

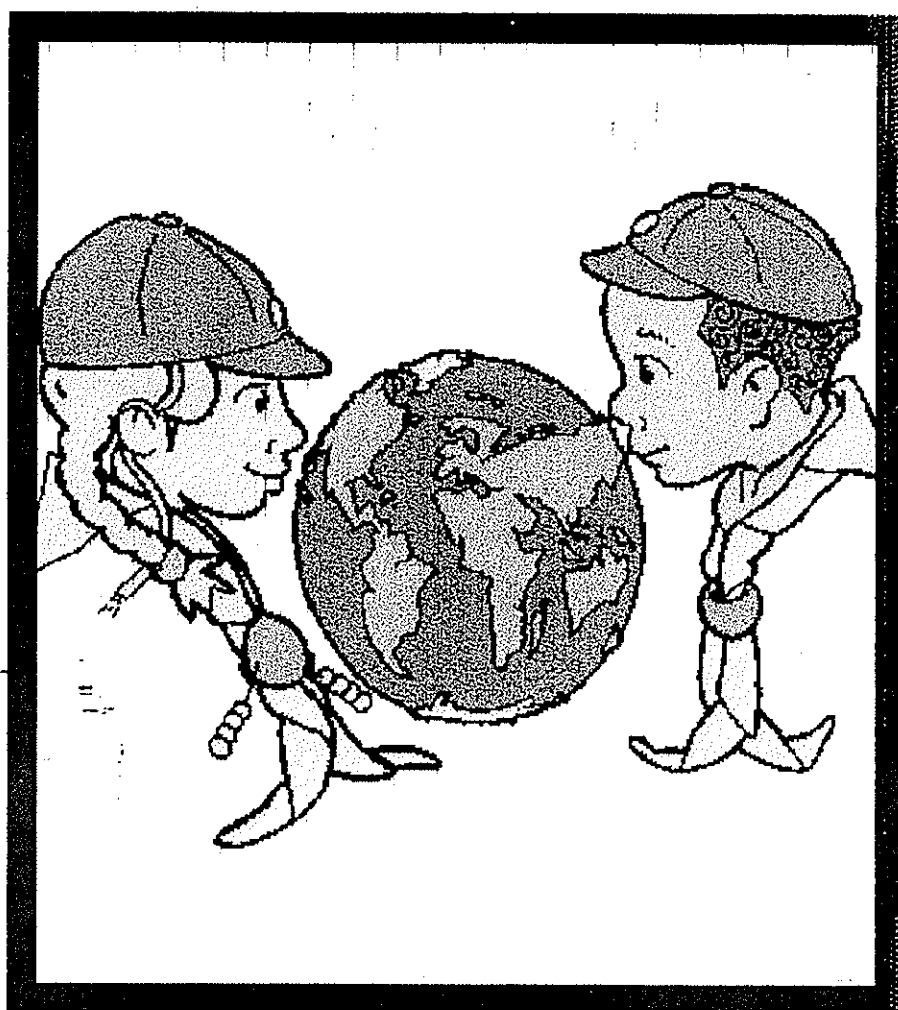


A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi



IL LUPETTISMO



Sede Nazionale Via Tuscolana, 165 00182 Roma



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

IL LUPETTISMO

Vorrei chiarire che i lupetti sono la branca più giovane del Movimento scout, e che le loro attività hanno per scopo lo sviluppo, nel ragazzo della fascia di età da 8 a 10 anni, di un carattere che più tardi ne farà un uomo, nonché di fornirgli alcune nozioni preliminari, al di fuori della mera istruzione di tipo scolastico.

Il Grande Urlo che avete appena ascoltato è il modo che i ragazzi hanno di esprimere la loro fedeltà al capo e la loro determinazione a compiere il proprio dovere.

Accucciandosi in cerchio attorno al loro capo, essi gridano "Akela (il Vecchio Lupo), del nostro MEGLIO!".

Significa: "Faremo del nostro meglio per giocare il gioco quale esso sia".

Vedete, quindi, che non si tratta di una pseudo-parata militare, ma di un programma di giochi e di scienza del bosco, grazie al quale i ragazzi allargano il proprio orizzonte ed imparano attività sane in un ambiente felice al di fuori delle mura della scuola.

I capi branco, che dedicano il proprio tempo ed energia alla formazione dei ragazzi nel migliore spirito di solidarietà nazionale ed umana, meritano pienamente l'appoggio dei genitori, che in molti casi non riescono a trovare il tempo o le occasioni per educare essi stessi i loro ragazzi.

Ciò che ci hanno riferito vari genitori circa i risultati sui



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

loro figli è stato di solito assai incoraggiante, in quanto ha fatto emergere, quali tangibili sviluppi positivi, uno spirito di disciplina gioiosa e una pronta disponibilità a fare il bene ed aiutare gli altri.

I genitori possono grandemente contribuire al buon sviluppo di tale formazione incoraggiando i loro ragazzi a divenire lupetti in gamba.

E poi abbiamo un grande bisogno di un maggior numero di donne e di uomini che si dedichino al compito di capi branco.

Scopriranno che è un gioco non solo estremamente affascinante, ma anche davvero assai utile.

*- 1922 – Lord Robert Baden Powell
(FONDATORE dello SCOUTISMO)*



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

L'ESPERIENZA ASCI

La Brancha

La Brancha Lupetti è costituita da bambini e bambine di età compresa tra gli 8 e i 11 anni che, a seconda del sesso, vengono denominati Lupetti o Lupette.

Nella Brancha si propone al Lupetto/a di vivere gioiosamente, nello spirito della cristiana letizia, facendo del proprio meglio, in volontaria cosciente ubbidienza, in Fraternità e sincera bontà, per essere degno/a rispettivamente dei "Fratelli Scout" o delle "Sorelle Guide" cui si unirà un giorno.

I Lupetti/e apprendono, secondo lo spirito di San Francesco, loro Protettore, che il Creato è opera di Dio, nel quale rispecchia la sua grandezza e bontà cantandone, attraverso esseri e cose, la gloria.

Alla base del metodo educativo scout vi sono i cosiddetti 4 punti di B.-P.:

- ◆ Formazione del carattere e dell'intelligenza;
- ◆ Salute e sviluppo fisico;
- ◆ Abilità manuale;
- ◆ Servizio altruistico del prossimo,

tale metodo educativo si ripropone a qualsiasi fascia e livello di età tale e quale.

Cardine principale dell'attività della Brancha Lupetti è il "Metodo Lupetto" fissato dal fondatore, Lord Robert Baden Powell of Gilwell, nel suo "Manuale dei Lupetti".

Il nostro metodo di formazione consiste nell'educare dal di



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

dentro, piuttosto che istruire dal di fuori, nell'offrire giochi ed attività che, mentre sono attraenti per il bambino/a, lo educeranno dal punto di vista morale, mentale e fisico.

In quanto cattolico, il Lupettismo dell'A.S.C.I. - Associazione Scautistica Cattolica Italiana, realizza la sua parte della formazione attraverso:

- ◆ - Lo sviluppo armonico del corpo mediante attività all'aria aperta ed a stretto contatto con la natura;
- ◆ L'abilità manuale e lo sviluppo dell'intelligenza secondo la metodologia Scout;
- ◆ Lo spirito di amicizia, di fraternità e di servizio verso il prossimo;
- ◆ Lo studio e l'esercizio della Fede, secondo l'insegnamento del Magistero della Chiesa Cattolica (vedasi Statuto Associativo).

Ricordando, dunque, la scelta operata dall'A.S.C.I., così come sancita da Statuto, che distingue le proprie branche in unità maschili e femminili senza per questo affermare né il principio della "coeducazione" - insieme di ragazzi non omogeneo ma misto, né il principio della "intereducazione" - insieme di ragazzi omogeneo e distinto.

La scelta dell'A.S.C.I. è una scelta innovativa nel suo genere, essendo l'A.S.C.I. un'associazione scoutistica e dunque comprendente tutte quelle persone - ragazzi e ragazze; uomini e donne; maschi e femmine - che fanno scoutismo.

Una scelta innovativa che incontra sempre di più il parere favorevole di quanti si affacciano anche per sola curiosità a questa non nuova ma rinnovata realtà del mondo scout.

L'A.S.C.I. afferma dunque il principio della "intereducazione con coattività" cioè il principio secondo il quale, pur distinguendo le branche in divisioni omogenee maschi e femmine



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

per un reciproco rispetto, il coinvolgimento dei ragazzi deve avvenire in attività comuni per maschi e femmine che, rispettando proprio questa diversità, stimolino crescita degli stessi in una corretta visione del rapporto uomo/donna.

Il Branco è il nome dell'unità, cioè dell'insieme che comprende i bambini e le bambine di età compresa tra gli 8 e gli 11 anni, secondo la scelta operata dall'A.S.C.I. (vedasi Statuto), essenzialmente omogeneo anche se nei nostri Gruppi, generalmente per esigenze operative, è composto sia da bambini che da bambine.

Il Branco è diviso in sestiglie, ovvero piccoli gruppi composti al massimo 6 bambini che assumono, in seno al Branco, denominazioni diverse a seconda della progressione personale, la cosiddetta Pista del Lupetto.

La pista non è altro dunque che il percorso di "crescita" sia personale sia scoutistica che ciascun bambino effettua durante la propria permanenza in Branco.

I vari stadi della crescita si distinguono a seconda della denominazione che assumono i bambini: Cuccioli, Zampa Tenera, Lupetto, 1^a Stella, 2^a Stella e Lupo anziano.

Le sestiglie, omogenee non miste e dunque monosessuali, sono divisioni funzionali alle attività, servono cioè esclusivamente per i giochi, anche se esse sono dotate di un Capo Sestiglia e di un Vice scelti, in base alla loro esperienza, dai Vecchi Lupi e più specificatamente da Akela che è il Capo Branco.

Ogni sestiglia è contraddistinta da un colore che ricorda la variazione cromatica che assume il pelo del Lupo durante la propria esistenza.

I colori sono: rossi, neri, grigi, bianchi, pezzati, fulvi, bruni.



A.S.C.I.

Associazione Scouting Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

Ogni sestiglia ha inoltre un proprio urlo con cui si lancia alla caccia delle proprie prede.

I MEZZI

I mezzi principali che a tal fine il "Metodo Lupetto" offre sono: la Legge, la Promessa, la Parola Maestra, la Giungla, il Gioco, la Tecnica, lo spirito di Famiglia Felice, da conseguimento dei "4 punti" posti da B.-P. a base del Metodo Scout.



LEGGE

Il Branco ha una propria legge che consta di due soli, ma efficaci articoli anche in considerazione dell'età di riferimento dei Lupetti.

La formula è la seguente:

*///La Lupetto/a ascolta il Vecchio Lupo
///La Lupetto/a non ascolta se stesso/a.*

Al momento opportuno quando il cucciolo avrà capito cosa si vuole da lui (in genere 4/5 mesi) pronuncerà la Promessa, divenendo così un Lupetto/a.

PROMESSA

Con l'aiuto di Dio, prometto sul mio onore di fare del mio meglio:

- ◆ *per compiere il mio dovere verso Dio e verso la Patria;*
- ◆ *per osservare la Legge del Branco e compiere una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno*



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

PAROLA MAESTRA

"Del nostro meglio"

Essa si esprime lo spirito con cui il Lupetto/a cercherà di comportarsi e di vivere la sua Promessa.

IL BRANCO

Ogni Branco prende un nome proprio che attiene un luogo o un evento della Giungla in cui esso vive come ad esempio il Branco Waingunga – dal nome del fiume che scorre lungo la Giungla; oppure il Branco Salda Rupe – dal nome della Rupe del Consiglio in cui avveniva la riunione del Branco di Akela; o ancora il Branco del Fiore Rosso – dal ricordo dell'albero bruciato da Mogli durante l'ultima sanguinosa caccia a Shere Khan ed infine Il Branco Seeone; La nuova Parlata etc...

Ogni Branco si riunisce all'interno di un luogo che a tutti i Lupetti è noto con il nome di Tana. Nella Tana, generalmente, sono previsti degli "angoli" detti di sestiglia, uno per ogni sestiglia presente all'interno del Branco.

Gli angoli di sestiglia sono in pratica delle sotto divisioni dell'ambiente Tana, ovvero dei luoghi in cui la piccola famiglia della sestiglia si ritrova, un po' come avvenne per la famiglia di Mamma Lupa e Babbo Lupo quando accolse Mogli – tenero cucciolo d'uomo – cacciato da Shere Khan.

IL TOTEM

L'insegna del Branco è il Totem.

Il Totem è il distintivo di famiglia.

In esso è raffigurato un Lupo in posizione plastica di ascolto



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

o di punta come si dice prima che egli decida di sferrare l'attacco sulla preda.

Sul Totem vengono incisi il nome del Branco ed il numero con cui il Branco viene autorizzato dal Centro Nazionale che è anche l'organo associativo che rilascia il Totem.

Il Totem è impugnato da Akela e può essere eventualmente, allorché Akela lo decida, impugnato solo dai Lupetti che abbiano pronunciato la promessa.

Il Branco vive nello spirito espresso dalla Legge e dalla Promessa e dal Motto dei Lupetti secondo quanto appresso indicato.

GLI STRUMENTI DELLA VITA DI BRANCO

AMBIENTAZIONE GIUNGLA

Abbiamo detto all'inizio della trattazione che il Lupettismo è un metodo educativo ideato da Baden-Powell per i bambini e le bambine in un'età compresa fra gli 8 e gli 11 anni.

Abbiamo inoltre detto che all'interno del Branco i Lupetti crescono serenamente in un ambiente fantastico e di famiglia felice.

Iniziamo ora ad analizzare gli strumenti che vengono utilizzati da questo sistema educativo.

Primo fra tutti e, principe fra gli altri è il gioco.

Attraverso il gioco, utilizzato come strumento educativo, imparano a vivere in comunità con gli altri bambini, nel rispetto di alcune regole.

E' LA LEGGE DELLA GIUNGLA

"Come la
cinge il
TRONCO."

LIANA


Ma Igor ascoltò il vecchio lupo...

Novembre 1917. L'armata rossa costituitasi in seguito alla rivoluzione contro gli Zar dilaga nella sterminata Ucraina. La popolazione ucraina è gente semplice senza pretese, religiosa, legata alle antiche tradizioni zariste ed accoglie con incredulità le notizie di uccisioni e di saccheggi che i profughi portano dall'est. Tuttavia nei piccoli paesi ucraini i capi dei villaggi cercano di organizzare una guardia civica, con le poche armi da caccia che possono avere dei pacifici agricoltori; le notizie sono sempre peggiori. Qualcosa di strano incombe su tutti. Poi un giorno le notizie si fanno vicine: i cosacchi qui, i cosacchi là, carri armati a nord, carri pesanti a sud ... fin che sull'orizzonte bianco di neve compare una massa scura che avanza gradatamente: i cosacchi!

La gente si riversa sulle straducole, gli uomini si armano, i capi del villaggio escono col pope (prete russo) incontro ai cosacchi agitando le braccia per mostrare che sono disarmati e vogliono parlare con loro. I cosacchi arrivano, travolgono quei pochi, uccidono gli armati, incendiano la chiesa, radunano tutta la gente fuori del villaggio. Il capo dei cosacchi dice a tutti che ora sono liberi, che tutto sarebbe diventato dello stato che l'avrebbe diviso in parti uguali, che quelli che non avessero ubbidito o si fossero rivoltati sarebbero stati uccisi.

E allora per dare un esempio cominciano ad appiccare il fuoco alle case dei capi e di quelli che erano stati uccisi. Igor, piccolo ragazzo ucraino, il cui cognome non è arrivato fino a noi, fugge via inorridito, ma nell'uscire dal villaggio ecco vede il vecchio capo dalla barba fluente, che, perdendo sangue dalle varie ferite gli fa cenno di volergli parlare. Igor si china.

« Figliolo, corri ai villaggi vicini, racconta quanto hai visto e di' agli anziani di fuggire e di mettere in salvo quanto



NON LE BASTAN FORSE I GRASSI GIOVENCHI DELLA WAINGUNGA PER VENIRE NEL NOSTRO TERRITORIO DI CACCIA? NON NE HA IL DIRITTO.



OGGI HO MANGIATO ABBASTANZA...

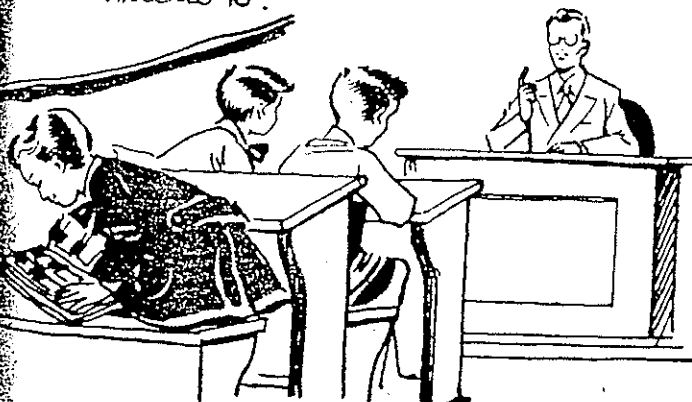


NOI NON SIAMO COME GLI ALTRI, NOI CAMMINIAMO SU DUE GAMBE E PERCIÒ SIAMO SUPERIORI A TUTTI.

E HIA E VERA COME IL CIELO ...



QUESTO GIOCO VOGLIO
VINCERLO IO!



TANTO NON MI VEDE.



NO, NON CI VADO A
FARE LA SPESA IO, VADO
A GIOCARE UN PO'.

possono —» « Mio padre —» mormora Igor. « Lo so Igor, ma molte vite dipendono da te. Prendi un cavallo e corri a Jaduk, Pilsud, Amenterokso, Ode-riff, Bogoduscia. Di' cosa hai visto — Di' loro di fuggire — mostra questo segno —» e gli consegna un ciوندolo d'oro con l'insegna del suo grado, e lo spinge con la mano accasciandosi per lo sforzo.

« Dovessi morire, vi andrò, padre —» « Promettimi —» Igor fece il segno della Croce a conferma della promessa e lo lasciò. Entrò in una stalla. Chi ormai gli badava nella confusione enorme e fra la paura che regnava attorno? slegò un giovane cavallo ed in men che non si dica si trova fuori dal paese con sette od otto cosacchi alle calcagna che sparavano all'impazzata. Ma il suo cavallo è fresco, quelli dei cosacchi stanchi: in breve li distacca e non li vede più. Nella prima sera, però vede lontano un chiarore ben noto: la sua casa, suo padre, capo del piccolo villaggio a letto con la febbre ed i cosacchi —. Vuole essere là, avvisare, mettere in salvo, ma ogni minuto è prezioso, gli pare di udire attorno molte voci « Molte vite dipendono da te —» « Non tradire la tua promessa » « fa presto, fa presto —» E con le lacrime che gli scendono copiose e sotto la sterza del vento gelido di quel novembre 1917 Igor compie la sua missione.

Molti si salvarono per la sua audacia e per la sua donazione e quando tornò alla sua casa e la trovò in rovine fumanti furon cento le braccia che si protesero, furon cento le manine che aprero le porte delle loro case pronte ad accogliere un nuovo figliuolo che aveva sacrificato quanto di più caro aveva per non venir meno alla sua promessa.

Fratellino, talvolta le disposizioni dei Vecchi Lupi ci sembrano severe o addirittura ingiuste come può sembrare al giovane Igor il comando di recarsi in quei paesi, più grandi del suo, ad avvisare subito, prima che fosse troppo tardi, del pericolo che sovrastava.

Fratellino, il Vecchio Lupo è un saggio, sa cosa ci vuole per ottenere il successo di una caccia, sa qual'è il bene maggiore: seguilo sempre, sempre, sempre!!

(e, se ti è difficile, fallo per tutti quei fratellini scout che, come Igor, ancor oggi compiono tanti sacrifici per essere fedeli alla loro LEGGE).

PHAO DEL LAGO



A.S.C.I.

Associazione Scouting Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

Il Branco è quindi una unità DEDICATA ai bambini in cui si applica il metodo educativo del Lupettismo attraverso il gioco così come delineato da B.-P.

Inoltre nel Branco viene utilizzata l'ambientazione del "Libro della Giungla" di R. Kipling così come previsto dal metodo nella sua forma originale.

I libri della giungla di Rudyard Kipling condensati nelle "Storie di Mowgli" secondo l'adattamento operato dallo stesso B.-P. sono alla base dell'ambiente fantastico in cui si fanno vivere ai Lupetti/e del Branco.

La Giungla è un mezzo insostituibile per attuare la morale indiretta, cioè un strumento per presentare "per tipi" concetti morali e norme di comportamento, e per introdurre l'adulto educatore nel mondo del bambino/a.

La Giungla è dunque un racconto fantastico ma, che per la sua particolarità, racchiude in sé, nelle sue storie e nei suoi personaggi, delle situazioni che incontreranno nella vita reale.

Per il bambino/a il gioco è vita: insegnando a giocare bene, gli insegneremo a vivere bene.

La vita del Branco è dunque "gioco"; ma attenzione!, in quanto Capi, ovvero educatori, dobbiamo porre la massima attenzione fare ogni cosa "col gioco" ma nulla dovrà esser fatto "per gioco".

L'uso del Linguaggio è appropriato a questa particolare atmosfera Giungla ed i Capi che lavorano in questa Branca assumono nomi rappresentati nel racconto e che indichino caratteristiche positive nel comportamento.

Infatti spetterà ad Akela, il Capo Branco, il ruolo di condurre il Branco nella vita della Giungla e di custodire la Legge



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

del "Popolo Libero".

Altri personaggi corredano il racconto e permeano l'ambiente ma, di questi, solamente i tipi rappresentano una morale positiva saranno impersonati dagli Aiuto Capo, affinché i ragazzi avendoli sempre di fronte ne traggano corretti insegnamenti, mentre, solamente menzionati, i tipi negativi sono assimilati a quei Lupetti che si rendono partecipi di qualche marachella.

Di seguito sono elencati quei personaggi, più comuni e più importanti, che correntemente vengono proposti e presentati ai ragazzi del Branco al fine di poter meglio comprendere la tecnica della morale per tipi:

Akela E' il Capo del Branco di Seeone.

Pertanto è il nome che deve assumere esclusivamente il Capo Branco.

Significa letteralmente: "colui che è solo".

Egli custodisce la Legge ed è sinonimo di giustizia.

Bagheera E' la pantera nera.

Non faceva parte del branco di Seeone ma vi era ben accetta.

E' forte, generosa, temeraria, dalla voce dolce e simpatica, dal pelo dai mille riflessi.

E' un vecchio lupo.

Baloo L'orso saggio, maestro della Legge.

Per questo è il nome che assume l'Assistente Ecclesiastico di Branco.

Branco

Non si tratta di un branco di pecore e né di altri animali, ma il nome si rifà al Branco dei Lupi di Seeone (vedi Storie di Mowgli).



A.S.C.I.

Associazione Scouting Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

Caccia E' l'uscita del Branco (di intera o di mezza giornata).

Hathi E' l'elefante selvatico, custode della tregua dell'acqua, il silenzioso.
E' il Capo Gruppo.

Sestiglia E' il nome dei vari gruppi in cui è suddiviso il Branco.

Ogni sestiglia avrà come nome un colore (neri, rossi, bianchi, ecc...), il quale trae origine dal pelo dei Lupi.

Tana E' la sede dove i Lupetti si riuniscono.

Vacanza di Branco - VdB: E' il campo estivo per i Lupetti.

Vecchi Lupi (VV.LL.) Oltre Akela e Baloo ci sono gli altri Aiuto Capo.

Anch'essi avranno un nome di un personaggio "positivo" tra quelli proposti nella vita della Giungla raccontata ne "Le Storie di Mowgli".

TECNICA

La tecnica è il complesso di attività concrete (nodi, lavori, abilità manuali, ecc.), che controbilancia l'atmosfera fantastica in cui il bambino è portato a vivere per sua naturale tendenza; mediante tali attività il Lupetto/a acquista inoltre buone attitudini e capacità, avanzando con gradualità nella Pista.

FAMIGLIA FELICE

Lo spirito di Famiglia Felice è il tono dato a tutta la vita del Branco.



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

Il modo migliore per organizzare un Branco di Lupetti e per attrarre i bambini e correggere i loro difetti, è quello di riunirli non in una comunità di bambini ma in una famiglia felice, dove possa far rumore a volontà e ridere con gioia. Il sorridere contrasta con la massima parte dei mali del bambino e lo spinge all'allegria fraternità. Il bambino che ride molto mente poco.

LE MASSIME

Sono dei suggerimenti pratici e particolari per aiutare praticamente ciascun Lupetto/a ad osservare meglio la Legge e vivere degnamente la propria Promessa.

Le massime sono:

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

Il Metodo Scout, nella versione Lupetto, viene, dunque, realizzato nel Branco attraverso giochi, rappresentazioni mimiche, danze, canti, piccoli lavori, racconti e gare fraterne.

IL CONSIGLIO D'AKELA

Il Consiglio d'Akela è formato da Lupetti che ricoprono l'incarico di Capi e Vice Capi sestiglia.

Questa istituzione non deve essere paragonata ad all'Alta Squadriglia del Riparto Esploratori e Guide.

Il Consiglio d'Akela ha invece il compito di prendere, assieme ad Akela, le decisioni più importanti che riguardano la vita del Branco prevede attività più intense sia nei giochi che nelle attività manuali.



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

LA LANTERNA

MOMENTO DI GRANDE IMPORTANZA

Se domandassimo a chiunque che non sia dell'ambiente scout e, anche in quel caso, ai non addetti ai lavori che cos'è la lanterna, ci sentiremmo rispondere che altro non è che una semplicissima lampada a gas, utile nei campeggi o quando viene a mancare la luce o per piacevoli pic-nic notturni.

Però per **noi scout addetti ai lavori**, ovvero i cosiddetti Vecchi Lupi, la lanterna è il perno su quale ruota l'attività serale del branco, specie durante le Vacanze di Branco.



Le attività svolte regolarmente durante l'anno avranno reso il lupetto sempre più capace nel fare le cose.

Non per nulla il motto dei lupetti è **del nostro meglio**. Il motto, indubbiamente, è la base dell'educazione scout ma a questo segue l'importanza della lanterna.



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

Infatti la lanterna è il simbolo della fratellanza del branco, un momento di unione profonda dove le danze e i giochi trasformano completamente l'atmosfera facendo dimenticare la presenza di una semplice lampada a gas, ma dando la giusta importanza alla sua luce.

Capiremo allora che la lampada è accesa grazie a tutti i lupetti, alle loro Buone Azioni, alla loro amicizia, alla loro voglia di essere felici.

Con questi presupposti il lupetto farà di tutto affinché la lanterna rimanga il più a lungo possibile accesa. Si adopererà, quindi, per fare del proprio meglio.

E' chiaro che, se nel branco, non regna un clima di felicità e di unione la voglia di fare sicuramente se non è assente del tutto è certamente scarsa.

Allora in quale maniera il lupetto potrà rendersi conto dell'umore del branco e di quando, invece, la sua serenità ne è turbata?

Sarà compito di Akela che provvederà, ogni qual volta lo ritenga **strettamente necessario**, ad abbassare ed alzare l'intensità di luce della lampada rendendo così evidente lo stato di disagio che regna in quel momento nel branco.

E' bene ricordare una regola fondamentale e cioè che i **LUPETTI NON DEVONO ASSOLUTAMENTE PARTECIPARE A FUOCHI.**

Questo perché il fuoco con tutto il suo alone di mistero sarà un'esperienza che dovrà vivere in un'altro periodo che sarà poi il momento in cui il lupetto lascerà il branco.

Le stelle, la vita all'aperto, il fuoco saranno parte dei motivi per cui i **cuccioli d'uomo** passeranno alla vita



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

dell'esploratore: essi saranno allontanati dal branco, dove avranno assaporato tutti i segreti della giungla, avranno bisogno di fare cose nuove che la giungla non può offrire loro. E' così che l'uomo torna all'uomo.

ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ DI LANTERNA

L'attività di lanterna deve seguire un'andamento che, attraverso un'alternarsi, opportunamente studiato - qui entra in gioco non solo la capacità espressiva, ma anche l'esperienza -, di canti e bans, si crei un'atmosfera gioiosa non fatta di alti e bassi, ma di armoniose salite e discese.

Per esempio si può partire con un canto allegro per creare subito un'atmosfera vivace purché non sia troppo forte, altrimenti i lupetti perderanno subito la voce, per arrivare, successivamente verso la chiusura, a canti nostalgici che stimolano il sonno.

DURATA DELL'ATTIVITÀ DI LANTERNA

Perché l'attività di lanterna riesca bene essa dovrà offrire ai lupi tutto ciò che essi si aspettano e cioè danze, bans, giochi e scenette.

E', però, estremamente importante non tenere tempi troppo lunghi e neppure troppo brevi.

Ogni cosa dovrà durare il tempo giusto, memori del fatto che il momento opportuno per interrompere un gioco è quando questo inizia a piacere troppo.

Ciò crea la giusta attesa della riproposizione, quasi un filo che tiene alto il livello di attenzione tra il finire del primo e l'inizio del successivo.

La durata di tutta l'attività non deve essere superiore a h



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

I.30, ma certamente non inferiore h I.

PROPOSIZIONE DELL'ATTIVITÀ DI LANTERNA

Secondo quanto detto precedentemente questa attività non deve essere assolutamente svolta all'aperto.

Per questo i fratellini dovranno entrare nella stanza scelta allo scopo.

Questo luogo non dovrà mai essere cambiato. L'ingresso sarà ordinato, in fila di sestiglia ed in rigoroso silenzio.

Là troveranno ad attenderli, con la lampada già accesa e luce elettrica spenta, Akela e i Vecchi Lupi.

I Lupetti formeranno il cerchio senza che Akela dica nulla.

L'ESPRESSIONE DURANTE LA LANTERNA

Per ciò che concerne l'attività espressiva rappresentativa, ovvero le scenette, è buona norma assegnare un tema onde evitare le ormai arcinote barzellette.

Questo, inoltre, facilita ed aiuta lo sviluppo della fantasia, dell'ingegno, specie se devono essere eseguite in costume, naturalmente autocostruito.

Ciò metterà a dura prova le capacità del lupetto che sicuramente cresceranno e si affineranno con il passare dei giorni.

Non distraetevi mai dall'ascoltare le scenette che i lupi propongono, perché oltre ad essere notati rischierete la loro profonda delusione.

Fate piuttosto attenzione a ciò che viene detto per evitare



A.S.C.I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana
Scuola Nazionale Formazione Capi

storie poco edificanti o l'affrontare problemi sociali più grandi dei ragionamenti che l'età lupetti consente.

CHIUSURA DELL'ATTIVITÀ DI LANTERNA

La lanterna termina con un momento di silenzio. Innanzitutto per ringraziare Gesù della giornata concessaci anche attraverso l'abituarsi con calma, senza affrettare i tempi, ad una preghiera spontanea e, poi, potrebbe esserci il caso o la necessità che qualche lupo abbia bisogno di scusarsi con un fratellino... quale momento migliore!

E' indispensabile favorire, il più possibile, questi eventi.

E' LA LEGGE DELLA GIUNGLA VEHIA E VERA COME IL CIELO...

*"Come la
LIANA
cinge il
TRONCO."*

Ma Igor ascoltò il vecchio lupo...

Novembre 1917. L'armata rossa costituitasi in seguito alla rivoluzione contro gli Zar dilaga nella sterminata Ucraina. La popolazione ucraina è gente semplice senza pretese, religiosa, legata alle antiche tradizioni mariste ed accoglie con incredulità le notizie di uccisioni e di saccheggi che i prolungati portano dall'Est. Tuttavia nei piccoli paesi ucraini i capi dei villaggi cercano di organizzare una guardia civica, con le poche armi da caccia che possono avere dei pacifici agricoltori; le notizie sono sempre peggiori. Qualcosa di strano incombe su tutti. Poi un giorno le notizie si fanno vicine: i cosacchi qui, i cosacchi là, carri armati a nord, carri pesanti a sud... fin che nell'orizzonte bianco di neve compare una massa scura che avanza gradatamente: i cosacchi!

La gente si riversa sulle strade, i soldati si armano, i capi del villaggio escono col pope (prete russo) e vanno al cosacchi agitando le braccia per mostrare che sono disarmati e vogliono parlare con loro. I cosacchi arrivano avvolgono quei pochi, uccidono gli armati, incendiano la chiesa, radiano tutti, si gente fuori del villaggio. Il capo dei cosacchi dice a tutti che ora sono liberi, che tutto sarebbe diventato dello stato che l'altro sarebbe diventato un ucraino, che quello che non avessero ucciso o si fossero rivoltati sarebbero stati ucraini.

E allora per dare un esempio combinate ad appicare il fuoco alle case dei capi e di quelli che erano stati ucraini. Igor, piccolo ragazzo ucraino, il cui cognome non è arrivato fino a noi, legge via inorridito, ma nell'incendio del villaggio ecco vede il vecchio capo della varie ferite gli fa cenno di volerli parlare. Igor si china.

« Figlioli, corri ai villaggi vicini, racconta quanto hai visto e di' agli anziani di fuggire e di mettere in salvo quanto



NON LE BASTAN FORSE I GRASSI GIOVENCHI DELLA WANGUNGA PER VENIRE NEL NOSTRO TERRITORIO DI CACCIA? NON NE HA IL DIRITTO.



OGGI HO MANGIATO ABBASTANZA...



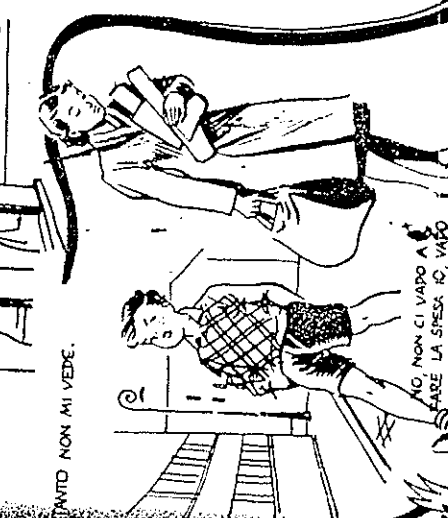
NOI NON SIAMO COME GLI ALTRI, NOI CAMMINIAMO SU DUE GAMBE E PEEGGIO SIAMO SUPERIORI A TUTTI.



QUESTO GIOCO VOGLIO VINCERLO IO!



MAINTO NON MI VEDE.



NO, NON CI VAPO A FARE LA SPESA IO, VAPO A GIOCARE UN PO'.

possono... « Mio padre... mormora Igor. « Lo so Igor, ma molte vie dipendono da te. Prendi un cavallo e corri a Jiduk, Pilsud, Amentrolo, Ode, Bogoducza. Di' cosa hai visto... loro di fuggire... mostra questo segno... e gli consegna un ciomolo d'oro con l'insegna del suo grado, e lo stringe con la mano accacciandosi per lo sfondo.

« Dovessi morire, vi andrò, padre... »
« Proccitimi... » Igor fece il segno della Croce e conferma della promessa e lo lasciò entrare in una stalla. Chi ora, gli badava alla consuetudine enorme e fra la paura che regnava attorno a sé un giovane ucraino ed in men che non si dica si trova fuori dal paese con sette od otto cosacchi che lo cingono che sparavano all'impazzita. Ma il suo cavallo è fresco, quelli dei cosacchi stanno più. Nella prima sera, però, vedono un chiarore ben nato: la vedeva, la sua madre, capo del piccolo villaggio a letto con la febbre ed i cosacchi. Vuole essere là, avvisare, mettere in salvo, ma ogni minuto è prezioso, gli pare di udire attorno molte voci e molte vite dipendono da te... « Non tradire la tua promessa » e fa presto, fa presto... E con le lagrime che gli scendono copiose e sotto la sferza del vento gelido di quel novembre 1917 Igor compie la sua missione.

Molti si salvarono per la sua audacia e per la sua donazione e quando tornò alla sua casa e la trovò in rovina i ucraini furono cento le braccia che si protessero, un centinaio le mamme che ripresero le porte delle loro case pronte ad accogliere un nuovo figliuolo che aveva sacrificato quanto di più caro aveva per non venir meno alla sua promessa.

Prattello, istruite le disposizioni dei Vecchi Lupi ci sembrano... ad dirittura ingiuste come quella che si, giovane Igor il comando di recarsi in quei paesi, più grandi del suo, ad avvisare subito, prima che fosse troppo tardi, del pericolo che sovrastava. Fratellino, il Vecchio Lupo è un saggio, sa cosa ci vuole per ottenere il successo di una caccia, sa qual'è il bene maggiore: seguilo sempre, sempre, sempre!

« Se ti è difficile, fallo per tutti quelli fratellini tuoi che, come Igor, ancor oggi compiono tanti sacrifici per essere fedeli alla loro LEGGE! »

PHAO DEL LAGO

