



Caccia dei Consigli d'Akela 2025

Ambientazione:

IL GIUBILEO – PELLEGRINI DI SPERANZA

IDL: «C’era una volta, tanto tempo fa, intorno all’anno 1300, un evento speciale che si chiamava Giubileo e che avvenne con papa Bonifacio VIII. Il Giubileo è come una grande festa che si tiene ogni 25 anni nella città di Roma, dove vive il papa. Immaginate che questa festa sia un po’ come un compleanno molto speciale, ma anziché festeggiare una sola persona, si celebra il fatto che tutti possiamo ricominciare da capo, perdonare gli errori e rinnovare la nostra fede e speranza.

Durante questo periodo, la Chiesa invita le persone a migliorarsi, a fare del bene agli altri e a chiedere perdono per gli errori commessi. È un anno dedicato alla preghiera, al perdono e alla speranza.

Ma cosa succede di così importante durante il Giubileo?

Prima di tutto, viene aperta la Porta Santa. È una porta che si trova in alcune chiese speciali. Passare attraverso di essa simboleggia un nuovo inizio. Chi partecipa al Giubileo può ricevere un dono speciale chiamato “indulgenza plenaria”, che rappresenta un’opportunità per ricominciare con il cuore libero.

Nel 2025 ci sarà il Giubileo, e il tema scelto è “Pellegrini di Speranza”, per ricordarci che dobbiamo sempre guardare al futuro con fiducia e amore».

PELLEGRINO: «Ricordo ancora la prima volta che ho attraversato una Porta Santa... ero emozionato, quasi non capivo bene cosa stava succedendo, ma sentivo che era qualcosa di importante. Non era solo un portone aperto, ma un invito: a lasciare dietro le mie paure, i miei errori, e iniziare a camminare con un cuore più leggero. Da quel momento ho iniziato a viaggiare come un pellegrino, con lo zaino pieno di sogni, ma anche di domande. Ogni passo mi ha insegnato che la speranza non è solo aspettare qualcosa di bello, ma scegliere ogni giorno di essere luce per gli altri. Il Giubileo del 2025 ci invita proprio a questo: a metterci in cammino, insieme, come pellegrini di speranza. Non importa da dove partiamo, ma dove vogliamo andare. E io sono qui con voi, oggi, per condividere questo viaggio. Siete pronti a partire anche voi?».

Attività:

L'intera attività avrà l'obiettivo di far scoprire ai Lupetti i 7 punti cardine che caratterizzano il momento Giubilare:

- **Pellegrinaggio** (Introduzione alla giornata - Cammino verso la chiesa)
- **Professione di Fede, Carità, Riconciliazione, Indulgenza plenaria, Preghiera** (Prima Parte dell'attività: Gioco a tappe)
- **Attraversamento della Porta Santa** (Seconda Parte della attività: Abilità manuale – Grande battaglia)

I Lupetti, dovranno intraprendere una Caccia per essere anche loro dei Pellegrini di Speranza, andranno alla ricerca di alcuni Vecchi Lupi che spiegheranno loro come fare.

È stato scelto di inserire in ogni tappa almeno una prova di **Vita Cristiana** ed un racconto che potesse spiegare con parole semplici, e come il nostro metodo insegnava, i punti cardine del Giubileo.

N.B. Prima della Caccia, per vivere pienamente ed in modo autentico l'esperienza giubilare, ogni Akela si impegnerà a far vivere ai lupetti il sacramento della Riconciliazione.

Descrizione dell'attività:

L'attività si articola in **cinque tappe**. I Consigli d'Akela, seguendo una **tabella di marcia** prestabilita, si muoveranno autonomamente per partecipare alle tappe. Durante il percorso, incontreranno diverse postazioni gestite dai Vecchi Lupi.

Gli Akela, affiancati dai Vecchi Lupi, accoglieranno i Consigli d'Akela in ciascuna tappa. Dopo aver raccontato la storia in modo coinvolgente e introdotto brevemente l'attività, proporranno ai Lupetti il Gioco.

Ogni tappa sarà contrassegnata da un numero per facilitare gli spostamenti dei Consigli d'Akela. In ogni postazione arriveranno due Consigli d'Akela contemporaneamente. Durante i giochi, i Lupetti verranno suddivisi con il classico metodo "1-2". È importante che le squadre siano miste: i due Consigli d'Akela non devono giocare uno contro l'altro.

Al termine del gioco, i Vecchi Lupi si complimenteranno con i Lupetti per l'impegno dimostrato, incoraggiandoli a proseguire il loro cammino verso la tappa successiva.

Elenco dei Vecchi Lupi con tappe assegnate:

Tappa	Vecchi Lupi
Pellegrino
1) La Carità
2) La professione di Fede
3) La Riconciliazione
4) L'Indulgenza Plenaria
5) La Preghiera
6) Il Pellegrinaggio a Roma

Materiale occorrente per ogni Consiglio d'Akela:

- Cartoncino con scritto il nome di ogni Lupetto del Consiglio di Akela;
- Cancelleria e forbici
- Nastro di imballaggio
- Tanto cartone



N.B. Se volete il file dell'adesivo (immagine a destra) in alta risoluzione con il nome dell'evento, la data, la località ed il nome del Distretto o Branco personalizzato. Potete richiederlo contattando michelemezzapelle@hotmail.it.

Prima parte

La Prima parte dell'attività sarà un Gioco a tappe. La durata di ogni turno sarà di 30 minuti:

I Tappa - La Carità

Obiettivi:

- Prova n.5 della Pista di Seconda Stella: Conoscere e saper raccontare qualche episodio pasquale della vita di Gesù: l'istituzione dell'Eucaristia, i miracoli eucaristici operati da Gesù nei Vangeli, la guarigione del paralitico e del cieco nato.
- Prova n.20 della Pista di Seconda Stella: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il semaforico.

Personaggio travestito da: Frati

Introduzione al gioco: Racconto sulla Carità

Gioco: Gioco applicazione tecnica

Materiale: Cinesini, casacche, testi del vangelo divisi in 10 biglietti, fogli con semaforico, travestimenti.

Regole: Tre frati anziani hanno perso i passi del Vangelo, che sono volati oltre un fossato. Chiedono aiuto ai Lupetti, che si divideranno in due squadre. Ogni squadra dovrà affrontare una staffetta, con un salto del fosso di circa 100-120 cm. Dopo aver saltato il fosso, ciascun Lupetto dovrà recuperare un bigliettino (contenente un passo del Vangelo) posto alla fine del percorso. La fase di recupero terminerà quando tutti i biglietti sono stati raccolti. A questo punto, i membri di ciascuna squadra si riuniranno per ricomporre i passi del Vangelo in ordine. Una volta completato il puzzle, dovranno segnalarlo utilizzando l'alfabeto semaforico, per comunicare la parola "terminato". Ogni Lupetto segnalerà una lettera.

I VV.LL. (Vigilanti Lupetti) risponderanno con il segnale di servizio "ricevuto".

Ogni squadra riceverà un passo del Vangelo:

- Una squadra avrà il passo della "guarigione del paralitico" (Luca 5, 17-26),
- L'altra squadra avrà il passo della "guarigione del cieco nato" (Giovanni 9, 1-12).

Nell'ultima fase, una squadra dovrà scegliere un Lupetto che racconterà il passo del Vangelo assegnato.

Punteggio:

- 2 punti alla squadra che segnala prima "terminato",
 - 1 punto alla squadra che lo segnala per seconda,
 - 1 punto alla squadra che racconta il passo del Vangelo in modo più corretto e dettagliato.
- Vince la squadra che accumula più punti.

II Tappa - La Professione di Fede

Obiettivi:

- Prova n.1 della Pista di Zampa Tenera: Conoscere le principali preghiere del cristiano e recitarle abitualmente. → Il Credo
- Prova n.10 della Pista di Seconda Stella: Conoscere l'episodio della Pentecoste e saper raccontare qualche episodio della vita dei primi Cristiani.
- Prova n.19 della Pista di Seconda Stella: Saper presentare una scenetta o un'altra attività di espressione.

Personaggio travestito da: Frate

Introduzione al gioco: Racconto sulla professione di Fede

Gioco: Attività di espressione

Materiale: Credo stampato, storie dei primi cristiani stampato, bicchieri, vestiti e oggetti per il travestimento, telone

Regole: Il Frate fa sedere tutti i lupetti in cerchio e consegna loro (in un foglio A5) il Credo. Spiega cosa è la Pentecoste e racconta qualche episodio dei primi cristiani, nello specifico 4:

- La Discesa dello Spirito Santo (Atti 2,1-13)
- Il Discorso di Pietro e la Conversione di 3000 Persone (Atti 2,14-41)
- La Vita della Prima Comunità Cristiana (Atti 2,42-47)
- Pietro e Giovanni Guariscono uno Storpio (Atti 3,1-10)

I lupetti verranno divisi in 2 squadre miste e pescando casualmente una di questi racconti dovranno raccontarlo tramite una rappresentazione a scelta dei Lupetti (recitazione, mimo, quadri statici, ecc...).

III Tappa - La Riconciliazione

Obiettivi:

- Prova n.3 della Pista di Prima Stella: Prepararsi bene alla Confessione e confessarsi regolarmente.
(Sapere e capire che è giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi, che ogni uomo commette ogni giorno; che è giusto chiedere perdono dopo ogni sbaglio: ogni sera prima di coricarsi, all'inizio di ogni S. Messa, unendosi alla recita pubblica della confessione delle colpe e confessandosi abitualmente e spesso; che non si diventa veri uomini e veri cristiani se ogni colpa commessa e riconosciuta non è motivo per diventare un po' migliori di prima.)
- Prova n.20 della Pista di Prima Stella: Conoscere i Punti cardinali e saper distinguere la Stella Polare.

Personaggio travestito da: San Pietro

Introduzione al gioco: Racconto sulla Riconciliazione

Gioco: Gioco di movimento

Materiale: Coni, bende, fogliettini, penne, contenitore ignifugo, accendino/fiammiferi, atto di dolore

Regole: La tappa sarà articolata in tre momenti consecutivi, pensati per aiutare i Lupetti a riflettere sul significato della Riconciliazione attraverso il Gioco e l'esperienza concreta. I Lupetti, divisi in due squadre, inizieranno con un percorso a ostacoli in stile "sottomarini", allestito in un campo rettangolare. Ogni squadra si disporrà in fila indiana: tutti i componenti saranno bendati, tranne l'ultimo della fila, che avrà il compito di guidare i compagni utilizzando solo i punti cardinali (Nord, Sud, Est, Ovest). L'obiettivo sarà quello di completare il percorso evitando gli ostacoli; per ogni ostacolo toccato verrà assegnata una penalità. Al termine del percorso verrà valutata quale delle due squadre è riuscita a collaborare meglio e a ottenere il minor numero di penalità.

Completata questa prima fase, si passerà a un'attività legata alla preghiera dell'Atto di Dolore. Ogni squadra riceverà una versione incompleta della preghiera, con alcuni spazi vuoti da riempire. I Lupetti dovranno cercare di ricostruirla correttamente scegliendo i termini giusti tra diversi foglietti sparsi. Una volta completata, la preghiera sarà consegnata al Consiglio di Akela, che la porterà in tana come segno del cammino vissuto.

Infine, se rimarrà tempo, si concluderà con un momento simbolico e personale: ogni Lupetto scriverà su un foglietto un proprio piccolo peccato, un errore o qualcosa che desidera migliorare. Tutti i biglietti verranno poi raccolti in un recipiente e bruciati, per rappresentare come, grazie alla riconciliazione, ogni peccato può essere perdonato e sparire. L'intera tappa sarà guidata dal VL, che accompagnerà i Lupetti passo dopo passo, aiutandoli a comprendere il significato di ogni attività e il messaggio profondo che si cela dietro ciascun gesto.

IV Tappa - L'Indulgenza plenaria

Obiettivi:

- Prova n.8 della Pista di Seconda Stella: Conoscere il fioretto della “Perfetta Letizia” e saperlo raccontare.
- Prova n.26 della Pista di Seconda Stella: Saper utilizzare correttamente e adeguatamente utensili comuni quali: il martello, il cacciavite, la pinza, la tenaglia.

Personaggio travestito da: Frate francescano e muratore

Introduzione al gioco: Racconto sull’indulgenza plenaria

Gioco: Gioco staffetta

Materiale: Costumi di scena, Martelli (x2), Pinze (x2), Tenaglie (x2), Cacciaviti (x2), Chiodi (quantità adeguata), Tavolette di legno (2 per ogni coppia partecipante) per disegnare il cuore, 2 tavolette con tasselli per avvitare le viti e realizzare l’ancora, 1 grande tavola con chiodi disposti a formare una croce, che progressivamente verranno rimossi.

Regole: i Lupetti incontrano un frate francescano che si aggira per il convento, attualmente in fase di ristrutturazione. Vedendoli, decide di fermarsi e raccontare loro un episodio della vita di San Francesco: il fioretto della Perfetta Letizia. Attraverso questo racconto, i Lupetti imparano che vincere su sé stessi, superare le tentazioni e mantenere la pace interiore è il vero segreto della felicità.

Nel frattempo, arriva anche il muratore, un uomo semplice ma instancabile, impegnato a terminare i lavori in tempo per il Giubileo, che è già iniziato. Purtroppo, la ditta di costruzioni è in ritardo e lui è in difficoltà. Disperato, chiede aiuto ai Lupetti per completare alcune opere fondamentali. I Lupetti, entusiasti, si offrono subito volontari.

Vengono così divisi in due squadre per affrontare una staffetta composta da tre tappe, ognuna legata a un simbolo della fede cristiana. Il passaggio tra una tappa e l’altra avviene battendo il cinque al compagno successivo, segno di collaborazione e continuità.

Nella prima tappa, chiamata Il cuore dell’amore, il primo giocatore di ogni squadra deve piantare dei chiodi seguendo i segni tracciati su una tavola di legno, formando un cuore: simbolo dell’amore di Gesù per ciascuno di noi. Nella seconda tappa, L’ancora della Fede, il secondo giocatore deve avvitare delle viti su una tavoletta, creando la forma di un’ancora, simbolo della Fede in Gesù che ci sostiene e ci ancora nei momenti difficili. Infine, nella terza tappa, La croce del Perdono, il terzo giocatore deve rimuovere i chiodi da una tavola su cui è disegnata una croce, introducendo così il tema dell’Indulgenza Plenaria: un gesto che richiama la liberazione dal peccato attraverso la misericordia di Dio. La squadra che completa per prima tutte e tre le prove vince la staffetta.

A conclusione dell’attività, il frate e il muratore si riuniscono con i Lupetti. Il muratore, indicando la tavola con i chiodi rimossi, spiega una profonda verità attraverso una semplice metafora: il chiodo rappresenta il peccato, qualcosa che ferisce l’anima e lascia un segno. La Confessione ci permette di rimuovere quel chiodo, di liberarci dal peccato; ma anche quando il chiodo non c’è più, sul muro resta un buco, che rappresenta le conseguenze del peccato. È qui che interviene l’Indulgenza: un dono prezioso che la Chiesa offre per colmare quel vuoto e restituire all’anima la sua purezza originale, come se nulla fosse mai accaduto.

V Tappa - La preghiera

Obiettivi:

- Prova n.2 della Pista di Seconda Stella: Partecipare regolarmente alla Santa Messa e conoscerne le parti.
- Prova n. 32 della Pista di Seconda Stella: Saper eseguire 25 salti alla corda girata da solo dall'avanti all'indietro.

Personaggio travestito da: Frati e preti

Introduzione al gioco: Racconto sulla preghiera

Gioco: Gioco movimento

Materiale: 2 corde, 2 cartoncini dove bisogna scrivere le varie fasi della Santa Messa e delle immagini da attaccare con biadesivo nel cartoncino.

Regole: I Lupetti si divideranno in due squadre, squadra A e squadra B, utilizzando il metodo del "1-2". A turno, e in modalità staffetta, ciascun componente della squadra dovrà affrontare una piccola sfida.

Il gioco inizierà con 25 salti con la corda, che ogni Lupetto dovrà completare singolarmente. Terminati i salti, il Lupetto correrà verso un punto in cui saranno posizionate alcune immagini raffiguranti i gesti liturgici della Messa, come il segno della croce, lo stare seduti, l'inginocchiarsi o lo stare in piedi.

Il Lupetto dovrà raccogliere una sola immagine e raggiungere il cartellone della propria squadra, sul quale sono descritti i diversi momenti della Santa Messa. L'obiettivo sarà quello di attaccare correttamente l'immagine corrispondente al gesto compiuto in quel preciso momento liturgico. Una volta posizionata l'immagine, il Lupetto darà il cambio al compagno successivo, che ripeterà lo stesso percorso: salti con la corda, raccolta dell'immagine e posizionamento sul cartellone. Vince la squadra che, per prima, completa il percorso e colloca correttamente tutte le immagini nei momenti giusti della Messa.

Seconda parte

Grande Gioco - Il pellegrinaggio a Roma.

Ambientazione: I cristiani di tutto il mondo, introdotti dal Pellegrino, si muoveranno in pellegrinaggio verso Roma dai “4 angoli del mondo” (N, S, O, E). Per attraversare la Porta Santa della Basilica di San Pietro.

Prima fase: Attività di abilità manuale, gioco di squadra (durata 1 ora).

I lupetti saranno divisi in quattro squadre e si impegneranno nella costruzione delle basi di gioco, che rappresenteranno i quattro angoli della Terra. Ciascuna delle basi dovrà avere una porta di ingresso ad indicare la presenza nelle varie diocesi delle Porte Sante.

Materiale: cartone, scotch d’imballaggio e forbici (ogni Akela lo porterà per i propri Lupetti)

Seconda fase: Gioco di movimento finale, la grande battaglia (durata circa 20 minuti).

Sarà un Grande Gioco tipo “fortini”. Sul campo saranno presenti diverse basi, ognuna contenente numerose chiavi della stessa tipologia. I partecipanti si divideranno in Lupetti attaccanti e Lupetti difensori, tutti dotati di scalpo. L’obiettivo di ogni Lupetto è conquistare più chiavi di tipologie diverse possibile, entrando nelle basi avversarie senza farsi scalpare- Una volta presa una chiave, il Lupetto dovrà riportarla nella propria base. Alla fine del tempo stabilito, ogni squadra totalizzerà 1 punti ogni 4 chiavi di tipo diverso raccolte. Vince la squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto.



Interverrà allora il Pellegrino, perché “le chiavi” non bastano...

Si passa ad un momento serio in cui verranno indicati quali sono i requisiti per poter avere l’Indulgenza Plenaria e vivere con la partecipazione alla Santa Messa ed il passaggio della Porta Santa individuata il Giubileo 2025 nella Diocesi di Palermo.

“Potranno ricevere l’indulgenza, con la remissione e il perdono dei peccati, tutti i fedeli «veramente pentiti», «mossi da spirito di carità», «che, nel corso del Giubileo, purificati attraverso il sacramento della penitenza e ristorati dalla Santa Comunione - si legge nelle Norme - pregheranno secondo le intenzioni del Sommo Pontefice».”

Materiale: 4 basi con porte in cartone create precedentemente, scalpi, distintivi squadra, corde o nastri b/r, chiavi stampate su carta

Conclusione:

Oltre alla foto del proprio Branco, che ogni Akela si impegnerà a consegnare come richiesto da Akela d'Italia, verrà scattata anche una foto di gruppo di tutti i Consigli di Akela del Distretto. Di questa foto verranno stampate tante copie quanti sono i Consigli di Akela presenti, e ciascuna copia sarà consegnata alla Pattuglia Nazionale, che le porterà con sé durante il passaggio attraverso la Porta Santa a Roma.

Una volta benedette, le foto verranno restituite agli Akela dei rispettivi Consigli durante la Rupe Nazionale dei Consigli di Branco, a settembre, così che possano ritornare simbolicamente nelle tane, cariche di significato e memoria.

Prove della Pista sviluppate nei giochi:

Pista di Zampa Tenera e Prima Stella:

- Prova n.1 della Pista di Zampa Tenera: Conoscere le principali preghiere del cristiano e recitarle abitualmente. → Il Credo (N.B. Si tratta di una progressione rispetto alla Prova prevista per le ZT)
- Prova n.3 della Pista di Prima Stella: Prepararsi bene alla Confessione e confessarsi regolarmente. (*Sapere e capire che è giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi, che ogni uomo commette ogni giorno; che è giusto chiedere perdono dopo ogni sbaglio: ogni sera prima di coricarsi, all'inizio di ogni S. Messa, unendosi alla recita pubblica della confessione delle colpe e confessandosi abitualmente e spesso; che non si diventa veri uomini e veri cristiani se ogni colpa commessa e riconosciuta non è motivo per diventare un po' migliori di prima.*)
- Prova n.20 della Pista di Prima Stella: Conoscere i Punti cardinali e saper distinguere la Stella Polare.

Pista di Seconda Stella:

- Prova n. 2 Partecipare regolarmente alla Santa Messa e conoscerne le parti.
- Prova n.5: Conoscere e saper raccontare qualche episodio pasquale della vita di Gesù: l'istituzione dell'Eucaristia, i miracoli eucaristici operati da Gesù nei Vangelo, la guarigione del paralitico e del cieco nato.
- Prova n.8: Conoscere il fioretto della "Perfetta Letizia" e saperlo raccontare.
- Prova n.10: Conoscere l'episodio della Pentecoste e saper raccontare qualche episodio della vita dei primi Cristiani.
- Prova n.19: Saper presentare una scenetta o un'altra attività di espressione.
- Prova n.20: Saper trasmettere e ricevere un semplice messaggio con il semaforico.
- Prova n.26: Saper utilizzare correttamente e adeguatamente utensili comuni quali: il martello, il cacciavite, la pinza, la tenaglia.
- Prova n. 32: Saper eseguire 25 salti alla corda girata da solo dall'avanti all'indietro.