lupetto è in servizio e non deve, nel modo più semplice, distinguersi da un altro per ciò che indossa. Come tutti in Uniforme.

PERCHÉ: Distingue un ragazzo qualsiasi da uno che si può dire è speciale. Specialmente perché tutti sanno che un Lupetto è più in gamba, più attento, più affidabile e più buono di altri bambini, e che nella vita farà di tutto per fare del proprio meglio in ogni circostanza.

Progressione Personale (P.P.)

Se siete laureati in psicologia – sociologia - pedagogia e lauree d'altro genere, la Progressione Personale è pane per i vostri denti. Potete sbizzarrirvi alla ricerca dell'IO intrinseco del bambino, attraverso la teoria della personalità di Meglio per voi! Per chi ha solo esperienza, è una cosa molto più semplice, e cioè, quello che fa il bambino da quando entra nel Branco, fino a quando esce quindi: cosa fa da Zampa Tenera, da Prima Stella, da Seconda Stella e da Terza Stella. Facciamo, però, attenzione a una cosa: la Progressione Personale deve avvenire con facilità, gradualmente e senza tanta rigore. Se diamo delle prove difficili al Lupetto, potrebbe stancarsi facilmente e magari allontanarsi dal Branco e non venire più perché troppo difficile e troppo esigente. Se non riesce a mantenere un impegno, cambiatelo con un altro impegno che potrebbe essere di suo gradimento! In questo caso è molto importante la conoscenza del Lupetto. La Progressione Personale non è altro che la visualizzazione dei progressi che ogni Lupetto sta facendo nel corso della sua permanenza nel Branco. Dalla Progressione Personale potrete tenere sotto controllo la vita "Lupetto" di ogni membro del Branco, e la vita del Lupetto. Il Branco si divide in tre anni: 1° anno - Lupetto Zampa Tenera e Prima Stella. 2° anno - Lupetto Seconda Stella. 3° anno - Lupetto Terza Stella.

SUSSIDIO TEORICO

PERCHÉ: È un modo per tenere sotto controllo la vita personale di ogni Lupetto.

Cartelloni sulla

Progressione di Sestiglia (P.d.S.)

La progressione di Sestiglia è visibile attraverso un grande cartellone posto in Tana, che è visibile a tutti i Lupetti, ed è la disposizione delle singole qualità unite insieme che noi chiameremo "zampate". È molto importante, che non vi siano eccessive differenze tra Sestiglie (evitando così di demoralizzare qualche Lupetto che nella Sestiglia "non ce la fa"). Bisognerà, quindi, fare in modo che la progressione sia quasi allo stesso livello per tutte le Sestiglie. È chiaro che, per fare ciò, bisogna seguire e incentivare, in modo particolare chi resta indietro, può essere una maniera per aiutare il Lupetto un po' pigro, magari consigliandolo, facendogli fare delle prove un po' più facili, un esempio per capire meglio: se il Lupetto non riesce a fare 5 salti con la corda ma ne fa 3, provate a incentivarlo e a incoraggiarlo a spiccare un salto in più, dandogli una settimana o due per allenarsi, sono sicuro che ce la farà: un bravo Lupetto non molla mai.

PERCHÉ: È un modo per controllare la progressione delle singole Sestiglie e la progressione generale del Branco.

È anche un bel modo di fare una sana competizione tra Sestiglie.

Foglio sulla propria Progressione Personale

Questo foglio è molto più importante del cartellone sulla Progressione della Sestiglia. Essendo personale permette al Lupetto, di vedere i propri progressi fatti nell'arco di un anno. Akela dovrebbe vedere ogni riunione il foglio, si renderà conto di quanto il Lupetto progredisce o quanto resta un po' indietro. Nel caso troverà il modo di fargli fare qualcosa, tenendo presente i 4 punti dettati da Baden Powell. e cioè:

IL CARATTERE - Per questo punto Akela seguirà il Lupetto dandogli piccole prove atte a formare la sua personalità. Le prove potrebbero essere ad esempio: un disegno sulla famiglia, oppure, se sarebbe meglio, interessare i genitori sul fatto che il proprio figlio si occupa delle cose diverse dal solito: farsi il letto, apparecchiare o sparecchiare ecc.

LA SALUTE E FORZA FISICA - qui ad Akela non può mancare la fantasia per assegnare al Lupetto delle prove. Salti, corda, flessioni, corse ecc. Anche qui devono intervenire i genitori, mangiare sano, lavarsi corpo, lavarsi i denti dopo ogni pasto ecc.

L'ABILITÀ MANUALE - anche per questo punto ad Akela non mancheranno certamente le idee. Per questo punto: fare qualche cosa per la propria Sestiglia e per il Branco. Disegni, oggetti di carta, di legno o di metallo, o di altro materiale. Si possono anche fare qualche affinità con i genitori. O con qualche altra Sestiglia o con una Sestiglia di un'altra città.

IL SERVIZIO AL PROSSIMO - anche per questo punto per la propria Sestiglia o per il Branco fa parte del "servizio al prossimo".

Il foglio sul quaderno di campo potrebbe essere diviso in questo modo: prima parte ZAMPA TENERE, PRIMA STELLA o SECONDA STELLA o anche TERZA STELLA per i Capisestiglia e i Vicepisestiglia, nome e cognome del Lupetto, seconda parte spazio per le zampate, in basso il Motto dei Lupetti. Questo foglietto è da cambiare ogni anno scout.

PERCHÈ: È il modo per rendere visibile a se stesso e al Capobranco e ai genitori, la Progressione Personale del Lupetto, quindi lo sforzo e l'impegno messo per progredire nel proprio cammino.

Zampate

Le zampate come sono stampate sul foglio della Progressione Personale, non sono per il Lupetto, un riconoscimento del proprio impegno. Il Lupetto la deve fare sua, e deve essere molto contento di prendere zampate.

Se non sul piede questo, evidentemente nel Lupetto c'è qualcosa che manca. Ricordatevi che, se un Lupetto è svogliato o non vuole fare le zampate, nonostante l'impegno di Akela e del Branco ad aiutarlo, probabilmente significa che non viene alle riunioni volentieri.

Parlatene con i genitori per capire il motivo della sua svogliatezza, e agisci in merito! Un Lupetto svogliato non aiuta né la propria Sestiglia né tutto il Branco! Lo usavo imprimere, sia sul cartellone generale sia sul foglio della Progressione Personale, una zampa di lupo ricavata da una gomma per cancellare intinta nel tampone per timbri, ogni qualvolta lo (o l'aiuto s'intende) ritenevo che il Lupetto meritava la zampata. (Qui parlo singolarmente come Akela ma è sottinteso e necessario - data la delicatezza dell'argomento - che, anche l'Aiuto Capo e tutto lo Staff collaborino attivamente) È chiaro, in ogni caso, che il Capobranco è libero di esprimere la propria fantasia, sia per quanto riguarda la visualizzazione collettiva, sia la visualizzazione personale della Progressione Personale.

PERCHÉ: Con esso il bambino ha sempre sottintesa una quantità (qualità) della propria partecipazione alla vita di Lupetto.

Il Libro della Giungla

Uno strumento principale educativo e metodologico è "Il Libro della Giungla". Nel 1916 BALDWIN POWELL pubblicò liberamente, a scopo pedagogico e con il beneplacito dell'autore Rudyard Kipling (Nobel per la letteratura nel 1907), tre racconti tratti dal primo libro della giungla e cinque racconti del secondo libro. Poiché raccontando la storia di Mowgli e di un Branco di lupi, chiamò Lupetti i bambini, ma per età non potevano fare gli stessi errori che si commettono nella lettura di un libro di avventure di personaggi come i lupi della giungla. Il libro della giungla ha un ruolo attivo nell'orientamento morale e nella vita del Lupetto. È per questo che "La Giungla" è uno strumento essenziale e insostituibile per educare bambini e bambine secondo il metodo Scout.

Col raccontare la giungla insegniamo al bambino a comportarsi in un certo modo: educiamo a capire la differenza tra il bene e il male attraverso i personaggi giungla, e questa è morale per tipi!

Di tutti i racconti della giungla è indispensabile raccontare i seguenti episodi:

- 1° I fratelli di Mowgli** - da raccontare in 4 riunioni, incominciando da quando tutto il Branco è al completo.
- 2° La caccia di Kaa** - da raccontare in 6 riunioni (è il più lungo).
- 3° Il fiore rosso** - da raccontare in 4 riunioni.
- 4° La tigrela e il tigro** - da raccontare in 4 riunioni.
- 5° I cani rossi** - da raccontare in 4 riunioni.
- 6° La corsa di primavera** - da raccontare ai soli lupi anziani prima dei loro passaggi.

Altri episodi possono essere raccontati, alternandoli di anno in anno a seconda delle stagioni: Come venne la paura - L'invasione della giungla - L'ankus del re.

Il libro della giungla va raccontato dopo un'attività movimentata, in modo che i Lupetti, abbastanza stanchi, possono riposare stando seduti e ascoltare, più attentamente, ciò che Akela racconta.

Sarebbe meglio sapere a memoria ciò che si deve raccontare. Ai bambini piace sentir raccontare le storie, se leggete non è più "raccontare" ma leggere un libro. Raccontate il brano come un attore magari cambiando tonalità e tipo di voce per ogni personaggio; accompagnare la voce con pochi movimenti delle mani favorisce l'attenzione senza disperderla, 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 quest'arte leggendo e rileggendo il brano che si deve raccontare, tenendo a memoria i punti principali (che non devono essere scordati) come: le parole maestre, i fatti salienti, 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 fare un po' di confusione la prima volta, ma non preoccupatevi man mano che passa il tempo diventerete bravi, basta un po' d'impegno. Se vi capita di aver saltato qualche pezzo del brano, alla prossima riunione allargate il brano precedente per raccontare ciò che avete tralasciato e poi continuate con il nuovo brano.

PERCHÉ: È il principale strumento naturale di tutte le attività del Lupetto. Essa rappresenta un ambiente ideale per il Lupetto-Mowgli che all'interno dei suoi racconti emozionanti, come se stesso, la Legge vecchia e vera come il cielo alla quale nessuno può sfuggire, il Branco, la morale per tipi, riesce a rivivere le sue avventure. Il mondo che gli è dato essere in una forma nuova il mondo di un'azione di un eroe di un grande di un capo del Branco.

SUSSIDIO TEORICO

Gioco Giungla

Al termine del racconto è necessario lanciare un gioco di movimento. I Lupetti sono riposati e ansiosi di mettersi in moto. Restare nel tema e lanciare il gioco giungla che faccia riferimento ai personaggi della giungla che abbiamo appena raccontato. Fa parte dell'utilizzazione del "Libro della Giungla" e permette a ogni Lupetto di vivere la giungla. La Giungla diventa un ambiente di vita per il Branco e per ogni Lupetto. Si gioca la Giungla in base al racconto fatto. Ogni Capobranco potrà trarre dalle "Storie di Mowgli" i seguenti tipi di giochi:

Giochi di movimento e staffette.

Giochi di formazione fisica.

Giochi di abilità manuale.

Giochi di espressione.

Giochi naturali.

Giochi allenamento sensi.

Giochi ginnici.

I giochi possono essere fatti indifferentemente dai vari tipi, cioè senza seguire l'ordine sopra dato. Il gioco da fare dipende dall'attuale racconto della Giungla.

PERCHÈ: Serve per interpretare direttamente, attraverso il gioco, personaggio giungla appena raccontato, sia esso positivo o negativo.

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 gradisce, torti subiti ecc. Attenzione! Però, si facevano molte poche chiacchiere alla rupe, ciò vuol ricordare che non hanno nomi, un esempio per chiarire meglio il concetto: un fratellino mi ha dato un calcio, non Giovanni mi ha 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 tutti hanno giocato per il meglio per colpa di qualche Lupetto, dopo un piccolo dissenso 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 banale. Il Branco è una proposta di vita comunitaria regolata dalla Legge. La "Rupe del Consiglio" è un momento rilevante del Branco, nel quale si prendono le decisioni importanti che coinvolgono tutti i Lupetti che sono chiamati a confrontarsi sulla Legge del Branco. Alla Rupe del Consiglio si discute, si confronta, si propone, si decide. È un grande momento di programmazione di attività e di verifica della realizzazione; ma soprattutto è la fase che forma il "cuore" del Branco, dove si discute di tutte le attività del Branco. Un esempio di decisioni da prendere potrebbe essere:
Partecipazione o meno alla Caccia di Primavera ed eventualmente come prepararsi.

Acce durante l'anno: quando, dove, come.

Partecipazione a eventi di Gruppo.

Partecipazioni a eventi extra Gruppo.

Alla Rupe si discute anche sull'andamento del Branco; ognuno può esprimere la propria opinione; ognuno può esporre le proprie lamentele; ognuno può formulare le proprie soddisfazioni ecc. La Rupe del Consiglio si deve fare abbastanza spesso, non uno all'inizio e una alla fine anno Scout, bensì quando serve in un Branco occorre spesso perché è un esercizio di democrazia che aiuta a:

Dibattere.

Confrontarsi.

Esprimere opinioni personali.

Verificare atteggiamenti e realizzazioni.

Scegliere.

Proprietare per sé e per il Branco.

Conoscere e individuare errori.

Rimettere le cose a posto dopo un diverbio o una baruffa.

Ristabilire lo spirito di Famiglia Felice momentaneamente perduto. All'

Vacanze di Branco, la Rupe del Consiglio deve essere fatta ogni sera.

PERCHÈ: Oltre che a un momento di verifica dell'andamento del Branco, è principalmente un modo per far aprire la bocca anche a chi non riesce a esprimersi e che non ha mai niente da dire. Si consideri che si è già un passo avanti se ripete, quanto ha detto un fratellino. Attenzione, quasi tutti sono timidi! Non si sforzi nessuno a parlare. Piuttosto sia aiutato.

Danze

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 quattro danze Giungla che sono le più sufficienti per i Lupetti nell'arco della loro permanenza nel Branco. Vi sono, in ogni modo, altre danze belle da eseguire, assai utili in sostituzione della ginnastica mattutina (militaresca e orrenda) alle Vacanze di Branco. La danza ha, tra gli strumenti originali e particolari del Lupettismo, un significato importante nel creare quella particolare atmosfera Giungla, che è stata la più caratteristica di tutto il metodo. Purtroppo è uno strumento un po' trascurato nelle attività del Branco. Baden

SUSSIDIO TEORICO

Powerell l'aveva inventate oltre che per creare l'atmosfera Giungla anche per far capire ai Lupetti il senso del risparmio. Per questo, dopo aver scritto il testo di ogni danza Giungla, sono più che sufficienti. Vi sono danze molto particolari che richiamano l'episodio che si sta raccontando e si dicono "danze di personificazione" perché interpretano quei personaggi che riguardano l'episodio, e sono:

Danza del canto notturno della giungla.

Danza di Tabaqui.

Danza della fame di Tabaqui.

Danza del Fiore Rosso.

PERCHÈ: Sono adatte per rappresentare momenti di Giungla. Mentre, fanno molto bene al corpo.

Senso del Risparmio

In un'era consumistica come la nostra sarebbe utile, anzi necessario, insegnare ai Lupetti il senso del risparmio nella parte che interessa la "beneficienza". Insegnare a loro, quindi, il modo per aiutare gli altri. Probabilmente già lo fanno i genitori nell'ambito familiare, ma cerchiamo di farci anche noi con i Lupetti del Branco. Non è necessario insegnare cose. Con piccole cose probabilmente riusciremo a insegnare ai Lupetti l'inizio del senso del risparmio. Procuratevi, o meglio, costruitevi delle scatoline di legno con coperchio per ogni Sestiglia, fategli un foro in modo che possano passare delle monetine.

Se qualche Lupetto ha la specialità di "Artista", fate colorare le scatole nei colori delle Sestiglie, oppure coloratele voi. Certamente non vi 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 po' più piccolo e la differenza risparmiarla, dimezzare l'acquisto di dolci, mettere una monetina, della paghetta settimanale, nella scatolina del risparmio ciò è anche fare una buona azione. Per incoraggiare il risparmio consiglio ogni mese, di controllare assieme al Branco, ogni scatolina. Affidare l'incarico al Caposestiglia di ricordare alla Sestiglia il risparmio, e di tenerli conto ogni settimana sul proprio Quaderno di Caccia. Ogni mese la Sestiglia che ha risparmiato di più si visita delle Zampate. Il denaro ricavato dai risparmi di Sestiglia si adopererà per esigenze del Branco: cancelleria, vacanze di Branco, aiuto per altri bambini ecc. Il "senso del risparmio" è educativo perché entra a far parte della formazione del "CARATTERE" e del "SERVIZIO AL PROSSIMO".

PERCHÈ: Fa parte dell'essere "Buon Cittadino" avere il senso del risparmio, quindi non sprecare, incominciando, quindi continuando sono Lupetti.

Le Buone Azioni

Le Buone Azioni hanno un significato particolare nel Branco e significa: essere felici perché si fanno felici gli altri! Come dice la promessa del Lupetto: consistere almeno una volta al giorno, a vantaggio di qualcuno, ogni giorno in un'azione che lo stesso Lupetto si è inventato chiamandola "Buona Azione". Le Buone Azioni sono quelle che si fanno ogni giorno. La Buona Azione non deve restare un impegno che si scritto nel tempo, ma si deve trasformare in prassi quotidiana. Il "Servizio" è il valore fondamentale della Buona Azione perché si vive in parte della:

Costanza, Coerenza Fedeltà

A un impegno preso, con ciò si renderanno conto di appartenere a una "Famiglia Felice" con rispetto, gioia e sorpresa. Attenzione! Tutte le Buone Azioni, per essere tali e come di un Lupetto, devono essere assolutamente gratuite. Ogni scudone deve fare almeno una Buona Azione al giorno senza necessità di spendere ai quattro venti. Per i Lupetti minore è un po' diverso, bisogna continuamente incitarli e consigliarli a fare le Buone Azioni.

PERCHÈ: Le Buone Azioni rendono tutti più buoni e disponibili verso gli altri in special modo chi ne ha bisogno.

Attività Fisiche

È veramente importante che in ogni riunione si faccia eseguire al Branco dell'attività fisica. Nell'epoca moderna la sedentarietà e l'obesità sono molto diffuse tra i bambini in età Lupetto. L'esercizio fisico può risolvere buona parte di questi problemi. A scuola sono seduti e a casa guardano la televisione o giocano con giochi elettronici, e ciò significa sedentarietà. Se praticano attività sportiva amatoriale, è necessario che nel Branco

facciano un po' di moto. Il classico salto con la corda permette di mettere in moto tutti gli organi del corpo, seguito da altre attività sportive: corsa, salto in lungo e salto triplo. In ogni caso l'esercizio fisico deve essere fatto sentendosi a proprio agio, non fate perciò, esercizi difficili. L'attività fisica alla quale si dovrebbe tenere maggiormente per l'allenamento del corpo, è il salto con la corda. Con l'allenamento anche il più goffo nei movimenti acquista agilità. Date una corda ai Lupetti e stilate una graduatoria sul numero dei salti effettuati da ciascuno, poi date loro un insegnamento perché allenandosi riescano a fare qualche salto in più, con l'ammissione di una Zampata (una dose specialmente ai meno abili che si sono stancati di più per raggiungere un certo risultato). In seguito potete fare una gara tra Sestiglie, vincerà la Sestiglia che in totale avrà fatto più salti, anche qui potete dare una Zampata a tutta la Sestiglia vincitrice.

PERCHÈ: Aiuta il Lupetto ad affrontare più facilmente gli sforzi, a sciogliere i muscoli e a essere più pronto nei giochi.

Il Gioco

Il "Gioco" completa il secondo punto di Baden-Powell cioè la Salute e Forza Fisica. È un modo per abilitare i bambini a vivere in situazioni libere, aiuta inoltre, a crescere sotto tanti aspetti (fisico, cognitivo, relazionale, sociale, affettivo). Il Gioco è soddisfacente e piacevole. I tempi passati erano diversi, sia per gli adulti sia per i bambini, si rimaneva nelle stradine, o nei cortili di casa dove c'era un po' di spazio e si giocava con gli oggetti che si trovavano a portata di mano. Bastava una palla, un cestello, un pallone, una palla di reata, era sufficiente che ci fossero degli altri bambini anche dei bambini che si conoscevano poco e si giocava favorendo la socializzazione, lo scambio culturale e si rimaneva sempre in continuo movimento. *C'era il piacere di fare parte del gruppo, di mettersi alla prova riuscendo a superare le difficoltà*, una "pacca sulla spalla" e un sorriso erano sempre all'ordine del giorno. CHE TEMPI! L'un'era dove il bambino tecnologico-informatico, farlo giocare diventava necessario. Ogni bambino conserva in modo prepotente, istinti, fantasmi, stimoli, meccanismi di sensibilità, tutte facoltà che si ripresentano giocando. L'ambiente ha una grande valenza educativa nei bambini, e in particolare il tipo di ambiente dove si svolge il processo educativo, nel nostro caso il Branco inteso come Famiglia Felice che gioca il grande gioco del Lupetto. Il gioco aiuta a sviluppare tutti i cinque sensi diceva Baden-Powell: "Uno degli scopi del Scouting è quello di offrire al ragazzo giochi di squadra e attività che possano potenziare la salute, la vigoria fisica e contribuire alla Formazione del Carattere". Il gioco fa crescere i bambini su tre piani educativi: fisico, intellettuale e morale.

FISICO, perché sviluppano le funzioni dell'organismo come la muscolatura, la respirazione, la circolazione e il coordinamento muscolare.

INTELLETTUALE, le situazioni che accadono durante il gioco, abitua il bambino a quella ginnastica mentale che è «l'intelligenza del gioco».

capace di prevedere gli sviluppi dell'azione e adattare, quindi, il proprio comportamento.

MORALE, perché il gioco obbliga al rispetto delle regole, al rispetto degli avversari e al rispetto di chi ha la responsabilità del gioco. Il gioco è di fondamentale importanza nello sviluppo del bambino.

Attraverso il gioco, esso impara a crescere in tutti i sensi: fisicamente, psicologicamente, intellettualmente e moralmente. Il gioco rappresenta il mezzo più efficace per favorirne lo sviluppo, ed è la caratteristica principale della metodologia scout.

In età "Castorica" è un "gioco divertente".

In età "Lupetta" è un "gioco di scoperta".

In età "Esploratori" è un "gioco avventuroso".

In età "Rover" è un "gioco serio".

Questi sono i tipi di giochi più adatti ai Lupetti.

1° giochi che aiutino la formazione del carattere.

2° giochi che aiutino l'abilità manuale.

3° giochi che favoriscano l'abilità fisica.

4° giochi che incoraggino il servizio per gli altri.

I giochi per la formazione del:

"IL CARATTERE"

Sono tutti i giochi di lealtà e correttezza, i giochi di mano (esempio: frugare nelle tasche dell'avversario) - i giochi di abilità (esempio: guerre e pistolettate) - i giochi di equilibrio e resistenza (esempio: il serpente) - i giochi di agilità (esempio: i giochi di azzardo) - i giochi di velocità (esempio: i giochi di corsa).

I giochi che aiutano la:

"L'ABILITÀ MANUALE"

Sono tutti quelli che implicano un lavoro creativo della mente (fantasia) e delle mani.

I giochi che favoriscono

"L'ABILITÀ FISICA"

Sono tutti quelli che servono a tenere il corpo in movimento in special modo gli arti.

I giochi che incoraggiano

"IL SERVIZIO AGLI ALTRI"

Sono tutti quelli nei quali è necessario, per la buona riuscita del gioco, aiutare qualcuno. Alcuni suggerimenti per quanto riguarda l'uso del gioco nell'educazione. Innanzi tutto il gioco non deve essere fine a se stesso, non giochiamo perché ciò che abbiamo proposto spettacolare e fantastico (anche quando non è di principale utilità) ma giochiamo perché tale proposta esercita e aiuta a esercitare tutte le doti naturali che il Lupetto dispone. È dai giochi che noi Capi possiamo "vedere" i bisogni dei Lupetti (se saltano - non sa saltare, sa correre - non sa correre, è leale - non lo è, è altruista - non lo è ecc.) In questo modo riusciremo a capire le loro insufficienze e correggerle, è anche questo lo scopo educativo dei giochi.

PERCHÈ: È il mezzo più importante per l'educazione in età Lupetto.

SUSSIDIO TEORICO

**WWW.ASSRONTI
SEMPRE
SCOUT.ORG**

SUSSIDIO TEORICO

Scritto e curato da Roberto D'Adda
Assiscout Abano Terme (Pd)