

SPECIALITA' DI CATECHISTA

È una specialità poco scelta quindi i Lupetti vanno particolarmente guidati ed incoraggiati proponendo attività che siano prima utili ad incuriosire e far conoscere gli argomenti della prova e solo successivamente utili come verifica. Per questo motivo la componente del gioco va particolarmente sfruttata ed esaltata.

Le prove della specialità prevedono "aiutando ... a spiegarli al Branco", "saper raccontare al Branco" ...

Le attività sono principalmente attività da **costruire** e/o svolgere in Consiglio d'Akela per avvicinare il Lupetto alla prova.

Per far superare la prova al Lupetto: la stessa attività, dopo essere stata provata nel Consiglio d'Akela, può essere proposta, con delle opportune accortezze o variazioni, nella riunione di Branco. Il Lupetto che deve conquistare la specialità introdurrà l'attività alla riunione di Branco e condurrà il "gioco" con l'aiuto dei Vecchi Lupi.

Prova n. 2 Conoscere i principali luoghi della vita di Gesù, e saperli illustrare mediante una cartina geografica della Terra Santa.

Giochi a tema "viaggio", *Ticket to Ride* - minimo 2 persone/squadre

Bisogna raggiungere le diverse destinazioni che vengono indicate dalle carte che ciascun giocatore riceve, spostandosi per il territorio usando mezzi di trasporto (a piedi, asino, cammello, cavallo, carro...) con imprevisti, ostacoli come tempesta di sabbia, miraggi, oasi in cui perdersi in comodità e distrazioni. Arrivati nelle varie mete per conquistare definitivamente la carta bisogna raccontare un episodio della Bibbia avvenuto in quel luogo.

Prova n. 3 Conoscere il nome degli Apostoli e qualche episodio della loro chiamata.

Gioco di carte, *Tappo* - gioco per minimo 2 persone, meglio più.

Bisogna comporre la mano (solitamente di 4 o massimo 5 carte) relative all'Apostolo comprensiva, solo a titolo di esempio, di carta con nome e/o immagine, carta con la data di venerazione (ricorrenza), attributi, patronati e/o altre informazioni utili a conoscere le caratteristiche degli Apostoli, magari anche legati al territorio del Gruppo. Sempre solo per esempio (eventuale luogo e o arma del martirio, reliquie, ...).

	 <i>San Matteo Apostolo ed Evangelista</i>	 <i>San Matteo Apostolo ed Evangelista</i>	 <i>San Matteo Apostolo ed Evangelista</i>
	RICORRENZA 21 Settembre (Chiesa occidentale)	ATTRIBUTI <ul style="list-style-type: none">• Angelo• spada• portamonete• libro dei conti• libro del Vangelo	PATRONO DI <ul style="list-style-type: none">• Nichelino

VERIFICA Gioco di deduzione, *Indovina chi* - 2 persone/squadre.

Attraverso domande sulle caratteristiche dell'apostolo indovino la carta assegnata.

VERIFICA Gioco di parole, *Scarabeo* - minimo 2 persone/squadre.

... Se scrivo il nome dell'apostolo doppio dei punti, triplo se so descrivere un episodio della chiamata.

Prova n. 4 Conoscere e saper raccontare al Branco, il Discorso della Montagna (le beatitudini) e la Parabola del Giudizio universale (le opere di misericordia).

Gioco di memoria, *Memory* - minimo 2 persone/squadre.

Le beatitudini sono di fatto delle coppie, "Beati gli afflitti" e "perché saranno consolati"; giocare con le due parti del versetto magari accompagnati da immagini.

Si possono aggiungere o giocare a parte con le opere di misericordia che possono essere invece coppie di opera di misericordia (corporale e/o spirituale) con l'immagine che la rappresenta.



Gioco abilità, *Jenga* - minimo 2 persone/squadre.

Si può giocare sull'interpretazione della torre come la montagna su cui il Vangelo di Matteo riporta il discorso, si può riportare sui mattoncini una numerazione da 1 a 8. Si può applicare la regola che bisogna citare la beatitudine corrispondente al numero del mattoncino preso.

La stessa attività è applicabile alle opere di misericordia (corporale e/o spirituale).

Gioco abilità, *Castello di Carte* - minimo 2 persone.

Carte rappresentanti le beatitudini e/o le opere, conquistante in precedenza con qualsiasi prova di abilità e/o conoscenza. Sarà complicato costruire un castello di carte molto alto... è cosa difficile la Santità!

Prova n. 7 *Aver aiutato una Zampa Tenera a pregare bene con il suo corpo (segno della croce, genuflessione, ecc.)*

Gioco tipo *1/2/3 stella* - minimo 3 persone.

Bisogna eseguire correttamente il segno corrispondente al comando. Chi commette un errore o non esegue con cura il gesto torna alla linea di partenza. (Di seguito solo alcuni esempi tra cui scegliere, potrebbe essere opportuno prevedere di inserirli gradualmente nel "gioco").

Ingresso > togliere il cappellino e silenzio

Crocifisso > segno della croce, fatto bene!

Tabernacolo > genuflessione, fatta bene!

Ambone > chinare il capo

Amico Gesù > mani giunte

Vangelo > posizione "di meglio"

Dopo aver già provato l'attività nel Consiglio d' Akela il Lupetto che deve conquistare la specialità introdurrà l'attività alla riunione di Branco, mostrando i gesti e conducendo il "gioco".

L'attività può terminare con il Branco in chiesa dove Baloo e i Vecchi Lupi spiegano il **significato** e il **valore** dei gesti prima appresi dai Lupetti.

Matteo Carnali – Gruppo Jesi 1