



Associazione
Guide e Scouts
Cattolici Italiani



Sede Nazionale
Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma
tel. +39 06 681661
www.agesci.it
infoscout@agesci.it

Branca Lupetti Coccinelle

Roma, 25 maggio 2023

«E che cosa è un uomo che non possa correre con i suoi fratellini?» disse Mowgli. «Io sono nato nella giungla. Ho sempre obbedito alla legge della giungla, e non c'è un lupo dei nostri, al quale io non abbia tolto spine dalle zampe. Certo che sono miei fratelli!», da "Le storie di Mowgli – Il Fiore Rosso”

Carissimi vecchi lupi, carissime coccinelle anziane, i nuovi percorsi metodologici/educativi che la Branca Lupetti e Coccinelle ha intrapreso in questi anni ci chiamano a riportare quanto pensato, vissuto ed elaborato all'interno dell'Ambiente Fantastico, che è "[...] un insieme di tanti fattori che si intrecciano e si completano l'un l'altro: è l'aroma che i bambini possono cogliere nell'intera esperienza di branco e cerchio, il contesto magico di incontro tra i bambini e gli adulti" (Manuale della Branca Lupetti e Coccinelle, 2022).

Non vogliamo e non possiamo intraprendere da soli questo percorso: **abbiamo bisogno di voi!** Insieme vogliamo re-intrecciare i **fili** di una lunga storia, così da ripopolare di significati l'Ambiente Fantastico e riscoprirlo come **trama** vera e propria di tutta l'esperienza di branco e di cerchio. Per questo motivo vi invitiamo a partecipare a questo percorso sull'**Ambiente Fantastico**:

DA FILO A TRAMA

In questa prima fase vi chiediamo di ripercorrere, anche insieme ai vostri fratellini e sorelline, la quotidianità della vita di Branco e di Cerchio e di raccontarcela. Ecco come:

- lupetti e coccinelle → abbiamo pensato a un fumetto da far giocare ad ogni singolo bambino immaginando di essere *Tonino Cartonato* (personaggio ricorrente nella rivista Giochiamo).
- vecchi lupi e coccinelle anziane → abbiamo realizzato alcuni audio, che riportano situazioni/posizioni rispetto alle caratteristiche dell'Ambiente Fantastico, per un confronto da sviluppare con il vostro staff (capi di Co.Ca.).

Di seguito a questa lettera e sul sito <https://dafiloatrama.agesci.it/> troverete le istruzioni per vivere questa prima fase, di staff ed insieme alle vostre sorelline e ai vostri fratellini.

Mentre si alzavano per andare a svelare il mistero, sentirono una voce che diceva all'altra: "Dai buttati anche tu! Non avere paura! Sentirai com'è morbida e calda questa terra chiara!"

da "Sette Punti Neri"

È il momento di iniziare: **Entra**

Buona Caccia e Buon Volo!

Enrica Roccotiello

Stefano Venturini

Incaricati nazionali alla Branca Lupetti e Coccinelle



ISTRUZIONI PER IL PERCORSO DEI LUPETTI E DELLE COCCINELLE

Numero di giocatori

Il fumetto di *Tonino Cartonato* prevede che a giocare sia ogni bambino del branco/cerchio. Ciascun lupetto/coccinella avrà la propria copia stampata del fumetto e completerà in autonomia la storia di *Tonino* facendo le scelte che più rispecchiano il suo vissuto.

Tempi di gioco

Raccomandiamo di proporre questa attività ai fratellini e alle sorelline con un consono lancio, in stile L/C, all'interno delle Vacanze di branco/cerchio e di concludere il gioco entro quel tempo.

Scopo e regole del gioco

Ciascun lupetto/coccinella dovrà completare la storia di *Tonino Cartonato* rispetto alla rilettura di ciò che quotidianamente vive in branco/cerchio. Di seguito alcune attenzioni. Ciascun fratellino/sorellina:

- dovrà scegliere per ogni vignetta sempre una sola opzione tra A, B, C o D (ove esiste la D);
- potrà completare gli spazi gialli scrivendo ciò che ritiene opportuno;
- potrà continuare la storia dopo la vignetta numero 8 a proprio piacimento;
- potrà colorare le vignette totalmente o in parte;
- dovrà creare la propria copertina facendone una tasca (seguendo le istruzioni sulla copertina stessa), oppure ritagliandola e mettendola nel proprio quaderno di caccia/volo.

Preparazione del gioco

È necessario stampare per ogni fratellino/sorellina:

- una copia del file "**Copertina Tonino Cartonato**": che contiene 1 pagina in formato A4
- una copia "**fumetto**". Sono disponibili due opzioni per la stampa: "**Fumetto formato A3**" (suggerito), oppure "**Fumetto formato A4**".

Consigliamo ai capi di scegliere l'opzione più comoda per la stampa, ricordando che è necessario che ogni fratellino/sorellina possa completare l'intero file comprensivo di 8 vignette.

Il fumetto è a misura di bambino, pertanto può giocarlo come preferisce: la copertina può essere ritagliata e incollata sul quaderno oppure si può costruire con essa una tasca, ripiegandola a metà. Nello stesso modo il fumetto può essere messo nel quaderno di caccia/volo, oppure i fogli in formato A3 possono essere usati come "poster": si può proporre ai lupetti/coccinelle di tenerli interi per appenderli in camera al ritorno dalle VdB/C.

Conclusione del gioco

Una volta che tutti i lupetti/coccinelle del branco/cerchio avranno completato le vignette dalla 1 alla 7 è necessario che i vecchi lupi e le coccinelle anziane riportino le scelte di ciascun fratellino/sorellina nella scheda di restituzione

Verrà chiesta una risposta cumulativa, esempio:

Fumetto 1

A [inserire n. di bambini che hanno scelto la vignetta A]

B [inserire n. di bambini che hanno scelto la vignetta B]

C [inserire n. di bambini che hanno scelto la vignetta C]

È fondamentale che le risposte dell'intera unità arrivino entro e non oltre il **15 settembre 2023**.

ISTRUZIONI PER IL PERCORSO DEI VECCHI LUPI / COCCINELLE ANZIANE

Chi partecipa?

Tutti i vecchi lupi e le coccinelle anziane di Comunità capi, insieme di staff. Ciascuno potrà contribuire donando la propria esperienza e raccontando il proprio vissuto, esprimendo pensieri, dubbi, domande e osservazioni!

Tempi del percorso

Ogni staff avrà a disposizione un tempo che va da giugno a settembre 2023.

Scopo e modalità di partecipazione

Allo staff verranno presentati alcuni "nodi" significativi riguardanti l'Ambiente Fantastico attraverso degli audio.

Ogni traccia audio proporrà sempre una domanda iniziale alla quale risponderanno 3 voci differenti: *Gianni Rossella* e *Francesca* che, in modalità dibattito, esprimeranno ciascuno il proprio pensiero e la propria posizione.

Lo staff dovrà:

- confrontarsi, condividere le proprie riflessioni e scegliere tra le 3 posizioni quella che rispecchia di più il pensiero condiviso e il vissuto del proprio branco/cerchio.
- se ritiene necessario, spiegare o approfondire la scelta fatta per ogni nodo proposto. Avrà la possibilità di scrivere le riflessioni utilizzando al massimo 150 caratteri.

Conclusione del gioco

Una volta conclusi l'ascolto e il confronto, è necessario riportare le scelte fatte di staff nella scheda di restituzione.

Ci piace pensare che questo momento di staff non debba finire necessariamente con delle certezze, anzi! Vi chiediamo perciò di concludere questo percorso inserendo nella scheda sopraindicata una domanda, un'osservazione, o anche una provocazione, nata durante il dibattito che avrà animato la vostra riflessione.

È fondamentale che anche le risposte dello staff arrivino entro e non oltre il **15 settembre 2023**.