

LA CACCIA/VOLO

Lancio

-  I vecchi lupi o le coccinelle anziane pensano e propongono al branco/cerchio un lancio a tema giungla/bosco per l'inizio dell'esperienza di seguito descritta.
-  A ogni fratellino, sorellina, vecchio lupo/coccinella anziana viene data indicazione di scegliere una persona a cui vogliono bene, all'esterno del branco/cerchio (parenti, amici non scout, compagni di classe, ecc..), e ideare con questa persona una attività da fare insieme.

Pag.

1

Esperienza fuori dal branco/cerchio

-  Ognuno, individua nella propria vita quotidiana la persona alla quale vuole bene; con essa sceglie o inventa un gioco, un canto o una attività e la giocano insieme.

Esperienza In branco/cerchio

-  In una successiva riunione o caccia/volo sarà cura dei vecchi lupi o delle coccinelle anziane di lasciare spazio a ogni membro del branco/cerchio per condividere con l'intera comunità il nome della persona individuata e il luogo in cui l'ha conosciuta o nel quale si vedono abitualmente. (esempio: mamma/casa; Luca/pallavolo...).
-  Successivamente, ogni membro del branco/cerchio, condividerà il proprio gioco, canto, attività con un gruppetto di 4/5 fratellini/sorelline, vecchi lupi/coccinelle anziane e lo giocherà insieme al gruppetto formatosi.
-  Quando ogni gruppetto ha giocato l'attività proposta da ciascun partecipante, dovrà pensare un nuovo gioco, canto, attività che tenga conto dell'esperienza portata da ciascuno. Quindi si andrà a creare una attività tutti insieme unendo uno o più aspetti dei vari giochi dei singoli.
-  Dopo che ogni gruppetto ha creato il proprio nuovo gioco ci si riunisce con tutto il branco/cerchio e, insieme, si giocano i giochi pensati dai vari gruppetti.
-  A conclusione dei giochi vissuti, tutta la comunità di branco/cerchio penserà ad un nome/titolo da dare a questa esperienza giocata insieme.



L'Ambiente fantastico e' ambiente reale!

L'Ambiente Fantastico è luogo di esperienze reali che toccano il cuore, la testa e i piedi dei bambini. I Vecchi Lupi e le Coccinelle Anziane ne sono parte come testimoni credibili e veri in quanto l'Ambiente Fantastico non è luogo artificioso ma vissuto intensamente da adulti e bambini. Al suo interno si sperimentano le dinamiche della vita.



Educare alla vita cristiana

Nella normale vita di comunità accadono molti eventi, e vengono svolte tante attività. Tutta la vita del branco e del cerchio, permeata dall'amore di Dio, sorgente della vera Famiglia Felice, è ideale luogo di narrazione e di ascolto, di esplorazione e di gioco, dove esprimere e raccontare il proprio vissuto quotidiano; avendo cura di creare quel clima di fraternità cristiana che stimoli la crescita nella fede e in cui prendano significato le esperienze vissute nella comunità.

Vi invitiamo a vivere la caccia/volo nello stile di Emmaus, provando a sperimentare la capacità di leggere la presenza del Signore nelle concrete esperienze che vivrete nella caccia/volo proposta, a partire innanzitutto da quel pezzetto della vita che vivrete all'interno del branco e del cerchio, celebrando l'incontro con l'altro e portandolo al Padre.

ATTENZIONI DI GIOCO

-  vivere la Promessa, la Legge e il Motto;
-  cogliere gli spunti che l'Ambiente fantastico ti offre per rileggere le esperienze di vita che ha vissuto la comunità;
-  Lasciare la libertà ai fratellini e alle sorelline di cogliere l'essenza profonda del gioco ciascuno con i propri tempi e rileggerne l'utilità nel quotidiano.

ELEMENTI PECUARI DELL'AMBIENTE FANTASTICO: costruite l'esperienza avendo cura di prestare attenzione all'elemento peculiare che avete individuato durante la fase dell'esplorazione tra quelli proposti, quali: *natura; comunità/narrazione; Luogo di comunicazione, relazione/confitto; simboli, riti e cerimonie.*

LUOGO DI GIOCO: consigliamo un luogo all'aperto, immerso nella natura, in cui sia possibile giocare in spazi ampi che diano modo a ciascuno di narrare la propria esperienza e al branco/cerchio di vivere le attività di tutti.

TEMPI DI GICO: suggeriamo di vivere l'esperienza in più fasi decidendo le tempistiche di ciascuna di esse dopo aver riflettuto sulle necessità specifiche del proprio branco/cerchio e lasciando ai fratellini e alle sorelline un congruo tempo per vivere l'incontro a casa.

FASE 1: lancio

FASE 2: incontro con la persona a cui si vuole bene

FASE 3: ritorno al branco/cerchio. Si giocano i vari giochi e si creano quelli nuovi

GIOCATORI: tutto il branco/cerchio, compresi i vecchi lupi e le coccinelle anziane, i rover e le scolte.

LANCIO: è preferibile ideare un lancio che sia ambientato nella giungla/nel bosco.

RACCONTO: consigliamo di valutare se i racconti che il branco/cerchio sta attualmente vivendo possano essere funzionali per questo tipo di esperienza, cercando di valorizzare l'elemento peculiare scelto. Di seguito alcuni suggerimenti:

GIUNGLA

 **I cani rossi:** la comunità in crisi si ritrova, dispersa si riunisce sotto un'unica legge. Il branco capisce che insieme e con l'aiuto di ciascuno si possono salvare e mantenersi un popolo libero. Nei cani rossi c'è la corralità della comunità dove ciascuno porta la sua competenza, forza e aiuto al servizio del branco.

 **Come venne la paura:** la siccità ha colpito la giungla e tutti gli animali deboli, affamati, si ritrovano per abbeverarsi presso una pozza della Waingunga. Cacciatori e prede ognuno di fianco all'altro in una grande e pacifica tregua. Proprio in questo momento Mowgli, attorno alla roccia della pace, capisce la forza della legge, che governa con giustizia la giungla, che tutela i deboli e ordina sempre con una ragione. Tutti la conoscono e la rispettano perché sanno che è per il bene di ciascuno.

 **L'Ankus del re:** ogni oggetto con sé non porta né male né bene. Ma l'Ankus ha portato l'invidia degli uomini. L'Ankus è un oggetto semplice che però ha perso il senso della sua utilità per diventare oggetto di desiderio sfrenato. Mowgli attraverso l'esperienza e il "percorso" che fa con Bagheera comprende quanto male può nascere nell'uomo quando antepone il proprio desiderio all'uomo stesso.

BOSCO

 **La Grande Quercia:** è il cuore della Grande Quercia che la rende un albero diverso da tutti gli altri, è accogliente verso tutti e ama spostarsi da un posto all'altro vedendo sempre luoghi nuovi. Anche durante un forte temporale la Quercia continua ad essere rifugio sicuro e caldo per i suoi abitanti e, nonostante perda la possibilità di viaggiare, non smette mai di gioire degli incontri e delle storie che le vengono portate da tutti gli animali del bosco.

 **Ritorno di Cocci al cerchio:** Cocci vede Arcanda sulla cima della montagna e finalmente incontra quella "voce" che aveva sentito in sogno. Mentre spicca il suo ultimo volo di ritorno al suo Cerchio ripercorre tutta la strada fatta lungo il sentiero del prato, del bosco e della montagna e ne riscopre i colori, i profumi e gli odori. Poi alla fine... SETTE PUNTI NERI! UNA COCCINELLA! Cocci scopre la bellezza del dono di sé agli altri.

 **Gli animali del Pino:** l'ospitalità degli animali del pino verso le otto coccinelle non ha eguali: il Merlo, il Picchio, la Lepre e la Talpa accolgono le coccinelle in viaggio e danno loro un rifugio per l'inverno. Le otto capiscono che la natura ha un suo ritmo e ciascun animale ha capacità proprie, uniche e stupende da condividere con gli altri. Saper ascoltare, rendersi utili e stupirsi della meraviglia degli incontri è ciò che arricchirà le coccinelle e le renderà viaggiatrici più attente.

 **Ratha la farfalla:** Ratha è una farfalla bellissima, è la messaggera del prato e porta sempre a destinazione i messaggi che le vengono dati perché conosce perfettamente i luoghi in cui abita e vive. Un giorno rimane vittima di un brutto incidente a causa del quale non può più volare, ma scopre che ci sono molti modi per volare e uno di questi è dipingere e divertirsi insieme a Tasso. Scopre così la gioia di colorare il modo in compagnia e mettere i suoi talenti in comune con quelli del suo nuovo amico.

VERIFICA: si potrebbe immaginare di raccontare il gioco fatto insieme come una storia dentro la quale ciascuno ha avuto un ruolo: quali e quanti ruoli ciascuno di noi ha ricoperto?

Esempio: il creativo, il disturbatore, quello che ha segnato tutto sul quaderno di caccia/volo, il protagonista, la comparsa, quello che si è annoiato, ecc.

N.B. Questa è la modalità di verifica che suggeriamo, ma al contempo lasciamo la libertà di rileggere insieme ai bambini l'esperienza vissuta in modo semplice e spontaneo. Non è detto che si debba fare per forza una cerimonia, a volte basta dirsi com'è andata e poco più.

RESTITUZIONE: chiediamo al branco/cerchio (capi e bambini) di restituirci delle "istantanee" del gioco fatto insieme. Ciascun bambino e ciascun capo saranno chiamati a condividere quattro momenti salienti dell'esperienza condivisa:

-  **Il momento più bello**
-  **Il momento più divertente**
-  **Il momento più difficile**
-  **Il momento più curioso**

Proponiamo due modalità di condivisione:

1. Ciascun lupetto/coccinella e ciascun vecchio lupo/coccinella anziana realizzerà quattro disegni (uno per ogni momento) e condividerli durante la fase di verifica. Quando tutti avranno condiviso i propri disegni, insieme si sceglieranno i quattro disegni (possono appartenere ad autori diversi) che più rappresentano l'esperienza di tutti.

2. Ciascun lupetto/coccinella e ciascun vecchio lupo/coccinella anziana scatterà quattro fotografie (una per ogni momento) e condividerle durante la verifica. Quando tutti avranno condiviso le proprie foto, insieme si sceglieranno le quattro foto (possono appartenere ad autori diversi) che più rappresentano l'esperienza di tutti.

ATTENZIONE!

La scelta di utilizzare il disegno o le foto è libera, sceglierla voi insieme ai vostri fratellini e alle vostre sorelline, ma è importante che si utilizzi solo UNA delle due modalità proposte.

Per chi sceglie la modalità della fotografia ricordiamo di prevedere i quattro tipi di scatti già nella programmazione della caccia/volo.

Suggeriamo di vivere anche questo momento prima di tutto come verifica della caccia/volo, e solo successivamente come restituzione a noi dell'esperienza fatta.

Vi chiediamo di farci avere le quattro "istantanee" inviando una mail all'indirizzo dafiloatrama@agesci.it, rispettando le seguenti specifiche:

-  Scrivere nell'oggetto della mail:
 -  **Restituzione [nome branco/cerchio] - [nome gruppo];**

-  Rinominare le quattro istantanee in:
 -  **[nome gruppo] - bello;**
 -  **[nome gruppo] - divertente;**
 -  **[nome gruppo] - difficile;**
 -  **[nome gruppo] - curioso;**

-  Ogni file deve avere una dimensione di **max 3 MB**.

N.B. non inviate le immagini tramite *WeTransfer* o altri servizi per il trasferimento di file, ma esclusivamente tramite la mail specificata.

Fatelo contestualmente alla compilazione della scheda di restituzione presente tappa 4 - Restituzione, all'indirizzo <https://dafiloatrama.agesci.it/assapora/>.

**BUON VOLO E
BUONA CACCIA!**

