

IDEAZIONE, PROGRAMMAZIONE E VERIFICA DI UN'ATTIVITA' RIVOLTA AI "PRIMI VECCHI LUPI": LA CACCIA CON I GENITORI

Tratta dalla tesina di Brevetto di
Andrea Borzacchiello – Trieste 1°

Nella mia breve esperienza come Vecchio Lupo ho sempre notato che, per quanto i rapporti tra Vecchi Lupi e genitori siano ottimali e i dialoghi abbastanza frequenti, una buona percentuale di quest'ultimi non dimostra un grande interesse nella comprensione del vero senso dell'educazione Scout. Ovvero manca la curiosità nel capire quanto può essere realmente importante una costante presenza alle attività in Branco per la crescita e l'educazione del proprio figlio; infatti vengono spesso rimpiazzate con qualsiasi altro impegno ritenuto più importante.

Dapprima in Consiglio di Branco ci siamo giustamente chiesti se le nostre attività siano appetibili quanto una preda succulenta agli occhi dei nostri Lupetti. Infatti non ha alcun senso colpevolizzare i genitori se i Lupetti in primis non sono attratti dalle Cacce e perciò non gli dimostrano quanto ci tengono ad essere presenti. Chiarito questo punto siamo passati a chiederci se avessimo fatto tutto il possibile per "attrarre" anche i genitori a scoprire il nostro Metodo ed il nostro modo di fare.

Solitamente nel nostro Branco abbiamo l'abitudine di tenere una riunione ad inizio anno riservata ai soli genitori dei nuovi Lupetti ove spieghiamo il Metodo Lupetto e concretamente i nostri scopi, oltre a questo vengono spesso consegnati anche dei semplici sussidi con i punti salienti. In seguito si svolgono, con tutti i genitori, tre riunioni distribuite durante l'anno in cui si ha la possibilità di riprendere gli argomenti relativi al Metodo che si ritengono più opportuni. In particolare la prima è dedicata principalmente al censimento iniziale e l'elezione del rappresentante dei genitori, perciò si tiene ad inizio Novembre. La seconda è svolta nel mese di Maggio ed è dedicata alle Vacanze di Branco e alle eventuali osservazioni sulle attività svolte; infì la terza riunione si tiene a metà Settembre ed ha lo scopo di raccogliere le opinioni sulle Vacanze di Branco appena terminate. Inoltre, in concomitanza con la fine di una Pista o di una Specialità, noi Vecchi Lupi siamo soliti contattare o far visita ai genitori per discutere su quale prova specifica assegnare al Lupetto come Punto di Domanda o quale Specialità gli si potrebbe proporre per migliorare qualche suo lato "debole". In tutte queste occasioni abbiamo la possibilità di spiegare loro l'importanza delle singole conquiste del Lupetto e di come rappresentino uno strumento del Metodo.

Però, per una buona parte di genitori, tutto ciò non risulta sufficiente e perciò, dopo il primo anno come Akela, ho deciso di provare ad introdurre un'attività all'interno del programma annuale di Branco che potesse coinvolgerli su tutti i fronti.

Nella sua "Lettera ai Genitori", B.-P. apre con: "*Cari colleghi genitori*". Già con le prime tre parole mette in chiaro qual è il nostro obiettivo: educare il Lupetto insieme a loro. In un certo senso il pensiero di non essere solo dei ragazzi che fanno gli Scout ma i colleghi dei genitori da un lato ci fa sentire più gratificati, ma al tempo stesso la portata del nostro incarico può giustamente intimorirci.

Poi B.-P. riporta: "*Come possiamo ottenere la formazione del carattere? Gli esperti più autorevoli ci dicono che il carattere non è cosa che possa insegnarsi a una classe in una scuola*". Credo semplicemente che questo sia il punto chiave della formazione Scout e che dev'essere compreso a pieno dai genitori. Solamente così potranno vedere l'attività Scout con occhi diversi rispetto a qualsiasi altro tipo di impegno settimanale

Anche ne "Il Libro dei Capi" B.-P. richiama il concetto di colleghi; infatti egli riporta: "*Quando il Capo si è assicurato simpatia ed appoggio da parte dei genitori del ragazzo, conducendoli ad una collaborazione reciproca e ad un maggior interesse per il funzionamento del Reparto e per gli scopi del Movimento, allora il suo compito diviene relativamente meno gravoso*". Non per niente abbiamo l'abitudine di chiamarli i "primi Vecchi Lupi" che il Lupetto conosce, con un appoggio ottimale ci potrebbero aiutare quanto un Vecchio Lupo in servizio.

All'interno del Manuale del Lupetti, B.-P. diventa sempre più esplicito su ciò che un Vecchio Lupo dovrebbe fare: "*Un grande aiuto per la riuscita è quello di essere in contatto con i genitori dei Lupetti, consultarli, e più specialmente interessarli spiegando loro le ragioni dei diversi passi che fate. Dovreste far loro visita almeno una volta l'anno, invitarli alle manifestazioni del Branco ed al campo ed ottenere il loro aiuto per il lavoro a casa del Lupetto*".

Infatti questa Caccia è il tentativo di spiegare loro le ragioni dei diversi passi che facciamo, facendo loro prima provare a camminare proprio lungo questi passi.

Obiettivi

Ciò che contraddistingue uno Scout è la sua voglia di fare, di sporcarsi le mani e di non prendere mai la strada in discesa; questo perché fin da bambini ci è stato insegnato ad apprendere ed imparare attraverso il gioco e così venir educati "dal di dentro".

Infatti mille parole non potranno mai eguagliare una piccola esperienza vissuta insieme agli altri.

Ed allora perché non far provare proprio ai genitori il gioco che tanto ci contraddistingue, vivendo delle brevi esperienze, dallo stesso punto di vista dei Lupetti, per poi capire più facilmente che non si gioca mai per giocare ma si gioca per educare?

Ecco, questo è in poche parole l'intento dell'attività: farli giocare assieme ai loro figli affrontando attività che comprendano il più possibile gli estremi della formazione Lupetto e poi concludere con una chiacchierata che tiri le fila della giornata.

Nella sua semplicità descrittiva, la Caccia con i Genitori può essere uno strumento molto utile per una moltitudine di aspetti:

- far comprendere il Metodo Lupetto e come si traduce all'interno delle attività;
- mostrare come è possibile lavorare sulla moltitudine di aspetti del carattere di ogni singolo Lupetto;
- fortificare la Famiglia Felice all'interno del Branco avvicinando tra loro anche i genitori.

L'attività prevede la presenza dei genitori affinché vedano e provino in prima persona ciò che fanno i loro figli, ma senza MAI oscurarli, anzi ponendoli in primo piano, altrimenti non solo l'attività avrà perso di significato ma anche la Caccia in se.

Inoltre è fondamentale che in questa attività non si svolgano delle parti della vita di Branco che appartengono ai Lupetti e che è giusto che le sentano solamente loro come il Grande Urlo (se genitori nel cerchio), il Racconto Giungla, le Danze Giungla, ecc..

Infine riadatto quanto detto da B.-P. sulle Vacanze di Branco all'interno del Manuale dei Lupetti: *"La buona riuscita di questa Caccia può portare a degli ottimi risultati, una cattiva riuscita sarà di certo un brutto ricordo sia per i Lupetti che per i genitori"*.

Perciò consiglio di non svolgerla se non necessaria o se non si è sicuri che possa avere buon fine date le proprie capacità e quelle dei Vecchi Lupi.

Programmazione della Caccia

4.1 Osservazioni Importanti

A seguire sono riportati i frutti di alcune riunioni di Consiglio di Branco che hanno lo scopo di non lasciare nulla, all'interno della programmazione, in balia del caso. Come ben sappiamo le prede più grandi si conquistano grazie a tanti piccoli dettagli curati con attenzione.

4.1.1 Scelta della giornata

Uno degli scopi della giornata è di aumentare la Famiglia Felice, ecco perchè è consigliabile includere nel programma anche il pranzo condiviso. Ciò che ne consegue è che la giornata più adatta è la domenica. Inoltre il periodo più appropriato potrebbe essere quello del racconto Tigre-Tigre, in cui tutti i Lupetti avranno già appreso le tecniche di zampa tenera e molto probabilmente quelle di prima stella.

In relazione alle condizioni climatiche ritengo che la presenza di un numero elevato di Lupetti e genitori renda la Caccia fattibile solamente in una giornata di bel tempo. Perciò consiglio, nel caso in cui questa non si abbia, di rinviare la Caccia alla settimana successiva con un preavviso di almeno di un giorno. Penso che la buona riuscita dell'attività sia fortemente legata alla possibilità di svolgerla all'aperto, in un grande prato.

4.1.2 Chi coinvolgere

Le famiglie possono avere più figli, di cui alcuni non autonomi, ed inoltre uno dei genitori può essere reperibile per lavoro anche nei fine settimana, dunque è opportuno specificare che durante la mattina è sufficiente la presenza di un genitore per Lupetto: infatti quasi tutti i giochi previsti vanno svolti in coppia con il figlio.

Nel caso in cui siano presenti anche dei fratelli e sorelle (magari degli esploratori o delle guide) è necessario prevedere il loro coinvolgimento in maniera opportuna:

- se di età inferiore agli 8 anni, predisporre l'incarico per un Vecchio Lupo di far loro fare alcuni giochi in stile Lupetto o dei disegni in un'area adiacente ma separata;
- se di età superiore agli 11 anni, si può semplicemente formare delle ulteriori coppie.

Mentre dal pranzo a seguire, vanno invitati e coinvolti tutti i membri delle famiglie.

4.1.3 Rapporti tra genitori

So che può esser un pensiero pessimistico, ma non bisogna dar per scontato un clima felice tra tutti i genitori: soprattutto quando si è adulti, alle volte basta uno spintone o una palla che per sbaglio colpisce in viso a creare delle noiose diatribe. Perciò esser sempre pronti ad attenuare le situazioni con il sorriso sulle labbra.

4.1.4 Considerazioni sui giochi

Durante l'ideazione dei singoli giochi consiglio di utilizzare le prove di Pista comuni a tutti i Lupetti: le prove di Zampa Tenera e di Prima Stella. Questo perché l'intento

è di creare dei momenti, per ogni coppia genitore-Lupetto, in cui il Lupetto possa mettere in mostra le conoscenze e le capacità acquisite durante l'anno. Perciò in poche parole ritengo sia conveniente, per questa giornata, impostare tutte le attività sul livello dei Lupetti più giovani.

Invece, in relazione all'ambiente Giungla, credo sia opportuno introdurre un gioco in cui si utilizzi qualche aspetto del Racconto Giungla evitando tutte le attività che devono essere riservate ai Lupetti. Questo perchè ritengo sia importante che i genitori vedano tutti gli elementi principali del Metodo Lupetto, anche se solamente in modo "superficiale". Per esempio, in uno dei giochi riportati di seguito si fa uso della Giungla, senza toccare degli argomenti riservati, utilizzando la conoscenza delle Frasi Giungla e dei corrispondenti Animali Giungla.

Inoltre non dare per scontato le capacità motorie e di coordinazione dei genitori, non ha senso proporre giochi troppo movimentati o stancanti, anzi, prevedere al caso di far correre maggiormente i Lupetti. Evitare il più possibile giochi che potrebbero generare situazioni di competitività tra genitori.

Infine le ambientazioni per i singoli giochi devono essere semplici, sintetiche e non troppo fantasiose.

4.1.5 Zona dove svolgere l'attività

Innanzitutto deve essere sufficientemente grande e tranquilla per svolgere una normale Caccia. Prestare attenzione ai possibili bisogni dei genitori non abituati alla vita all'aperto: deve essere presente un bagno ed un posto ove sedersi "comodamente". Informarsi molto bene per la problematica dell'erba alta e nel caso rendersi disponibili a recarsi, il giorno prima, sul posto per tagliarla.

4.1.6 Preavviso ed informazioni

Informare i genitori quanto prima della data precisa in modo tale che gli sia più facile organizzarsi ed essere presenti. Non dimenticarsi di definire chiaramente l'abbigliamento sportivo da utilizzare: pantaloni e maglietta comodi, scarpe da ginnastica e via dicendo; può sembrare banale ma non lo è.

4.1.7 Considerazioni sui canti e ban

Al fine di coinvolgere il più possibile i genitori scegliere unicamente i Ban più semplici da capire e che magari non comportino parti che potrebbero essere ritenute troppo imbarazzanti. Invece, per i canti, adottare quelli di cui si possiedono i cartelloni e che al contempo sono ben conosciuti dai Lupetti; in questi momenti si potrà dimostrare quanto un singolo canto possa riaccendere la Famiglia Felice.

4.1.8 Pranzo collettivo

Consiglio fortemente di evitare un pranzo svolto per terra, su teloni o in stile pic-nic. Fate in modo di avere un paio di tavoli e panche da sagra, con tovaglie e tutto il necessario per mangiare, pulire e contenere le immondizie. Lasciate ai genitori solamente il compito di portare qualcosa da condividere, in quantità giusta per sfamare la propria famiglia (di solito abbondano comunque).

4.2 Architettura dell'Attività

La giornata sarà divisa in tre parti principali:

- durante la mattina si faranno dei giochi Lupetto/genitore in cui verrà accentuata la collaborazione reciproca e non la competitività tra genitori. I giochi proposti si baseranno principalmente sui 4 punti di B.-P., in tal modo si spazierà il più possibile all'interno del Metodo;
- pranzo collettivo in cui si invitano anche le rimanenti parti della famiglia: questo sarà un momento per aumentare la Famiglia Felice all'interno del Branco, promuovere il dialogo tra i genitori che non si conoscono ed avere un po' di tempo per raccontare loro qualcosa di noi Vecchi Lupi;
- dopo il pranzo si terrà la chiacchierata di Akela ai genitori: verranno spiegate le singole attività ed i motivi alla base della loro scelta. Nel frattempo i Lupetti e tutti i fratelli/sorelle rimarranno assieme ai Vecchi Lupi per fare dei semplici giochi o attività. Al termine della chiacchierata si concluderà la Caccia con la Santa Messa.

4.2.1 Tempistiche generali per informare i genitori

Orario	Attività
9.00	Ritrovo ed inizio Caccia
9.15-12.30	Attività della mattina con Angelus
12.30-13.30	Pranzo
13.30-14.00	Chiacchierata
14.00-15.00	Santa Messa
15.00	Termine Caccia

4.3 Programma dettagliato

Orario	Attività
9.00	Anteorari: cercatore di pepite d'oro, flipper
9.15	Preghieria e poi G.U. fatto di Branco (genitori all'esterno)
9.20	<u>Gioco divisione squadre</u>
9.22	All'arrivo delle coppie, Canto: Caccia al Sambhur
9.30	Gioco I: salute e forza fisica, conoscenza Giungla
9.50	Ban: un cocomero
9.55	Gioco II: carattere, abilità manuale e conoscenza nodi
10.20	Canto spostamento: Buon Lupetto <u>Riunione gruppi</u>
10.25	Gioco III: carattere
11.10	Ban: Alla fiera di Mastro André
11.15	Gioco IV: servizio, vita di fede
11.35	Canto spostamento: Zampe agili e silenti <u>Divisione gruppi</u>
11.40	Gioco V: carattere, servizio e forza fisica <u>Riunione gruppi</u>
12.00	Angelus, termine Caccia con G.U. e preparazione pranzo
12.30	Pranzo

4.3.1 Giochi proposti

ANTEORARI: vengono scelti due Anteorari molto semplici che mettano in gioco l'allenamento sensi e la coordinazione motoria. In particolare il cercatore di pepite consiste nel chiedere aiuto ai Lupetti/genitori arrivati a trovare le pepite (stuzzicadenti) che sono rimaste nella miniera (zona delimitata dal nastro bianco e rosso). Dovranno utilizzare le mani facendole scorrere parallele al terreno per sentire gli stuzzicadenti infissi nel terreno. Arrivati ad un certo numero di Lupetti/genitori si passa al flipper: si forma un cerchio tenendo le gambe divaricate e con i piedi che toccano con quelli dei vicini. Viene introdotta una palla che sarà colpita con le mani (sempre mantenuta raso terra), essa dovrà passare sotto le gambe di qualche altro Lupetto. Se a un Lupetto viene fatto un goal dovrà giocare con una mano sola, e via via si introducono ulteriori penalità. Nel caso di un numero troppo elevato, all'incirca venti), si possono fare due cerchi distinti (Figura 4.1).

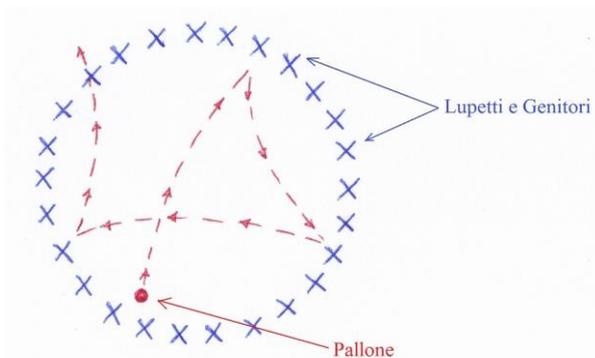


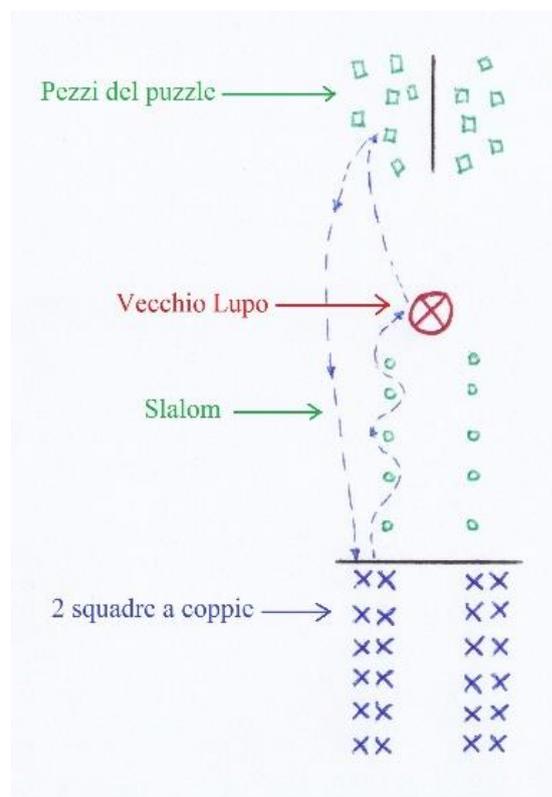
Figura 4.1: Flipper.

DIVISIONE SQUADRE: in relazione al numero di Lupetti si può svolgere la mattinata con un solo gruppo o con due differenti (seguiti da metà della staff). Nel mio caso, avendo 28 Lupetti, è stato necessario l'utilizzo di due gruppi. Inoltre è consigliabile dividere a priori le varie squadre che saranno utilizzate per i giochi: in questo modo si riesce a bilanciarle con precisione senza creare degli squilibri ed avere in ogni squadra dei Lupetti su piste differenti.

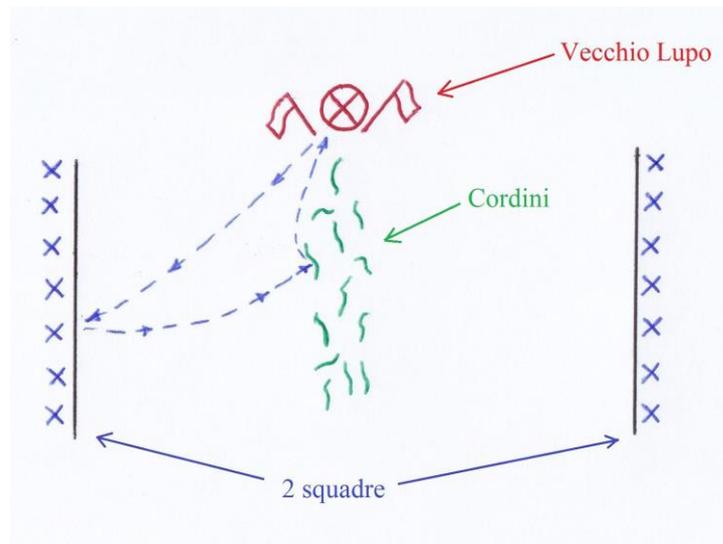
Perciò noi abbiamo deciso di utilizzare due squadre per gruppo.

La divisione viene fatta, per esempio, facendo notare che il giorno prima era presente un fortissimo vento che portava con sé delle foglie di chissà quale continente (foglietti a forma di foglia di 4 colori differenti e riportanti i nomi dei Lupetti) e si chiede loro di recuperarli dopo il Crack; successivamente raggiungeranno il Vecchio Lupo avente un cartello del loro stesso colore.

GIOCO I: le 2 squadre si dispongono in fila indiana a coppie genitore- Lupetto dietro alla linea di partenza. Al Crack parte la prima coppia di ogni fila, essa deve eseguire un semplice slalom tenendo un foglio di carta tra il palmo della mano del genitore ed del Lupetto. Terminato lo slalom trovano un Vecchio Lupo che gli riferisce una Frase Giungla, se conoscono l'Animale Giungla correlato possono proseguire e recuperare il pezzo di puzzle che riporta lo stesso animale, altrimenti tornano indietro. La seconda coppia parte non appena le viene dato il cambio dalla precedente. Durante il tempo di attesa, prima di partire, le restanti coppie possono ricomporre il puzzle. Il puzzle riporta sul fronte le varie immagini degli Animali Giungla e sul retro la scritta: "Noi seguiamo le orme di... disegno di Mowgli". Vince la prima squadra che ricomprime il puzzle (Figura 4.2).



GIOCO II: le 2 squadre si dispongono a coppie lungo due linee parallele distanti almeno 15 passi. Al centro del campo sono disposti dei cordini. Vengono consegnati ad ogni coppia dei foglietti riportanti l'Alfabeto Semaforico (tranne a chi lo ha già sul Quaderno Caccia). Ad ogni manche il Vecchio Lupo trasmette il nome di un nodo con il semaforico e non appena una coppia lo intuisce può correre al centro del campo per farlo e poi mostrarlo al Vecchio Lupo. Si assegna un punto ad ogni squadra che intuisce il nodo e due punti a quella che lo esegue correttamente per prima. Per decifrare il nodo la squadra può chiaramente collaborare. Vince la squadra che si aggiudica più punti (Figura 4.3).

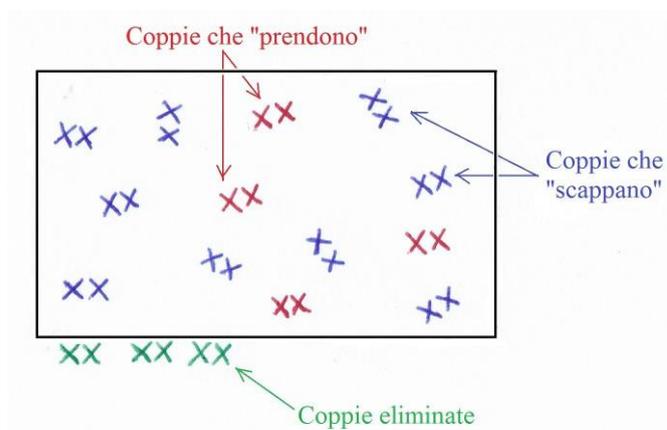


GIOCO III: viene richiesto di fare delle scenette di squadra, perciò si consegna ad ognuna un foglio con riportate 5 parole in dialetto diff te, possibilmente non conosciuti dai genitori (ogni squadra 1 dialetto) e poi si dà la possibilità di scegliere tra lo stile classico recitato ed il mimo.

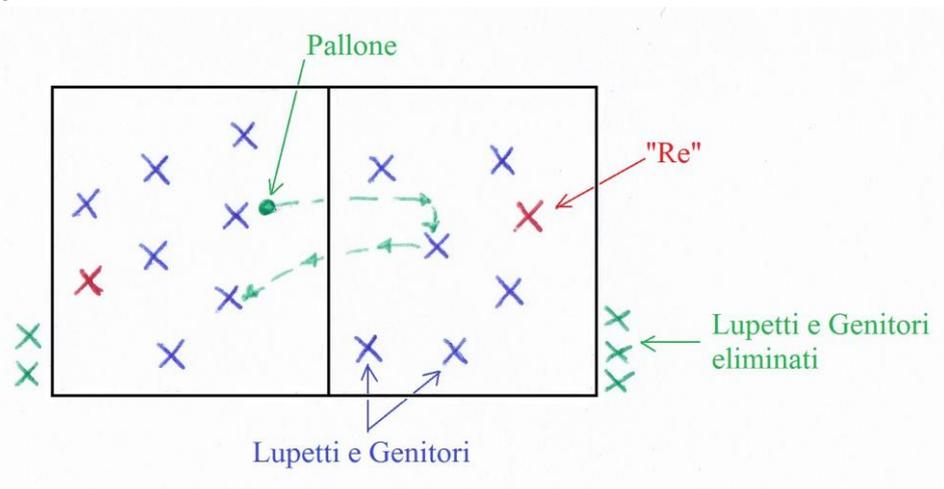
Tra una scenetta e l'altra si possono fare i Ban: la battaglia di Magenta, la zia di Forlì e Jack va in cucina con Tina (tendenzialmente movimentati).

GIOCO IV: durante la spiegazione del gioco, si dispongono intorno al cerchio dei foglietti colorati, in particolare in numero pari alle coppie e suddivisi equamente in verde, rosso, bianco e viola. Al Crack le coppie recuperano un foglietto e si dispongono all'interno di un campo delimitato e sufficientemente grande, il foglietto non deve essere mostrato agli altri. Le coppie si muovono all'interno del campo rimanendo sempre a "braccetto". Quando un

Vecchio Lupo nomina un periodo dell'anno liturgico tutte le coppie aventi il colore associato iniziano ad eliminare le altre semplicemente al tocco. Chi è stato toccato esce dal campo. Non appena tutti sono stati presi si fanno le ulteriori 3 manche. Non è necessario ridistribuire i foglietti ad ogni manche, difficilmente memorizzeranno tutti i componenti dei quattro colori. Vince la squadra che impiega meno tempo ad eliminare gli altri (Figura 4.4).



GIOCO V: palla avvelenata con "Re". Le regole sono simili al semplice gioco della palla avvelenata: campo diviso in due, ogni squadra si dispone in una metà. La variante è che all'inizio di ogni manche viene scelto in modo autonomo ed in segreto un "Re". Ci si può difendere con i palmi delle mani e non è valido il tocco con rimbalzo a terra. Quando qualcuno viene toccato deve uscire dal campo, attenzione: se viene toccato il "Re" della squadra quest'ultima perde la manche. Dimensionare il campo in modo tale che le manche siano brevi evitando che i Lupetti o genitori eliminati stiano troppo tempo fermi, volendo si può fare nel frattempo un canto prolungato. Vince la squadra che si aggiudica più manche (Figura 4.5).



4.3.2 Chiacchierata

Di seguito riporto la traccia della chiacchierata che ho svolto con i genitori del mio Branco. Primo aspetto fondamentale: tutta la mattina deve essere caratterizzata dal clima tipico della Famiglia Felice, i Lupetti vengono in Caccia per divertirsi e sorridere insieme. Ecco perché in ogni momento di pausa tra un gioco e l'altro è bene inserire un canto per non smorzare mai l'entusiasmo.

All'inizio si fa il Grande Urlo in cui i Lupetti promettono di fare del loro meglio durante tutta la Caccia, in particolare seguendo le richieste che ha detto Akela. La preghiera viene fatta prima del Grande Urlo perché senza l'aiuto del Signore non potremmo fare niente, inoltre è un momento per creare una buona abitudine.

Giochi proposti:

Di seguito sono riportati i possibili obiettivi per ogni gioco e di come potrebbe essere utilizzato durante una Caccia.

- **Gioco I:** coordinazione fisica, agilità e conoscenza degli Animali Giungla, sentiti durante i racconti come esercizio mnemonico. Ognuno dà il suo contributo, si gioca di squadra ma anche di coppia, in cui basta che uno dei due non si impegni ed il tutto non funziona: perciò sono motivati in modo indiretto a fare il meglio per la propria squadra. Alla fine devono usare un po' di ingegno per ricomporre il puzzle. Inoltre i Vecchi Lupi hanno la possibilità di intuire i vari caratteri e personalità dei singoli Lupetti: si avrà chi cerca di fare il puzzle da solo e chi se rimane silenziosamente in disparte, chi magari non conosce l'Animale Giungla ma prova ad indovinare e chi invece se ne vergogna e rimane in silenzio;
- **Gioco II:** relativamente semplice, non si presuppone che conoscano l'Alfabeto Semaforico, ma che riescano a riconoscere le lettere tramite il foglietto. Una volta riconosciuto il nodo bisogna avere il coraggio di andare in mezzo al campo e farlo correttamente. E' un modo per controllare chi si ricorda i nodi e per verificare la capacità di decifrare un messaggio. Un fattore molto importante è il sapersi mettere in gioco: spesso accade che uno Lupetto particolarmente timido intuisca prima degli altri il nodo, ma si vergogni ad andare a farlo. Perciò è un momento in cui si può forgiare il carattere, mentre noi stiamo attenti affinché tutti prendano parte al gioco in modo attivo, anche solamente aiutando la squadra;
- **Gioco III:** delle brevi scenette in cui i Lupetti si autogestiscono tra di loro: momento molto importante perché ognuno deve fare la sua parte per la buona riuscita collettiva. La scelta dei vari dialetti ha lo scopo di aumentare la Famiglia Felice, poiché non li conoscono e volendo si può far notare la diversità tra regioni/città italiane. Nel caso in cui qualche Lupetto si senta insicuro, è possibile creare delle scenette ritagliate su di lui, in cui abbia un ruolo principale. Se nel Branco c'è qualcuno che fa teatro si potrebbe mettere al servizio degli altri, usando la propria esperienza per dirigere i Lupetti della propria Sestiglia.
- **Gioco IV:** semplice gioco per verificare la loro conoscenza dei colori liturgici ed i periodi dell'anno associati. Ogni Lupetto si rende conto che se non li conosce non può essere d'aiuto alla sua squadra (nella fase di "presa"), perciò è auto-motivato a chiedere a qualcun altro un aiuto per rinfrescarsi la memoria. Molto veloce da fare e spiegare, non c'è la necessità di ridistribuire più volte i colori. Inoltre è necessario prestare attenzione a chi abbiamo in coppia in modo tale da non farsi male;

- **Gioco V:** il primo obiettivo è la verifica di una buona capacità di lancio palla con annessa la precisione nel colpire un bersaglio in movimento. Poi si osserva anche l'abilità nella presa al volo. La variante del "Re", ci dà la possibilità di dare importanza a due Lupetti particolarmente introversi mettendoli al centro del gioco. Inoltre è necessario anche un certo gioco di squadra, per non far intuire agli avversari il "Re".

Considerazioni finali

in questa giornata vi sarete accorti come i giochi non sono di certo mancati, infatti noi educiamo seguendo il detto del Lupettismo che dice: *"tutto si fa col gioco e non per gioco"*. Per noi è fondamentale educare attraverso il "fare", svolgendo attività concrete e non tanto mediante il "dire", predicando regole morali su come ci si deve o meno comportare; da qui il ruolo fondamentale dell'esempio dei capi e, durante la settimana, anche di voi genitori.

I giochi e le attività proposte sono state pensate per farvi vedere un po' tutti i vari lati del Lupetto su cui andiamo a "lavorare". L'importante è che sappiate che ogni gioco ha sempre un suo scopo per lavorare su un aspetto particolare del carattere di ogni Lupetto. Ecco perché risulta fondamentale il dialogo tra genitori ed i Vecchi Lupi, solamente con il vostro aiuto possiamo scoprire i lati che solamente voi notate e che sono da migliorare. Perciò, se noi Vecchi Lupi non ci accorgiamo di un determinato problema del Lupetto, vi preghiamo di dircelo e noi chiaramente avremo la massima riservatezza su ogni informazione.

Inoltre abbiamo notato sempre più spesso quanto il passaggio agli esploratori risulti un drastico cambiamento per i Lupetti. Oramai accade quasi ogni anno che un Lupetto tra i più anziani ed in gamba del Branco, facendo dei calcoli sugli impegni futuri che affronteranno alla scuola media: catechismo, Scout, sport, strumento musicale, decida di escludere proprio lo Scoutismo. E' comunque giusto che decidano di fare poche cose ma ben fatte, però ci sembra veramente un peccato che non provino la vita in Riparto. Questo perchè i tre anni da Lupetto sono sempre finalizzati a divenire un giorno un miglior esploratore.

A riguardo di questo argomento vi porto la mia testimonianza: tre anni di Lupetto stupendi, primi anni in riparto un po' indecisi e poi già al quarto anno sono stato nominato capo. Al quinto anno volevo lasciare tutto perchè iniziavo ad annoiarmi e preferivo uscire con gli amici esterni all'ambiente Scout: purtroppo erano rimasti pochi ragazzi della mia età. Mia madre mi ha obbligato a rimanere e grazie anche a lei sono diventato l'uomo che sono oggi.

Con questa mia esperienza volevo dirvi che lo Scoutismo non è un investimento a breve termine, ma un lungo processo di crescita in cui ci saranno sicuramente degli alti e bassi, ma che alla lunga vuole portare alla formazione di un ragazzo che è in grado di prendersi delle responsabilità e di fare delle scelte. Quindi vale veramente la pena di perseverare su questo percorso.

Chiaramente lo Scoutismo non è di certo l'unico ambiente che può portare a questi risultati ma a mio parere rimane uno dei percorsi più validi.

Concludo ricordandovi di avere pazienza con noi Vecchi Lupi, se alle volte non vi sembriamo attenti o nella miglior forma, ma in fin dei conti, nello Scoutismo, non sono solo i Lupetti a crescere ed a maturare, ma anche noi Capi.

Osservazioni finali di verifica dell'attività:

Innanzitutto è necessario raggiungere il luogo di Caccia con un buon anticipo per poter preparare buona parte dei campi da gioco e disporre alcuni tavoli ai margini del terreno. Questi ultimi si sono rivelati subito utili per appoggiare il pranzo condiviso, portato dai genitori che non lo volevano lasciare in auto.

Durante il GIOCO I bisogna fare attenzione alla fase della domanda sull'Animale Giungla: spesso è accaduto che alcuni Lupetti non riuscissero a parlare, perchè il loro genitore pur di vincere in velocità provava a dire tutti i nomi che conosceva. Perciò consiglio di forzare i genitori a lasciar spazio ai loro figli.

Nel GIOCO II è necessario utilizzare dei Vecchi Lupi che siano abili nel segnalare i messaggi nell'Alfabeto Semaforico: infatti è capitato una o due volte che ad una semplice incertezza del segnalatore, un genitore si è sentito in dovere di fare da giudice. Prontamente aveva detto che il messaggio non era chiaro e di conseguenza doveva essere rifatta la manche.

Nel GIOCO IV non dare per scontato la conoscenza dei periodi liturgici da parte dei genitori. A questo proposito avevamo fatto un piccolo riepilogo ad inizio gioco, ma per qualche coppia non è servito. Consiglio di preparare un cartellone da appendere a bordo campo: con questa variante, il gioco avrebbe come obiettivo la memorizzazione dei colori.

Durante il pranzo bisogna far attenzione alla possibilità che alcuni genitori si trovino isolati rispetto agli altri. Cercate di mettere tutti in una grande tavolata ed al caso i Lupetti in alcuni tavoli a parte.

In generale la chiacchierata ha avuto molti riscontri positivi, essa deve essere svolta dando la giusta importanza ad ogni aspetto del Metodo e bisogna prevedere un certo lasso di tempo per le eventuali domande. Io mi sono sempre trovato bene, chiedendo di farmi tutte le domande al termine della chiacchierata, perchè facilmente si può perdere il filo del discorso rischiando di non trasmettere quanto voluto.

Conclusioni

In generale la Caccia ha avuto un esito nettamente positivo. In particolare sono arrivato a questa conclusione principalmente grazie a tre cambiamenti osservati nel periodo seguente all'attività:

- un netto aumento delle confidenze dei genitori riguardanti i loro figli su una moltitudine di aspetti come la condotta a scuola, le note ricevute, la preoccupazione che si senta solo poichè non si incontra con gli amici dopo la scuola e soprattutto se alcuni giochi proposti sono piaciuti particolarmente.
- un maggior interesse per tutti i momenti relativi alla consegna dei distintivi come le stelle o le specialità. Ovvero una parte dei genitori non li vive più in modo passivo ma chiede di essere giustamente coinvolta suggerendoci le prove aggiuntive da assegnare al figlio per il conseguimento della "preda". Questa è una cosa fondamentale perchè ci permette di educare il singolo Lupetto in un modo maggiormente specifico rispetto a quanto già fatto all'interno delle attività di Branco;
- alcuni genitori dei Lupetti più anziani sono maggiormente disponibili a soffermarsi qualche minuto oltre al termine della Riunione/Caccia. Nel nostro Branco capita spesso che i Lupetti della Pista di Seconda Stella ci chiedano di conquistare qualche zampata specifica dopo la conclusione. Noi Vecchi Lupi siamo ben disposti a rimanere con loro ma solamente se i genitori sono d'accordo ad aspettare. Purtroppo accadeva spesso che i genitori non capendone l'utilità li riportassero subito a casa. Per fortuna ciò capita sempre meno frequentemente.

In relazione alle future Cacce con i genitori ritengo che si possano apportare dei miglioramenti modificando i singoli giochi in relazione alle osservazioni fatte precedentemente. Inoltre è necessario tenere conto che quasi la totalità delle attività è stata pensata per essere compatibile con i genitori di quest'anno. Ciò significa che la presenza futura di anche un singolo genitore con delle caratteristiche particolari potrebbe far mutare tutto il programma.

Concludo ricordando che questa attività non deve considerarsi necessaria a priori ma anzi, **solamente nei casi in cui se ne sente il bisogno**, va proposta e svolta. E' sempre presente la possibilità che la chiacchierata non raggiunga i suoi scopi e che nella mente dei genitori rimanga solamente il ricordo di una Caccia piena di giochi divertenti, ma non necessariamente educativi: questo andrebbe a peggiorare l'idea che essi hanno del Metodo Lupetto e di quanto facciamo settimanalmente.

Perciò ritengo che sia un mezzo utile e proficuo al fine della comprensione e dell'avvicinamento dei genitori alle attività Scout, ma prima di utilizzarlo consiglio di esser certi di aver già percorso tutte le altre possibili strade.