

NORME DIRETTIVE DI BRANCA LUPETTI

La Branca Lupetti

Il Metodo scout applicato alla Branca Lupetti si rivolge ai bambini di età compresa tra 8 e 11 anni.

La proposta educativa dell'Associazione Guide e Scouts San Benedetto, nel pieno rispetto della tradizione pedagogica della Chiesa Cattolica, ha adottato in maniera integrale i principi cardine e le modalità applicative del Metodo scout secondo quanto stabilito da Baden Powell nel suo libro "Il Manuale dei Lupetti". La specificità pedagogica del Metodo scout applicato alla Branca Lupetti trova nell'ambiente giungla la sua più originale intuizione. La giungla è quella immaginata da Rudyard Kipling nel suo "Libro della Giungla" (di cui si dirà più avanti). La lettura approfondita dei due testi citati è condizione indispensabile per una corretta interpretazione ed applicazione di queste Norme Direttive.

Come afferma lo stesso Baden Powell, il Metodo di Branca Lupetti *"consiste nell'educare il ragazzo dal di dentro piuttosto che istruirlo dal di fuori, nell'offrire giochi ed attività che mentre sono attraenti per il bambino, lo educeranno seriamente dal punto di vista morale mentale e fisico"* (IL MANUALE DEI LUPETTI).

Mediante il perseguimento dei 4 punti di Baden Powell (formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio al prossimo), il percorso educativo Lupetti mira allo sviluppo psico-fisico dei bambini.

Il sistema pedagogico nel quale il Lupettismo trova piena realizzazione è costituito da 3 strumenti che si compenetrano l'un l'altro: la **giungla**, il **gioco**, la **tecnica** (pista ed attività manuale).

Attenzione a non considerare il lupetto un "piccolo esploratore". Le attività svolte al Branco devono essere appropriate alle sue reali esigenze, alla sua età, alla sua fisicità e proposte senza forzature e in maniera progressiva. Inoltre, al Branco bisogna sempre mantenere un clima di fantasia, gioco e gioia.

La comunità formata dai Lupetti prende il nome di Branco. Esso costituisce l'ambiente fondamentale per l'applicazione del Metodo scout. Nel clima di "famiglia felice", esso offre al bambino occasione d'arricchimento e di sviluppo fisico, intellettuale, morale, spirituale e manuale.

L'azione educativa al Branco deve sempre essere permeata dallo spirito e dal clima della "famiglia felice" dove i bambini condividono responsabilità e decisioni, collaborano tra di loro in modo attivo ed ogni cosa viene proposta e realizzata con entusiasmo ed impegno per il bene di tutti. La vita comunitaria del Branco favorisce la collaborazione e l'accoglienza reciproca. Qui, il bambino ha la possibilità di entrare in contatto con gli altri relazionandosi con le diverse personalità e le diverse esigenze delle quali deve tenere conto e di cui deve accettarne la coesistenza.

Il Capo del Branco è Akela: "colui che è solo". Egli è il lupo saggio, prende decisioni, ha esperienza e guida l'intero Branco. Gli aiuti (genericamente indicati come "Vecchi Lupi") assumono il nome dei diversi personaggi della giungla.

Il Lupetto

I bambini appena entrati e fino al pronunciamento della promessa prendono il nome di *Cuccioli*; tutti gli altri vengono genericamente chiamati *Lupetti*. I due termini non devono intendersi riferiti a degli animali, in quanto identificano dei bambini (quindi persone) alla stessa stregua di "Mowgli": il cucciolo d'uomo adottato dai lupi. Pertanto, il Branco è costituito da tanti cuccioli d'uomo (appunto Cuccioli e Lupetti) che devono percorrere l'avventura come l'ha percorsa Mowgli tra le colline di Seonee.

I mezzi

La giungla

La giungla costituisce l'ambiente simbolico e fantastico ma nello stesso tempo carico di realismo, nel quale il bambino viene immerso fin dal suo ingresso al Branco. Questo tema base costituisce il quadro pedagogico entro cui sviluppare tutto il percorso di crescita del bambino, fino al suo passaggio alla Branca Esploratori.

Il tema della giungla è estrapolato dagli scritti di Rudyard Kipling che costituisce il racconto di riferimento della Branca: il primo ed il secondo libro della giungla, in cui il protagonista, "Mowgli", il cucciolo d'uomo, viene adottato da un branco di lupi da cui imparerà gli usi e le leggi che ne regolano la vita. Il giorno in cui Mowgli diventerà un ragazzo dal "carattere forte", lascerà il branco per tornare dagli uomini suoi simili.

Attorno a Mowgli ruotano una serie di personaggi, ciascuno con un proprio e ben definito carattere.

La struttura narrativa dei libri della giungla di Kipling si adatta perfettamente alle specifiche indicate da Baden Powell in quanto permette di applicare una **morale per tipi** e una **morale indiretta**.

Il bambino all'età lupetto non ha ancora sviluppato il concetto astratto di *bene* e *male*. Per favorirne la comprensione è necessario presentare degli esempi concreti: Baloo è buono perché rispettoso della Legge, Tabaqui invece è cattivo perché meschino e sleale (esempio di morale per tipi). Allo stesso tempo il Capo Branco deve avvalersi dei vari personaggi per correggere un comportamento negativo del lupetto: come si sarebbe comportato Bagheera al tuo posto? (esempio di morale indiretta).

Nella giungla, l'adulto, che assume la figura di *Vecchio Lupo* (rientrano in questa categoria Akela, Bagheera, Kaa, Baloo, etc.) non viene visto dal bambino come un intruso ma viene spontaneamente accettato in quanto è parte integrante ed insostituibile di questo suo "grande gioco".

Il gioco

"Nello Scouting tutto si fa col gioco nulla si fa per gioco". Il gioco è il primo grande educatore. Per il bambino esso è lavoro, sfogo di energia, attività importante e seria, in cui egli impegna tutto se stesso. La Branca Lupetti propone in maniera eccellente questa naturale attività.

Il gioco viene utilizzato per educare il bambino e formare il suo carattere. Il gioco fine a se stesso, utilizzato esclusivamente a scopo di intrattenimento serve a poco. In tale ottica, il Vecchio Lupo, che non è un intrattenitore, deve saper utilizzare in pieno tale strumento cogliendone tutte le possibilità educative. Il gioco è anche mezzo per conoscere pregi e difetti di ogni singolo bambino. Durante il gioco egli si impegna pienamente e manifesta i tratti più nascosti del suo carattere: generosità, egoismo, rivalità individuali, egocentrismo, lealtà, disciplina; tutti aspetti del carattere che un attento Vecchio Lupo può notare anche con un semplice gioco di squadra.

La tecnica

La pista del Lupetto (zampa tenera, prima e seconda stella, specialità) e le connesse attività manuali, accompagnano gradualmente il bambino durante tutte le sue fasi di crescita e lo preparano a diventare un abile *Esploratore*. Le attività di abilità manuale fanno del Lupetto un bambino attivo e lo stimolano a mettere al servizio degli altri fratellini ciò che ha imparato. Come diceva Baden Powell: "lo scout non è colui che è buono, ma colui che fa il bene".

Attraverso l'insegnamento delle varie tecniche, vengono stimulate caratteristiche naturali

nel bambino: voglia di scoprire ed imparare, la fantasia (fondamentale a quest'età), la costruzione di oggetti e giochi partendo da semplici elementi. Il Metodo scout, attraverso la tecnica ed in particolare con la "pista del lupetto", incoraggia il bambino, lo forma e ne sviluppa le doti; attraverso l'incitamento alla conquista di determinate specialità, ne corregge anche i difetti.

La famiglia felice

La forza del lupo è nel branco, la forza del branco è nel lupo - (una "Parola Maestra giungla").

La famiglia felice è l'atmosfera di gioia, di fratellanza, di rispetto reciproco che deve permeare tutta la vita di Branco. Essa costituisce un elemento essenziale che genera un clima di armonia, nel quale il bambino apprende serenamente e matura gradualmente. La famiglia felice è il collante che unisce i Lupetti e fa di loro dei fratellini.

La famiglia felice predispone ogni lupetto ad imparare e progredire in quanto lo immerge in un ambiente a lui familiare ed amichevole, dove tutti i Lupetti fanno del proprio meglio per l'onore del Branco.

Lo spirito della famiglia felice deve naturalmente essere vissuto anche dalla comunità dei Vecchi Lupi. Un Akela non si presenta mai alla riunione imbronciato, nervoso o in disarmonia con gli altri Vecchi Lupi perché ciò rovinerebbe palesemente il clima di famiglia felice che invece deve sempre essere mantenuto integro.

La Parola Maestra

La Parola Maestra o motto del lupetto è: "*del nostro meglio*". Essa è "Maestra" perché incita il bambino a comportarsi sempre correttamente e in modo da esprimere tutto il suo impegno nel voler essere ogni giorno migliore, nel rispetto della Legge, della Promessa e delle Massime.

Nel Branco vi sono anche altre Parole Maestre dette "Parole Maestre giungla". Esse sono tratte dal racconto giungla e contribuiscono a proiettare il lupetto nell'atmosfera e nell'ambiente fantastico di Mowgli, favorendo, altresì, l'attuazione della morale per tipi.

La Legge del Branco

Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo.
Il Lupetto non ascolta se stesso.

La Promessa del Lupetto

Con l'aiuto di Dio,
prometto di fare del mio meglio
per essere fedele a Dio,
ai miei genitori ed alla mia Patria,
per osservare la Legge del Branco
e fare una buona azione
a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

Le Massime del Lupetto

Il Lupetto pensa prima agli altri.
Il Lupetto apre occhi e orecchie.
Il Lupetto è sempre pulito.
Il Lupetto dice sempre la verità.
Il Lupetto è sempre di buon umore.

San Francesco

Il Santo protettore dei Lupetti è San Francesco. Egli, con la sua vita ad imitazione di Gesù, è esempio concreto d'amore, di obbedienza, di conversione. Il Capo Branco avrà cura di far conoscere ai propri Lupetti la vita ed il messaggio del Santo, con opportune attività.

Il 4 ottobre si festeggia San Francesco.

Pregare al Branco

Il bambino va educato alla preghiera fin dal suo ingresso al Branco. A tale scopo si deve raccomandare la recita frequente delle 2 principali preghiere del lupetto: la "preghiera del lupetto" e la "preghiera del Branco". La prima deve essere recitata la mattina, appena alzati, per prendere l'impegno con Gesù di fare del proprio meglio durante la giornata; la seconda viene recitata la sera in segno di ringraziamento a Gesù per la giornata trascorsa e per offrirgli il proprio cuore e quello di tutti i Lupetti del Branco.

Prima di iniziare la riunione di Branco, Akela o i Vecchi Lupi devono sempre far recitare la preghiera del Branco. La riunione si conclude poi con la preghiera del Lupetto.

La Preghiera del Branco

*O Santo Francesco buono, ascolta la preghiera dei tuoi Lupetti.
Tu la cui parola d'amore ascoltavano uccelli, pesci e il lupo feroce,
fa che scenda nel nostro cuore la soave bontà del Signore.
Fa che noi possiamo sempre amare e servire gli amici e nemici,
come tu ci hai mostrato.
Fa che la nostra anima sia sempre candida, perché i nostri canti
e la nostra gioia giungano fino a te, e tu possa così offrire i nostri
cuori a Gesù. Amen*

La Preghiera del Lupetto

*O Buon Gesù io Ti amo con tutto il cuore,
perché mai troverò migliore amico di Te.
Per farti piacere io voglio per tutta la giornata,
con l'aiuto di Maria nostra mamma del cielo,
fare del mio meglio,
come Tu facevi ogni giorno a Nazareth.
Insegnami dunque ad ascoltare non me stesso,
ma la Tua voce, quella dei miei genitori e dei miei capi. Amen*

Il Branco

Il Branco non può essere formato da più di 4 Sestiglie, ciascuna costituita da non più di 6 bambini. Infatti, non si devono superare i 24 Lupetti, limite oltre il quale risulterebbe assai difficoltoso seguire con attenzione ciascun singolo bambino (vanificando in questo modo una delle caratteristiche peculiari del Metodo scout).

Per ogni Sestiglia, il Capo Branco nomina un Capo e un vice Capo Sestiglia scegliendoli tra i Lupetti in funzione dell'età, della capacità e del merito. Le Sestiglie prendono il loro nome dal colore del pelo dei lupi: neri, bianchi, grigi, rossi, fulvi, bruni e pezzati.

La Sestiglia ha uno scopo puramente organizzativo, ossia serve per mantenere uno stile di ordinata compostezza nello svolgimento delle attività.

La tana

La sede del Branco prende il nome di *tana* (tipico rifugio costruito dagli animali che vivono nella giungla).

Tutti i Lupetti devono partecipare alla costruzione della tana con interventi personali e di Sestiglia. Inoltre, la tana deve avere un angolo della preghiera nel quale custodire l'icona di San Francesco. E' importante lasciare un piccolo spazio anche per gli "angoli" di ciascuna Sestiglia dove ogni lupetto può esprimersi liberamente con varie decorazioni. La tana deve essere accogliente e realizzata ricreando l'ambiente giungla. Per questo motivo deve mantenere precise caratteristiche. In essa devono sempre esserci:

Le raffigurazioni della giungla

Sulla parete più ampia della tana o su quella sotto la quale si siede in cerchio il Branco, deve essere posta una grande rappresentazione della giungla nei suoi elementi più diversi: la collina di Seeonee con la "rupe del consiglio", la Waingunga, la vegetazione, le "tane fredde", ed ogni altro elemento che si ritiene utile.

Gli animali della giungla

La giungla è viva se è animata. Ecco allora la necessità di raffigurare in tana i Vecchi Lupi della giungla: Akela, Bagheera, Kaa, Chil, Baloo, ecc...

Altre decorazioni

Non deve mancare la Legge, la Promessa e il Motto. Inoltre, non devono mancare quelle Parole Maestre di uso più comune: dipinte o disegnate costituiscono un efficace mezzo di educazione indiretta.

Le prede

Sono tutte le conquiste delle "cacce" che il Branco gioca.

Il tabellone della pista

Il tabellone della pista è costituito da uno o più pannelli (cartone o compensato). In ciascuno è tracciata una griglia nella quale sono riportati, uno per riga, i nomi dei Lupetti (divisi in cuccioli, zampe tenere e prime stelle) e, una per colonna, le prove della pista (divise in prove per la Promessa, per la Prima Stella e per la Seconda Stella). Le varie prove sono raffigurate da disegni attinenti la prova stessa, mentre l'elenco completo scritto in chiaro si trova su un quadretto posto a lato del tabellone stesso.

Ogni qual volta un Lupetto supera una prova riceve una "zampata" ovvero viene evidenziato con un simbolo (puntina da disegno, timbro con la "zampa" del lupo, etc...) il quadratino corrispondente al nome del Lupetto (riga orizzontale) e la prova superata (colonna verticale).

Le riunioni di Branco

Ogni Branco di norma si riunisce 2 volte a settimana, di cui una domenicale, che vede come momento centrale la celebrazione della Santa Messa; incontro con Gesù Eucaristia, fondamento per la formazione spirituale e per la crescita del Lupetto.

In ogni riunione, trova applicazione il Metodo scout in tutte le sue forme: Giungla (racconto giungla, danze, morale per tipi ed indiretta); gioco (giochi applicativi, di squadra, di movimento, di attenzione, etc.); tecnica (prove della pista, piccoli lavori manuali); famiglia felice (danze, canti, giochi divertenti).

La riunione deve essere organizzata per tempo dai Vecchi Lupi in relazione a quanto

programmato ad inizio anno e alla progressione di ciascun Lupetto.

E' importante pretendere puntualità e ordine alle riunioni, poiché il bambino deve essere educato a coltivare queste virtù fin da piccolo. Ogni Vecchio Lupo deve ben conoscere il suo compito durante la riunione. Infatti, si devono evitare momenti di inattività che causerebbero solo noia per i Lupetti ed un inevitabile calo dell'attenzione e dell'atmosfera.

Il Consiglio d' Akela

È formato dai Vecchi Lupi, dai Capi e dai Vice Capi Sestiglia e da eventuali altri Lupetti prossimi alla salita al Riparto.

Il Consiglio d' Akela deve riunirsi ogni quindici giorni (in ogni caso non meno di una volta al mese). In esso si discute dell'andamento generale del Branco e vengono insegnati canti e giochi nuovi da sottoporre successivamente al resto del Branco.

Nelle riunioni del Consiglio d' Akela i Lupetti più anziani approfondiscono la formazione della loro pista in modo da lasciare più spazio ai Cuccioli e alla loro formazione durante le normali riunioni di Branco.

Attività all'aperto

Il Branco fa uscita almeno una volta al mese. Sono da privilegiare attività a diretto contatto con la natura, in prossimità di luoghi opportunamente scelti e che offrano qualche possibilità di riparo in caso di avverse condizioni atmosferiche.

Le uscite possono consistere, ma solo raramente, in visite a musei o mostre adatti ai bambini. La più importante attività all'aperto associativa è costituita dalla **Caccia di Primavera**. Questa particolare attività può coincidere con la giornata dedicata a San Giorgio.

In tutte le attività all'aperto, il Capo Branco dovrà portare al seguito una fornita cassetta di pronto soccorso e dovrà preventivamente informarsi circa la presenza in zona di strutture sanitarie e di emergenza in genere.

La Caccia di Branco

Tutte le attività all'aperto del Branco prendono genericamente il nome di *Caccia di Branco*.

Esse costituiscono l'occasione per svolgere tutte quelle attività che non possono essere realizzate in sede. La Caccia di Branco va accuratamente preparata e deve prevedere attività che siano in sintonia con il cammino di progressione e le reali esigenze di ogni Lupetto e le mete che Akela si è posto per ciascuno di essi.

Pernottamenti

I Lupetti che fanno parte del Consiglio d' Akela svolgono di norma un pernottamento durante l'anno.

Questa particolare attività, per mezzo della quale i bambini cominciano ad "assaporare" la vita avventurosa della Branca Esploratori, deve svolgersi sempre in accantonamento e in strutture dotate solo dei servizi essenziali ma che offrano sufficienti garanzie di igiene e sicurezza.

Le vacanze di Branco

L'anno scout si chiude con le vacanze di Branco, momento privilegiato per osservare e conoscere ancor di più i Lupetti e per concludere nel migliore dei modi il programma annuale. Inoltre, le vacanze di Branco costituiscono una importante occasione per educare i bambini alla pratica di sane abitudini.

Le vacanze di Branco devono avere la durata massima di 8 giorni e devono essere svolte in accantonamento, in strutture adatte alle attività previste e dotate solo dei servizi essenziali. Infatti, seppur nella giusta misura, l'essenzialità, lo spirito di adattamento e di avventura devono contraddistinguere anche le attività di questa Branco.

Il Capo Branco ha la piena responsabilità dei bambini loro affidati. Pertanto, le vacanze di Branco devono essere preparate nei minimi dettagli e il Capo Branco, che deve dedicarsi esclusivamente alle attività in programma, deve essere possibilmente supportato da un aiuto per ciascuna Sestiglia oltre che da un incaricato alla logistica.

E' importante che il luogo scelto per le vacanze di Branco fornisca sufficienti garanzie di igiene e sicurezza e sia dotato di ampi spazi esterni. Inoltre, le vacanze di Branco devono essere svolte vicino ad un centro abitato e sarà cura dei Vecchi Lupi o dello stesso incaricato alla logistica, conoscere anzitempo le ubicazioni locali necessarie per il pronto intervento ed il pronto soccorso (stazione dei carabinieri/polizia e guardia medica più vicina).

Il cerchio del fiore rosso

Richiamando l'episodio del racconto giungla in cui Mowgli ruba il fuoco (fiore rosso) dal villaggio degli uomini (conservandolo in un vaso) per difendersi da Shere Kan, i Lupetti, piccoli Mowgli, si ritrovano attorno a questo fuoco per rivivere le avventure del Branco. In tale occasione i bambini si riuniscono per cantare, danzare, fare espressioni e ascoltare da Akela qualche episodio del racconto giungla.

Il cerchio del fiore rosso costituisce l'attività serale per eccellenza svolta dal Branco in occasione delle varie attività all'aperto. Il cerchio del fiore rosso è in pratica un vero e proprio fuoco, molto simile a quello di bivacco. La particolarità è che deve essere realizzato all'interno di un braciere e a nessun Lupetto deve essere consentito di provvedere alla sua alimentazione (questa funzione è svolta da uno dei Vecchi Lupi).

Il cerchio del fiore rosso si svolge dopo cena e deve avere una durata di circa un'ora.

La Direzione di Branco

I Vecchi Lupi

Il Capo Gruppo, il Capo Branco, gli Aiuti Capo Branco, i Rovers in servizio e l'Assistente spirituale costituiscono la schiera dei Vecchi Lupi. Attraverso il loro esempio, essi forniscono modelli di vita adulta necessari allo sviluppo della personalità del bambino. Lo staff Capi deve stabilire al suo interno un autentico rapporto di collaborazione e di rispetto, valorizzando le diverse caratteristiche personali e garantendo a ciascuno uno spazio adeguato nella gestione delle attività e nel rapporto con i singoli Lupetti. I Vecchi Lupi sono identificati da un preciso nome giungla:

- *Capo Branco*: Akela. Egli è il lupo Capo indiscusso del Branco e garante della Legge;
- *Aiuti Capi e Rovers in servizio*: Bagheera, Kaa, Fratel Bigio, ed altri personaggi tratti dal libro della giungla. Essi sono gli amici e compagni di Mowgli;
- *Assistente spirituale*: Baloo. Egli è l'orso che insegna la legge e le parole maestre ai Cuccioli del Branco;
- *Capo Gruppo*: Hati. E' l'elefante, il signore della Giungla.

I Vecchi Lupi facendo parte integrante della Giungla e del Branco sono naturalmente accettati da ogni Lupetto. Compito del Capo Branco è anche quello di attuare il *trapasso delle nozioni* nei confronti dei propri aiuti contribuendo così alla loro formazione metodologica, in particolare dei Rovers in servizio e in pieno accordo con il loro Capo Clan. Nel Branco, il numero degli aiuti dipende da quello dei Lupetti. Di norma dovrebbe esserci un aiuto per ogni Sestiglia oltre ad Akela.

Il Capo Branco

Secondo quanto previsto dal vigente Regolamento (art. 7) è preferibile affidare l'Unità ad un Capo brevettato. Ad ogni modo, l'incarico di Capo Branco può essere affidato ad un socio adulto che ancora non ha conseguito il brevetto ma che offra le capacità e le caratteristiche necessarie per svolgere al meglio questo delicato compito.

Il Capo Branco:

- deve vivere dentro di sé lo spirito dei bambini ponendosi su un piano di fratello maggiore, cioè che veda le cose dal punto di vista dei bambini e sappia animare, guidare e infondere entusiasmo nella giusta direzione;
- deve saper cogliere le esigenze e i desideri di ciascuno di essi;
- deve occuparsi di ogni singolo bambino, piuttosto che della massa.

L' Aiuto Capo Branco

L'aiuto Capo Branco è preferibilmente un socio adulto o, in mancanza, un Rover che abbia già firmato l'Impegno. In quest'ultimo caso, le attività di Branco non devono intralciare il cammino di formazione che il Rover sta compiendo al Clan. Sarà pertanto cura del Capo Branco e del Capo Clan elaborare una programmazione che tenga conto delle reciproche esigenze.

I segni distintivi del Branco

Il Saluto

Il saluto del Lupetto è: *buona caccia!* E' il termine universale di augurio e di saluto che sempre ci si scambia quando ci si incontra, sia all'inizio che al termine delle attività. E' un saluto che esprime la fraternità e la cortesia all'interno della particolare atmosfera Giungla.

Il Lupetto saluta con la mano destra con l'indice ed il medio ben divaricati. L'indice deve toccare la visiera del cappellino, le altre tre dita invece rimarranno chiuse sul palmo ed il pollice dovrà toccare la parte superiore dell'anulare. Il saluto ha due significati: rappresenta la testa del lupo con le due orecchie ben tese ad ascoltare il Vecchio Lupo e inoltre ricorda i 2 punti della Legge Lupetto.

L'urlo di Sestiglia

L'urlo rappresenta il modo in cui la Sestiglia si presenta e saluta il Branco e i Vecchi Lupi; deve essere eseguito in modo forte ma composto. Il grido prende spunto dal linguaggio della giungla ed esprime la volontà dei componenti della Sestiglia di essere pronti per la caccia. Dopo aver lanciato il grido tutta la Sestiglia rimane in silenzio, in attesa delle parole dei Vecchi Lupi.

Il Totem

".....tutti i Branchi possiedono un totem. La parola totem è indiana e significa «casa degli antenati» o più semplicemente insegna di famiglia. Le famiglie indiane d'America avevano il loro totem scolpito e lo consideravano come una specie di portafortuna e credevano che vegliasse sopra di loro, preservandoli da ogni pericolo" (IL MANUALE DEI LUPETTI).

Il totem è uguale per tutti i Branchi dell'Associazione. Esso raffigura un lupo seduto, attento, pronto all'ascolto e in attesa di balzare con grinta. Esso va tenuto con onore e rispetto in quanto rappresenta tutto il Branco, ed è portato dal Capo della Sestiglia più meritevole.

Il totem viene consegnato dal Commissario alla Branca al momento dell'ufficializzazione

di un nuovo Branco. Esso è posto alla sommità di un'asta di legno a cui possono essere fissate delle fettucce colorate che rappresentano le specialità conquistate dai Lupetti.

Il nome del Branco

Sul totem sono incisi l'indicazione del Gruppo di appartenenza e il nome del Branco. E' tradizione chiamare il Branco con un nome tratto dall'ambiente fantastico giungla o che richiama la spiritualità francescana e mariana.

Si elencano di seguito alcuni dei nomi più frequentemente utilizzati: Seeonee, Roccia della Pace, Popolo Libero, Waingunga, Mowha, Sambhur, Fiore rosso, Tane fredde, Ankus, Lupo solitario, Dhak, Occhio di primavera, Assisi, Gubbio, Porziuncola, San Damiano, Laudato Sii, Perfetta letizia, Stella Mattutina, Regina Pacis, Mater Dei.

Il Grande Urlo

Il Grande Urlo è il massimo saluto che il Branco pronuncia di fronte al proprio Akela (e a lui solamente). È un momento di gioia e di partecipazione corale; è una cerimonia importante in cui il Branco esprime la sua forza, la sua gioia e la volontà di seguire la Legge.

Il Grande Urlo viene eseguito in tutti i momenti solenni, soprattutto per la Promessa di un Cucciolo o la salita al Riparto di un Lupetto. Inoltre, il grande urlo può essere fatto all'inizio di una caccia o di un'attività impegnativa, badando però a non farne largo uso e a non ridurlo a semplice prassi da eseguire ad ogni riunione di Branco.

Il Grande Urlo viene svolto solo da coloro che hanno pronunciato la Promessa (i Cuccioli presenti in cerchio fanno un passo indietro).

La pelliccia

L'uniforme del Lupetto (chiamata "pelliccia") è così costituita (vedi Regolamento Associativo pag. 19):

- cappellino verde, a spicchi con strisce gialle;
- polo verde a maniche corte;
- durante le attività all'aperto e nel periodo che va da aprile a novembre si indossano i pantaloncini corti -4 dita sopra il ginocchio- di velluto blu a coste piccole;
- nel periodo invernale: maglione verde a girocollo sulla polo; pantaloni lunghi a coste piccole;
- con i pantaloncini di velluto blu vanno indossati i calzettoni di lana o cotone blu, lunghi fino al ginocchio;
- con i pantaloni lunghi vanno indossati calzettoni di lana o cotone blu.

Con la pelliccia devono essere indossate scarponcini o scarpe di colore scuro, con esclusione di quelle modello "ginnastica".

Distintivi ammessi sull'uniforme

- Distintivo di Gruppo: viene cucito sulla manica destra, sotto l'attaccatura della stessa;
- distintivo regionale: viene cucito immediatamente sotto il distintivo di Gruppo;
- distintivo associativo: viene cucito all'altezza del petto nella parte anteriore destra;
- distintivo della Promessa: viene cucito all'altezza del petto nella parte anteriore sinistra, poco sotto il distintivo associativo (un ulteriore distintivo della promessa andrà cucito anche sul cappellino);
- segni di riconoscimento del Capo e del Vice Capo Sestiglia: sulla manica sinistra, lungo tutta la sua circonferenza, a circa metà del braccio, viene cucita una fettuccia gialla di 1 cm di larghezza, per il Vice, e due fettucce tra loro parallele distanziate di 2 cm, per il Capo;

- distintivo di Sestiglia: sulla manica sinistra, a 4 cm dall'attaccatura della stessa;
- Prima e Seconda Stella: poco sopra il distintivo della promessa (da cucire anche nel cappellino);
- Lupo anziano: sulla manica sinistra a metà del braccio (anche sovrapponendolo alle barrette di Capo e Vice Capo Sestiglia);
- specialità: vengono cucite sulla manica destra tre dita sotto il distintivo regionale. Esse vanno disposte su file orizzontali e con un massimo di tre specialità per fila;

I distintivi di cui sopra vanno cuciti sia sulla polo che sul maglione invernale.

La Pista Del Lupetto

Appare molto chiaro, leggendo il "Manuale dei Lupetti", come sin dai "primi morsi" (così sono chiamati i capitoli del manuale) si identifica chiaramente la progressione a cui il Lupetto viene avviato. Questo percorso di formazione prende il nome di Pista.

Il Lupetto non esplora il Sentiero (proprio della Branca Esploratori), bensì segue una pista ben tracciata. Ciò nonostante, quest'ultima si presenta agli occhi di un Cucciolo altrettanto difficile e misteriosa. La pista, in questo contesto, è intesa come progressione lungo la quale il Lupetto deve cimentarsi in una serie di prove.

Le diverse prove devono essere affrontate singolarmente da ciascun bambino. Esse sono numerose e frequenti e prevedono gradi di difficoltà crescenti. Le prove, oltre a favorire l'acquisizione di "buone abitudini", stimolano il bambino allo sforzo frequente e a non scoraggiarsi al nascere delle prime difficoltà e dei primi insuccessi. La loro difficoltà crescente è finalizzata ad affrontare correttamente i diversi stadi di sviluppo a cui il bambino va incontro nel corso della sua permanenza al Branco.

Le prove eseguite sono di ordine religioso, morale, intellettuale e fisico. Questi elementi costituiscono il "bagaglio" basilare dell'uomo cristiano cattolico e pongono solide basi per la successiva formazione nelle Branche Esploratori e Rovers.

Le prove di pista sono basate sulle inclinazioni naturali del bambino di 8/11 anni. Questo favorisce l'adesione spontanea dell'educando, garantendo all'educatore di entrare nel processo di crescita del bambino in modo gioioso, giocoso e fantastico.

La pista si divide in due ambiti formativi: il primo comprende le attività di Zampa Tenera, Prima Stella e Seconda Stella; il secondo riguarda le specialità. In particolare, con la pista di Zampa Tenera si mira alla creazione dello "spirito di famiglia" mentre con la Prima e la Seconda Stella si mira a rafforzare e consolidare le buone abitudini acquisite. Le specialità consentono invece al Capo Branco di stimolare il Lupetto, aiutandolo a potenziare e realizzare le sue inclinazioni positive e superare i difetti personali.

La pista che il Lupetto percorre viene rappresentata in tana mediante il "tabellone della pista". Non si tratta solo di avere una visualizzazione immediata dell'impegno di ciascuno, ma anche quella di inserire la pista che ciascuno sta percorrendo nella vita del Branco, per integrarla con le avventure che Mowgli sperimenta nella Giungla.

La pista completa che ogni Lupetto deve percorrere è descritta come segue:

- attività di zampa tenera;
- Promessa;
- attività e conquista della prima stella;
- conquista di alcune Specialità di prima stella;
- attività e conquista della seconda stella;
- conquista di altre specialità;
- brevetto di Lupo Anziano;
- conquista di altre specialità;
- salita al Riparto.

Il quaderno di caccia (QdC)

Il QdC costituisce il "manuale" personale di ogni Lupetto. Esso deve comporsi di una struttura generale comprendente i dati personali, quelli del Branco e della propria Sestiglia, i numeri telefonici dei Vecchi Lupi e altre notizie utili, la descrizione della propria pista e degli impegni concreti assunti, le specialità, le vacanze di Branco, ecc... Un'altra parte deve essere lasciata libera per ogni intervento dettato da occasioni, ispirazioni, attività, giochi e avventure, preghiere, pensierini, disegni, canti e danze eseguiti col Branco o frutto della propria fantasia.

Il QdC costituisce un importante strumento per conoscere meglio il Lupetto. Infatti, attraverso il periodico controllo del QdC, Akela verifica se il bambino è svegliato, disordinato, superficiale, se ha fantasia, se è interessato alle attività di Branco, ecc.... Il quaderno di caccia diventa così anche mezzo di formazione.

Il Lupetto che comincia a curare di più il proprio quaderno denota sicuramente un maggiore interesse alle attività di Branco. In ogni caso, l'intervento del Vecchio Lupo deve essere discreto e misurato e deve avere lo scopo di stimolare opportunamente l'uso del quaderno stesso nonché di suggerire qualche buona idea per la sua tenuta. Frasi di incoraggiamento, saluti, ecc..., che il Vecchio Lupo lascia sul quaderno del Lupetto, costituiranno piccole, preziose presenze che nel clima della famiglia felice non saranno considerate fastidiose intrusioni ma gradite visite.

Attività della pista per Zampa Tenera

1° gruppo (Vita di Fede)

- Conoscere la preghiera del Branco (preghiera a S. Francesco).
- Conoscere le principali preghiere del cristiano e recitarle abitualmente.
- Avere delle conoscenze sul proprio Battesimo (data, luogo, padrino, ecc); sapere qualcosa sulla grande importanza che il Battesimo ha nel piano della Salvezza Eterna, nonché avere delle idee sul perché si è stati battezzati e perché si battezzano bambini ed adulti. Conoscere per sommi capi la liturgia del Battesimo, per aver partecipato a qualche cerimonia.
- Saper "pregare col corpo" (far bene il segno della Croce, far bene la genuflessione, stare in ginocchio, comportarsi bene in chiesa, specie durante la S. Messa).
- Conoscere qualche Parabola (ad esempio: il pubblicano ed il fariseo, il figliol prodigo, ecc).
- Conoscere qualche canto liturgico.

2° gruppo (Formazione carattere – doti morali)

- Conoscere la Parola Maestra, la Legge del Branco, la Promessa ed averne compreso il significato.
- Dar prova di saper fare qualche buona azione.
- Saper fare il Saluto ed il Grande Urlo e conoscerne il significato.
- Conoscere i distintivi dei Lupetti e sapere come si portano.

3° gruppo (Formazione carattere – spirito Lupetto)

- Sapersi presentare ad un Capo.
- Saper eseguire almeno una danza giungla.
- Conoscere qualche canto Lupetto.

4° gruppo (Abilità manuale)

- Sapersi annodare il fazzoletto e conoscere il significato del fazzoletto stesso (portato da tutti i componenti del Gruppo).

- Sapersi allacciare le scarpe.
- Saper fare il nodo piano.

5° gruppo (Formazione carattere – altre doti personali)

- Scrivere correttamente i propri dati anagrafici, indirizzo e telefono.
- Conoscere gli indirizzi dei Vecchi Lupi e del Capo Sestiglia.
- Sapere scrivere una cartolina illustrata.

Attività della Pista per conquistare la Prima Stella

1° gruppo (Vita di Fede)

- Sapere come ci si prepara alla Confessione. Sapere e capire che è giusto chiedere perdono a Gesù per tutte le colpe, piccole e grandi, che ogni uomo commette ogni giorno. Che è giusto fare l'esame di coscienza ogni sera prima di coricarsi e confessarsi spesso. Che non si diventa veri uomini e veri cristiani se ogni colpa commessa e riconosciuta non è motivo per diventare un po' migliori di prima.
- Conoscere la preghiera del Lupetto.
- Conoscere qualche episodio dell'infanzia di Gesù.
- Conoscere cosa significano le seguenti ricorrenze cristiane: Avvento, Natale, Epifania, Annunciazione, Immacolata Concezione; avere qualche conoscenza dei luoghi dove alcune di esse hanno avuto origine.
- Conoscere qualche episodio della vita di S. Francesco (ad esempio: il Presepio di Greccio, la perfetta letizia, ecc).
- Conoscere e saper raccontare qualche Parabola del Signore.

2° gruppo (Formazione carattere – spirito Lupetto)

- Conoscere le Massime del Lupetto.
- Saper raccontare una storia della giungla.
- Conoscere i popoli della giungla e gli episodi più significativi della vita di Mowgli.
- Saper cantare alcune canzoni Lupetto.

3° gruppo (Formazione carattere – doti civiche e sociali)

- Saper disegnare la bandiera Italiana e sapere cosa rappresenta. Sapere che ogni nazione ha una sua bandiera che va parimenti rispettata e che tutte le bandiere del mondo messe insieme rappresentano tutti gli uomini della terra.
- Conoscere la bandiera dell'Europa ed il suo significato.
- Conoscere le principali norme della circolazione stradale dei pedoni e dei ciclisti.

4° gruppo (Formazione carattere – altre doti personali)

- Scrivere correttamente l'indirizzo su una busta per lettera.
- Conoscere l'orologio e saper leggere le ore e i minuti.
- Saper telefonare.
- Fare un'osservazione natura (ad esempio: seminare dei semi o dei legumi sull'ovatta ed osservarne la crescita, far germogliare semi in vari modi, ecc).
- Saper piegare e spazzolare i propri abiti ed averne cura.
- Sapersi pulire le scarpe da sé.
- Aver cura dei propri oggetti personali.

5° gruppo (Abilità manuale – salute e vigore fisico)

- Saper fare bene il nodo rete, il nodo galera ed il nodo del tessitore.
- Saper fare un pacchetto (da spedire o per regalo).

- Saper fare la capriola in avanti ed all'indietro.
- Saper eseguire il salto alla quaglia.
- Sapere scavalcare una staccionata, una siepe o altro simile ostacolo.
- Eseguire un percorso a pie zoppo.
- Saper lanciare e prendere una palla da una distanza di 8-10 metri.
- Saper fare 15 salti alla corda girata da due compagni.
- Lavarsi abitualmente ogni giorno da solo; pulirsi abitualmente i denti; avere cura della propria persona.
- Conoscere l'importanza di una corretta respirazione.

Attività della Pista per conquistare la Seconda Stella.

1° gruppo (Vita di Fede)

- Conoscere cosa rappresenta l'Eucarestia, da chi ci è stata donata, in quale occasione e perché; sapere cosa ci chiede la Chiesa per avvicinarci all'Eucarestia; partecipare all'Eucarestia in modo appropriato, per rispetto ed amore di Gesù.
- Partecipare abitualmente alla S. Messa; conoscere il significato delle sue parti principali; unirsi abitualmente nella recita delle parti comunitarie; cercare di vivere la Messa nella vita di ogni giorno attraverso la buona azione e piccoli servizi, nonché compiendo gioiosamente i propri doveri. Saper usare il messalino o il foglio con le parti mobili della S. Messa.
- Conoscere qualche episodio della vita pubblica di Gesù, della Sua Passione e Morte.
- Possedere un Vangelo scritto ed illustrato in modo adatto e aver letto qualche brano; sapere chi sono i quattro scrittori del Vangelo; sapere che è Parola di Dio.
- Conoscere cosa significano le seguenti ricorrenze cristiane: Pasqua, Ascensione, Pentecoste, Assunzione, S. Maria Madre di Dio (1° gennaio).
- Conoscere qualche episodio della vita della Madonna.
- Conoscere qualche episodio della vita di S. Francesco (ad esempio: l'incontro col Vescovo di Assisi, il Crocifisso di S. Damiano, ecc).
- Conoscere qualcosa sulla vita dei primi Cristiani.

2° gruppo (Formazione carattere – spirito Lupetto)

- Dirigere una danza giungla.
- Dirigere una scenetta cui partecipi la propria Sestiglia.
- Scrivere ed illustrare un episodio della vita di Branco sul Diario di Branco.
- Conoscere qualcosa della vita di Baden Powell.
- Saper riferire un messaggio.
- Dare prova di saper risparmiare.

3° gruppo (Formazione carattere – doti civiche e sociali)

- Conoscere e saper raccontare: qualche episodio di storia patria; una o più realizzazioni nel campo scientifico o tecnico o umanitario; le imprese o la figura di alcuni personaggi illustri sul piano nazionale ed internazionale. Illustrare (a scelta) uno di tali episodi, fatti o personaggi, utilizzando una qualsiasi tecnica (disegno, collage, plastico, scultura, ecc).
- Conoscere le bandiere dei Paesi Europei, la bandiera dell'O.N.U. e quella dell'Associazione.
- Sapere come comportarsi durante l'alza e l'ammaina bandiera.

4° gruppo (Formazione carattere – altre doti personali)

- Saper leggere un termometro.
- Conoscere i punti cardinali ed il corso del sole.
- Saper distinguere la stella polare.

- Saper trovare il Nord con la bussola.
- Saper riconoscere alcune piante, fiori, insetti, rocce.

5° gruppo (Servizio verso gli altri)

- Saper pulire e fasciare una piccola ferita.
- Saper trattare una ustione leggera.
- Conoscere ed aver compreso i pericoli della sporcizia su una ferita o un'abrasione.

6° gruppo (Abilità manuale)

- Saper eseguire i seguenti nodi: barcaiolo, margherita, cappio del bombardiere (e conoscerne l'uso).
- Cucire da sé i distintivi e saper attaccare un bottone.
- Saper accendere un fornello a gas o una stufa (seguito da un genitore). Conoscere i pericoli esistenti in casa (energia elettrica, elettrodomestici, gas, fuoco).
- Lavare e stirare un fazzoletto.
- Eseguire un lavoretto ben fatto.
- Accendere (sotto sorveglianza) un piccolo fuoco all'aperto.
- Conoscere i principali segni delle tracce (direzione da seguire, messaggio, strada sbarrata, ecc).
- Fare una piantina del proprio quartiere, con l'indicazione dei principali punti di riferimento.

7° gruppo (Salute e vigore fisico)

- Eseguire abitualmente i due esercizi fisici di Baden Powell descritti nel Manuale dei Lupetti.
- Saper fare 25 salti alla corda girata da solo (avanti e indietro).
- Saper saltare da un muretto alto 100-150 centimetri.
- Saper saltare un fosso largo 100-120 centimetri.
- Saper arrampicarsi su un albero.

Specialità

"Lo scopo delle specialità è di contribuire ad ovviare difetti e ad affermare il carattere e lo sviluppo fisico. Non debbono però essere considerate alla stregua delle prove per le Stelle. Le specialità sono attività che i Lupetti possono intraprendere individualmente per progredire sui sentieri della Giungla: dovranno essere incoraggiati ad intraprenderle in vista di un autosviluppo, ma non a detrimento del lavoro di Branco" (IL MANUALE DEI LUPETTI).

Il Lupetto che chiede di impegnarsi per il conseguimento di una specialità va incoraggiato e sostenuto nel superamento delle prove.

Le specialità contribuiscono a correggere gli eventuali difetti caratteriali del Lupetto e a tirar fuori qualità e capacità nascoste. A tal fine, oltre a quelle spontaneamente richieste dal Lupetto, alcune specialità vanno espressamente proposte dal Capo Branco. E' un modo questo per spronare il bambino al superamento di quei difetti manifesti che non lo porterebbero mai a scegliere, se non guidato, ad un certo tipo di specialità.

In ogni caso, le specialità non devono mai essere imposte ma eventualmente suggerite al Lupetto, tenendo presenti il suo stadio di sviluppo e le sue reali esigenze.

Oltre che a soddisfare l'esigenza di armonizzare una formazione di gruppo (realizzata a livello di Branco) con una formazione individualizzata (realizzata con un impegno personalizzato), le specialità hanno la funzione specifica di:

- correggere eventuali difetti personali del Lupetto;
- permettere al bambino di potenziare le sue doti e di sviluppare determinate qualità o capacità personali;
- preparare al senso del servizio (il Lupetto conquista le specialità per rendersi utile agli altri).

I brevetti di specialità sono raccolti in 5 gruppi, a seconda del loro carattere particolare e del fine che si intende raggiungere. I gruppi sono i seguenti:

1. Religione (pista bianca).
2. Carattere (pista blu).
3. Abilità (pista gialla).
4. Efficienza fisica (pista verde).
5. Servizio (pista rossa).

Bisogna fare in modo che ogni Lupetto conquisti almeno una specialità per ciascun gruppo, in modo da rendere più vario l'ambito delle competenze nel bambino.

Il dettaglio delle specialità e le relative prove sono raccolte nell'opuscolo "Le specialità Coccinelle-Lupetti"

Lupo Anziano

Al Lupetto a 2 Stelle e che abbia conquistato almeno 3 specialità (possibilmente di gruppi diversi), può essere conferito il brevetto di Lupo Anziano. Tale riconoscimento viene rilasciato dal Commissario di Branca su richiesta del Capo Branco. Questo brevetto, che deve corrispondere ad un effettivo stadio di maturazione del Lupetto (ed in pratica ad un consolidamento e ad un affinamento di quello raggiunto con la conquista della Seconda Stella), mette in risalto — rispetto alla Seconda Stella — lo spirito di servizio di colui che lo conquista (il Lupo Anziano, proprio perché più abile degli altri Lupetti, deve aiutare questi ultimi a diventare "Lupetti in gamba"). Inoltre, al fine di aiutare il Lupo Anziano nel momento critico della salita al Riparto e nei primi tempi della sua vita nella nuova unità, il distintivo di lupo anziano verrà mantenuto anche al Riparto, fino al conseguimento della 2^a Classe.

Salita al Riparto

La salita al Riparto è un momento sempre molto delicato per un Lupetto, e pertanto va preparata con grande attenzione e per tempo. Per la verità, già dal momento del suo ingresso al Branco il bambino deve essere stimolato (sempre con gradualità e senza forzature), a guardare alla Branca Esploratori con interesse. Tuttavia, i mesi immediatamente precedenti sono decisivi per definire l'ingresso del Lupetto nel Riparto. A tale scopo, è opportuno che i Lupetti, nell'imminenza della salita, abbiano qualche contatto più diretto e prolungato col Capo Riparto e con i Capi Squadriglia. Inoltre, è importante che i Lupetti interessati alla salita al Riparto sappiano, fin dall'inizio dell'anno, dell'evento che li attende.

E' tradizione raccontare ai Lupetti in procinto di passare al Riparto, e solo ad essi, l'ultimo episodio della vita di Mowgli nella giungla: "la corsa di primavera". In esso si deve mettere in evidenza il parallelismo tra Mowgli e il Lupetto che sale al Riparto.

Infine, è bene che Akela fornisca al Capo Riparto un quadro dettagliato di ciascun Lupetto che contribuisca sia all'assegnazione dei singoli Lupetti alle varie Squadriglie, dando suggerimenti in relazione alle caratteristiche di ciascun Lupetto, sia alla programmazione di attività educative specifiche.