

CHARLES MARTIN

LA TECNICA DEL GIOCO NEL BRANCO



Charles Martin
Membro del Commissariato Lupetti Belga

LA TECNICA DEL GIOCO NEL BRANCO

con 200 giochi "tipo"

*"Giocare è per il bambino la
cosa più importante"*

*"Nel gioco, noi insegniamo loro
delle piccole cose che, all'occorrenza,
li renderanno atti a compiere
grandi cose per davvero"*

B.-P. "Il Manuale dei lupetti"



Dedicato alla pattuglia "Branco" del Distretto di Liegi,
in ricordo delle cacce abbastanza dure che abbiamo
condotto insieme sotto l'occupazione germanica.
Queste pagine contengono una buona parte di quelle
che furono le nostre ricerche, le nostre scoperte
ed il nostro lavoro.

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 a tre punti fondamentali: forse essi non sintetizzano tutto il Metodo, ma hanno almeno il vantaggio di precisare la linea essenziale, 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 ⁽¹⁾, il tutto ambientato nel quadro della “Famiglia Felice”, che è la base di tutto l'edificio.

La Giungla, che crea il mondo particolare del bambino, dove egli ritrova completamente sè 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 venire sfruttati a fondo e simultaneamente.

Volendo mantenersi in tale ordine di idee, uno studio come questo

¹ Nella tradizione del lupettismo italiano, questo è conosciuto come il “**treppiede** di Martin”

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 e soprattutto nei commenti, che si deve vedere la regione di essere di questo libro.

Troppi sono i Capi che scoprono solamente alla fine del loro servizio - od in ogni modo dopo un periodo di esperienza talora abbastanza lungo - tutte le possibilità del "gioco nel Branco" e 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.

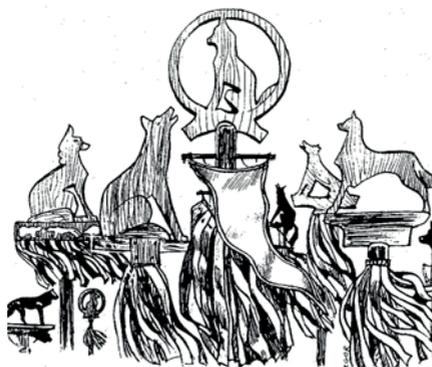
Mentre questo studio permetterà ai Capi esperti di riesaminare i principi generali, esso servirà soprattutto ai Capi giovani che si lanciano nell'applicazione del metodo, se questi ultimi vorranno seguirlo con attenzione e meditarlo.

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. che permette loro una migliore riuscita.

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 più profondo, su cui si impiegherà 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 però tendere 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, perchè costituisce la chiave del successo, quella che B.-P. nel "Libro dei Capi" indica come la prima condizione per riuscire: *"Il Capo deve essere un uomo-bambino"*.

Per il Capo Branco, questa espressione acquista un significato speciale; infatti, se egli vuole compiere un'azione efficace sul ragazzo, deve essergli vicinissimo e saper vivere sul suo stesso piano di vita. Questo non è possibile, se esso 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 sè che questa qualità - se vogliamo che sia vera davanti ai nostri lupetti - deve informare la nostra propria 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)

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

Dobbiamo poterci muovere con disinvoltura nel mondo del bambino, senza sforzo da parte nostra (altrimenti il nostro posto non è nella 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 artificiosi ma con tutta la dovuta 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 le sue esperienze.

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).

Sta ad ogni Capo cercare e trovare il suo genere: il problema non può venire risolto senza alcuni insuccessi iniziali, che in fin dei conti daranno la soluzione cercata, ma occorre soprattutto volerla e studiare senza meste 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;

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 dai problemi dell'infanzia, facilmente ci si appassiona ad esso, al punto da dimenticare la propria personale evoluzione. Sta ai Capi di reagire, lanciandosi nella “Via” con tutto l'ardore del loro spirito d'infanzia.

- stabilire bene i segnali dall'inizio alla fine (niente fischi);
- evitare tanto la fatica 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; ecc.

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 reclaims una giustizia immediata (per es.: una vittoria dovuta ad una frode); se però c'è stato uno sbaglio collettivo, si dovrà fermare 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 e posto: in altri casi si prende nota del fatto che verrà poi sistemato alla "Rupe del Consiglio"...

Le parole 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 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

impennate su uno scopo, un'idea principale e questa è tutta un'arte che bisogna acquisire.

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, dedicati allo studio del gioco in sè, 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 giocato (lealtà, padronanza di sè, "fair-play"..); è istruttivo o di per sè 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 queste 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 dall'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 ed alle loro competenze, alcuni aspetti dell'educazione, per negligenza altri non meno importanti.

I quattro scopi 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 questi quattro scopi 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 lasciare 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 particolarmente 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 ed 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 fiera che devono provare a rispettare e a ben utilizzare i doni che Dio ha dato loro.

Quando parliamo loro di una B.A. da fare, di uno sforzo da esplicitare, 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 “motti” – 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 impennata sulla carità cristiana, 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.



IL PICCOLO GIOCO

*“Ognuno deve essere
continuamente occupato,
o nel lavoro, o nel gioco”
(B.-P.)*

E' quello che serve da transizione fra le diverse attività di una riunione che permette al lupetto di “riprender 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, perchè 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 stanchezza, della noia o 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 al gioco che ha 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 esiga 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.

Consigliabile far svolgere questo “piccolo gioco” 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 sul cinturone, un distintivo fuori posto ecc...

2. La moneta

Spirito di osservazione - padronanza di sè

“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...

4. Il Bersaglio

Spirito di osservazione - lealtà - padronanze di sè

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

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.

mettere il dito al 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 pò, in modo da non vedere il Branco: quindi fa segno a uno degli altri lupetti, che chiamerà il primo per nome. Se questo riconosce la voce, scambia il posto con lui. 1 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 ai lupetti 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", altrimenti 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 pò dappertutto dei fiammiferi: i lupetti devono sforzarsi di ritrovarne il maggior numero possibile. Alla fine, si constatano i risultati. Per ciò che riguarda questi giochi di osservazione o di educazione sensoriale - che del resto possono variare all'infinito e 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), 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 guardate 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 sè

Si adottano le seguenti convenzioni:

Diritto = i due indici alzati.

Dorso = mano distesa (palma in giù)

Piatto = mano distesa (palma verso l'alto)

Pugno = mano chiusa.

Appena il Capo pronunzia una di queste parole, i lupetti seduti in cerchio mettono le mani, ben visibili, nella posizione voluta. Gradatamente, si accelererà 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 sè

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 (senso di famiglia). Eventualmente, se due lupetti hanno lo stesso nome di battesimo prendere il diminutivo per indicare il più giovane dei due.

15. Kim a parole

Intelligenza

Comincia il Capo, dicendo, per es.: Parente.

Il 1° lupetto continua: PApà, il 2° PATata ... e così di seguito - non appena un lupetto non trova una parola (contare fino a 5), escluderlo dal gioco, oppure - meglio - sanzioni.

Altro genere di esempio: ParenTE, tesoroSA, roSA. saPERE... ecc. Non si può ripetere due volte la stessa parola.

16. Variante 1

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. Variante 2

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 provare a compitarla 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 verrà 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, verranno 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 ce servire 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 fazzoletto; 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.



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 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 - il primo obiettivo del Capo.

Compiamo così una prima tappa nella formazione di quel “senso della comunità” a cui B.-P. dà tanta importanza; lo possiamo del resto constatare facilmente 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 e senza motivo.

Questo genere di giochi è specialmente raccomandabile ai 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 verranno 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, inframmezzati 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 sulle 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 perchè noi ci amiamo come Gesù vuole che ci si ami tutti”.*



Ecco alcuni esempi di giochi 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 in

seguiva/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 sè - destrezza

Ogni lupetto si sceglie un nome di città, che il Capo annota rapidamente ed un lupetto viene 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 sè - 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 sè

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 continua fino a quando non vi è più che un giocatore.

26. Il bastone elettrico

Padronanza di sè

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. A 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 primo lupetto continua: "Sono stato al mercato e ho comperato 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 sè - 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 sè.

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 a 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 sè

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 sè

Il Capo designa un lupetto a rappresentare il “povero gattino”: questo va a inginocchiarsi davanti a un altro lupetto e miagola tre volte e l'altro deve accarezzare il gattino a 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 sè

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 sè che deve avere il lupetto “solleticato” dai cucchiari e che, mettendosi a ridere, si farebbe probabilmente riconoscere.

32. La recluta al reggimento

Intelligenza - padronanza di sè

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 la 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 sè

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

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 l'abbia in mano. Se ha indovinato, quel lupetto prenderà 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 sforzarsi di scoprire chi ha lanciato la palla.



36. La spazzola

Spirito di osservazione - padronanza di sè

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 rivolgendo delle domande agli altri lupetti del cerchio, che però non possono rispondergli se non che con dei "sì" 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 sè

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 sè

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 presa abitudine al gioco, lanciare nel corso del medesimo un grido convenuto, che annuncia il movimento inverso delle mani.

40. Vuoi bene ai tuoi vicini?

Intelligenza - padronanza di sè

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 sè

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 fra 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 ricollegli 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 a 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 sè - 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

Padronanze di sè

Disporre al centro del cerchio cinque seggiole e, su ciascuna di essa, un turacciolo. Due lupetti con gli occhi bendati devono cercare di impadronirsi dei turaccioli girando intorno alle seggiole, ma ogni qualvolta ne trovano una vuota, devono deporvi uno dei sugheri che hanno già preso.

Vince quello che riesce a recuperare quattro.

50. I piedi nel piatto

Padronanza di sè - 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.



IL GIOCO TECNICO

*“Senza che nemmeno lo supponessero,
in quei pomeriggi di giochi,
sotto il sole imparavano delle cose
che avrebbero ricordate e sarebber
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; 1a e 2a stella) 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 “Libro dei Lupetti” di B.-P. – oppure “Lettere ad un lupetto” di Gilcraft ⁽⁴⁾ - per scoprire quale sia il tono da prendere, 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 e, 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

⁴ I Manuali Gilcraft erano testi pubblicati a cura del Campo Scuola di Gilwell Park (Gil = Gilwell / craft = manufatto) e diffusi particolarmente negli anni '50-'60. In Italia furono pubblicati su E.P. (Estote Parati rivista dei Capi dell'ASCI).

dell'allontanamento di esploratori 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.

Quasi sempre, 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. vuoi 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 piegia, rischiano di riuscirgli definitivamente funeste.

D'altronde un'osservazione un po' approfondita delle varie attività distribuite nella tecnica lupettistica, mostra che i quattro scopi 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 venir 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”).

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” in 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 una ottima, tanto più che alcuni argomenti per la 1a e la 2a 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 (5)

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).

⁵ Questi giuochi - particolari alla bandiera e alle storia belga - potranno facilmente venire adottati dai singoli Capi lupo, sostituendo ai colori della bandiera belga, quelli italiani, ecc.

Al “Gioco del I830” si può per es., sostituire un “Giuoco del I859”, fra i piemontesi e lombardi da una parte e austriaci dall'altra. (N.d.T.)

Quando uno ci riesce, si fa cedere dal lupetto “colpito” 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 (vite). Vedere al Capitolo VII i diversi tipi di presa.

53. Il controspionaggio

Intelligenza

Si delimita, sul terreno di gioco, una zona pericolosa dalla quale sono esclusi tutti gli “stranieri”: solo i veri “belgi” possono attraversarla. Questa zona è sorvegliata da un Capo che, ogni tanto, autorizza il passaggio (segnale): i lupetti si forzano 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 dal 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 preparano 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). Comunque, il loro numero totale deve essere eguale a quello dei lupetti.

Li si colloca 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.

55. Il gioco del I830

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 alle 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 dal territorio).

Non trascurare i richiami e gli accostamenti storici.

56. Significato dei colori

Intelligenza

Come per il gioco N. 54, vengono preparati dei cartoni dai 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 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) consista 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, perchè 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 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: ciascu-

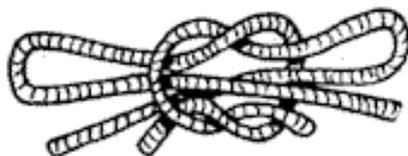
no va allora ad eseguirlo per conto suo, in modo da dimostrarne l'utilità (nodo piano fatto col laccio della scarpa,-nodo del barcaiolo attorno ad un picchetto, ecc.). I Capi fanno di volta in volta una rapida verifica.

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 sè - 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 scioglie 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 sestiglia di colui che arriva primo.

61. Allungate la corda

Padronanza di sè - 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 annodar 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 lettera R.

Apprese queste lettere, si passa ai "contrari":

I e X, N e II, P e J, L e annullato.

Da ultimo si imparano i "simili":

1°) M e S, Q e X.

2°) H e Z, O e W, T e Numerale, V e K.

In sole tre o quattro riunioni, si arriva già a dei buoni risultati; eventualmente, quando si fa l'addestramento di tutto il Branco si potrà lasciare da parte il 2° dei 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 quante 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 controspionaggio

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.

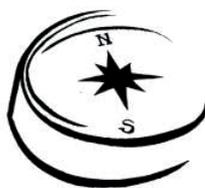
Le sestiglie vengono disposte in modo da trovarsi abbastanza lontane l'una dall'altra: al segnale un lupetto di ogni sestiglia corre verso il Capo, che comunica loro una parola; subito ciascuno di loro va a mettersi ad una decina di metri dalla propria sestiglia (in un luogo dove si trovano la bandierine) 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 proprio 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, questa 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 affatto 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 ed 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 lo 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 prendere 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 si 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 dei 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 a 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; ad 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 prendere 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, sa to in altezza ed in lunghezza, corde) sono fra quelle che il lupetto riesce a passare quasi naturalmente, per averle viste fare e per dono di imitazione e 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 reglare la respirazione per la corsa.

Questo "segreto", che è tutta una scuola sull'armonia, l'eleganza e l'agilità dei movimenti, viene dalla maggiore 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 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 I° Capitolo, ricordiamo che c'è una formula molto 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 sè

Per questo genere di riunione, si deve anzitutto chiedere ai 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 fazzoletto e la maglia.

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 e 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 fra gli “spettatori” ed è questo il momento in cui il Capo deve mostrar 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-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 sfavoriti.

1a 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. Variante 1

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 le palla; quello che ci riesce prende lo scudo e viene "cacciato" a sua volta.

79. Variante 2

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 a 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 le palla 2) non mirare

ad un giocatore che si trovi a meno di quattro passi 3) non strapparsi 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 le 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 mosche

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 meno, 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 lancia 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 giocatori e mettere in gioco parecchie palle: gli altri lupetti costituiscono allora le "riserva", suddivisa fra i due campi in modo che quando un giocatore è preso viene sostituito da un compagno fino all'eliminazione di un campo.



86. Carro armato

Destrezza - padronanza

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 a 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.

N.B. - I lupetti del carro Possono proteggere il loro Capitano intercettando con il loro corpo la palla.

2a 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. Variante 1

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 eguali che li allineano una di fronte all'altra, alla distanza di sei metri.

90. Variante 2

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'altra.

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 della 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 chi 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 manca 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 coppia 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 appena gettata.

95. Pallone in fortezza

Destrezza

Due campi, l'uno forma un cerchio in mezzo al 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 afferrarle 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 coda

Destrezza

(v. il volley-ball nei giochi sports 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 quà 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.

NB - 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 bene 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 campo chiama un numero, i giocatori che fanno questi numeri, partono subito a piè zoppo e, non appena 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 della quaglia, bisogna cercare di ottenere tanto la sveltezza, quanto l'eleganza e l'elasticità del salto.

GIOCHI DIVERSI SULLA TECNICA (6)

103. Il gioco delle "Parole Maestre"

Intelligenza

Come per il Gioco del Re, i lupetti devono passare fra due linee, 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 dare 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 legge della Giungla.

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

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

⁶ Non bisogna cercare di mettere sotto forma di giuoco 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.

Kaa: *Cuore coraggioso e lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla.*
Chil: *Noi siamo dello stesso sangue, tu ed io.*



104. Il gioco del saluto

Padronanza di sè

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 di un altro Capo, o di un visitatore. Questo dovrebbe giungere fra pochi minuti, ma i Capi gli andranno incontro e faranno in modo da trattenerlo e non aprirgli la porta che dopo, per es., dieci minuti precisi: per 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 la maglia. Si controlla se il fazzoletto e la maglia 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 da 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.

108. L'orologio

Intelligenza

Il Capo comunica un'ora qualsiasi (non sorpassare la somma 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 durante la riunione

Sarà così firmato tanto il Quaderno di Caccia, la scheda delle prove o 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, bensì solo le abitudini, le cognizioni reali, controllate nel corso di parecchie esperienze.

I Capi abituati a fare esami (i quali del resto completano il sistema preconizzato sopra), preferiranno forse il metodo del "riscatto delle vite": un lupetto che nel corso di un gioco ha perso la propria "vita", può riscattarla a condizione di rispondere alle 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, malgrado la distrazione del gioco è impaziente di ritornare, egli riesce e 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.

La Zampa Tenera e 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 già 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 abbordare il Capitolo dei brevetti di specialità.

Facciamo del resto rilevare la logica di questo sistema:

- la Zampa Tenera dà uno spirito, una maniera di agire;
- la 1a e la 2a Stella danno le occasioni per mettere in pratica questo spirito.

Nel primo anno il giovane lupetto viene messo nell'ambiente e nell'atmosfera, mentre nel secondo fornisce lo sforzo richiesto per arrivare al risultato.

Non bisogna obbiettare 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": e 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 sè, fin del suo ingresso nel Branco, quell'ambizione di fare qualcosa, che non chiede che di essere soddisfatta.

Con un po' di abilità, 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.)



LE CORSE A STAFFETTA

“Insistete sulla, precisione, la cura nelle piccole cose...”. (B.-P.)

Le corse a staffetta sono senz'altro interessanti, anche perchè 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 le “reclute” (certi Branchi non permettono 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'ascendente 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 in un perfetto allineamento alla fine della corsa, ecc...) e tutto ciò favorendo contemporaneamente gli incoraggiamenti rumorosi ai propri “campioni”: 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 sè, 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 sè”, 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, avviene 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 ottenere 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. Bim, bum... crak!).

Citiamo anche due formazioni-tipo, adatte a questi giochi:

- 1a formazione: sestiglia in fila, rivolte al segno-traguardo posto ad una certa distanza.
- 2a formazione: sestiglie in fila, ma suddivise ciascuna in dure gruppi distanti fra 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 seguano possono dar luogo a numerose varianti (vedere corse a staffetta citate nel Capitolo della "Tecnica"). (7)

109. La bandiera

Resistenza fisica

Prima o seconda formazione. Semplice corsa di velocità fino al

⁷ Per principio, i Capi non giocano mai nelle corse a staffetta: si accontenteranno di animare il giuoco con i loro incoraggiamenti. In caso di sestiglie ineguali, nella meno numerosa si designa un lupetto che farà la corsa due volte.

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 sè

Prima formazione. Il lupetto versa una bottiglia d'acqua in un bicchiere; il secondo versa il bicchiere nella bottiglia, ecc. - Tener 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 é 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 le 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 (od in un cerchietto disegnato con il gesso), raccogliere poi la palla e portare il tutto al lupetto seguente.

118. La scatola da conserva

(variante del precedente)

Destrezza - padronanza di sè

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 sè - 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 fan no il giro della loro sestiglia) e tornano a posto: ogni volta viene assegnato un punto alla sestiglia del vincitore.

120. Equilibrio

Destrezza - padronanza di sè - 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 lo 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 sè stessi.

124. La palla sull'assicella

Destrezza

Prima o seconda formazione. Fare la corsa tenendo una palla in equilibrio su un'assicella 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 funicella, all'altezza di 40 cm.: si deve saltellare su un piede solo (anche per saltare la funicella), 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 sè

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

128. Variante 1

Destrezza - padronanza, di sè

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 una alla volta, restando in equilibrio sull'altra.

129. Variante 2

Destrezza - padronanza di sè

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 arrivare al traguardo "mimando" i vari membri della famiglia nominati del Capo (padre, madre, sorella, fratello, neonato, ecc.)

N.B. - Non è una corsa di velocità: il lupetto che imita meglio guadagna un punto alla sua sestiglia. Far giudicare digli 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 passe 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 sè

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 verranno date a voce, o nominando punti cardinali, od 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, l'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 nome si fa per remare); poi si precipitano verso un altro posto precedentemente stabilito e ripetono i movimenti. Vince la prima 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 fra 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 primo 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 primo 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 sè

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 fare 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.

I GRANDI “GIOCHI SPORTS”

*“Questi giochi sono utili, perché se giocati in maniera veramente leale e sportiva, insegneranno la padronanza di sè stessi”
“L’idea stoica sarà nuovissima per i lupetti, me è pur tuttavia una grande idea”. (B.-P.)*

Si può chiamare “gioco-sport” quel gioco che richiede una “disciplina” di squadra molta spinta e cioè: intesa fra i giocatori circa la tattica da seguire; posto e compito ben determinato per ognuno; strette 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-sport”, dalla formazione del senso delle comunità, per mezzo della squadra che sovrasta il singolo individuo, fino alla formazione individuale nello spirito “spartano” ed alla padronanza di sè necessaria per ottenere la vittorie del proprio campo.

Un Branco dovrebbe così avere per un certo tempo il “suo” gioco-sport (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, prime di pranzo.

Il successo di questo gioco domanda una preparazione pratica e psicologica: pratica, perchè se, per es., si tratta di un gioco col pallone,

bisognerà preventivamente esercitare i lupetti per mezzo di altri piccoli giochi col pallone; psicologica, perchè 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:

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

Soltanto dopo molte 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.

Lo stesso B.-P. dà tre esempi-tipo di questi giochi.

Eccone qui alcuni altri:

140. Il gioco della bandiera

Intelligenza - resistenze 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 lepre pria bandiera, mentre tutti gli azzurri gli danno le 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 chiamate cerca, prima di essere preso, di liberare i compagni catturati precedentemente, i quali possono sia correre cor lui verso le bandiera, che bisogna riportare sulle linee di partenza, sia tornare sulle linea stessa, a rinforzare i giocatori rimasti. Vince il partito che per primo riporta la sue bandiera.

141. I cavalieri

Intelligenza - resistenze. fisica – fraternità

Due campi (rosso e azzurro), collocati alle due estremità del terreno ed in cui i giocatori sono "tabù". Ad un metro del 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 meno, questa deve essere lasciata nel punto preciso in cui il possessore è stano catturato e può essere ripresa sia da un rosso che le riporti al suo posto, sia da un azzurro per essere portata al loro campo.

142. Pallone al di sopra

Destrezza - resistenze 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 se lo passano in tutte le direzioni, mentre quella che è in mezzo si sforza di intercettarlo e appena ci riesce, la squadra che ha lasciato prendere 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 intercettarli, 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 il 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 quando un lancio normale, si fissa no i punti di battuta di ogni campo.

Il partito destinato 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 del l'altro campo e si ricomincia.

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

144. Palla alla bandiera

Destrezza - resistenza fisica - padronanza di sa

I due bersagli, distanti fra 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 fra 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 strapparli dalle mani di un altro. Quando qualcuno contravviene a queste regole, l'arbitro ferma il gioco e dà il pallone gli 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'estremità 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 palio ne 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.



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 perchè 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 di retti 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 sè molto interessanti.

In particolare, fra i principali obbiettivi a cui i Capi devono mirare, sono:

- il senso della comunità: giocare per il proprio campo e non per sé;
- il dominio di sé: resistere alla fatica, saper fare i propri calcoli per poter riuscire, perdere sorridendo ... ;
- la lealtà: rispetto integrale delle regole del gioco, fin nei più piccoli particolari.

Ogni gioco dovrebbe venir 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

imperniate 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 rari sigli 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 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 calde" 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 a 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 pò “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 forme 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 perchè 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 dei 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 la giornata di caccia o di campo e che si impernia su un'idea, una leggenda, un aneddoto storico, ecc... e che è in sostanza tutta una serie di giochi, enti, 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 del quadro abituale del Branco, per es. una riunione al chiuso abbastanza lunga, una giornata di campo, una Befana, una 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 un'occasione 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 nero 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 i 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 (8)

146. Chiudere il buco

Resistenza fisica

Un lupetto corre intorno al cerchio e a un certo momento tocca sulla 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 sue volta e ne tocca un altro e così via.

147. Il colpo nella schiena

Destrezza - padronanza di sè

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

⁸ In questi giuochi che richiedono la formazione in cerchio, bisogna assolutamente impedire quell'acchiapparsi agli altri, che si verifica quasi talmente quando, in piena corsa, un infetto nassa accanto a.d un altro gioca tore immobile (padronanza, di sè). D'altra parte, non c'è niente di peggio, per il buon ordine e il buon andamento del giuoco, di un cerchio che non si man-tenga tale, ed in cui gl'intervalli. siano ineguali.

Resistenza fisica

I lupetti vengono numerati per due e i numeri 2 si mettono dietro i 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 ad un'altra coppia.

149. I conigli

Resistenza fisica

I numeri 1 ed i numeri 2 si fronteggiano, tenendosi per le mani, e 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 n. 1 diventa allora n. 2 e l'ultimo arrivato diventa n. 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 scambia 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'altro e le api nella terza: il gioco diventa così una gara fra 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 una 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 conosco no) fra le gambe.

Al segnale, i ladruncoli cercano di penetrare nel cerchio, passando fra 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 sè

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 sè

I lupetti girano cantando intorno al Capo; ad un dato momento questo indica un numero - per es. 4 e 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 sè

Il Branco è diviso in due squadre ed i giocatori vengono poi mescolati e suddivisi simmetricamente in file "sfasate"; 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 "goals" 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 sè

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 sè

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 sè

Stesse regole (eventualmente cambiare i nomi: per est scegliere nomi di colori e raccontare una storia su 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, 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 dell'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 solamente 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 uno dall'altro. In mezzo, posare un berretto (od un altro qualsiasi oggetto, ma non un fazzoletto). 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 che per primo arriva a dieci punti.

N.B. - Se i lupetti chiamati restano troppo tempo attorno al berretto

prime 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

Simile al gioco precedente ma al posto del berretto si metta una corda robusta e piuttosto corta. I numeri chiamati devono afferrare la corda e sforzarsi, tirandola, di rientrare nel proprio campo.

N.B. - 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 a due punti del bordo superiore e tenuta tesa con le mani. Quindi si abborda no 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

I lupetti di ciascuna sestiglia formano, tenendosi per la 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, perchè 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).

Si distribuisce il tutto alle sestiglie, che devono collocare le bandierine sulla certa, 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..) e 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 noi tutti i lupetti corrono verso il re, lo salutano molto cerimoniosamente e mettono un piede sulle linea. Il re comanda con un gesto il silenzio e dice: "Da, dove venite?" - Si risponde: "dall'officina" - Allora il re domanda: "E che cose facevate?" e subito ciascuno imita del suo meglio i gesti del falegname.

Non appena il re crede di aver trovato in nome del mestiere, lo nomina - 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 parlare e non possono quindi consigliare il re se egli non domanda prime “un consiglio dei ministri”: in questo caso però i lupetti indietreggiano di un passo della linea.

172. Le immagini

Osservazione

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

173. Gli stregoni

Resistenze fisica - padronanza di sè - 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 ed arrivare fino a lui e 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 meno, 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 sè

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 a 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 trovar posto vengono esclusi dalla ripresa: naturalmente o
N.B. - Non mancare di fermare il gioco, per fare osservare che è bene ogni volta si sopprimono uno o due cerchietti.

179. Il naufragio

Padronanza di sè

Si disegna per terra una serie di piccoli cerchi che rappresentano altrettante "isole". Tutti i lupetti sono seduti l'uno dietro l'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 sè

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 fila, 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 sparviero

Resistenza fisica

Fra i lupetti si designa uno "sparviero", che si ritira in un "antro"

situato in un angolo del terreno di gioco. Al segnale d'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 "catene" (numeri 174, 175, 182) bisognerà ottenere dai lupetti una gronde "padronanza di sè", 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:

- a. "scalpo" (una striscia lunga di 50 a 60 c.m.) infilata nel colletto e pendente sulla schiena, oppure infilato nel calzettone e pendente fino a terra;
- b. 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;
- c. abbassare i calzettoni;
- d. cattura a vista (nome di battesimo), eventualmente con travestimenti;
- e. mettere a sedere per terra (abbastanza violento);
- f. cartoncini con una lettera dell'alfabeto semaforico;
- g. toccare con una pallina di carta (eventualmente usando una fionda: poiché si tratta di colpire le parti scoperte del corpo, fare abbassare i calzettoni. Senza limiti nel numero delle palline di carta a disposizione di ogni giocatore;

- h. idem, con turaccioli, o pezzetti di turacciolo, o pigne, o altro ed eventualmente scudo per difendere (cartone o rami intrecciati);
- i. togliere una striscia di carta appuntata sulla spalla.

In generale, nei giochi di “presa” si deve evitare l'uso del fazzoletto da collo come “scalpo” (a meno che il Branco non abbia appositi fazzoletti da gioco), così come pure il “segno di gesso” sulle maglie: bisogna infatti inculcare nei ragazzi il rispetto integrale della propria 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 Branchi fra i più popolari, ci sono riusciti, quindi non è cosa 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 dei 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 sè, “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 noti 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 sè 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 si presta, é dunque meglio dare tante vite quante se ne vogliono e annunciare, eventualmente con un segnale convenuto, un pò prima delle 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 trono dietro qualche schermo, ma che si tengano invece ad una certa distanza da questo (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 slanciarsi troppo in fretta nel “grande gioco”: che i lupetti abbiano prima occasione di esercitarsi e di provarsi, nel corso di qualche gioco più semplice, del genere dei primi citati.

183. Ognuno per sè

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 la 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 binocoli 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 fisica

Il Branco è 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 - intelligenze - lealtà - resistenza fisica

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; però 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

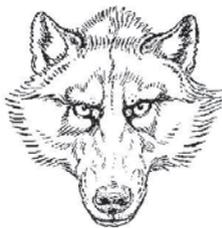
Stesse regole del gioco precedente, ma invece di portare via una bandierina, il lupetto che penetra nel cerchio vi depone una "bomba" (rametto infilato in un pezzo di carta). Ogni giocatore non può trasportare che una bomba e le bombe deposte non sono assolutamente recuperabili. Vince il campo in cui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

190. Variante 2

(da giocare 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 sè - destrezza

Il terreno è 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 ed arrivare fino a lui senza farsi prendere.

192. Assalto alla diligenza

Destrezze - padronanza di sè - 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 remi abbastanza frondosi legati insieme e trascinati per mezzo di tre robuste corde: si fisseranno 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 del 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 l'ascia 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 nascere la zona pericolosa senza possibilità da difendersi, se non intercettando i proiettili con le mani (che in tal caso saranno invulnerabili). Eventualmente, farà 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 dell'altro in compagnia di un Capo, che è lo "stregone". Egli distribuisce ai suoi lupetti dei cartoncini, su cui sono scritte delle cifre dell'1 al 5 e tiene per sè il cartone numero 5 (non ve ne sono quindi che due in tutto il gioco). Quando due lupetti avversari s'incontrano, si fanno vedere il rispettivo cartone e quello che possiede la cifra più alta prende l'altro, che è costretto a cedergli 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 del 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 cercare - 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 da 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 sì - 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 sè - 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 sè

Uno o più lupetti (due od 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 della 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 scorre 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 una 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".



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 Capi e - per questo 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 lo si consideri come preparazione ad altre cose più complicate, o più semplicemente come un graduale aumento delle difficoltà da vincere - rafforza la “fiducia in sé 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 riuscirci, un'energia muscolare e uno sforzo esagerati, sacrificando largamente l'elasticità, l'agilità e la leggerezza. Al contrario cominciando da un'altezza facile, studierà il suo salto ed imparerà a dosare il suo sforzo, acquisterà elasticità e avrà maggiori probabilità di riuscire bene in 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.

Akela cerca il suo berretto (14)

- a. Gioco così come è spiegato, senza troppe severità.
- b. Esigere la frase completa, senza inversione di parole.
- c. Esigere in Più le risposte rapide, senza esitazioni (contare fino a 2)
- d. Complicare le frasi con delle aggiunte: Scusa, non sono io Akela" "E chi allora, per piacere?...."
- e. Fare bendare gli occhi..

Corsa dei nodi (60)

- a. Gioco così come è spiegato (senza esigere rapidità).
- b. Niente corda davanti alla sestiglia: il nodo deve venire eseguito sulla propria persona, per dimostrarne l'utilità.

- c. Esigere che il nodo sia fatto dietro alla schiena, o con gli occhi bendati.
- d. Dichiarare vincitore il lupetto che arriva primo (velocità).
- e. 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.

Chi va al bosco perde il posto (74)

- a. Gioco così come è spiegato.
- b. Prima di nominare i punti cardinali, citare - cambiando ogni volta - il nome del lupetto che indica il Nord.
- c. Idem, ma dando come riferimento un pinto diverso dal Nord. 77.

Vedere le varianti 78 e 79 (77)

Vedere la NOTA (90)

La bandiera (109)

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

Corsa col pallone (125)

- a. Gioco così come è spiegato.
- b. Alternativamente, fare rimbalzare la palla per terra, e poi lanciarla in aria, riprendendola ogni volta al volo.
- c. Idem, ma camminando all'indietro.
- d. Idem, ma camminando a piè zoppo.
- e. Idem, ma a piè zoppo e camminando all'indietro.

Vedere VARIANTI PROGRESSIVE 128 E 129 (127)

Pallone al di sopra (142)

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

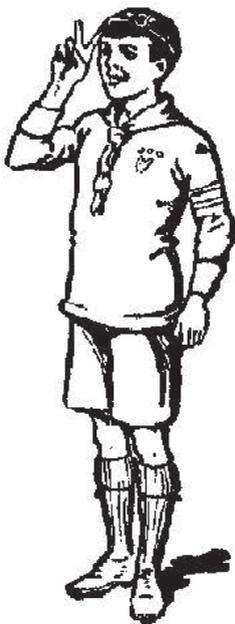
Vedere le VARIANTI PROGRESSIVE 162, 163 E 164 (161)

Vedere le VARIANTI PROGRESSIVE 167 E 168 (166)

Vedere le VARIANTI 187 E 188 (186)

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..



GIOCHI FRA 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 di mostrato di per sè 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:

- Competizioni sportive;
- Competizioni di tecnica;
- 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, od una rappresentazione di marionette, durante

la quale i ragazzi potranno fraternizzare il più cordialmente possibile, ed in contrarsi 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 delle vite 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 fra tutti gli Akela.

Si baderà particolarmente:

- **alla "Parola Maestra"** da lanciare: domandare qualcosa di concreto (es.: "farsi un amico in un altro Branco", "Per piacere a un lupetto di un altro Branco ".);
- **al Grande Urlo:** deve essere impeccabile e "grandioso", eseguito attorno a tutti i totem raccolti nel medesimo luogo;
- **al saluto alla bandiera:** non trascurare, in occasione di queste grandi riunioni che danno un significato più tangibile alla parole "lupetto", di insistere sull'espressione: "lupetto cattolico belga";
- **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 a 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" dei 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 fra 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 col desiderio di dargli un pò 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 porti il nome di "cattolico", questa espressione riassume tutto un obbligo.



GIOCHI D'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 ad un Branco in generale, preso nel senso di “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 lasciarci sfuggire gli altri.

Ricordiamo che si tratta più di fare un lavoro educativo profondo, che non di conservare un ragazzo per due o tre anni, cioè che non significa affatto che non 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 una atmosfera tale che la sua attenzione sia naturalmente polarizzata su quello che gli si vuole fare 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, perchè 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 questa atmosfera è reale, più l'influenza del Capo è profonda ed il suo campo d'azione esteso.

Da questo esempio, si scorge già un nuovo interesse del gioco "famiglia felice", considerato come gioco d'atmosfera (cap. III).

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

La Parole Maestre delle riunioni, la "Rupe del Consiglio", la chiacchierata tecnica, il gioco-sport, il gioco di combattimento ... sono altrettante attività che domandano un'atmosfera, una preparazione psicologica del Branco, se si vuole ottenere il massimo rendimento.

Certi Capi creano naturalmente quest'atmosfera, perchè 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 od 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 di stenderli 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: 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 ne è stato parlato incidentalmente nella maggiore parte dei Capitoli precedenti.

Al di fuori di esempi simili, è difficile però dare delle regole generali, per che 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 è

folkloristico, che lascia ricordi, precisi e di fatti e di costumi, Certi Capi Branco si sono sforzati di creare per mezzo del gioco anche l'atmosfera religiosa. Senza voler prendere nettamente posizione pro o 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 invece 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, perchè se anche l'incanto è rotto, non per questo egli avrà meno vissuto con ardore un'avventura, che avrà avuto la sua parte 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, dicendo che bisogna evitare di compromettere la realtà della spirito religioso con l'irreale del mondo del gioco.

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

201. Il gioco di Kim sulla Messa

Ci si procurano alcune serie di immagini rappresentanti la 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, perchè sono veri e propri esercizi religiosi, ben reali, che domandano il raccoglimento più serio di cui d'altronde il ragazzo è capace.

Citiamo a titolo di esempio:

L'installazione di un tabernacolo, nella Tana, al campo, o in un luogo che sia meta abituale di passeggiata. Si costruisce il tabernacolo tutti insieme, facendo 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 le 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 mero, per

es., di una storia, i lupetti seguono a piccoli gruppi abbastanza distanziati fra loro, un itinerario segnato da lanterne, nel corso del quale incontrano dei ras vere che ricordano loro, sotto forme differenti, la necessità delle preghiere, della penitenza, ecc... I gruppi si trovano poi in una radura, davanti a 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 queste si svolge al campo, al tramonto, quando esiste nei dintorni una cappella od un culto delle Vergine. In precedenza si raccontano ai lupetti le apparizioni od i miracoli che hanno avuto luogo 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 di notte è ugualmente un gioco di atmosfera specialissimo, che non deve venire 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 perchè gli hanno "insegnato" la paura, sia con storie fantastiche o di fantasmi, sia con minacce come quelle di "chiuderlo al buio, in cantina", od altro 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 di notte deve svolgersi in un'atmosfera di sicurezza e di fiducia. Il suo scopo è di fare "scoprire" la foresta così come essa è di notte e di farne conservare una buona impressione.

Per lanciare giochi simili, non ai devono risvegliare i lupetti in piena notte: il momento ideale è quello dopo il fuoco da 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 modo percorreranno un tragitto segnato da lanterne, nel corso del quale faranno qualche scoperta per nulla spaventosa.

Bisogna ottenere un gioco silenzioso e fare attenzione soprattutto al finale.

Sono stati suggeriti come gioco di notte, 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, 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 tutto quello che dovrà fare colui che desidera essere ricevuto da amico. Per es., dice che chiunque voglia entrare, deve conoscere la storia del maniero e quindi sarà preventivamente esaminato da ciascuno dei quattro intendenti che hanno la responsabilità del buon 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; poi lascia i lupetti dicendo loro che ormai sono in casa propria.

N.B. - Il paggio, il conte e gl'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 ci 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 fuocherello 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 s'incontra un primo folletto: "Il folletto delle dolcezza" che regala un confetto a ciascuno; un pò 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 e fianco di una brocca di sciroppo, "regalo" dei folletti.

Certi Capi si ingegnano a costruire, in questo genere di giochi, delle vere situazioni (feeries), che il ragazzo crede di vivere realmente: il conte del maniero, gli intendenti, i folletti, saranno figure sconosciute, ber 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: senno che è Baloo che fa il vecchio conte, riconoscono fra i folletti qualche ragazzo del villaggio, me 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 che rischia di fallire se un lupetto scopre il minimo trucco; e non deve venire ripetuto, perchè sviluppa esageratamente l'immaginazione del razzo. Per la seconde 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 o in piccolo - ci facilita "l'accesso" 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.



PROGRAMMA ANNUALE

“Con questi obbiettivi 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 tener 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, befane, 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'onera 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 le sue esigenze progressive ed è proprio questa progressione che bisogna seguire e forse sarebbe interessante essere guidati da principi un pò meno vaghi di quelli che ci sono stati dati fino adesso.



PROGRAMMA DI UN ANNO PER UN BRANCO LUPETTI

GENERALITA'	IDEE DA REALIZZARE	ATTIVITA' DOMINANTE
Dalla ripresa dopo le vacanze, che coinciderà con la salita al Reparto e con un ingresso nel Branco di cuccioli, fino alle Vacanze di Branco	(Da "lavorare" da ciascun Capo, per mezzo di Parole Maestre, chiacchierate, osservazioni nel corso dei giochi, "colpi d'occhio di Akela", contatti personali coi lupetti, ecc.	(Non escludere le speciali competenze degli aiuto-capi Branco, se ne hanno)

PRIMO TRIMESTRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziazione cuccioli (1) • Contemporaneamente, rimettere tutto il Branco nello spirito della Zampa Tenera 	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"
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	2° mese – LA B.A. Anche qui esempi concreti. Lanciare la "scatola delle B.A." in cui il ragazzo infila ad ogni riunione la descrizione delle B.A. che ha fatto. Ci si assicura così se ha capito e si leggono al Branco le più belle (non fare mai mettere il nome sui foglietti)	<ul style="list-style-type: none"> • Storia di Mogli • Far particolare attenzione alle parole Giungla (rapidità, silenzio) • Lanciare e curare particolarmente il Grande Urlo • Molte corse a staffetta • Giochi sugli animali della Giungla • Danze della Giungla
	3° mese – LA LEGGE Presentarla sotto parecchie forme (storie del genere di quelle di B.-P. e aneddoti sulla	<ul style="list-style-type: none"> • Rilanciare a poco a poco la Rupe del Consiglio parlata, in cui ogni lupetto

	vita solita) Preparazione dei Cuccioli alla Promessa (eventualmente rinnovo della Promessa per tutti gli altri) (2)	riceva la parola • Piccoli giochi, che esigano soprattutto la lealtà ed il dominio di sé (applicazione della Legge)
--	--	---

(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.

(2) La Promessa non deve necessariamente coincidere col momento in cui il ragazzo diventa Zampa Tenera: bisogna piuttosto che essa consacrì uno sforzo reale. Certi Akela hanno l'abitudine dire al cucciolo: *“Quando avrai perduto quella certa cattiva abitudine, verrai a dirmelo e allora potrai fare la tua Promessa”*. Questo sistema è ottimo, ma non si deve richiedere al ragazzo qualcosa di troppo difficile.

SECONDO TRIMESTRE		
Orientare lo sforzo special mente sulle materie della 1a Stella	1° mese – Igiene e pulizia (ritornare sovente alla carica, verificare l'esecuzione, mettere cartelli nella Tana)	Da ripartire su tutto il trimestre. • Attività di 1° Stella, presentate sotto forma di giochi, storie, dimostrazioni, chiacchierate, ecc.
	2° mese – Civismo Parole Maestre tratte dal significato della bandiera	• Giochi di Mogli • Esercizi fisici • Giochi sulla bandiera • Molti giochi con la palla • Lanciare i giochi semplici nei boschi (giochi di combattimento) • Un gioco a tema Giungla

TERZO TRIMESTRE		
	1° mese – Il lupetto a casa sua (calzature, vestiario,	Da ripartire su tutto il trimestre.

	ordine, lavori domestici, economia)	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di 2° Stella (vedere le osservazioni per la 1° Stella) • Hebertismo per lupetti e olimpiadi • Uno o due giochi sport • Lanciare i grandi giochi e soprattutto i giochi di combattimento
	2° mese – Il lupetto a scuola (ordine e pulizia dei quaderni, prendere conoscenza della pagella, preparazione degli esami)	
	3° mese – Il lupetto con i compagni di gioco (i suoi giochi, la sua allegria, le sue B.A., il rispetto dei più deboli, ecc.)	

(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.