



L'anno dei castori con **MAUNA e SORI**

Sussidio didattico per l'attuazione pratica
della simbologia nella branca castori



Prädbewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzera
Moviment Battasendas Svizra



IMPRESSUM

Opuscolo	Sussidio didattico per l'attuazione pratica della simbologia nella branca castori
Editore	Movimento Scout Svizzero, Berna
Autori	Ursula Früh / Rigolo; Claudia Keller-Gehrig / Kobold; Dominique Kessler / Peale; Mirjam Matter / Kiwi; Patrick Schneider / Räk; Martin Wanner / Don Tostador
Collaboratori	Diversi responsabili cantonali della branca castori
Traduzione	Simona Tamagni
Revisione	Christina Germann-Chiari
Illustrazioni	Cintia Rosales
Layout	Corina Stähli / Soriso
Stampa	Sprüngli Druck AG, Villmergen
Tiratura	100
Edizione	2018
Referenza	2138.01.it
Copyright	© 2018 – Movimento Scout Svizzero (MSS) Speichergasse 31, 3011 Berna +41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch , www.msds.ch

Tutti i diritti riservati. Ogni impiego che non sia per uso privato o che ecceda l'uso consentito dalla legge è permesso solo previa autorizzazione scritta del MSS.

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

IL LIBRO ILLUSTRATO DEI CASTORI NELLA QUOTIDIANITÀ SCOUT

Il libro illustrato dei castori non è solamente un libro illustrato scout destinato ai castori e ai bambini di quella fascia d'età; ma è anche il libro che contiene la simbologia ufficiale per la branca Castori del Movimento Scout Svizzero. I singoli capitoli toccano le 5 relazioni dello scoutismo e permettono ai castori di accedere, giocando, ai nostri fondamenti pedagogici. Con l'aiuto quindi del libro e di questi sussidi didattici i bambini possono vivere attivamente le 5 relazioni all'interno dello scoutismo.

Ad ogni capitolo del libro corrispondono due carte: sulla prima viene riassunta la storia del capitolo e descritta la relativa relazione, sulla seconda si trovano diverse idee per attività adatte sia alla relazione trattata sia alla trama della storia. La struttura è rappresentata con simboli. Le carte dovrebbero aiutare ad integrare nelle attività in sezione il libro dei castori e le sue storie. Ricordati che le relazioni hanno anche diversi punti in comune che si sovrappongono e non si possono mai distinguere in modo netto. L'attribuzione delle attività ad una relazione è solo un suggerimento: alcune attività possono essere adatte anche ad altri capitoli.

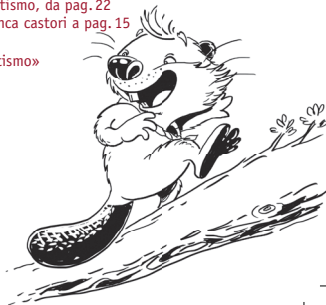


ALCUNI SUGGERIMENTI PER L'UTILIZZO

- Tutti i castori imparano idealmente la storia di Mauna e Sori.
- La storia dei castori si presta bene non solo per le singole attività ma anche per essere proposta in maniera ricorrente sull'arco di tutto l'anno. La storia dei castori si sviluppa infatti lungo l'arco di un anno e tutte le stagioni sono rappresentate almeno una volta.
- Le singole attività possono dunque essere legate ad un capitolo, ripartite su un trimestre o su tutto l'anno.
- Le carte vi sostengono nella pianificazione e nella realizzazione di attività adatte ai castori.
- Sentitevi liberi di adattare ai vostri bisogni l'ordine dei capitoli.

 Disegni e ulteriore materiale
www.castori.msds.ch

- ▶ Cudesch programma – vivere lo scoutismo, da pag. 22
- ▶ Cudesch Scoutismo – chi siamo, branca castori a pag. 15
- ▶ Cudesch Scoutismo – chi siamo, capitolo 2 «I fondamenti dello scoutismo»



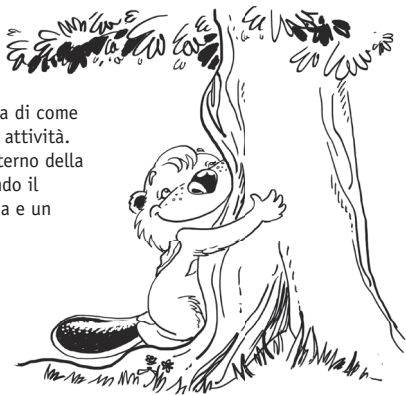
LA STRUTTURA DELLE ATTIVITÀ NELLA BRANCA CASTORI

Nella branca castori è importante che tutte le attività abbiano una struttura simile. I bambini di questa branca sono ancora piccoli e in parte hanno esigenze diverse da quelle dei bambini e ragazzi di altre branche. I castorini hanno bisogno soprattutto di strutture a loro familiari, di rituali e di tempo per giocare tra loro liberamente (gioco libero).

Le attività della branca castori si basano su ...

- rituali,
- un gruppo di animatori di cui i bambini si fidano,
- giochi guidati,
- altre attività quali lavoretti manuali o l'ascolto di storie
- e momenti di gioco libero per i bambini.

Sul retro trovate una proposta di come potreste strutturare le vostre attività. Sarebbe opportuno che all'interno della sezione per cui state allestendo il programma vi siano una trama e un programma dettagliato.



LE COMPONENTI DELL'ATTIVITÀ



IL GIOCO LIBERO

NELLA BRANCA CASTORI

Perché il gioco libero?

Per i bambini in età da castori il gioco libero è fondamentale come contrapposizione al gioco guidato. Il gioco libero stimola la creatività e permette ai bambini di contribuire a una parte dell'attività nonché di compiere progressi individuali.

Siccome i bambini necessitano di tanto tempo per immergersi appieno nella situazione di un gioco, occorre pianificare tempo a sufficienza per il gioco libero.

Forme di gioco possibili:

- creare dighe nel fiume,
- osservare piccoli animali,
- giocare in piccoli gruppi,
- fare lavoretti manuali con materiale raccolto nel bosco,
- sedersi attorno al fuoco e gettarvi dentro rametti oppure cucinare la merenda
- e molto altro.

Alcuni bambini useranno questo tempo per fare una pausa, il che è assolutamente normale: un pomeriggio nella branca castori può infatti essere molto impegnativo per i bambini.



Prevedere tempo a sufficienza per il gioco libero

Il gioco libero rappresenta forse l'elemento più importante del programma dell'attività dei castori. Siccome noi scout siamo abituati a preparare un programma attivo, rischiamo di dimenticare il gioco libero nella nostra pianificazione. Non è, però, sempre necessario e giusto che gli animatori gestiscano e conducano le attività. Per la maggior parte dei bambini il tempo dedicato al gioco libero è molto intenso e divertente.

I compiti degli animatori

Gli animatori possono in ogni caso partecipare al gioco libero e magari vengono addirittura invitati dai bambini a unirsi a loro per giocare insieme, come fossero fratelli o sorelle maggiori. Come gruppo di animatori non dovete porvi nessun problema riguardo all'impostazione del gioco libero: i bambini sanno già gestirlo molto bene grazie alla scuola dell'infanzia e in genere sono dei veri professionisti nel giocare autonomamente.

Prendetevi il tempo necessario per

- osservare i bambini,
- aiutare i bambini che ne hanno bisogno,
- fare anche voi merenda,
- chiacchierare con qualcuno
- e lasciarvi contagiare dall'entusiasmo dei castorini!

► Sport per i bambini G+S – Esempi pratici,
capitolo promuovere la molteplicità: p. 8-33

LA RELAZIONE CON LA PROPRIA PERSONALITÀ SPIRITO CRITICO E COSCIENZA DEL PROPRIO VALORE



I bambini nella branca castori ragionano molto attraverso simboli e oggetti. Sono ancora molto concentrati sul proprio io. I castori si sviluppano ad una velocità elevatissima e spesso sono convinti di potersela cavare da soli. Imparano molto attraverso la sperimentazione e l'imitazione diventando così sempre più indipendenti. In un ambiente positivo fronteggiano di norma le sfide consci del proprio valore. Esperienze positive, lodi e riconoscimento sono importanti per la costruzione della fiducia in sé.

Una libertà troppo grande sovraccarica i bambini in questa età. Hanno bisogno di strutture chiare e di limiti; per questo motivo è importante dare indicazioni precise. La loro consapevolezza del pericolo è ancora limitata unicamente ad un pericolo attuale e direttamente visibile. I castori vivono nel presente. Passato e futuro possono rappresentare un concetto unicamente se si tratta di pochi giorni precedenti o successivi all'oggi.

► Profilo dello Scoutismo, capitolo Branca Castori: p. 16-18

RIASSUMENDO IN BREVE

- I rituali danno sicurezza (ad es. il passaggio, la canzone dei castori, la merenda, il saluto)
- Lasciar eseguire loro dei piccoli compiti in modo autonomo
- Riconoscere e lodare i progressi e le buone prestazioni





► CAPITOLO 1, PAGINE 2-7
IL TASSO

Durante il loro primo giro di perlustrazione nel bosco, Mauna e Sori incontrano un tasso e lo vogliono assolutamente conoscere. Il tasso dice però ai castorini, in modo brusco, di lasciarlo in pace. Restano sbalorditi e il tasso spiega loro che non ha trovato cibo durante la notte e che la fame lo rende così scorbutico. Dopo di che il tasso sparisce nella sua tana.

Mauna e Sori sono sorpresi, perché fino a quel momento non avevano ancora conosciuto un animale così sgarbato. Sori però non si lascia scoraggiare dal cattivo umore. Lui e sua sorella decidono di fare qualcosa di buono per il tasso. Raccolgono bacche e foglie buonissime per il povero tasso e glielie mettono davanti alla sua tana. Il tasso si rallegra moltissimo per il regalo e ritrova il sorriso.

TEMATICHE ADATTE

- Conoscere e riconoscere i propri sentimenti e quelli degli altri
- Regalare
- Aiutare qualcuno
- Raccontare di sé stessi e esternare/esprimere i propri pensieri

IDEE PER DELLE ATTIVITÀ SULLA STORIA DEL TASSO



Creare candele di sabbia

Scavare nella sabbia una forma, metterci uno stoppino e riempire la forma con cera per candele. Lasciar raffreddare e la candela è già pronta. Questa candela può rappresentare uno splendido regalo.



Costruire una penna di sambuco

Svuotare i rami di sambuco (i rami contengono un midollo morbido che può venir estratto ed eliminato), poi inserirvi una mina di una penna e fissarla bene.



Il viale

Una persona si benda gli occhi, tutti gli altri creano un viale mettendosi su due ranghi. La persona che ha gli occhi coperti deve cercare di camminare lungo il viale senza toccare «gli alberi». Essi devono fare un rumore simile a quello del fruscio delle foglie nel vento, non appena il bambino bendato si avvicina a loro.



Barretta di cibo per uccelli

Riempire o spennellare un pezzo di corteccia o un grosso ramo con una miscela di olio di cocco e di cibo per uccelli e poi appenderlo nel bosco.



Supporto per matite a forma di castoro

Ritagliare un pezzo di cartone (ca. 10 × 10 cm), in modo che assomigli ad una zampa di castoro. Quindi incollare alla zampa una delle estremità di un rotolo di carta igienica. Poi dipingere entrambi, abbellirli, decorarli con del filo, ecc. Completare con ad es. i denti da castoro ritagliati dalla carta bianca ed incollati sul rotolo di carta WC, aggiungere gli occhi, il muso, ecc.



Landart sugli Emoji

Creare con materiale naturale degli Emojis, vale a dire diverse faccine sorridenti, e distribuirle per il bosco. Oppure all'interno farle disegnare o colorare. Alla fine ai bambini è richiesto di dare vita agli Emoji che hanno creato.



Staffetta con i teli

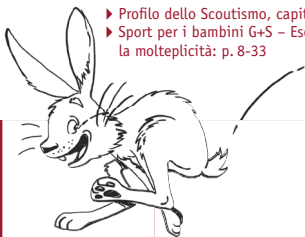
I castorini vengono suddivisi in piccoli gruppi e ricevono un telo per trasportare materiale (ad es. palloni, sassi, cibi giocattolo). Tutti devono aiutare a trasportare il materiale tenendo il telo.

LA RELAZIONE CON IL PROPRIO CORPO ACCETTARSI ED ESPRIMERSI



I castorini hanno già avuto molte esperienze con tutti i tipi di movimenti di base (stare in piedi, correre, saltare, stare in equilibrio, rotolare, girare, arrampicare, dondolare, ballare, lanciare, prendere, scivolare, ecc.). E a seconda del bambino questi movimenti sono ad uno stadio di sviluppo differente. Grazie a giochi, a momenti di divertimento, a lavori manuali, ecc. questi movimenti vengono continuamente. Esercitati fino a diventare automatici.

La capacità di concentrazione dei bambini è limitata e l'impulso al movimento è elevato. Per questo motivo è molto importante alternare spesso attività calme con attività movimentate. I bambini in età da castori si stancano sì velocemente, ma si riprendono altrettanto rapidamente.



- ▶ Profilo dello Scoutismo, capitolo Branca Castori: p. 16-18
- ▶ Sport per i bambini G+S – Esempi pratici, capitolo promuovere la molteplicità: p. 8-33

MENDO IN BREVE

spiegazione lunga, ma procedere per gradi

valorizzare bene l'alternanza tra attività d'azione e tranquille

- Proporre un'offerta variegata di movimenti
- Imparare a conoscere il proprio corpo e le sue possibilità



► CAPITOLO 2, PAGINE 8-15
LA LEPRE E IL CAPRIOLO

I castorini corrono ridendo attraverso il bosco. Maura e Sori incontrano una lepre e un giovane capriolo. Il capriolo discute con la lepre di quanto trovi strani i denti enormi del castoro. Sori inizia subito a dimostrare a cosa servono i suoi denti e comincia ad abbattere un piccolo tronco. Il capriolo ritiene però che ci sarebbero anche altri modi per arrivare alle gustose foglie dell'albero. Si mette quindi sulle zampe posteriori e raggiunge senza sforzo un ramo con moltissime foglie. Evidentemente si può raggiungere lo stesso scopo in due modi totalmente diversi. I quattro si mostrano poi a vicenda cosa possono fare particolarmente bene. Riconoscono che i cuccioli di animale non sono solo fisicamente molto diversi, ma ognuno di loro ha talenti particolari così come alcune cose che non sa fare bene.



TEMATICHE ADATTE

- Trovare le differenze e le analogie
- Provare diverse possibilità di movimento
- Provare diversi modi per raggiungere uno scopo o una cosa
- Apprezzare la varietà

IDEE PER ATTIVITÀ SULLA STORIA CON LA LEPRE E IL CAPRIOLO



Percorso a punti sugli animali del bosco

I compiti da svolgere ad ogni punto riguardano le capacità di determinati animali (ad es. arrampicare come uno scoiattolo, saltare come una rana, mangiare una mela come un coniglio, ecc.).



Il challenge degli animali del bosco

Ogni bambino è un animale del bosco diverso con le relative capacità come pure con le sue debolezze. Solo insieme i bambini riescono ad arrivare al tesoro (ad es. la cicogna con le sue lunghe gambe riesce a passare attraverso un cespuglio molto spesso, il topo riesce ad entrare in piccole tane, lo scoiattolo può arrampicarsi).



Percorso a punti dei castori

Nei diversi punti vengono date informazioni sui castori e vengono assegnati dei compiti da eseguire (ad es. mangiare una carota come un castoro abbatte un albero, costruire con rami una piccola diga come farebbero i castori, trattenere il fiato a lungo quanto un castoro riesce a trattenerlo quando si immerge).



Kim del tatto

Sotto un telo sono nascosti diversi oggetti. Vengono formati due gruppi. Il primo bambino di ogni gruppo corre fino al telo e infilando le mani sotto il telo cerca di capire cosa vi sia nascosto, toccando unicamente gli oggetti. Ritorna correndo dagli animatori e sussurra in un orecchio ciò che ha capito. Se è corretto si guadagna un punto. Solo a questo punto può partire il prossimo bambino.



Il gioco dei mimi

A turno, tutti mimano agli altri senza usare le parole in cosa sono bravi. Gli altri devono indovinare cosa viene mimato.



Slittare sulla neve (o scivolare sul fango)

Con pale e sacchi di plastica si può costruire uno scivolo o addirittura una rete di piste. Attenzione: quando le piste gelano durante la notte risultano molto veloci il giorno dopo!



Olimpiadi del libro dei castori

Come i cuccioli del libro, i bambini imparano a fare diversi movimenti: giocare alle bocce con i bastoncini, la staffetta tra gli alberi, il lancio della pigna, lo scivolo fatto di teloni, correre giù dai pendii – e i bambini avranno sicuramente moltissime altre idee!



Gioco del paracadute/telone

I castori tengono il paracadute ai bordi del telone e fanno onde muovendolo in su e in giù. Gli animatori danno ora compiti come ad es. «Tutti quelli con i capelli lunghi / con gli occhi azzurri / con qualcosa di rosso addosso, ecc. cambiano di posto!». I bambini toccati dal compito, corrono velocemente al di sotto del telo che sta ondeggiando e cercano un posto libero nel cerchio.



Corsa ad ostacoli con restrizioni: viene preparata una classica corsa ad ostacoli e poi vengono date restrizioni ai gruppi (ad es. bendati, bisogna correre su una gamba sola, sorreggersi a vicenda) con le quali bisogna correre il percorso a coppie.

LA RELAZIONE CON GLI ALTRI INCONTRARE E RISPETTARE GLI ALTRI



Anche se gli adulti sono persone di riferimento importanti e danno un sostegno sicuro, i bambini in età da castori amano i contatti con gli altri bambini; in questa fase sperimentano la reazione degli altri al proprio comportamento e quindi entrano in contatto con i sentimenti degli altri bambini. E' proprio a questa età che i bambini imparano a comprendere gli altri e a seguire i loro ragionamenti.

Giocando apprendono le regole di base più importanti per il loro comportamento sociale. Imparano a difendersi, a risolvere da soli i loro primi conflitti ed iniziano a sviluppare la comprensione per il prossimo. Nei giochi di ruolo imitano il comportamento degli adulti ed imparano a comprenderlo. Durante i giochi che si svolgono sotto la guida degli animatori imparano a rispettare le regole. Solo raramente i bambini mettono in discussione l'autorità degli adulti.

► Profilo dello Scoutismo,
capitolo Branca Castori: p. 16-18

RIASSUMENDO IN BREVE

- Definire regole chiare
- Fare insieme esperienze
- Mantenere un team di animatori stabili
- Creare cose/azioni ripetitive durante attività





► SINTESI CAPITOLO 3, PAGINE 16-21
LA FAMIGLIA DI CASTORI

Mauna e Sori nuotano discendendo una lunga tratta di fiume. Arrivano alla diga di un'altra famiglia di castori. Immediatamente i due fratelli iniziano a giocare con gli altri piccoli castori. Secondo Mauna e Sori però le regole del gioco sono sbagliate. Scoppia un litigio perché i castorini dell'altra famiglia pensano che loro giocano a quel gioco da sempre così, con regole secondo loro giuste. Sori ne ha abbastanza ed inizia a roscchiare i rami che si trovano lì attorno. La mamma castoro non ne è per niente felice e richiama a sé tutti i castorini. Spiega che in luoghi nuovi con persone che non si conoscono possono valere altre regole rispetto a quelle a cui sono abituati a casa. I castorini devono chiarire le regole fin dal principio e poi giocare tutti insieme. Mauna e Sori si fanno spiegare le nuove regole del gioco e trascorrono un pomeriggio divertente con i loro nuovi amici.



TEMATICHE ADATTE

- Conoscere altri gruppi di castori o altre branche
- Risolvere in modo costruttivo i conflitti
- Discutere le regole del gruppo / del gioco

IDEE PER ATTIVITÀ SULLA STORIA CON LA FAMIGLIA DI CASTORI



Incontro internazionale dei castori (diverse attività)

Il castoro sezionale (marionetta) è stato ad un grande incontro di castori e ha conosciuto tanti castori di altri paesi. Ora vorrebbe andare a trovarli. Ad ogni attività si incontra con un castoro di un altro paese ed impara a conoscere meglio il paese da cui proviene (tutti i bambini ricevono un passaporto e ad ogni attività un nuovo visto).



Baseball dei castori

Simile a palla bruciata. Con una racchetta da tennis («la coda del castoro») viene lanciata una palla leggera (softball) il più lontano possibile. Un bambino corre attorno al campo da gioco. Lungo il percorso ci sono cestini con bastoncini o qualcosa di simile. Il bambino che sta correndo può prendere un bastoncino da ogni cestino quando ci passa davanti. Quando i giocatori dell'altra squadra che si trovano all'interno del campo da gioco hanno riportato la palla alla partenza, si fischia e il bambino che sta correndo deve ritornare al punto di partenza. I bastoncini raccolti fino a quel momento vengono messi nel deposito della propria squadra e così inizia il prossimo turno. Se il bambino ce la fa a prendere un bastoncino da ogni cestino prima che la palla sia tornata alla partenza, può correre per un altro giro e raccogliere altri bastoncini.



Pista delle biglie in casa

Costruire una pista con i rotoli della carta WC (ad es. utilizzando scaffali/una sedia/un tavolo come supporto), usare nocchie come biglie e alla fine della pista provare a distruggerle con un martello.



Gita al fiume

Costruire piccole dighe con dei rami, far ristagnare l'acqua, lanciare i sassi affinché gli spruzzi vadano il più alto possibile, ecc.



Attività comuni

Si organizza un'attività insieme ai lupetti della propria sezione, ad un gruppo SOC oppure a castori di altre sezioni. Oppure addirittura due, una «in casa» di ognuno dei due gruppi nei luoghi dove normalmente svolgono le loro attività. I bambini possono così mostrarsi a vicenda i propri giochi tipici.



Il gioco delle mollette per il bucato

I castori vengono suddivisi in 3 gruppi. Ogni gruppo ha la propria tana dei castori (un luogo segnalato) ad una determinata distanza dagli altri gruppi, dove solo i componenti di quel gruppo possono fermarsi. Nella tana ricevono tutti una molletta del colore del loro gruppo da attaccare al braccio sinistro. Lo scopo del gioco è quello di rubare agli altri gruppi il maggior numero possibile di mollette di altri colori, senza che si diventi violenti. Le mollette possono essere attaccate solo al braccio sinistro e non possono essere nascoste (ad es. nasconderle con la mano o metterci sopra la giacca, ecc.).



Gioco dell'oca da viaggio

Si disegna un campo da gioco (con disegnate delle scale) per il gioco dell'oca su un grosso pezzo di carta. I castorini giocano in gruppi l'uno contro l'altro. Su determinate caselle devono fare qualcosa oppure salgono o scendono dalle scale.

LA RELAZIONE CON IL PROPRIO AMBIENTE ESSERE CREATIVI E RISPETTARE L'AMBIENTE



I bambini a questa età sono curiosi e imparano attraverso le esperienze e l'osservazione. I loro interessi si limitano all'ambiente che conoscono e al loro vissuto.

I castorini si immergono profondamente nella fantasia e nel mondo delle favole e si identificano nei personaggi principali. Non riescono sempre a separare la fantasia dalla realtà, ma lo imparano passo dopo passo. Anche la differenza tra persone, animali e piante imparano a conoscerla piano piano. Imparano a rispettare gli animali e le piante come esseri viventi, cosa basilare per costruire il loro agire rispettoso dell'ambiente.

► Profilo dello Scoutismo,
capitolo Branca Castori: p. 16-18



RIASSUMENDO IN BREVE

- Scegliere temi realistici (ad es. il circo, gli animali del bosco)
- Lasciare spazio per il gioco libero e per la scoperta
- Costruire storie piene di fantasia
- Utilizzare in modo creativo materiali diversi
- Scoprire nuovi luoghi nelle vicinanze e proteggerli



► CAPITOLO 4, PAGINE 22-27
LO SCOIATTOLO

Nel frattempo è arrivato l'autunno e Maura e Sori incontrano uno scoiattolo che sta raccogliendo assiduamente nocciole per le scorte per l'inverno. Lo scoiattolo nasconde tutte le nocciole velocemente nel suo deposito. Visto che lo scoiattolo è sempre in giro conosce il bosco particolarmente bene. Mostra ai due castorini la sua tana con le scorte. Quando Mauna vuole ingrandire la sua tana per le scorte rosicchiando una radice, lo scoiattolo le spiega che così danneggia l'albero.

Quando lo scoiattolo girovaga per il bosco in cerca di provviste, trova sempre cose strane come pigne, gusci di lumaca, ramoscelli e a volte purtroppo anche rifiuti lasciati dalle persone. Questa spazzatura non ha niente a che vedere con il bosco e per questo motivo i tre ne raccolgono ogni pezzettino. Decidono di creare opere d'arte con i rifiuti. In questo modo possono apprezzarli ancora una volta, prima di smaltirli correttamente.

TEMATICHE ADATTE

- Creare provviste / un tesoro (conservare, collezionare)
- Essere in contatto con le piante e gli animali
- Sviluppare una consapevolezza della raccolta dei rifiuti
- Creare opere d'arte / giochi con materiale semplice

IDEE PER ATTIVITÀ SULLA STORIA CON LO SCOIATTOLO



Pulizia del bosco

Raccogliere i rifiuti oppure accatastare la legna dopo averla tagliata (chiedere al forestale/al proprietario del bosco). Attenzione: i castorini si stancano diversamente l'uno dall'altro. Fate attenzione che vi sia un programma alternativo e che ci siano anche guanti da lavoro.



Lo scoiattolino smemorato

Aiutare lo scoiattolino a ritrovare le scorte che ha nascosto (come la caccia alle uova di Pasqua, nascondere per merenda nocchie o piccoli ceppi). Si può giocare anche a gruppi.



Trappola delle foglie

Chi viene preso deve correre fino al deposito dello scoiattolo (un mucchio di foglie) e deve cercare lì oggetti nascosti. Non appena il bambino porta l'oggetto che ha trovato all'animatore, può ricominciare a giocare.



Costruire delle ghirlande di foglie

Raccogliere foglie secche e colorate e infilarle in un filo rigido oppure in un cordone. Ad es. appenderle al soffitto oppure allo stipite della porta.



Visita a ...

Gli animatori possono informarsi se sia possibile andare a far visita ad un forestale, ad un apicoltore oppure ad un contadino. Forse esiste nelle vicinanze un museo di storia naturale con un programma adatto ai castorini.



Leccornie dal bosco

Preparare/cucinare sciroppo di ortica, miele di dente di leone, zuppa del bosco, ecc. Attenzione: per favore informatevi prima di tutto su quali alimenti non siano velenosi e possano essere utilizzati senza problemi.



Personaggi del bosco

Con castagne, ghiande, foglie, pigne, stuzzicadenti costruire con tanta fantasia dei personaggi del bosco.



Dipingere disegni ricordo con i colori della natura: Con colori della natura (dal sambuco, dallo zafferano, da erba schiacciata, dal carbone, dalla terra,...) fare un disegno che rappresenti l'attività castori più bella e appenderlo in sede come ricordo e tocco di colore per l'inverno. Si può anche fare un collegamento con la storia «Federico».

► Suggestione bibliografico: «Federico»: Loe Lionni, Babalibri, ISBN 978-88-8362-267-0



Costruire barche, automobili o aerei

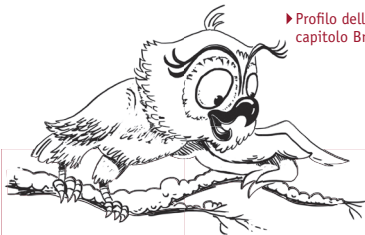
Costruire utilizzando rifiuti e materiale proveniente dal bosco diversi oggetti per viaggiare, nuotare e volare e poi fare una classifica. La corteccia e il legno secco, ad esempio, galleggiano bene, i semi o le foglie pure, i sassi o rami rotondi rotolano. Pensate poi a come smaltire correttamente i rifiuti.



A questa età i bambini adottano i valori e il credo religioso degli adulti a loro vicini. La visione di questi ultimi è per loro naturale e evidente e dà loro sicurezza. Tutto ciò che è nuovo risulta per loro in primo luogo sconcertante o addirittura «sbagliato». Gli adulti sono esempi molto importanti e hanno di conseguenza una grossa responsabilità. I bambini li osservano molto attentamente e imitano il loro comportamento. Deducono anche le regole e le norme dal comportamento degli adulti.

I bambini in età da castori si confrontano già con domande filosofiche, alle quali si può rispondere con nuove domande. In questo modo viene stimolata la riflessione.

► **Profilo dello Scoutismo,**
capitolo Branca Castori: p. 16-18



IN BREVE

- Vivere momenti tranquilli (ad es. leggere storie, festeggiare il compleanno)
- Confrontarsi con le domande dei bambini
- Meravigliarsi delle cose piccole e grandi



► CAPITOLO 5, PAGINE 28-31
IL GUFO

Mauna e Sori riflettono sulle impronte lasciate sulla neve e si chiedono chi abbia lasciato tali impronte. Vengono osservati dal gufo. Il gufo conosce il bosco molto bene in quanto ogni sera fa un volo e va alla scoperta del bosco. Vive molte esperienze e per questo conosce la risposta a molte domande. Il gufo aiuta i castorini dando loro dei suggerimenti. Siccome vive nel bosco da molto tempo, conosce praticamente ogni suo abitante.

Dal riconoscimento delle impronte scaturisce presto un gioco: il gufo disegna nuove impronte sulla neve e i castorini devono indovinare a che animale appartengano. Inventano anche nuove impronte e fantasticano a quale creatura potrebbero appartenere. Mauna e Sori sono raramente ancora svegli a quell'ora così tarda. Il gufo spiega ad entrambi il cammino, illuminato dal cielo stellato, per rientrare a casa. Rientrando a casa Mauna e Sori continuano a parlare delle impronte, delle stelle e della saggezza del gufo.

TEMATICHE ADATTE

- Avere familiarità con il proprio ambiente, esplorare
- Fantasticare e filosofeggiare
- Condividere il proprio sapere

IDEE PER ATTIVITÀ SULLA STORIA CON IL GUFO



Staffetta del memory

Organizzare una staffetta con un memory che mostra gli animali e le loro impronte. Fare 2 gruppi. Un gruppo deve cercare gli animali, l'altro le impronte. Mettere il memory ad alcuni metri di distanza dai bambini. Uno per gruppo corre e gira una carta. Se il disegno corrisponde a ciò che il suo gruppo cerca, prende la carta, altrimenti la rimette a posto. Il bimbo corre poi verso il suo gruppo, affinché possa partire il prossimo.



Fare delle impronte

Disegnare impronte sulla carta (con spugne/spazzolini/le dita, ecc.) utilizzando delle sagome.



Nella neve

Riempire uno spruzzino con acqua colorata (con colori alimentari oppure colori biodegradabili) e «sprayare» impronte di animali sulla neve.



Il gioco dei rumori

La metà dei partecipanti si mette in cerchio con il viso rivolto verso l'esterno. Chiudono gli occhi. L'altra metà crea un cerchio più grande all'esterno del primo cerchio. A turno un partecipante del cerchio più esterno fa rumori e i bambini seduti nel cerchio più interno devono mostrare senza aprire gli occhi da che direzione arrivano i rumori.



Costruire una lanterna di neve dei desideri

Ogni castorino costruisce un piccolo igloo adatto a contenere una candela. Quando la accende esprime un desiderio per sé stesso e quando alla mattina dopo l'igloo si è sciolto, il desiderio si avvererà.



Quiz

«io vedo qualche cosa che tu non vedi ...»



Figure nella neve

Ogni bambino costruisce con la neve il suo animale preferito, creando così un grande zoo. Naturalmente possono esserci anche gli angioletti di neve e grandi pupazzi di neve!



Osservare i disegni formati dalle nuvole, contare gli anelli annuali nei tronchi degli alberi

Stupirsi assieme ai bambini per le meraviglie della natura e discuterne (cosa racconterebbe il tronco dell'albero o la nuvola se solo potesse parlare). Filosofare/ragionare sulle diverse possibilità.



Festeggiare i compleanni

Con un rito speciale festeggiare i compleanni dei castorini Mauna e Sori (con uno speciale drink di compleanno, con un gioco di compleanno, con una torta dei castori, ecc.).



Il Mandala del bosco

Con materiale raccolto nel bosco fare un bel disegno oppure costruire barche, casette per i nani, automobili e aerei (come continuazione dell'attività di pulizia del bosco).



Lo scopo delle attività nello scoutismo è lo sviluppo globale della persona. Questo scopo viene raggiunto se per tutte le cinque relazioni vengono pianificate e realizzate attività con l'aiuto dei sette metodi.

Le 5 relazioni

- La relazione con la propria personalità
- La relazione con il proprio corpo
- La relazione con gli altri
- La relazione con il proprio ambiente
- La relazione spirituale

I 7 metodi

- La progressione personale
- La legge e la promessa
- La vita in piccoli gruppi
- I riti e le tradizioni
- La partecipazione attiva
- La vita all'aria aperta
- Il gioco

► Profilo dello Scoutismo, p. 5, 9 e 10

► www.msds.ch

PRINCIPIO DI FONDO:

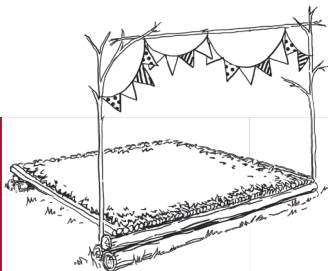
nelle diverse attività tutti i metodi dovrebbero trovare regolarmente uguale spazio. Se farete attenzione a questo principio, riuscirete a costruire il programma quasi in modo automatico.



► CAPITOLO 6, PAGINE 32-35
LA FESTA DEL BOSCO

Un altro anno è passato e nel bosco golenale è arrivata nuovamente la primavera. Come ogni anno, trascorso l'inverno, gli animali del bosco preparano una grande festa. Tutti danno il loro contributo alla preparazione, durante la quale ognuno può mostrare i suoi punti forti. Il tasso ad esempio cerca il cibo preferito per ogni animale del bosco. Lo scoiattolo costruisce decorazioni con materiale di scarto. I castorini liberano il terreno del bosco dalle foglie e aiutano a decorare il palco.

Gli abitanti del bosco suonano, danzano e mangiano fino a tarda notte. Discutono di cose appassionanti sotto il cielo stellato e il gufo continua a raccontare le storie del passato.



TEMATICHE ADATTE

- Organizzare insieme qualcosa
- Festeggiare e cucinare insieme
- Cantare
- Raccontare storie

IDEE PER ATTIVITÀ SULLA STORIA CON LA FESTA DEL BOSCO



Foglie di pasta di sale

Stendere la pasta di sale e copirla con le foglie. Poi ritagliare i bordi e passarci sopra il mattarello, affinché le venature vengano impresse nella pasta di sale. Infine cuocerle nel forno oppure lasciarle seccare (a seconda del tempo a disposizione).



Viaggio dei castori

Per escursioni sono adatti ad es. sentieri dei castori oppure sentieri educativi nel bosco.



Decorazioni per la tavola fai da te

Ad esempio anelli per i tovaglioli, piegare i tovaglioli, pressare delle foglie colorate, ecc. per la serata genitori, per il brunch di BP.



Preparare un teatro

Riprodurre favole conosciute, interpretarle in un modo nuovo oppure inventarne di nuove.



Costruire degli strumenti musicali

Con una batteria costruita con latte di diverse grandezze oppure rotoli di carta WC o lattine riempiti con riso e con flauti di Pan fatti con canne, l'orchestra del bosco è completa!



Costruire una girandola

Ritagliare mappette trasparenti a forma di quadrato, tagliare lungo la diagonale fino a quasi la metà, piegare verso il centro un angolo ogni due e fissare.



Giochi di memoria (kim della vista)

Nascondere diversi oggetti sotto ad un telone prima che i bambini possano vederli. Quando tutti sono attorno al telone, vengono mostrati gli oggetti per un breve momento. I castorini devono memorizzare ciò che stanno vedendo. Poi vengono coperti nuovamente tutti gli oggetti e insieme si cerca di elencare tutti gli oggetti che si trovano sotto al telone.



Brunch dei castori nel bosco

Andare tutti insieme una mattina nel bosco a fare un fuoco (ev. facendo una piccola caccia al tesoro) su cui poi si preparerà e cuocerà il pane arrotolato su un ramo, spalmandoci sopra Nutella, per poi goderselo davanti al fuoco assieme ad una tazza di latte e cacao.



Costruire dei ponti di neve

I bambini accumulano un gran mucchio di neve che può venir compattato ad es. con pale. Poi scavano un buco attraverso il mucchio e cercano così di creare un ponte. Da qui possono scaturire diverse compiti appassionanti: riescono i bambini a strisciare sotto il ponte? Quanto può essere grande il buco prima che il ponte crolli? Un castorino può stare sopra al ponte?



Xilofono del bosco

Una o più corde vengono tirate tra due alberi all'altezza degli occhi dei bambini. A queste vengono fatti pendere, legati con spago o altre corde, dei rami precedentemente forati o intagliati. Una volta terminato lo xilofono, può venir suonato con rami ben intagliati facendo così della musica.



IDEE PER ATTIVITÀ IN GENERALE

Pista per le biglie nel bosco

Costruire a terra con materiale del bosco una pista per le biglie a più lunga/creativa/speciale possibile con una piccola pendenza e far rotolare una palla di legno.

Targhetta con il nome per il foulard scout

Ogni castorino cerca un piccolo ramoscello che sia largo abbastanza da poterci scrivere sopra il proprio nome con un TipEx o un pennarello. Fare un piccolo buco nel ramoscello dentro al quale far passare un filo per attaccare la targhetta con il nome al foulard.

Colorare un vaso di fiori

Un vaso di fiori di terracotta può essere decorato con colori appositi. Poi vi si può piantare un fiore o del crescione.

Olimpiadi invernali

Corsa con i sacchi (andare avanti con lo snowboard), slalom di Tatzelwurm (= creatura leggendaria, lucertolone con quattro o due sole zampe corte e la coda tozza), sciare in gruppo (tanti bambini uno dietro all'altro, i loro piedi sinistri sono legati ad un ramo lungo e diritto, idem i loro piedi destri, così che devono muoversi a ritmo), scartare il cioccolato, ecc.

Attività in città

Gioco a punti o caccia al tesoro con l'intero gruppo in città (vecchia). Per trovare il tesoro si possono utilizzare anche foto oppure semplici cartine.

Bricolage con la carta

Decorare cartoline (ad es. con stampini fatti con patate), fare disegni intrecciando carta nella rete metallica, piegare e creare scatoline e riempirle.

Percorso ad ostacoli

Per poter portare a termine il percorso, sono necessarie le capacità più disparate, quelle necessarie anche agli animali del bosco. Ad es. rimanere in equilibrio su di un tronco fine (ponte in corda), strisciare all'interno di un tunnel buio (tubo di teloni), lottare attraverso una ramaglia fitta (ragnatela in corda), muoversi in modo prudente (riuscire a camminare con un cucchiaio in una mano con dentro una pallina senza farla cadere), ecc.



SCHEDA SUL CASTORO

Fonte: WWF Zurigo

Il castoro appartiene all'ordine dei roditori, come ad es. anche i topi, i porcellini d'India o gli scoiattoli. I castori sono i più grandi roditori in Europa. Sono tipici i due incisivi superiori che crescono continuamente. Il castoro europeo (*Castor fiber*) è diffuso in Europa e in Asia. Da noi in Svizzera si trova nell'Altipiano e nella valle del Rodano.

Un castoro adulto è alto 80-95 cm e pesa tra i 18 e i 30 kg. Solo la coda è lunga già 20-35 cm! Le femmine sono generalmente più pesanti dei maschi. Visivamente sono difficilmente distinguibili. I castori vivono in natura fino a circa 17 anni, mentre in cattività in uno zoo possono arrivare fino a 35 anni.

Riproduzione

Si accoppiano in febbraio, in acqua, annualmente fanno una cucciolata di 2-5 cuccioli. Alla nascita i piccoli castori hanno il pelo e gli occhi aperti. Pesano attorno ai 600 grammi. I castori nascono già ben sviluppati, ma all'inizio non riescono ancora ad immergersi.

Organi di senso

Vista debole, ottimo olfatto, udito e tatto.

Dentatura

20 denti, 4 incisivi crescono continuamente con uno smalto dei denti duro e arancione.

Alimentazione

Puri erbivori, amano le cortecce (pioppi, salici), le foglie, le gemme e le radici.

Modo di vivere

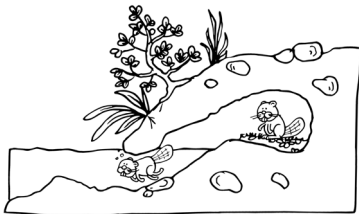
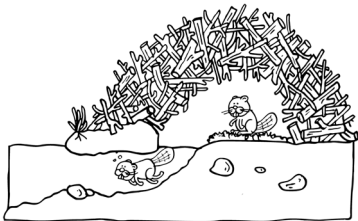
Sono attivi al crepuscolo e di notte, vivono in acqua e sulla terraferma.

Grandezza del territorio

1-3 km di riva del fiume per una famiglia di castori.

Tana

Vive in una sorta di castello dei castori costruito da lui stesso (l'entrata è sempre al di sotto del filo dell'acqua come difesa dai nemici) oppure in una tana scavata nella terra.



► Informazioni e lista dei sentieri didattici sui castori – www.cscf.ch
→ Servizio di consulenza sul castoro

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Molti animatori sono attivi nello scoutismo già da diversi anni, ma ogni branca è diversa e questo vale anche per la branca castori. Qui di seguito troverete alcuni consigli che dovrebbero facilitarvi il lavoro quotidiano nella branca castori.

- La suddivisione consigliata: massimo 5 castori per un animatore. Fate in modo che gli animatori abbiano già un po' di esperienza con i bambini (piccoli).
- Fate gruppi il più piccolo possibili e contrassegnate di conseguenza i castorini (contrassegno o numero sulla mano).
- Pensate ad un segno di riconoscimento, di modo che possiate riconoscere facilmente i vostri castorini e loro possano riconoscere voi.
- È importante che abbiate una certa continuità nel vostro gruppo di animatori, perché i castori hanno assolutamente bisogno di persone di riferimento.
- Per i bambini piccoli è importante avere rituali fissi. Fate quindi parti di attività sempre uguali (ad es. grigliare sempre alla fine, fare sempre lo stesso saluto iniziale, ecc.).
- Siate consapevoli che cambiando posto perdetevi tempo prezioso con i castorini. Tutto dura molto di più rispetto a quanto siete abituati con gli esplori o con i lupi.
- Non inventate storie troppo astratte e spaventose, perché i castorini sono molto ingenui e creduloni.
- Per i castorini è difficile ricordarsi le regole. Quando un bambino fa qualcosa di sbagliato, ditelo in un modo molto semplice e comprensibile e con molta pazienza.
- Quando inventate una storia per un'attività, fate attenzione che non sia troppo complicata e che non ci siano più di 3 personaggi.

- Insieme chiarite all'interno del gruppo di animatori quali regole troviate sensate. È importante avere solo poche regole generali, idealmente tre/cinque regole. Queste regole devono però essere rispettate da tutti gli animatori, altrimenti non potranno essere interiorizzate dai bambini.
- Quando è possibile, formulate tutto sempre in modo positivo, quindi date pochi divieti, ma mostrate le possibilità. Cercate di trovare sempre soluzioni al posto di discutere dei problemi.
- La capacità di memorizzare non è ancora molto sviluppata nei bambini in età da castori. Spiegate le cose il più possibile per gradi.
- I castori non possono concentrarsi a lungo. Mantenete quindi corti i singoli punti del programma. Fate in modo che nei giochi a punti essi siano visibili.
- I castorini riconoscono difficilmente il pericolo e non riescono a valutarlo. Spiegate bene i pericoli e fate molta attenzione ai bambini.
- Il contatto con i genitori è molto importante, in quanto i bambini sono ancora piccoli. Sono opportuni piccoli momenti prima o dopo le attività per parlare con i genitori, in quanto essi hanno spesso molte domande. Si consiglia di prevedere annualmente un evento durante il quale vengono date le informazioni generali sullo scoutismo.

- ▶ Cudesch «programma – vivere lo scoutismo»
- ▶ Cudesch «Gestire un gruppo – agire consapevolmente», capitolo 3 «Relazione con gli altri – stile di conduzione»
- ▶ Cudesch «Gestire un gruppo – agire consapevolmente», capitolo 5 «Genitori»
- ▶ Cudesch «Gestire un gruppo – agire consapevolmente», capitolo 6.2 «Tradizioni»

