

La branca lupetti

Del nostro meglio

Simbologia latina



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra

Programma

La branca lupetti

1. Introduzione	1
2. I bambini della branca lupetti	2
2.1 Bisogni dei bambini che rientrano nell'età della branca lupetti	2
2.2 Bambini e bambine – insieme o separati?	3
3. Organizzazione della branca lupetti	4
3.1 Vivere la branca lupetti	4
3.2 Ruolo degli animatori nella muta	4
3.3 Week-end e campi	5
4. Le cinque relazioni nella branca lupetti	6
5. La simbologia della branca lupetti	8
5.1 La simbologia come base della metodologia della branca lupetti	8
5.2 Perché il Libro della giungla?	8
5.3 Simbologia e programma trimestrale	9
5.4 Ruolo degli animatori	9
5.5 I territori della giungla e le cinque relazioni nella branca Lupetti	10
5.6 Lo scenario del Libro della giungla	14
5.7 Dizionario del Libro della giungla	18

I sette metodi nella branca lupetti

6. Progressione personale	18
6.1 Tappe di progressione	19
6.2 Specialità	20
6.3 Sistema di valutazione	21
6.4 Consegna dei distintivi	22
7. Legge e promessa	23
7.1 Legge dei lupetti	23
7.2 Promessa	24
7.3 Motto	26
7.4 Parole maestre, massime di Baloo e frasi della giungla	27
8. La vita nei piccoli gruppi	29
8.1 Più gruppi	29
8.2 Capi sestena e sottocapi sestena	29
8.3 Ruolo dei lupetti	30
9. Riti e tradizioni	31
9.1 Saluto dei lupetti	31
9.2 Inizio e fine della caccia (rituali durante le attività)	32
9.3 Rupe del consiglio	32
9.4 Nomi della giungla (totem)	35
9.5 Consiglio di muta e consiglio di Akela	36
9.6 Passaggio e corsa di primavera	37
9.7 Tradizioni di muta, attività tradizionali	38
9.8 Danze della giungla	39
9.9 Momenti di calma	39
9.10 Tenuta scout	40
10. Vita all'aria aperta	41
10.1 Fuoco da campo/di bivacco	41
10.2 Attività nella natura	42
10.3 Protezione dell'ambiente	43
11. Gioco	44
11.1 Organizzare ed animare giochi	44
11.2 Corsa di orientamento e piste di caccia	44
11.3 Idee di gioco e giochi "tappabuchi"	45
12. La partecipazione attiva (avventura)	45
12.1 Diverse tappe	45
12.2 Ruolo dei lupetti	46
12.3 Ruolo degli animatori	46
12.4 Qualche esempio di avventura	47
13. Tecnica scout	47
14. Canti dei lupetti	52

La branca lupetti

1. Introduzione

I fondamenti dello Scoutismo, che si basano sulle idee di Baden-Powell, comprendono cinque relazioni (aree di sviluppo) e sette metodi (metodologia di messa in pratica). Le relazioni corrispondono alle direzioni in cui i bambini e i bambine si possono sviluppare: relazione con la propria personalità, con il proprio corpo, con gli altri, con l'ambiente e con la dimensione spirituale. I metodi sono le modalità mediante le quali lo scoutismo può raggiungere il suo obiettivo, ovvero lo sviluppo globale della persona.

Questa pubblicazione illustra come questi sette metodi vengono vissuti nella branca lupetti. Esso ti aiuterà a gestire con successo la tua unità. Troverai alcuni elementi essenziali per la pratica dello scoutismo in questa branca, nonché consigli ed esempi. È possibile che nella tua unità tu faccia alcune attività in maniera diversa da quanto descritto in questo opuscolo. In Svizzera gli usi e i costumi scout sono molti e vari. Questo documento fornisce una linea guida, ma non ti impone in alcun caso una condotta da adottare in maniera rigorosa e ad ogni costo. Lasciati consigliare pur mantenendo uno spirito critico e creativo.



Scoutismo –
chi siamo



Riferimenti nella pubblicazione

I simboli fanno riferimento a un altro capitolo di cudesch.



Simbolo "Buona caccia": questo simbolo si riferisce a un tema contenuto nel libretto Buona caccia.



Simbolo "Documenti MSS": questo simbolo ti segnala che puoi consultare dei documenti supplementari che si trovano sul sito internet del MSS pfadi.swiss/it/profilo-scout/lupetti



Simbolo "Profilo dello scoutismo": questo simbolo ti rimanda ad un capitolo del Profilo dello scoutismo.



Rimando: questo simbolo ti rimanda ad un altro capitolo di questa pubblicazione.

2. I bambini e le bambine della branca lupetti

Il metodo scout nella branca lupetti usa una simbologia, ovvero degli oggetti concreti, per veicolare dei valori. La simbologia della branca lupetti in Svizzera si basa sul Libro della giungla di Rudyard Kipling.

2.1 Bisogni dei bambini e delle bambine che rientrano nell'età della branca lupetti

Le necessità dei/delle bambini/bambine sono all'origine della metodologia impiegata nella branca lupetti. Tali bisogni possono essere suddivisi in quattro categorie:

Bisogni intellettuali



I bambini e le bambine in età da lupetti sono curiosi/e, spontanei/e, vogliono fare scoperte ed esperienze. Accordano facilmente la loro fiducia e si entusiasmano rapidamente. Sono nel bel mezzo della fase di apprendimento e si interessano a tutto. Hanno bisogno di capire il mondo che li/le circonda e cercano risposte dalle persone più anziane.

A questa età, i bambini e le bambine hanno una fervida immaginazione. Vivono intensamente i giochi e le storie che sentono o leggono, come se fossero loro stessi/e i personaggi del racconto. Quindi, hanno bisogno di un mondo immaginario presente e che sia adatto a loro, che li faccia sentire a loro agio e sicuri/e. La storia del Libro della Giungla offre questo scenario di vita immaginaria, e diventa pertanto una fonte costante di idee per le attività.

Bisogni fisici

Le attività sportive rispondono alle esigenze fisiche dei/delle partecipanti: a loro piace fare del loro meglio. Grazie a queste attività, imparano a canalizzare le loro energie e cominciano a scoprire i loro limiti. Hanno voglia di essere i/le migliori e tendono ad eccellere. Danno il tutto per tutto ma hanno anche bisogno di momenti di riposo con attività più tranquille. È quindi importante trovare un buon equilibrio tra attività sportive e non.

Bisogni sociali

Circondati da amici e da compagni di gioco, i bambini e le bambine imparano a trovare il loro posto all'interno di un gruppo. Iniziano a strutturare le loro idee e possono assumere sempre maggiori responsabilità. Acquisiscono sicurezza e ottengono la riconoscenza degli/delle altri/altre partecipanti e delle akele. A poco a poco diventano autonomi nelle loro decisioni, fino ad osare proporre progetti e impegnarsi a fondo.

I bambini e le bambine hanno bisogno di regole alle quali attenersi e di modelli a cui fare riferimento. L'equità all'interno del gruppo è estremamente importante.

Bisogni affettivi

I bambini e le bambine hanno un grande bisogno di sicurezza e protezione. Hanno bisogno di persone di riferimento che siano lì per loro, per ascoltare e prendere sul serio le loro riflessioni, i loro sentimenti e le loro idee.

Cominciano a prendere coscienza del loro valore e vogliono cavarsela da soli/e, ma hanno ancora un grande bisogno di attenzione. È quindi necessario disporre di un numero di responsabili adeguato al numero di partecipanti della muta, in modo che tutti possano ricevere l'attenzione di cui hanno bisogno.

2.2 Bambini e bambine – insieme o separati?

La ripartizione di maschi e femmine non avviene allo stesso modo in tutte le sezioni. Vi sono mute miste e mute formate solo da bambini o da bambine. In entrambi i casi è importante considerare alcuni fattori.

La forma più frequente è quella di mute di bambine e di bambini separate. Questa forma può rappresentare per le bambine ed i bambini una variazione benvenuta rispetto alla quotidianità scolastica. I/le partecipanti si trovano tra di loro e possono svilupparsi senza venir osservati dall'altro sesso e senza dover assumere un "ruolo tipico dovuto all'appartenenza sessuale".

I bisogni e gli interessi sono però molto diversi anche all'interno di mute di bambine o di bambini. Per questo il programma in una muta di sole bambine o di soli bambini deve essere variegato.

La forma mista è utilizzata spesso dalle sezioni più piccole, nelle quali non vale la pena avere una separazione tra maschi e femmine a causa del numero esiguo di partecipanti. Spesso le sezioni piccole hanno anche troppo poche animatrici / troppo pochi animatori per questo. Ma vi sono anche sezioni grandi che scelgono consapevolmente di adottare il modello di mute miste.

In una muta mista i/le partecipanti imparano a conoscere e rispettare persone dell'altro sesso e hanno la possibilità di sviluppare un rapporto naturale con esse. Per bambini e bambine che si trovano bene tra i/le partecipanti dell'altro sesso una muta mista è un'opportunità. Inoltre ci sono partecipanti che non si possono classificare in un sesso e che quindi si trovano meglio in una muta mista.

Tuttavia in presenza di partecipanti dell'altro sesso, vi è il rischio che i bambini e le bambine adottino comportamenti stereotipati. Può ad esempio succedere che i bambini affermino che a loro non piace fare lavoretti perché "è una cosa da bambine"; o che le bimbe abbiano una certa riluttanza a lanciarsi in una partita di calcio.

I/le responsabili di ogni muta mista sono quindi confrontati con il difficile compito di preparare riunioni o campeggi variati ed interessanti e di orientarsi ai diversi bisogni. Un'altra difficoltà può essere data dall'aumento, con l'età, delle divergenze di interessi tra maschi e femmine.

È compito degli/delle responsabili creare un clima di rispetto e di apertura in seno alla muta, in modo che ogni partecipante, sia esso maschio o femmina, possa esprimere i suoi desideri e le sue necessità.

È importante che nel gruppo capi di una muta mista siano rappresentati sia donne che uomini, in modo che entrambi i sessi si possano rivolgere ad una persona del loro sesso. Inoltre in questo modo il pericolo che in un gruppo un sesso domini un'altro è minore.

Entrambi i modelli hanno vantaggi e svantaggi. Esistono inoltre numerose varianti, ad esempio quella di una muta mista con sestene composte però da partecipanti dello stesso sesso. Puoi sicuramente discutere all'interno del gruppo capi su quale sia la forma più appropriata per la tua muta. È importante affrontare questo argomento nelle vostre riunioni e decidere quale sia per voi il modello più adatto.

In generale si può dire che:

- le differenze tra partecipanti dello stesso sesso sono spesso analoghe a quelle esistenti tra partecipanti di sesso opposto;
- ogni membro della muta ha i propri punti di forza e le proprie debolezze;
- le competenze di tutti i bambini e le bambine in età lupetti sono indispensabili per far progredire la muta;
- i compiti e i ruoli non dipendono dal sesso, ma devono essere attribuiti in base alle capacità dei/delle singoli/e lupetti/e.

Consiglio

Durante l'anno scout vale la pena cambiare, per alcune attività, il sistema tradizionale. Ad esempio le mute che fanno attività in maniera separata possono proporre per una volta un campo misto. Ciò permette ai/alle responsabili di scoprire quali siano i vantaggi e gli inconvenienti di entrambe le varianti e porta una ventata di aria fresca nell'attività.



Gestire un gruppo –
agire
consapevolmente

3. Organizzazione della branca lupetti

3.1 Vivere la branca lupetti

La branca lupetti viene essenzialmente vissuta all'interno della muta. Quest'ultima è composta di circa quindici-venti partecipanti. Ogni bambino/bambina fa parte di una sestena, un piccolo gruppo di cinque-sette elementi, nella quale i lupetti e le lupette sperimentano la collaborazione tra pari. Ogni sestena ha un/una capo e un/una sottocapo sestena, che assumono piccole responsabilità di gestione del loro gruppetto.



Il programma –
vivere lo scoutismo

Nella branca lupetti, le attività hanno generalmente luogo una volta alla settimana, di solito di sabato, e durano tre-quattro ore. Un tema può essere utilizzato come filo conduttore per un trimestre, un semestre o anche per un anno intero, collegando tra loro le diverse attività secondo un percorso logico.

3.2 Ruolo degli/delle responsabili nella muta



Il programma –
vivere lo scoutismo

Come capo muta hai il compito di stabilire il programma, preparare le attività, animarle ed infine valutarne la riuscita. Allo stesso tempo sei anche responsabile dei bambini e delle bambine che ti vengono affidati durante le attività del sabato pomeriggio e i campeggi.

Oltre a questi compiti organizzativi, fungo anche da modello per i tuoi lupetti e lupette e sei la persona di fiducia agli occhi dei genitori, con i quali è importante curare la relazione.

Il numero di akele varia in base alle dimensioni di una muta. Se possibile i/le responsabili di una muta dovrebbero essere almeno tre e alle attività dovrebbe essere presente almeno una persona di riferimento ogni sei partecipanti. In questo modo siete in grado di offrire una buona attività anche se uno degli/delle responsabili non può essere presente. Come già osservato, nelle mute miste è importante che vi sia un equilibrio tra animatori maschi e femmine, in modo che i lupetti e le lupette possano avere almeno una persona di riferimento del loro sesso.

● Consiglio

I/le partecipanti concentrano la loro attenzione sui/sulle responsabili e sul loro comportamento. È quindi importante che tu sia cosciente del tuo ruolo di esempio e che tu dia ai bambini e alle bambine una buona immagine di te.

3.3 Week-end e campi

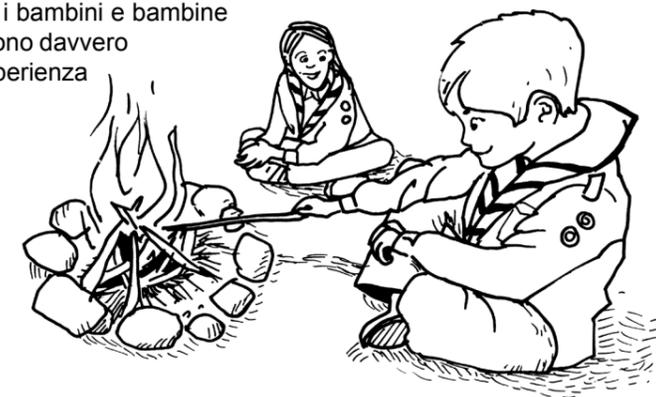
Le uscite durante i fine settimana e i campi costituiscono, per molti bambini e bambine, dei punti forti dell'anno scout e sono fonte di cambiamento rispetto alla quotidianità della famiglia e della scuola. Sono momenti caratterizzati da regole diverse, ambientati in un mondo fantastico, nei quali si mangia in modo differente rispetto a casa e dove si ha il diritto di restare alzati più a lungo o addirittura di dormire all'aperto.

Il campo, che dura generalmente due settimane, si svolge in uno chalet o in una casa di colonia durante le vacanze estive. È possibile, ad esempio a margine di un campo sezionale o cantonale, che i lupetti e le lupette dormano anche una notte in tenda. Un'alternativa è anche quella di pernottare tutti assieme nel fienile di un contadino.

Non bisogna dimenticare che spesso le uscite di un fine settimana e i campi possono far nascere delle paure nei/nelle lupetti/e. Restare lontani da casa per due o più giorni è una vera e propria sfida alla loro età. Per questo motivo è importante prepararli bene e presentare loro un programma diversificato e inserito in un tema accattivante. I/le partecipanti dovranno scoprire da soli il loro nuovo ambiente e lasciarsi rassicurare dalla presenza del gruppo. Quando i bambini e bambine hanno fiducia nel gruppo capi, possono davvero trarre grandi vantaggi dalla bella esperienza di un campo.



Week-end e campi



4. Le cinque relazioni nella branca lupetti

Lo scopo del Movimento scout è lo sviluppo globale della persona. Questo sviluppo, che avviene a livello delle cinque principali relazioni di un essere umano, consente ai membri del Movimento scout di acquisire esperienza in tutti gli ambiti della vita. Le cinque relazioni sono le seguenti :



Il Profilo dello scoutismo

- la relazione con la propria personalità;
- la relazione con il proprio corpo;
- la relazione con gli altri;
- la relazione con il proprio ambiente;
- la relazione spirituale.

L'utilizzo di queste relazioni è diverso in ogni branca: bisogna infatti tenere conto dell'età, delle capacità e dei bisogni di bambini/e ed adolescenti. Il paragrafo "I territori della giungla e le cinque relazioni nella banca lupetti" propone esempi di sviluppo di ogni relazione specifici per la banca lupetti.



Il programma – l'essenza dello scoutismo

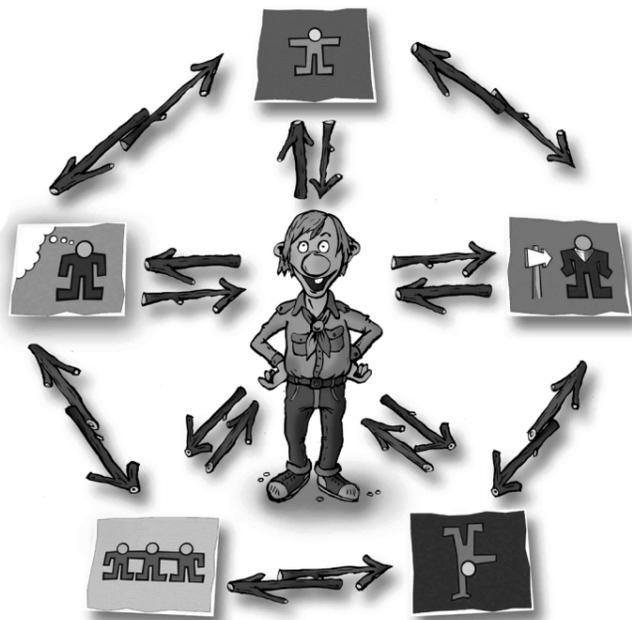
Queste cinque relazioni rappresentano la struttura di base di un programma. Quando pianifichi un programma, fai attenzione ad includere attività che favoriscano lo sviluppo di ognuna di queste relazioni in maniera equilibrata. È difficile farlo per la singola attività di un sabato pomeriggio, ma se tieni conto del programma di un intero trimestre oppure di un campo puoi inserire tutte le relazioni, grazie a una pianificazione ben studiata. Equilibrio e varietà sono la base di un programma di qualità.

5. La simbologia della branca lupetti

Per facilitare l'integrazione delle cinque relazioni nel programma della branca lupetti, ognuna di esse è stata attribuita a uno dei personaggi principali del Libro della giungla, che ne diviene così il suo rappresentante. I sette metodi, presentati più avanti in questo opuscolo, ti aiuteranno a mettere in atto le cinque relazioni e quindi a raggiungere lo scopo dello scoutismo.

● Consiglio

Cerca di capire quali sono le relazioni che tendi a trascurare, fissati un obiettivo e organizza un'attività che permetta ai lupetti e alle lupette di raggiungere questo traguardo. Ogni attività dovrà rispondere ad un obiettivo pedagogico per spingere i/le bambini/e a svilupparsi e a progredire.



Documentazione

• "Il Profilo dello scoutismo", MSS

Quest'opuscolo descrive nel dettaglio i fondamenti pedagogici e le diverse branche dello scoutismo. Ti indica come sia possibile applicare i fondamenti alle diverse branche. Esso si rivolge a tutti coloro che si interessano e che vogliono esaminare più da vicino i fondamenti del movimento scout e le diverse branche.

5. La simbologia della branca lupetti

5.1 La simbologia come base della metodologia

della branca lupetti

La simbologia permette di introdurre e di approfondire i fondamenti dello scoutismo : offre una base solida sulla quale puoi costruire la vita di muta e uno scenario nel quale i bambini e le bambine possono evolvere.

La simbologia fornisce alle akele:

- un supporto per le attività collegate ai fondamenti;
- simboli che permettono di veicolare concetti morali in maniera concreta (Shere Khan = il male, ...);
- un filo conduttore e delle tradizioni che garantiscono la continuità anche in caso di cambiamenti in seno al gruppo capi (la rupe del consiglio, ...);
- un ambiente di qualità e delle regole di vita stabili da proporre ai/alle partecipanti (legge della giungla, parole maestre, frasi della giungla,...);
- un ruolo preciso per ognuno/a dei/delle responsabili della muta (Baloo insegna la legge, Akela guida la muta, ...);
- un mezzo per insegnare qualcosa ai bambini e alle bambine usando il loro linguaggio.

La simbologia risponde ai bisogni dei/delle partecipanti e nel contempo fornisce loro:

- un mondo fantastico (eroi e cattivi, immaginario, sogno);
- uno scenario di vita rassicurante all'aria aperta nel quale il/la bambino/a può fare le sue esperienze;
- un modello di identificazione (Mowgli, i lupetti);
- un modello di vita in comunità dove la presenza degli adulti è giustificata (Akela, Bagheera, Baloo);
- un modello di progressione personale.

5.2 Perché il Libro della giungla?

"A Rudyard Kipling, che ha fatto tanto per ispirare il giusto spirito nelle nostre giovani generazioni, sono infinitamente grato per il permesso accordatomi di far mio il suo ... Libro della Giungla" Baden Powell

La giungla è un simbolo universale, noto a tutti. Ci immaginiamo questa grande foresta vergine, situata dall'altra parte del mondo e popolata da animali selvatici, come un luogo pieno di mistero e fantasia. Scegliendo il Libro della giungla di Kipling come tema per la branca lupetti, B.-P. sapeva che questa storia avrebbe soddisfatto le esigenze di immaginazione e di identificazione dei/delle futuri/e lupetti/e. La storia corrisponde bene al vissuto dello scoutismo, suggerendo tra le altre cose la vita nella natura. La giungla fornisce al/la bambino/a un linguaggio alla sua portata, diverso da quello che sente a casa o a scuola. La dimensione umana di cui sono dotati gli animali del Libro della giungla e la loro differente caratterizzazione sono importanti dal punto di vista pedagogico, perché ogni personaggio rappresenta una virtù o un vizio. La storia della giungla è talmente ricca da costituire una fonte quasi inesauribile di elementi di apprendimento.

5.3 Simbologia e programma trimestrale

A prima vista si può avere l'impressione che la simbologia rischi di entrare in concorrenza con il tema scelto dalle attività, ma non è assolutamente il caso. Entrambi hanno il loro posto, uno di fianco all'altro. La simbologia costituisce uno scenario di vita globale e costante, mentre i singoli temi scelti offrono un supporto puntuale per le attività.

La simbologia permette ai bambini e alle bambine di evolvere e di trovare un posto all'interno della muta per tutto il tempo che passano nella branca lupetti. Esso funge da scenario generale e offre dei punti di riferimento ai quali i bambini e le bambine possono aggrapparsi. I temi legati alle attività cambiano invece regolarmente: i/le partecipanti avranno quindi l'occasione di essere di volta in volta un/a pirata, un/a astronauta, ... Questi temi faranno vivere loro molte avventure diverse. I due elementi sono necessari alla branca lupetti e il/la bambino/a sarà in grado di distinguerli: continuerà ad essere un/a lupetto/a che gioca agli/alle astronauti.



Il programma –
l'essenza dello
scoutismo

5.4 Ruolo delle akele

Far parte del gruppo capi comporta molte responsabilità. Devi garantire la sicurezza e l'integrità dei/delle partecipanti. Il ruolo delle akele è anche quello di portare avanti gli scopi pedagogici del movimento scout applicando al meglio la metodologia.

Come responsabile sei costantemente un modello per i bambini e le bambine. Rappresenti i valori scout e coloro che li hanno a cuore. Per questo motivo è importante che tu abbia riflettuto bene ai tuoi atteggiamenti e al tuo comportamento. Si tratta di questioni da discutere all'interno del gruppo capi, per stabilire una condotta generale alla quale devono attenersi tutti/e. Le decisioni che vengono prese dal gruppo capi devono essere precedute da una profonda riflessione e dovranno essere rispettate da tutti/e.

I bambini e le bambine assorbono tutto quanto li/le circonda. Sono sensibili non solo alle conoscenze che vengono fornite loro, ma anche all'atteggiamento che si ha nei loro confronti e alle emozioni che vengono loro trasmesse. In caso di crisi, ad esempio, se il/la bambino/a si trova di fronte una persona sotto pressione, egli/ella stesso/a subirà le conseguenze di questo stress. Se i/le suoi responsabili sono calmi/e e posati/e, egli/ella si sentirà per contro rassicurato/a.

Il ruolo delle akele è ampiamente descritto e spiegato nell'opuscolo del Cudesch "Essere responsabile, agire coscientemente".



La sicurezza –
assumersi delle
responsabilità



Essere responsabile –
agire coscientemente

Documentazione

- **"Il libro della giungla"**, R. Kipling, 1894
L'opera comprende due libri: il primo si intitola "Il Libro della giungla", il secondo "Il secondo libro della giungla". A dipendenza delle edizioni, i due tomi possono essere riuniti nello stesso volume. Vale veramente la pena di leggere queste due storie originali quali complemento a quest'opuscolo.
- **"Il manuale dei lupetti"**, R. Baden-Powell, 1964
Traduzione del libro di B.-P. "The Wolf Cub's Handbook". Questo libro spiega a che punto la branca lupetti sia importante per lo scoutismo e raccomanda l'impiego del Libro della giungla come tema di fondo. Contiene numerose idee per giochi e riflessioni di fondo sulla progressione personale.
- **"Profilo dello scoutismo"**, MSS
In quest'opuscolo vengono spiegati i fondamenti dello scoutismo per le differenti branche scout.

5.5 I territori della giungla e le cinque relazioni nella branca lupetti



Lo scoutismo – la nostra identità

I bisogni dei bambini e delle bambine sono alla base della metodologia della branca lupetti. Le cinque relazioni derivano da queste necessità fondamentali e permettono lo sviluppo globale dell'individuo. Nella branca lupetti, la simbologia veicola questi valori rendendoli più concreti per i/le bambini/e. I principali personaggi del Libro della giungla rappresentano ciascuno un territorio e quindi una delle cinque relazioni.



● Consiglio

Se i/le responsabili di una muta portano dei nomi derivanti dalla giungla, è importante che essi/te assumano principalmente il ruolo di uno dei cinque animali prioritari nella storia (saranno utili ad esempio nei riti e nelle tradizioni).

Raksha, custode della relazione con la propria personalità: essere sicuri di sé e capaci di autocritica



Nella branca lupetti lo sviluppo di questa relazione avviene permettendo ai bambini e alle bambine di esprimere le loro opinioni. Essi/e hanno la possibilità di compiere delle scelte e imparano a giustificarle. Svolgono dei piccoli compiti in maniera indipendente, anche se ciò non piace loro per forza. È anche importante che i/le bambini/e abbiano la possibilità di mostrare ciò di cui sono capaci.

Raksha accoglie Mowgli, portato da Babbo-Lupo nella loro tana, e lo alleva come fosse figlio suo. All'inizio del racconto Raksha sfida Shere Khan, venuto fino alla tana per reclamare la sua preda. È una cacciatrice formidabile e ciò le è valso il soprannome di "Diavola". È lei a dare al cucciolo d'uomo il nome di Mowgli, che significa "ranocchio".



Mowgli e gli animali della giungla

Insieme a Raksha i bambini e le bambine capiscono le differenze che vi sono tra loro, scoprono le proprie capacità e imparano ad aver fiducia in se stessi/e.

Nella branca lupetti puoi approfondire la relazione con la propria personalità consentendo ai/alle bambini/e di:

- esercitarsi ad esprimere le proprie opinioni;
- compiere delle scelte e giustificarle;
- svolgere piccoli compiti in maniera indipendente anche se ciò non piace per forza;
- mostrare ciò di cui sono capaci;
- ...

Bagheera, custode della relazione con il proprio corpo: accettarsi ed esprimere se stessi

Questa relazione può essere attuata lasciando che i bambini e le bambine si esprimano con l'aiuto dei cinque sensi. Imparano a mantenere in salute il loro corpo e a prendersene cura, ad esempio utilizzandolo correttamente nelle attività sportive o manuali. Sapersi rilassare e scoprire i propri limiti fisici sono temi centrali per i/le partecipanti nell'età dei lupetti.

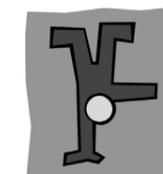
La pantera nera interviene davanti alla Rupe del Consiglio per permettere a Mowgli di inserirsi nel branco dei lupi di Seeonee. Riscatta Mowgli donando la sua preda, un toro appena ucciso presso la Waingunga, per permettergli di vivere con il branco. È la più formidabile cacciatrice della giungla, insegnerà a Mowgli a cacciare e lo istruirà su come difendersi da Shere Khan. Bagheera sa che la legge è fatta per il bene di tutti e che chiunque la violi deve morire.

Con Bagheera i bambini e le bambine imparano a conoscere il loro corpo, a prendersene cura e a sviluppare le loro capacità fisiche.



Nella branca lupetti puoi approfondire la relazione con il proprio corpo permettendo ai/alle bambini/e di:

- esprimersi mediante i cinque sensi
- mantenere il proprio corpo in buona salute e averne cura
- utilizzare correttamente il proprio corpo in attività sportive e manuali
- rilassarsi e scoprire i propri limiti fisici
- ...



Fratel Bigio, custode della relazione con gli altri: incontrare gli altri e rispettarli.

È importante dare ai bambini e alle bambine la possibilità di trovare un proprio posto all'interno di un gruppo e di poter contribuire alla vita dello stesso. Devono imparare a considerare e accettare le capacità e i limiti degli altri. Favorire lo sviluppo di questa relazione significa anche coinvolgere i/le bambini/e nella definizione delle regole e insegnare loro a rispettarle. Elementi importanti di questa relazione sono anche il fatto di imparare a condividere spontaneamente e a dare prova di apertura verso bambini e bambine di altre culture.



Fratel Bigio è il fratello lupo di Mowgli. Pur non avendo lo stesso sangue, Mowgli lo considera suo fratello maggiore. Fratel Bigio sarà sempre a suo fianco e non lo abbandonerà mai: persino dopo il suo ritorno tra gli uomini veglierà su di lui e lo avviserà del ritorno di Shere Khan.

Con Fratel Bigio i bambini e le bambine imparano a scoprire cosa significa l'amicizia e la vita di gruppo.

Nella branca lupetti puoi approfondire la relazione con gli altri permettendo ai/alle bambini/e di:

- trovare il proprio posto e contribuire alla vita del gruppo;
- tenere in considerazione e accettare le capacità degli/delle altri/e bambini/e;
- contribuire a elaborare regole e imparare a rispettarle;
- imparare a dividere spontaneamente;
- dare prova di apertura verso bambini e bambine di altre culture;
- ...

Baloo, custode della relazione con l'ambiente: essere creativo e agire nel rispetto dell'ambiente

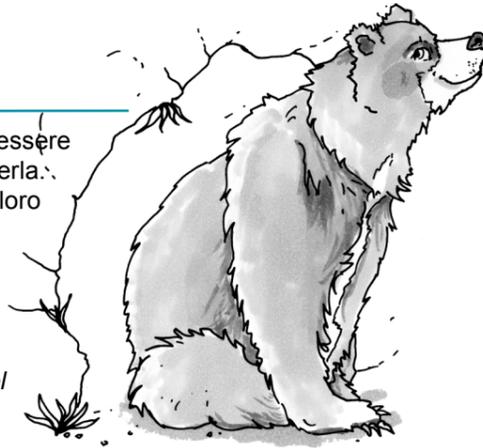


Questa relazione insegna ai bambini e alle bambine a essere a proprio agio nella natura, a rispettarla e a proteggerla. Essi/e sanno come muoversi nel loro villaggio, nella loro città o nel loro quartiere. Durante un gioco sono capaci di immedesimarsi nei personaggi. Sanno esprimere la loro creatività grazie a diversi materiali. Imparano inoltre ad avere cura delle loro cose e di quelle altrui.

L'orso bruno interviene in favore di Mowgli alla Rupe del consiglio chiedendone l'adozione dal branco di Seeonee, promettendo di insegnargli la legge e le parole maestre della giungla. È uno degli animali più saggi della giungla, considerato il custode delle conoscenze, ed è molto esigente con i/le suoi/sue allievi/e perché è consapevole del fatto che solo una buona conoscenza di tutte le leggi della giungla permetterà loro di vivere all'interno del branco.

Con Baloo i bambini e le bambine scoprono l'ambiente e imparano a rispettarlo e ad essere a loro agio. Nella branca lupetti puoi approfondire la relazione con l'ambiente permettendo ai/alle bambini/e di:

- sentirsi a loro agio nella natura, imparare a rispettarla e a proteggerla
- orientarsi nel loro villaggio, nella loro città o nel loro quartiere
- immedesimarsi nei vari personaggi durante i giochi
- esprimere la loro creatività con l'aiuto di diversi materiali
- imparare ad avere cura delle loro cose e di quelle altrui
- ...



Hathi, custode della relazione spirituale: essere aperti e riflettere



Questa relazione insegna ai bambini e alle bambine ad apprezzare le bellezze della natura e della vita, a provare gioia e a trasmetterla. I/le bimbi/e vivono momenti di calma e imparano ad apprezzarli. Un altro aspetto di questa relazione è quello del vissuto e della condivisione delle tradizioni scout.

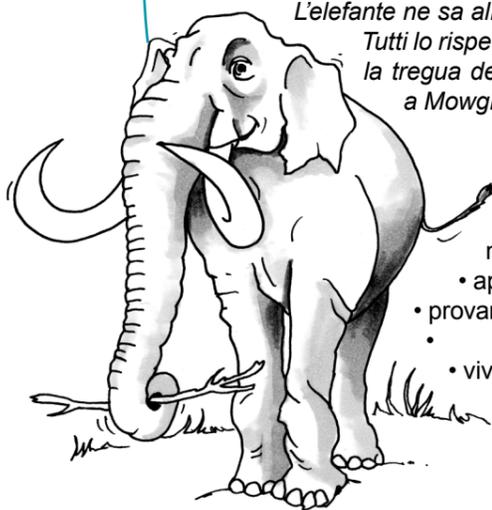
Certi/e bambini/e vivono la relazione con la spiritualità attraverso la loro religione: essi/e devono avere l'opportunità di conoscere tradizioni religiose comuni.

L'elefante ne sa almeno quanto Baloo sulla giungla, sulle sue leggi e sulle sue origini. Tutti lo rispettano. È il custode della memoria della Giungla ed è lui che annuncia la tregua dell'acqua durante le grandi siccità. Racconterà la storia della legge a Mowgli.

Con Hathi i bambini e le bambine scoprono e si interessano al senso della vita.

Nella branca lupetti puoi approfondire la relazione spirituale permettendo ai/alle bambini/e di:

- apprezzare le bellezze della natura e della vita;
- provare gioia e riuscire a trasmetterla;
- apprezzare i momenti di calma;
- vivere e condividere le tradizioni scout;
- condividere tradizioni religiose;
- ...



Gli altri personaggi della giungla:

Akela, lupo solitario dal pelo grigio, è il capo del branco di lupi di Seeonee. È lui che guida la muta, presiede la rupe del consiglio ed è garante della legge del branco. Grazie a lui il branco è prospero e rispettato da tutti gli abitanti della giungla. Destituito in seguito a un complotto, egli resterà sempre fedele a se stesso e combatterà con ardore al fianco di Mowgli. È sempre presente nei momenti importanti della vita di Mowgli (accettazione nel branco, partenza verso il mondo degli uomini, ...).

Shere Khan, la tigre zoppa nemica della giungla. Violento e crudele, cerca invano di dominare la giungla, ma la sua stupidità e la sua viltà gli valgono solo il disprezzo degli altri animali. Solo l'adulazione gli permette di sedurre alcuni giovani lupi in cerca di indipendenza. Assetato di sangue ma senza coraggio, attacca solo i più deboli e non riesce a sostenere a lungo lo sguardo di Mowgli.

Chil e Mang, l'avvoltoio e il pipistrello, sono i messaggeri della giungla: Chil di giorno, Mang di notte.

Kaa, il pitone indiano delle rocce. Un po' scontroso, vive discosto dagli altri animali e suggerisce a Mowgli idee a volte piuttosto pericolose. Quasi vecchio quanto la giungla stessa, conosce diversi trucchi ed è quasi sempre presente quando serve aiuto. Il suo carattere è ambivalente: sarà lui ad esempio a salvare Mowgli dalle Bandar-log e dai cani rossi, ma gli suggerirà di andare a cercare l'ankus del re. Le azioni che suggerisce a Mowgli celano tuttavia sempre un insegnamento.

Tabaqui, lo sciacallo, detto anche Leccapiedi. Adulatore e sornione, sta sempre con Shere Khan, che finge di ammirare. È troppo pigro per cacciare e preferisce accontentarsi di vecchi avanzi. Chiacchierone, diffonde false voci nella giungla, perché ama ferire gli altri con i suoi racconti.

Bandar-log, il popolo delle scimmie. Popolo senza legge e senza un linguaggio coerente, non gode di fiducia da parte di nessuno. Le scimmie trascorrono le loro giornate a fare smorfie e ad urlare dalla cima dei loro alberi, convinte di poter così diventare il popolo più notato e ammirato di tutta la giungla. Ma ben presto tutti i loro bei progetti svaniscono e tornano ad infastidire gli altri animali che le ignorano. Rapiscono Mowgli per farne il loro re. Chil informerà Baloo e Bagheera che con l'aiuto di Kaa salveranno il cucciolo d'uomo.

La giungla è piena di molti altri personaggi, tra cui:

Sahi, il porcospino; Mor, il pavone; Oo, la tartaruga; Mysa, il capo dei bufali; il piccolo popolo (le api selvatiche); Tha, il primo elefante; Messua, la madre di Mowgli; Buldeo, il cacciatore del villaggio; Dhole, un cane rosso; Phao, il nuovo capo del branco, successore di Akela; Rama, il capo dei tori; Thuu, il cobra bianco, ...



Mowgli e gli animali della giungla



5.6 Lo scenario del Libro della giungla

Il libro della giungla

I fratelli di Mowgli

"Nella giungla indù Shere Khan la tigre insegue la sua preda: l'uomo. Ma manca il colpo e si brucia le zampe con il fuoco. In preda al panico, gli uomini fuggono, lasciando dietro di sé nella foresta un piccolo bambino. Babbo-lupo, che vive poco lontano, trova il cucciolo d'uomo e prendendolo delicatamente lo porta nella grotta di famiglia, accanto a Raksha, la mamma lupo e ai suoi quattro piccoli. Il bimbo inizia anche lui a succhiare il latte. Raksha, colpita dalla sua nudità, lo chiama Mowgli, che significa ranocchietto. Quando Shere Khan decide di riprendersi la sua preda e viene a cercare Mowgli nella tana del lupo, infila la testa nell'apertura e ringhia: "Ridatemi la mia preda!". Mamma lupo non è stata chiamata per caso Raksha, che significa diavola. È pronta a combattere fino alla morte per proteggere quello che considera già suo figlio. Shere Khan, che sa di non poter vincere la lupa, preferisce ritirarsi.

Per entrare a far parte del branco, i lupi appena nati devono esser presentati alla rupe del consiglio guidata da Akela, il grande lupo grigio solitario, capo del branco di Seonee. Babbo-Lupo decide quindi di presentare Mowgli assieme ai suoi altri figli in occasione della prossima sera di luna piena. Il branco esita, diffidando della razza umana anche perché la tigre li incoraggia a non accettare Mowgli. Ma alla fine, in cambio di un toro appena ucciso nella valle del Waingunga che Bagheera la pantera nera offre ai lupi del branco e grazie alla promessa di Baloo, che accetta di insegnargli le leggi e le parole maestre della giungla, Mowgli viene accolto nel branco."

La caccia di Kaa

"Mowgli deve ora imparare la legge della giungla e negli anni che seguono, Baloo e Bagheera gli insegnano tutto ciò che un lupo deve sapere. Mowgli incontra le Bandar-log, il popolo delle scimmie, che ne vogliono fare il loro capo. Baloo ha sempre proibito a Mowgli di frequentare questo popolo stupido e pigro che non segue nessuna legge, neppure quella della giungla. Per portare a termine il loro progetto, le scimmie rapiscono Mowgli mentre dorme e lo portano, saltando di ramo in ramo, verso la città delle Tane fredde, dove vivono.

Durante la corsa, Mowgli, ricordando le lezioni di Baloo, riesce ad avvisare Chil, il messaggero della giungla. "Siamo dello stesso sangue, tu e io!" grida Mowgli nella lingua delle parole maestre. Chil capisce che si tratta di un amico. Segue quindi le tracce delle scimmie e poi parte in volo per avvisare Baloo e Bagheera. I due chiedono aiuto a Kaa, il temibile pitone delle rocce, unico animale della giungla in grado di tenere testa alle scimmie. Kaa si avvicina e ordina alle scimmie di andare da lui. Le Bandar-log, irresistibilmente attratte dagli occhi del serpente, si lanciano in una danza macabra e si fanno divorare l'una dopo l'altra. Kaa, Baloo e Bagheera riescono così a salvare il cucciolo d'uomo imprudente, che non dimenticherà tanto presto questa lezione."

Come venne la paura

"Quell'anno, l'acqua scarseggia. Nel fiume Waingunga, il livello è sceso così in basso da far apparire la roccia della pace. Come previsto dalla legge, Hathi, l'elefante, proclama la tregua dell'acqua: è pertanto vietato uccidere in prossimità degli specchi d'acqua e tutti possono venire a dissetarsi senza paura.

Mentre tutti gli abitanti della giungla sono riuniti attorno al fiume, arriva Shere Khan, fiero di sé perché ha appena ucciso un uomo. Hathi racconta allora la storia di Tha, il primo elefante. Racconta perché gli animali hanno paura degli esseri umani, perché la tigre può affrontarli senza paura una notte all'anno e perché è così importante avere una legge:

"Agli inizi della giungla, noi, uomini e animali, camminavamo insieme senza paura l'uno dell'altro. Tha, il primo elefante, era allora il Signore della giungla. Siccome non poteva essere ovunque allo stesso momento, decise di nominare la prima tigre capo e giudice della giungla. Gli animali della giungla dovevano sottoporgli le loro controversie. A quei tempi, la prima tigre mangiava frutta e erba come tutti gli altri. Ma si racconta che un giorno, mentre tentava di separare due caprioli che combattevano, venne colpita da uno dei due con un corno.

La tigre, dimenticando di essere il padrone della giungla, saltò sul capriolo, gli ruppe il collo lo divorò. Trovò la carne assai di suo gradimento e si andò a rifugiare nelle paludi del Nord. Noi altri animali della giungla, rimasti senza un giudice, continuammo a darci battaglia.

Quando tornò Tha, destituì la prima tigre dal suo rango e scelse come secondo capo della giungla la scimmia grigia. Conoscete la scimmia grigia, allora era la stessa di ora. Iniziò a assumere un atteggiamento saggio, ma dopo un po' cominciò a grattarsi e a saltare su e giù. Quando Tha ritornò trovò la scimmia grigia appesa a testa in giù, che faceva smorfie agli altri abitanti della giungla che glielie restituivano. Non c'era più nessuna legge nella giungla, soltanto chiacchiere ridicole e parole vuote.

Tha chiamò allora tutti gli animali intorno a sé e disse: "Il primo dei vostri padroni ha introdotto la morte nella giungla, il secondo la vergogna. È arrivato il momento di avere una legge che non si possa violare. D'ora in poi conoscerete la paura. Quando la incontrerete, saprete chi è il vostro padrone". Gli altri animali scoprirono la paura un giorno in una grotta, era senza pelliccia e camminava sulle zampe posteriori: era l'uomo. La notte successiva, gli animali della giungla non riposarono più insieme come avevano fatto finora, ma ogni popolo se ne andò per conto suo.

Per riscattarsi, la prima tigre decise di uccidere l'uomo, ma ebbe paura e fuggì. Caduta in disgrazia, chiese a Tha di ridarle la sua autorità. L'elefante le accordò una notte all'anno, dove tutto sarebbe stato come prima. La tigre colse l'occasione per uccidere l'uomo."

Ecco come la prima tigre, credendo di uccidere la paura, uccise l'uomo senza pensare che ne esistessero altri e che questi l'avrebbero cacciata a loro volta. E la paura regnò come non mai nella giungla.

Ed è solo quando una grande paura grava su tutti noi, come in questo momento, che siamo in grado di mettere da parte le nostre piccole paure e di riunirci da amici, come lo facciamo ora e come eravamo soliti fare all'inizio."

Il Fiore Rosso

"Bisogna sapere che, per affermare la sua posizione di leader del branco, Akela deve uccidere un'antilope ogni anno. Ma gli anni passano, Akela invecchia e un anno manca la sua preda. Da quel momento viene considerato come un lupo morto. Shere Khan ne approfitta per aizzare contro di lui i giovani del branco. Akela perde la sua autorità di capo branco sui nuovi membri e il popolo libero diventa un popolo senza legge, in cui ciascuno caccia secondo i propri desideri.

Mowgli viene avvertito da Bagheera del complotto organizzato da Shere Khan. Per cacciare la tigre dal branco, Mowgli decide di andare alla ricerca del fiore rosso, il fuoco tanto temuto da tutti i popoli della giungla. Alla successiva Rupe del Consiglio, Shere Khan chiede che gli si porti Mowgli. Quest'ultimo arriva allora con il fuoco e scaccia la tigre. Ma i lupi, temendo colui che sa controllare il fiore rosso, lo allontanano dal branco. Mowgli se ne va, lasciando il popolo libero senza un capo, ma promette di tornare un giorno indossando la pelle di Shere Khan."

La Tigre! – La Tigre!

"Espulso dal branco, Mowgli decide di unirsi agli uomini del villaggio. Questi sono sorpresi dall'apparizione di questo bambino-lupo. Solo Messua lo accoglie senza paura, perché ha riconosciuto in Mowgli il figlio catturato dieci anni prima da una tigre zoppa. Piena di gioia, lo invita nella sua capanna e gli offre cibo e alloggio. Nei giorni successivi, Mowgli scopre la lingua e i costumi degli uomini e si stupisce: oltre a chiacchierare e compiere un sacco di cose ridicole e inutili non sono capaci di fare molto. Assomigliano stranamente al popolo delle scimmie. Infastiditi dal suo sarcasmo, gli uomini del villaggio inviano Nathoo, questo è il nome che hanno dato a Mowgli, a lavorare al di fuori dell'abitato. Ogni giorno gli affidano il compito di portare la mandria di bufali al pascolo. È qui che incontra spesso Fratel Bigio, il suo fratello di tana. Da lui Mowgli apprende le ultime notizie dalle colline di Seonee: Shere Khan, vergognandosi dei suoi peli bruciacchiati dal fuoco, se n'è andato giurando di uccidere Mowgli. I lupi del branco sono ormai abbandonati a loro stessi e la maggior parte sono o storpi o morti.

Allo stesso modo viene a sapere un giorno che Shere Khan è tornato con l'intenzione di ucciderlo. Mowgli decide allora che è giunto il momento di mantenere la promessa fatta.

Con l'aiuto di Fratel Bigio prepara una trappola. Giunto il fatidico giorno, Fratel Bigio appare in cima a una collina per dire a Mowgli che può attaccare. Il cucciolo d'uomo conduce la mandria di bufali ai piedi dell'albero Dhak,

dove lo attendono suo fratello e il vecchio Akela. Shere Kahn si è addormentato in una gola secca non lontano da lì, dopo aver mangiato. Assieme separano la mandria dei bufali: Mowgli monta in groppa a Rama, il capo, e guida i maschi su un lato del burrone, mentre Akela e Fratel Bigio conducono le femmine sul lato opposto. Chiuso in trappola, Shere Khan viene calpestato.

Mentre sta scuoiando la sua preda, Mowgli viene sorpreso dal Buldeo, il cacciatore del villaggio, che cerca di appropriarsi di questo bellissimo trofeo. Ma Akela, agli ordini del cucciolo d'uomo, spaventa talmente il cacciatore da fargli credere che si tratti di una magia nera. L'uomo fugge in preda al terrore verso il villaggio. Racconta che il cucciolo d'uomo è un mago e che si è trasformato in lupo per attaccarlo. Mowgli viene allora cacciato dal villaggio a colpi di pietra. Torna alla rupe del consiglio e presenta la pelle della tigre al branco, ormai impoverito e umiliato. Tutti sognano di tornare il popolo libero e di riavere Akela e Mowgli con loro. Akela accetta e torna ad essere il capo, ma Mowgli volta pagina: ormai caccerà soltanto da solo o con i suoi quattro fratelli."

L'avanzata della Giungla

"Per paura che gli abitanti del villaggio scoprano la verità sulla morte di Shere Khan, Buldeo va in cerca di Mowgli, che vive di nuovo nella giungla con i suoi amici. Mowgli scopre rapidamente Buldeo, e lo sorprende mentre racconta di come abbia eroicamente ucciso Shere Khan e combattuto il bambino demone. Mowgli viene a sapere che i suoi genitori sono ritenuti degli stregoni e sono prigionieri in attesa di essere bruciati vivi.

Mentre i lupi distruggono Buldeo con i loro ululati, Mowgli si reca al villaggio, libera Messua e suo marito e incarica Raksha, la mamma lupa, di condurli attraverso la giungla fino al prossimo villaggio. Questi eventi fomentano l'odio di Mowgli nei confronti degli abitanti del villaggio. Su richiesta del cucciolo d'uomo, Hathi e i suoi figli distruggono quindi il piccolo centro abitato di Buldeo: non ne resterà più nulla."

I Cani Rossi

"Passano gli anni. Babbo-Lupo e Raksha sono morti, mentre Akela e Baloo sono ormai diventati vecchi. Ora è Phao a guidare il branco. Un giorno un lupo solitario con tre zampe, Won-Tolla, giunge tra le colline. La sua lupa e i suoi cuccioli sono stati massacrati dai Dhole, i cani rossi che cacciano in gruppo e distruggono tutto al loro passaggio. Won-Tolla annuncia loro che i cani rossi sono scesi dall'altipiano del Deccan e si apprestano ad invadere le colline del Seeonee. Mowgli consulta Kaa e stabilisce un piano assieme al branco. L'uomo lupo provoca il capo dei Dhole e attira i cani rossi sotto le scogliere dove risiede il piccolo popolo delle rocce. Si tratta di api formidabili. Mowgli riesce a saltare in tempo tra le acque del fiume, i cani vengono invece attaccati dalle api infuriate. Non resta loro che buttarsi nella corrente, dove molti tuttavia annegano. Quelli che riescono a raggiungere la riva vengono accolti dal branco di lupi al completo. La battaglia è senza storia e il branco vince. Won-Tolla e Akela muoiono, ma il branco è salvo."

L'ankus del re

"Mowgli va a trovare Kaa, il pitone che lo aveva salvato dalle Bandar-log alle Tane fredde. Il serpente ha appena cambiato pelle e ciò lo rende molto loquace. Tra le altre cose racconta a Mowgli di un cobra bianco che pare custodisca qualcosa di straordinario nella città di scimmie. Mowgli è subito incuriosito da questa storia. Con Bagheera decide di andare a rendere visita al cobra bianco, che è davvero il custode di un tesoro inestimabile. Dopo aver combattuto contro il cobra, il ragazzo ottiene un pungolo da elefanti tutto ingioiellato, l'ankus, le cui forme lo affascinano. Ma il cobra bianco lo avverte che l'ankus rappresenta la morte. Che cosa vuol dire? Su consiglio di Bagheera, Mowgli si libera del pungolo.

Quando decide di ammirarlo un'ultima volta, scopre che è già stato portato via da un uomo. Seguendo le sue tracce, lui e Bagheera scoprono che sei persone sono state uccise una dopo l'altra nel tentativo di possedere la lancia. Essi ora capiscono cosa volesse dire il cobra bianco. Mowgli recupera allora l'ankus e lo riporta al suo custode alle Tane fredde."

La corsa di primavera

"Arriva la primavera, la stagione che nella giungla è chiamata anche il tempo del Nuovo linguaggio, e in cui ogni animale canta la propria canzone e fa la propria corsa di primavera. Mowgli, che ora ha 17 anni, vorrebbe correre con Fratel Bigio e gli altri lupi, ma questi sono introvabili. Un po' triste parte tutto solo in direzione delle paludi del Nord. Lì incontra Mysa, il bufalo che gli parla di un villaggio non lontano. Mowgli vi si reca e vi trova sua madre Messua, che lo accoglie con grande gioia. La donna è colpita dalla forza e la bellezza di Mowgli. Mowgli, ha il cuore diviso tra la madre e il popolo dei lupi, ma decide infine di restare al villaggio. Giunta la notte, si corica e sente allora le zampe di Fratel Bigio che lo sveglia come un tempo, pregandolo di tornare a cacciare con lui. Messua in lacrime, lo trattiene. Più tardi passa una bella ragazza nel villaggio. Mowgli esita e Fratel Bigio capisce che le parole di Akela stanno per compiersi: l'uomo ha finito per tornare dall'uomo. Così, Fratel Bigio accompagna per l'ultima volta colui che il branco aveva un tempo accolto nel corso di una riunione alla Rupe del consiglio. Fratel Bigio convoca il branco, ma solo gli amici più fedeli, Baloo e gli altri tre lupi fratelli di Mowgli rispondono alla chiamata. La follia della primavera ha fatto perdere la testa agli altri lupi. Mowgli spiega ai suoi amici il suo conflitto interiore e chiede loro consiglio. I suoi fratelli assicurano che la giungla non lo rifiuterà e che sarà sempre pronta ad riaccoglierlo, ma che ora una nuova stagione della caccia si apre nel suo cuore. Mowgli è ancora titubante: lasciarli non sarebbe come tradirli? Anni fa Bagheera non l'aveva forse fatto diventare lupo pagando come prezzo un toro? In quel momento, uno schianto echeggia tra i cespugli e appare la pantera nera, trascinando un toro appena ucciso. Con questo toro essa ricompera la libertà del piccolo uomo. La giungla non ha più alcun diritto su di lui."



Documentazione

- **"Il libro della giungla"**, R. Kipling, 1894
L'opera comprende due libri: Il primo si intitola "Il libro della giungla", e l'altro "Il secondo libro della giungla". A dipendenza delle edizioni, i due possono essere riuniti in un unico volume. Come complemento a quest'opuscolo vale davvero la pena di leggere questi due libri originali.
- **"Il manuale dei lupetti"**, R. Baden-Powell, 1964
Traduzione del libro di B.-P. "The Wolf Cub's Handbook". Questo libro spiega fino a che punto la prima branca sia importante per lo scoutismo e raccomanda l'uso del Libro della giungla come scenario. Contiene numerose idee di giochi e riflessioni sulla progressione personale come è vissuta ai giorni nostri.

5.7 Dizionario del Libro della giungla



Parli il
"lupettese"?

Il vocabolario della giungla sarà utilizzato per tutto l'opuscolo. Ecco un piccolo dizionario che ti permetterà di comprenderlo meglio:

lupetti e lupette =	bambini e bambine partecipanti alla branca lupetti;
caccia =	riunioni, week-end e campi con lupetti;
muta =	unità della branca lupetti;
sestena =	piccolo gruppo di bambini e bambine all'interno della muta;
pelliccia =	foulard scout;
tana =	locale, sede dei lupetti;
piede tenero =	prima tappa di progressione personale dei lupetti;
prima e seconda stella =	seconda e terza tappa di progressione personale;
il fiore rosso =	il fuoco;
le tane fredde =	posti proibiti;
territori della giungla =	le cinque relazioni dei fondamenti del movimento scout.

I sette metodi nella branca lupetti

6. Progressione personale

I bambini e le bambine che iniziano la loro vita scout nella branca lupetti sono accompagnati nel loro percorso dalle akele che aiutano loro a diventare indipendenti. Giocando, scoprendo nuove tecniche (progressione conscia), o affrontando situazioni nuove (progressione inconscia), il/la partecipante si sviluppa e progredisce. Questo percorso è chiamato progressione personale. L'idea è quella di far nascere nel/nella partecipante l'interesse per la sua formazione e di incitarlo/a a fare del suo meglio.

Il sistema di progressione dei lupetti comprende tre tappe di progressione globale nelle cinque relazioni a cui si aggiungono delle specialità che il bambino o la bambina può fare all'interno di una relazione in particolare.

Il Buona Caccia spiega ai/alle bambini/bambine la progressione personale e li/le aiuta ad affrontarla in modo consapevole. La progressione viene stimolata in due modi differenti: in primo luogo il/la bambino/bambina può tenere d'occhio la sua progressione grazie all'avanzamento nel suo percorso personale, e in secondo luogo il Buona caccia lo/la aiuta ad acquisire conoscenze in diversi ambiti.

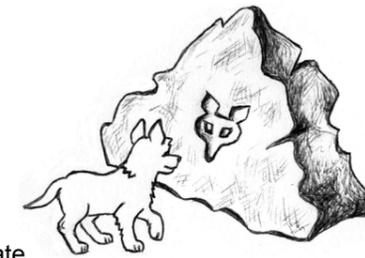


La progressione
dei lupetti

6.1 Tappe di progressione

La progressione personale dei lupetti e delle lupette comprende tre tappe

1. Piede tenero: io scopro. Mowgli arriva in seno alla muta.
2. Prima stella: io partecipo. Mowgli partecipa alla vita della muta.
3. Seconda stella: io condivido. Mowgli condivide le sue conoscenze con gli altri lupetti.

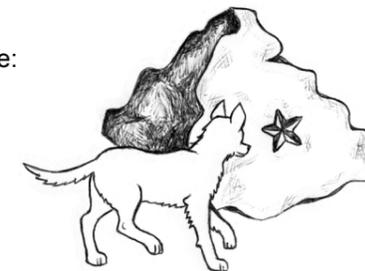


1. Piede tenero:
io scopro

Aognitappail/labambino/bambinaacquisiscenuoveconoscenzeetecnicescoutlegate ai cinque territori. Le tappe seguono l'evoluzione dalla scoperta alla condivisione e rispondono alle esigenze dei/delle partecipanti. I/le lupetti/e imparano a fare nodi semplici, le basi del pronto soccorso, a distinguere le piante e gli animali, ad accendere un fuoco, ecc. Una volta acquisite, le conoscenze sono segnalate da un distintivo cucito sulla camicia del lupetto.

Affinché il/la bambino/a possa svilupparsi in maniera armoniosa, è importante che:

- la progressione sia equilibrata in tutti e cinque i territori (relazioni);
- la progressione sia adeguata alle capacità dei/delle partecipanti;
- il/la bambino/a possieda un mezzo per visualizzare la sua progressione;
- la progressione avvenga in maniera ludica e non scolastica (apprendimento con il gioco);
- l'apprendimento si protragga a lungo, con una fase di preparazione molto consistente prima dell'ottenimento del riconoscimento.

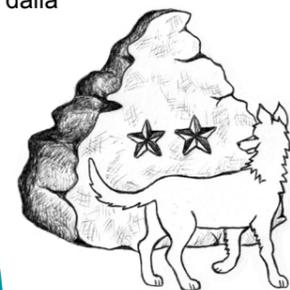


2. Prima stella:
io partecipo

Il contenuto delle tappe di progressione deve essere determinato in anticipo dai/dalle responsabili ed è unico per ciascun gruppo scout. Tuttavia, è importante che vi siano una distinzione ed una chiara evoluzione tra le tre tappe, e che tali tappe restino differenti dalla progressione della branca esploratori.

Ecco un esempio di cosa si può chiedere ad un piede tenero per quanto riguarda il territorio di Bagheera (relazione con il proprio corpo):

Lavo le mani prima di ogni pasto
Partecipo ai giochi e alle danze della giungla
Scopro altre maniere per spostarmi (saltare, arrampicarsi)
Partecipo a una gimcana, a un gioco o a un torneo
Lavo i denti due volte al giorno
Mi lavo regolarmente
Mi cambio i vestiti quando sono sporchi



3. Seconda stella:
io condivido

Un elemento può corrispondere a diversi relazioni/territori a dipendenza dell'accento che gli si vuole dare: tocca a te, in qualità di responsabile, adattare questi contenuti per creare il tuo sistema di progressione personale.

● Consiglio

Dai ai/alle lupetti/e più anziani/e la possibilità di trasmettere agli altri quello che hanno imparato.

Attività legate alla progressione personale

Nel tuo programma, assicurati di proporre delle attività che siano concepite apposta per i/le lupetti/e piede tenero, per quelli di prima e quelli di seconda stella.

È importante incitare al massimo la progressione personale nei giochi e nelle attività: l'apprendimento deve infatti avvenire in maniera ludica. È però anche necessario organizzare degli atelier mirati affinché i lupetti e le lupette possano avere il tempo necessario per acquisire nuove conoscenze (ad esempio organizzando un atelier sulla natura, invitando un impagliatore di animali, visitando un osservatorio astronomico,...). La spiegazione delle tecniche impiegate permette di chiarire le nozioni di base e la pratica contribuisce a fissarle nella mente. Quando trasmetti una conoscenza, dovrai poi regolarmente ricordarla mediante giochi e cartelloni esplicativi.

6.2 Specialità



Specialità

Ogni partecipante, nel suo passaggio all'interno di una muta, acquisisce conoscenze che lo/la spingono a interessarsi in particolare a un ambito di un territorio. Le specialità (o brevetti) sono uno strumento di crescita personale che consente ai bambini e alle bambine di approfondire questo interesse. Lo scopo è quello di aiutarli/le a trovare i loro punti forti e renderli/le fieri/e, ma anche di sviluppare alcuni aspetti nei quali fanno un po' più di fatica.

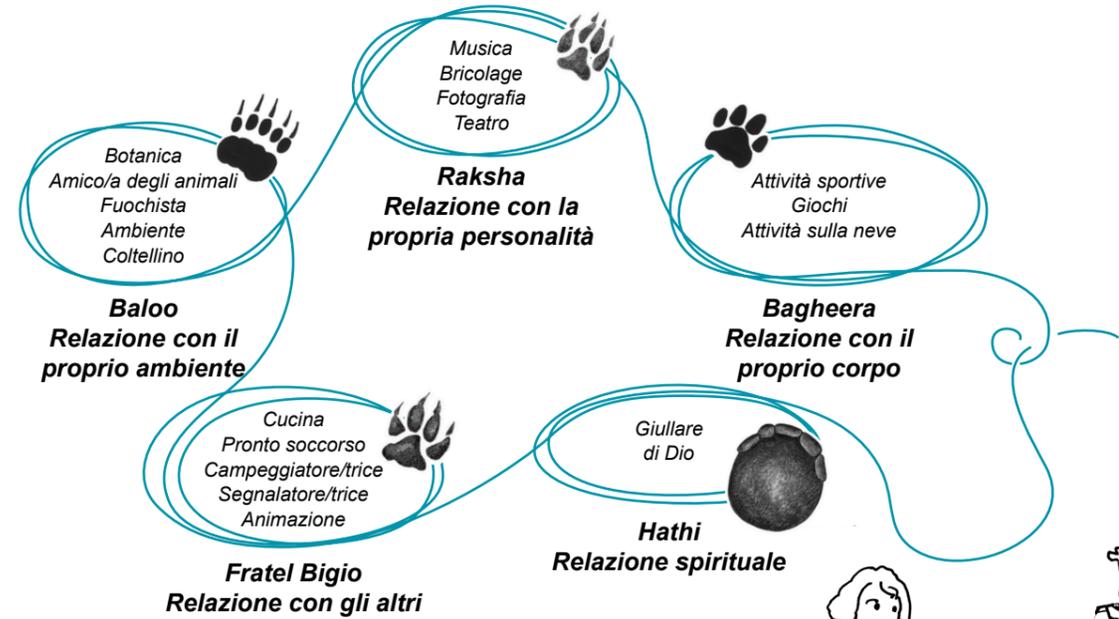
Le specialità non devono essere considerate soltanto come una tappa nel percorso di progressione personale. Si tratta piuttosto di un'opportunità che bisogna saper cogliere al momento in cui essa si presenta e quando il/la bambino/a manifesta un certo interesse. L'approccio deve essere individuale e bisogna fornire ai lupetti e alle lupette il tempo e gli strumenti necessari a diventare specialista, anche se non è facile all'interno di un programma a lungo termine già prestabilito. Potrai anticipare i loro bisogni se all'interno del tuo programma inserirai più momenti in cui proporre delle specialità. Il tuo ruolo di responsabile è molto importante nella realizzazione di queste attività: devi non solo essere attento e ascoltare i/le partecipanti, ma devi anche saper mostrare disponibilità e flessibilità.

Il bambino o la bambina diventato/a specialista in un settore riceve un distintivo che ne valorizza il suo apprendimento. Ma la valorizzazione non dovrebbe fermarsi qui, e il/la lupetto/a dovrà regolarmente poter mostrare le sue conoscenze e le sue competenze, mettendole al servizio della muta o trasmettendole ai più giovani. In che modo si possono mettere utilizzare le specialità? Puoi, ad esempio, attribuire una specialità ad un ruolo all'interno della sestena o in seno alla muta e lasciare che lo/la specialista trasmetta le sue conoscenze in occasione di un atelier o di un punto di un percorso. Oppure puoi lasciarli/le organizzare una visita per tutta la muta presso un professionista o un appassionato della sua specialità, oppure puoi fargli/le pubblicare, ad esempio sul sito internet della sezione, un articolo che illustra le sue esperienze. Mostrare i risultati conseguiti all'interno del gruppo consente ai bambini e alle bambine di sentirsi riconosciuti dal resto della muta.

Il termine specialità sta a significare che l'apprendimento realizzato è approfondito e va più in là delle conoscenze di base acquisite nel corso della normale progressione personale. Questo termine è stato preferito a quelli precedenti, che davano troppa importanza al distintivo e meno al cammino percorso per riceverlo (i/le partecipanti non dovrebbero scatenarsi in una "collezione di distintivi"!). Le akele possono anche mettere in evidenza i risultati ottenuti con altri metodi e non solo ricorrendo ai distintivi proposti dal MSS: Puoi ad esempio anche ampliare la palette di specialità offerte alla tua muta.

Nella relazione con gli altri si trova ad esempio la specialità cucina. Ecco un esempio delle esigenze che puoi richiedere per l'ottenimento di questa specialità:

- aiutare il team cucina durante un campo;
- conoscere ed utilizzare cinque verdure e cinque frutti;
- comporre quattro menu equilibrati;
- scrivere una ricetta;
- inventare alcuni dessert;
- saper utilizzare gli avanzi;
- saper fare la spesa;
- saper utilizzare gli utensili da cucina e gli apparecchi domestici;
- imparare a cucinare su un fuoco a legna;
- conoscere i principi dell'igiene, il valore nutritivo degli alimenti e la loro conservazione.



6.3 Sistema di valutazione

Ogni tappa di progressione o specialità ha il suo sistema di valutazione. L'essenziale è che sia chiaro, pratico e non troppo scolastico. I lupetti e le lupette devono già sottostare ai sistemi di valutazione della scuola, ed è quindi importante che almeno agli scout la progressione avvenga in maniera ludica: le valutazioni non devono quindi essere percepite come un esame.

Prenditi il tempo, insieme agli ai gruppo capi, di studiare un sistema di valutazione che abbia un senso. Dovrete, in particolare, mettervi d'accordo sulle esigenze minime da rispettare. Costruisci il tuo sistema di valutazione in modo che i/le partecipanti non debbano temere un fallimento.



La mia progressione personale

Le akele devono scegliere quale sia il momento più indicato per procedere alla valutazione e devono informare in anticipo i lupetti e le lupette, in modo che possano prepararsi. Può trattarsi ad esempio di una giornata intera organizzata nel corso dell'anno regolare oppure durante un campo, ma anche di un solo momento alla fine della riunione del sabato.

Ecco alcuni esempi di sistemi di valutazione possibili, oltre naturalmente a tutti quelli che potrai elaborare tu.

Libero secondo lo sviluppo del bambino o della bambina

Il/la bambino/a si prende il tempo necessario per acquisire le capacità e le conoscenze. Quando ritiene di essere pronto si rivolge ad un'akela per presentare quanto ha appreso.

Con l'aiuto del Buona Caccia

Quando i/le bambini/e imparano qualcosa di nuovo possono annotarlo nella pagina corrispondente del loro Buona caccia.

Un grande tabellone valido per tutto l'anno

Appendi in sede un grande tabellone con il nome di tutti i lupetti e le lupette e gli obiettivi da raggiungere per ottenere i territori di ogni tappa. Alla fine di ogni mese o altro periodo di tempo, dedichi una riunione alla verifica della progressione personale con dei giochi che riuniscano alcuni obiettivi, in modo da poter valutare quanto appreso da ciascuno di loro. I/Le lupetti/e possono in seguito aggiornare il loro Buona caccia.

Un grande "Gioco di ruolo"

Puoi immaginare un grande "gioco di ruolo" una o due volte all'anno per testare le conoscenze di tutti/e i/le partecipanti. I risultati del gioco faranno avanzare ogni lupetto/a lungo il suo percorso.

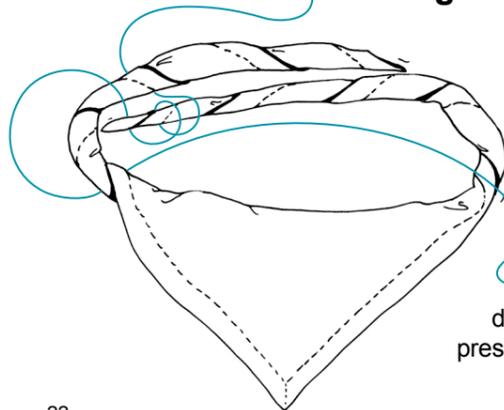
Una caccia a tema

Organizza una caccia dove ogni punto rappresenta un territorio e ogni lupetto/a può condividere le conoscenze acquisite su questo tema.

Consiglio

Il tuo modo di valutare la progressione di ogni lupetto/a può anche diventare una tradizione che può svolgersi ogni anno nello stesso periodo. È importante adattare le esigenze alle capacità dei/delle partecipanti della tua muta, in modo da evitare al massimo i fallimenti.

6.4 Consegna dei distintivi



I distintivi devono essere consegnati ai/alle partecipanti in occasione di una cerimonia solenne – ad esempio una rupe del consiglio, una veglia o un altro avvenimento speciale – che motiverà anche il resto della muta a compiere questo passo.

In alcune mute, ad esempio, il passaggio del piede tenero può coincidere con la consegna del foulard con i colori sezionali. In questi casi il/la lupetto/a, al suo arrivo nella muta, riceve un foulard neutro (spesso di colore grigio) che lo/la accompagnerà nel periodo di tempo necessario ad ambientarsi. In questo senso il foulard rappresenta anch'esso una tappa di progressione e un segno di integrazione.

7. Legge e promessa

La legge, il motto e la promessa costituiscono le basi essenziali della vita comune in seno alla muta. Sono i valori che definiscono un'attitudine fondamentale per la branca lupetti. Per i bambini e le bambine, la legge e il motto devono diventare le regole del gioco: esse permettono di trovare il proprio posto in seno al gruppo e uniscono i/le partecipanti in una comunità.

Come responsabile, devi dare un esempio continuo per quanto concerne il rispetto della legge e del motto.

Nel Libro della giungla diversi passaggi illustrano la necessità di avere una legge come base per la vita comunitaria. Puoi affrontare e trattare questi momenti insieme alla tua muta.

- Dopo essere stato accolto nella muta, Mowgli impara la legge della giungla e le parole maestre. Tutto ciò lo salverà quando verrà rapito dalle Bandar-log. In quell'occasione Mowgli ha anche modo di vedere come si comportano nella realtà le scimmie, un popolo che vive senza legge. Sono pigre, inefficaci e senza alcuna regola.
- Puoi rileggere il capitolo "Come venne la paura". La storia di Tha mostra l'importanza dell'esistenza di una legge nella giungla e la necessità di rispettarla. Senza legge bisogna avere un giudice ed è molto difficile trovare qualcuno all'altezza di questo compito.
- Anche il capitolo "Il fiore rosso" offre qualche traccia da seguire. Quando Akela viene destituito dalla sua funzione di capo del branco, il popolo libero vive senza legge ed ognuno caccia a proprio piacimento. Tutto questo degenera rapidamente. I/Le partecipanti potranno così scoprire quali siano i problemi all'interno della muta e come questi punti siano in precedenza stati regolati dalla legge. "Senza la legge non siamo più un popolo libero!"

7.1 Legge del lupetto

Noi lupetti e lupette vogliamo...

... aprire occhi e orecchie

... essere amici degli altri

... aver cura dell'ambiente



Legge dei lupetti

La legge ha un senso solo se il/la bambino/a ha l'occasione di viverla davvero, attraverso giochi, storie, teatro o grazie alle sue esperienze dirette. Bisogna che il senso della legge si ripercuota sulla vita quotidiana della muta. Metti l'accento sull'importanza di ascoltare gli altri durante le cacce, organizza regolarmente dei giochi sul tema della legge e inserisci quest'ultima nel tuo programma, ricordandola frequentemente ai/alle bambini/e. Come responsabile della muta dovrai, naturalmente, rispettarla anche tu!

Aprire gli occhi e le orecchie

Il mondo ha numerose sfaccettature diverse, che possiamo vivere e scoprire con i nostri sensi. Dobbiamo acuire i nostri sensi e imparare ad utilizzarli in maniera cosciente: ciò risveglierà la nostra curiosità. La nostra conoscenza del mondo si arricchisce e le nostre capacità si sviluppano costantemente.

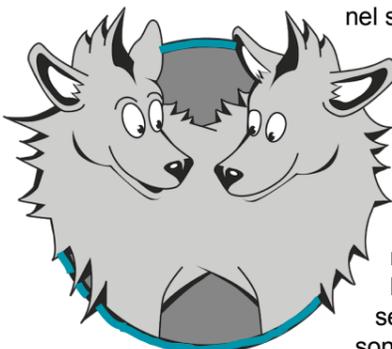
Essere amici degli altri

Nella vita di un lupetto o una lupetta vi sono molti momenti di gioia che permettono di sorridere insieme. Nel corso delle riflessioni sulla legge dei lupetti, bisognerà spiegare ai/alle bambini/e che è importante mantenere il sorriso anche nei momenti difficili. Una muta è composta da diversi lupetti e lupette, che formano un gruppo solo se sono unite e solidali tra di loro. Ve ne sono di età diversa, chi più incline alle attività sportive, chi ai lavori manuali, e chi più spiritoso/a di altri. Tutti possono imparare e approfittare di questa diversità se saprai dare rilievo alle capacità di ognuno.



● Consiglio

In un programma diversificato è più facile fare in modo che non siano sempre gli/le stessi/e lupetti/e a mettersi in luce. Per questo motivo è importante pianificare l'attività nel suo insieme tenendo conto delle cinque relazioni e applicandole in modo equilibrato.



Aver cura dell'ambiente

La natura è l'habitat di tutti gli animali e di tutte le piante, così come dei lupetti e delle lupette. Essa offre ottime opportunità per giocare e imparare. I/Le partecipanti possono fare molte esperienze vivendo delle avventure all'aria aperta. La natura è piena di meraviglie e cela segreti inesplorati. Per scoprirli bisogna avere buon occhio: bisogna saper guardare al posto giusto ed al momento giusto. Non è sempre necessario cercare troppo lontano. I bambini e le bambine in età da lupetti sono molto interessati/e alla natura. Si lasciano affascinare con facilità e ascoltano attentamente quando si parla loro di animali e di piante.

● Consiglio

Se riesci a sensibilizzare i lupetti e le lupette alle meraviglie della natura, se ne prenderanno cura più facilmente.

Scopo della legge dei lupetti

La legge dei lupetti si distingue chiaramente da una legge giuridica. In primo luogo, essa non può essere chiaramente misurata e controllata, e in secondo luogo non prevede sanzioni o punizioni. Chi decide di seguire questi principi pronunciando la promessa lo fa volontariamente. Inoltre, è evidente che il rispetto stretto della legge dei lupetti è un'illusione, ma questo non è grave. È però importante che i lupetti e le lupette ritornino costantemente con il pensiero al significato della loro legge e che siano pronti a rimettersi in discussione. Si tratta di una grande sfida per bambini e bambine di quell'età.

Per un lupetto o una lupetta non si tratta di saper spiegare il senso esatto della legge, né di saperla recitare a memoria. L'importante è che lo spirito della legge sia presente nella sua quotidianità scout.

7.2 Promessa

L'elemento fondamentale della promessa, è il fatto che essa fa riferimento alla legge del lupetto. La promessa è l'impegno a fare del proprio meglio per vivere secondo la legge. La promessa deve essere un impegno volontario e libero all'interno della muta.

Non esiste un'età ideale per compiere la promessa. Ciononostante, il/la lupetto/a dovrà conoscere bene il funzionamento della muta e dovrà avervi fatto parte per un certo tempo. Attenzione tuttavia a non cadere nell'altro estremo, dando solo la possibilità ai più anziani di pronunciarla. In effetti, siccome la promessa costituisce un impegno nei confronti della legge, sarebbe peccato attendere troppo a lungo, poiché la branca esploratori ha una legge differente.



Promessa

Voglio essere lupetto/lupetta

e mi impegno a fare del mio meglio.

Chiedo a Dio e ai miei amici e le mie amiche di aiutarmi.*

Chiedo ai miei amici e le mie amiche di aiutarmi.

*per i/le bambini/e che lo desiderano o per le sezioni che hanno scelto "Valori-Dio-Comunità"

Tra le due frasi i/le partecipanti hanno la possibilità di completare il loro testo con un elemento supplementare che sentono proprio. Come puoi vedere dagli esempi riportati in seguito, è importante che quest'impegno sia alla loro portata.

Ecco qualche idea:

- prometto di arrabbiarmi di meno;
- prometto di rispettare di più gli altri;
- prometto di provare ad aiutare i più piccoli.

La promessa non è una tappa della progressione, ma è una scelta che il bambino o la bambina compie volontariamente. È forse una delle prime volte nella sua vita dove può manifestare la volontà di impegnarsi al di fuori dell'ambiente familiare ed è importante che tu lo/la sostenga e gli proponga delle attività di preparazione e una cerimonia degne di questo avvenimento.

A che età si può fare la promessa?

Tocca al gruppo capi riflettere sull'età che si ritiene adeguata per questo passo. Bisogna che il/la partecipante abbia il tempo di sentirsi a suo agio nella muta prima di essere pronto/a a promettere di seguire la legge. La promessa non dovrà però neppure essere pronunciata troppo tardi, altrimenti non potrà trarne sufficiente profitto prima di passare alla branca esploratori. Non dimenticate che i/le bambini/e non promettono mai di riuscire, bensì di fare del loro meglio: assumono un impegno commisurato alle loro possibilità.

La preparazione

Una buona preparazione è indispensabile. È meglio cominciare a preparare la promessa molto tempo prima della cerimonia, per permettere ai/alle partecipanti di compiere le riflessioni secondo i propri tempi e i propri ritmi.

In primo luogo è necessario parlare di promessa con tutta l'unità in modo che ogni lupetto/a abbia l'occasione di pensarci e per far sì che i/le lupetti/e nuovi/e abbiano il tempo di scoprire di cosa si tratti. Durante queste prime discussioni, coloro che hanno già fatto la promessa possono, ad esempio, parlarne agli altri. È importante che i/le bambini/e capiscano che non si tratta di ricevere un semplice distintivo o di una tappa di progressione.

In seguito, le akele discuteranno con i lupetti e le lupette che sono pronti/e e che hanno voglia di compiere questo passo. Le akele possono, inoltre, suggerire di fare la promessa ai bambini e alle bambine che ritengono pronti/e a compiere questo passo. Con il gruppetto di partecipanti che si appresta a pronunciare la promessa bisognerà poi svolgere diverse attività, per permettere loro di afferrare bene il significato di questo gesto e per aiutare ognuno di loro ad elaborare il proprio testo personale. Ogni partecipante può scegliere uno/a delle akele o un/a lupetto/a che ha già fatto la promessa come padrino o madrina. Il ruolo di quest'ultimo/a sarà di seguire il lupetto o la lupetta nel corso della sua preparazione, di aiutarlo/aiutarla a raccogliere le idee e a preparare il testo da pronunciare.

Ecco un esempio di preparazione di promessa che puoi fare nella tua muta. Esiste anche un opuscolo relativo alla promessa nella documentazione del MSS online, nel quale troverai idee molto concrete, che ti aiuteranno ad introdurre questo tema nella tua unità.



1a fase, con tutta la muta

Cos'è la promessa? Chi ne ha già sentito parlare?

Per fare la promessa non è necessario avere già dei distintivi di progressione, non è questo quello che conta! Neppure l'età è importante. Spiega ai lupetti e alle lupette che la promessa è un momento importante nella vita scout e non solo un distintivo da ricevere in più. Impareranno che la promessa è difficile da mantenere ma che vale la pena provarci. Pronunciare la promessa davanti alla muta vuol dire anche chiedere alla muta di aiutarci nei momenti in cui si rischierà di non mantenerla. In questa prima fase i lupetti e le lupette scopriranno un po' più a fondo cosa sia la promessa, riflettendo sul suo significato

e su come fare a mantenerla. Lascia inoltre che siano loro a discutere tra di loro. Dai la parola a quelli che l'hanno già fatta: potranno far nascere negli altri la voglia di compiere questo passo e mostreranno che è alla portata di tutti.

2a fase, con i lupetti e le lupette che intendono fare la promessa

Riunisci più volte in brevi incontri, i lupetti e le lupette che vogliono fare la promessa. Parla con loro del testo della promessa, di cosa essa implichi e delle azioni da compiere per mantenerla. Può essere che alcuni di loro credano in un Dio. Cosa significa per loro? Fornendo loro un quaderno puoi lasciarli disegnare o annotare le loro riflessioni e le loro buone intenzioni. In questo modo, inoltre, avranno un bel ricordo della loro promessa. Prenditi anche il tempo per spiegare loro il testo della legge e il suo significato.

Cerimonia

Per i/le partecipanti la cerimonia della promessa costituisce un momento molto importante. Per questo motivo le akele devono assolutamente organizzarla con ampio anticipo, creando un ambiente e un'atmosfera magici e speciali. Questo momento deve restare un ricordo positivo e forte.

È molto importante che tutta l'unità partecipi alla cerimonia: non c'è nulla di segreto e tutti potranno aiutare coloro che la compiono a mantenerla. Tutto il gruppo è testimone dell'impegno assunto dai lupetti e dalle lupette che fanno la promessa. Pur mantenendo il lato simbolico della cerimonia, non esitare a presentare la promessa come una festa: la muta conta ora nuovi/e lupetti/e che hanno scelto di partecipare completamente alla vita del gruppo e di rispettarne le regole.

Ogni unità organizza la cerimonia secondo le proprie tradizioni. Ecco un esempio di cerimonia della promessa: nella documentazione edita dal MSS puoi trovarne altre che ti daranno forse nuove idee.

1. La muta segue un cammino disseminato di candele per raggiungere il fuoco del bivacco.
2. Canti di introduzione, ad esempio il canto della promessa del lupetto.
3. Un/a responsabile racconta una breve storia o legge un testo inerente la promessa.
4. I bambini le bambine che faranno la promessa raggiungono il centro del cerchio, dicono perché intendono compiere questo passo, ricordano la legge e recitano il testo della promessa tenendo per mano il loro padrino o la loro madrina.
5. Canto di chiusura.
6. E alla fine, perché non organizzare una festiciola?

7.3 Motto



Motto

Il motto dei lupetti è del nostro meglio!

Il motto dei lupetti non è legato al Libro della giungla, bensì ai motti delle altre branche. I vari motti si completano per formare alla fine una frase che li riunisce tutti: facciamo del nostro meglio per essere sempre pronti a impegnarci e a servire la legge scout.

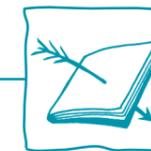
Il motto si applica a tutti i lupetti e le lupette e riassume l'ideale da seguire, ricordando la promessa a coloro che l'hanno già fatta. Come per la legge, i lupetti e le lupette devono sperimentare il suo significato nel corso di ogni attività, per poterlo comprendere al meglio.

7.4 Parole maestre, massime di Baloo e frasi della giungla

Alcune parole o alcuni estratti del Libro della giungla possono rivelarsi utili aiuti pedagogici.

Parole maestre

Siamo dello stesso sangue, tu ed io.

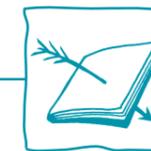


Parole maestre della giungla

Baloo ha insegnato a Mowgli le parole maestre affinché egli possa comunicare con gli altri animali della giungla. Sono frasi comuni a tutti i popoli della giungla e costituiscono un segno di riconoscimento che simboleggia il fatto di vivere secondo la stessa legge, come amici e pari. Questa frase evoca la relazione con gli altri nel contesto della simbologia e può essere utilizzata nel corso di animazioni spirituali.

Le cinque massime di Baloo

**Il Lupetto pensa prima agli altri;
Il Lupetto apre occhi ed orecchie;
Il Lupetto è sempre pulito;
Il Lupetto dice sempre la verità;
Il Lupetto è sempre di buon umore.**



Massime di Baloo

Le cinque massime di Baloo danno un esempio di linea di condotta da seguire, sono complementari alla legge e possono essere utilizzate ad esempio come base per stabilire le regole di un campo.

Le frasi della giungla

Si tratta di frasi che simboleggiano alcuni concetti insiti nelle cinque relazioni. Possono essere utilizzate in occasione di cacce o di animazioni spirituali. Affinché la tua muta le possa apprendere dovrai conoscerle bene anche tu e saperle citare nei momenti più opportuni.

La forza del branco è nel lupo, la forza del lupo è nel branco.

Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza del suo pelo.

Caccia per sfamarti, ma non per divertimento.

Non opprimere i cuccioli dello straniero ma salutali come fratelli e sorelle.

Buona caccia a tutti quelli che rispettano la legge della giungla.

Buona Caccia a voi tutti, che siete del mio stesso sangue.

Un cuore coraggioso e la lingua cortese ti porteranno lontano nella giungla.

La fretta uccise il serpente giallo che voleva mangiare il sole.

In tutto ciò che la legge non dice la parola del capo è la legge.

La cortesia accompagna il vigore, parlare francamente ti rende signore.

È la mia parola, lo sanno gli alberi, lo sa il fiume.

L'essenziale non è fare meglio dell'altro, ma fare assieme all'altro del proprio meglio.



Le frasi della giungla

Documentazione

- **La promesse louveteau, louvette, lutin**
Brochure de l'association du scoutisme genevois.
- **CD des chants**
Les principaux chants de la branche Louveteaux: promesse, rassemblement, rocher du conseil; avec paroles et partitions.
- **Magazine Terre Sauvage n°255, novembre 2009, Le Livre de la jungle plus vrai que nature?**
Article sur la symbolique des principaux personnages du Livre de la jungle.
- **Il libro di Lézard!** Si tratta di testi che permettono la riflessione, ideali per la preparazione della promessa o per un'animazione spirituale.
- **Dossier sur la symbolique**
Brochure de Carole Cahen, Patricia Ney, Cindy Boillat, Agnès Pasche, Gilwell 2003
http://www5.scout.ch/de/verband/downloads/ausbildung/gilwell-projekte/projecte-2003/symbolique_dossier.pdf
- **Il canzoniere degli scout della Svizzera italiana** Canzoniere che contiene numerose canzoni e gridi.

8. La vita nei piccoli gruppi

Nella branca lupetti le attività si svolgono principalmente in grandi unità, ovvero le mute. I gruppi più piccoli, le sestene, permettono ai lupetti e alle lupette più esperte di assumere determinate responsabilità. Diventano quindi dei membri preziosi per la loro sestena.

Per rispondere al meglio ai bisogni dei bambini e delle bambine, cerca di variare la grandezza dei gruppi durante le attività che programmi, alternando attività di muta, di sestena o in gruppi misti.

8.1 Più gruppi

La muta è l'unità che riunisce tutti i lupetti. Essa offre l'esperienza di una vita in una comunità più ampia e diversa da quella che i bambini e le bambine conoscono altrove. La muta deve essere accogliente e infondere sicurezza, presentando ai bambini e alle bambine degli elementi di stabilità quali il gruppo capi, la sede, le tradizioni, ...

La muta è divisa in sestene, che sono dei piccoli gruppi fissi di circa sei partecipanti di età differente. Il fatto che vi siano lupetti e lupette di diverse età favorisce una progressione a livello di presa di responsabilità.

La sestena è una tappa intermedia importante, che permette ai/alle giovani lupetti/e di trovare a poco a poco il loro posto in seno alla muta, di scoprire lo spirito di gruppo e il sentimento di appartenenza.



La mia sestena

8.2 Capi sestena e sottocapi sestena

Per lo sviluppo dei/delle bambini/e è importante presentare delle sfide da risolvere e affidare loro delle responsabilità, che gli/le facciano sentire importante e che gli/le diano la possibilità di trasmettere le proprie conoscenze agli altri. I/Le capi/e e i/le sottocapi/e sestena costituiscono il legame tra la muta e le akele. Sono loro che verranno a rendere conto ai/alle responsabili dello stato della loro sestena e degli eventuali problemi.

È importante mostrare loro che hanno un posto speciale all'interno del gruppo.

Quali sono gli elementi determinanti per decidere di affidare la responsabilità di capo sestena a un lupetto o una lupetta?

- è lupetto/a da diversi anni;
- conosce bene la branca lupetti;
- è più maturo/a degli altri
- è più avanti degli altri nella sua progressione personale;
- è in grado di rivestire questo ruolo e vuole assumersi delle responsabilità.

Quali compiti si possono affidare ad un/una capo sestena?

- guidare una sestena di circa sei lupetti/e;
- aiutare i/le nuovi/e bambini/e o i/le lupetti/e meno esperti/e nella loro progressione personale;
- vegliare che vi sia una buona coesione all'interno della sestena;
- occuparsi dei nuovi membri e della loro integrazione nella sestena;
- essere il motore del gruppo e saperlo motivare;
- portare nuove idee e nuovi giochi;
- partecipare alla pianificazione di alcune attività.

9.5 Consiglio di muta e consiglio di Akela

Come puoi formare i/le tuoi/tue capi/e sestena?

- Nei primi tempi tocca alle akele spiegare ai/alle capi/e sestena cosa comporta la loro funzione, per esempio in occasione di un pomeriggio di introduzione o anche durante un week-end.
- Nel corso dei momenti di formazione dedicati ai/alle capi/e sestena puoi abordare i punti seguenti: cosa significa e cosa implica il fatto di avere delle responsabilità? Quali compiti comprende il ruolo di capo sestena? Come si può partecipare alla preparazione di un'attività? Puoi anche provare a preparare un'attività insieme a loro che sarà poi svolta da tutta la muta.

Chi è il/la sottocapo sestena e quali sono i suoi compiti?

- un/una sottocapo sestena è un/una bambino/a che diventerà presto capo sestena
- aiuta pertanto il/la capo sestena nello svolgimento dei suoi compiti
- si occupa, inoltre, della sestena quando il/la capo sestena è assente

Consiglio

Durante una giornata appositamente dedicata a loro, i/le capi/e sestena possono confezionare una piccola borsetta per tenervi il materiale utile alla gestione della sestena: quaderno, matite, cartina topografica della regione, piccola farmacia, ...

8.3 Ruolo dei lupetti

La forza della muta risiede nel fatto che ogni lupetto/a vi porta le sue conoscenze e attitudini particolari. La diversità dei suoi membri è sinonimo di ricchezza. E lo stesso principio vale per le sestene. Ognuno può rivestire un ruolo diverso e specifico. Avere un ruolo permette di valorizzare ogni bambino/a in base alle sue capacità ed alle sue conoscenze. Come una frase della giungla ci ricorda, "la forza del branco è il lupo e la forza del lupo è il branco". Lo stesso discorso vale, naturalmente, per la muta.

6.2 Specialità**9. Riti e tradizioni**

I riti e le tradizioni aiutano i lupetti e le lupette ad adattarsi alla vita scout, dando un filo conduttore a tutte le attività che offrono ai bambini e alle bambine dei punti di riferimento e una struttura per permettere loro di evolvere. Con l'aiuto delle tradizioni, la via della muta assume un ritmo che i lupetti e le lupette sono in grado di seguire. Tali elementi ricorrenti, amplificano dunque il sentimento di appartenenza.

I riti e le tradizioni comuni rafforzano il sentimento di collettività. Per questo motivo non bisogna prenderli alla leggera. Bisogna prima di tutto evitare i comportamenti degradanti nei confronti di lupetti/e o dannosi per l'ambiente. Riti e tradizioni sono necessari alla vita della muta e i/le responsabili devono saperli rimettere in questione o modificarli se è necessario.

I principali riti e le tradizioni tipiche della branca lupetti sono l'inizio e la fine di una riunione, i nomi della giungla e la rupe del consiglio.

In questo capitolo troverai alcuni esempi pratici per vivere questi elementi con la tua unità. Non è necessario prendere tutto alla lettera; ogni muta agisce in base alle sue tradizioni e alle preferenze delle sue akele.

9.1 Saluto dei lupetti

Il saluto è un segno di amicizia e di unità, poiché tutti i lupetti e le lupette del mondo si salutano allo stesso modo. Quando due lupetti/e si incontrano si stringono la mano sinistra, la mano del cuore, e allo stesso tempo con la mano destra fanno il segno del lupetto, guardandosi negli occhi.

Che cosa rappresenta il segno del lupetto? Esistono più significati. Tocca a te sceglierne uno che ti soddisfi.

Le due dita tese rappresentano le due orecchie del lupo pronto ad ascoltare. Il pollice che copre le altre due dita rappresenta il lupo anziano che aiuta e protegge quelli più giovani. Lo spazio tra il palmo e le due dita può rappresentare la tana dei lupi oppure la Terra, dove ovunque vivono degli scout.

Le due dita tese possono anche rappresentare i seguenti elementi:

- la legge e la promessa;
- il lupetto che ascolta con le due orecchie;
- il lupetto che apre i suoi due occhi;
- il lupetto che aiuta con le due mani.



Il saluto dei lupetti

9.2 Inizio e fine della caccia (rituali durante le attività)

I rituali all'inizio e alla fine di una caccia (riunione) permettono ai bambini e alle bambine di staccarsi dalla loro vita quotidiana: all'inizio si entra nel mondo della giungla assumendo il ruolo di lupetto/a, alla fine si ritorna nella realtà quotidiana.

Questi momenti servono anche a rafforzare il sentimento di appartenenza e di partecipazione dei/delle bambini/e grazie, ad esempio, ai gridi e ai canti che la muta ripete in coro.

Inizio della caccia

- Canzone di raccolta, i lupetti e le lupette si mettono in cerchio o in quadrato.
- Presentazione delle sestene con l'appello.
- I/Le lupetti/e citano le parole maestre della giungla, le massime e il motto.
- Canzone
- I lupetti e le lupette che hanno già fatto la loro promessa la ricordano davanti alla muta.
- Canzone della promessa
- Un lupetto o una lupetta declama la legge.
- Canzone
- Grido
- Presentazione della muta con il suo grido

Fine della caccia

- Gridi di sestena
- Grido
- Grido di muta
- Cerimonia di scioglimento del cerchio



Rupe del consiglio

9.3 Rupe del consiglio

È la cerimonia dei lupetti per eccellenza: in quest'occasione i/le nuovi/e lupetti/e sono accettati in seno alla muta e, in alcune mute, sono i/le più anziani/e a dare loro il benvenuto. Può anche essere un momento per discutere di problemi, di parlare del futuro della muta, oppure per valutare l'attività appena svolta, ... Vengono consegnati i distintivi oppure i foulard e vengono attribuiti i nomi della giungla.

È indispensabile creare una buona atmosfera e stare al gioco. Per amplificare il carattere immaginario le akela e i lupetti e le lupette più anziane possono anche indossare maschere che rappresentano il loro nome della giungla.

Questa cerimonia ha luogo regolarmente in un luogo tenuto segreto. Cerca di trovare una roccia sulla quale Akela possa stare di fronte alla muta per tutto il tempo della cerimonia e decora l'ambiente con candele, un fuoco, degli stendardi o altri distintivi della tua muta.

Esempio di una cerimonia di rupe del consiglio

Un'akela accompagna i lupetti e le lupette, che cammineranno in fila indiana: quando in lontananza si intravederà il fuoco li manda alla ricerca, intonando un canto ("Il richiamo della giungla").

Man mano che i lupetti e le lupette arrivano sul luogo si dispongono in piedi in cerchio. Il canto termina quando tutti/e i/le bambini/e sono sul posto.

Akela comincia un'altra canzone.

Akela: O fratelli e sorelle lupo, come a ogni luna piena il consiglio del branco è riunito questa sera per presentare i nuovi lupetti e le nuove lupette, e per ricompensare i più meritevoli tra di noi. Ma prima di tutto, o lupetti e lupette, da quali segni riconoscete un fratello o una sorella?

I/Le capi/e sestena rispondono (a turno)

Zampe che non fanno rumore
occhi che vedono nell'oscurità
orecchie che odono il vento
e denti taglienti per cacciare.

Akela: chi porta questi segni è nostro fratello o nostra sorella, ad eccezione di Tabachi, lo sciacallo e la iena, che noi odiamo...

Tutti: perché sono codardi e malvagi!

Akela: Che i lupi che hanno allevato dei piccoli li presentino ora al branco! (i /le capi/e sestena conducono quindi i loro Piede tenero vicino al fuoco)

Akela: cuccioli d'uomo, siete qui per essere accettati nel branco. Il branco deciderà se potrete cacciare con noi. Guardate bene, o lupi, guardate bene!

Shere Khan (avanza trascinando una zampa): questi cuccioli d'uomo sono i miei! sono io ad averli cacciati, sono le mie prede. Ridatemi le mie prede, il popolo libero non sa cosa farsene di cuccioli d'uomo!

Akela: Shere Kahn tu non hai diritto di parlare al branco, lascia questi cuccioli d'uomo e vattene! (Shere Kahn se ne va di mala voglia). Fate attenzione, lupi, fate attenzione! Accettiamo questi cuccioli d'uomo nel branco?

Tutti: yalaaaa! yalaaaa! yalaaaa!

Akela: yalaaaa nel linguaggio della giungla vuol dire no! Non siete quindi stati accettati dal branco. Ma secondo la nostra legge, due persone possono parlare in vostro favore. Chi vuole parlare in favore dei cuccioli d'uomo?

Baloo: Io, Baloo, l'orso bruno, parlerò in favore dei cuccioli d'uomo. Se li accetterete nel branco insegnerò loro la legge e le parole maestre della giungla.

Akela: Ecco chi ha parlato bene, Baloo! Cosa pensate voi lupi

TUTTI: Yalaaaa! Yalaaaa!

Akela: il branco non è ancora d'accordo. Qualcuno può ancora parlare in favore dei cuccioli d'uomo, chi vuole farlo?

Bagheera: Io, Bagheera, la pantera nera. Se accetterete questi cuccioli d'uomo, vi offrirò come prezzo per la loro vita un toro appena ucciso nella valle della Waingunga.

Akela: cosa ne pensa il branco?

TUTTI: Yalahiiii! Yalahiiii! Yalahiiii!

AKELA: Il branco ha detto sì. Siete quindi accettati grazie alle buone parole dette dall'orso Baloo e da un toro appena ucciso da Bagheera.

Lupi!

TUTTI: Yahou!

Akela consegna il foulard a ogni bambino e bambina invitandola a cacciare a lungo con il branco per rafforzare le sue zampe.

AKELA: Durante questo periodo, certi lupetti e lupette hanno lavorato bene e possono ora ricevere una stella.

Akela inizia una canzone.

Akela chiama i lupetti e le lupette uno per uno e consegna loro le stelle.

AKELA: altri lupetti e lupette hanno continuato a lavorare bene e quindi ricevono oggi una seconda stella.

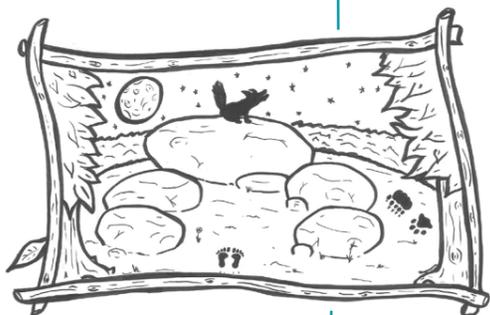
Akela inizia una canzone.

AKELA: altri lupetti e lupette ancora, che sono assieme a noi da tempo, sono diventate delle specialiste.

Consegna delle specialità e di altre distinzioni.

Alla fine ricorda a tutti i lupetti e le lupette che questa cerimonia deve restare segreta, ad esempio:

"Ricordiamo che questa cerimonia è segreta, non bisognerà quindi parlarne con i nuovi lupetti e le nuove lupette che entreranno nella muta, in modo da non rovinare loro la sorpresa."



9.4 Nomi della giungla (totem)

I nomi della giungla per le akele

È importante dare nomi della giungla alle akele della muta. Akela sarà il/la responsabile, mentre gli/le aggiunti/e potranno essere chiamati Baloo, Bagheera, Raksha. Il ruolo delle akele diventa quindi più esplicito per i bambini e le bambine, che faranno il collegamento con il personaggio della storia del Libro della giungla.

I nomi della giungla per i lupetti e le lupette

Il nome della giungla è attribuito al/alla bambino/a in base a una particolarità del suo carattere. Può essere stabilito piuttosto presto, in modo che possa approfittarne al massimo durante tutta la sua carriera di lupetto/a o dopo uno o due anni, quando diventerà più attivo all'interno della muta. Si tratta di un dono che gli fa la muta e non lo deve per forza meritare (come Raksha che dà il nome di ranocchietto al bambino trovato nella giungla): Bisogna osservare bene il/la bambino/a prima di lanciarsi nella riflessione che porterà alla scelta del suo nome della giungla, ciò ti faciliterà il compito e ti permetterà di giudicare la pertinenza del nome.

Il nome deve relazionarsi alla simbologia della branca lupetti. Può anche essere accompagnato da un aggettivo, ma non deve assolutamente essere peggiorativo! Evita di dare nomi di animali sconosciuti ai/alle lupetti/e o troppo complicati, in quanto non corrispondono all'immagine di un/una bambino/a (Sifaka, Baribal, Puma, Cougar, Kinkajou). Puoi anche scegliere di chiamare tutti i/le bambini/e "lupo" affiancandovi un aggettivo che li/le distingua.

Alcuni punti da considerare per trovare un nome:

- Cosa piace al/alla bambino/a?
- Cosa fa bene, in cosa si distingue dagli altri?
- come si comporta all'interno del gruppo?
- cosa fa di speciale per il gruppo?

Il nome deve:

- Corrispondere al carattere e alla personalità.
- Avere caratteristiche positive.
- Rappresentare qualcuno per il/la bambino/a.
- Non essere troppo lungo.

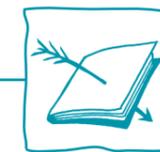
Lista di nomi e aggettivi possibili

Nomi:

lupo, uccello, luna, liana, crepuscolo, schiarita, fiume, torrente, savana, soffio, neve, fuoco, brace, tizzone, bruma, scintilla, fiamma, vento, schiuma, corteccia, stagno, scoiattolo, formica, ape, topo, cespuglio, tartaruga, rana, leoncino, cavalletta, orsetto, coccinella, cerbiatto, civetta, ...

Aggettivi (dove possibile declinabile al femminile):

selvaggio, timido, vivace, giocherellone, coraggioso, perseverante, sorridente, frizzante, attivo, calmo, tranquillo, curioso, sensibile, malizioso, scaltro, agile, sveglio, gioioso, ridente, abile, astuto, sottile, sveglio, intraprendente, servizievole, creativo, intrepido, pronto, riflessivo, ...



Nomi della giungla (totem)

Cerimonia di attribuzione dei nomi della giungla

La cerimonia di attribuzione dei nomi della giungla è spesso un rituale forte nella vita della muta. Il percorso verso la cerimonia costituisce anch'esso una tradizione: sarà infatti più o meno simile di anno in anno. La cerimonia deve essere significativa e un poco avventurosa, ma non deve assolutamente far paura.

Alcune mute svolgono una cerimonia specifica, altre no. In generale, esse sono basate sui cinque territori e comportano quindi cinque punti.

Esempi:

Relazione con il proprio ambiente (Baloo): disegnare e ritagliare una testa di lupo da un foglio di carta. Scrivervi sopra il proprio nome e portarla con sé.

Relazione spirituale (Hathi): spiegare una frase della giungla come ad esempio "la forza del branco è il lupo...".

Relazione con il proprio corpo (Bagheera): fare un percorso ad ostacoli con gli occhi bendati.

Relazione con gli altri (Fratello Bigio): i lupetti e le lupette che hanno già un nome accompagnano quelli che stanno per riceverlo al posto successivo, gli occhi bendati.

Relazione con la propria personalità (Raksha): riflettere a qualche metro dal fuoco sui ricordi più belli all'interno della muta.

Quando tutti sono attorno al fuoco, i lupetti e le lupette che si apprestano a ricevere il loro nome possono condividere il loro ricordo con gli altri. L'akela attribuirà quindi i nuovi nomi dicendo: "da oggi per la muta tu ti chiamerai anche ...". Potrà consegnare loro ad esempio un piccolo distintivo da attaccare alla divisa. I/Le lupetti/e potranno poi annotare il loro nuovo soprannome accanto al nome sulla testa di lupo ritagliata in precedenza e tenerlo come ricordo della cerimonia.

Per concludere la cerimonia si può cantare tutti assieme una canzone. Come per la rupe del consiglio, si tratta di una cerimonia che ha un senso solo se è segreta: i/le nuovi/e lupetti/e la scopriranno a tempo debito.

9.5 Consiglio di muta e consiglio di Akela

Il consiglio di muta è un momento privilegiato che svolgi, assieme a tutta la tua unità, per discutere della muta. Può avvenire alla fine di una rupe del consiglio oppure all'inizio di una caccia o in un altro momento a tua discrezione. Si possono affrontare diversi temi, come ad esempio il cambiamento delle responsabilità all'interno delle sestene, i progetti per l'anno in corso, ...

Il consiglio di Akela è invece costituito unicamente dalle akele, dai/dalle capi/e e dai/dalle sottocapi/e sestena. È un momento dove questi ultimi assumono una responsabilità, diventando i portavoce della loro sestena. È anche l'occasione per fare un mini bilancio delle attività. È importante che i/le capi/e e i/le sottocapi/e sestena si rendano conto di avere un ruolo diverso all'interno della muta da quello degli/delle altri/e lupetti/e. È quindi fondamentale prevedere dei momenti particolari solo per loro.

Ecco alcuni esempi di possibili attività da fare durante il consiglio di Akela.

- Convoca i/le capi/e e i/le sottocapi/e sestena mezz'ora prima dell'inizio della caccia.
- Prepara per loro un percorso di candele con spunti di riflessione su temi da discutere al consiglio. Termina il percorso con una grande testa di lupo disegnata con le candele dove li attenderai con tè caldo e biscotti.
- Durante il campo estivo, quando i lupetti e le lupette vanno a dormire, riuniscili/e attorno al fuoco dopo una veglia e concedi loro un momento di svago.
- Organizza un'attività speciale di svago o di formazione.

9.6 Passaggio e corsa di primavera

Con l'età, le necessità dei lupetti e delle lupette cambiano, come pure i loro interessi. Affinché essi possano approfittare di un programma adeguato, si rende necessario, ad un certo punto della loro vita scout, il passaggio a un'altra branca. Il momento del passaggio viene definito sulla base del Profilo dello scoutismo del MSS: quello dai lupetti agli esploratori avviene solitamente tra il loro decimo e undicesimo compleanno. Il passaggio comporta molti cambiamenti per i/le lupetti/e, ed è quindi molto importante che siano ben preparati/e, motivati/e ed incoraggiati/e. Il passaggio viene organizzato solitamente durante un'attività di sezione.



Il Profilo dello Scoutismo

Dopo il passaggio, l'ex lupetto/a entra a far parte di una nuova unità, nella quale deve trovare il proprio posto. La nuova posizione di "più giovane" e di "nuovo/a" è per lui/lei speciale. Per favorire un cambiamento supportabile, è importante che gli/le animatori/trici della branca lupetti e quelli/e degli esploratori collaborino. Organizzare attività in comune prima del passaggio può favorire l'integrazione dei/delle lupetti/e passanti.



Salita al reparto

Esempio di una cerimonia di passaggio

I lupetti e le lupette che si apprestano a passare alla branca esploratori si riuniscono. Separatamente dovranno compiere un percorso. Come per Mowgli nella "corsa di primavera" è giunto per loro il momento di iniziare una nuova avventura nel villaggio degli uomini.

All'inizio del percorso i lupetti e le lupette incontrano il bufalo Mysa, che indica loro la pista da seguire (disseminata di oggetti che ricordano gli uomini) per raggiungere il villaggio.

1o punto: Mang fornisce loro informazioni della giungla

Mang: "Siamo dello stesso sangue, tu ed io. È la corsa di primavera ed ecco quanto si sente nella giungla in questo momento."

I/Le lupetti/e ascoltano una registrazione con voci di lupetti/e di ieri e di oggi che spiegano ciò che preferivano nella loro muta.

2o punto: Kaa mostra loro delle foto della divisa da lupetto e da esploratore.

Kaa: "Crescendo cambio pelle. Come me, anche tu ora sei cresciuto e quindi cambi pelle."

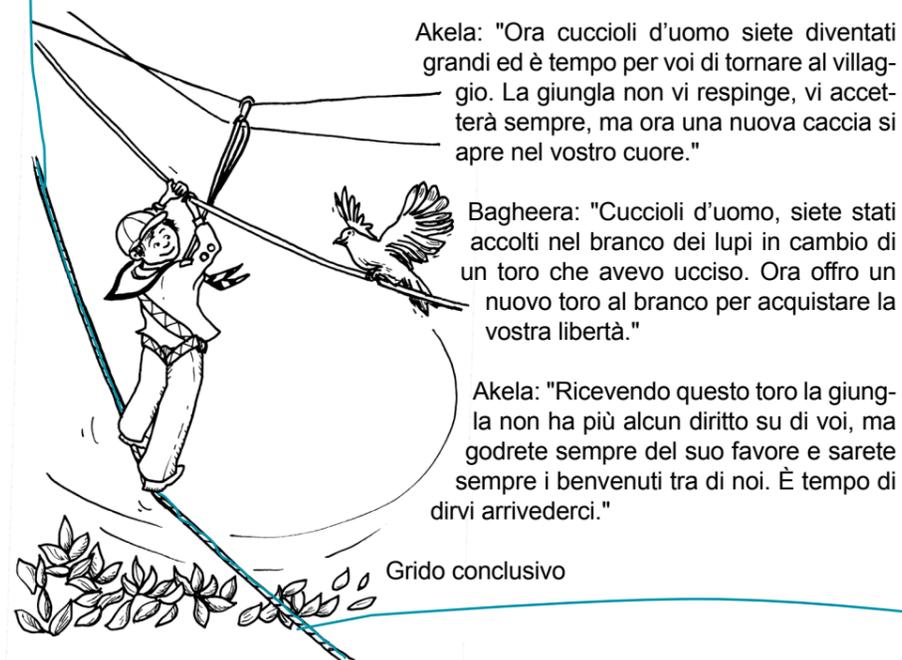
3o punto: Fratel Bigio ricorda loro i momenti della caccia.

Fratel Bigio: "Ti ricordi delle nostre corse nella giungla quando cacciavamo assieme? Oppure quando Baloo ti riprendeva perché non avevi imparato le parole maestre? Ora te ne vai. Come diceva Akela: l'uomo finisce per tornare dall'uomo. Dimmi, quale è la più bella lezione che ti ha dato la giungla? Scrivila su un pezzo di carta e conservala per ricordartene quando sarai tra gli esseri umani."

4o punto: Baloo ricorda gli insegnamenti che ha trasmesso loro.

Baloo: "Hai imparato molte cose nella giungla, come la legge dei lupetti. Puoi ripetermela? Gli esseri umani vivono seguendo un'altra legge, ma che non è troppo lontana dalla nostra". Baloo presenta la legge scout.

Terminato questo punto, Baloo conduce i lupetti e le lupette laddove la muta li sta aspettando. Ora Akela prende la parola.



9.7 Tradizioni di muta, attività tradizionali



Questo quaderno appartiene a ...

Ogni muta ha le sue tradizioni. Esse possono essere introdotte in ogni momento, ma non dovrebbero esservene troppe. È anche possibile mescolare le tradizioni, modificarle o inventarne di nuove. Eccone alcune:

Gagliardetto – Ogni sestena ha il proprio gagliardetto (bandierina triangolare) e lo porta con sé in alcune attività particolari. Il gagliardetto è l'orgoglio di ogni sestena.

Bandiera di muta – Simbolo della muta, la si espone in occasione di un campo o di un'attività speciale.

Diario di campo – Ogni sestena riassume gli avvenimenti salienti della giornata in poche parole.

22 febbraio: Giornata di B.-P., Thinking Day – È il compleanno di B.-P. nonché di sua moglie Olave. In occasione di questa giornata tutti gli scout indossano il foulard a scuola o sul posto di lavoro.

Giornata dei genitori, giornata delle famiglie – In quest'occasione i genitori possono respirare per una volta una boccata di aria scout! Possono ad esempio partecipare a una caccia o a un grande gioco. Tale giornata può essere organizzata durante il campo estivo ma anche in momenti particolari dell'anno scout (inizio/fine dell'anno, ...)

Giornata capi e sottocapi sestena – È una giornata riservata al consiglio di Akela e propone delle attività ludiche e divertenti per i lupetti e le lupette più grandi (capi e sottocapi sestena).

Veglia del Fuochista – I lupetti e le lupette devono fare da sentinella ad un fuoco durante la notte. Imparano ad accenderlo, ad occuparsene e a mangiare alimenti cotti sul fuoco.

9.8 Danze della giungla

Le danze della giungla sono attività che permettono di spiegare la simbologia e di integrarla nella muta. Ne esistono diverse, basate su diversi episodi del libro della giungla.

Danza di Kaa: racconta di come Kaa abbia salvato Mowgli dalle Bandar-log ipnotizzandole e ingoiandole una alla volta.

Danza di Mang: illustra come svegliare il pipistrello Mang affinché vada ad avvertire la giungla che è il momento di cacciare.

La documentazione del MSS ti mostrerà con alcuni filmati come potrai animare queste danze.

9.9 Animazione spirituale (Anispi)

Tutte le persone hanno bisogno di calma, anche i bambini e le bambine in età lupetti. Con la tua muta puoi vivere momenti calmi in diversi modi. Una possibilità è per esempio il Natale nel bosco. Ma anche raccontare una storia, un fuoco da campo tranquillo, una corsa a punti nella natura, un pomeriggio di pittura oppure una fiaccolata al campo portano calma nella quotidianità scout. Queste attività vengono chiamate animazione spirituale (Anispi). Queste esperienze ci danno la possibilità di rilassarci e di riprenderci, di riflettere sulla situazione oppure di rapportarsi a sé stessi o al gruppo. Questo vale anche per i lupetti e le lupette, anche se a volte è un po' difficile prepararle a ciò e portarle alla calma.

Anche la religione è una possibilità di arrivare alla calma. Il Movimento Scout Svizzero come associazione è neutra rispetto alle confessioni ed è aperta a tutti/e. Quindi pensaci: è più che possibile che tu abbia nella tua muta bambini e bambine di diverse religioni. Per vivere assieme dei momenti calmi si offre la natura. Ti offre un ambiente ideale per farti come scout dei pensieri sull'ambiente, sul tuo prossimo e su te stesso.

Nella preparazione di un'Anispi per i lupetti e le lupette devi fare particolare attenzione ad alcuni punti:

- Scegli temi e storie che sono vicini ai/alle bambini/e e con cui si possono identificare. Gli albi illustrati sono un buon punto di partenza.
- Pianifica molto bene l'inizio. La preparazione migliore non serve a niente se i/le bambini/e non sono portati/e nell'umore giusto. Lascia che i/le bambini/e si calmino prima di iniziare con il programma (per esempio con una canzone in cui chiudono gli occhi, ...).
- Prova a includere molti momenti in cui i/le lupetti/e stessi/e sono attivi/e (canzoni, dialoghi, giochi di ruolo, danze, pantomime, lavoretti, ...). Fai attenzione che i/le bambini/e svolgano tutto ciò con calma.



Il programma – l'essenza dello scoutismo

- Pensa a delle cose semplici. Scegli una lingua semplice e facilmente comprensibile.
- Per i lupetti e le lupette, prevedi un'Anispi corta. I bambini e le bambine di quest'età non sono ancora in grado di concentrarsi a lungo e di rimanere calmi/e.
- Se hai pianificato un'animazione spirituale all'esterno pensa alle condizioni meteorologiche. Il freddo e la pioggia possono limitare la motivazione alla riflessione sul tema e così non si otterrà il risultato sperato. Pensa ad una data di riserva o ad un'alternativa.

9.10 Divisa scout

Chi indossa la camicia dei lupetti è considerato un membro della muta. Allo stesso tempo, grazie ad essa, si appartiene al movimento scout mondiale. Il foulard mostra a quale sezione si appartiene.

La camicia non costituisce solo un riconoscimento, ma è anche un supporto che permette di rendere visibile la propria progressione personale. Attraverso i distintivi che vi sono cuciti sopra, essa viene sempre più personalizzata fintanto che chi la indossa continua ad evolvere!

Distintivi

I distintivi rappresentano la progressione personale, le specialità acquisite, la funzione, la sestena, l'origine di un/a lupetto/a o un ricordo di un campo.

Distintivo della promessa

Questo distintivo ci ricorda la nostra cerimonia della promessa. In ogni branca vi è una nuova promessa, ed ognuna ha il suo distintivo.

Distintivo di funzione

Strisce di capo e sottocapo sestena

Le due strisce gialle cucite sulla tasca della camicia contraddistinguono il/la capo sestena, mentre una sola striscia la porta il/la sottocapo.

Progressione personale

Tappe di progressione

Alla fine di ogni tappa il/la lupetto/a riceve un distintivo, che rappresenta la sua esperienza all'interno della muta.

Specialità

I/Le lupetti/e ricevono un distintivo per ogni specialità che fanno.

Distintivi di appartenenza

Distintivo di sestena

Il colore del lupo rappresenta la sestena alla quale si appartiene.

Distintivo sezionale

Alcune sezioni hanno un proprio distintivo di appartenenza.

Distintivo di brigata, di zona, ...

Se la tua sezione fa parte di un gruppo più grande può essere che esso abbia un proprio distintivo.

Distintivo nazionale



La tenuta scout dei lupetti

Se fai un'uscita o un campo al di fuori della Svizzera devi cucire sulla camicia il distintivo nazionale.

Distintivo dei movimenti mondiali

Quelli che vogliono possono anche cucire l'insegna del movimento mondiale al quale appartengono. Nel MSS le ragazze fanno parte dell'AMGE, mentre i ragazzi dell'OMMS.

Altre appartenenze

Se la tua unità fa parte di altri gruppi più grandi, puoi – anche in questo caso – cucire il distintivo sulla divisa.

10. Vita all'aria aperta

Imparare a conoscere la natura, ad osservarla, a riconoscerne i cambiamenti e a giocare a contatto con essa sono aspetti importanti per i lupetti e le lupette. In questo modo, imparano fin da piccoli a riflettere sull'impatto delle proprie azioni sulla natura, a valorizzarla e a proteggerla.

Non basta giocare davanti alla casa lupetti durante un campo per fare attività all'aria aperta: la natura deve contribuire in maniera attiva e non essere solo uno sfondo. I bambini e le bambine apprezzeranno molto di più un'avventura ambientata in una foresta se il gioco si svolgerà davvero in un bosco.

Le esperienze nella natura costituiscono un fondamento essenziale per poter riconoscere e comprendere i legami tra l'essere umano e il suo ambiente. Le attività scout danno la possibilità ai lupetti e alle lupette di vivere la natura, con e dentro di essa.

10.1 Fuoco da campo/di bivacco

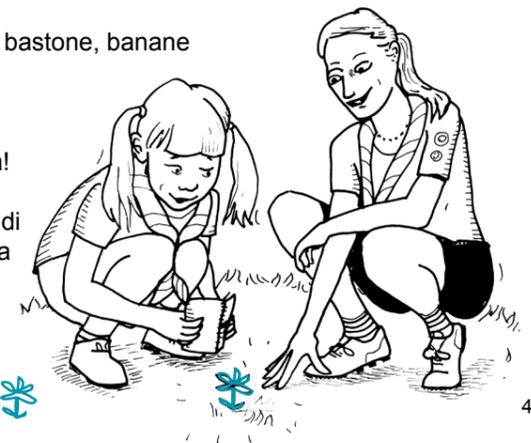
Il fuoco da campo o di bivacco costituisce sempre un punto forte: tutta la muta è presente e gode dell'ambientazione nella natura. È spesso l'occasione per far rivivere delle tradizioni e per portarle avanti. Un fuoco da campo non è solo un momento dedicato alle canzoni o al divertimento, ma dà anche al/alla bambino/a la possibilità di interessarsi agli aspetti notturni della natura, quali ad esempio il bosco, le stelle, gli animali.

Cosa puoi fare durante un fuoco da campo:

- leggere, raccontare o recitare delle storie;
- fare un teatrino di ombre cinesi;
- cantare dei canti mimati;
- cucinare qualcosa sul fuoco (mele, pane attorcigliato sul bastone, banane al cioccolato, marshmallows, tè, zuppa);
- dei giochi;

e, più in generale, puoi fare tutto ciò che desidera la tua muta!

Ci sono diversi modi di preparare il tuo programma al fuoco di campo o di bivacco. Puoi ad esempio raccontare una storia che fa riferimento ad alcune canzoni oppure scegliere la prossima canzone o la prossima danza tirando un dado.



Un fuoco da campo per dei/delle lupetti/e deve essere ben preparato in modo che si stabilisca un'atmosfera conviviale. È importante che tu tenga conto dei seguenti punti durante la preparazione.

- **Meteo**

Un fuoco da campo è difficile da fare se piove. Pensa quindi a un'alternativa (fuoco all'interno) o una data di riserva.

- **Luogo**

Scegli un luogo isolato per il fuoco da campo e fai in modo che tutti possano sedersi comodamente.

- **Fuoco**

Per essere sicuri di avere un bel falò che bruci per tutta la serata dovrai pensare ad un/una fuochista: può trattarsi di un/una animatore/trice ma anche di un/una lupetto/a che ha svolto o sta svolgendo la relativa specialità e che ha la necessaria esperienza. A dipendenza della grandezza del gruppo di partecipanti o della temperatura puoi anche pensare di accendere due fuochi. Inoltre dovrai verificare di avere una sufficiente riserva di legna secca.

- **Durata**

Un'attività attorno al fuoco dovrebbe durare al massimo due ore.

- **Canzoni**

Scegli delle canzoni facili che i/le partecipanti conoscono già. Si prestano in particolare quelle che cantate spesso nella muta: sono ben conosciute e tutti vi prendono parte facilmente. Definisci fin da subito come scegliere i canti che porterai al bivacco.

- **Consiglio**

Assicurati che il fuoco sia spento bene alla fine della serata e che non vi siano radici o altri oggetti che possano bruciare. Ricordati di pulire la zona: è importante lasciare il luogo migliore di come l'abbiamo trovato!

10.2 Attività nella natura

Non c'è bisogno di diventare matti per proporre ai bambini e alle bambine delle attività nella natura. Basta poco: dell'acqua, un terreno, della neve o del ghiaccio, un fuoco, degli animali e delle piante, nonché degli amici con cui giocare. Questo è sufficiente per vivere delle avventure indimenticabili. Eccone un esempio:

Oggi, Baloo, uno dei responsabili, non è presente alla riunione. Le akele hanno trovato solo un messaggio in codice. I/Le lupetti/e decifrano il messaggio e scoprono che devono seguire le tracce che Baloo ha lasciato con dei rami. La pista conduce al bosco, dove finiscono per trovare Baloo con una pentola scout e una ricetta per preparare un tè alle erbe. Mentre i/le più piccoli/e trovano le piante elencate nella ricetta assieme ad Akela, Baloo aiuta i/le più anziani/e ad accendere un fuoco.

- **Consiglio**

È importante che tu renda attenti i/le bambini/e agli elementi che possono scoprire nel loro ambiente. Devono attraversare la natura con i cinque sensi ben all'erta.

10.3 Protezione dell'ambiente

Ogni anno in primavera la sezione lancia un'azione di pulizia del bosco vicino. Tutti, muta lupetti compresa, partecipano attivamente alla raccolta dei rifiuti, che sono tantissimi. La quantità di spazzatura raccolta dagli scout in un pomeriggio è impressionante: biciclette, pneumatici, giornali, batterie e moltissime bottiglie di vetro. Come ringraziamento tutti ricevono alla fine della riunione un gelato e il comune versa un contributo nelle casse sezionali.

Ecco un semplice esempio di attività per sensibilizzare la muta alla protezione dell'ambiente. Chi conosce le ricchezze e la diversità della natura si impegnerà più facilmente per proteggerla. La volontà di prendersi cura della natura cresce seguendo il ritmo di crescita dei/delle partecipanti. È importante spiegare loro fino a che punto molte persone trascurino la natura oggi. Devono imparare a rispettarla e ad averne cura.

Ti presentiamo un certo numero di regole per avere cura dell'ambiente. Discuti questa lista con la tua muta e completala insieme a loro.

- osserva gli animali solo da lontano, in modo da non farli sentire minacciati;
- non toccare i cuccioli degli animali (altrimenti la loro madre non li accetterà più e li lascerà morire di fame);
- usa solo legname già staccato dagli alberi per farne dei bastoni;
- non danneggiare la corteccia degli alberi, non inciderla e non piantarvi dei chiodi;
- non rompere rami mentre ti arrampichi sugli alberi;
- non strappare le radici quando raccogli i fiori;
- non tagliare nessuna pianta senza ragione;
- accendi fuochi solo in luoghi sicuri, per evitare incendi;
- utilizza solo carta da giornale o legna per accendere un fuoco (non bruciare altra carta o altri materiali!);
- non gettare i rifiuti per terra, mettili sempre nella pattumiera o tienili con te fino a quando non potrai gettarli negli appositi contenitori.

- **Consiglio**

Cerca di spiegare le regole nel modo più comprensibile possibile – se necessario con esempi concreti – altrimenti non le rispetteranno.



11. Gioco



Il gioco e sport –
educazione a una
vita attiva

Questo capitolo illustra alcune caratteristiche della branca lupetti per quanto concerne l'organizzazione e l'animazione di giochi. Nell'opuscolo "Il gioco e lo sport" trovi molti dettagli sul gioco: come organizzarlo, animarlo e valutarlo, quali sono i diversi tipi di gioco, oltre che alcune idee per creare delle squadre.

Il gioco costituisce un elemento centrale nella branca lupetti. È anche uno dei sette metodi che permettono lo sviluppo globale della persona. Giocando, i bambini e le bambine possono comprendere e riprodurre delle situazioni di vita quotidiana. I/Le bambini/e di quell'età giocano con naturalezza, seguendo un bisogno innato di azione e movimento; sviluppano così le loro capacità fisiche e mentali, imparano a collaborare e a vivere in gruppo e hanno la possibilità di superare certi blocchi e certi limiti. Giocando, i/le bambini/e sviluppano la loro fantasia, il loro spirito d'iniziativa e la loro creatività. Spesso non c'è bisogno di complicare le cose, bastano materiali o temi semplici. Il gioco è fonte di piacere, di apprendimento e di svago. È quindi un metodo decisamente adatto alla branca lupetti.

11.1 Organizzare e animare giochi

Nella branca lupetti il successo di un gioco dipende soprattutto dall'ambientazione, da un filo conduttore ben costruito, dalla tua motivazione e dal tuo modo di animare. Porta i/le bambini/e in un altro universo diverso dal loro, sviluppa la loro immaginazione! I giochi sono il mezzo ideale per vivere il tema che hai scelto per accompagnare il programma e per farlo evolvere. Affinché i/le bambini/e capiscano rapidamente un gioco, devi stabilire regole semplici e conoscerle bene anche tu. I/Le bambini/e hanno una capacità di concentrazione breve! Spiega le regole ai/alle partecipanti, mostrando esempi concreti e verifica – prima di iniziare il gioco – che tutti abbiano capito bene.

11.2 Corsa di orientamento e piste di caccia

Prevedi la tua corsa di orientamento in modo che non ci sia bisogno di una cartina topografica: si tratta di una sfida troppo complicata per i/le lupetti/e, che potrebbe togliere loro il piacere del gioco. Come alternativa ecco alcune possibilità per indicare loro il cammino da seguire:

- foto di oggetti significativi della zona;
- descrizione di luoghi (la banca rossa sulla strada che porta alla sede, la fontana dietro alla sede), messaggi scritti (perché no?) usando il codice segreto;
- schizzi semplici;
- pista contrassegnata: segni di pista, percorso olfattivo, pista dolce o salata (a ogni bivio trovano due cose da assaggiare, devono poi seguire la pista indicata dal gusto stabilito all'inizio), fune o corda da seguire, pista tematica.

Il modo più semplice per controllare sempre dove sono i/le tuoi/tue lupetti/e è quello di creare una caccia "a stella", dove dopo ogni punto, devono tornare al punto centrale. Un'altra possibilità è quella di creare dei punti di controllo intermedi. I lupetti e le lupette non dovranno mai essere sole. Se vuoi fare dei gruppetti piccoli, tieni conto che al minimo devono essere in due (magari un/a lupetto/a più esperto/a con uno/a più giovane.).

Indica ai lupetti e alle lupette a che distanza sommaria si trovano i punti: in questo modo avranno un riferimento che permetta loro di rendersi conto se stanno andando troppo lontano. Prevedi anche un segnale chiaro visibile o udibile da tutti/e i/le lupetti/e in caccia che indichi loro quando sia il momento di tornare. Sistema i punti della caccia laddove pensi che i/le bambini/e potrebbero cercare e posiziona indizi e punti di riferimento alla loro altezza.

11.3 Idee di gioco e giochi "tappabuchi"

Ci sono giochi appropriati ad ogni situazione. Poco importa che tu debba solo riempire cinque minuti di attesa oppure organizzare l'attività per un'intera mattinata. Una buona idea è quella di annotare i tuoi giochi preferiti. Troverai nuove idee in numerosi libri, quaderni e opuscoli esistenti. Crea un quaderno per te o per tutto il gruppo capi: potrai portarlo alle attività o ai diversi corsi di formazione e lo potrai continuamente aggiornare. In questo modo avrai sempre buone idee a disposizione.



12. La partecipazione attiva (avventura)

Si tratta del metodo che usano i/le responsabili per coinvolgere i bambini e le bambine nella pianificazione e nella realizzazione di attività: si cercano idee, le si valutano e scelgono insieme, e si incaricano i/le bambini/e di assumersi alcune parti dell'attuazione.

Analogamente al progetto per la banca esploratori, l'avventura costituisce il mezzo per l'apprendimento tramite progetto (partecipazione attiva), che permette ai bambini e alle bambine di sviluppare la loro personalità e le loro potenzialità. Essa risponde non solo alle loro aspettative, ma anche al loro bisogno di immaginario e di apprendimento. L'avventura è un progetto comune, composto di più attività ricche di nuove esperienze. La muta sceglie la sua avventura, la prepara, la realizza e la valuta.

Il/La partecipante ha la possibilità di esprimersi liberamente durante la preparazione del progetto e non ha obblighi di nessun tipo. Questo sentimento di libertà è accompagnato da un rafforzamento della coesione in seno alla muta, poiché tutti/e i/le lupetti/e avranno lo stesso obiettivo da raggiungere e dovranno fornirsi assistenza reciproca per realizzarlo.

Chiaramente la responsabilità del progetto resta sempre del gruppo capi.

12.1 Diverse tappe

In un'avventura dovrebbero essere presenti, normalmente, almeno sette tappe.

Espressione dei desideri e delle idee

Si possono raccogliere le idee riunendo l'intera muta oppure lavorando divisi in sestene. Si tratta di un momento dove lascia spazio all'immaginazione, senza esprimere alcun giudizio di valore sulla fattibilità delle idee proposte.

Valutazione delle idee

È il momento di avanzare proposte chiare di attività. Le idee devono essere spiegate bene, in modo che ognuno possa scegliere con cognizione di causa.

Scelta di un'avventura

La muta decide quale delle idee debba essere attuata. La scelta dovrebbe essere lasciata ai/alle partecipati e non fatta dai/dalle responsabili.

Preparazione e organizzazione dell'avventura

Bisogna prima di tutto decidere dove e quando verrà realizzata l'attività. Ci si mette anche d'accordo sulle diverse responsabilità di ognuno. La preparazione dovrà essere fatta da tutta la muta: su di un tabellone potrai, ad esempio, annotare l'avanzamento del progetto comune, in modo che ognuno sappia cosa resta ancora da fare.

Realizzazione

L'attività preparata viene vissuta dai/dalle partecipanti e dai/dalle responsabili insieme.

Essi/esse vivono dunque quello che hanno preparato ed organizzato.

Festa

Conclude in bellezza l'avventura e dovrà avvenire in un luogo appositamente preparato.

Valutazione

Permette di stilare un bilancio comune sullo svolgimento e la preparazione dell'attività e fornisce utili spunti per migliorarsi in futuro.

La scelta dell'avventura è molto importante. Durante questa tappa, il/la bambino/a impara a farsi una propria opinione, a comunicarla agli altri e a difenderla. Si noterà che i/le partecipanti, se possono scegliere un'attività, si allineano sovente alle scelte fatte dagli altri. Scegliere o proporre qualcosa di differente dal resto del gruppo richiede una grande fiducia in sé stessi, soprattutto per i lupetti e le lupette più giovani. Tocca allora alle akele creare un ambiente favorevole all'espressione delle idee da parte di tutti. Spiega ai più giovani che non ci sono proposte sbagliate, in modo che si sentano a loro agio in questa tappa.

12.2 Ruolo dei lupetti e delle lupette

Nel corso del processo di apprendimento generato dall'avventura, i lupetti e le lupette devono partecipare alle decisioni, alla preparazione ed allo svolgimento dell'attività. Bisogna affidare loro delle responsabilità corrispondenti alle loro capacità o leggermente al di sopra, in modo da creare una dinamica di apprendimento e di progressione personale. Le responsabilità consentono anche di coinvolgerli/le ancora di più nella realizzazione del progetto.

12.3 Ruolo delle akele

Realizzare un progetto nell'ambito della muta permette di creare una relazione particolarmente intensa tra akele e lupetti/e. Ciò richiede che i/le responsabili abbiano buone competenze sia come akela sia in termini di negoziazione. In effetti, devono essere in grado di restare inizialmente in secondo piano, lasciando i compiti decisionali ai lupetti e alle lupette. Allo stesso tempo le akele svolgono un ruolo di controllo, per garantire la fattibilità del progetto.

Un'avventura non ha una durata determinata: può estendersi su un trimestre o su un intero anno, mentre la realizzazione può limitarsi a due ore o a un'intera settimana. Devi tuttavia conservare un certo controllo sullo svolgimento e dare regolarmente ai/alle lupetti/lupette il tempo per la preparazione dell'idea scelta.

I compiti più complicati legati all'avventura, come ad esempio la gestione del budget, dovrebbero essere affidati ad un'akela. Il coinvolgimento di lupetti e lupette anche in questi aspetti è comunque sempre auspicata.

12.4 Qualche esempio di avventura

Durante un campo estivo, i/le partecipanti hanno espresso il desiderio di poter fare del bob durante un safari in Africa. Preparano (a loro piacere):

- i travestimenti dei viaggiatori e degli indigeni africani;
- gli animali da vedere durante il safari;
- un grande telone posto in discesa e ricoperto di acqua e sapone (pista da bob);
- dei bob in cartone plastificato;
- il posto dove piazzare la pista;
- un podio per i vincitori e le medaglie.

In questo genere di attività le akele devono fare attenzione alla sicurezza dei bambini e delle bambine.

Altri esempi di applicazione dell'apprendimento mediante un progetto nella branca lupetti:

- decorazione del locale di muta;
- realizzazione degli angoli di sestene in sede;
- creazione di una pièce teatrale per la serata genitori;
- creazione di un centro di raccolta differenziata dei rifiuti per la muta;
- scrittura di una storia a più mani nel corso di un fuoco di bivacco (ogni gruppo scrive un pezzo di storia, che il giorno dopo verrà letta prima di andare a dormire);
- stesura di articoli per il giornale sezionale;
- creazione di un gioco da parte dei/delle capi/e sestena per il resto della muta (questo esempio costituisce una fonte di apprendimento mediante un progetto destinato unicamente ai/alle capi/e sestena);

13. Tecnica scout

Ecco qualche suggerimento relativo al capitolo "Vita all'aria aperta" del Buona caccia. Questi suggerimenti ti aiutano a mettere in pratica la tecnica scout in maniera appropriata alla tua muta.



Vita all'aria aperta

Consiglio

Assicurati che gli elementi di tecnica che intendi presentare ai/alle lupetti/e non vengano solo studiati ma siano anche messi in pratica. Ad esempio, se i/le lupetti/e stanno imparando a leggere una cartina, potranno poi andare alla ricerca di un tesoro nel bosco, mettendo in pratica quanto hanno appena appreso.

Pronto soccorso

Scopo per i/le lupetti/e: saper curare delle piccole ferite.

Mostra ai/alle lupetti/e mediante facili giochi come possono aiutare qualcuno in caso di piccole ferite. Meglio conosci le basi del pronto soccorso e più sarai sicuro di te e insegnerai loro i rimedi corretti.

Qualche idea:

- rendi attenti i bambini e le bambine ai pericoli del bosco;
- svuota la farmacia di muta assieme ai lupetti e alle lupette ed esaminane il contenuto;
- imparare, con l'aiuto del Buona caccia, come aiutare i soccorsi in caso di urgenza;
- chiedi a degli "attori" (ad esempio qualche Rover) di mettere in scena le situazioni contenute nel Buona caccia;
- aiuta i lupetti e le lupette ad equipaggiarsi per proteggersi da un colpo di sole durante una giornata all'aria aperta (foulard, crema solare, cappellino, occhiali da sole,...);
- prepara una simulazione con dei feriti e presentala ai/alle lupetti/e: il tuo giovane "pubblico" sarà capace di agire correttamente?

Nodi

Scopo per i/le lupetti/e: saper fare e utilizzare alcuni nodi in maniera indipendente. Imparare a fare dei nodi procura ancora maggior piacere se i lupetti e le lupette hanno poi la possibilità di utilizzarli per qualcosa di utile e concreto. Prova dunque a trovare delle situazioni nelle quali i nodi trovano un'applicazione concreta. Per certi nodi esistono anche delle frasi o delle storie che permettono ai lupetti e alle lupette di memorizzarli e di imparare a farli correttamente.

Qualche idea:

- lascia che i lupetti e le lupette facciano il nodo al loro foulard da sole;
- costruisci una scala di corda o un ponte di corda assieme a loro;
- fai in modo che tutti/e i/le lupetti/e, in cerchio, si diano le mani a caso, in modo da creare un "nodo umano" che poi dovranno sciogliere;
- annodate assieme dei braccialetti dell'amicizia;
- organizza un concorso: quale sestena conosce il maggior numero di nodi?

Fuoco

Scopo per i/le lupetti/e: gestire un fuoco in maniera responsabile.

L'entusiasmo per il fuoco nei bambini e nelle bambine, nasce spesso ancora prima dell'età dei lupetti. Ai nostri giorni sono pochi i bambini e le bambine che hanno l'occasione di fare un vero fuoco a casa. Crea durante l'attività scout delle occasioni durante le quali i/le lupetti/e possano imparare come gestire un fuoco in maniera sicura. I/Le lupetti/e devono imparare a conoscere la bellezza ma anche i pericoli del fuoco e a riconoscerne l'utilità, ad esempio in cucina.

Qualche idea:

- fate una passeggiata notturna alla luce delle fiaccole;
- costruite delle torce, delle candele o delle lanterne;
- fate un grande gioco dove bisogna mantenere acceso e difendere un fuoco oppure trasportarlo da un posto all'altro;
- preparate del tè caldo, ad esempio alla fine di un'attività serale;
- provate a cucinare diverse ricette sul o con il fuoco;
- costruite un castello di fiammiferi.

Cucinare

Scopo per i/le lupetti/e: avere qualche nozione a proposito di un'alimentazione sana e conoscere qualche ricetta facile.

I bambini le bambine hanno più piacere se mangiano qualcosa che hanno cucinato loro stesse, che comprenda magari anche alimenti che a casa loro non vengono generalmente usati. È facile integrare i bambini e le bambine in piccole attività di cucina durante un campo.

Qualche idea:

- fai sbucciare e tagliare a pezzi le verdure per il pranzo ai/alle lupetti/e;
- prepara per loro delle attività di cucina trapper;
- realizza delle sculture di frutta per il dessert o falla ritagliare con delle formine da biscotti;
- decidi con i/le lupetti/e il menu di un campo o di un'uscita.

Uso del coltellino svizzero

Scopo per i/le lupetti/e: imparare a utilizzare un coltellino svizzero in maniera sicura.

I bambini e le bambine portano spesso agli scout un coltellino svizzero ed è quindi meglio insegnare loro come utilizzarlo piuttosto che vietarlo. In alcune sezioni scout c'è un distintivo che, una volta ottenuto, consente di portare un coltellino alle attività: per riceverlo bisogna solitamente superare un test dopo aver acquisito qualche regola di sicurezza e le basi dell'uso di un coltellino.



Qualche idea:

- costruire una capanna nel bosco;
- intagliare un bastone;
- preparare una macedonia di frutta.

Informazioni e alfabeti segreti

Scopo per i/le lupetti/e: saper telefonare, mandare una lettera o un'e-mail in maniera indipendente. Saper codificare e decifrare alfabeti segreti, ad esempio con l'aiuto del Buona caccia.

Se un bambino o una bambina non può partecipare ad un'attività deve essere in grado di scusarsi da sola. Puoi usare questa regola come pretesto per insegnare ai bambini e alle bambine a telefonare o a scrivere un messaggio. Gli alfabeti segreti affascinano un po' tutti/e i/le bambini/e, quindi anche i/le lupetti/e. Un codice conosciuto solo dai/dalle lupetti/e può contribuire fortemente al sentimento di appartenenza della muta.

Qualche idea:

- elaborate insieme un codice segreto o un linguaggio dei segni e utilizzateli;
- fai disegnare una cartolina postale del campo da mandare poi ai genitori;
- fai redigere un giornale da campo o un articolo sul campo;
- permetti ai/alle lupetti/e di allenarsi a telefonare interpretando la parte di vari interlocutori al telefono;
- create un timbro postale in gomma o con delle patate;
- visitate l'ufficio postale del vostro paese o della vostra città;
- chiedete ai/alle lupetti/e di scusare da soli/e l'assenza da una riunione chiamando l'akela responsabile.



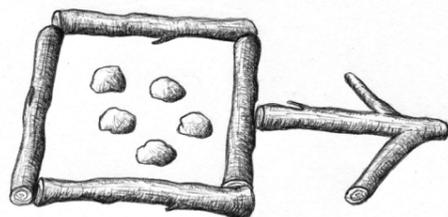
La Svizzera e le sue lingue

Scopo per i/le lupetti/e: imparare a conoscere le altre regioni della Svizzera e le loro lingue. Conoscere il proprio luogo e la regione di domicilio.

Ci sono molte possibilità per insegnare ai bambini e alle bambine qualcosa sulla Svizzera in maniera spontanea. Interrogali/le sotto forma di gioco sui nomi delle montagne, dei laghi, delle stazioni o delle strade della zona in cui vivono, o fai indovinare loro come si dice buongiorno nelle altre lingue nazionali. L'utilizzo dei trasporti pubblici per andare in uscita o per fare alcune passeggiate o escursioni contribuisce a far conoscere le diverse regioni della Svizzera ai/alle lupetti/e.

Qualche idea:

- prepara un grande gioco nel paese o in città;
- proponi un gemellaggio con una muta di un altro paese o di un'altra regione della Svizzera;
- in un Monopoly a grandezza naturale fai utilizzare ai/alle lupetti/e (accompagnati/e da un'akela) diversi tipi di trasporti pubblici;
- partite per un campo in un'altra regione linguistica;
- camminate lungo i confini di un luogo (ad es comune, località, ...).



Segni di pista e orientamento

Scopo per i/le lupetti/e: saper trovare indipendentemente la strada per spostarsi da un luogo all'altro. Conoscere alcuni fenomeni naturali che consentono di ritrovare la via.

Per potersi orientare è utile conoscere i quattro punti cardinali, la stella polare e altri aiuti che ci offre la natura. Le segnalazioni e le tracce che posi lungo una pista aiutano i bambini e le bambine a sviluppare il loro senso dell'orientamento. Uno schizzo semplice o delle segnalazioni lungo la pista possono indicare ai bambini alle bambine la strada durante una caccia al tesoro.

Qualche idea:

- crea un gioco basato sui segni di pista o su altre tracce;
- fai disegnare e leggere ai/alle lupetti/e delle semplici mappe;
- fai in modo che i/le lupetti/e trovino un tesoro con l'aiuto di indicazioni e segnalazioni di pista;
- tracciate una semplice corsa di orientamento;
- costruite una meridiana;
- osservate il cielo di notte e insegnate ai/alle lupetti/e a riconoscere alcune costellazioni;
- osservate dei segnali della natura e cercate di interpretarli (nuvole, vento, posizione del sole, muschio,...);
- insegnate ai/alle bambini/e ad orientarsi con l'aiuto del sole.

Vivere bene un campo

Scopo per i/le lupetti/e: scoprire qualche trucco per vivere bene in gruppo e per prendersi cura delle proprie cose ...

I bambini e le bambine in età da lupetti dipendono ancora dai loro genitori per quanto riguarda l'igiene, la cura del loro materiale, la preparazione e l'ordine delle proprie cose. Per sentirsi bene al campo, è necessario che i lupetti e le lupette imparino a diventare autonome in questi ambiti. La quotidianità dei campi permette loro spesso di vivere queste esperienze. Ma qualche attività e alcuni trucchi dei/delle lupetti/e più vecchie possono sicuramente facilitare questo apprendimento.

Qualche idea:

- organizzate una gara di preparazione dello zaino per sestena;
- decorate un gagliardetto o una bandiera da campo utilizzando diverse tecniche di cucito;
- proponete ai/alle lupetti/e un'attività di riflessione sulla vita in gruppo e sul rispetto dello spazio di ognuno.

Animali, uccelli ed insetti

Scopo per i/le lupetti/e: conoscere alcuni elementi relativi alla fauna locale ed ai suoi modi di vita; saper riconoscere diverse impronte. Imparare a rispettare gli animali.

Il bosco è l'habitat di molti animali. Se hai fortuna potrai incontrarne alcuni durante le tue attività. Molti luoghi ti offrono la possibilità di vedere degli animali: la riva di un lago, una fattoria, una riserva naturale, ...

Per le attività incentrate sul tema animali dovrai essere ben preparato in modo da saper rispondere alle numerose domande che ti verranno poste. In vendita vi sono molti buoni libri sugli animali pensati apposta per i bambini. Nessun bambino/a si aspetta che tu sappia tutto. È però opportuno essere un buon esempio e mostrare ai lupetti e alle lupette un modo rispettoso di relazionarsi agli animali.

Qualche idea:

- insegnate ai/alle lupetti/e a riconoscere le impronte degli animali e a seguirle silenziosamente;
- fate osservare e disegnare gli animali nel bosco, in riva a un lago o allo zoo;
- proponete ai/alle lupetti/e di aiutare a nutrire gli animali di una fattoria;
- costruite una casetta per gli uccelli;
- fate spiegare ai/alle lupetti/e qualcosa sulla vita delle api da un apicoltore;
- cercate le tracce del passaggio di alcuni animali (ad esempio noci rosicchiate,



escrementi, ...) nel bosco;

- incontrate un/una esperto/a di caccia o un/una guardiacaccia che conosce le abitudini degli animali;
- insegnate ai/alle bambini/e a riconoscere i rumori del bosco;
- raccogliete delicatamente alcuni insetti per osservarli avendo cura di lasciarli poi liberi nel loro habitat;
- create un formicaio in un vecchio acquario per capirne il funzionamento.

Piante

Scopo per i/le lupetti/e: imparare a conoscere le piante comuni e saperle poi riconoscere in natura. Conoscere l'impiego di alcune piante (ad esempio in cucina).

Hai la possibilità di trattare l'argomento delle piante in numerose situazioni. Puoi farlo durante un'intera attività o solamente in un punto di un grande gioco o di una caccia. Puoi anche introdurre il tema durante un fuoco di bivacco e collegarlo, ad esempio, alla cucina da campo. È essenziale che i bambini e le bambine prendano coscienza della grande diversità delle piante che ci circondano. Anche in questo caso è importante che in qualità di akela tu dia il buon esempio quando maneggi fiori, piante e funghi. I lupetti e le lupette impareranno in questo modo a rispettare tutte le forme di vita. Fai attenzione che i/le partecipanti non mettano in bocca piante o funghi velenosi e considera seriamente eventuali reazioni allergiche.

Qualche idea:

- fabbricate una collana di fiori in primavera;
- organizzate una battaglia di foglie secche in autunno;
- fate un'escursione in una riserva naturale o lungo un sentiero didattico;
- organizzate una visita nel bosco con una guardia forestale;
- preparate del miele con dei denti di leone;
- preparate lo sciroppo di sambuco;
- pressate delle foglie o dei fiori per poi farne un erbario;
- colorate dei tessuti con l'aiuto delle piante;
- utilizzate alcune foglie secche per fare un lavoro di bricolage e chiedete ai/alle bambini/e da quali alberi vengono dette foglie.

14. Canti dei lupetti

Canto della Promessa del Lupetto

Rit: Un bravo lupo io voglio diventare
E la promessa per sempre rispettare
Gentile e più cortese con tutti io sarò
La Buona Azione, sempre farò

Akela oh, Akela oh
te lo prometto più in gamba io sarò (x2)

Rit: Un bravo lupo...

Caro Baloo, caro Baloo
Io la legge osserverò di più (x2)

Bagheera oh, Bagheera oh,
te lo prometto a caccia io verrò (x2)

Rit: Un bravo lupo...

Mio caro Kaa, mio caro Kaa
te lo prometto farò tante BA (x2)

Rit: Un bravo lupo...



Canti e giochi

Al cader della giornata

(canto di chiusura di una giornata)

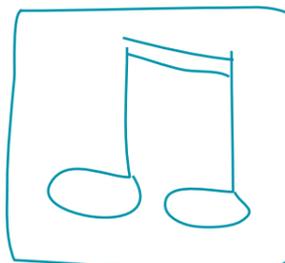
Al cader della giornata noi leviamo i cuori a Te
Tu l'avevi a noi donata, bene spesa fu per Te

Te nel bosco e nel ruscello, Te nel monte e Te nel mar
Te nel cuore del fratello, Te nel mio cercar d'amar

I tuoi cieli sembran prati e le stelle tanti fior
Son bivacchi dei beati, stretti in cerchio a Lor Signor

Quante stelle, oh quante stelle dimmi Tu la mia qual'è
Non ambisco alla più bella basta sia vicino a Te
(x 2)

O Signore, o mio Signore, dammi tutto il Tuo amor
Dammi forza nel dolore, ch'io sia un vero esplorator
(x 2)



Dalla giungla da lontano

(canone)

Dalla giungla, da lontano
S'ode l'eco di un richiamo
Che ti dice "su col cuore
Buona caccia, esploratore!"

Akela chiama

(canto per formare un cerchio)

Akela chiama, Akela chiama, Akela chiama al gran cerchio
Corriamo su, corriamo su, chi primo arriverà?
Sì, sì, tutti pronti all'appello!
Sì, sì, tutti eccoci qua!

Versione alternativa

Akela chiama Akela, Akela al grande cerchio,
Sia il primo, sia il secondo, sia l'ultimo del mondo
Lupi! Venite tutti qui!

Mentre gli animatori intonano il canto, prendono per mano i bambini, invitandoli a fare altrettanto con i loro compagni. Il canto viene ripetuto finché tutti i lupetti non si sono presi per mano e il cerchio si è chiuso.

Lupo salta su

(per aprire la giornata)

Rit: Lupo salta su che già l'ora è suonata
Lupo salta su cominciato è il dì. (x 2)

Tra poco al ruscelletto
fra le rocce correrem
e lieti all'acqua fresca
tutti insieme ci laverem

Rit: Lupo salta su...

La giungla già ci attende
presto in caccia partirem
la pista in mezzo al bosco
pronti e svelti seguirem

Rit: Lupo salta su...

Documentazione MSS da scaricare

pfadi.swiss/it/profilo-scout/lupetti

Purtroppo in questa pubblicazione non c'è abbastanza posto per presentarti tutte le nostre idee concrete. Per ovviare a questa mancanza, abbiamo reso disponibili in internet documenti che potranno aiutarti a preparare il tuo programma.

Buona caccia

Il Buona caccia è un libretto di progressione personale per ogni lupetto/a: è concepito per accompagnare il bambino o la bambina durante tutta la sua vita all'interno della muta. Il Buona caccia completa il documento che tieni ora tra le mani. Le parti di quest'opuscolo contrassegnate dal simbolo seguente fanno riferimento a un capitolo del libretto e ti forniscono maggiori informazioni per utilizzarlo al meglio.

Impressum

Fascicolo:	La branca lupetti – Del nostro meglio
Editore:	Movimento Scout Svizzero, Berna
Autori e Collaboratori:	Salomé Buchi / Kiwi, Yves Mangiacapra / Siamang, Dianella Dunand / Puma, Muriel Amato / Atilax, Sébastien Pauli / Baribal, Turan Eslanloo / Moineau, Federico Pfeiffer / Marmotte, Odile Magnenat / Couagga, Laslo Biro-Levescot / Biruang, Hélène Monnard / Sifaka, Valérine Ansermet, Agnès Pasche / Gaze
Traduzione:	Vera Pagnoni / Rikki-Tikki, Christina Germann-Chiari / Sotvus
Revisione:	Andrea Jacot Descombes / Günth, Elisa Bazzi / Mysa
Illustrazioni:	Lea Hönig / Pepita, Laslo Biro-Levescot / Biruang, Sandra Gujer / Milou (illuhouse.ch)
Layout:	Nadja Jenny / Chili (digicenter.ch) Corinne Weber / Rabatz (grafios.ch)
Stampa:	Schneider AG, Berna
Tiratura:	Ristampa 2023: 50
Edizione:	Prima edizione: 2013 Revisione: 2021
Riferimento:	2139.02.it
Copyright:	© 2023 – Movimento scout svizzero (MSS) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch, pfadi.swiss

Tutti i diritti riservati. Qualsiasi genere di utilizzo con eccezione l'uso privato e permesso a livello contrattuale è concesso solo previa autorizzazione scritta da parte del MSS.

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

La branca lupetti

Del nostro meglio

Chi sono realmente i lupetti e le lupette? A cosa bisogna prestare attenzione per offrire loro un'attività di qualità? Questa pubblicazione offre ai responsabili dei lupetti una visione d'insieme completa a proposito delle specificità di questa branca, prendendo spunto da esempi concreti e offrendo molti consigli pratici.

La simbologia è il filo tematico di questa pubblicazione: prendendo spunto da alcuni estratti delle "Storie di Mowgli", vengono descritti e sviluppati i sette metodi dei Fondamenti del MSS. La pubblicazione spiega come inserire la simbologia nelle attività dei lupetti e come utilizzarla in quanto filo conduttore di un programma.

Questo documento contiene inoltre molti consigli per la messa in pratica della progressione personale, dei suggerimenti per l'utilizzo del quaderno "Buona Caccia", delle informazioni circa l'organizzazione della branca lupetti e molti altri spunti interessanti. Tutto ciò potrà aiutare i/le vari responsabili a chinarsi sui bisogni specifici dei lupetti e delle lupette e a preparare delle attività adeguate a questa fascia d'età.

in vendita presso:
hajk Scout & Sport AG
Bolligenstrasse 82
3006 Bern
www.hajk.ch



2 0 0 0 0 0 1 0 9 3 0 2 3