



Il nostro branco è sorto nel 1980, si chiama “Rupe della Pace” ed ha accolto in tutti questi anni tantissimi bambini/e.

Tantissime sono le attività proposte con lo strumento tipico di questa branca, il gioco, attraverso il quale il lupetto/a impara a sperimentare, osservare, interiorizzare le regole, ad avere rispetto degli altri e a collaborare, esercitando le proprie funzioni motorie, cognitive, creative e percettive, vivendo la propria esperienza con stile e spirito scout.

Altro strumento educativo è l’ambiente fantastico della Giungla che offre l’occasione di vivere con stabilità e continuità un’esperienza esistenziale concreta; la storia di Mowgli è una straordinaria occasione pedagogica per aiutare i bambini a sperimentare la verità e il bene, secondo un orientamento che li condurrà verso una realizzazione autentica, educandoli a quelle virtù che permettono ad ogni uomo e ad ogni donna di realizzare il progetto di Dio nella propria esistenza. Tante, quindi, sono le opportunità offerteci dallo scoutismo che ci permettono di lavorare con i bambini in un clima di famiglia felice.

In tutti questi anni abbiamo cercato di tener presenti le esigenze dei nostri bambini che oggi sono molteplici e diverse rispetto a venti anni fa; e lo scoutismo ha confermato ancora la validità della sua proposta educativa.

Tra le tante attività svolte, una in particolare viene ricordata con grande gioia e commozione : l’adozione a distanza di una bambina.

Nata da una richiesta specifica del C.d.A. (Consiglio degli Anziani) del 2000-‘01, questa attività ha appassionato e coinvolto anche tutto il resto del Branco.

Noi Vecchi Lupi abbiamo proposto delle attività che potessero risvegliare, in ogni lupetto, la curiosità e l'interesse verso altri popoli, aventi specifiche tradizioni, lingue, religioni, culture, facendo loro comprendere la pari dignità di tutti gli uomini e di tutte le donne.

Il percorso che abbiamo fatto ha portato ogni lupetto a prendere



coscienza di altre realtà, attraverso lo strumento tipico della branca L/C: il gioco ci ha permesso di non rimanere inerti di fronte a situazioni di disagio e abbiamo potuto identificare ciò di cui ogni bambino ha bisogno per vivere una vita piena e felice, capire che mentre nel nostro e in altri paesi alcuni bisogni sono soddisfatti, vi sono molti luoghi in cui ciò non avviene. E nei bambini si è solidificato un atteggiamento di

generosità che porta alla condivisione delle proprie risorse con chi è meno fortunato di noi.

La fase conclusiva di tutto questo percorso, visibile in un impegno concreto, diretto e personale di ciascun lupetto, è stata caratterizzata da una fiera .

In quell'occasione ogni sestiglia ha potuto realizzare degli oggetti da vendere (braccialetti, icone ,bottiglie di sale colorato, scoopy-doo, giochi anti-stress, dolci). E' stata una festa entusiasmante, dove ogni lupetto ha potuto dare il suo contributo, ed ogni invitato ha potuto apprezzare l'impegno profuso. Alla fine della serata, avevamo incassato ben £. 2.000.000. Era la quota che serviva per poter adottare una bimba e poterle assicurare il minimo necessario per 5 anni.

Durante quella serata, il Branco ha firmato "l'impegno" ed ancora oggi quella bambina fa parte del nostro Branco. Grazie all'associazione "MONDO AMICO" abbiamo avuto la possibilità di poter aiutare quella bambina di nome RANU DAS, originaria di Orissa, dell'età di 4 anni.

Orissa è un paese dell'India distrutto da un ciclone che ha spazzato via case, scuole, strade provocando un numero indefinito di vittime .Abbiamo ricevuto in seguito la fotografia di Ranu , qualche lettera ed anche dei disegni con gli auguri in occasione del Santo Natale e della Pasqua. Con un piccolo gesto siamo riusciti forse ad assicurare il necessario a Ranu ; sarebbe stato bello averla con noi alle Vacanze di Branco ma ciò non è stato possibile. Abbiamo realizzato un sogno, ci siamo lanciati con passione in una vera avventura, ed alla fine tutto si è magicamente realizzato!!!



I lupetti del Napoli VIII che sono riusciti ad adottare la piccola Ranu.