

Caccia al Cucciolo

E' arrivato per noi il momento di rilanciare la *"Nuova Parlata"*.

I Lupetti prossimi alla salita al Riparto sono già pronti a vivere l'avventura della squadriglia, e una volta che ci avranno lasciati – **"L'uomo torna all'uomo"** – il Branco purtroppo si dimezzerà. Ma noi non dobbiamo scoraggiarci perché siamo certi che altri nuovi cuccioli sentiranno il richiamo della Giungla e si uniranno a noi per rilanciare insieme Il Grande Urlo. Un nuovo Grande Urlo che riecheggerà forte come prima, se non di più.

Sicuramenti i Lupetti rimasti, un po' preoccupati, ci faranno questa domanda:

"Akela siamo rimasti in pochi, cosa facciamo?"

E noi vecchi Lupi saremo pronti a rispondergli immediatamente:

"E' tempo di andare alla ricerca di nuovi cuccioli."

Quindi non dobbiamo farci trovare impreparati, ma avere le idee ben chiare di cosa far fare ai Lupetti e di cosa dobbiamo fare noi Vecchi Lupi per rinvigorire il Branco con l'arrivo di altri bambini.

Questo è il periodo dell'anno più delicato in quanto i Vecchi Lupi devono rituffare il Branco nella giusta atmosfera Giungla e accogliere, l'arrivo dei nuovi bambini, ma soprattutto iniziare un buon dialogo con i genitori dei nuovi arrivati, fondamentale per presentare e far capire a questi il valore educativo del Lupettismo.

Eccovi, dunque, alcuni suggerimenti pratici di attività e di strumenti da dare ai Lupetti e al Consiglio di Branco per dare inizio alla *"Caccia al Cucciolo"*.

Per i Lupetti:

- Una locandina formato A/4 o A5 con la descrizione di cosa si fa in Branco - immagini di lupetti che si divertono, meglio ancora foto riportante i Lupetti che giocano durante delle attività, indirizzo della Tana e orari attività;
- Un video di circa un minuto (con un piccolo G.F.F. e un Ban) da far vedere ai compagni di scuola.

Per il Consiglio di Branco

- Organizzare uno o più incontri, presso una scuola – con i bambini del catechismo – un *"open day"* in parrocchia con i bambini del quartiere e proporre delle attività tipiche da Lupetto.

In base al giorno scelto per presentare le attività, potrebbe essere utile coinvolgere i Lupetti del Consiglio di Akela, ovviamente in uniforme, per far incuriosire ancor di più i bambini.

Le attività, di seguito proposte, sono naturalmente dei giochi e dei canti/bans semplici. Attività molto movimentate e che coinvolgeranno tutti i bambini presenti. Si evitino giochi complessi e attività Giungla considerando che i bambini ancora non conoscono il mondo fantastico della Giungla e del Branco.

Fondamentale è creare, sin da subito, uno spirito di Famiglia Felice - spirito di fratellanza, amore e condivisione - con tutti i bambini presenti; perché come ben sappiamo, la **Famiglia Felice** è l'ingrediente *"segreto"* del nostro successo.

Esempio di un'attività pratica da proporre, max un'ora.

Attività 1: Sacco pieno, sacco vuoto.

Regole: Si seguono i comandi di chi dirige il gioco che utilizzerà 3 espressioni diverse: "Sacco pieno", "Sacco mezzo" e "Sacco vuoto". Quando il sacco è pieno i bambini devono stare in piedi con le braccia alzate, quando è mezzo pieno devono abbassarsi sulle ginocchia e quando è vuoto devono accovacciarsi sul pavimento.

Attività 2: "Chi ha paura dello sparviero?"

Regole: Tutti i bambini si schierano da un lato del campo, li attende al varco il feroce "sparviero" rappresentato da un bambino (o da un Vecchio Lupo). Quando questo grida "*chi ha paura dello sparviero?*" tutti i bambini devono rispondere "*nessuno*" e si lanciano di corsa cercando di non farsi toccare dallo sparviero in nessun modo. Chi viene preso si unisce allo sparviero nel secondo round del gioco e così via fino a quando non resta un solo bambino.

Materiale: necessario per delimitare il campo

Canto/Bans: "Un Cocomero"

Attività 3: "Abilità Manuale"

Svolgimento: ai bambini verrà consegnato un foglio A4 e dovranno realizzare, seguendo le indicazioni di chi conduce l'attività, un aeroplano di carta.

Successivamente ci si sfiderà a chi riesce a farlo arrivare più lontano.

Materiale: un foglio A4 per ogni bambino

Attività 4: Ghiaccio e Sole

Regole: Si scelgono più ghiaccioli che soli. I ghiaccioli cercano di acchiappare gli altri giocatori e quelli che vengono presi diventano delle statue di ghiaccio e restano immobili. I soli fanno sciogliere le statue di ghiaccio toccandole. Durante il gioco si invertono i ruoli.

Canto/Bans: "Se sei felice e tu lo sai"

Attività 5: Battaglia di palline di carta

Regole: Campo rettangolare diviso in due. Bambini divisi in due squadre che si posizioneranno una in metà campo e una nell'altra metà campo. Ogni bambino avrà in mano 2 palline di carta. Al via dovranno lanciare le palline nel campo avversario e dovranno via via raccogliere le palline che troveranno a terra nella loro metà campo e dovranno lanciarle nel campo avversario. Le palline devono essere lanciate sempre all'interno del campo e non fuori. Vince la squadra che al segnale di fine gioco avrà meno palline nel proprio campo.

Materiale: necessario per delimitare il campo, palline di carta (o spugne).

Attività 6: "Tori e Topi"

Regole: Bambini divisi in due squadre (Tori e Topi) e seduti su due file parallele. Chi conduce il gioco racconta una storia: quando nomina uno dei due animali (ad esempio i Tori), i bambini chiamati scattano all'inseguimento degli altri (Topi). I (topi), per essere salvi, devono superare la linea posta

dietro di loro; i (tori) devono bloccarli al tocco prima che ciò accada. E viceversa. Chi viene preso diventa parte dell'altra squadra. Vince la squadra che cattura tutti gli avversari.

Materiale: necessario per segnare le due righe.

Canto/Bans: "La zia di Forlì"

Buona Caccia!

Distretto Palermo Ovest