



Gruppo scout vicariale Melara 1.



LA BRANCA LUPETTI / COCCINELLE

Dagli 8 agli 11 anni i bambini e le bambine vivono nel "branco" o nel "cerchio" come lupetti o coccinelle. Il metodo educativo utilizzato è quello dello Scoutismo i cui fondamenti si trovano nell'opera di Baden-Powell, nello Statuto e nel Patto Associativo. La proposta educativa della Brancha Lupetti/Coccinelle viene proseguita nelle età successive da quella della Brancha Esploratori/Guide e Rovers/Scolte.

LA LEGGE DEL BRANCO

La *Legge* esprime le regole che aiutano ciascuno nel grande gioco della crescita. Essa è la seguente:

"Il Lupetto/Coccinella pensa agli altri come a se stesso/a.

"Il Lupetto/Coccinella vive con gioia e lealtà insieme al Branco/Cerchio".

L'adesione alla Legge del Branco/Cerchio è spontanea e gioiosa. Il Capo aiuta la comunità a comprendere tale legge associativa e ad aggiungervi una propria legge che tenga conto delle esigenze dei singoli e della realtà in cui il Branco/Cerchio vive.

LA PROMESSA

La *Promessa* è l'atto con cui il bambino esprime la propria adesione alla vita dell'Unità. Essa è così formulata:

"Prometto, con l'aiuto e l'esempio di Gesù,
di fare del mio meglio nel migliorare me stesso,
nell'aiutare gli altri,
nell'osservare la Legge del Branco/Cerchio".

In questa occasione il bambino esprime un concreto impegno personale. Con la promessa il bambino entra nell'Associazione e nella grande Famiglia degli Scouts di tutto il mondo ed inizia, all'interno della comunità di Branco/Cerchio, un cammino personale di crescita nel quale è seguito ed aiutato dai capi. La cerimonia della Promessa, come quella della salita al Reparto ed ogni altra cerimonia della comunità, viene condotta secondo le tradizioni dell'Unità d del Gruppo.

IL MOTTO

Il motto "del nostro meglio", sintesi della Promessa, è l'insieme di tanti "del mio meglio"; esso vuole significare che si cresce con il proprio impegno e l'aiuto degli altri. L'uso dell'uniforme uguale per tutti è un segno esteriore dell'appartenenza all'Associazione, che aiuta il bambino a riconoscersi nei valori che questa gli propone.

IL GIOCO

Il gioco è uno degli strumenti fondamentali per vivere e conoscere la realtà, per esprimere se stessi e comunicare con gli altri. Il gioco aiuta il bambino a misurarsi continuamente con se stesso, a conoscere il proprio corpo ed acquisire il controllo, ad esprimersi con creatività e fantasia.

"...Il primo grande educatore" (B.-P.) Il gioco è l'elemento fondamentale del Metodo scout, elemento costruttivo per la crescita personale non solo nell'infanzia ma anche nell'adolescenza e nell'età adulta. Il gioco costituisce il mezzo pedagogico portante nella vita della Brancha. Esso offre all'educatore l'occasione per dare al bambino, giocando con lui, fiducia nelle proprie capacità per incoraggiarlo così a superare sempre nuove difficoltà. Il gioco educa alla dimensione comunitaria, sviluppa la capacità di entrare in relazione con gli altri; è un rapporto gratuito senza fini, è la libera espressione di ciò che c'è nell'animo del bambino e nello stesso tempo è trasposizione della vita umana in tutte le manifestazioni.

Giocando il bambino impara ad osservare le regole liberamente accettate, ad avere rispetto degli altri, ad essere leale verso se stesso e verso gli altri, ad accettare i propri limiti, facendo sempre del proprio meglio per superarli, a collaborare con gli altri. Inoltre egli esercita le sue funzioni motorie, percettive ed immaginative e vive la propria esperienza con stile e spirito scout.

IL SERVIZIO

L'educazione al servizio del prossimo si attua con il superamento dell'egoismo e della pigrizia, chiedendo ai bambini di fare partecipi gli altri della propria gioia, attraverso piccoli gesti concreti chiamati "Buone Azioni". Le due caratteristiche principali della Buona Azione sono la gioia del bambino che fa l'azione e lo stupore e la gioia di chi riceve il gesto. Il clima ideale per la Buona Azione è quello della Famiglia Felice. Nell'arco educativo scout la Buona Azione trova la sua logica continuazione nella successiva Brancha Esploratori/Guide e poi nel "Servizio" della Brancha Rover/Scolte.

LA FEDE

Il compito di educare i fanciulli alla fede ed alla vita cristiana è parte essenziale e qualificante dell'opera educativa nella comunità di Branco/Cerchio. Nella comunità di Branco/Cerchio i Capi sono soggetti e protagonisti nell'azione di crescita dei bambini. Per favorire questa crescita attuano un progetto educativo che, rispettando i livelli di maturazione personali e riconoscendo nella fanciullezza una tappa essenziale per la costituzione dell'uomo e per l'incontro con Dio rivelato da Gesù, metta armonicamente in esercizio tutte le facoltà della persona per un cammino di educazione permanente nella fede. Affinchè la testimonianza del Capo sia valida sul piano dell'educazione alla fede, è importante che ogni Capo sia inserito, sia come cristiano che come educatore scout, nella chiesa locale.

L'AMBIENTE FANTASTICO

La scelta caratterizzante il metodo della Brancha Lupetti/Coccinelle è l'Ambiente Fantastico come traduzione pedagogica di un racconto. Per Ambiente Fantastico si intende il gioco continuativo di un tema in cui sono immerse le attività del Branco e del Cerchio in complementarietà con gli altri strumenti del metodo.

L'intuizione di B.-P. della "Parlata nuova" offre all'adulto uno strumento di comunicazione comprensibile al bambino ed al bambino la possibilità di farsi capire dall'adulto attraverso un linguaggio alla propria portata.

Gli Ambienti Fantastici utilizzati nella Brancha L/C per l'educazione dei bambini e delle bambine nello Scoutismo sono i seguenti:

la Giungla, vissuta attraverso le Storie di Mowgli nell'utilizzazione fattane da B.-P.;

il Bosco, vissuto attraverso il racconto Sette Punti Neri nella elaborazione fattane dalla Brancha L/C.

PROGRESSIONE PERSONALE PISTA PERSONALE / SENTIERO PERSONALE

La progressione personale si concretizza nella pista personale del lupetto e nel sentiero personale della coccinella, elaborati nel quadro del programma di unità.

La progressione si attua:

- proponendo esperienze nelle quali il “pensare” ed il “fare” si fondono per dar luogo ad azioni, nello stesso tempo molto concrete e fortemente motivate;
- sollecitando il massimo impegno, tenendo presente che, ancor prima dei risultati, è importante fare “del proprio meglio”;
- facendo verificare al bambino e alla bambina, attraverso gesti concreti, il proprio impegno in tutti gli ambiti di crescita (famiglia, scuola, parrocchia, branco, cerchio...)
- stimolando con opportune proposte, sia individuali che di unità, la valorizzazione delle capacità di ognuno;
- mantenendo sempre viva la tensione alla scoperta e alla verifica, educando così al senso della provvisorietà dei risultati raggiunti;
- realizzando un clima di Famiglia Felice;
- facendo scoprire la validità e la ricchezza del servizio come strumento di educazione all'amore.

PICCOLE ORME

L'esperienza delle Piccole Orme è rivolta ai lupetti e alle coccinelle che stanno vivendo il terzo momento della propria Progressione Personale (ossia quello della *responsabilità*) e che hanno compiuto almeno 10 anni.

Il campetto di Piccole Orme è un momento integrante della Pista e del Sentiero Personale, e si propone i seguenti obiettivi:

sviluppare nuove abilità da mettere al servizio del proprio Branco/Cerchio;

far vivere un'esperienza di forte protagonismo e di messa in gioco di se stessi in una dimensione diversa da quella conosciuta nel proprio Branco/Cerchio;

educare all'accoglienza dell'altro attraverso l'incontro con capi e bambini di altre realtà.

Per essere messo nelle condizioni di poter raggiungere tali obiettivi, il bambino deve poter vivere serenamente l'intera esperienza delle Piccole Orme, per cogliere appieno ogni tipo di proposta e di incontro a lui offerta.

Sulla base delle esperienze, si ritiene indispensabile che il bambino che partecipa:

abbia vissuto almeno un anno intero nella propria comunità di Branco/Cerchio, ne conosca le regole e abbia partecipato almeno una volta alle Vacanze di Branco/Cerchio dove, tra le altre cose, abbia sperimentato l'esperienza del dormire fuori casa, lontano da ambienti a lui familiari.

Che sia cosciente dell'esperienza che vivrà.

USCITE, EVENTI E CAMPI

I LUPETTI VANNO IN USCITA CON PERNOTTAMENTO IN ACCANTONAMENTO (dormono cioè in casa e di solito sui letti).

SONO IN CALENDARIO ALCUNI EVENTI DI ZONA:

- PER IL SOLO C.d.A. (Consiglio di Akela o degli Anziani, cioè i lupetti dell'ultimo anno, il2015
- PER TUTTI IL.....2015 SI SVOLGERA' LA "CACCIATA DI PRIMAVERA"
- PER IL C.d.A. CAMPETTI PICCOLE ORME (date da destinarsi previa iscrizione)
- VACANZE DI BRANCO (CAMPO ESTIVO) SARA' DI 5-7 gg E SI SVOLGERA' ENTRO GIUGNO.

INFORMAZIONI PRATICHE

- LA QUOTA PER IL **CENSIMENTO (36 euro)** si raccoglie **al più presto**.
- SUL SITO www.scoutmelara.org nella pagina lupetti troverete notizie e materiale da scaricare per es. lista campo, canzoniere, ecc.
- PER NECESSITA' LE RIVENDITE SCOUT PIU' VICINE SONO:
- **Bologna** 40139 - Via G. Rainaldi, 2/2a
tel. 051540664 - fax 051540810
e-mail: coopgallo@ilgallo.191.it
sito web: www.cooperativailgallo.it
orario d'apertura: Mar 15.30-19.30
Mer/Gio/Ven 9-12.30 / 15.30-19.30
Sab 9-12.30 / 15-19
- **Mantova** 46100 - Strada Chiesanuova, 27
tel. 0376262336
orario d'apertura: Mer e Sab 9.30-12.30 / 15.30-19
- **Padova** 35135 - Via R. Fowst, 9
tel. 0498641004 - fax 0498643605
e-mail: info@cvsonline.it
sito web: www.cvsonline.it
orario d'apertura: Lun 15-19
da Mar a Ven 10-12.30 / 15-19 Sab 9-13.

MATERIALE

I LUPETTI PORTANO SEMPRE CON SE' UNO ZAINETTO CHE CONTIENE:

- QUADERNO DI CACCIA (quaderno ad anelli con fogli)
- ASTUCCIO (ben fornito di colori, matita/penna, forbici, colla, ecc.)
- CANZONIERE (ai cuccioli sarà distribuito, per chi lo avesse perso può scaricarlo dal sito)
- BORRACCIA (se fa caldo)
- PONCHO O KWAY (in caso di mal tempo)

- CAPPELLINO (meglio se quello dell'uniforme)
- FAZZOLETTINI
- SE E' PREVISTA UNA MERENDA RICORDIAMO CHE I LUPETTI SI ALIMENTANO IN MODO SANO (panino, acqua e un frutto andranno benissimo).