

Charles Martin



La Tecnica del gioco nel Branco

Ristampa curata da Giorgio Buonauro - Dicembre 1997

PRESENTAZIONE

A tutti i lupetti e le lupette
che hanno cacciato con me
in questi anni

Era il novembre del 1972 quando, insieme ad Antonio Cesarini partecipammo al Campo Scuola di 1° tempo a Villalago (TR) per prepararci alla riapertura del Branco "Fiore Rosso" del gruppo A.S.C.I. Perugia 4 che successivamente, nel 1974, sarebbe diventato il Perugia 1 A.G.E.S.C.I.

Ero un giovane Akela di 19 anni, molto timido e impacciato ma quell'anno si era realizzato un sogno che avevo fin da esploratore: diventare Capo Branco.

Sono passati 25 anni durante i quali ho avuto modo di prestare il mio servizio in tutte le unità e di ricoprire in Associazione numerosi incarichi ma il ruolo che rimane più bello nella mia vita di Capo, è senz'altro quello di guidare un Branco.

In questi anni di servizio come Capo Branco ho avuto modo di utilizzare ed apprezzare, non solo come semplice manuale di giochi (il bello è inventarne sempre di nuovi), il libro "La Tecnica del Gioco nel Branco" di Charles Martin che rappresenta sicuramente una pietra miliare per l'utilizzo del gioco nel Lupettismo.

Purtroppo però il "Martin" non viene più stampato e perciò molti Capi Branco non ne conoscono neppure l'esistenza o forse ne hanno sentito solo parlare durante i campi scuola.

Ho deciso perciò di memorizzare nel mio computer, attraverso uno scanner, l'unica copia in mio possesso (peraltro una fotocopia dell'originale anche molto rovinata) e di ristampare questo prezioso libretto ad uso del mio staff di Branco aggiungendovi alcune note esplicative.

Ora ne faccio omaggio in versione informatizzata (e quindi stampabile) a tutti coloro che prestano servizio in Branco e spero che questo libro possa aiutare molti Vecchi Lupi a giocare meglio con i lupetti e le lupette.

"Non lasciate che richiamo o canto o
segnale vi distolgano dai sentiero di caccia !!! "

Buona Caccia !!!

Giorgio Buonauro

(Akela del Branco Waingunga dei Perugia 3)

Perugia, 8/12/1997

() le note in rosso sono di Giorgio Buonauro; quelle in azzurro sono le note originali

1 I PRINCIPI

"... essere una guida che cammina davanti a loro sulla giusta via, e non un palo indicatore, messo troppo in alto al di sopra delle loro teste". (B.P.)

Volendo fare una breve sintesi del lupettismo, ci si potrebbe limitare ai tre punti fondamentali; forse essi non sintetizzano tutto il metodo, ma hanno almeno il vantaggio di precisare le linee essenziali, da cui i Capi Branco non dovrebbero mai deviare.

In realtà la vita del Branco è costituita dalla Giungla, dalla Tecnica e dal Gioco Lupetto, il tutto ambientato nel quadro della "Famiglia Felice", che è alla base di tutto l'edificio (1).

La Giungla, che crea il mondo particolare del bambino, dove egli ritrova completamente sé stesso.

La Tecnica, che dà il gusto, l'abitudine, il senso reale dello sforzo, e che costituisce la prima tappa del tirocinio pratico della vita.

Il Gioco Lupetto che - a prescindere da tutte le sue altre possibilità - insegna soprattutto a giocare bene, e quindi a vivere bene.

Questi tre elementi, che si può dire costituiscono tutta l'impalcatura del sistema, non dovrebbero mai essere dissociati: devono essere sfruttati a fondo e simultaneamente.

Volendo mantenersi in tale ordine di idee, uno studio come questo nostro, che si riferisce principalmente ad uno di questi tre elementi: dovrà fatalmente estendersi agli altri due - che, soprattutto, si tratta di non trascurare.

Il suo scopo non è quello di lanciare una serie di nuovi giochi: alcuni capi - fra i veterani - si accorgeranno del resto, che di nuovi ve ne sono ben pochi, e che altri non sono che semplicemente modificati. E' in queste modifiche soprattutto nei commenti, che si devono vedere le ragioni di essere di questo libro.

Troppi sono i capi che scoprono solamente alla fine della loro carriera - od in ogni modo dopo un periodo di esperienza talora abbastanza lungo - tutte le possibilità del "gioco nel branco": allora rimpiangono di non esserne stati avvertiti prima, e di non aver potuto fare, proprio per questo motivo, un lavoro migliore.

Questo, è lo scopo del presente lavoro: delineare una tecnica del gioco, esaminandolo da vicino.

I giochi che vi si trovano descritti sono volutamente dei giochi "tipo" che possono servire come modello: sono stati provati, e - per la maggior parte - riveduti e corretti.

Mentre questo studio permetterà ai capi esperti di riesaminare i principi generali, esso servirà soprattutto ai capi giovani, che si slanciano nel metodo, se questi ultimi vorranno seguirlo con attenzione e meditarlo.

Non bisogna mai perdere di vista (spesso ci si è portati) che non si tratta solamente di formare dei "buoni" ragazzetti, dotati di buone abitudini e di una sana moralità, ma - ciò che è ben di più - di indirizzare questi ragazzi verso il reparto: "L'educazione che noi diamo ai ragazzi più piccoli fa parte di un sistema progressivo, che continua ininterrotto per tutto il periodo del loro tirocinio di Esploratori" (B.P.). Arrivando al Reparto, i nostri Lupetti devono avere qualcosa di quel "90 per cento di buono" di cui parla B.P., e quindi devono permettere una migliore riuscita.

(1) Comunemente, i tre elementi fondamentali del lupettismo vengono definiti come il "treppiede" che poggia sul clima di Famiglia Felice

Dato che il nostro movimento scout si sforza continuamente di migliorare il suo rendimento, non vi è dubbio che presto o tardi la sua attenzione si rivolgerà maggiormente verso il Lupettismo. Se ne farà, la base di tutto il sistema scout: una base che permetterà un lavoro più completo e profondo, su cui si impernerà il metodo del Reparto.

Sta a noi Lupettisti preparare questo momento, ed essere all'altezza della nostra responsabilità.

Poiché il nostro principale strumento è il gioco, e dato che non possiamo pretendere al titolo di educatori professionali, dobbiamo almeno diventare dei veri professionisti del gioco.

Ciò presuppone una qualità essenziale, quella su cui i nostri capi ritornano continuamente, perché costituisce la chiave del successo: quella che B.P., nel "Libro dei Capi" indica come la principale condizione per riuscire: "Il Capo deve essere un uomo-ragazzo".

Per il Capo Branco, questa espressione acquisisce un significato speciale: infatti, se egli vuole compiere un'azione efficace sul ragazzo, deve essergli vicinissimo e saper vivere sul suo stesso pieno di vita. E questo non è possibile, se non possiede "lo spirito d'infanzia", di cui è stata data un'ottima definizione con queste parole: "Amore per il gioco, confusione del sogno con la realtà, desiderio di spazio e di natura, spontaneità, grandezza d'animo e desiderio di eroismi".

Va da sé che questa qualità - se vogliamo che sia vera davanti ai nostri lupetti - deve informare la nostra natura.

Facciamo d'altronde incidentalmente rilevare tutta la ricchezza di una simile formula ai fini della nostra formazione personale: essa comporta precisamente tutto ciò che la vita esteriore tende a diminuire ed a sciupare nell'adulto, ed è forse proprio questo che intende dire la parola evangelica: "Se non vi farete simili a loro, non entrerete nel regno dei cieli". (2)

Dobbiamo poterci muovere con disinvoltura nel mondo del bambino, senza sforzo da parte nostra (altrimenti il nostro posto non è alla direzione di un Branco), e in modo tale che il ragazzo trovi la cosa perfettamente naturale. Dobbiamo essere il fratello più grande che gioca con lui senza impaccio né entusiasmi artificiali ma con tutta la voluta serietà.

Una qualità secondaria, che non è però di minore importanza, è quella di saper condurre il gioco: se noi apparteniamo naturalmente al mondo del bambino, ci sarà senza dubbio facile trovare un gioco che gli convenga e prevedere le sue reazioni, ma occorre anche poterlo "dirigere", restare padroni del Branco, ed ottenere il gioco disciplinato. Ora, su questo punto, basta un errore nella spiegazione del gioco, una mancanza di tatto o di fermezza, per portare a dei risultati deplorabili, e perfino al disordine ed alle abitudini del Bandar-log.

In questo campo, sta al Capo stesso farsi la sua esperienza. Le attitudini ed i modi di fare variano secondo le personalità: alcuni condurranno il gioco senza molte parole, ma, per così dire, con lo sguardo o con un gioco di fisionomia: altri orienteranno la loro influenza sui "caratteri forti", cause abituali di disordine (v. a questo proposito il cap. VII); altri infine, al momento in cui le cose non "camminano" più, tireranno fuori qualche trovata preparata in anticipo, che permetterà loro - senza grande sforzo od abilità, di riprendere in mano il Branco (V. cap. II).

(2) Non ci si deve però accontentare, per la propria formazione di una formula simile: essa non è certo completa e rischia, se è l'unica dominante, di chiudere l'"orizzonte" dell'adolescente proprio nel momento in cui dovrebbe essere, per la sua formazione di uomo, il più vasto possibile. Essa deve semplicemente "vivificare" le forze che sono in lui, per permettere loro uno sviluppo più armonico, e non distrarle dal loro obiettivo. E' questo un pericolo che minaccia il Capo Branco che vive soprattutto del suo "lupettismo" tanto più che, una volta presi dal problema dell'infanzia, facilmente ci si appassiona ad esso, al punto di dimenticare la propria personale evoluzione. Sta ai capi di reagire, lanciandosi nella "Via" con tutto l'ardore del loro "spirito d'infanzia".

Ad ogni Capo cercare e trovare il suo genere: il problema non può essere risolto senza alcuni insuccessi iniziali, che in fin dei conti daranno la soluzione cercata; ma occorre soprattutto volerla, e studiare senza soste il proprio atteggiamento.

Ricordiamo alcuni principi suggeriti dall'esperienza:

- **curare la spiegazione del gioco** (linguaggio alla portata dei bambini e, se possibile, tema del gioco);
- **badare al modo di raggruppare il Branco** (che tutti i Lupetti possano "vedere" il Capo);
- **dividere il branco in gruppi solo dopo la spiegazione;**
- **stabilire bene i segnali dell'inizio e della fine del gioco** (niente fischi);
- **evitare tanto la fatica fisica eccessiva** (giochi troppo violenti o troppo lunghi), **quanto lo snervamento dell'immobilità**
- **equilibrare le forze dei campi avversi;**
- **dare loro dei segni distintivi;**
- **fare attenzione che i piccoli non si trovino svantaggiati rispetto ai grandi;**
- **fermare il gioco nel momento in cui piace ancora**

Un errore caratteristico di coloro che non hanno capito il metodo consiste nell'intervenire in maniera abbastanza malaccorta durante il gioco, quando sorprendono qualche sbaglio: "tu fai degli imbrogli... tu giochi male... non vale...".

Bisogna ricordarsi il principio che enuncia B.P. : "Accordate fiducia al ragazzo" ; non bisogna mai e per nessun motivo, fare la parte del sorvegliante; il Capo - a cui tuttavia non deve sfuggire niente - interverrà subito solo in caso di flagrante, che reclami una giustizia immediata (per es.: una vittoria dovuta ad una frode); se però c'è stato uno sbaglio collettivo, si dovrà interrompere il gioco, e riprenderlo da capo dopo un richiamo alla regola trasgredita (es. : corsa a staffetta male iniziata); per le altre trasgressioni, quelle che non sono conosciute altro che dal "colpevole" e dal Capo , basta talvolta uno sguardo stupito od un segno discreto di rimprovero, per rimettere le cose a posto. In altri casi si prende nota del fatto, che sarà poi sistemato alla "Rupe del Consiglio"...

La parola di Akela, che al Consiglio conclude in questi termini: "Sono contento di voi, fratellini, so che da noi si gioca lealmente, e che tutte le vittorie sono conquistate onestamente..." agghiacerà molto spesso lo sconosciuto piccolo imbrogliatore, e sarà per lui la lezione migliore.

Un'altra condizione per il successo sta nell'arte di equilibrare la riunione e nel regolarne tutte le attività: ed anche qui se sapremo modellarci sullo spirito del bambino, non troveremo alcuna difficoltà.

Considerando così le cose, ogni insuccesso deve trovare la sua causa nel Capo , e non nel ragazzo. B.P. stesso ce lo dice: "Il ragazzo - scrive egli - soffre, mentalmente e fisicamente, di una crisi di crescita. Il miglior rimedio per questa sua smania di muoversi sta nel cambiare argomento, nel lasciarlo correre un momento. nell'organizzare una danza guerresca... Le nostre riunioni devono essere agili e variate, pur restando imperniate su uno scopo, un'idea principale: e questa è tutta un'arte che bisogna acquistare,

In particolare, non dobbiamo mai organizzare due grandi giochi l'uno di seguito all'altro: dobbiamo stancare fisicamente il ragazzo prima della chiacchierata che lo terrà immobile, distenderlo subito dopo con un gioco che non richieda molta applicazione; interrompiamo un gioco tranquillo con una danza; tronchiamo abilmente ogni conversazione, o racconto, che non trattenga la sua attenzione; evitiamo le riunioni troppo lunghe; non dimentichiamo che ama il baccano, e che gliene occorre.

In breve: non abusiamo di ciò che lo interessa e, quando un argomento è stato abbastanza sfruttato, introduciamone un altro che faccia da diversivo.

I capitoli seguenti, consacrati allo studio del gioco in sé, dimostrano che esso è educativo in due diverse maniere, e che può essere istruttivo.

E' educativo tanto per le "abitudini" e i "riflessi" che crea (educazione sensoriale, destrezza nei giochi con la palla, astuzia negli attacchi, abilità nella difesa...), quanto per il modo con cui è giuocato (lealtà, padronanza di sé, fair-play"...); è istruttivo o di per se stesso (giochi sull'ortografia, sui prodotti locali, ecc.), o per il tema (tema storico, o sulle abitudini degli animali. . .). Dobbiamo però evitare di abusare di questa categoria di giochi: il nostro scopo è di fare dell'educazione più che dell'istruzione divertente; il gioco istruttivo resterà quindi occasionale, e non esigerà una tensione troppo forte e troppo lunga dell'intelletto dei ragazzi.

Per ciò che concerne il gioco educativo, notiamo che molti capi, e fra i migliori, hanno tendenza a lavorare solamente, in base alle loro preferenze e alle loro competenze, alcuni aspetti dell'educazione, per negligenza invece altri non meno importanti.

I quattro punti di B.P., e cioè: il carattere (intelligenza) - l'abilità manuale - il servizio del prossimo (fraternità) - la salute - segnano tuttavia la linea essenziale di tutto il lavoro scout: i mezzi che il metodo lupetto pone a nostra disposizione convergono tutti verso queste quattro idee e per parte sua il gioco offre numerose possibilità, che non bisogna mancare di sfruttare in questo senso.

Un altro pericolo che minaccia il Capo, anche se egli appare del tutto a suo agio in mezzo ai suoi lupetti, consiste nel condurre il gioco unicamente per il "piacere di giocare"; vi si è indotti facilmente, tanto più che il quadro di un Branco gioioso ed animato è uno spettacolo consolante, che fa credere che l'essenziale sia stato raggiunto e compiuto. Che non ci si sbaglia tuttavia: è proprio in questo momento che comincia il lavoro del Capo, che la sua azione può essere più profonda, che le sue osservazioni, i suoi consigli e le sue parole hanno più probabilità di lasciar traccia; ed il continuo studio dei giocatori gli permetterà un orientamento giudizioso della sua influenza, in cui ogni lupetto troverà una larga parte.

Prima di addentrarci più specialmente nelle questioni pratiche, conviene ancora attirare l'attenzione su di un problema molto importante. A forza infatti di ricercare nel bambino il lato "naturale", e di cercare di modellarlo con arte, si corre il rischio di perdere di vista il lato spirituale, che deve tuttavia restare il fondamentale. Le qualità e le tendenze naturali devono preparare alle virtù soprannaturali: il Lupetto "tipo" che noi cerchiamo di formare è molto di più che un "piccolo selvaggio" ben costituito e ben equilibrato, che agisce principalmente per riflessi e buone abitudini. Ogni attività, sia essa fisiologica, mentale o morale, deve contribuire a sviluppare e far fiorire la vita divina che il bambino porta in sé.

In questo campo, si tratta più di creare un clima cristiano e di dare alle cose il loro ordine normale che non di fare dell'istruzione religiosa (su questo argomento, v. i due ultimi capitoli). Qualunque piccolo fatto della vita può essere riportato a Dio e il Branco, che è un piccolo abbozzo della comunità cristiana, permette ad ogni istante questo riavvicinamento.

Quando cerchiamo di rendere i nostri lupetti capaci di cavarsela nella vita, forti, sani e puliti, insistiamo sulla fierezza che devono provare a rispettare e ben utilizzare i doni che Dio ha dato loro.

Quando parliamo loro di una B.A. da fare, di uno sforzo da esplicare, del sorriso da mantenere in tutte le circostanze, ripetiamo spesso questa osservazione: "Così Gesù sarà contento di noi". Il rispetto della natura in quanto opera di Dio, costituirà egualmente l'oggetto di osservazioni e di "slogan" - preferibilmente molto brevi e di stile infantile - che il Capo deve enunciare nei momenti più opportuni. La fraternità che deve regnare nel Branco sarà continuamente imperniata sulla carità cristiana, ecc. ecc.

Nella vita del Branco, le occasioni sono numerose, e - dall'offerta di una difficoltà fino al ringraziamento per essere riusciti in un bel lavoro manuale - tutta la gamma della sensibilità religiosa vi può passare.

In questo modo, noi rimettiamo ogni cosa al suo posto, e non rischiamo di "materializzare" la vita dei bambini che subiscono la nostra influenza.

2 IL PICCOLO GIOCO

"Ognuno deve essere continuamente occupato, o nel lavoro, o nel gioco". (B.P.)

E' quello che serve di transizione fra le diverse attività di una riunione, che permette al lupetto di "riprendere fiato" ed al Capo di mantenere bene in pugno il suo Branco.

Per lo più si è portati a non utilizzarlo scientemente e a non sfruttarne sufficientemente il valore educativo; eppure esso costituisce sovente il mezzo per la buona riuscita di una riunione, perché può riempire i "vuoti" e collegare fra loro le altre attività: impedisce il disordine che può seguire un "grande gioco", od una conversazione del Capo che ha trattenuto per un certo tempo l'attenzione. Mette dell'agilità nella riunione e permette di evitare l'influenza della noia, della stanchezza e della distrazione.

Così, per es., quando dopo un gioco all'aperto si richiama il Branco nella tana per un'attività calma, il ragazzo conserva spesso una buona parte della sua attenzione sopra il gioco che è appena finito; ne chiacchiera col vicino, ed il Capo incaricato della nuova attività trova una certa difficoltà ad interessarlo... Basta allora avere un piccolo gioco, da lanciare senza lunghe spiegazioni, ma che esige una partecipazione più personale che collettiva. Si richiama in tal modo l'attenzione del ragazzo e ciò a tutto vantaggio dell'attività che deve seguire.

E' consigliabile far svolgere questo "piccolo gioco" nella posizione nella posizione che sarà richiesta in seguito: seduti se poi ci sarà una conversazione, in piedi se deve seguire una danza.

Rientrano in questo gruppo, per es. i piccoli giochi di osservazione e di educazione sensoriale:

1. Cambiare qualcosa nell'uniforme Spirito di osservazione (3)

"Fratellini, che cosa c'è di strano nella mia uniforme? Naturalmente, prima di fare questa domanda il Capo avrà modificato un particolare della sua uniforme: un francobollo incollato sulla cintura, un distintivo fuori posto ecc.

2. La moneta Spirito di osservazione - padronanza di sé

"Da dove ciascuno si trova, senza che sia necessario voltarsi o alzarsi in piedi, è ben visibile una moneta: chi la trova? - o anche: "quello che la trova si toglierà il berretto, e non dirà niente a nessuno".

3. Chi lo ricorda? Spirito di osservazione.

"Abbiamo visitato adesso una cappella: quali sono gli oggetti che si trovano nel coro di questa cappella?" I lupetti li elencheranno: al principio parleranno tutti insieme. poi cercheranno gli oggetti meno appariscenti. Che il Capo non manchi allora di dire: "Pensate bene: cercate di rivedere il coro di questa cappella dimenticate qualche cosa che è all'angolo sinistro, ecc.". Questo gioco può venire fatto a proposito di qualunque cosa: una persona che si è incontrata col Branco, un visitatore qualsiasi, una serie di oggetti che il Capo ha tenuto nelle mani durante una riunione precedente, ecc.

(3) Accanto al nome di ogni gioco, si troverà indicata una qualità che esso permette di sviluppare: volendo rimanere nello spirito di ciò che è stato detto alla fine del primo capitolo, si tratta specialmente di abitudini e di "riflessi" da dare. L'osservazione del modo di giocare dei lupetti, fornirà poi al Capo coscienzioso altre possibilità educative.

4. Il bersaglio Spirito di osservazione - lealtà - padronanza di sé

Mentre i Lupetti sono seduti in cerchio, il Capo disegna in mezzo a questo un bersaglio. Chiama quindi un lupetto, che partirà ad occhi chiusi, e si sforzerà di mettere il dito nel centro del bersaglio. Ne chiama poi un altro, e così via.

N.B.. - E' bene accordare fiducia al ragazzo, anziché bendargli gli occhi.- Le deviazioni notevoli dalla direzione presa, se abituali e sempre dalla stessa parte, potranno essere riferite al medico di Branco; esse denotano infatti un'anomalia particolare nell'organismo del ragazzo.

5. L'orologio Intelligenza.

" Chi troverà l'orologio nascosto ? " oppure: " Nessuno potrà sedersi al suo posto. se non dopo aver scoperto il luogo in cui si trova nascosto un orologio ".

6. Di chi è questa voce ? Intelligenza.

Il Capo designa un lupetto che si allontana un po', in modo da non vedere il Branco quindi fa segno ad uno degli altri lupetti, che chiamerà il primo per nome. Se questo riconosce la voce, scambia il posto con lui. Altrimenti si ricomincia con un altro.

7. I contrari Intelligenza.

Il Capo si avvicina ad un lupetto. e gli dice per es.: "Questo è il mio piede, mentre col dito si tocca la fronte ; il lupetto interpellato deve allora rispondere: "Questa è la mia fronte", mostrando però il piede. Se non ci riesce prima che il Capo abbia contato fino a cinque subisce una sanzione (v. gli esempi alla fine di questo capitolo).

Se l'attività che seguirà lo permette, per alcuni di questi giochi si può adottare la forma seguente:

8. Che cosa ha fatto ? Intelligenza - memoria.

Si domanda al lupetto di chiudere gli occhi, e si esegue allora tutta una serie di atti come: contare delle monete, stappare una bottiglia, caricare un orologio, tagliare della carta con le forbici, strappare un foglio di carta, ecc... Al segnale, le sestiglie ritornano alla loro tana e fanno la lista di questi atti, nell'ordine in cui sono stati eseguiti.

9. Chi lo ricorda ? Spirito di osservazione.

Si può giocare in questo modo anche il gioco n. 3.

10. Che somma è ? Intelligenza - memoria.

Mentre i lupetti sono seduti in cerchio, il Capo fa passare loro dal di dietro, cioè da una mano all'altra dietro il dorso ed in modo che i lupetti non le vedano, un certo numero di monete (naturalmente una ad una). Quando anche l'ultima moneta ha finito il giro, si annota la somma contata da ciascuno e si indica quella giusta.

11. Chi è ? Spirito di osservazione.

Il Capo comincia la descrizione di un lupetto del Branco (abiti, qualità, difetti, ecc.). Appena un lupetto crede di aver indovinato, alza la mano per domandare la parola; se c'è errore, "sanzione", se no, il Capo comincia la descrizione di un altro.

12. Cercatori di diamanti Spirito di osservazione.

Prima che il Branco si raduni nel locale, il Capo avrà avuto cura di mettere un po' dappertutto dei fiammiferi; i lupetti devono sforzarsi di ritrovarne il maggior numero possibile. Alla fine, si costatano i risultati.

Per ciò che riguarda questi giochi di osservazione o di educazione sensoriale - che del resto possono variare all'infinito o completarsi con altri abbastanza classici (i vari giochi di Kim, in sestiglia, come i giochi 8 e 9) - bisogna far notare il loro valore educativo. Alla base della formazione intellettuale si trova lo sviluppo dei sensi... i furbi, gli intelligenti, sono in primo luogo quelli che sanno "registrare" ciò che cade sotto i loro sensi particolarmente l'udito e la vista.

Noi dobbiamo insegnare ai nostri lupetti ad osservare ed a far passare nella loro vita reale la Parola Maestra: " Apri gli occhi e le orecchie " ed, al termine di questi giochi, una breve spiegazione, od una storia sul genere di quella di B.P. sul numero di matricola degli agenti di polizia (8° morso del M.d.L.), ottiene per lo più i risultati voluti.

Diciamo loro, per es: "Fratellini, alle volte vi capita di dover restare a lungo seduti su una seggiola, senza potervi muovere, o senza che vi sia permesso di prendere parte alla conversazione dei grandi - divertitevi allora a guardare bene davanti a voi, e poi chiudete gli occhi, e sforzatevi di "rivedere nella vostra testa" tutto ciò che c'è davanti a voi; dopo alcuni esercizi di questo genere, vedrete che vi basteranno appena pochi secondi per arrivare a "fotografare" in questo modo quello che vi sta davanti".

Altri piccoli giochi:

13. Indici ritti Intelligenza - padronanza di sé.

Si adottano le seguenti convenzioni:

Diritto = i due indici alzati
Dorso = mano distesa (palmo in giù)
Piatto = mano distesa (palmo verso l'alto)
Pugno = mano chiusa.

Appena il Capo pronuncia una di queste parole, i lupetti seduti in cerchio mettono le mani, ben visibili, nella posizione voluta. Gradatamente accelerare la cadenza, allo scopo di ottenere in un tempo minimo il "riflesso" desiderato. In caso di errore, esclusione dal gioco, o "sanzione" (esempi a fine capitolo).

N.B. I lupetti si sottopongono alla "sanzione" non appena hanno sbagliato, senza aspettare che glielo si dica.

14. Akela cerca il suo berretto Intelligenza - Padronanza di sé.

Mentre i lupetti sono seduti in cerchio, il Capo (per es. Akela) comincia: "Akela ha perduto il berretto, e Giovanni lo ha trovato".

(Giovanni) - Non sono stato io Akela

(Akela) - E allora chi, Giovanni?

(Giovanni) - E' stato Paolo, Akela.

(Paolo) - Non sono stato io, Giovanni

(Giovanni) - E allora chi, Paolo ?

N.B. In caso di errore, sanzione oppure mandare in "coda" al cerchio. Non sostituire i nomi con numeri (famiglia) eventualmente, se due lupetti hanno lo stesso nome di battesimo prendere il diminutivo per indicare il più giovane del due.

15. Kim a parole Intelligenza.

Comincia il Capo , dicendo per es. : **PA**rente; il 1° lupetto continua: **PA**pà, il 2° **PA**tata e così di seguito; appena un lupetto non trova una parola (contare fino a 5), escluderlo dal gioco, oppure - meglio - sanzione.

Altro genere di esempio: paren**TE**, tesoro**RO**, ro**SA**, sape**RE** ... ecc. Non si può ripetere due volte la stessa parola.

16. Variante Intelligenza.

Il Capo comunica una sillaba e, al segnale, le sestiglie si ritirano nella loro tana e redigono una lista di parole che cominciano con quella sillaba.

17. 2ª Variante

Il Capo legge due volte una lista di 20 Parole, e le sestiglie devono poi rifare la lista nell'ordine voluto.

18. Ortografia Intelligenza.

Il Capo si rivolge ad un lupetto e gli dice una parola qualsiasi, non troppo lunga; il lupetto dovrà pervenire a compilarla in un minimo di tempo (contare fino a 5 od a 10). Se non ci riesce o se ha commesso uno sbaglio, sanzione.

19. Aria, terra, mare Intelligenza.

Indirizzandosi ora ad un lupetto, ora ad un altro, il Capo dice: aria, terra, oppure mare, e il lupetto interpellato deve trovare il nome di un uccello, di un animale, o di un pesce, prima che il Capo abbia finito di contare fino a 5. Se non ci riesce, o se ripete un nome già detto, sanzione.

20. Fiz, Buz Intelligenza.

Si comincia a contare (il Capo: uno; 1° lupetto: due ; 2° lupetto: tre; ecc. ma ogni volta che si arriva alla cifra 5, la si sostituisce con la parola Fiz. In seguito, e per complicare il gioco, la cifra 7 sarà sostituita con la parola Buz. Così invece di 57 si dirà Fiz-Buz.

21. Valutazione del tempo Intelligenza.

Al segnale, i lupetti cominciano a contare mentalmente e, quando credono di essere arrivati a 60 secondi, alzano la mano. Il Capo , che controlla con l'orologio alla mano, osserva chi ha valutato più esattamente, e fa conoscere i risultati.

Questi piccoli giochi, la cui lista può allungarsi secondo l'immaginazione dei capi, devono far parte del repertorio abituale del Branco. Spiegati la prima volta, saranno poi iniziati in seguito senza nuove spiegazioni né chiamate ma con una sola parola od un semplice gesto del Capo .

A differenza degli altri giochi possono essere ripetuti molto spesso ma, proprio per questo motivo, devono essere brevi; si noti inoltre che, in genere, questi giochi - all'opposto di quelli più importanti a cui servono da diversivo - esigono uno sforzo "individuale", e quindi acquistano un valore reale solo quando il Capo ne cura attentamente tutti i particolari.

Per ciò che concerne i risultati e la determinazione del vincitore, c'è da osservare che il metodo di dare dei "punti" ai lupetti non presenta alcun interesse pratico; basterà loro ampiamente la soddisfazione di una bella risposta o di un successo in una ricerca; piuttosto attribuiamo dei punti alle sestiglie, ma non ai lupetti individualmente .

Neppure il principio di "fare pagare pegno" è raccomandabile; si può sostituirlo vantaggiosamente con delle **"sanzioni"** - di cui diamo una piccola lista - e che si possono applicare anche ad altri giochi (specialmente a quelli del capitolo seguente).

Uniforme	al primo errore il lupetto deve togliersi il berretto al secondo il fazzolettone al terzo viene escluso e deve per es. sedersi per terra (resta così nel cerchio).
Gesti	al primo errore mettere un ginocchio a terra al secondo tutte e due le ginocchia al terzo esclusione
O ancora	trovare, fra gli oggetti della tana qualcosa da rimettere a posto fare tre giri su se stesso scusarsi educatamente col Capo (esigere formule di scusa sempre differenti)

In genere, non si deve escludere troppo in fretta; infatti. questo tipo di giochi giova precisamente a coloro che si sbagliano di più.

3 IL GIOCO "FAMIGLIA FELICE"

"L'allegria, con il buon cameratismo e la franchezza,
prevengono la maggior parte dei difetti dei bambini".
(B.P.)

Sotto questo nome possiamo riunire tutta la collezione dei giochi che si fanno seduti attorno ad Akela (immagine della famiglia dei lupetti).

La loro caratteristica è soprattutto quella di essere molto divertenti e di fare ridere: e se abbiamo letto B.P., sappiamo bene qual è il valore del riso nei bambini. D'altra parte, questi giochi - a differenza di moltissimi altri basati sullo sforzo della sestiglia - esigono una partecipazione personale del ragazzo, e quindi il lupetto sente più profondamente di essere un elemento vivo di quella famiglia, che il Branco deve costituire.

Essa diventa, allora, per lui una "realtà tangibile", dove si trova a suo agio ed è contento di vivere; da questo momento, l'ascendente del branco è solidamente stabilito e questo appunto - non dimentichiamolo - è il primo obiettivo del Capo .

Compriamo così una prima tappa nella formazione di quel "senso della comunità" a cui B.P. dà tanta importanza; lo possiamo del resto constatare facilmente e quando il nostro Branco è occupato in questo genere di giochi: vi penetra uno spirito di fraternità che automaticamente fa diminuire le inevitabili predisposizioni dei bambini ai piccoli bisticci abituali o senza motivo.

Questo genere di giochi è specialmente raccomandabile nei Branchi nuovi, che devono costruire dalle fondamenta il loro "spirito di famiglia", base di tutto il metodo; e così pure a quelli che, in seguito a cambiamenti (ingresso di ragazzi nuovi, contemporanea uscita dei più grandi, partenza del Capo , ecc.), od a spirito di indisciplina, hanno bisogno urgente di riorganizzarsi e fare "pelle nuova".

Può rientrare in questo gruppo anche la maggior parte dei giochi descritti al primo capitolo, ma in questo caso saranno diretti principalmente da Akela; si baderà in modo tutto speciale ai particolari del quadro: per es.: cerchio ben fatto e senza vuoti, illuminazione sul gruppo, penombra attorno, locale intimo e ordinato, bel fuoco se fuori fa freddo, ecc.

Uniti a qualche canto ed a qualche danza, intramezzati da una rappresentazione di burattini o da una storia meravigliosa raccontata quasi a bassa voce, i giochi "famiglia felice" costituiscono un programma completo per un fuoco di bivacco improvvisato, o per una riunione al coperto, provocata da una pioggia imprevista. In questi momenti, in cui i lupetti subiscono l'impressione felice di una famiglia ben unita, il Capo non deve tralasciare di attirare la loro attenzione sulla bellezza e sulla necessità della carità cristiana: lo si può fare con piccole, semplicissime osservazioni: "Qui noi ci amiamo come Gesù vorrebbe che si amassero tutti gli uomini", oppure "Fratellini, questa sera ci siamo molto divertiti; è perché noi ci amiamo come Gesù vuole che ci si ami tutti".

Ecco alcuni esempi di gioco tipo "famiglia felice" :

22. La casa del bravo omettino Intelligenza.

Il Capo comincia: " La casa del bravo omettino, e i lupetti, uno dopo l'altro, ripetono questa frase; 2° giro: il Capo dice: "Il giardino della casa del bravo omettino " ed i lupetti ripetono come sopra; e così di seguito. Frase completa: " La donna che gettò / il bastone che colpì / il cane che inseguiva / il gatto che acchiappò / il topo che passò / per il buco / della serratura / della porta/ del giardino / della casa del bravo omettino " .

N.B. - Se qualcuno si sbaglia, "sanzione" (v. la fine del capitolo precedente); se il Branco è abituato a questo gioco, dare due frazioni di frase insieme e, se del caso, allungare ancora la filastrocca. Naturalmente quando i lupetti la conoscono se ne inventa un'altra.

23. La posta corre Padronanza di sé - destrezza.

Ogni lupetto si sceglie un nome di città, che il Capo annota rapida mente, ed un lupetto è poi designato a rappresentare la "censura", che naturalmente bisogna evitare; egli si mette in mezzo al cerchio con gli occhi bendati, ed i lupetti interpellati in questo modo alzano la mano per individuarsi scambievolmente e poi cercano di cambiarsi di posto senza farsi prendere dalla censura. Se uno di loro viene preso, diventa a sua volta la "censura".

N.B.. - Gli altri lupetti non devono fare alcun rumore.

24. Variante Padronanza di sé - destrezza.

Chiamare la città aggiungendo una delle seguenti indicazioni: in bicicletta (cambio di posto camminando a piè zoppo), in automobile (cambio di posto camminando sulle mani e sulle ginocchia), in treno (cambio di posto correndo), a piedi (cambio di posto camminando normalmente).

25. Omettino vivi ancora ? Padronanza di sé.

Il Capo accende un fiammifero, e lo passa insieme alla scatola al primo lupetto (fiammifero nella mano destra, scatola nella sinistra) dicendo: "Omettino vivi ancora ?". Il primo lupetto passa tutto al secondo con lo stesso cerimoniale, e così via. Se il fiammifero si spegne, il lupetto che lo ha in mano viene escluso dal gioco, e passa la scatola al successivo, che ricomincia. Si seguita fino a quando non vi è più che un giocatore.

26. Il bastone elettrico Padronanza di sé.

Un lupetto designato dal Capo si allontana, e si colloca in modo da non poter vedere gli altri giocatori. Questi si passano l'un l'altro, seguendo il cerchio, una riga, che deve essere afferrata con la mano sinistra, poi passata nella mano destra, e infine data al vicino. Ad un dato momento, il lupetto isolato grida "alt !", e allora il lupetto del cerchio che in quell'istante tiene la riga è "morto" ed escluso dal gioco. Si continua fino a quando non resta più che un giocatore.

N.B. Fare attenzione a che i movimenti vengano effettuati completamente.

27. Sono stato al mercato Intelligenza - memoria.

Il Capo comincia: "Sono stato al mercato e ho comprato (per es.) un cavolo". Il 1° lupetto continua: "Sono stato al mercato e ho comprato un cavolo e delle carote". Il secondo aggiunge a sua volta un'altra parola, e così via. Il lupetto che commette un errore nell'enumerazione viene escluso, oppure riceve una sanzione.

28. La strizzata d'occhi Padronanza di sé - osservazione.

Si numerano a coppie i lupetti e li si dispone in cerchio collocando i numeri 2 dietro ai rispettivi numeri 1, e si fa in modo che un numero 2 non abbia alcun n° 1 davanti a sé. Tutti i numeri 2 hanno le mani incrociate dietro al dorso; il n° 2 solitario deve cercare di recuperare un n° 1, facendo una strizzata d'occhi ad uno di loro; quello che è stato così chiamato si precipita verso il posto libero, mentre il suo numero 2 cerca di trattenerlo dandogli, senza però lasciare il suo posto, un colpetto sulla testa. Se non ci riesce, ripete a sua volta il gioco, per procurarsi un altro compagno.

N.B. - Il gioco riesce meglio quando i numeri 1 sono seduti, e i numeri 2 in piedi dietro a loro.

29. Variante Padronanza di sé.

I numeri uno si scelgono ciascuno il nome di un animale della giungla, e si sostituisce allora la strizzata d'occhi chiamando uno di questi nomi.

30. Povero gattino Padronanza di sé.

Il Capo designa un lupetto a rappresentare il povero gattino disgraziato; questo va ad inginocchiarsi davanti ad un altro lupetto e miagola tre volte, e l'altro deve accarezzare il gattino ad ogni miagolio, dicendo "povero gattino...". Deve però farlo senza abbozzare neanche il più piccolo sorriso, altrimenti prende il posto del gattino.

N.B. - Questo gioco è molto divertente, soprattutto se viene proposto nel momento in cui il branco è portato a ridere facilmente: scegliere quindi bene il momento.

31. Il modellatore Intelligenza - padronanza di sé.

Si designa un lupetto che si benda gli occhi e che viene fornito di due cucchiari; dopo aver girato due o tre volte su se stesso, egli cercherà di avvicinarsi ad un lupetto, e si sforzerà di riconoscerlo tastandone il viso col rovescio dei cucchiari; se ci riesce, l'altro prende il suo posto, divenendo a sua volta il modellatore.

N.B. - Notare il dominio di sé che deve avere il lupetto "solleticato" dai cucchiari, e che, mettendosi a ridere; si farebbe probabilmente riconoscere.

32. La recluta del reggimento Intelligenza - padronanza di sé

Ogni lupetto assume un grado militare e il Capo comincia a raccontare le avventure della recluta, al suo arrivo al reggimento. Ogni volta che viene nominato un grado militare, il lupetto che lo rappresenta deve compiere un giro su se stesso, e quando capita nel racconto la parola "reggimento", oppure il nome di recluta, tutti quanti sono tenuti a compiere tale piroetta. In caso di dimenticanza, sanzione.

N. B. - Inventare una storia molto attraente ed appassionante e raccontarla rapidamente.

33. Gli animali da cortile Intelligenza - padronanza di sé.

E' simile al precedente, ma qui, all'udire il nome dell'animale scelto, se ne deve imitare il grido; alla parola "cortile", ciascuno lancia il suo grido.

34. La palla rivelatrice Spirito di osservazione - intelligenza.

I lupetti sono in cerchio, stretti l'uno accanto all'altro, e uno sta in mezzo; quelli del cerchio si passano di mano in mano dietro la schiena, una palla, che quello in mezzo deve cercare di scoprire. Quando crede di sapere dov'è, grida "alt !" e immediatamente la palla deve venire immobilizzata, mentre quello indica col dito il lupetto che ritiene la abbia in mano. Se ha indovinato, quel lupetto prende il suo posto.

35. Variante Spirito di osservazione - destrezza.

Uno dei lupetti del cerchio cerca di toccare con la palla quello che è in mezzo, naturalmente quando questi meno se lo aspetta; quello deve allora sforzarsi di scoprire chi ha lanciato la palla.

36. La spazzola Spirito di osservazione - padronanza di sé.

La palla è sostituita da una spazzola, ed i lupetti del cerchio tentano - ogni qual volta possono farlo senza venire scoperti - di "spazzolare" quello in mezzo, che deve naturalmente cercare di scoprire lo spazzolatore.

37. La cucina Intelligenza.

Il Capo chiama un lupetto e gli fissa sulla schiena, con uno spillo, - naturalmente senza farglielo vedere prima - un disegno rappresentante (per es.) un utensile da cucina. Il lupetto dovrà sforzarsi di scoprire questo utensile risolvendo delle domande agli altri lupetti del cerchio - che però non possono rispondergli se non con dei "si" e dei "no". L'ultimo lupetto interrogato riceverà a sua volta un disegno, e ricomincerà la serie delle domande, ecc.

38. Chi va al bosco perde il posto Padronanza di sé.

Il branco forma un cerchio (seduti o in piedi). Il Capo va a mettersi in mezzo, e lascia così libero il suo posto. Ad un dato momento, egli chiama un lupetto: questo non deve muoversi, ma i suoi due vicini devono precipitarsi verso il posto lasciato libero dal Capo, il quale va intanto ad occupare il posto di uno dei due.. Quello che non è riuscito a trovare posto ricomincia il gioco nello stesso modo.

39. La palla cinese Padronanza di sé.

Si lancia una palla ad un lupetto del cerchio, che la rilancia ad un altro, e così via. Non appena un lupetto riceve la palla, il suo vicino di sinistra deve portare la mano alla guancia destra, e quello di destra alla guancia sinistra; in caso di errore: sanzione.

N.B. - Non appena i lupetti hanno preso abitudine al gioco, lanciare nel corso del medesimo, un grido convenuto che annunci il movimento inverso delle mani.

40. Vuoi bene ai tuoi vicini ? Intelligenza - padronanza di sé.

Un lupetto (o, per cominciare, il Capo) si avvicina ad un altro lupetto del cerchio e gli domanda: "Vuoi bene ai tuoi vicini?". Se quello risponde "sì", va a rivolgere ad un altro la stessa domanda; il lupetto che invece risponde "no" aggiunge due nomi, e immediatamente i suoi vicini e i due lupetti nominati si slanciano per scambiarsi di posto mentre quello in mezzo si precipita verso uno dei quattro posti momentaneamente liberi.

Il lupetto che resta fuori continua il gioco nello stesso modo.

41. Domanda insidiosa Padronanza di sé.

Il Capo fa una domanda ad un lupetto, guardando fisso, e quello che occupa il terzo posto alla sua destra deve rispondere immediatamente alla domanda. Se non lo fa prima che il Capo abbia contato fino a 5, sanzione.

42. Variante del "mercato" Intelligenza - memoria.

Il Capo comincia: "Sono stato al mercato", e allora il primo lupetto gli domanda: "Che cosa hai comperato?". Risposta: "Ho comperato (per esempio) un fazzoletto". Il primo lupetto ricomincia il gioco col secondo, e così via. Bisogna dire ogni volta un oggetto diverso scelto tra quelli che si hanno indosso; se non si trova niente o se si ripete un oggetto già nominato, sanzione.

43. Questo mi fa venire in mente ... Intelligenza .

Il Capo dice una frase qualunque, piuttosto breve (per es. : sono stato dal parrucchiere. Il 1° lupetto continua allora: "Questo mi fa venire in mente...", dicendo un'idea che si ricolleggi in qualche modo alla precedente (per es.: il profumo che mi sono messo sui capelli). Il 2° continua a sua volta: "Questo mi fa venire in mente...." (per es.: che la rosa ha un buon odore), e così via.

44. Il disegno più bello Abilità manuale.

Ogni lupetto riceve due legnetti di fiammifero; ciascuno viene a collocare i propri per terra, in modo da fare - insieme con tutta la sestiglia - un disegno che rappresenti qualche cosa. Gli stessi lupetti giudicheranno poi quale sia il disegno più bello (non si può votare per il disegno della propria sestiglia).

N.B. - Si può permettere che le sestiglie decidano prima l'oggetto del proprio disegno. Invece di usare fiammiferi, si può anche permettere ai lupetti di fare ciascuno uno o due tratti col gesso,

45. Chi si è mosso ? Spirito di osservazione.

Mentre i lupetti sono seduti in cerchio, ne viene designato uno che esce per qualche istante; frattanto, due altri lupetti si scambiano di posto. Il primo lupetto dovrà sforzarsi di individuarli entro un dato tempo (contare fino a 10).

Nei giochi che seguiranno ora, vengono chiamati solo uno o due giocatori, mentre gli altri lupetti sono "spettatori"; per quanto anche questa parte sia divertente; il Capo deve tuttavia fare attenzione affinché ogni lupetto, a turno, abbia parte attiva - naturalmente non allo stesso gioco ma in una serie di giochi dello stesso tipo.

Una buona regola per evitare gli "Io, Akela!", consiste nel chiamare solo quelli che non lo domandano.

46. Il ritrovamento del tesoro Intelligenza.

Un lupetto con gli occhi bendati cerca di ritrovare e raccogliere un oggetto che il Capo ha messo per terra; gli altri lupetti cantano in coro, più o meno forte a seconda che egli si avvicini o si allontani dall'oggetto.

47. Duello alla candela Padronanza di sé - destrezza.

Due lupetti con gli occhi bendati (per mezzo di un fazzoletto piegato in due) si sforzano di spegnersi l'un l'altro la candela che hanno in mano (attraverso il fazzoletto, devono intravedere un po' la fiamma).

48. Il domestico e il padrone Intelligenza.

Occhi bendati. Il domestico ha in mano un mazzo di chiavi, che deve scuotere ogni volta che il padrone lo chiama. Egli tenta però di confonderlo cambiando posto.

49. Sbarazzare le seggiole Padronanza di sé.

Disporre al centro del cerchio cinque seggiole e su ciascuna di esse un turacciolo. Due lupetti con gli occhi bendati devono cercare di impadronirsi dei turaccioli girando intorno alle seggiole, ma ogni qual volta ne trovano una vuota, devono deporre uno dei sugheri che hanno già preso. Vince quello che riesce a recuperare quattro.

50. I piedi nel piatto Padronanza di sé - destrezza

Si dispongono al centro una seggiola e quattro scatole da conserva. Al segnale, due lupetti con gli occhi bendati si sforzeranno rispettivamente uno di mettere i piedi della seggiola nei barattoli, e l'altro invece di mettere questi stessi barattoli sopra la seggiola.

51. I due ciechi Intelligenza.

Il Capo lancia una moneta in mezzo al cerchio e i "ciechi" (due lupetti con gli occhi bendati) devono cercare di ritrovarla.

4 IL GIOCO TECNICO

"Senza che nemmeno lo supponessero, in quel pomeriggio di giochi sotto il sole, imparavano delle cose che avrebbero ricordate e sarebbero poi state loro utili in tutti i giorni della loro vita "
(B.P.)

Numerosi capi provano una seria difficoltà ad introdurre la tecnica (Zampa tenera; 1^a e 2^a stella) (4) nelle loro riunioni di Branco e, se occorre sopprimere qualcosa per mancanza di tempo, molto spesso verrà sacrificata proprio questa parte del programma ...

E tuttavia, basterebbe rileggere il "Manuale dei Lupetti" di B.P. - oppure "Lettere ad un lupetto" di Gilcraft - per scoprire quale sia il tono da prendere e il modo di presentare queste attività, e quale sia la loro importanza.

Non si potrebbe certo chiamare Lupettismo l'attività di un Branco, nel cui programma la tecnica non trovasse una larga parte (5); d'altra parte dobbiamo ricordare che è proprio la tecnica che - mediante le sue attività molto pratiche e il senso dello sforzo che esige - porta il necessario correttivo all'atmosfera fittizia della Giungla e di certi giochi; l'una non può stare senza l'altra, e l'una completa l'altra.

Il Capo che si accontentasse di guidare il suo Branco solamente per mezzo della Giungla e del gioco, correrebbe il rischio di educare il bambino nel mondo chiuso dell'infanzia, e di non dargli quasi niente per il momento in cui ne uscirà. Ed è forse qui uno dei motivi dell'allontanamento di esploratori tori ex-lupetti, che è stato notato in certe unità.

La tecnica costituisce di per sé stessa una prima tappa nel tirocinio pratico della vita; dà al ragazzo delle "abitudini" e dei "riflessi" che dureranno tutta la vita, e che avranno ben più importanza di quanto non si sia generalmente portati a credere.

Fra le caratteristiche che formano la personalità dell'adulto, se ne distinguono infatti alcune che sono, per così dire, "innate" e cioè i difetti da cui è particolarmente difficile liberarsi, e certe qualità che restano connaturate e irremovibili.

Comunemente tali difetti e tali qualità sono precisamente quelli che si acquistano all'età lupetto. Un ragazzo che sappia fabbricare con le proprie mani mille cose diverse, diventerà nove volte su dieci un uomo capace di cavarsela nella vita, mentre invece un bambino timido e pauroso, che non è stato scosso mediante, per es., delle sane attività fisiche, ha molte probabilità di restare un pavido per tutta la vita.

B.P. vuol far comprendere proprio questo, quando dice che a questa età il ragazzo "è particolarmente malleabile".

La saggezza della Giungla, col suo programma così semplice, orienta molto opportunamente lo sforzo del bambino verso quelle qualità, nei cui riguardi l'abitudine al male, o anche semplicemente una cattiva piega, rischiano di riuscirgli definitivamente funeste. D'altronde un'osservazione un po' approfondita delle varie attività distribuite nella tecnica lupettistica, mostra che i quattro punti di B.P. vi hanno parte preponderante e questa constatazione indica ancora una volta lo spirito in cui deve lavorare il Capo.

Essa stabilisce che è soprattutto per mezzo della tecnica che il lupetto verrà preparato allo spirito del metodo scout, e in conseguenza si troverà ad aver salito alcuni gradini nella scala delle grandi qualità scout ed una volta che il ragazzo è sulla buona strada, non ci sarà motivo di vederlo fermarsi.

Un principio, da non perdere mai di vista, è che la saggezza della Giungla deve impregnare la vita di tutto il Branco. E poiché è proprio lo spirito "famiglia felice" che costituisce l'atmosfera favorevole all'influenza del Capo esso dovrà venire sfruttato al massimo in favore della tecnica. Per conseguenza, quando si fa della tecnica, non si può ammettere la divisione del Branco in gruppi (si potrebbe perfino dire, in "classi").

(4) I termini Zampa Tenera, 1^a e 2^a stella corrispondono agli attuali Lupo della Legge, Lupo della Rupe e Lupo Anziano

(5) In questo capitolo vengono presentate le tecniche dello "scouting" tradizionalmente legate all'età lupetto; è quindi un utile riferimento per individuare quali tecniche utilizzare in Branco, escludendo quelle tipiche del Reparto

D'altra parte, qualunque azione educativa presso il bambino deve venire ripetuta sovente; non si può abbandonare un argomento fino a che non sia stato "lavorato" sotto tutti i suoi aspetti, e che ogni lupetto non sia stato "raggiunto" particolarmente.

Orientando lo sforzo del ragazzo ora su un punto, ora su un altro, senza preoccuparsi di un risultato certo, corriamo il rischio di farne un essere incostante, forse sempre pronto a ben fare, ma che non acquista nessuna abitudine profonda; agendo in questo modo, non "modelliamo" il bambino.

Vi sono molte maniere di introdurre la tecnica nella vita del Branco; il gioco ne è un'ottima, tanto più che alcuni argomenti per la 1^a e 2^a Stella si prestano particolarmente per i giochi. Bisogna però rispettare lo spirito di ogni attività, quindi: evitare di fare della tecnica solo per mezzo del gioco.

Citiamo, sempre a titolo di esempio :

GIOCHI SULLA BANDIERA (6) (7)

52. I gettoni Intelligenza.

Ogni lupetto riceve un gettone - o nero, o giallo, o rosso - che deve immediatamente nascondere. Al via, tutti si mettono in caccia e cercano di prendere un altro lupetto (presa qualsiasi). Quando uno ci riesce si fa cedere dal lupetto "morto" il suo gettone (o uno dei suoi gettoni se ne aveva già recuperati altri). Vince il lupetto che ha ricostituito il maggior numero di bandiere belghe.

N.B. - Eventualmente, dare due gettoni però dello stesso colore (2 vite) (vedere al capitolo VII i diversi tipi di presa).

53. Il contro - spionaggio Intelligenza.

Si delimita sul terreno di gioco una zona pericolosa, dalla quale sono esclusi tutti gli "stranieri"; solo i veri "belgi" possono attraversarlo. Questa zona è sorvegliata da un Capo che, ogni tanto, autorizza il passaggio (segnale); i lupetti si sforzano allora di passare senza farsi prendere dalla "guardia" (presa toccando); se però vengono catturati, devono rispondere alle domande della guardia sul significato dei colori della bandiera (date, storia, ecc.). Se riescono a rispondere esattamente per due volte di seguito, vengono arruolati nelle guardie e conducono a loro volta da capo i lupetti che riescono a prendere; se invece le loro risposte non sono soddisfacenti, vengono esclusi dal gioco come "stranieri".

54. Formare la bandiera. Intelligenza.

Si prepara una certa quantità di cartoncini dei colori nazionali, badando però che siano in numero diverso per ogni colore (per es. 6 neri, 8 gialli e 10 rossi). In ogni caso, il loro numero totale deve essere uguale a quello dei lupetti. Li si colloca poi in fila, per terra o su una panca, e al via ogni lupetto si precipita verso questa panca, afferra un cartone, ne guarda il colore, e cerca immediatamente di trovare altri 2 lupetti, in modo da formare con i loro rispettivi cartoni, una bandiera - o belga, o vallone, o fiamminga. Quelli che non riescono a sistemarsi vengono esclusi dalla successiva ripresa del gioco che continua fino a quando non resta che una sola bandiera belga.

N.B. - Naturalmente ad ogni ripresa bisogna togliere tanti cartoni quanti sono i giocatori eliminati, cominciando, per es., dai cartoni gialli. Bisogna infatti fare attenzione che ne restino sempre di più di un colore che di un altro, perché vi sia ogni volta la possibilità di compiere nuove eliminazioni.

(6) Questi giochi - riferiti alla bandiera e alla storia belga - potranno facilmente venire adottati dai singoli Capi Branco, sostituendo ai colori della bandiera belga quelli italiani, ecc.. Al "Gioco del 1830" si può per es. sostituire un "Gioco del 1859", fra piemontesi e lombardi da una parte, e austriaci dall'altra (N.d.T.)

(7) Personalmente non scarterei questi giochi per dare ai lupetti il senso dell'unità del nostro Paese che in questo periodo storico è senz'altro un valore da riproporre

55. Il gioco del 1830 Intelligenza - fraternità.

Il Branco è diviso in tre gruppi, ed i lupetti di ciascun gruppo ricevono rispettivamente o una bandiera fiamminga, o una olandese, o una vallone. Queste bandiere sono dei cartoncini che si mettono sul berretto oppure dei pezzi di carta che si appuntano sul petto con uno spillo, in modo che siano ben visibili. Il terreno di gioco è diviso anch'esso in tre parti, di cui una più grande nel mezzo (dove staranno gli Olandesi) e due più piccole sulle estremità, una per i Fiamminghi e l'altra per i Valloni. Al segnale, Valloni e Fiamminghi devono cercare di riunirsi; gli Olandesi possono prendere i Valloni o i Fiamminghi che trovano isolati sul loro territorio, ma quando un Vallone od un Fiammingo possono ritrovarsi senza essere presi, e si danno la mano, possono da quel momento prendere gli Olandesi (per prendere l'avversario occorre toccarlo).

N.B. - Nel proprio territorio, Fiamminghi e Valloni sono "tabù. Notare che gli Olandesi devono necessariamente avere la peggio; quindi bisogna poi ricominciare il gioco mutando i campi, e determinare il vincitore in base al tempo (per es.: il campo belga che ha impiegato meno tempo per "cacciare" gli Olandesi fuori del territorio). Non trascurare i richiami e gli accostamenti storici.

56. Significato dei colori Intelligenza.

Come per il gioco n. 54, vengono preparati dei cartoni dei diversi colori della bandiera; al segnale, i lupetti vanno a prendere un cartone, e si riuniscono fino a tre per ogni colore. I gruppi così formati devono cercare di rappresentare il loro colore per mezzo di una scena mimata. Quello che riuscirà a fare la scena più bella verrà portato come esempio.

N.B. - Prendere i significati indicati su "Piste della Giungla".

GIOCHI SUI NODI

E' da osservare che i nodi costituiscono una delle rare prove che esigono un tirocinio "individuale"; sembra anzi che un metodo che dà ottimi risultati (anche se non è il più rapido ... cosa che è essenziale) consiste nel dare una corda al ragazzo, collocarlo davanti a un tabellone dove veda il disegno del nodo fatto con della corda grossa, e lasciare che se la cavi da solo.

In genere, il ragazzo che non ci riesce, e dà così prova di una particolare mancanza di abilità, deve venire individuato dai capi e seguito in modo speciale. Questa inettitudine che i nodi permettono di scoprire, domanda infatti una profonda attenzione ed una seria cura fin dall'età di lupetto, perché altrimenti può improntare tutta la vita.

Non bisogna esigere la "rapidità" nella confezione di un nodo fino a quando esso non sia perfettamente conosciuto, ed appunto per questo non sono sempre raccomandabili le gare di rapidità col sistema a staffetta.

57. Storia di nodi. Intelligenza - abilità manuale.

I lupetti stanno seduti in cerchio muniti di una corda per ciascuno. Il Capo comincia allora a raccontare una storia, in cui ricorrono diverse peripezie sull'impiego di nodi; via via che ascoltano, i lupetti devono fare il nodo che pensano debba essere utilizzato per l'episodio narrato e, sempre dal loro posto, lo fanno vedere al Capo (il racconto viene allora interrotto un momento per una rapida verifica).

Esempio di storia: Vittorio vuol portare fuori il suo cane, ma non trova va il collare, e ne confeziona uno con una corda Tuttavia questa corda è troppo corta, egli la allunga con uno spago che si ritrova in tasca ... Comincia la passeggiata, ma ad un tratto il cane, spaventato, dà uno strattone alla corda che si spezza, Vittorio riesce a richiamare il cane, e lo rilega... Poi, volendo entrare in un negozio dove il cane non può seguirlo, lo lega ad un palo di fronte al negozio stesso ...

58. A che cosa serve ? Intelligenza - abilità manuale.

Ogni lupetto riceve una corda, e quindi il Capo nomina un nodo; ciascuno va allora ad eseguirlo per conto suo, in modo da dimostrarne l'utilità (nodo piano fatto col laccio della scarpa, nodo del barcaiolo attorno ad un picchetto, ecc.). I capi fanno di volta in volta una rapida verifica.

N.B. - In questi giochi (come per quasi tutti quelli che esigono uno sforzo personale), l'osservazione "va bene" fatta dal Capo basterà ampiamente a premiare gli sforzi; non cercare quindi di dare dei punti; in caso darli solamente alla sestiglia.

59. Il gioco del fazzoletto coi nodi. Padronanza di sé - abilità manuale

I lupetti formano il cerchio come per il comune gioco del fazzoletto. Il Capo nomina un nodo e dà una corda ad un lupetto; questi fa il giro del cerchio, e deposita la corda dietro ad un qualunque altro lupetto che deve effettuare il nodo nel tempo che impiega il primo a fare il giro di tutto il cerchio (eventualmente due giri). Se non ci riesce sanzione per es.: togliersi il berretto al primo errore, il fazzoletto al secondo, ed essere eliminati al terzo. Finito il nodo, il lupetto corre a posare la corda dietro ad un altro.

60. La corsa dei nodi. Abilità manuale.

Le sestiglie sono allineate su una sola fila di fronte al Capo, che si mette ad una decina di metri di distanza. Ogni lupetto ha un numero, e davanti ad ogni sestiglia è deposta una corda (in caso di sestiglia meno numerosa, il capo sestiglia prende due numeri). Il Capo nomina un nodo ed un numero, e subito il lupetto di ogni sestiglia che è stato così chiamato va a prendere la corda, effettua il nodo, va a farlo vedere al Capo, lo disfa, e rimette la corda al suo posto. Si conta un punto per ogni nodo ben fatto, e se ne toglie uno per ogni nodo sbagliato.

N.B. - Con un Branco ben addestrato, si può anche fare di questo gioco una gara di velocità; si conterà allora un punto supplementare per la se sestiglia di colui che arriva primo.

61. Allungate la corda. Padronanza di sé - abilità manuale.

Le sestiglie sono disposte su una sola fila, ed ogni lupetto ha una corda un'altra corda è posata davanti ad ogni sestiglia. Al segnale, i lupetti si precipitano verso questa corda, e il primo vi annoda la sua, il secondo attacca la propria a quella del primo, e così via. Vince la sestiglia che finisce prima.

62. Corsa dei carri Intelligenza - abilità manuale.

Ad ogni sestiglia viene dato un fascio di sei corde: i lupetti devono annodarle le une alle altre e formare un "carro", che il capo sestiglia dovrà poi condurre vicino al Capo. Il carro è costituito dai lupetti che si tengono per mano, mentre le redini che sono state formate con le sei corde vengono attaccate al braccio dei due che stanno alle estremità. Si verifichino i nodi fatti (badare a che non venga fatto attorno al braccio un nodo scorsoio).

63. Che nodo è ? Intelligenza.

Uno ad uno, i lupetti vengono chiamati vicino al Capo, il quale - dopo aver fatto chiudere loro gli occhi - presenta loro un nodo da riconoscere al tatto. Si contano i punti per sestiglia.

GIOCHI DI SEGNALAZIONE

L'alfabeto semaforico non è più difficile da insegnare ai lupetti - cioè a tutto il Branco - di quanto lo siano le altre attività; alcuni capi sono riusciti a farlo in meno di venti minuti, a piccoli e grandi insieme.

Ecco il metodo che ci sembra il più interessante; dapprima si insegna la prima serie di lettere, che non offre alcuna difficoltà e vi si aggiunge la R.

Apprese queste lettere, si passa ai " contrari " : **I e X , N e U , P e J , L e Annullato**; in ultimo si imparano i " simili " : 1°) **M e S , Q e Y** 2°) **H e Z , O e W , T e Numerale , V e K**.

In sole tre o quattro riunioni, si arriverà a dei buoni risultati ; eventualmente, quando si fa l'addestramento di tutto il Branco si potrà lasciare da parte il 2° del simili (che però sarà ugualmente preteso per passare le prove), e si potrà così insistere sulle restanti diciannove lettere che offrono del resto molte possibilità di messaggi, e soprattutto permettono l'utilizzazione dell'alfabeto semaforico da parte di tutto il Branco, per la realizzazione di alcuni giochi, come per es. i seguenti :

64. Portare l'oggetto Intelligenza.

Il Branco è disposto su una sola linea, di fronte al Capo ; questo si mette a una trentina di metri (piuttosto più che meno), e trasmette con l'alfabeto semaforico il nome di alcuni oggetti che si trovano alla portata dei lupetti. Non appena compreso il messaggio, questi corrono subito a portare al Capo l'oggetto richiesto.

N. B. - Trasmettere sempre servendosi di bandierine (non con le mani). Escludere come "fuori gara", facendoli mettere da una parte, quelli che arrivano fra i primi due per due volte di seguito, e quindi rallentare la cadenza di trasmissione per quelli che provano più difficoltà.

65. Rappresentare la parola Intelligenza.

Il Capo comunica una parola qualsiasi composta di tante lettere quanti sono i lupetti di ogni sestiglia (in caso di sestiglie ineguali, troncare la parola oppure usare i diminutivi o gli accrescitivi); le lettere della parola vengono ripartite fra i lupetti, che prendono subito la posizione della propria lettera, disponendosi nell'ordine occorrente a formare la parola stessa. La sestiglia che per prima ha "rappresentato" la parola senza errori guadagna un punto. Si passa quindi alla parola successiva.

L'alfabeto semaforico può venire utilizzato anche in molti altri giochi per es., in tutti quelli nel corso dei quali i lupetti vengono chiamati con dei numeri, (giochi n° 00, 100, 160, 168...); si danno allora ad ogni giocatore almeno due lettere, e li si chiama segnalando una di esse. Non bisogna però "appesantire" troppo i giochi, abusando di questo procedimento.

Ecco qualche esempio di giochi adattati all'impiego dell'alfabeto semaforico :

66. Il contro - spionaggio Intelligenza

E' simile in tutto al gioco n. 53 ma il lupetto che viene preso deve eseguire la lettera richiestagli (contare fino a 10 per limitare il tempo permesso).

67. Gioco del fazzoletto in semaforico Intelligenza.

E' una variante del numero 59; il lupetto che fa il giro del cerchio tocca un compagno dicendo una lettera, che deve venire trasmessa prima che egli abbia fatto tutto un giro.

68. Il gioco degli ambasciatori Intelligenza.

Bisogna permettere ai lupetti di trasmettere essi stessi dei messaggi (Cosa che piace loro molto). A tale scopo, può essere utilizzato il gioco degli ambasciatori; le sestiglie vengono disposte in modo da trovarsi abbastanza lontane l'una dall'altra; al segnale un lupetto di ogni sestiglia corre verso il Capo, che comunica loro una parola; subito ciascuno di loro va a mettersi ad una decina di metri dalla propria sestiglia (in un luogo dove si trovano le bandierine), e trasmette la parola. Non appena un lupetto ha compreso il messaggio, si precipita verso il Capo, che controlla la ricezione e comunica quindi una seconda parola e così di seguito. Vince la sestiglia che ha terminato per prima la serie dei messaggi dati.

69. Variante Intelligenza.

Il Branco è diviso in due gruppi. Ogni gruppo invia presso il Capo il suo ambasciatore, il quale ritorna a trasmettere al proprio campo il messaggio che gli è stato affidato. Il gruppo che ha compreso per primo la parola trasmessa recupera il suo ambasciatore, nonché quello del campo avversario; si gioca fino a che un campo non sia completamente eliminato.

GIOCHI SULL' ORIENTAMENTO

Oltre alla conoscenza pratica della bussola, quest'attività deve dare il senso dell'orientamento in genere: il che non è poco. Infatti, se certe persone non sanno assolutamente orientarsi - ed alle volte si danno anche dei casi piuttosto comici - ciò è probabilmente dovuto al fatto che nell'età infantile non sono stati per niente iniziati a questa attitudine dell'orientamento.

Ora, è senz'altro più facile iniziare il bambino che non l'adulto - ed anche qui la tecnica lupettistica, che parte dalla conoscenza spicciola degli otto punti cardinali, costituisce una prima tappa verso l'acquisizione di questo senso pratico.

In questo campo i giochi possono abbondare; ci limiteremo quindi ai principali:

70. Conservare la direzione giusta Intelligenza - padronanza di sé - lealtà

Il Branco è disposto su di una sola fila; al segnale, tutti chiudono gli occhi, e il Capo comincia la serie dei comandi: (per es.) " Supponendo che abbiate davanti a voi il Nord, fate un passo verso Sud ... (quindi) due passi a Nord-Est ... " ecc. Dopo alcuni comandi, si permette loro di aprire gli occhi; il risultato sarà eloquente, e solamente pochi lupetti avranno conservato l'allineamento iniziale.

71. Variante Intelligenza.

Per terra, nella tana, viene disegnata una grande bussola; al segnale i lupetti si bendano gli occhi e si mescolano fra di loro. Allora il Capo ordina di dirigersi in una data direzione, e ognuno cerca di eseguire l'ordine, fermandosi quando crede di trovarsi nel punto indicato. Si può allora togliere la benda, e constatare gli errori. Ricominciare da capo due o tre volte.

72. Cercare il tesoro (da farsi in aperta campagna) Intelligenza.

Le sestiglie ricevono una lettera suggellata che non potranno aprire altro che in un luogo determinato (indicato sulla busta). Questa lettera indica la direzione da prendere per scoprire un tesoro (indicazioni di orientamento e altre).

N.B. - Essere molto precisi sui punti di riferimento, che devono essere esatti e ben visibili: posizione del sole al momento del gioco, una certa chiesa in lontananza, ecc.

Esempio di messaggio: dirigetevi verso nord e quando incontrate un sentiero, seguitelo in direzione Est fino al punto in cui viene tagliato da un ruscello. Seguite il ruscello verso Sud; troverete un grande albero sul cui tronco è disegnata una croce bianca. Troverete allora delle altre croci bianche; seguitele; sotto la decima è nascosto il tesoro. Se non trovate, tornate indietro fino al punto dove pensate esservi sbagliati , e ricominciate di lì !

Il gioco sarebbe molto più interessante, se fatto con delle bussole.

73. Trovare il proprio posto Intelligenza.

Si prepari una serie di cartoni su cui è indicato un punto cardinale (2 cartoni per ogni punto) e si distribuiscano poi ai lupetti che dovranno però guardarli solamente al segnale. Quando questo viene dato, ognuno corre a occupare il proprio posto su una rosa dei venti che sarà stata precedentemente disegnata a terra e recante la sola indicazione del Nord. Vi saranno così due lupetti per ogni punto, e il primo arrivato colloca davanti all'altro; si fa allora il totale dei punti guadagnati da ogni sestiglia (due punti per ogni lupetto in prima fila, un punto a quelli in seconda). Se ci sono più di sedici giocatori, aumentare il numero dei cartoni; i lupetti arrivati terzi non guadagnano nessun punto per la loro sestiglia.

74. Chi va al bosco perde il posto Intelligenza.

Si disegna per terra una rosa del venti, ed ogni punto viene occupato da due lupetti, uno davanti all'altro; al centro del cerchio così formato si mettono altri due lupetti. Il Capo nomina due punti cardinali, e subito quelli che li occupano devono cercare di scambiarsi il posto, mentre i due al centro si precipitano ad occupare i posti lasciati momentaneamente liberi. I due giocatori restati fuori si mettono in mezzo e il gioco ricomincia.

75. Variante Intelligenza - destrezza.

Stessa disposizione del gioco precedente, ma in mezzo un solo lupetto, che sostiene un bastone verticale con la punta appoggiata a terra; a un dato momento, egli chiama un punto cardinale, e contemporaneamente lascia andare il bastone. Il lupetto che sta in prima fila nel punto nominato deve precipitarsi e cercare di impugnare il bastone prima che sia caduto. Se ci riesce, torna al suo posto dove si mette in seconda fila, ed il gioco continua. Se no, si mette in mezzo, e l'altro va ad occupare il suo posto.

N.B. - Per questi ultimi tre giochi, cambiare ogni tanto, per la ripresa, la posizione del Nord.

GIOCHI DI MOWGLI ED ESERCIZI FISICI

Questo insieme di prove per la prima e la seconda stella (capriola, salto alla quaglia, camminare a piè zoppo, lancio della palla, salto alla corda, salto in altezza ed in lunghezza, corse) sono fra quelle che il lupetto riesce a passare quasi naturalmente, per averle viste fare e per dono di imitazione; d'altronde il suo bisogno di vita e di movimento mette queste attività nella sua vita quotidiana. Tuttavia, lo stesso B.P. , ci dice: " Non accontentatevi di lasciarlo correre, ma dategli dei consigli, aggiungendovi anche, se non soffrite di obesità, l'esempio pratico e insegnategli a correre, a saltare in lunghezza ed in altezza, a gettare una pietra, a lanciare una palla ed a riceverla.

Alla base di tutti questi esercizi c'è molto spesso una " difficoltà " da vincere, un "segreto" da scoprire ed imparare ... : un certo modo di mettere la mano per prendere la palla al volo, di bilanciare il corpo per il salto, di regolare la respirazione per la corsa. Questo " segreto ", che è tutta una scuola sull'armonia, l'eleganza e l'agilità dei movimenti, viene dalla maggior parte dei ragazzi scoperto ed applicato abbastanza facilmente, ma quando è stato imparato male è spesso difficile ottenere la correzione; certi ragazzi si dimostrano alle volte particolarmente " pesanti " , ed esigono una pazienza infinita da parte del Capo . Osservate però la loro gioia profonda quando ci riescono: ne acquistano una "fiducia in se stessi" ed un'audacia tutta speciale.

Un addestramento graduale ci permette di farne dei ragazzoni robusti e disinvolti che non temono lo sforzo e cercano di ottenere risultati sempre migliori.

Un Capo Branco si è un giorno dedicato particolarmente al più goffo del suo Branco; quando a furia di pazienza e di esempi, riuscì a fargli "comprendere il segreto" del salto in lungo (unire i piedi durante il salto e portare le mani in avanti), il ragazzo arrivò a saltare fino a tre metri e mezzo; era talmente contento che avrebbe saltato per un'ora.

Per ottenere dai loro lupetti lo sforzo desiderato, certi capi usano - a proposito di queste prove - un'abilità tutta psicologica, ripetendo loro, per es. , il classico slogan : " E' così che si diventa forti, che si diventa uomini". Nello spirito di quanto è stato detto alla fine del 1° capitolo, ricordiamo che c'è una formula più esatta: " Bisogna imparare a servirsi di ciò che Dio ci ha dato "... " Bisogna essere forti per potere meglio servire Iddio ".

La maggior parte di questi esercizi può entrare incidentalmente in molti giochi od essere utilizzata per le corse a staffetta; anche qui però non dobbiamo chiedere, come scopo principale, la rapidità di movimento - causa spesso di risultati deplorabili - ma dobbiamo invece sforzarci di ottenere la perfezione e l'eleganza di esso.

Le "Olimpiadi", organizzate nel modo qui descritto, sono molto interessanti:

76. Olimpiadi Destrezza - resistenza fisica - padronanza di sé.

Per questo genere di riunione, si deve anzitutto chiedere ai nostri ragazzi di portare scarpe da ginnastica o scarpe di corda (evitare quindi il selciato o il cemento come terreno di gioco), e - se il tempo è favorevole - si faccia loro togliere il fazzolettone e il maglione.

Il Branco viene disposto su una sola linea, ed ogni lupetto deve ricordarsi bene il proprio posto. Al segnale, parte il primo della fila, esegue l'esercizio richiesto, e poi va a mettersi in "coda" alla fila stessa, mentre intanto parte il secondo; e così di seguito.

N.B. - Esigere il silenzio più assoluto e fare attenzione, senza però accelerare il ritmo, che nessuno batta la fiacca.

La difficoltà dell'esercizio, quando ciò è possibile, deve venire gradatamente aumentata (alzare la corda per il salto in alto, aumentare lo spazio per il salto in lungo, far elevare il dorso per il salto alla quaglia). In caso di insuccesso adottare la regola: " Si perdona una volta ma non la seconda " ; il ragazzo viene allora mandato tra gli " spettatori " ed è questo il momento in cui il Capo deve mostrare loro come bisogna fare. Per le corse, organizzarle a piccoli gruppi, i cui vincitori disputeranno poi la " finale ". Ottenere dai ragazzi lo sforzo decisivo che farà loro superare il principio di " sfinimento ", e provocare subito dopo la distensione e l'esercizio respiratorio profondo.

Quando il Branco è ben addestrato, si può anche tentare alla stessa maniera una piccola corsa a ostacoli, con passaggio di fossati, salto al di sopra di bassi cespugli, passaggio al di là di un ramo posto a 50 cm di altezza, mucchi di sassi ... , ecc.

Il lancio della palla deve sempre richiamare tutta l'attenzione dei capi.

E' chiaro che certi ragazzi non ci riescono, e sono proprio quelli che domandano di essere più incitati.

Così come i nodi svelano i maldestri, il lancio della palla permette di scoprire i poco disinvolti ed i poco agili.

Anche in questo campo, la pazienza del Capo deve aver partita vinta ed in questo senso i giochi con la palla - che bisogna sfruttare a fondo - non devono soprattutto lasciare da parte questi piccoli sfortunati.

1^a SERIE : IMPARARE A LANCIARE LA PALLA NELLA DIREZIONE VOLUTA

77. Tre varianti della "palla cacciatrice" Destrezza - resistenza fisica.

Il cacciatore si sforza di colpire con la palla gli altri lupetti che, se sono toccati, diventano cacciatori con lui (dare a questi un segno distintivo).

78. 1^a Variante Destrezza - resistenza fisica.

Un lupetto viene fornito di uno "scudo" (eventualmente il coperchio di una marmitta) e gli altri giocatori si sforzano di colpirlo con la palla ; quello che ci riesce prende lo scudo, e viene "cacciato" a sua volta.

79. 2^a Variante. Destrezza - resistenza fisica - fraternità.

Il Branco viene diviso in due campi (dare segni distintivi) che si mescolano. Si mette in gioco una palla (o parecchie), ed i lupetti di un campo devono cercare di colpire quelli dell'altro. Quando un giocatore è toccato, mette un ginocchio ~ terra e chiama soccorso, immediatamente, un lupetto del suo campo gli può venire in aiuto, se lo carica sul dorso e lo porta dal Capo che gli ridà la "vita".

N.B. - Il lupetto che ne porta un altro è "tabù".

- Dare tante vite quante si vuole, e ad un dato momento annunciare che non si può più "rinascere"
- Per questi giochi di " palla cacciatrice ", bisogna ottenere l'assoluto rispetto delle seguenti regole :

- 1) non correre con la palla
- 2) non mirare ad un giocatore che si trovi a meno di quattro passi
- 3) non strappare la palla dalle mani

- Adoperare palle di gomma, e soprattutto evitare quelle di stoffa.

80. Nel quadrato Destrezza.

Corsa a staffetta - Davanti a ciascuna sestiglia si disegna un quadrato dove si mette un berretto (6 m. o più di distanza) ; si tratta di lanciare la palla nel quadrato in cui sta il berretto, ricominciando sempre fino a che non ci si riesce. Si passa allora la palla al successivo ...

81. Il massacro Destrezza.

Si disegnano col gesso due grandi cerchi concentrici. I lupetti si trovano tutti nel cerchio interno, tranne uno che sta fuori dal cerchio esterno e che cerca di colpire con la palla quelli del cerchio interno. Quando un lupetto è preso, esce dal cerchio e, insieme col primo, cerca di colpire gli altri ; vince l'ultimo che resta nel cerchio. Le mani sono invulnerabili.

82. Variante Destrezza.

Fra due campi, uno all'interno e l'altro all'esterno del gran cerchio. Invertire le parti non appena il primo è stato eliminato; vince il campo che resta più a lungo nel cerchio.

83. La mosca Destrezza.

Il Branco forma un gran cerchio, con i lupetti a due o tre metri di distanza, al massimo, l'uno dall'altro. Una palla passa da un giocatore all'altro, ed il primo che non l'acchiappa deve mettersi nell'interno del cerchio, mentre tutti gli altri cercano di colpirlo con la palla (non tirare troppo basso, le mani sono invulnerabili). Non appena viene toccato, tutti scappano, mentre quello corre dietro la palla e si sforza di prenderne un altro. Se ci riesce, ci saranno due giocatori in mezzo, se no, continua solo.

84. Pallone rimbalzato Destrezza.

Due campi: l'uno forma un cerchio, e l'altro sta nell'interno di questo. I lupetti ricevono un pallone, e devono cercare di prendere quelli in mezzo, colpendoli di rimbalzo sotto le ginocchia. Quando un lupetto è preso, lascia il gioco, oppure si mette anch'egli nel cerchio, e continua a giocare nell'altro campo.

N.B. - Si può anche giocare con un lupetto in mezzo al cerchio, che viene via via sostituito da quello che lo ha preso.

85. I gladiatori Destrezza.

Due lupetti, armati di uno scudo e separati da una corda, devono cercare di toccarsi l'un l'altro per mezzo di una palla. Si può anche aumentare il numero dei "gladiatori" e mettere in gioco parecchie palle; gli altri lupetti costituiscono allora la "riserva", suddivisa fra i due campi, in modo che quando un gladiatore è preso viene sostituito da un compagno, fino all'eliminazione di un campo.

86. Carro armato Destrezza - padronanza di sé - fraternità.

I lupetti vengono divisi in gruppi di quattro o cinque, e formano un "carro armato" dandosi la mano in cerchio rivolti verso l'esterno. Uno di loro sta in mezzo: egli è il "capitano" del carro armato, e deve sforzarsi di prendere - lanciando delle palle - gli altri capitani. Se è preso cambia di posto con un altro lupetto del carro, che diventa capitano sua volta. Il carro può spostarsi, sia per recuperare le palle che rotolano al suolo, sia per avvicinarsi agli altri carri armati. Quando tutti i lupetti di un carro sono passati al posto di capitano, il carro armato è considerato distrutto, e si ritira dal gioco. I lupetti del carro possono proteggere il loro capitano intercettando con il loro corpo la palla.

2^a SERIE: IMPARARE A LANCIARE E A RIPRENDERE

87. Pallone riacchiappato Destrezza.

Corsa a staffetta - I lupetti corrono verso il traguardo passando ad un certo punto sotto una corda tesa a due metri e mezzo di altezza; essi devono, prima di passarvi sotto, lanciare una palla al di sopra della corda, e quindi riprenderla prima di continuare la corsa.

88. Lancio a staffetta Destrezza.

I capi sestiglia stanno davanti alla rispettiva sestiglia (ad almeno sei metri di distanza). Essi lanciano una palla al primo lupetto, che gliela rimanda, e poi si mette in ginocchio, e così via di seguito per tutti i successivi. Ad ogni errore si ricomincia da capo.

89. 1^a Variante Destrezza.

Invece di inginocchiarsi, i lupetti si vanno a mettere dietro la sestiglia. Si può anche adottare la seguente formazione: ogni sestiglia è divisa in due parti uguali, che si allineano una di fronte all'altra, alla distanza di sei metri.

90. 2^a Variante Destrezza.

I lupetti sono a tre o quattro metri l'uno dall'altro. La palla passa dall'uno all'altro, e l'ultimo, non appena la riceve, risale tutta la fila e ricomincia da capo. Qualsiasi palla mancata deve venire lanciata di nuovo.

N.B. - Per questi tre giochi, si possono aumentare gradatamente le difficoltà: distanze maggiori, cambio di mano, lancio all'indietro ecc.

91. Passare la palla Destrezza.

Il Branco forma un grande cerchio, ed i lupetti sono numerati per due: i numeri 1 formano un partito, ed i numeri 2 l'altro. Due lupetti di partito diverso e posti in due punti opposti del cerchio, ricevono una palla; al via, la passano - nello stesso senso - al primo lupetto del loro partito, che la passa al secondo, e così via. Vince il partito, la cui palla riesce a raggiungere l'altro.

92. Palla prigioniera Destrezza - fraternità.

Il Branco è diviso in due campi A e B, ed anche il terreno di gioco (rettangolare), è diviso in due parti eguali (A e B) da una linea ben visibile. Alle due estremità, viene delimitata una stretta striscia di terreno - A' e B' - che costituisce la prigione del campo avversario, quindi A' è dalla parte di B, e B' dalla parte di A. Ogni giocatore, dal suo campo, si sforza di colpire, per mezzo di una palla i giocatori del campo avversario; quando uno è preso, passa nella "prigione" e si trova così separato dal suo campo da tutta la lunghezza di quello avversario; potrà tuttavia liberarsi se, riuscendo a ricevere la palla, può colpire a sua volta un giocatore avversario. Vince il campo che riesce ad imprigionare tutto quanto l'altro. Se il terreno non è delimitato da due muri (il che è interessante per i rimbalzi delle palle) mettere dei capi che rinviino la palla in gioco.

93. Cavalli e cavalieri Destrezza - resistenza fisica.

Si divide il Branco in tante coppie, che si dispongono in cerchio; i "cavalieri" montano sui loro "cavalli", e si passano la palla dall'uno all'altro; non appena però un cavaliere lancia la palla, tutti i cavalli abbandonano i loro cavalieri e fuggono, mentre quel cavaliere si precipita verso la palla e cerca, dal punto in cui la ha raccolta, di cogliere un cavallo. Se non ci riesce, si ricomincia il gioco, ma i cavalli diventano allora cavalieri.

N.B. - Fare attenzione a mettere in campo lupetti di eguale forza.

94. Campo azzurro Destrezza - resistenza fisica.

Il Branco è diviso in due campi (dare segni distintivi), che però sono mescolati fra loro. Si lancia in gioco un pallone, e i giocatori di ciascun campo si sforzano di intercettarlo a loro vantaggio, e di passarselo per 10 volte di seguito senza che tocchi terra o vada in mano ad un giocatore avversario; non si può rilanciare la palla al giocatore che l'ha intercettata.

95. Pallone in fortezza Destrezza.

Due campi, l'uno forma un cerchio in mezzo nel quale sta il capitano, l'altro cerca di lanciare una palla, od un pallone, nell'interno del cerchio. Ogni volta che ci riesce, guadagna un punto, e nel cerchio si cambia di capitano. Naturalmente, i lupetti che formano il cerchio si sforzano di intercettare la palla al passaggio, mentre il capitano cerca di afferrarla prima che tocchi terra. Invertendo i campi - e dopo lo stesso tempo di gioco - si vede quale dei due ha totalizzato più punti.

96. Pallone sopra la corda Destrezza. (v. il volley-ball nei giochi sportivi, n. 145)

Il terreno di gioco, ben delimitato e rettangolare, è tagliato da una corda tesa all'altezza delle mani alzate. Il Branco è diviso in due campi, posti uno di qua ed uno di là della corda. Il gioco consiste nel far passare un pallone al di sopra della corda, e nel riprenderlo prima che tocchi terra: ogni volta che tocca terra, o che è mandato fuori campo si conta un punto per gli avversari.

N.B. - Dare ai giocatori un posto ben determinato e dopo un certo tempo cambiare i posti. Si può sostituire la corda con una striscia di terreno di 3 o 4 metri di larghezza.

97. Il campo distrutto Destrezza.

Si delimita un rettangolo di terreno, tagliato a metà da una linea ben visibile, e si divide il Branco in due partiti uno per parte della linea, e ciascuno occupa un settore del terreno. Si lancia poi in gioco una palla, che verrà lanciata da un campo all'altro: ogni giocatore che la prende al volo passa nel campo avversario. Vince il campo che passa completamente dall'altra parte.

ALTRI GIOCHI DI MOWGLI

98. Ambasciatori a piè zoppo Destrezza.

E' simile ai giochi n. 68 e 69, solo che la parola da trasmettere in semaforico è sostituita da un numero da disegnare per terra camminando a piè zoppo .

99. Passaggio del fiume Destrezza .

Corsa a staffetta. Bisogna passare il "fiume" a piè zoppo mettendo il piede solamente dentro dei cerchi più o meno grandi, disegnati col gesso.

100. Combattimento di cifre Destrezza - resistenza fisica.

Due campi. I lupetti di ciascun campo vengono numerati e poi schierati di fronte al Capo avversario ad una certa distanza. Quando il Capo chiama un numero, i giocatori, che hanno questi numeri partono subito a piè zoppo e, non appena si sono avvicinati, si sforzano di far perdere l'equilibrio all'avversario. Appena uno mette a terra il secondo piede si conta un punto per gli avversari.

N.B. - Far tenere le braccia conserte.

101. A chi va più lontano Resistenza fisica.

Come per la corsa a staffetta: il primo lupetto di ogni sestiglia salta il più lontano che gli è possibile, il secondo salta a sua volta partendo dal punto a cui è arrivato il primo, e così via. Vince la sestiglia che arriva più lontano.

N.B. - E' bene far effettuare il salto in lunghezza sopra qualche cosa: fossato, fascio di paglia, ecc..

102 . Salto alla quaglia Destrezza - resistenza fisica.

Corsa a staffetta. Il primo lupetto fa la "gobba", il secondo salta, e va a mettersi nella stessa posizione un po' più in là, ecc.. Quando hanno saltato tutti, il primo salta a sua volta tutti gli altri, poi salta il secondo, che va a mettersi dietro il primo, il terzo che va a mettersi dietro al secondo, e così via.

N.B. - Per il salto alla quaglia , bisogna cercare di ottenere tanto la sveltezza, quanto l'eleganza e la elasticità del salto.

GIOCHI DIVERSI SULLA TECNICA

N.B. - Non bisogna cercare di mettere sotto forma di gioco tutte le attività della tecnica: le conversazioni, le storie, il "colpo d'occhio" (ispezione) di Akela, le dimostrazioni, la Giungla, sono altrettanti mezzi di lavoro che non bisogna trascurare (8).

103. Il gioco delle " Parole maestre " Intelligenza

Come per il Gioco del Re, i lupetti devono passare fra due linee, al di là delle quali sono "tabù". Nel mezzo stanno i capi, che - quando toccano un lupetto - nominano un animale della Giungla; il lupetto preso deve allora dire immediatamente la Parola Maestra di questo animale, altrimenti resta in mezzo, ed aiuta i capi a prendere gli altri lupetti.

Parole Maestre:

Akela: Buona caccia a tutti quelli che rispettano la legge della Giungla.

Baloo: La Giungla è grande ed il cucciolo è piccolo; che egli faccia silenzio e mediti.

Bagheera: Zampe che non fanno rumore, occhio che vede nella notte...

Kaa: Cuore coraggioso e lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla

Chil: Siamo dello stesso sangue, tu ed io.

104. Il gioco del saluto Padronanza di sé.

Il Branco è disposto in cerchio: un lupetto fa il giro e, passando dietro ad un altro, gli dà un colpetto nel dorso; l'altro deve partire subito in senso opposto, e quando i due si incontrano, si fanno un bel saluto lupetto, dicendosi rispettivamente: "Buona Caccia, come stai ? " - " Benissimo, grazie ! ". Compiuta questa cerimonia, fanno dietro front, e cercano ciascuno di arrivare per primo ed occupare il posto restato libero. Quello che arriva ultimo ricomincia il gioco.

105. Il gioco dei folletti e dei coboldi Spirito di osservazione.

Durante un gioco in cortile, un Aiuto Capo Branco va nella Tana a mettere tutto sottosopra. Si annuncia allora ai lupetti che i coboldi sono passati per la Tana, e si chiede loro di rimettere tutto in ordine in un brevissimo tempo fissato prima che Akela si accorga del disastro.

N.B. - Guardare bene se tutto è al suo posto. Una variante è questa: un giorno in cui nella Tana vi sia molto disordine, Akela annuncia di aver saputo proprio allora dell'arrivo sicuro o di un altro Capo, o di un visitatore. Questo dovrebbe giungere fra pochi minuti, ma i capi gli andranno incontro e faranno in modo di trattenerlo, e non aprirgli la porta che dopo, per es., dieci minuti precisi: in quel momento tutto dovrà essere in ordine, ed i lupetti seduti al loro posto e intenti a cantare una canzone convenuta. Si lascia un orologio ai lupetti, e si affida loro la cura di rendere il locale impeccabile (non dare troppo tempo).

106. Il Branco è schierato su una sola fila, davanti alla quale, a tre metri d'intervallo l'una dall'altra, si tracciano 3 linee parallele alla formazione del Branco stesso. Al via, i lupetti partono e depongono sulla prima riga il berretto, sulla seconda il fazzoletto, e sulla terza il maglione. Si controlla se il fazzoletto e il maglione sono piegati bene (eventualmente attribuire punti alle sestiglie), e poi si dà il via per la corsa in senso inverso, che - questa volta - è di velocità. Un punto alla sestiglia per ogni lupetto fra i primi tre, ed un punto per ogni uniforme corretta.

107. Il messaggio Intelligenza.

Corsa a staffetta. I lupetti sono a una decina di metri l'uno dall'altro, e il Capo comunica ai primi di ogni fila un messaggio (cominciare con uno breve) che ripete due volte. Questi vanno a ripeterlo al successivo, e così di seguito fino all'ultimo, che a sua volta corre dal Capo a riferirglielo.

(8) Tra questi giochi sono compresi i cosiddetti giochi di conoscenza giungla (v. manuale "La Giungla" di F. Colombo ed E. Calvo - Ed. Ancora)

108. L'orologio Intelligenza.

Il Capo comunica un'ora qualsiasi (non mancare di sorpassare la cifra di 12), e subito le sestiglie devono prendere (coricati o in piedi) la posizione delle lancette di un orologio che segni quell'ora. Un punto per ogni disposizione esatta.

In occasione dei giochi di tecnica, il Capo deve possedere uno spirito di osservazione tale da permettergli di scoprire le capacità dei suoi lupetti; esse devono venire notate e valutate, e più tardi - alla Rupe del Consiglio, per es. - sarà data comunicazione delle prove superate (9) durante la riunione. Sarà così firmato tanto il quadro delle Cacce, la scheda della prova, od il libretto, con gran gioia dei ragazzi che saranno fieri di essere stati riconosciuti capaci a loro insaputa.

Soprattutto, non bisogna assumere come passaggio di prova un successo occasionale. bene solo le abitudini, le cognizioni reali, controllate nel corso di parecchie esperienze. I capi abituati a fare esami (i quali del resto adottano il sistema preconizzato sopra), preferiranno forse il metodo del "riscatto delle vite": un lupetto che nel corso di un gioco ha perduto la propria "vita", può riscattarla a condizione di rispondere a domande che un Capo a ciò designato gli rivolgerà (perché ti lavi i denti... fammi un nodo della rete.. recita la quarta strofa del tale inno patriottico.. ecc.). Questo non è però il momento di fare della teoria: se il ragazzo non se la cava, è meglio fargli un'altra domanda; ma se, nonostante la distrazione del gioco a cui è impaziente di ritornare, egli riesce a rispondere esattamente, si può ritenere che abbia compreso. L'abuso di questo procedimento, soprattutto poi se con spiegazioni tirate troppo in lungo, rischia però di interrompere il gioco in maniera eccessivamente brusca, e di scoraggiare il ragazzo .

A conclusione di questo capitolo, ed allo scopo di convincere sempre più il Capo della necessità di mettere la tecnica nella vita collettiva del Branco, si può consigliare il seguente sistema - che d'altronde ha avuto successo in certi branchi (10) :

La Zampa Tenera, o la Prima e Seconda Stella vengono distribuite lungo tutto l'anno; in questo modo, ogni lupetto ripete il ciclo tante volte quanti sono gli anni che passa nel Branco: ciò che appunto permetterà un'azione reale su di lui nel senso indicato sopra.

Per ciò che riguarda le prove di Zampa Tenera, mentre i Cuccioli vengono iniziati e conquistano l'insegna, tutti gli altri lupetti che hanno almeno un anno di anzianità vengono rituffati nello spirito di questa prova, e comprendono maggiormente che cosa si domanda loro in qualità di lupetti.

In quanto alla Prima ed alla Seconda Stella, i giovani lupetti dell'annata, soprattutto se sono giunti al Branco verso gli otto anni, vengono semplicemente "sgrossati"; imparano che per essere lupetti si devono conoscere certe cose, e riescono a superare tre o quattro prove al più. Gli altri, sia che abbiano già sentito parlare di queste cose l'anno prima, sia che i loro nove o dieci anni di età permettano loro uno sforzo più continuato acquistano invece l'insegna.

In questo modo, un lupetto arriva ad avere le sue due Stelle verso l'età di dieci anni (cosa che è ben lontana dall'attuale situazione), e diventa allora possibile abordarne il capitolo dei brevetti di specialità.

Possiamo del resto rilevare la logica di questo sistema: la Zampa Tenera dà uno spirito, una maniera di agire; la 1^a e la 2^a Stella danno le occasioni per mettere in pratica questo spirito. Nel primo anno il giovane lupetto viene messo nell'ambiente e nell'atmosfera, nel secondo fornisce lo sforzo richiesto per arrivare al risultato.

Non bisogna obiettare che i giovani potrebbero essere "sconcertati" da un simile metodo, che sopprime il gruppo dei lupetti a due stelle, di cui si occupava Bagheera, e permette di parlare fin dal primo momento di "come ! piegare gli abiti"; è proprio in questo modo che verrà raggiunto lo scopo e che si eviterà l'errore consistente nel diminuire lo sforzo sotto il pretesto di divertire. D'altra parte, il ragazzo possiede in sé, fin dal suo ingresso nel Branco, quell'ambizione di fare qualcosa, che non chiede che di essere soddisfatta. Con un po' di abilità, ci si arriva facilmente ad orientare quest'ardore ed a fargli fare cose meravigliose...

" L'ispirazione è nell'azione ciò che la polvere è nel colpo di fucile" (B.P.)

(9) si tratta delle vecchie "prove" che sono state adottate nei Branchi italiani dalle origini fino al 1972 (elaborazione della cosiddetta Nuova Pista); oggi possiamo dire che un'attività di Branco ben progettata deve comunque fornire ad ogni lupetto le opportunità per conquistare le sue prede personali. La difficoltà può essere quella di dare a tutti le occasioni giuste, visto che le prede sono in gran parte diverse tra lupetto e lupetto

(10) è il cosiddetto e "famoso" Ciclo Martin; sicuramente anche oggi è opportuna la ciclicità di alcune attività pur nella differenza dei diversi programmi annuali (es. la ciclicità del racconto giungla e delle relative attività)

5 LE CORSE A STAFFETTA

" Insistete sulla precisione e la cura nelle piccole cose..." (B.P.)

Le corse a staffetta sono senz'altro interessanti, anche perché possono venire utilizzate a proposito di qualsiasi cosa; presentando inoltre il grande vantaggio di esigere una partecipazione uguale di tutti i giocatori, compresi i piccoli che la timidezza e la inferiorità naturale lasciano talvolta da parte nei grandi giochi. In questo senso, devono essere raccomandate al momento in cui il Branco riceve i cuccioli (certi Branchi ammettono l'ingresso dei nuovi lupetti altro che una volta o due all'anno, il che costituisce innegabilmente un vantaggio). I "nuovi" sentono in questo modo che hanno la loro parte nella vita del Branco, e si consolida così la suggestione e l'attrattiva che questo presenterà per loro.

Per le corse a staffetta bisogna, ed è facile, ottenere una assoluta disciplina (rispetto dei limiti, partenza al momento voluto, grido di sestiglia, un perfetto allineamento alla fine della corsa, ecc...), e tutto ciò favorendo contemporaneamente gli incoraggiamenti rumorosi ai propri "campioni"; sta ai capi poi di riservare i loro ai più piccoli ed ai meno abili.

Questo genere di gioco costituisce un buon rimedio per momenti in cui l'ordine viene meno; esso si ristabilirà quasi da sé e - presentato nell'ardore del gioco di cui condiziona la vittoria - sarà piacevole ai ragazzi:

Notiamo, del resto, che nel gioco essi amano l'ordine e la regola; e la corsa a staffetta ci permette di sfruttare a fondo queste qualità.

D'altra parte, se il Capo vuole curare bene i particolari si potrà fare di questo gioco un'ottima scuola di "dominio di sé", esigendo contemporaneamente tanto la rapidità, come l'esecuzione completa e accurata dell'esercizio; questa è - non dimentichiamolo - una delle grandi qualità che dobbiamo inculcare nei nostri lupetti (2° punto della Legge).

Tuttavia, la corsa a staffetta porta in sé un pericolo: favorisce lo spirito di competizione fra le squadre e - se ripetuta troppo sovente - sviluppa lo spirito di sestiglia che rischia allora di prendere il sopravvento sullo spirito di "famiglia" del Branco. In questo caso, diviene quindi piuttosto un gioco scout che non un gioco lupetto.

Per evitare questo inconveniente, è stato consigliato l'applauso al "vincitore" da parte del "vinto"; seguendo questo uso, si scelga un grido ben determinato, che non verrà usato altro che con tale intenzione; e bisogna anche tenere che i lupetti stessi lo gridino spontaneamente, senza essere invitati dai capi.

Per regolare le partenze successive, base delle corse a staffetta, sono stati immaginati molti sistemi: i lupetti si passano un oggetto, o si toccano semplicemente la mano, oppure ancora il lupetto che "finisce la corsa" va a mettersi dietro la fila ed eventualmente passa un oggetto che di mano in mano risale fino al primo, - che solo a questo momento può partire (oppure si può "trasmettere" un colpetto nel dorso ecc.).

Il segnale di partenza più interessante è il grido "lupi, del nostro... meglio !", che però può venire sostituito da altri a piacere (es.: Cric, Crac... Bum !).

Citiamo anche due formazioni tipo, adatte a questi giochi:

1ª formazione : Sestiglie in fila, rivolte al segno-traguardo posto ad una certa distanza.

2ª formazione: Sestiglie in fila, ma suddivise ciascuna in due gruppi distanti tra di loro qualche metro, e in faccia l'uno all'altro.

Si possono inventare all'infinito nuovi generi di corse a staffetta. e gli stessi esempi che seguono possono dar luogo a numerose varianti (vedere anche le corse a staffetta citate nel capitolo della "Tecnica").

109. La bandiera Resistenza fisica.

Prima o seconda formazione. Semplice corsa di velocità fino al traguardo, e ritorno, con un oggetto da passare al successivo.

110. Palla in due Destrezza.

Prima o seconda formazione. Corsa due a due, con gli avambracci piegati e appoggiati quello dell'uno a quello dell'altro, per sostenere una palla. Il primo corre col secondo, il secondo col terzo, ecc.

111. Le cavallette Destrezza.

Prima o seconda formazione. Bisogna saltare fino al traguardo con una palla stretta fra le ginocchia, o fra i piedi.

112. Corsa con l'acqua Abilità manuale - padronanza di sé.

Prima formazione. Il lupetto versa una bottiglia d'acqua in un bicchiere; il secondo versa il bicchiere nella bottiglia, ecc. - Tenere conto, per proclamare il vincitore, della quantità d'acqua rimasta.

113. Le provviste Destrezza.

Prima formazione. Si mettono per terra dei turaccioli, schierandoli su di una linea in cui è stato segnato, mediante un cerchietto tracciato col gesso, il posto di ciascuno. Il primo lupetto deve prendere i turaccioli uno ad uno e metterli in un cestino, il secondo li deve rimettere uno ad uno al loro posto e così via.

114. Fare e disfare Destrezza .

Prima formazione. Al traguardo ci sono due scatole di fiammiferi, una piena e l'altra vuota; si tratta di vuotare la prima dentro la seconda.

115. I rocchetti Abilità manuale

Prima o seconda formazione. Il primo mette sei rocchetti uno sull'altro, corre al traguardo, poi li passa al secondo che ricomincia il gioco...

116. L'anello di corda Abilità manuale.

Prima formazione. Al traguardo c'è un grande anello fatto con una corda, nel quale ognuno deve passare il più rapidamente possibile.

117. Golf in miniatura Abilità manuale - destrezza

Prima formazione. Spingere una palla, per mezzo di un cucchiaio, dentro una piccola buca (o in un cerchietto disegnato col gesso), raccogliere poi la palla e portare il tutto al lupetto seguente.....

118. La scatola da conserva (variante del precedente) Destrezza - padronanza di sé.

Portare una scatola di latta fino al punto fissato, spingendola con un bastoncino di legno (senza farla rotolare né rovesciarla).

119. Seduti - in piedi Padronanza di sé - destrezza.

Prima formazione. Semplice corsa fino al traguardo, ma i lupetti sono seduti, ed ognuno, al momento in cui può iniziare la corsa, deve alzarsi senza aiutarsi con le mani.

N.B. - Si può giocare anche così: i lupetti sono numerati, e quando sentono chiamare il loro numero si alzano, corrono al punto fissato (o fanno il giro della loro sestiglia), e tornano al posto; ogni volta viene segnato un punto alla sestiglia del vincitore.

120. Equilibrio Destrezza - padronanza di sé - lealtà.

Prima formazione. Al traguardo c'è una scatola di latta; il primo lupetto corre al traguardo, e va ad "appollaiarsi" sulla scatola; allora parte il secondo, che però deve fermarsi di netto appena il primo perde l'equilibrio; infine prende a sua volta il posto sulla scatola ed il primo torna in sestiglia. Il terzo può partire solo dopo che il primo è rientrato, e così via; alla fine, il primo va a rilevare l'ultimo, e torna con lui.

121. La candela Destrezza.

Prima o seconda formazione. Raggiungere il traguardo con in mano una candela accesa ed una scatola di fiammiferi; ogni volta che la candela si spegne bisogna fermarsi per riaccenderla.

122. Rientro all'ovile Destrezza - resistenza fisica.

Seconda formazione. I gruppi distanziati di otto metri; il primo parte spingendo avanti col soffio un bioccolo di ovatta, il secondo rifà il percorso in senso inverso, ecc.

123. Piroetta Destrezza - resistenza fisica.

Prima o seconda formazione. Durante la corsa, in tre punti diversi segnati sul terreno, bisogna fare una piroetta su sé stessi.

124. La palla sull'asticella Destrezza.

Prima o seconda formazione. Fare la corsa tenendo una palla in equilibrio su un'asticella, e ricominciando da capo se la palla cade

125. Corsa col pallone Destrezza.

Prima o seconda formazione. Durante la corsa, fare rimbalzare cinque volte un pallone, riprendendolo ogni volta al volo.

126. Un giretto fino a Londra Destrezza.

Prima o seconda formazione. Lungo il percorso è tesa una cordicella, all'altezza di 40 cm.; si deve saltellare su un piede solo (anche per saltare la cordicella), tenendo posato sul capo un fazzoletto che non si può assolutamente toccare con le mani; se cade, si deve ricominciare.

127. I vasi Destrezza - padronanza di sé.

Seconda formazione. Il percorso è segnato da scatole di latta, sulle quali si deve camminare senza perdere l'equilibrio; se si poggia un piede in terra, si deve ricominciare.

128. Variante Destrezza - padronanza di sé.

Seconda formazione. Si deve compiere il percorso su due scatole di latta (o su due pezzi di carta robusta, un po' più grandi della suola) che si spostano uno alla volta, restando in equilibrio sull'altra.

129. 2ª Variante Destrezza - padronanza di sé.

Simile al precedente, ma le due scatole sono "fissate" ai piedi per mezzo di una corda attaccata a due punti del bordo superiore, e mantenuta tesa con le mani.

130. La famiglia Intelligenza.

Prima formazione. I lupetti devono andare al traguardo "mimando" i vari membri della famiglia nominati dal Capo (padre, madre, sorella fratello, bebè, ecc.)

N. B. - Non è una corsa di velocità; il lupetto che imita meglio guadagna un punto alla sua sestiglia . Far giudicare dagli stessi lupetti, che non possono però "votare" per la propria sestiglia
- Si può fare lo stesso gioco, facendo "mimare" gli animali della giungla .

131. La galleria Destrezza - resistenza fisica.

Prima formazione. I lupetti si tengono per le spalle, e hanno le gambe leggermente divaricate. Al via, l'ultimo passa sotto la "galleria." così formata, e va a mettersi davanti a tutti; e così di seguito con gli altri. Vince la sestiglia che arriva prima al traguardo (o i cui lupetti sono "passati" tre volte).

132. L'equipaggio cieco Intelligenza - padronanza di sé.

Prima formazione .Tutti i lupetti hanno gli occhi bendati, ad eccezione dei capi sestiglia, che stanno ciascuno in "coda" alla propria. Essi devono guidarla attraverso degli ostacoli, o girando attorno a due punti, verso un dato traguardo; le indicazioni sulla direzione vengono date a voce, o nominando punti cardinali, o ancora a gesti : colpetti sulla spalla sinistra, ripetuti dall'uno all'altro fino al primo - voltare a sinistra; colpetti sulle due spalle - andare sempre dritto...

133. Le regate Resistenza fisica - lealtà.

I lupetti stanno seduti per terra uno dietro l'altro e si tengono per le spalle, mentre i capi sestiglia sono seduti ciascuno di fronte alla propria, e danno le mani ai primi. Il Capo comanda, per es. : " partite 7 ! ", e subito le sestiglie compiono 7 movimenti completi di flessione del busto in avanti e all'indietro (così come si fa per remare) poi si precipitano verso un altro posto precedentemente stabilito, e ripetono i movimenti. Vince la sestiglia che è ritornata per prima alla sua posizione iniziale.

N.B. - Esigere il movimento completo; l'ultimo della fila deve toccare terra con la schiena; i capi sestiglia danno la cadenza.

134. Per di sopra e per di sotto Destrezza

Prima formazione. Gambe divaricate; si dà una palla al primo, che la fa passare tra le gambe - dall'uno all'altro - fino all'ultimo; questo poi, non appena la riceve, va a mettersi davanti alla fila e torna a passare la palla all'indietro, ma questa volta da sopra la testa; e così via.

N.B. - I giochi n. 131 e n. 134 possono anche combinarsi insieme.

135. Passare la palla Destrezza - resistenza fisica.

Il Branco è diviso in due gruppi: l'uno forma un cerchio, e l'altro è posto a una certa distanza. Al via, i lupetti del cerchio si passano un pallone, mentre gli altri fanno una corsa a staffetta intorno al cerchio stesso. Quindi si invertono le parti; vince il gruppo che ha passato più volte il pallone.

136 Turbine Resistenza fisica.

Prima formazione. Al via, il 1° della sestiglia fa il giro della sestiglia stessa (senza toccare gli altri); al passaggio, prende per mano il secondo e fa con lui un nuovo giro, poi trascinano via il terzo, e così via.

137. Riformate le sestiglie Resistenza fisica.

Il Branco è disposto in cerchio. Al segnale, il 1° di ogni sestiglia fa il giro esterno del cerchio, e poi tocca il secondo che parte a sua volta, mentre il primo riprende il suo posto nel cerchio, e così via.

138. Staffetta cantata Padronanza di sé.

I lupetti di ogni sestiglia sono collocati ad una certa distanza l'uno dall'altro; al via, i primi di ogni fila corrono verso il Capo, che canticchia loro una canzone nota; appena riconosciuto il motivo, vanno a loro volta a ripeterla al secondo lupetto della rispettiva sestiglia, e così di seguito fino all'ultimo, che torna allora dal Capo, per far controllare se il canto è stato trasmesso bene. Un punto per la sestiglia che arriva prima, ed un punto per ogni buona trasmissione.

139. I fazzoletti Resistenza fisica.

Il Branco è diviso in due partiti, che si allineano uno di fronte all'altro fra le due linee, ad ogni estremità, si posa un fazzoletto (in tutto sono quindi due), ed al via, il primo lupetto di sinistra di ogni fila va a cercare il fazzoletto che sta a destra, e lo porta a sinistra; non appena ha ripreso il suo posto parte il secondo, che corre in senso inverso, e così via.

N.B. - Per principio, i capi non giocano mai nelle corse a staffetta; si accontenteranno di animare il gioco con i loro incoraggiamenti. In caso di sestiglie ineguali, nella meno numerosa si designa un lupetto che farà la corsa due volte.

6 I GRANDI "GIOCHI SPORTIVI"

"Questi giochi sono utili, perché se giocati in maniera veramente leale e sportiva, insegneranno la padronanza di sé stessi".

"L'idea stoica sarà nuovissima per i lupetti, ma è pur tuttavia una grande idea". (B.P.)

Si può chiamare "gioco sportivo" (11) quel gioco che richiede una disciplina di squadra molto spinta, e cioè: intesa fra i giocatori circa la tattica da seguire, posto e compito ben determinato per ognuno, stretta collaborazione tra i giocatori della squadra, con l'esclusione di ogni gioco individuale, obbedienza alle consegne del "capitano" che dirige la squadra.

Certi Capi Branco hanno bandito questo tipo di giochi dalle loro attività, altri ne hanno talmente semplificato le regole, da farli diventare dei semplici giochi qualsiasi.

Il cap. XII del "Manuale dei Lupetti" di B.P. indica tuttavia le varie possibilità del "gioco - sportivo", dalla formazione del senso della comunità, per mezzo della squadra che sovrasta il singolo individuo, fino alla formazione individuale nello spirito "spartano", ed alla padronanza di sé necessaria per ottenere la vittoria del proprio campo.

Un branco dovrebbe così avere per un certo tempo il "suo" gioco sportivo (per 2 o 3 mesi, o per il periodo del campo), che sia diventato per lui una specie di "fissazione", e che venga giocato abitualmente, al principio od alla fine di ciascuna riunione, oppure al campo, prima di pranzo. Il successo di questo gioco domanda una preparazione pratica o psicologica; pratica, perché se per es., si tratta di un gioco col pallone, bisognerà preventivamente esercitare i lupetti per mezzo di altri piccoli giochi col pallone; psicologica, perché il Branco dovrà essere ben disposto, e cioè Akela dovrà avere i suoi lupetti bene in mano, e questi dovranno essere abituati l'uno all'altro, e conoscersi perfettamente (spirito di famiglia).

Bisognerà scegliere accuratamente il terreno (sempre lo stesso), che sarà delimitato ben visibilmente. Le spiegazioni iniziali saranno molto chiare e ripetute; se ce ne fosse bisogno, le regole verranno al principio semplificate, per poi arrivare a poco a poco al gioco completo.

Se il gioco richiede delle squadre particolarmente numerose (per es. metà del Branco), è preferibile scegliere i "capitani" fra i capi, piuttosto che fra i capi sestiglia. Akela si riserva la parte di arbitro, che d'altra parte potrà, in certi casi, sostenere pur giocando egli stesso.

I principi a cui bisogna soprattutto fare attenzione sono:

- 1) ottenere un gioco quasi silenzioso, limitando le grida ai brevi richiami tra i giocatori; in questo modo le facoltà del ragazzo restano concentrate sul gioco senza timore di esserne distratte;
- 2) eliminare rapidamente ogni discussione; solo l'arbitro decide i litigi e richiama all'ordine
- 3) abituare il ragazzo a conservare tutto il suo dominio di sé, sia che riceva un colpo, sia che faccia una caduta;
- 4) ottenere dai giocatori che mantengano i loro posti.
- 5) reagire contro ogni tendenza a non giocare correttamente e ad arrabbiarsi quando si perde.

Soltanto dopo molto tempo si potranno ottenere i "riflessi" rapidi ed intelligenti, la bella disciplina, la perfetta intesa fra giocatori, il gioco combinato ecc., ma una volta raggiunto questo stadio, è il vero "gioco" in tutta l'estensione del termine, e i lupetti saranno i primi a chiederlo.

(11) un interessante libro dei più tipici giochi sportivi L/C è: "Giochi Sportivi" di M. Sica - Ed. Coletti

Lo stesso B.P. dà tre esempi tipo di questi giochi; eccone qui alcuni altri:

140. Il gioco della bandiera Intelligenza - resistenza fisica – fraternità.

Il Branco è diviso in due parti, i rossi e gli azzurri, disposti su una stessa linea rispettivamente a destra ed a sinistra di un segno che ne indica il punto di mezzo. Ad una trentina di metri, (ed anche meno se il Branco non è numeroso), si mettono due bandiere, e in ogni campo si dà un numero a ciascun lupetto. Il partito designato dalla sorte comincia il gioco: supponiamo che sia quello rosso; il capo dei rossi grida un numero, e subito il lupetto chiamato si precipita verso la propria bandiera, mentre tutti gli azzurri gli danno la caccia; appena è preso, si ferma, e rimane in quel punto fino a che non viene liberato.

Gli azzurri a loro volta fanno lo stesso, e così via; ogni numero chiamato cerca, prima di essere preso, di liberare i compagni catturati precedentemente, i quali possono sia correre con lui verso la bandiera, che bisogna riportare sulla linea di partenza, sia tornare sulla linea stessa, a rinforzare i giocatori rimasti. Vince il partito che per primo riporta la sua bandiera.

141. I cavalieri Intelligenza - resistenza fisica – fraternità.

Due campi (rosso e azzurro), collocati alle due estremità del terreno ed in cui i giocatori sono "tabù". Ad un metro dal limite del campo rosso vi è una bandiera, di cui gli azzurri debbono impadronirsi per portarla nel loro campo. I rossi prendono gli azzurri semplicemente toccandoli, ma questi sono protetti da due "cavalieri" (distinti da un segno speciale), che non possono però impadronirsi essi stessi della bandiera. Se un azzurro è preso con la bandiera in mano, questa deve essere lasciata nel punto preciso in cui il possessore è stato catturato e può essere ripresa sia da un rosso che la riporti al suo posto, sia da un azzurro per essere portata al loro campo.

142. Pallone al di sopra Destrezza - resistenza fisica - padronanza di sé.

Il Branco è diviso in squadre di tre o quattro giocatori, e tutte queste squadre formano un gran cerchio, ad eccezione di una che si mette in mezzo. Si lancia in gioco un pallone, e le squadre del cerchio lo passano in tutte le direzioni, mentre quella che è in mezzo si sforza di intercettarlo; appena ci riesce, la squadra che ha lasciato cadere il pallone per averlo mal lanciato o non averlo saputo ricevere (a giudizio dell'arbitro) passa in mezzo a sua volta. Si contano ogni volta i passaggi effettuati, e se la squadra in mezzo non riesce ad intercettare prima che ne siano stati fatti 15 consecutivi, è dichiarata battuta, e si scambia con un'altra.

N.B. - Prima che si inizino i passaggi, la squadra che è in mezzo deve restare ferma al centro. Badare che il cerchio mantenga le sue dimensioni; quando il pallone ne esce, la squadra sopra la quale è passato lo va a raccogliere senza che i giocatori possano intervenire.

143. Palla al limite Destrezza - resistenza fisica.

Si gioca con una palla od un pallone; la lunghezza del terreno deve essere doppia della portata normale a cui un lupetto può lanciare la palla od un pallone; si collocano quindi ai due punti estremi dei segni di riferimento ben visibili. Verso il centro, sulla linea formata dai segni di riferimento, e distanti da questi quanto un lancio normale, si fissano i punti di battuta di ogni campo. Il partito designato dalla sorte ad aprire il gioco sceglie un "battitore", che si mette al punto di battuta, mentre intanto i giocatori si sparpagliano sul loro campo; il battitore lancia la palla più lontano che può, verso il limite del campo avversario, i cui giocatori cercano naturalmente di fermarla. Chi ci riesce lancia a sua volta la palla verso l'altro limite, stando sul punto in cui l'ha raccolta, e così via. Quando un partito riesce a lanciare la palla al di là della linea di fondo avversaria, fa un punto; la palla viene data allora al battitore dell'altro campo, e si ricomincia.

N.B. - Si può battere solo una volta per uno.

144. Palla alla bandiera Destrezza - resistenza fisica - padronanza di sé.

I due bersagli, distanti tra loro una ventina di metri sono costituiti ciascuno da una bandiera, intorno alla quale è tracciato un cerchio di un metro di raggio; questo cerchio è "tabù". I giocatori, divisi in due squadre, si dispongono come vogliono, mescolati fra loro, a circa mezza strada tra le due bandiere. Si lancia in gioco un pallone, e i giocatori devono cercare di abbattere la bandiera avversaria, difendendo la propria.

N.B. - Non si può correre tenendo il pallone, né conservarlo per più di tre secondi, né strapparlo dalle mani di un altro; quando qualcuno contravviene a queste regole, l'arbitro ferma il gioco e dà il pallone agli avversari.

145. Volley - ball Destrezza - osservazione - padronanza di sé.

Stesso principio del "Pallone sopra la corda" (n. 96), con le regole seguenti: i giocatori di ogni squadra debbono essere divisi su due o tre linee, assegnando a ciascuno un posto ben determinato. La battuta è effettuata dal giocatore che si trova all'angolo di sinistra, all'estremo di ogni campo. Vi è fallo (e quindi si dà un punto agli avversari) ogni volta che il pallone tocca terra, o va fuori campo, o è ricevuto due volte di seguito dallo stesso giocatore; in questi casi, il pallone viene subito dato al battitore della squadra che ha subito il punto, il quale lo rilancia in gioco (al di sopra della corda) dopo aver gridato "pronti". La partita è a 21 punti.

N.B. - Quando una squadra raggiunge gli 11 punti si cambia campo. Bisogna stabilire un turno dei battitori, in modo che tutti i lupetti passino, durante il gioco, al posto di battuta.

7 GLI ALTRI GIOCHI

" L'istruzione morale diretta così come gli esercizi militari danno una bella vernice, ma se c'è al di sotto un carattere ben formato, essa non può tenere " . (B.P.)

Al di fuori delle categorie esaminate fin qui restano ancora moltissimi giochi, di cui si può dire che la principale caratteristica è quella di essere divertenti.

Specialmente in questo settore, il Capo dovrà evitare il gioco unicamente per il gioco (a cui è naturalmente portato perché egli deve, per definizione, condividere la gioia dei suoi lupetti).

Non bisogna infatti trascurare alcuna possibilità di azione educativa, e la maggior parte di questi giochi, se sono diretti con arte, può fare appello a qualità così fisiche come morali, le quali, vissute nell'ardore del gioco, modelleranno un senso del dovere e un codice della vita, già per sé molto interessanti.

In particolare, fra i principali obiettivi a cui i capi devono mirare, sono: 1°) il senso della comunità: giocare per il proprio campo e non per sé; 2°) il dominio di sé: resistere alla fatica, saper fare i propri calcoli per poter riuscire, perdere sorridendo ... ; 3°) la lealtà: rispetto integrale delle regole del gioco, fin nei più piccoli particolari.

Ogni gioco dovrebbe essere studiato in questo spirito, e le chiacchierate di Akela alla "Rupe del Consiglio", quando egli dà il suo parere, otterrebbero certo un risultato sicuro, se fossero continuamente impiegate su questi punti.

Ricordiamo, a questo proposito, che se c'è un'arte di dirigere il gioco ce n'è una di dirigere la "Rupe del Consiglio" e questa è funzione di quella.

Tutto quello che il gioco può apportare al ragazzo deve esservi sottolineato; bisogna associare il bambino alla sua propria formazione, non per mezzo di consigli troppo vaghi, che egli non saprà trasferire da sé nel campo pratico, ma indicandogli nettamente l'orientamento che deve prendere il suo sforzo in queste circostanze pratiche.

Ciascuno deve averci la sua parte; si farà osservare ad uno la sua abituale brutalità nei giochi di presa, ad un altro la sua collera troppo facile quando perde; si incoraggerà il "timido" in occasione di un gesto "strepitoso", si scherzerà su quello che si è troppo vantato di aver vinto la tal partita... e soprattutto si cercherà di far scoprire dal lupetto stesso ciò che non è stato perfetto nel suo gioco.

Preso sul vivo, la lezione avrà più effetto, soprattutto poi se è presentata nel quadro " famiglia " del Branco, e con la nota ottimistica di Akela che, in fin dei conti, riesce sempre ad essere contento del suo Branco ed a scoprire delle qualità nei suoi lupetti.

In questo ordine di idee bisognerà curare particolarmente le " teste forti " e gli "insopportabili", che per natura provocano spesso il disordine nel gioco, sia che interrompano le spiegazioni, sia che non " ingranino " nel gioco ... (rivedere la fine del primo capitolo).

Quando capiscono che non otterranno un certo vantaggio nel gioco, li si sente talvolta dire: "non è affatto divertente", "io non gioco " ecc. e così viene meno tutta l'attrattiva del gioco mentre il successo ne è pericolosamente compromesso.

Ci sono molte maniere di reagire: si può consigliare di organizzare la riunione, soprattutto per ciò che riguarda la scelta dei giochi, in maniera da soddisfare il carattere di quei lupetti più esigenti; così si intensifica l'ascendente del Branco e il disagio passerà.

Talvolta sarà invece una " Parola Maestra " ben appropriata ed enunciata specialmente per quelle nature ribelli che ne verrà a capo : " un lupetto si diverte e tutti i giochi", " si gioca per la propria sestiglia ", "giocare prima di tutto per gli altri ", ecc. D'altronde, basterà sovente che il Capo tenga i propri ragazzi sotto la sua influenza particolare, interessandoli in modo speciale con qualche piccolo accorgimento: " Giacomo, vammì a cercare la palla nella tana ", "Paolo, traccia una linea in quel punto, per delimitare i campi ", " Piero tirerà a sorte ...", ecc.

Infine, se tutto il Branco si trovasse un po' "contagiato" da questo spirito, e fosse più difficile tenerlo in pugno, e per conseguenza lanciarlo nel bel gioco, si può distrarlo e riportarlo ad uno spirito più calmo e meglio disposto, per mezzo di una storia interessante raccontata eventualmente al principio della riunione.

Questo sistema è ottimo, calma immediatamente i più irrequieti e permette contemporaneamente al Capo di riprendere tutta la sua influenza. Si ripete sovente ai Capi Branco di presentare i giochi sotto forma di storia, che serva da tema: ciò mette più vita nel gioco, e facilita la comprensione.

Il principio è d'oro, e non ha bisogno di commento; però ci sembra che i capi siano portati a sfruttare esageratamente i temi di guerra.

Nelle attuali circostanze, è necessario reagire, soprattutto presso i bambini, contro questa tendenza a trovare la guerra un fatto normale e abituale della vita. E' proprio perché abbiamo vissuto finora in una pesante atmosfera di guerra, attorno alla quale hanno fatto perno le speranze, gli snervamenti, le delusioni e le conversazioni, che adesso conviene orientare l'immaginazione del ragazzi al di fuori di questo argomento, e liberarli da questa ossessione.

Per agire in questo senso la natura, la fauna e i costumi degli animali, ci offrono un campo illimitato, e ci permettono di far loro scoprire un mondo attraente e pieno di interesse.

Questo solleva la questione del grande " Gioco a Tema": quello che occupa tutta una riunione, cioè tutta una giornata di caccia o di campo, e che si impernia su una idea, una leggenda, un aneddoto storico, ecc. e che è, in sostanza, tutta una serie di giochi, canti, attività varie e danze. Ma se questi giochi sono interessanti, in quanto sfruttano in modo speciale l'immaginazione del ragazzo, e creano di sana pianta il dominio del "meraviglioso" in cui egli si ritroverà in pieno, non bisogna però dimenticare che sono eccezionali.

Essi sono particolarmente indicati per le riunioni che escono dal quadro abituale del Branco, per es. una riunione al chiuso abbastanza lunga. una giornata di campo, una Befana, un'uscita sostituita per un qualche motivo da una riunione al coperto, ecc. ma richiedono una preparazione materiale accurata (travestimenti, messa in scena ...) e devono essere giocati con uno slancio particolare, che bisogna poter prevedere con certezza in anticipo. Un gioco a tema fallito, è una riunione mancata.

Non bisogna poi appesantire questo genere di gioco cercando di farci entrare della tecnica, o dei qualsiasi esercizi che rischierebbero di distrarre il ragazzo dal tema prescelto; in quel momento, egli non è più un lupetto, ma un soldato del 1830, un negro dell'Africa, un cavaliere delle Crociate, un nano della foresta, ecc. e deve poter sostenere a fondo la sua parte; è dunque piuttosto per mezzo del tema che bisogna cercare di "dargli" qualche cosa.

Ecco una prima serie di giochi, scelti, ricordiamolo, fra giochi "tipo", adatti particolarmente per un Branco normale, che disponga di una spianata per i giochi, od almeno di un grande locale.

GIOCHI DA FARSI IN CERCHIO

N.B. - In questi giochi che richiedono la formazione in cerchio, bisogna assolutamente impedire quell'acchiapparsi agli altri, che si verifica quasi fatalmente quando, in piena corsa, un lupetto passa davanti ad un altro giocatore immobile (padronanza di sé). D'altra parte, non c'è niente di peggio, per il buon ordine e il buon andamento del gioco, di un cerchio che non si mantenga tale, ed in cui gli intervalli siano ineguali.

146. Chiudere il buco Resistenza fisica.

Un lupetto corre intorno al cerchio, e a un certo momento tocca nella schiena un compagno che subito, correndo in senso inverso, cerca di tornare al suo posto prima dell'altro. Se non ci riesce, rimane fuori a sua volta e ne tocca un altro; e così via.

147. Il colpo nella schiena Destrezza - padronanza di sé.

Uno o due lupetti stanno fuori del cerchio, e gli altri si passano un pallone in qualunque direzione, mentre quelli che sono fuori cercano di toccare nella schiena un giocatore nel momento in cui ha il pallone in mano. Il lupetto che si fa sorprendere cede il posto a quello che lo ha toccato.

148. Due ma non tre. Resistenza fisica.

I lupetti vengono numerati per due, e i numeri 2 si mettono dietro ai numeri 1; si designano poi un inseguitore ed un inseguito; il primo cerca di prendere l'altro, che può correre in tutte le direzioni, ma quando l'inseguito si mette davanti a una coppia del cerchio, quello dei due lupetti che si trova dietro, deve fuggire a sua volta. Naturalmente può anch'egli salvarsi andandosi a mettere davanti a un'altra coppia.

149. I conigli Resistenza fisica.

I numeri 1 ed i numeri 2 si fronteggiano tenendosi per le mani; formano così la gabbia. Appena l'inseguito entra nella gabbia, il numero 2 fugge e, per non essere preso, si può rifugiare a sua volta in un'altra gabbia. Il numero 1 diventa allora numero 2, e l'ultimo arrivato diventa numero 1.

150. Il cacciatore, il passero e l'ape Resistenza fisica - intelligenza.

Tre lupetti restano fuori del cerchio, e possono correre in tutti i sensi, all'esterno e nell'interno del cerchio formato dagli altri. Il cacciatore deve prendere il passero sfuggendo all'ape, il passero deve prendere l'ape sfuggendo al cacciatore ecc. Appena uno è preso, si scambierà di posto con uno dei lupetti del cerchio.

N.B. - Se ci sono tre sestiglie, si possono designare tutti i cacciatori nell'una, i passeri nell'altra e le api nella terza; il gioco diventa così una gara tra sestiglie, e chi è preso viene sostituito da un compagno.

151. Il bracconiere Padronanza di sé - destrezza.

Il cerchio rappresenta la foresta ed al centro c'è un oggetto. Il lupetto che fa da bracconiere si allontana un momento dal cerchio e raggiunge il suo posto, distante 5 o 6 metri; intanto il Capo designa un altro giocatore che però rimane al suo posto nel cerchio, a fare da guardia campestre. Il bracconiere, che non sa chi è la guardia, entra nel cerchio, prende l'oggetto, esce dallo stesso punto da dove è entrato, e cerca di tornare al suo posto senza farsi prendere dalla guardia. Quest'ultima non può partire all'inseguimento, se non al momento in cui il bracconiere ha preso l'oggetto.

152. Le mele nel prato

Destrezza.

I ladruncoli sono rappresentati da un lupetto per ciascuna sestiglia e stanno fuori del cerchio; gli altri stanno con le gambe divaricate e i piedi a contatto con i piedi dei vicini. Di questi, se ne designa uno che, solo, può lasciarsi passare i ladruncoli (che però non lo sanno) tra le gambe. Al segnale, i ladruncoli cercano di penetrare nel cerchio, passando tra le gambe dei lupetti che lo formano. Il primo che ci riesce va a prendere un oggetto che era stato preparato in mezzo, ripassa il cerchio nel punto da dove è entrato, e cerca di arrivare ad un punto stabilito prima di essere toccato da un altro ladruncolo. I punti vengono assegnati alla sestiglia.

153. "Foot - ball " in cerchio Destrezza.

I lupetti del cerchio stanno a gambe divaricate, piede contro piede, ed un lupetto in mezzo al cerchio cerca di mandare un pallone oltre il cerchio stesso, lanciandolo fra le gambe degli altri, che glielo impediscono riavvicinando i piedi.

N.B. - Si può anche vietare di spostare i piedi, e permettere solamente di intercettare il pallone con le mani.

154. Il custode della torre Destrezza.

Al centro del cerchio si mette un birillo, che rappresenta la torre; un lupetto - il custode della torre - impedisce che lo si faccia cadere, mentre tutti gli altri giocatori, dal loro posto, cercano di abbatterlo per mezzo di un pallone. Quello che ci riesce diventa a sua volta il custode.

155. Immobilizzarsi Padronanza di sé.

I lupetti fanno un girotondo, cantando e facendo tutti i salti possibili. Al segnale, tutti devono immobilizzarsi di colpo, restando nel più completo silenzio. Ogni lupetto trovato in fallo perde un punto per la sua sestiglia.

156. Cifre magiche (o parole ...) Padronanza di sé .

I lupetti girano cantando intorno al Capo ; a un dato momento questo indica con il dito un numero - per es. 4, subito i lupetti devono raggrupparsi per 4; quelli che non riescono ad accompagnarsi, vengono esclusi dalla ripresa del gioco. Si può anche sostituire la cifra con una parola formata, per restare nell'esempio, di 4 lettere.

157. I nomi di battesimo Fraternità.

I lupetti vengono numerati per due; i numeri 1 formano il cerchio interno e i numeri 2 quello esterno e i due cerchi girano in senso inverso, tenendosi per mano, e con i numeri 1 rivolti verso i numeri 2. Al segnale, i due cerchi si fermano e ogni giocatore si viene così a trovare di fronte ad uno dell'altro cerchio; il primo dei due che riesce a dire il nome di battesimo dell'altro guadagna un punto per il suo campo.

N.B. - Si possono anche sostituire i nomi con l'età, la classe che frequentano a scuola, o l'indirizzo.

GIOCHI DI SQUADRA E GARE FRA SESTIGLIE

158. "Foot - ball" da camera Destrezza - padronanza di sé.

Il Branco è diviso in due squadre. ed i giocatori vengono poi mescolati, e suddivisi simmetricamente in file "sfalsate"; il posto di ciascuno è segnato da un cerchio di 1 metro, tracciato col gesso. Si mette in gioco un pallone, e i giocatori cercano di segnare dei "goal" come nel gioco del calcio, ma non possono però uscire dal loro cerchio.

159. Tiro alla fune in 3 o 4 squadre Resistenza fisica.

Si depone al suolo un cerchio di corda, e il Branco lo circonda; dietro ogni sestiglia, a 4 o 5 metri di distanza, si fa poi un segno speciale. Al via, i lupetti afferrano la corda e tirano verso il "segno" della rispettiva sestiglia. Vince la prima che ci arriva.

160. L'Atlante o il passaggio della Mosa Lealtà - intelligenza - padronanza di sé.

Tutte le sestiglie - tranne una - formano una siepe lungo uno spazio largo due metri; i lupetti sono inerpicati su delle seggiole o delle panche, hanno gli occhi bendati, e sono armati di tre turaccioli per ciascuno. I lupetti dell'altra sestiglia devono cercare di passare nel corridoio così formato, evitando i proiettili che gli altri lupetti possono lanciare loro. Non appena un lupetto è "toccato" deve immobilizzarsi, e non può più proseguire.

161. Cammello - camoscio Intelligenza - padronanza di sé.

Il Branco è diviso in due gruppi, che sono disposti l'uno di fronte all'altro, piede contro piede: gli uni sono i "cammelli", gli altri i "camosci". Il Capo racconta una storia in cui ricorrono questi nomi, e ogni volta che uno dei due è pronunciato, il partito nominato corre dietro all'altro; gli inseguitori guadagnano un punto per ogni giocatore che riescono a prendere prima che abbia raggiunto il traguardo, posto ad una decina di metri.

162. Variante Intelligenza - padronanza di sé.

Stesse regole (eventualmente cambiare i nomi; per es. scegliere nomi di colori, e raccontare una storia con oggetti di questi colori), ma questa volta i lupetti sono seduti per terra, schiena contro schiena. Non si può prendere un avversario se non ci si è prima alzati in piedi.

163. Pietra, forbici e carta Intelligenza - lealtà.

Convenzioni: pietra = pugno chiuso, forbici = due dita tese, carta = mano aperta e distesa.

Ora, la pietra rompe le forbici, quindi vince; le forbici tagliano la carta, quindi vincono, e la carta avvolge la pietra e la vince. Il Branco viene diviso in due partiti, che si allineano l'uno di fronte all'altro, in modo che ogni giocatore ne abbia un altro in faccia. Il Capo dà due segnali, a qualche secondo di intervallo; al primo, i giocatori fanno uno dei tre gesti, tenendo però la mano dietro la schiena; al secondo presentano il gesto all'avversario. Si controllano i vincitori, e si contano i punti guadagnati da ogni campo che arriva prima, per es., a 30 punti.

164. Variante Intelligenza - lealtà.

Stesso principio, ma questa volta la pietra corre dietro alle forbici, le forbici dietro alla carta, e la carta dietro alla pietra, cercando di raggiungere l'avversario prima che arrivi ad un traguardo prestabilito.

165. Pallone in ginocchio Destrezza - padronanza di sé.

Le due squadre stanno l'una di fronte all'altra, alla distanza di un metro; i giocatori stanno in ginocchio, perfettamente allineati, ed il corridoio è chiuso alle due estremità da una linea che rappresenta la "porta" dell'uno e dell'altro campo. Si mette in gioco un pallone, e i giocatori devono fare il possibile per spingerlo nella "rete" degli avversari, servendosi però soltanto della mano destra (la sinistra può servire semplicemente per appoggiarsi).

166. Il gioco del berretto Destrezza - padronanza di sé.

Due partiti, posti ad una certa distanza l'uno dall'altro. In mezzo, posare un berretto (od un altro qualsiasi oggetto ma non un fazzolettone); i giocatori sono numerati: quando il Capo chiama un numero, i lupetti così nominati si precipitano verso il berretto e cercano di portarlo nel loro campo, prima che lo stesso "numero" dell'altro partito li possa prendere. Chi ci riesce guadagna un punto per il suo campo; vince quello dei due che per primo arriva a dieci punti.

N.B. - Se i lupetti chiamati restano troppo tempo attorno al berretto prima di decidersi a prenderlo, chiamare un altro numero che vada in loro soccorso. Si possono anche chiamare due numeri alla volta.

167. Tiro alla fune (variante) Destrezza - resistenza fisica.

E' simile al gioco precedente ma al posto del berretto si mette una corda robusta e piuttosto corta. I numeri chiamati devono afferrare la corda e sforzarsi, tirandola, di rientrare nel proprio campo. All'ultimo, si possono anche chiamare tutti i numeri insieme.

168. Mic e Mac (2ª variante) Destrezza.

I numeri chiamati vanno prima a inerpicarsi su due scatole da conserva, che mantengono fissate ai piedi per mezzo di una corda attaccata su due punti del bordo superiore e tenuta tesa con le mani. Quindi si abbordano camminando in questa maniera, e cercano a vicenda di fare perdere l'equilibrio all'avversario. Vedere anche il gioco n° 100.

169. I serpenti Resistenza fisica.

I lupetti di ciascuna sestiglia formano, tenendosi per mano, un serpente, la cui testa deve essere chiaramente riconoscibile (berretto). I serpenti cercano di mangiarsi l'uno con l'altro; per riuscirci, bisogna che la testa dell'uno arrivi a toccare la "coda" dell'altro, perché allora il lupetto così toccato deve abbandonare il suo serpente e andare a mettersi dietro alla testa di quello che lo ha preso.

170. I prodotti belgi Intelligenza - abilità manuale.

Si preparano tante cartine del Belgio quante sono le sestiglie, ed un certo numero di bandierine rappresentanti cose che si possono trovare nel Belgio (pezzo di zucchero, mulino a vento, pacchetto di sigarette, una mucca, un maiale, un battello, un rocchetto di filo. ecc.). Si distribuisce il tutto alle sestiglie, che devono collocare le bandierine sulla carta, nel punto che ritengono più adatto.

N.B. - Al campo, si può eventualmente sostituire il "giardino giapponese" con questo gioco, leggermente modificato; i lupetti fanno essi stessi la carta (con sassi, sabbia, ecc.) o sopra ci rappresentano, per mezzo di piccoli lavoretti improvvisati, le caratteristiche che possono metterci; naturalmente potranno controllare le loro cognizioni domandando informazioni ai capi, che se del caso daranno loro un modello di cartina. Il gioco dura allora parecchi giorni (mezz'ora al giorno), ed una volta terminate, le carte vengono visitate in gran cerimonia da tutti i capi (Giornata patriottica).

GIOCHI INDIVIDUALI

171. Il Re e i suoi ministri Resistenza fisica - padronanza di sé.

Un lupetto viene nominato "re", e siede sul suo "trono", ad un metro dal quale è stata tracciata una linea. Il resto del Branco decide un mestiere - per es. falegname - e poi tutti i lupetti corrono verso il re, lo salutano molto cerimoniosamente, e mettono un piede sulla linea. Il re comanda con un gesto il silenzio, e dice: "Da dove venite?" - Si risponde: "dall'officina" - Allora il re domanda: "E che cosa facevate?" e subito ciascuno imita facendo del suo meglio i gesti del falegname. Non appena il re crede di aver trovato il nome del mestiere, lo nomina - e se ha indovinato - cerca di prendere uno o più lupetti prima che questi siano arrivati correndo ad un luogo determinato. Quelli che sono stati presi diventano i suoi ministri, e devono aiutarlo a prendere gli altri; tuttavia essi non hanno diritto a parlare, e non possono quindi consigliare il re se egli non domanda prima "un consiglio dei ministri"; in questo caso però i lupetti indietreggiano di un passo dalla linea.

172. Le immagini Osservazione.

Si prepara una serie di figure, ciascuna tagliata in due o tre pezzi, e si distribuisce poi un pezzo ad ogni lupetto, che dovrà cercare di ricostruire la sua immagine raggruppandosi con il od i lupetti che ne possiedono gli altri pezzi.

173. Gli stregoni Resistenza fisica - padronanza di sé - fraternità,

Si designano, a seconda del numero dei lupetti, 3, 4 o 5 "stregoni" (per es.. 3 capi, o i capi sestiglia, o i 5 più giovani del Branco); essi portano un segno distintivo, e, al segnale, cominciano a rincorrere tutto il Branco; quando toccano un lupetto dicendo: "preso", quello deve immobilizzarsi immediatamente e alzare la mano; potrà essere liberato solo se un altro lupetto riuscirà ad arrivare fino a lui e a toccarlo dicendo: "salvato".

N.B. - Non mancare di fermare il gioco per fare osservare che è bene dire "grazie" ogni volta che si viene salvati. - Se il gioco si prolunga troppo, si può designare uno stregone supplementare, per dare loro più probabilità di immobilizzare tutto il Branco. Congratularsi discretamente, e senza fare "nomi" (per es. alla Rupe del Consiglio) con quelli che sono stati presi nel tentativo di salvare gli altri.

174. I ragni e le mosche Resistenza fisica - Destrezza.

Si designano tre lupetti, che faranno, tenendosi per mano, la "tela di ragno". Gli altri lupetti sono le "mosche" che bisogna cercare di prendere nella tela, chiudendola intorno a loro. Ogni giocatore preso viene incorporato in questa tela, ma quando essa arriva a contare sei lupetti, si divide in due tele distinte, e così di seguito.

175. Combattimento di "catene" Resistenza fisica - padronanza di sé.

Si dividono i lupetti in tre gruppi di tre o quattro, ed i giocatori di ogni gruppo formano, tenendosi per mano, un cerchio mobile che si sforza di prendere dentro i lupetti degli altri cerchi; questi vengono incorporati nel cerchio che li ha presi, e il gioco continua fino a che non restano più che uno o due cerchi (gioco piuttosto violento).

176. Ciechi e paralitici Intelligenza - fraternità.

Si dividono i lupetti in tante coppie; queste decidono fra di loro un grido di richiamo, e poi si separano e i "ciechi" vengono messi ad una certa distanza dai "paralitici". Al segnale tutti i paralitici chiamano il loro cieco col grido convenuto e questi, non appena arrivano presso di loro, se li caricano sul dorso e li portano, guidati dalle loro direttive, fin presso il Capo.

177. Gli animali da cortile Intelligenza.

Si preparano una serie di pezzi di carta, su cui si scrive il nome di un animale da cortile; ogni nome è ripetuto due volte. Queste carte vengono poi distribuite ai lupetti, con la consegna di leggerle senza però farle vedere. Ad un primo segnale, tutti si bendano gli occhi; al secondo si mescolano fra di loro, e al terzo infine ciascuno comincia a fare il grido dell'animale che gli è toccato, e cerca di raggiungere l'altro giocatore che porta il suo stesso nome. Non appena ci sono riusciti, si prendono per mano e si incamminano verso la "fattressa", (un Capo) che li chiama tutti gridando: "Pio, pio, pio ...".

178. I due treni Lealtà.

Si disegna sul terreno un gran cerchio, ed all'interno di questo tutta una serie di altri cerchi più piccoli. Il Branco è diviso in due gruppi ed in ciascun gruppo si numerano progressivamente i lupetti; si formano allora, in base all'ordine dei numeri, i due "treni" che fanno il giro del cerchio, ma in senso inverso. Al segnale, i treni si disfano, e i lupetti che portano lo stesso numero cercano di raggiungersi - mantenendosi però sempre all'esterno del cerchio grande. Quando ci sono riusciti, si precipitano insieme verso uno dei cerchi piccoli, e quelli che non possono trovare posto vengono esclusi dalla ripresa; naturalmente ogni volta si sopprimono uno o due cerchietti.

179. Il naufragio Padronanza di sé.

Si disegnano a terra una serie di piccoli cerchi che rappresentano altrettante "isole". Tutti i lupetti sono seduti l'uno dietro all'altro, ciascuno con le mani sulle spalle di chi gli sta davanti, e cantano una canzone ben ritmata dondolandosi avanti e indietro; al segnale, il battello così formato fa naufragio e ciascuno dei suoi occupanti cerca di salvarsi raggiungendo un'isola. Ogni isola non può però contenere più di una persona. Chi non trova isole libere viene escluso dalla ripresa del gioco; naturalmente, ogni volta si sopprimono una o due isole.

180. Mowgli e Bagheera Padronanza di sé.

Bagheera (un lupetto od un Capo) si mette col viso contro un muro, e tutti i lupetti stanno dietro a lei, ad una certa distanza. Essi cercano di avvicinarsi a Bagheera, che si volta quando vuole, e rimanda alla linea di partenza tutti coloro che in quel momento, non sono perfettamente immobili.

181. La voce di Akela Intelligenza.

Il Branco si allinea su una sola riga, voltando il dorso ai capi; questi ultimi danno una serie di ordini, di assumere questa o quella posizione, però i lupetti non possono eseguire altro che quelli che provengono da Akela, pena l'esclusione dal gioco. Vengono ugualmente esclusi se non obbediscono ad un comando di Akela.

182. Lo sparpiero Resistenza fisica.

Fra i lupetti si designa uno "sparpiero", che si ritira in un "antro" situato in un angolo del terreno di gioco. Al segnale di inizio, egli cerca di prendere gli altri lupetti, i quali quando sono presi formano immediatamente una "catena" con lui. Se la catena viene "spezzata", deve, per potersi riformare raggiungere l'antro. Si può "rompere" la catena senza "battere" sulle mani, ma semplicemente facendo forza su di loro. Per i giochi di "catena" (numeri 174, 175, 182) bisognerà ottenere dai lupetti una grande "padronanza di sé", nella determinazione di non lasciare la presa, qualunque siano le circostanze del gioco.

GIOCHI DI COMBATTIMENTO IN CAMPAGNA O SUL TERRENO DI GIOCO

Questi giochi sono basati sul principio delle prese individuali ; eccone alcuni tipi:

1. **scalpo** (una striscia lunga da 50 a 60 cm) infilato nel collo o nel berretto e pendente sulla schiena, oppure infilato nel calzettone e pendente fino a terra;
2. **numeri o lettere** disegnati su cartoncini formato carta da gioco, e messi sul berretto (il cui bordo viene ripiegato sul davanti), oppure puntati con uno spillo sul petto o sulla schiena.
3. **tirare giù i calzettoni**;
4. **cattura a vista** (nome di battesimo), eventualmente con travestimenti;
5. **mettere a sedere per terra** (abbastanza violento);
6. **cartoncini con su una lettera dell'alfabeto semaforico**;
7. **toccare con una pallina di carta** (eventualmente usando una fionda; poiché si tratta di colpire le parti scoperte del corpo, fare tirare giù i calzettoni). Senza limiti nel numero delle palline di carta a disposizione di ogni giocatore.
8. **idem con turaccioli, o pezzetti di turacciolo, o pigne, o altro**, ed eventualmente scudo per difendere (cartone o rami intrecciati);
9. **togliere una striscia di carta appuntata sulla spalla.**

In generale, nei giochi di "presa", si deve evitare l'uso del fazzolettone come "scalpo" (a meno che il Branco non abbia appositi fazzoletti da gioco), così come pure il "segno di gesso" sulla maglia; bisogna infatti inculcare nei ragazzi il rispetto integrale della loro uniforme; si tratta di una specie di "mania" che si deve far prendere ai lupetti: " restare puliti e in ordine malgrado il gioco ".

Certi Capi Branco, di rami tra i più popolari, ci sono riusciti, quindi non è così impossibile. Osserviamo incidentalmente che l'uniforme costantemente impeccabile del Capo è la prima condizione da realizzare per arrivare al risultato voluto.

Per un Akela abile, che sappia ottenere qualcosa dai suoi lupetti, le prese individuali costituiscono da sole tutto un sistema di formazione: infatti, esse esigono un misto di audacia, di abilità, di calcolo, astuzia, padronanza di sé, " fair-play ", lealtà ecc.

Durante un combattimento con lo scalpo, in cui i lupetti si erano lanciati con ardore, un Akela fermò il gioco di colpo, e radunò il suo Branco; mentre i lupetti lo guardavano molto stupiti, egli disse loro queste parole:

"Fratellini, sono molto triste di constatare che qui non ci si batte da veri lupetti; non si ha il coraggio di attaccarsi di fronte, ma si preferisce sorprendere l'avversario alle spalle; i più grandi scelgono quasi sempre l'avversario più piccolo per il combattimento; qualche volta, ci si mette in due contro uno... senza dubbio, le regole del gioco non proibiscono queste cose, soprattutto quando servono per vincere, ma al di fuori di queste necessità, questi modi di agire non sono degni di un lupetto... d'altra parte, sento spesso delle discussioni come questa: " ti ho preso io, prima che tu prendessi me " " sei tu che sei morto ! ", mentre invece dei veri lupetti dovrebbero parlare ben diversamente: " sono stato io che sono stato preso ! ". Fratellini, spero che mi abbiate capito, ho detto....".

Il gioco riprese, e malgrado quello fosse un branco ritenuto "difficile", il risultato fu immediato; si ottenne un bel gioco , e le discussioni cambiarono genere: " sono io che sono morto ! "- "Ma no, mi hai preso tu per primo ! ". Ed i lupetti si divertirono molto di più, erano contenti, e "non avevano ascoltato se stessi".

Per ciò che riguarda questi giochi di presa. bisogna fare in modo che i piccoli non siano svantaggiati rispetto ai grandi, e a tale scopo, non sembra opportuno limitare a 2 o 3 il numero di "vite" che il ragazzo può "riscattare" mediante una piccola formalità (domande del Capo , giro attorno al Totem, prova tecnica, ecc.); significherebbe obbligare i meno forti a risparmiare le loro vite, e quindi i loro sforzi.

Se il gioco ci si presta, è dunque meglio dare tante vite quante se ne vogliono, e annunciare, eventualmente con un segnale convenuto, un po' prima della fine del gioco, che da quel momento non ci si può più riscattare; dopo questo segnale, ogni giocatore preso è escluso dal gioco. Questo sistema permette di evitare il formarsi del gruppetto dei meno abili o meno forti, presi al principio del gioco, che lo stanno a guardare con aria triste e che sovente ci mettono disordine.

In quanto alle prese per mezzo di lettere (numeri 2 e 6), bisogna ottenere dai lupetti che non nascondano i loro cartoncini addossandosi troppo dietro qualche schermo, ma che si tengano invece ad una certa distanza da questo (a 10 cm.); è anche proibito camminare all'indietro.

Ecco qualche esempio di giochi di combattimento, che si possono adattare tanto al terreno scoperto quanto al terreno boscoso (scegliere in conseguenza il sistema di presa). Osserviamo però che non bisogna lanciarsi troppo in fretta nel "grande gioco"; che i lupetti abbiano prima l'occasione di esercitarsi e di provarsi, nel corso di qualche gioco più semplice, del genere dei primi capitoli.

183. Ognuno per sé Destrezza.

Ogni lupetto riceve una o due " vite " (per es. uno o due scalpi, oppure, nei boschi, una o due lettere, ecc.). Al segnale, i giocatori si mettono in caccia e cercano di prendere gli altri; ogni volta che un lupetto è preso, cede la sua vita a colui che l'ha preso (potrà dunque cederne al massimo due). Vince il lupetto che, quando non resta più che un solo giocatore, possiede il maggior numero di trofei.

184. Fino all'ultimo Destrezza - fraternità.

Per questo gioco. si può adottare qualunque genere di presa. Formare 2 partiti, e delimitare il terreno di gioco, dove stanno tutti i giocatori mescolati insieme. Quando un lupetto viene preso, mette un ginocchio a terra e chiama al soccorso (col grido del suo partito). Subito un giocatore del suo stesso campo si precipita in suo aiuto, se lo carica sul dorso, e lo porta presso un Capo dove egli potrà "riscattare" la sua vita. Il lupetto che ne porta un altro non può venire attaccato; ad un segnale convenuto, qualunque riscatto resta proibito, e si gioca allora fino allo sterminio di un campo.

185. La morte dell'esploratore Destrezza - intelligenza - resistenza fisica.

Un esploratore (un Capo), trovandosi sperduto nella foresta. e sentendo prossima sua fine chiama al soccorso nella speranza di essere udito da qualche amico a cui poter consegnare un tesoro da lui scoperto (colpi di fischietto). Quando si accorge che i suoi richiami hanno attirato diverse tribù (le sestiglie), che cercheranno di rapirgli il tesoro per proprio conto, si sforza di difenderlo (presa con lettere, oppure presa a vista, con solo l'esploratore che porta una lettera). Quando viene preso egli passa il tesoro a colui che l'ha preso e questi dovrà cercare di riportarlo al campo, protetto dai compagni della sua tribù. Se durante il tragitto viene preso a sua volta, passa il tesoro a chi lo ha catturato, ecc. (presa a scalpo).

N.B. - I lupetti che sono stati presi dall'esploratore si raggruppano per sestiglia , e si preparano ad attaccare il portatore del tesoro, od a difenderlo se appartiene alla loro stessa tribù. Il combattimento fra tribù non comincia dunque che al momento in cui l'esploratore viene preso; egli dovrà quindi lanciare a questo punto un segnale convenuto.

186. Imboscata (nel bosco) Osservazione - destrezza - resistenza fisica.

Si divide il Branco in due gruppi, di cui uno parte per primo e va a tendere una imboscata. Dieci minuti dopo, anche i rimasti si avviano per lo stesso sentiero, ed attaccano il primo gruppo.

N.B. - Si può rendere il gioco più interessante apportandovi alcune varianti; una pista da seguire fatta con bioccoli di lana. o ciottoli, o impronte (su sentieri fangosi), oppure organizzando una "contro imboscata": metà del primo gruppo parte subito, il secondo gruppo lo segue dopo 5 minuti, e dopo altri 5 segue a sua volta l'altra metà del primo.

187. Variante Destrezza - resistenza risica.

Il Branco a diviso in due gruppi, ciascuno dei quali deve raggiungere il medesimo luogo, ma per sentieri differenti il primo arrivato tende una imboscata all'altro.

188. Le piazzeforti Destrezza.

Ogni sestiglia si costruisce - ad una certa distanza l'una dall'altra - una piazzaforte, e le sceglie un nome (cerchio di 5 m. di diametro, fatto mediante rami, pietre, ecc..., dentro il quale sono piantate tre bandierine). Al segnale, ogni gruppo lascia alcuni giocatori di guardia alla propria piazzaforte, e se ne va ad attaccare le altre. Il cerchio che delimita le piazzeforti è neutro, quindi qualsiasi lupetto che riesca ad entrarci è "tabù"; egli può allora prendere una bandierina e riportarla al suo campo. Vince il campo che, al momento del segnale di fine gioco possiede più bandierine.

N.B. - Non si può attaccare un lupetto che porti una bandierina. Per il riscatto, imporre una qualunque formalità; per es. non si potrà riprendere il gioco se non partendo dal proprio campo; una piazzaforte che ha perduto tutte le sue bandierine continua egualmente a giocare, e cerca di riprenderne quante più possibile.

E' bene convenire dei segnali per annunciare che la fine del gioco è vicina od anche interromperlo con una "tregua", per permettere ad ogni campo di riorganizzarsi.

189. Variante Destrezza - intelligenza - lealtà - resistenza fisica.

Stesse regole del gioco precedente, ma invece di portare via una bandierina, il lupetto che penetra nel cerchio vi depona una "bomba" (rametto infilato in un pezzo di carta). Ogni giocatore non può trasportare che una bomba, e le bombe deposte non sono assolutamente recuperabili. Vince il campo in cui sono state lasciate meno bombe.

190. 2ª Variante (da giocarsi solo su terreno di gioco mai nei boschi) Destrezza - intelligenza - lealtà.

Dentro ogni cerchio viene messa una scatola di fiammiferi quando un lupetto ci arriva, ne accende uno. Vince il campo che ha avuto meno fiammiferi accesi. Notare la "tentazione" di accenderne due o tre insieme, che, una volta vinta, costituisce una vittoria di lealtà eccezionale.

191. Il fuoco sacro (solo su terreno di gioco) Padronanza di sé - destrezza.

Il terreno a diviso in due campi, ed il Branco in due partiti. I lupetti di ciascuno dei due campi non possono essere presi sul rispettivo terreno, e difendono una candela accesa, che l'avversario deve cercare di spegnere. Le prese possono essere, per es. a scalpo, ed ogni lupetto viene messo in una prigione posta sul terreno avversario; sarà liberato se un giocatore del suo campo riesce ad arrivare fino a lui senza farsi prendere.

192. Assalto alla diligenza Destrezza - padronanza di sé - resistenza fisica.

Metà del Branco rappresenta la "diligenza", che deve seguire un percorso determinato l'altra metà è il gruppo dei banditi che la devono assalire. La diligenza è costituita da rami abbastanza frondosi legati insieme, e trascinati per mezzo di tre robuste corde; si fissano anche due altre corde sul dietro, per facilitare la trazione avanti. Cinque lupetti costituiscono l'"attacco di traino" della diligenza, e gli altri dello stesso partito sono i difensori; le prese si fanno con le pigne, che devono essere lanciate dal bordo del sentiero, poiché i banditi non possono venire sul sentiero stesso. Quando un membro dell'attacco è colpito da un proiettile, abbandona il suo posto e lascia immediatamente il gioco, mentre uno dei difensori lo sostituisce. La diligenza vince se arriva alla meta fissata.

N.B. - Si può anche affidare la diligenza ad una sola sestiglia, che formerà l'"attacco" completo, e dovrà passare la zona pericolosa senza possibilità di difendersi, se non intercettando i proiettili con le mani (che in tal caso saranno invulnerabili). Eventualmente, far costruire dai ragazzi stessi dei piccoli "scudi", con cui parare i colpi (un quadrato di rami intrecciati a modo di graticcio).

193. Lo stregone Intelligenza - fraternità

Il Branco viene diviso in due partiti, che si allontanano l'uno dall'altro in compagnia di un Capo, che è lo "stregone. Egli distribuisce ai suoi lupetti dei cartoncini, su cui sono scritte delle cifre e dall' 1 al 5, e tiene per sé il cartone numero 5 (non ve ne sono quindi che due in tutto il gioco). Quando due lupetti avversari si incontrano, si fanno vedere il rispettivo cartone, e quello che possiede la cifra più alta prende l'altro che è costretto a cedere il proprio cartone ed a ritornare dallo stregone del suo campo per riceverne uno nuovo. I cartoni presi sono portati allo stregone, che li mette nella sua riserva. Il n° 5, lo stregone, può venire preso solo dal n° 1, ed il gioco consiste appunto nel prendere lo stregone del campo avversario; è bene notare che i numeri grossi devono soprattutto proteggere i numeri 1, mentre gli altri devono piuttosto garantire lo stregone.

Si è obbligati a far vedere il proprio cartoncino solo quando si è " toccati " da un giocatore avversario.

ALTRI GIOCHI DA FARSI NEI BOSCHI

194. Gioco di avvicinamento Intelligenza - destrezza.

Consiste nell'avvicinare un Capo nascosto, che ha segnalato la sua posizione con delle grida. Presa a vista, o con delle lettere; in caso di presa a vista, si può autorizzare i lupetti a camuffarsi.

195. Variante Osservazione - intelligenza.

Il Capo passeggia avanti e indietro in un luogo ben visibile, ed i lupetti devono avvicinarsi e cercano - sia individualmente che in sestiglia - di scorgere, senza essere visti da lui, tutti i gesti che fa o gli oggetti che mostra (cartoni con figure o lettere, ecc. .). Vince il lupetto, o la sestiglia, che consegna la lista più completa.

196. I messaggi Lealtà - resistenza fisica.

Si divide il branco in due partiti; il primo deve sorvegliare un bosco ben delimitato. I lupetti del secondo ricevono ciascuno parecchi messaggi (pezzetti di carta con sopra un numero) che devono cercare di far pervenire dall'altra parte del bosco. Essi si nascondono questi messaggi addosso (non sotto i vestiti o nelle tasche , ma, per es., dentro le cuciture, nel fazzoletto del collo, nei capelli, nelle orecchie , ecc. .). Quando sono presi da un lupetto dell'altro campo, contano fino a 100, e in questo tempo quel lupetto potrà frugarli. Vince il campo che, a fine gioco, somma più punti sull'insieme dei messaggi.

197. Shere-Khan e Tabaqui Osservazione - padronanza di sé.

Shere-Khan (un lupetto od un Capo) va a nascondersi nella foresta; i lupetti si mettono alla sua ricerca, e non appena uno di loro la scorge dà l'allarme agli altri; immediatamente, Shere-Khan si mette in caccia ed ogni lupetto preso prima di aver raggiunto la " Rupe del Consiglio" diventa un Tabaqui e va a nascondersi con Shere-Khan per la ripresa del gioco.

N.B. - Il Branco non deve guardare dove Shere-Khan va a nascondersi.

198. Sparite ! Padronanza di sé - destrezza

I lupetti "toccano" il Capo in una qualsiasi maniera; ad un certo momento egli grida " sparite ! ", chiude gli occhi, e conta fino a 10 prima di riaprirli. Qualunque lupetto visto in quel momento viene escluso dal gioco; quindi si ricomincia, ma questa volta contando solo fino a 9, e così di seguito.

199. Contrabbandieri Padronanza di sé - intelligenza

Una parte del Branco (per es. una sestiglia) rappresenta i doganieri, che fanno la guardia su un sentiero fiancheggiato da fitti cespugli; il resto del Branco fa i " contrabbandieri ", che devono cercare di avvicinarsi al sentiero e attraversarlo senza farsi prendere dai doganieri. Questi ultimi non possono penetrare nel bosco che per la profondità di quattro passi.

200. Caccia all'uomo Intelligenza - padronanza di sé

Uno o più lupetti (due o al massimo tre) devono andare a cercare un oggetto in un determinato luogo, che è però sconosciuto agli altri lupetti. Ogni volta che cambiano posto, danno un piccolo colpo di fischietto e gli altri giocatori danno loro la caccia (presa con le lettere). I lupetti braccati seguono percorsi differenti:

Per quanto riguarda le uscite in campagna, ricordiamo incidentalmente che dobbiamo inculcare nei nostri lupetti il più profondo rispetto per la natura.

E' un principio, questo, su cui non si insiste mai abbastanza; ogni luogo di gioco deve venire lasciato così come era al momento dell'arrivo, senza carte o residui qualsiasi; insegniamo quindi ai nostri lupetti a seppellire tutto quello che deve venire gettato via.

Del pari, i ragazzi hanno spesso la funesta abitudine di strappare le foglie degli alberi che si trovano alla loro portata o di tagliare dei bastoncini di legno verde; bisogna riuscire ad impedire simili atti, facendo loro amare e rispettare la vita che si scopre in questa natura, opera di Dio.

Osserviamo ancora che, non appena il Branco esce dall'abitato per raggiungere il ,luogo del gioco, percorrendo dei sentieri, si può lanciare un gioco sull'itinerario - per es., quello delle imboscate; così, il ragazzo verrà immediatamente preso dall'azione, ed il tragitto non gli sembrerà noioso, soprattutto se piuttosto lungo.

Per lo stesso motivo, si potrà fare altrettanto anche al ritorno, e - cosa molto importante - se c'è un parte del tragitto da compiere sulla strada maestra, non facciamo prendere la formazione "in fila", dove ciascuno ha un posto ben stabilito; che ci si prenda invece per il braccio su due o tre file, e si cammini così, cantando a braccetto: sarà molto più divertente, e la fine della caccia sarà meglio riuscita, proprio grazie a questo ritorno " in famiglia".

8 I GIOCHI A PREPARAZIONE PROGRESSIVA

" Un lupo che non sappia acchiappare una cavalletta, non può mettersi a cacciare dei conigli "

(W.J. Long, citato da B. P.)

E' chiaro che molti tipi di giochi, come i grandi giochi di combattimento e i giochi - sport, richiedono - se si vuole che abbiano una piena riuscita (il che non significa solo il divertimento del ragazzo) - una preparazione graduale.

Prima di tutto, bisogna "sciogliere" il ragazzo, dargli dei "riflessi", aumentarne la destrezza ecc., e solo allora si potrà domandargli una esecuzione sostenuta e più completa. Prima di iniziare le cacce, il giovane lupo non deve forse impararne le regole, divertendosi a correre dietro le cavallette, a sorprendere il porcospino ..? Una volta fatte queste esperienze, sarà allora in grado di fare la "sua caccia" potremmo dire per un ragazzo il "suo gioco personale".

Questo principio non vale solo per queste categorie di giochi; può trovare infatti un'applicazione in tutti i campi, e - per quanto ci interessa qui - avrà larghe possibilità nella ricerca delle "novità" e delle "varianti" per la maggior parte dei giochi spiegati in precedenza; esso regola inoltre questa ricerca, che tanto sovente preoccupa i Capi Branco.

Questa progressione nello sforzo - che la si consideri come preparazione ad altre cose più complicate, o più semplicemente come un graduale aumento delle difficoltà da vincere - rafforza la "fiducia in se stesso" del ragazzo ... ed in educazione, questo è un elemento molto importante.

Quando il lupetto si renderà conto del cammino percorso, quando riuscirà a fare, quasi insensibilmente, delle cose sempre più complicate, si stupirà egli stesso, si scoprirà delle capacità, ed il suo bisogno di azione, la sua volontà di fare meglio, ne risulteranno moltiplicati... potrà così vincere quel "complesso di inferiorità" che tanto sovente paralizza lo sviluppo delle sue tendenze.

Questo fenomeno psicologico, di cui si conoscono già tutti i vantaggi, soprattutto per i timidi e per i meno abili, permette inoltre la perfezione, l'eleganza e perfino si potrebbe dire l' "arte", nei movimenti.

Se fin dalla prima volta il ragazzo si vede obbligato a fare un salto in altezza di 75 cm., egli proverà anzitutto una deplorabilissima apprensione di fallire il salto, e vi metterà, quindi, per riuscirvi, un'energia muscolare e uno sforzo esagerati, - sacrificando largamente l'elasticità, l'agilità e la leggerezza.

Al contrario cominciando da una altezza facile, studierà il suo salto, ed imparerà a dosare il suo sforzo, acquisterà elasticità, e avrà maggiori probabilità di riuscire bene un salto più difficile.

D'altra parte, in genere, occorre diffidare dei successi occasionali in esercizi abbastanza difficili; essi lasciano spesso una falsa impressione di capacità. Non conviene che un Capo si confini nella regola del "troppo presto contento", che lascia dietro di sé degli esseri apparentemente buoni, ma senza profondità, senza delle capacità ben solide, senza una "tecnica" veramente personale.

Anche qui, gioca la regola della ripetizione fino alla riuscita completa.

Ecco qualche esempio di giochi progressivi, presi a caso fra i giochi precedenti :

14. Akela cerca il suo berretto.

- 1) Gioco così come è spiegato, senza troppa severità.
- 2) Esigere la frase completa, senza inversione di parole.
- 3) Esigere in più le risposte rapide, senza esitazioni (contare fino a 2)
- 4) Complicare le frasi con delle aggiunte: " Scusa non sono io Akela !" " E chi allora, per piacere ?...".
- 5) Fare bendare gli occhi

60. La corsa dei nodi.

- 1) Gioco così come è spiegato (senza esigere rapidità).
- 2) Niente corda davanti alla sestiglia; il nodo deve venire eseguito sulla propria persona, per dimostrarne l'utilità.
- 3) Esigere che il nodo sia fatto dietro alla schiena, o con gli occhi bendati.
- 4) Dichiarare vincitore il lupetto che arriva primo (velocità).
- 5) Dividere il Branco in due gruppi, con una corda per gruppo, ed una al "traguardo"; i lupetti chiamati devono andare a fare il nodo con la corda posta al traguardo, cercando di impedirselo a vicenda tirando su questa corda.

74. Chi va al bosco perde il posto.

- 1) Gioco così come è spiegato.
- 2) Prima di nominare i punti cardinali, citare - cambiando ogni volta - il nome del lupetto che indica il Nord.
- 3) Idem, ma dando come riferimento un punto diverso dal Nord.

77. Vedere le varianti 78 e 79.

90. Vedere la NOTA.

109. La bandiera.

- 1) Gioco così come è spiegato.
- 2) Mettere ostacoli sul percorso.
- 3) Oggetto in equilibrio sulla testa.
- 4) Oggetto in equilibrio sulla testa ed in mano una candela accesa.
- 5) Idem, collocando sul percorso un lupetto con gli occhi bendati, per soffiare sulla candela e spegnerla (individuare il portatore dal rumore dei suoi passi).

125. Corsa col pallone.

- 1) Gioco così come è spiegato.
- 2) Alternativamente , fare rimbalzare la palla per terra, e poi lanciarla in aria, riprendendola ogni volta al volo.
- 3) Idem, ma camminando all'indietro.
- 4) Idem, ma camminando a piè zoppo.
- 5) Idem, ma a piè zoppo, e camminando all'indietro.

127. Vedere varianti progressive 128 e 129.

142. Pallone al di sopra.

- 1) Gioco così come è spiegato.
- 2) Diminuire l'effettivo delle squadre (due giocatori come minimo).
- 3) Aumentare lo spazio fra le squadre (cerchio più grande).
- 4) Le squadre che formano il cerchio voltano la schiena al centro.

161. Vedere le varianti progressive 162, 163 e 164.

166. Vedere le varianti progressive 167 e 168.

186. Vedere le varianti 187 e 188.

N.B. - Di regola, questi giochi progressivi non devono essere proposti nel corso di una stessa riunione, ma piuttosto suddivisi in una serie di riunioni successive.

Si potrà anche osservare, e per conseguenza sfruttare, l'interesse del ragazzo per un gioco le cui regole sono note, ma che sia presentato con nuove difficoltà.

9 GIOCHI TRA BRANCHI E RADUNI

"... aumentare il rendimento dei futuri cittadini del nostro Paese". (B.P.)

I raduni, e ancor più le cacce che riuniscono da tre a sei Branchi, hanno dimostrato di per sé l'interesse che offrono; i lupetti sono felici di scoprire che appartengono a una grande comunità; la loro fierezza di essere lupetti ne è accresciuta, e questa è una corda che, all'occasione, non bisogna trascurare di fare vibrare.

Queste riunioni possono venire organizzate sotto le tre seguenti forme :

- 1) Competizioni sportive;
- 2) Competizioni di tecnica;
- 3) Contatti per fraternizzare.

Nei primi due casi, si deve raccomandare ai capi dei diversi Branchi di accordarsi bene in anticipo, allo scopo di preparare i loro Branchi allo stesso modo, decidendo di comune accordo i giochi o le prove che saranno richieste.

La competizione sportiva, riunisce solamente due Branchi; quello che ha riportato la vittoria, incontrerà poi eventualmente un altro Branco, e così via. Piuttosto, bisogna evitare i Branchi spettatori, e fare particolarmente attenzione all'equilibrio delle forze contrapposte.

Nel corso di queste competizioni, i lupetti dei diversi Branchi, e soprattutto i capi, fraternizzeranno al massimo; quindi, per esempio, non conviene - eppure lo si è visto - che il Capo Branco ecciti i suoi lupetti contro gli altri, facendo lanciare delle grida come queste: "Li batteremo!" - "Dobbiamo vincerli!", ecc.

Al termine di queste riunioni, è consigliabile improvvisare un fuoco di bivacco, una merenda, o una rappresentazione di marionette, durante la quale i ragazzi potranno fraternizzare il più cordialmente possibile, ed incontrarsi come compagni e non più come avversari sul terreno di gioco (vedere a titolo di esempio i giochi descritti al IV° e VI° capitolo).

E' da notare però che la preparazione di queste competizioni non deve intralciare l'andamento normale della vita del Branco; altrimenti, rischierebbe di disincantare il ragazzo, e di segnare un vuoto ed una perdita di tempo nel processo del lavoro educativo svolto nel Branco.

Le riunioni fra Branchi basate sull'idea di fraternizzare sembrano più interessanti. Esse non devono riunire troppi lupetti (al massimo sei Branchi), e domandano una preparazione minuziosa fatta di comune accordo tra tutti gli Akela.

Si baderà particolarmente:

1°) Alla " Parola Maestra " da lanciare: domandare qualcosa di concreto (es. : "farsi un amico in un altro Branco", " far piacere a un lupetto di un altro Branco "...).

2°) Al Grande Urlo: deve essere impeccabile e "grandioso" , eseguito attorno a tutti i totem raccolti nel medesimo luogo.

3°) Al saluto alla bandiera: non trascurare, in occasione di queste grandi riunioni che danno un significato più tangibile alla parola "lupetto" , di insistere sull'espressione : "lupetto cattolico belga".

4°) Alla fusione dei lupetti : a tale scopo, non contrapporre, nei giochi, un Branco all'altro, ma se, per esempio, si prepara un gioco in cui competono tre partiti, dividere ciascun Branco in tre e suddividere anche i capi in base allo stesso criterio.

Per queste ragioni possono convenire abbastanza bene alcuni giochi di combattimento e di foresta descritti al capitolo VII, che non domandano che lievi modificazioni.

Segnaliamo specialmente:

"Fino all'ultimo" (n° 184), eventualmente con tre partiti;

"La morte dell'esploratore" (n° 185), designando a fare la parte dell'esploratore due o tre capi che si difendono reciprocamente, dando un tesoro ben visibile: per es. una bandiera;

"Le piazzeforti" (n° 188) aumentandone il numero e le bandiere;

" I messaggi " (n° 196) , sparpagliando opportunamente i capi sul terreno, per sorvegliare le "perquisizioni";

" I contrabbandieri" (n° 199); e così pure tutti i giochi di avvicinamento con le lettere, dove tutti i capi insieme vengono "braccati" dai lupetti.

Il tipo di presa più adatto per questi giochi da farsi in tanti è il pezzo di carta puntato sulla spalla, ed il cui colore indica il partito; d'altro canto, prima di condurre simili cacce, bisogna che i Branchi siano stati preventivamente "preparati" secondo i principi dati al capitolo "Giochi di combattimento "

Queste riunioni tra Branchi sollevano come corollario la questione delle riunioni con altri gruppi o semplicemente con altri ragazzi.

Nel quadro della Parrocchia, per es., è cosa normale che Opere differenti , ma che però riuniscono bambini della stessa età, si incontrino in occasione di certe feste (Natale, Pasqua, Cristo Re ...).

La sola idea che deve dominare queste riunioni, e quindi i giochi che vi si organizzano, deve essere il "cameratismo", con l'esclusione di ogni spirito di competizione.

Ogni gruppo - ed in ogni caso il Branco - avvicinerà l'altro con il desiderio di dargli un po' della gioia della propria vita.

In questo senso le " riunioni pubbliche " attorno al Branco, organizzate chiedendo ai lupetti di condurre alla riunione, per es. in occasione della festa di Pasqua, più ragazzi che possono, dovrebbero entrare nelle tradizioni di ogni Branco.

E' facile ottenere in ogni lupetto questa disposizione interiore " Fratellini, bisogna che questi altri nostri fratellini, che non hanno la felicità di essere lupetti, si divertano molto con noi ".

Queste riunioni, fatte senza spirito di propaganda, (al più una breve allusione ad una festa religiosa), permettono al Branco di " irradiare carità", e per un gruppo che porta il nome di "cattolico", questa espressione riassume tutto un obbligo.

10 IL GIOCO DI "ATMOSFERA"

" La pillola così indorata non mancherà mai il suo effetto " (B. P.)

Fin qui abbiamo esaminato il gioco principalmente per quello che può "dare" al ragazzo preso "individualmente" ed abbiamo cercato di formulare alcune regole ed alcuni principi che devono permetterci di ricavarne un massimo di risultati.

A rischio di ripeterci (qualche volta è bene ripetere dei principi essenziali, soprattutto quando, a prima vista, si riferiscono a questioni di dettaglio) consideriamo ora un altro aspetto della questione: il gioco in ciò che può dare al Branco in generale, preso nel senso della "collettività".

Malgrado le differenze di età, di mentalità, di educazione, ogni lupetto deve ricevere, nel Branco, la sua "parte" completa; il che significa che, se non ci facciamo attenzione, possiamo benissimo riuscire con gli uni, ma lasciarsi sfuggire gli altri.

Ricordiamo che si tratta di fare un lavoro educativo profondo, piuttosto che di conservare un ragazzo per due o tre anni - in altre parole non significa affatto che si sia perduto il proprio tempo.

Per limitare questi insuccessi, basta rendere il ragazzo ricettivo a quello che gli si vuole insegnare e metterlo in un'atmosfera tale che la sua attenzione sia naturalmente polarizzata su quello che gli si vuole far notare.

Ora, è proprio per mezzo del "gruppo" che il Capo deve ottenere questa disposizione interiore; il gruppo, in cui si creerà un'atmosfera, un modo di vivere, così che ogni elemento che lo costituisce rivolge la sua attenzione sullo stesso punto, perché subisce l'influenza comune.

Così l'atmosfera "famiglia felice", base vitale del Branco, mette in primo piano la personalità di Akela, e rende il ragazzo "aperto" alla sua azione; e più quest'atmosfera è reale, più l'influenza del Capo è profonda ed il suo campo d'azione esteso. Da quest'esempio si scorge già un nuovo interesse del gioco "famiglia felice", considerato come gioco di atmosfera (cap. 3).

Questo principio, di cui troviamo una applicazione tipica alla base del metodo, può essere applicato, in modo particolare, in molti altri casi.

La Parola Maestra della riunione, la "Rupe del Consiglio", la chiacchierata tecnica, il gioco sportivo, il gioco di combattimento ... sono altrettante attività che domandano una atmosfera, una preparazione psicologica del Branco, se si vuole ottenere il massimo rendimento.

Certi capi creano naturalmente quest'atmosfera perché conoscono a fondo il loro Branco, e ne possono prevedere con certezza i riflessi e le reazioni; altri, invece, preoccupati anzitutto di seguire un programma o una determinata idea, non possiedono questo dono di regolare senza urti le varie attività di una riunione, in modo che una predisponga normalmente all'altra.

Sovente essi ragionano così: dopo quella certa attività, proponiamo quest'altra per distenderli o per calmarli; ma bisognerebbe piuttosto consigliare loro il processo inverso: prima di una storia sugli animali della Giungla, per es., organizziamo un gioco sugli animali della Giungla o prima di spiegare il nodo della rete, lanciamo un gioco sul nodo piano che già conoscono, ecc.

La storia, il canto, il gioco, i temi di gioco, sono altrettanti mezzi per creare un'atmosfera, e già n'è stato parlato incidentalmente nella maggior parte dei capitoli precedenti.

Al di fuori di esempi simili, è difficile però dare delle regole, perché esse differiscono secondo la psicologia del Branco e del Capo e sta quindi a questo di scoprire il mezzo per rendere i suoi lupetti più aperti alla sua influenza.

Il "**grande gioco a tema**" costituisce anch'esso un gioco di atmosfera da utilizzare per polarizzare l'attenzione del ragazzo su una qualche grande idea, e questo ci dice di per sé il modo di sfruttarlo.

Citiamo in particolare il tema Giungla (caccia di Kaa, i Cani Rossi ecc.) che, alternando il racconto all'azione, dà alle parole ed alle frasi un significato più profondo che conserveranno anche in seguito (gergo della Giungla); il tema patriottico che permette di rafforzare il sentimento nazionale, rendendolo più concreto; il tema storico e folcloristico, che lascia ricordi precisi e di fatti e costumi.

Certi Capi Branco si sono sforzati di creare per mezzo del gioco anche l'**atmosfera religiosa**. Senza voler prendere nettamente posizione in pro o in contro, perché questo dipenderebbe dal tipo di gioco su cui dovrebbe vertere la discussione, segnaliamo però un pericolo reale.

La questione religiosa è realtà fin nel suo più piccolo particolare, mentre il gioco, così come lo consideriamo nel Branco, è un mondo irreali dove la finzione occupa un posto considerevole. Bisogna dunque piuttosto evitare di mescolare l'uno all'altra.

D'altra parte, quando il ragazzo diventa "grande" - collochiamo questo fenomeno verso gli 11 od i 12 anni - ripudia il suo gioco di bambino; sa (e d'altronde glielo si ripete continuamente) che non deve più agire come un bambino; sente di non appartenere più alla categoria dei "piccoli", e per reazione (basta osservare gli esploratori più giovani per rendersene conto), disprezza volentieri i piccoli e le loro maniere.

Certuni subiscono perfino delle reazioni fortissime, al punto di essere un po' "vergognosi" - al riaffiorare di certi ricordi - di essere stati bambini.

Senza dubbio, questo cambiamento non colpisce profondamente la natura del ragazzo, che a questo momento ha già preso un orientamento decisivo: ciò che ha imparato resta acquisito, ma egli rifiuta semplicemente quello che è tipicamente infantile nella forma.

Tuttavia bisogna evitare che alcuni particolari della sua educazione religiosa subiscano la medesima sorte, e gli lascino l'impressione che si tratti di "una faccenda da bambini ... o da ragazze", impressione che, d'altronde, è molto netta in parecchi adulti.

Che il ricordo di un animale della Giungla o di un eroe di un gioco a tema storico faccia sorridere il ragazzo di 13 anni, non ha nessuna importanza, perché se anche l'incanto è rotto, non per questo, egli avrà meno vissuto con ardore un'avventura, che avrà avuto una parte considerevole nella sua formazione; ma sarebbe ben diverso, se si trattasse di un personaggio biblico, di un missionario in un paese selvaggio, o più semplicemente di un atto religioso qualsiasi.

Si potrebbe riassumere tutta la questione, affermando che bisogna evitare di compromettere la realtà dello spirito religioso con l'irreale del mondo del gioco.

Ecco, per es., un tipo di gioco che non è da scartare:

201. Il gioco di Kim sulla Messa

Ci si procurano alcune serie di immagini rappresentanti le diverse posizioni del sacerdote durante la Messa, e si distribuisce poi una serie a ciascuna sestiglia; queste devono cercare di rimettere le immagini nell'ordine voluto, senza servirsi delle indicazioni scritte sul rovescio.

N.B. - Le serie complete vendute dalle editrici liturgiche sono abbastanza difficili; bisogna dunque ridurle di numero per un primo gioco e completarle poi a poco a poco.

E' anche possibile creare l'atmosfera religiosa per mezzo di attività che non si possono precisamente chiamare giochi, perché sono veri e propri esercizi religiosi, ben reali, che domandano il raccoglimento più serio - di cui d'altronde il ragazzo è capacissimo.

Citiamo a titolo di esempio:

- L'installazione di un tabernacolo, nella Tana, al campo, o in un luogo sia meta abituale di passeggiata. Si costruisce il tabernacolo tutti insieme, prestando attenzione che ciascuno vi abbia la sua piccola parte, e lo si porti quindi al luogo stabilito, eventualmente con tutto l'apparato di una processione (cantici, rosario, stendardi, ...). L'Assistente la benedice, e la piccola cerimonia si conclude con un canto.
- Il pellegrinaggio per la pace (od altra intenzione) da organizzare al campo verso sera. Dopo essere stati messi nell'atmosfera per mezzo, per es., di una storia, i lupetti seguono a piccoli gruppi abbastanza distanziati tra loro, un itinerario segnato da lanterne, nel corso del quale incontrano dei rovers che ricordano loro, sotto forme differenti, la necessità della preghiera, della penitenza... I gruppi si trovano poi in una radura davanti ad una statua della Vergine, o davanti ad una Croce, per pregare insieme e terminare con un cantico di supplica.
- La passeggiata del dominio della Vergine. Anche questa si svolge al campo, al tramonto, quando esiste nei dintorni una cappella od un culto della Vergine. In precedenza si raccontano ai lupetti le apparizioni od i miracoli che sono avvenuti in quelle località, e poi tutti insieme od eventualmente in piccoli gruppi, (come nel pellegrinaggio precedentemente descritto) ci si reca sui luoghi ove si sono svolti gli avvenimenti ricordati. Si termina con una preghiera in comune nella Cappella, insistendo particolarmente sul messaggio che la Vergine ha dato in quel luogo.

I "giochi scenici", intesi come rappresentazione di quadri religiosi, sono talvolta raccomandabili; ma non bisogna che si prestino in alcun modo al ridicolo o allo scherzo o al riso, e questo non è sempre facile.

Il **gioco notturno** è ugualmente un gioco d'atmosfera specialissimo, che non deve essere consigliato che a certe condizioni. In primo luogo, non c'è nemmeno da pensare a giochi più o meno terrificanti, come quelli, per es., del genere scout; del resto, osserviamo a questo proposito che se il ragazzo ha paura della notte, è perché gli hanno "insegnato" la paura, sia con storie fantastiche o di fantasmi, sia con minacce come quelle di "chiuderlo al buio, in cantina", o altre del genere ... Troviamo dei bambini che non conoscono questa impressione per il solo fatto che i loro genitori non hanno mai usato dei procedimenti simili.

Il gioco notturno deve svolgersi in un'atmosfera di sicurezza e di fiducia. Il suo scopo è di far "scoprire" la foresta così come essa è di notte, e di farne conservare una buona impressione.

Per lanciare giochi simili, non si devono risvegliare i lupetti in piena notte; il momento ideale è quello dopo il fuoco di campo, oppure - meglio ancora - dopo una "serata a lume di candele", nel corso della quale una storia appropriata avrà già preparato l'atmosfera desiderata.

La formula che sembra più interessante è il gioco-passeggiata; per mezzo di un qualunque artificio si raggruppano i lupetti a due o tre insieme, dicendo loro di tenersi per mano, e in questo percorreranno un tragitto segnato da lanterne, nel corso del quale faranno qualche scoperta per nulla spaventosa. Bisogna ottenere un gioco silenzioso, e prestare attenzione soprattutto al finale.

Sono stati suggeriti come giochi notturni, il tipo leggendario ed il tipo fiabesco; ecco un esempio per ciascun genere:

202. Gli ospiti del maniero.

Va realizzato durante un campo in una proprietà privata con parco. Si organizza una serata nell'interno del castello, con giochi e storie; verso la fine, ad un dato momento, entra nella sala dove si trovano i lupetti un "paggetto" che si stupisce della loro presenza. Entrando a sua volta nel gioco, il Capo spiega, allora, che il Branco è di passaggio nella proprietà, ma il paggio gli fa osservare che deve essere autorizzato dal vecchio "conte", che rappresenta gli antenati del maniero, ed annuncia che va a cercarlo. Poco dopo, viene introdotto dal paggio, un simpatico vecchio conte che si installa in mezzo ai lupetti, e augura loro il benvenuto: "Tuttavia - dice - mi ricordo che al tempo in cui venivano in questo maniero molti signori, essi non potevano alloggiarci se non dopo aver adempiuto a certe condizioni; e queste sono specificate in una vecchia carta che deve trovarsi da qualche parte, nelle vecchie casse del granaio. Andiamo a cercarla insieme, e forse allora potrete diventare veri ospiti di questo castello". E tutto il Branco, seguendo il vecchio conte ed il piccolo paggio che porta la lanterna (sola illuminazione), se ne va a cercare in alcune stanze dell'edificio, e scopre una vecchia pergamena che il conte legge ad alta voce. Essa specifica che tutto quello che dovrà fare colui che desidera essere ricevuto da amico. Per es. afferma che chiunque voglia entrare deve conoscere la storia del maniero, e perciò sarà preventivamente esaminato dai quattro intendenti che hanno la responsabilità dell'andamento della casa. Allora, seguendo le indicazioni del conte, i lupetti, a piccoli gruppi, escono abbastanza distanziati e fanno il giro della proprietà. Ogni tanto incontrano gli intendenti che rivolgono loro delle domande, comunicano delle massime da ricordare sulla gioia, la gentilezza ecc.. e indicano il percorso da seguire (ogni intendente è individuato da una lanterna). Al ritorno, il conte controlla se le massime sono state ben apprese, e quando tutti sono di nuovo riuniti, racconta la storia del maniero e poi lascia i lupetti dicendo loro che ormai sono in casa propria.

N.B. - Il paggio, il conte e gli intendenti porteranno il costume dell'epoca; inoltre, man mano che i gruppi si avviano, il vecchio conte potrà già raccontare certe storie relative, per es., agli usi della casa.

203. I folletti.

Si crea anzitutto l'atmosfera per mezzo di un racconto meraviglioso, di fate, ecc.; si recita quindi la preghiera della sera e, nel momento in cui i lupetti si sono appena coricati, Akela comunica: " fratellini , venite in fretta a vedere "; dalla finestra, si vede infatti a qualche distanza un girotondo di folletti intorno ad un piccolo fuoco. Subito , Akela dice ai suoi lupetti: " Mettetevi le scarpe ed i mantelli, andremo a vedere da vicino". Quando tutto il Branco arriva al fuoco presso cui danzavano i folletti, trovano solamente un loro messaggio, in cui i folletti invitano i lupetti a far loro visita a piccoli gruppi, seguendo il sentiero segnato dalle lanterne. Vengono così scoperti altri messaggi, poi si incontra un primo folletto: " Il folletto della dolcezza" che regala un confetto a ciascuno; un po' più in là c'è il "folletto della musica", che suona il flauto, e così di seguito. Rientrando nel dormitorio, si trova un ultimo messaggio a fianco di una brocca di sciroppo, "regalo" dei folletti.

Certi capi si ingegnano a costruire, in questo genere di giochi , delle vere "situazioni sceniche" che il ragazzo crede di vivere realmente: il conte del maniero, gli intendenti, i folletti, saranno figure sconosciute, ben travestite, che, pur senza spaventare il ragazzo gli daranno l'impressione di vivere un sogno. Altri capi si accontenteranno invece di creare una specie di incanto da cui i lupetti si lasceranno prendere: sanno che è Baloo che fa il vecchio conte, riconoscono tra i folletti qualche ragazzo del villaggio, ma agiranno lo stesso "come se" fosse vero.

Senza consigliare un sistema piuttosto che un altro, diciamo solo che la prima formula domanda una messa a punto molto accurata, e rischia di fallire se un lupetto scopre il minimo trucco; e non deve venire ripetuto, perché sviluppa esageratamente l'immaginazione del ragazzo.

Per la seconda, il Capo deve essere certo in anticipo che i lupetti si lanceranno a fondo nella "finzione" del gioco.

Notiamo ancora che, nel corso di questi giochi, i lupetti che si avviano piuttosto timidamente devono sentire la presenza dei capi.

In conclusione, ripetiamo che il gioco di atmosfera - che sia fatto in grande in piccolo - ci facilita "l'eccesso" alle nature più diverse che abbiamo nel Branco; è dunque un mezzo di lavoro molto interessante, che ci permette di ottenere un maggior successo del metodo di educazione di cui abbiamo il compito.

11 PROGRAMMA ANNUALE

" Con quegli obiettivi davanti agli occhi i giochi valgono per l'educazione dei bambini tanto quanto le ore passate a scuola ". (B.P.)

Seguire un programma è necessario, ed i capi che non ne stabiliscono uno, ma che si lasciano piuttosto guidare dalla loro buona fantasia, corrono il grave rischio di non effettuare un lavoro completo.

Non dimentichiamo d'altra parte che in materia di Lupettismo si è facilmente portati a lasciarsi accaparrare da un dato punto a detrimento di un altro. Così, si sono visti dei capi abbandonare delle questioni essenziali per dei semplici particolari, o lanciarsi nella realizzazione di grandi "consegne", dimenticando il lavoro principale.

Ci si ricordi della reazione manifestata più di una volta dal Commissariato per i Lupetti, riassunta nell'espressione "Ritorno a B.P. " ; essa non ha avuto altra origine che questa facilità con cui ci si allontana dai principi stessi del metodo.

D'altra parte, se c'è un'impresa che domanda una continuità assoluta di idee, questa è proprio l'opera educativa; e noi ne siamo una in tutta la forza dell'espressione.

Senza dubbio, bisogna tenere conto delle considerazioni e delle esigenze del momento, e non essere "schiavi" di un programma. Sovente, è anche necessario di modificarlo parecchie volte.

L'essenziale però è di averne continuamente uno davanti agli occhi, allo scopo di poter misurare in qualsiasi momento ciò che è stato realizzato e ciò che resta da fare.

L'esempio di programma che offriamo è intenzionalmente limitato alle grandi linee, per potersi adattare a tutti i tipi di Branco; non è l'"unico" che si sia dimostrato interessante, ma ha il vantaggio di aver fatto le sue prove.

Il Capo Branco deve inoltre collocare in un programma simile le tradizioni abituali del suo Branco (pellegrinaggi, befone, festa delle mamme, riunioni popolari, ecc.), ed intercalarvi con lo stesso spirito di continuità e in accordo con l'Assistente Ecclesiastico, un programma di formazione religiosa.

Per ciò che concerne quest'ultimo punto, l'anno liturgico e le tradizioni religiose ne fissano essi stessi il procedimento; tuttavia, l'educazione religiosa per mezzo del Branco, non può limitarsi a questa linea; deve inoltre portare tutto il suo aiuto all'opera sovente difficile del catechismo, e correggere il suo insegnamento necessariamente troppo didattico.

Col suo spirito di famiglia, la sua organizzazione, il Branco offre una magnifica occasione di completare l'insegnamento del dogma e della morale, e di introdurre questi principi nella vita del ragazzo.

Ricordiamo che in assenza dell'Assistente, il Capo Branco deve potersi assumere questo compito; ma in questo campo più che in ogni altro, bisogna diffidare della nostra "mentalità di adulti".

Per questo, è un grave errore "affaticare" lo spirito del ragazzo con domande, questioni e problemi che non sono per lui "attuali". Ogni età ha i suoi bisogni e le sue esigenze progressive, ed è proprio questa progressione che bisogna seguire e forse sarebbe interessante essere guidati da principi un po' meno vaghi di quelli che ci sono stati dati fino adesso.

PROGRAMMA DI UN ANNO PER UN BRANCO DI LUPETTI

GENERALITA'	IDEE DA REALIZZARE	ATTIVITA' DOMINANTE
Dalla ripresa dopo le grandi vacanze che coinciderà con la "salita al Reparto" e con l'ingresso nel Branco dei cuccioli, fino al campo che segnerà la fine dell'anno scout .	Da "lavorare" da ciascun capo, per mezzo di Parole Maestre, chiacchierate, osservazioni nel corso dei giochi," colpo d'occhio" di Akela, contatti personali con i lupetti, ecc. ...	Non escludere le speciali competenze degli aiuto capi branco se ne hanno
1° TRIMESTRE		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ iniziazione dei cuccioli ⁽¹⁾ ▪ contemporaneamente, rimettere tutto il Branco nello spirito della Zampa Tenera. ▪ Rilanciare la Giungla e lo spirito di "Famiglia Felice" ▪ Nuova sistemazione e ornamentazione della tana, per mezzo di piccoli lavori e disegni fatti dai lupetti stessi 	1° mese - IL MOTTO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rimettere in voga il saluto (suo significato, gesto corretto, sguardo negli occhi... ecc.) ✓ Molti giochi tipo "famiglia felice" ✓ Rinnovare le "canzoni filastrocca" ✓ Storie di Mowgli
	2° mese - LA B.A.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Far particolare attenzione alle parate giungla (rapidità, silenzio) ✓ Lanciare/curare particolarmente il Grande Urlo ✓ Molte corse a staffetta ✓ Giochi sugli animali della Giungla ✓ Danze della Giungla
	3° mese - LA LEGGE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rilanciare a poco a poco la Rupe del Consiglio parlata, in cui ogni lupetto riceve la parola ✓ Piccoli giochi che esigano soprattutto la lealtà ed il dominio di sé (applicazione della legge) .
<p>(1) I cuccioli che arrivano al Branco nel corso dell'anno sono addestrati nell'attività che si svolge in quel periodo. Dopo due o tre riunioni, Akela li prenderà da parte per spiegare loro la Zampa Tenera.</p>	<p>(2) La Promessa non deve necessariamente coincidere con il momento in cui il ragazzo diventa Zampa Tenera; bisogna piuttosto che essa consacrì uno sforzo reale.</p> <p>Certi Akela hanno l'abitudine di dire al cucciolo: "Quando avrai perduto quella certa cattiva abitudine, verrai a dirmelo e allora potrai fare la tua Promessa "</p> <p>Questo sistema è ottimo, ma non si deve richiedere al ragazzo qualcosa di troppo difficile.</p>	

GENERALITA'	IDEE DA REALIZZARE	ATTIVITA' DOMINANTE
2° TRIMESTRE		
<p>▪ Orientare lo sforzo specialmente sulle materie della 1^a stella. I capi rivolgono la loro attenzione soprattutto sui lupetti che devono acquistare normalmente l'insegna (3)</p> <p>▪ Rilanciare la Giungla non appena ricominciano le cacce nei boschi.</p> <p>(3) I lupetti che hanno già le loro due stelle potranno guadagnarsi dei brevetti di specialità; ma per prepararli a questo, i capi li vedranno separatamente possibilmente al di fuori delle riunioni (consigliamo per es. il quarto d'ora prima o dopo la riunione di branco).</p>	1° mese - IGIENE E PULIZIA	<p>Da ripartire su tutto il trimestre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività di 1^a Stella da presentare sotto forma di giochi, storie, dimostrazioni, chiacchierate ecc. ✓ Giochi di Mowgli ✓ Esercizi fisici ✓ Giochi sulla bandiera ✓ Molti giochi con la palla ✓ Lanciare i giochi semplici nei boschi (giochi di combattimento) ✓ Un gioco a tema giungla.
	Ritornare sovente alla carica, verificare l'esecuzione, mettere cartelli nella tana	
	2° MESE - CIVISMO	
	Parole Maestre tratte dal significato della bandiera	
	3° MESE - " IL BEL GIOCO"	
	"lavorato" specialmente nei giochi semplici	
3° TRIMESTRE		
<p>Stesso principio del 2° trimestre</p> <p>N.B. - Non mancare di ricordare all'occasione i principi lupetto della Zampa Tenera, e lavorare in tal senso il ragazzo, ma individuali mente.</p>	1° MESE - IL LUPETTO A CASA SUA	<p>Da ripartire su tutto il trimestre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività di 2^a Stella (vedere le osservazioni per la 1^a Stella) ✓ Hebertismo per lupetti e olimpiadi ✓ Uno o due giochi sport. ✓ Lanciare i grandi giochi soprattutto di combattimento.
	calzature, vestiario, ordine, lavori domestici, economia	
	2° MESE - IL LUPETTO A SCUOLA	
	ordine e pulizia dei quaderni, prendere conoscenza della pagella, preparazione degli esami	
	3° MESE - IL LUPETTO CON I SUOI COMPAGNI DI GIOCO	
	i suoi giochi, la sua allegria, le sue B.A., il rispetto dei più deboli, ecc.	