

L'Attività per il tuo C.d.A.









SOMMARIO

Come fiorirà la Mowha	3
a momenti ho caldo e a momenti ho freddo, e a momenti nè caldo nè freddo	4
ma sono soltanto inquieto contro ciò che non posso vedere	5
Huhu! Sarà meglio fare una bella corsa!	6
INTRODUZIONE	8
FASE 1 – PIRATI ALL'ARREMBAGGIO	10
FASE 2 – ALLA SCOPERTA DEI PRIMI IMPERATORI	11
FASE 3 – L'IMPERATORE DIMENTICATO	12
FASE 4 – ALLA RICERCA DEL ONE PIECE	13
Isola dell'Inganno	15
Isola Della Corruzione	15
Isola Dell'Estorsione	16
Isola Dell'Isolamento	17
Isola Della Schiavitù	18
Isola Dell'Avarizia	19
Isola Dell'One Piece	20
FASE 5 – RACCONTA IL TUO VIAGGIO	21
Vedremo se porterà frutto	22
Lettera di Lancio	24
Don Peppe Diana	25
Domenico "Mimmo" Beneventano	27
Antonio Esposito Ferraioli	29
CHECK-LIST	0.1







COME FIORIRÀ LA MOWHA

..."ANCHE ADESSO, A MOMENTI HO CALDO E A MOMENTI HO FREDDO, E A MOMENTI NÈ CALDO NÈ FREDDO; MA SONO SOLTANTO INQUIETO CONTRO CIÒ CHE NON POSSO VEDERE. HUHU! SARÀ MEGLIO FARE UNA BELLA CORSA!" DISSE MOWGLI "STANOTTE ATTRAVERSERÒ LE MONTAGNE; SÌ, VOGLIO FARE UNA CORSA DI PRIMAVERA FINO ALLE PALUDI DEL NORD E RITORNO"...

E fu così che questa lunga e faticosa corsa portò Mowgli nella... Terra di Mezzo.

Terra di Mezzo? No, no non vogliamo confondervi le idee. E non preoccupatevi, non stiamo cercando di proporre un cambio di ambiente fantastico (sebbene in alcuni campi di formazione ci si scherzi beatamente su) ma sappiate che il nostro coraggioso Mowgli non è più un cucciolo d'uomo così come lo ricordiamo bensì un giovane che si appresta a fare i conti con nuove sfide, nuovi bisogni nonché paure e incomprensioni che però sono molto al confine tra i due regni, quello dell'infanzia da cui proviene e quello dell'adolescenza, in cui è diretto. Questa terra di mezzo, luogo di mille avventure e timori, è definita appunto come la preadolescenza.

Possiamo definire **la preadolescenza** quella fase della vita situata fra l'infanzia e l'adolescenza, densa di cambiamenti fisiologici e psicologici, sovrapponibile pressappoco agli anni compresi **fra la quinta elementare e la seconda/terza media (fra i 10 e i 12/13 anni)**. La preadolescenza è la fase della vita in cui ha inizio un lungo e complesso processo, contraddistinto dalla presenza di numerosi **rischi e risorse**, che porterà alla costruzione di un'identità adulta. Come ogni fase dell'età evolutiva, la preadolescenza ha dei **compiti di sviluppo** ben definiti e che per il bambino comportano impegno, stress e fatica: innanzitutto, le relazioni con i coetanei (del proprio e in misura crescente anche dell'altro sesso), l'acquisizione del ruolo sociale maschile e femminile, l'accettazione dello sviluppo del proprio corpo, il conseguimento di una certa autonomia emotiva dai genitori e, più in generale, dagli adulti (e quindi anche da voi), la scoperta dei valori e la formazione di una coscienza etica a guida del proprio comportamento.

OCCHIO: Per capirci, i compiti di sviluppo sono da intendere come delle sfide, delle 'prede o voli' che il nostro bambino, quasi ragazzo deve superare, 'cacciare' per poter raggiungere il suo obiettivo di crescita e di stabilità.





... A MOMENTI HO CALDO E A MOMENTI HO FREDDO, E A MOMENTI NÈ CALDO NÈ FREDDO...

Tra i diversi cambiamenti quello fisico assume un ruolo di primaria importanza, sia perché è in genere il primo ad apparire, sia per la sua rapidità e molteplicità, ma soprattutto per la profonda risonanza che ha a livello psicologico. L' aspetto più significativo delle mutazioni che avvengono durante lo sviluppo puberale sta nel fatto che, grazie alle trasformazioni cognitive (il pensiero, il ragionamento, la consapevolezza ...) che accompagnano quelle fisiche, l'individuo può osservare sé stesso in cambiamento, ha la capacità cioè di rappresentarsi e di valutare quanto sta avvenendo in lui. Tipico di questa età è il fenomeno dello «scatto di crescita» con il quale si indica l'accelerazione del ritmo di sviluppo di peso e altezza. La paura che accompagna questi cambiamenti riguarda la loro adeguatezza. Sempre a questa età, infatti, l'osservazione di sé stessi è abbinata ad un'accresciuta capacità osservativa nei riguardi dei pari. Spinto da un bisogno di auto rassicurazione il preadolescente è portato a confrontarsi con i propri coetanei per valutare quanto il proprio sviluppo corrisponda a quello degli altri. A complicare le cose a questo proposito entra in gioco la grande variabilità con la quale la maturazione puberale si presenta da individuo a individuo. Il problema dei ritardi o viceversa degli anticipi rispetto ai propri coetanei che possono indurre nel ragazzo o nella ragazza sentimenti di inferiorità o anche di «anormalità». In genere i maschi si sentono più penalizzati nei ritardi mentre le femmine lo sono negli anticipi. Oltre alla variabilità interindividuale un altro aspetto che complica il vissuto psicologico del preadolescente rispetto al proprio sviluppo fisico sta nel fatto che la crescita del corpo avviene in modo disarmonico. Le temporanee disarmonie fisiche sono dovute al fatto che certe parti del corpo arrivano alla loro dimensione definitiva prima di altre. È facile comprendere come tutto ciò abbia delle conseguenze psicologiche non indifferenti. I mutamenti del corpo, che stanno alla base dell'identità personale, possono significare per il preadolescente la perdita di quel senso di sicurezza e di autostima che aveva costruito durante l'età infantile. Tutti questi elementi, comportano per i il superamento di un compito di sviluppo ben preciso, quello di ristrutturare la propria identità corporea, di «appropriarsi» profondamente dei propri cambiamenti somatici per ricostruire una nuova immagine del proprio corpo. In questa fase evolutiva i ragazzi e le ragazze devono fare i conti anche con questo «nuovo» mondo, con lo sviluppo della sessualità, che oltre a riempirli di orgoglio, in quanto rappresenta un segno evidente della loro crescita verso lo status adulto, allo stesso tempo genera in loro uno stato di ansietà visto che dello stesso sanno ancora molto poco. Ma il compito di







sviluppo che contraddistingue la preadolescenza sotto il profilo invece sessuale consiste nel consolidamento e nell'intensificazione delle condotte di genere. Per questo il preadolescente sente il bisogno di evidenziare il proprio ruolo di maschio o di femmina seguendo i modelli proposti dalla propria cultura. Il gruppo si costituisce come uno spazio di confronto e rispecchiamento, con sue regole specifiche spesso in opposizione a quelle del mondo degli adulti.

... MA SONO SOLTANTO INQUIETO CONTRO CIÒ CHE NON POSSO VEDERE.

Mentre il bambino presenta una struttura mentale rivolta all'esplorazione del mondo esteriore e le sue curiosità si soddisfano per la maggior parte nel presente e nel concreto, il preadolescente, invece, è ora capace di concentrarsi sulla sua vita interiore. Il reale diventa possibile, gli orizzonti si allargano e nello stesso tempo il "certo" diventa "incerto", questo fa sì che gli interrogativi a cui dar risposta siano molti ed urgenti. Il nostro bambino quasi ragazzo, inizia a sviluppare il pensiero ipotetico-deduttivo, divenendo sempre più in grado di rappresentarsi le emozioni e gli stati d'animo dell'altro, cosa che in precedenza non era possibile. Un bambino di 5-7 anni, con una struttura mentale prevalentemente operatorio-concreta, infatti, non è in grado di formulare ipotesi o elaborare astrazioni, mentre il preadolescente può compiere generalizzazioni, elaborare concetti astratti, prevedere le conseguenze di un'azione, immaginare le emozioni di chi ha intorno. In questa fase il ragazzo comincia a sviluppare l'empatia, ma anche uno sguardo più critico verso ciò che ha intorno, genitori e adulti compresi, ed una crescente curiosità verso l'ambiente extrafamiliare, vissuto come fonte di stimoli nuovi ed esperienze interessanti. Questo cambiamento offre all'individuo la possibilità di rappresentarsi il mondo (la sua famiglia, la scuola, gli scout ecc.) non solo come è, ma anche come potrebbe essere. Grazie a queste nuove capacità ha anche la possibilità di riflettere sul proprio pensiero e su quello degli altri. Tutto ciò permette all'individuo anche una maggiore introspezione e coscienza di sé. Supera il tanto odiato (da noi!) egocentrismo rendendosi conto che possono esistere punti di vista diversi dal proprio; comincia a fare ragionamenti più complessi, basati su ipotesi; scopre la contraddittorietà di certe situazioni e a mettere in dubbio la validità di molti atteggiamenti; lo sviluppo morale si orienta verso la formazione di una coscienza, del sentimento di ciò che è buono e cattivo, di accettazione o rifiuto, di vergogna e il senso di responsabilità cresce notevolmente, soprattutto nei confronti dei più piccoli. Il compito evolutivo della preadolescenza rispetto a questo tipo di sviluppo sarà allora quello di giungere ad una più profonda riflessione e conoscenza di sé e della realtà ma passando da una costruzione di sé fondata su qualche modello al quale





identificarsi ad una definizione originale di sé. Questo concetto di sé in preadolescenza è ancora però poco autonomo e in continua costruzione, veicolato dal "fare", più che da aspetti astratti o puramente concettuali, costituito da un misto di valutazioni sia altrui che proprie, da ciò che il preadolescente vorrebbe essere, da ciò che desidera cambiare e da ciò che vuole mantenere.

... HUHU! SARÀ MEGLIO FARE UNA BELLA CORSA!

Infatti, tutto ciò spinge il preadolescente ad affrontare un altro compito evolutivo: quello relativo alla autonomizzazione dalla propria famiglia e all'apertura verso nuove forme di socializzazione. Durante la preadolescenza inizia a cambiare anche il rapporto fra l'individuo ed i suoi genitori. Anche se durante questa età permane un atteggiamento di forte dipendenza e di idealizzazione nei confronti di queste figure allo stesso tempo emerge nel ragazzo e nella ragazza anche l'esigenza di rendersi un po' più indipendente. È una fase in cui si assiste ad un lento e progressivo passaggio da un «orientamento verso i genitori» ad un «orientamento verso i pari». Il preadolescente pur essendo ancora dipendente dalla famiglia cerca e inizia a guadagnarsi dei propri spazi di autonomia. Il desiderio di muoversi e di esplorare spinge il preadolescente alla conquista di nuovi spazi fisici (il cortile, la strada, il campo sportivo, il quartiere ecc.) dove può aprirsi anche a nuove relazioni interpersonali. Si tratta comunque di un movimento oscillatorio tra fughe in avanti e riavvicinamenti, che richiede un continuo compromesso con sé stessi e con gli adulti. Questi ragazzi vivono in un certo senso l'età più esposta ai condizionamenti della cultura degli adulti: sono spesso sufficientemente autonomi da poter progettare e realizzare piccole parentesi d'esistenza distanti dal controllo dei genitori, ma non hanno ancora i mezzi psicologici e concreti per potersi davvero sperimentare da soli nel mondo.

PER CAPIRE MEGLIO IL NOSTRO MOWGLI IN CORSA, POSSIAMO PENSARE AD UN... GAMBERO, CAPACE DI ANDARE AVANTI, CAMMINANDO ... ALL'INDIETRO.

"Un giovane gambero pensò: "Perché nella mia famiglia tutti camminano all'indietro? Voglio imparare a camminare in avanti, come le rane, e mi caschi la coda se non ci riesco". Cominciò ad esercitarsi di nascosto, tra i sassi del ruscello, e i primi giorni l'impresa gli costava moltissima fatica. Urtava dappertutto, si ammaccava la corazza e si schiacciava la zampa. Ma un po' alla volta le cose andarono meglio, perché tutto si può imparare, se si vuole.

Quando fu ben sicuro di sé, si presentò alla sua famiglia e disse: "State a vedere". E fece una magnifica corsetta in avanti.





"Figlio mio", scoppiò a piangere la madre, "ti ha dato di volta il cervello? Torna in te, cammina come tuo padre e tua madre ti hanno insegnato, cammina come i tuoi fratelli che ti vogliono tanto bene".

I suoi fratelli però non facevano che sghignazzare.

Il padre lo stette a guardare severamente per un pezzo, poi disse: "Basta così. Se vuoi restare con noi, cammina come gli altri gamberi. Se vuoi fare di testa tua, il ruscello è grande: vattene e non tornare più indietro".

Il bravo gamberetto voleva bene ai suoi, ma era troppo sicuro di essere nel giusto per avere dei dubbi: abbracciò la madre, salutò il padre e i fratelli e si avviò per il mondo.

Il suo passaggio destò subito la sorpresa di un crocchio di rane che da brave comari si erano radunate a far quattro chiacchiere intorno a una foglia di ninfea.

"Il mondo va a rovescio", disse una rana,, "guardate quel gambero e datemi torno, se potete".

"Non c'è più rispetto", disse un'altra rana.

"Ohibò, ohibò", disse una terza.

Ma il gamberetto proseguì diritto, è proprio il caso di dirlo, per la sua strada. A un certo punto si sentì chiamare da un vecchio gamberone dall'espressione malinconica che se ne stava tutto solo accanto a un sasso.

"Buon giorno", disse il giovane gambero.

Il vecchio lo osservò a lungo, poi disse: "Cosa credi di fare? Anch'io, quando ero giovane, pensavo di insegnare ai gamberi a camminare in avanti. Ed ecco che cosa ci ho guadagnato: vivo tutto solo, e la gente si mozzerebbe la lingua piuttosto che rivolgermi la parola. Fin che sei in tempo, dà retta a me: rassegnati a fare come gli altri e un giorno mi ringrazierai del consiglio". Il giovane gambero non sapeva cosa rispondere e stette zitto. Ma dentro di sé pensava: "Ho ragione io".

E salutato gentilmente il vecchio riprese fieramente il suo cammino.

Andrà lontano? Farà fortuna? Raddrizzerà tutte le cose storte di questo mondo? Noi non lo sappiamo, perché egli sta ancora marciando con il coraggio e la decisione del primo giorno.

Possiamo solo augurargli, di tutto cuore: "Buon viaggio!".

Gianni Rodari

Documento redatto da

Mariangela Quinterno

Formatrice CFM L/C e Psicologa





INTRODUZIONE

Cari Vecchi Lupi e Care Coccinelle Anziane,

il lavoro che avete tra le mani è frutto di diverse riflessioni fatte dalla Pattuglia L/C Regionale sullo strumento **Consiglio degli Anziani**.

Con il cambiamento del regolamento il CdA diventa infatti uno strumento importante, fondamentale nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella, ma questa sua rinnovata centralità ha permesso di evidenziare i suoi punti di forza, ma anche la necessità di riscoprirlo.

Questa proposta mira quindi a dare un aiuto concreto per rivalutare lo strumento del Consiglio degli Anziani, offrendo un'attività che, per temi e proposte, può affascinare i bambini di questa fascia di età.

Quello che vi stiamo presentando è un viaggio da fare insieme ai vostri bambini per raggiungere obiettivi educativi concreti, in particolare con questa proposta di lavoro si vuole lavorare su due aspetti particolari:

- Educare alla Scelta Politica
- Conoscere e vivere il proprio territorio

L'attività infatti verterà sulla conoscenza di alcune personalità forti che hanno lottato contro la criminalità organizzata.

Per questo abbiamo lavorato a stretto contatto con il settore **Giustizia Pace e Nonviolenza** che ci ha fornito i profili di **Don Peppe Diana, Domenico Mimmo Beventano e Antonio Esposito Ferraioli**, insieme a tutto il materiale che troverete all'interno del pacchetto.

Questa collaborazione ci permette di presentarvi personalità che hanno agito soprattutto sui nostri territori campani.

Sarà inoltre data al vostro CdA la possibilità di scoprire, conoscere e far conoscere anche una personalità del vostro territorio! È consigliabile che questa fase dell'attività venga vissuta in maniera autonoma dal vostro singolo CdA. Inoltre tutta l'attività di concretizza e termina con un grande gioco, questa fase conclusiva può essere vissuta dal singolo CdA, in gemellaggio con altri CdA o con un evento di Zona (senza però alcun vincolo). Non dobbiamo dimenticare che uno degli scopi di questa attività è proprio conoscere e vivere il vostro territorio.

Nel far vivere questa esperienza ai vostri CdA abbiamo scelto un'ambientazione avventurosa e fantastica:

One Piece - Il tesoro dei Pirati!





Ci teniamo a precisare che tutto quello che troverete in questo pacchetto è solo una proposta, che va letta, assimilata e calata sulle esigenze del proprio CdA. Le attività proposte possono essere riprodotte "fedelmente" o possono diventare spunto per qualcosa di più pregnante per voi.

Nella fase di pieno lavoro del vostro CdA cercate di documentare tutto, avrete infatti modo di mandarci il vostro materiale e vederlo pubblicato sul sito dell'Agesci Campania!

L'idea della pubblicazione è nata dalla voglia di vedere i vostri lavori condivisi su una piattaforma ad ampio raggio come il sito, ma ciò permette anche uno scambio, seppur visivo, di idee e di modalità diverse di fare le cose, oltre a dare uno spaccato forte del lavoro della Branca L/C campana.

A voi VVLL e CCAA chiediamo anche di compilare la scheda di verifica, per poter avere un riscontro di quello che è stato il vostro, ma soprattutto il nostro lavoro, tenendo conto anche del riscontro dei bambini.

Non ci resta che augurarvi, Buona Caccia e Buon Volo!

Filomena, Erasmo, Don Sergio e la Pattuglia L/C – Regione Campania

Legenda:

Tutta l'attività è divisa in fasi, ogni fase ha:

- 1. Obiettivi Educativi concreti, che troverete nel riquadro blu
- 2. Proposta di Lancio ai vostri L/C
- 3. Istruzioni per voi VVLL e CCAA

Il termine ultimo per inviare il materiale è il 3 Giugno

A seguire troverete tutte le istruzioni.

Per qualsiasi informazione:

Pattuglia L/C Regionale – lc@campania.agesci.it

Settore Giustizia Pace e Nonviolenza - gpn@campania.agesci.it





FASE 1 – PIRATI ALL'ARREMBAGGIO

One Piece - Il Tesoro dei Pirati!

Il Once Piece è un tesoro leggendario dal contenuto sconosciuto. È il tesoro che apparteneva al Re dei Pirati, è stato proprio lui a nasconderlo su un'isola di cui si conosce solo il nome, ma non le coordinate. Il Re dei Pirati ha poi lanciato una sfida: "Chi lo trova diventa il Re dei Pirati".

Sono stati lasciati però degli indizi per trovarlo, le RUNE, delle stele in pietra incise con una scrittura antica (potrebbe essere alfabeto morse o altro).

Le 4 RUNE sono possedute dai 4 IMPERATORI (ovvero le nostre quattro personalità positive) Quindi ad ogni personalità scoperta i L/C riceveranno una Runa.

Inoltre ogni ciurma ha una BUSSOLA D'ORO, l'unico dispositivo in cui, una volta inserite le coordinate scoperte nelle quattro Rune, porterà i nostri bambini al One Piece! (ovvero il luogo del Grande Gioco finale)

A contrastare le ciurme che vogliono arrivare al One Piece c'è la FLOTTA DEI SETTE, ovvero dei malvagi Pirati che non possono essere arrestati da nessuno, perché protetti nei loro traffici illeciti dalla Marina, la massima autorità esistente.

Obiettivi:

Lanciare al vostro CdA l'ambientazione in maniera dinamica, stimolando la loro fantasia e la loro voglia di vivere questa avventura.

Costruire lo strumento della Bussola D'Oro fondamentale per il proseguo della storia.

PROPOSTA PER L/C

Consegnare la Lettera di Lancio.

Utilizzare i personaggi dell'Ambientazione per lanciare ai L/C l'attività.

Arrembante Ciurma, è ora di costruire la nostra Bussola D'Oro!

Lasciare che i bambini trovino le istruzioni per costruire la propria Bussola D'oro.

Avete massima libertà sulla realizzazione di questo simbolo.

ISTRUZIONI

Questa è la prima fase di Lancio, in cui ai bambini verrà presentata l'ambientazione e scopriranno in cosa consisterà il loro lavoro.

A seguire troverete la lettera di Lancio. Vi consigliamo di rendere il Lancio più accattivante possibile!

In questa fase dovrete costruire la **BUSSOLA D'ORO!**

Come letto sopra, in essa dovrete inserire le coordinate (Rune) per arrivare nel luogo in cui è nascosto il One Piece.





FASE 2 – ALLA SCOPERTA DEI PRIMI IMPERATORI

Obiettivi:

Utilizzando il materiale fornito all'interno del pacchetto i nostri L/C dovranno scoprire, giocare e conoscere le vite e le opere delle tre personalità proposte.

Questo è un momento importante per riflettere sull'operato di questi uomini e per tirar fuori i valori che queste persone incarnano.

PROPOSTA PER L/C

Cari giovani Pirati!

Nel mondo ci sono state delle persone che hanno speso la loro vita a lottare contro il male, esse sono diventate delle persone simbolo, e per questo, noi pirati, li abbiamo eletti come nostri imperatori.

Solo loro conoscono la via per arrivare al One Piece, **gli Imperatori infatti conservano le Rune**, antiche stele di pietra che nascondono le coordinate per arrivare al tesoro!

Quindi l'unico modo per trovare il One Piece è ripercorrere le loro coraggiose vite e guadagnarci le Rune!

I bambini potranno trovare le gesta di questi uomini raccontate nei loro diari di bordo.

ISTRUZIONI

Questa è la prima fase dell'attività che porterà i L/C a scoprire, giocare e vivere la vita di 3 uomini simbolo, che hanno speso e perso la loro vita per la lotta contro la criminalità organizzata.

Grazie alla collaborazione col settore GPN, nella parte finale del pacchetto troverete le schede di presentazione di:

- Don Peppe Diana
- Domenico "Mimmo" Beneventano
- Antonio Esposito Ferraioli

Tutti e tre, in modi e maniere diverse, hanno lasciato il segno nella lotta contro la criminalità.

Vi invitiamo a creare delle attività che permettano ai vostri bambini di conoscere queste personalità.

Utilizzate le modalità, la sequenza ed i tempi che preferite, l'importante è che vengano giocati e scoperti tutti e 3 gli uomini simbolo.

Dopo aver scoperto ogni imperatore i L/C riceveranno una Runa per un totale di 3 Rune, che, insieme a quella che riceveranno con la scoperta del quarto imperatore, andranno inserite nella Bussola D'Oro e formeranno le istruzioni per arrivare al luogo in cui è nascosto il One Piece (il nome del luogo, un indovinello, una vera e propria mappa, avete massima libertà).

Oltre al materiale già fornito nel pacchetto, verrà in seguito inviato e caricato sul sito dell'Agesci Campania altro materiale sui 3 uomini simbolo.





FASE 3 – L'IMPERATORE DIMENTICATO

Obiettivi:

Questa è la fase importante dell'attività, in cui i bambini dovranno progettare il lavoro per scoprire, conoscere e far conoscere la vita di una personalità forte del vostro territorio. È importante quindi che:

- Questa fase venga vissuta quanto più possibile fuori dalla vostra tana/sede.
- Far capire l'importanza di essere piccoli cittadini che conoscono almeno un po' il proprio territorio.

Tutto va documentato per essere inviato alla Pattuglia Regionale!

PROPOSTA PER L/C

Giovani Pirati,

trovare e conoscere i primi tre Imperatori non è stato facile, ma dalle loro storie abbiamo imparato tante cose.

Eppure manca ancora qualcosa, abbiamo ritrovato un vecchio Diario di Bordo, ma sembra incompleto, mancano pagine e informazioni importanti.

Toccherà a noi recuperare e ricostruire il Diario di Bordo di quest'ultimo Imperatore!

Se il vostro lavoro sarà svolto con coraggio e dedizione riceverete l'ultima runa che vi condurrà al One Piece!

ISTRUZIONI

È questo il momento in cui i L/C dovranno iniziare una vera e propria attività per riscoprire la vita della personalità che ha operato sul vostro territorio.

Per loro il gioco sarà quello di recuperare le pagine del Diario di Bordo, a voi proponiamo di strutturare l'attività utilizzando uno o più di questi strumenti.

- 1. Testimonianza concreta, della personalità stessa o di un suo famigliare.
- 2. Incontro con una realtà locale.
- 3. Attività sul territorio che riprenda l'operato della personalità che state riscoprendo.
- 4. Interviste ai cittadini.
- 5. Promulgazione e conoscenza della personalità stessa.

Sarebbe interessante strutturare il tutto come un percorso a tappe, che non deve necessariamente passare per tutte e cinque le tappe sopra elencante, ma che comunque faccia vivere a pieno al vostro CdA un'esperienza di conoscenza e di attività sul territorio.

È importante che tutto sia documentato per poter essere inviato per la pubblicazione!





FASE 4 – ALLA RICERCA DEL ONE PIECE

Questo Grande Gioco, da vivere in una Caccia/Volo, viene pensato come una continuazione del lavoro fatto in precedenza, ma anche come un completamento.

Per la sua struttura è consigliato vivere il gioco insieme ad altri CdA del proprio territorio, sfruttando, appunto, gli spazi che il territorio stesso vi fornisce.

Obiettivi:

- Vivere il proprio territorio attraverso un gioco dinamico ed esperienziale.
- Completare il lavoro fatto in tana/sede e condividere il lavoro con altri Lupetti/Coccinelle.
- Raggiungere finalmente il One Piece.

Sulla Bussola D'Oro, utilizzata nella prima parte dell'Attività, i CdA hanno inserito le 4 Rune con le coordinate che gli "permetteranno" di raggiungere il luogo in cui si svolgerà il GG.

Il giorno del raduno i CdA potranno conoscere un Archivista al quale consegnare i Diari di Bordo dell'Imperatore da loro ritrovato e che potrà invitarli a terminare il loro viaggio trovando, finalmente, il Once Piece. L'Archivista - magari un giornalista - è visto un po' come il custode della memoria, colui che attraverso i suoi articoli potrà far conoscere quelle personalità a tutti. (Se il GG è giocato insieme ad altri CdA, potrebbe essere bello trovare un momento di condivisione dei vari Diari di Bordo.)

A contrastare i nostri giovani pirati c'è la Flotta dei Sette, formata da bucanieri senza scrupoli che vorranno impedire ai nostri CdA di trovare il famoso One Piece.

Istruzioni del Grande Gioco:

- 1. Dividere i bambini in gruppi di formazione (al quale dare nomi di fantasia)
- 2. Il gioco si forma di 6 postazioni (Isole) nel quale i L/C dovranno contrastare un membro della Flotta dei Sette e vincerlo.
- 3. Ogni membro della Flotta rappresenta un controvalore:
 - Corruzione
 - Estorsione
 - Bullismo e Isolamento
 - Riduzione in schiavitù mentale/economica
 - Inganno
 - Avarizia
- 4. Prima di lasciare ogni isola i gruppi di formazione riceveranno una bandierina, per un totale di 6, che serviranno nella parte finale del GG.
- 5. È importante che i L/C vivano tutte e 6 le isole prima di giungere all'ultima fase, dove troveranno il One Piece.
- 6. All'inizio del gioco, ad ogni gruppo di formazione verrà consegnata una Carta CASERMA, che utilizzeranno durante il gioco.





NOTA BENE: QUELLE CHE TROVERETE QUI DI SEGUITO SONO DELLE PROPOSTE DI ATTIVITA', SENTITEVI LIBERI DI POTERLE ANALIZZARE E RIMODULARE SECONDO LE VOSTRE ESIGENZE.

Quadro sinottico del Grande Gioco

ISOLA	MSG CIFRATO	PERCORSO	FLOTTA DEI SETTE	ESPERIENZA/GIOCO	CONTROVALORE	
1	La verità ci renderà liberi Allontanandovi dall'inganno ritroverete la via	Chicchi di riso	Costume nero con magneti	Raccontarsi una verità l'un l'altro Sasso/carta/forbice	Inganno	
2	Non mi piegherò mai alla tua volontà		Costume a brandelli	Superare le paure/fidarsi del proprio compagno CAMPO MINATO	Corruzione	
3	L'unione ci rende più forti – La forza del branco è nel lupo e la forza del lupo è nel branco – Tutto tutti insieme	Passaggio alla marinara	Abito con tante braccia (tipo Dea kali) /polipo	Non inchinarsi saper chiedere aiuto. Trasformare la propria storia chiedendo aiuto agli eroi.	Estorsione	
4	La lingua non ha ossa, ma è forte abbastanza da spezzare un cuore. Quindi, state attenti alle vostre parole	Cammino su sassi colorati	Abito metà bianco e metà nero	Esperienza delle mele	Bullismo/ Isolamento	
5	La libertà è quel bene che ti fa godere di ogni altro bene	Ragnatela con campanelli	Abito da "dittatore"	Gioco a staffetta con regole imposte	Riduzione in schiavitù mentale, economica	
6	Il significato reale della ricchezza è di donarla generosamente	Breve percorso Hebert	Abito pieno di monete	Ruba "monete" a squadre	Avarizia	
One Piece	Questo rappresenta il gioco finale, nel quale i CdA si riuniscono, sconfiggono definitivamente la Flotta dei Sette e trovano il One Piece.					



Ogni postazione (Isola) ha:

- Obiettivi educativi concreti
- Una piccola attività iniziale che permette di accedere all'isola
- Una proposta di Attività

ISOLA DELL'INGANNO

Obiettivi Educativi:

Nell'Isola dell'Inganno l'obiettivo principale è far comprendere ai L/C il valore inestimabile della lealtà e della verità.

Come Arrivarci:

Consegnare il messaggio:

"La verità ci rende liberi"

in un alfabeto cifrato.

I L/C seguono un percorso fatto da chicchi di riso per giungere alla prima isola, identificata da una bandierina.

Proposta Attività:

Sul posto incontrano il primo membro della "Flotta dei Sette" che ha un costume ed indossa grandi quantità di magneti, anche non troppo visibili. Chiede quindi di orientarsi attraverso la propria bussola, ma i magneti faranno orientare l'ago verso il membro della Flotta, che rivela l'inganno. Se vogliono essere liberi di orientarsi devono cercare la "verità". Devono quindi raccontarsi una verità l'un l'altro che non hanno mai raccontato a nessuno. Fatto ciò, forti di quanto fatto, potranno disarmare il "flottista" in una sfida a sasso/carta/forbice finché uno dei membri non riesce a vincerlo.

ISOLA DELLA CORRUZIONE

Obiettivi Educativi:

Nell'Isola della Corruzione l'obiettivo principale è quello di far capire ai bambini che non sempre è buono scegliere la via più "facile", e che, unendo le forze, si possono superare anche gli ostacoli più duri.

Come Arrivarci:

Per arrivare a quest'Isola i L/C verranno indirizzati attraverso dei segnali di pista.





Giunti sull'isola i bambini troveranno su un cartello "campo minato". Il flottista tenta il gruppo (serpente tentatore) offrendo loro di superare il campo, seguendo una via alternativa in maniera "facile", basta che si inginocchino tutti a lui e gli giurino fedeltà.

Se metà dei partecipanti si rifiuta, dovranno superare il campo minato.

Proposta Attività:

Sul campo di gioco viene distribuito il massimo numero di ostacoli (pietre/legnetti) possibile. I giocatori sono divisi in coppie ed uno di essi ha gli occhi bendati, ed ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il suo sua compagno, che sta di lato al campo, lo aiuta fornendogli indicazioni sulla direzione da prendere.

Se qualcuno tocca una bomba (ostacolo) il "flottista" presente lancia una pallottola (carta velina con polvere di gesso, pallina ecc).

Chi è ai margini del campo deve evitare le "pallottole" del flottista.

Attraversato il campo di gioco, la squadra riceverà un messaggio a cui mancheranno le vocali saltate con i proiettili.

Non mi piegherò mai alla tua volontà

ISOLA DELL'ESTORSIONE

Obiettivi Educativi:

L'obiettivo principale di questa isola è proprio far comprendere ai L/C il coraggio che hanno avuto gli uomini che hanno conosciuto a non piegarsi alla volontà dei potenti, ma credere alla verità e alla giustizia.

Come Arrivarci:

Per arrivare a quest'isola i L/C devono guadare un fiume attraverso un passaggio alla marinara

Proposta Attività:

Si arriva alla terza isola dove i partecipanti trovano un grande ostacolo (tipo muro, anche disegnato su cartone/carta da sottoparati), messaggi scritti tipo "Sei da solo, nessuno ti può aiutare" e devono difendere le bandierine conquistate.

Il flottista deve chiarire che se vogliono proseguire devono mettere un po' di "prosciutto nel panino", devono cedere la propria merenda o devono dividere il proprio pranzo.

Se si vogliono sottrarre a questo sopruso i bambini devono o tentare di superare degli ostacoli insormontabili (creati dal flottista in postazione, ad es. superare un muro di due metri, salire tutti su un albero, ...) oppure usare la "Carta CASERMA".





I bambini con questa carta vanno in CASERMA dove devono denunciare l'abuso e chiedere aiuto a uno dei 4 Imperatori. Per ricevere la protezione dall'eroe i bambini devono, però, dimostrare di conoscere un po' la loro vita (quiz).

Fatto ciò ricevono un'immunità (coccarda) che sarà, però valida solo in questa isola e saranno accompagnati dall'imperatore scelto che li difenderà contro il flottista (simulare lotta).

Vinto il terzo flottista i L/C ricevono un messaggio cifrato che indica:

"L'unione ci rende più forti – La forza del branco è nel lupo e la forza del lupo è nel branco – Tutto tutti insieme"

ISOLA DELL'ISOLAMENTO

Obiettivo Educativo:

Si è voluto trattare anche il tema del Bullismo, in quanto molto sentito soprattutto tra i bambini di questa fascia di età, anche per questo l'attività proposta è di tipo esperienziale. È importante quindi passare il messaggio che con le parole spesso si ferisce più che con i gesti.

(Potete rendere l'esperienza più dinamica inserendo una prima fase di gioco di movimento)

Come Arrivarci:

Per arrivare a questa isola il sentiero è interrotto da un dirupo immaginario e quindi per arrivarci bisogna percorrerlo camminando solo su delle pietre.

Alcune di queste pietre sono colorate di blu e non vanno calpestate ma sollevate e letto cosa c'è sul retro (frasi che fanno riferimento agli Imperatori) e poi riposte sul terreno. Tutto deve avvenire in silenzio per non richiamare i membri della flotta. Le pietre devono essere disposte non troppo vicine per complicare il percorso.

Proposta Attività:

Sull'Isola sono esposti dei cartelli dove sono disegnate delle pecore e delle frasi "Siamo un branco di pecore"

Un flottista mostra ai bambini due mele. Una di queste due mele precedentemente al gioco è stata fatta cadere ripetutamente su un pavimento, eppure entrambe sembrano perfette.

Le mele vengono osservate e i bambini vengono invitati a descriverle e a mostrare le differenze: tutte e due uguali, tutte e due rosse, più o meno della stessa grandezza, molto succose da mangiare.





Il flottista prende la mela (quella che è stata fatta cadere prima del gioco) e comincia a dire ai bambini come non le piacesse, che pensava che fosse disgustosa, di un colore orribile e che il picciolo era troppo corto, cercando di coinvolgerli in questo processo di disprezzo. I bambini vengono invitati dal flottista ad imitarlo, interrogandoli "Che ne pensate? Secondo voi non è orribile? ... ".

Poi, sollecitati dal flottista, si passa all'altra mela cominciando a lodarla: "sei veramente buona", "la tua pelle è bellissima", "che bel colore che hai", ...

Infine vengono di nuovo prese entrambe le mele e di nuovo vengono analizzate somiglianze e differenze apprezzando che non ci sono stati cambiamenti, e stabilendo che le mele sembravano ancora uguali.

Vengono quindi tagliate a metà e si vede che la mela che è stata trattata bene era bella, fresca e succosa. Quella che era stata trattata male, invece, era piena di ammaccature ed era tutta pastosa all'interno.

Tutto ciò che viene visto dentro alla mela, rappresenta ciò che accade dentro a una persona quando viene trattata male con parole o azioni.

Si commenta l'esperienza e si chiede se gli è mai successo una cosa simile o se si sono comportati come le pecore. Gli si racconta che anche i nostri eroi sono stati trattati come la mela bacata ma che loro erano davvero forti.

Viene quindi dato un nuovo messaggio criptato:

"La lingua non ha ossa, ma è forte abbastanza da spezzare un cuore. Quindi, state attenti alle vostre parole"

ISOLA DELLA SCHIAVITÙ

Obiettivi Educativi:

L'obiettivo principale di quest'attività è far comprendere ai bambini quanto sia brutto essere privati della propria libertà. Il pirata nemico manipola il gioco, così come molte persone cattive manipolano la vita di altre persone.

Come Arrivarci:

Per arrivare all'Isola i L/C devono attraversare una regnatela, senza "svegliare" i membri della Flotta dei Sette.

Tra due alberi viene fissata una "ragnatela" formata con cordini, a cui sono appesi quattro - cinque campanelli. I bambini, tenendosi per mano, devono infilarsi dentro la ragnatela e uscire dalla parte opposta senza far suonare i campanelli. In ogni buco della ragnatela deve passare un partecipante alla volta. Se il campanello viene toccato, il primo bambino della fila viene eliminato, ma per accedere all'isola basta che uno arrivi alla fine.





Proposta Attività:

I bambini vengono divisi in due squadre e parteciperanno ad un gioco a staffetta. Vengono creati due percorsi simili con piccoli ostacoli, all'arrivo ci sono due membri della flotta dei sette che impongono ai bambini come attraversare il percorso pescando a caso (di spalle, a quattro zampe, saltando su un piede, ecc..).

Vince la squadra che per prima attraversa tutto il percorso secondo le indicazioni dei flottisti (l'esito del gioco quindi non dipende dalla bravura dei bambini, ma dalle imposizioni dei flottisti).

A quel punto i L/C riceveranno un messaggio cifrato:

La libertà è quel bene che ti fa godere di ogni altro bene

ISOLA DELL'AVARIZIA

Obiettivi Educativi:

L'obiettivo educativo di questa attività è che non serve accumulare ricchezze per tenersele per sé, ma bisogna essere generosi.

Come Arrivarci:

Per arrivare all'Isola i L/C devono attraversare un breve percorso Herbert, lungo il quale troveranno delle monete, ogni bambino può raccogliere quante monete vuole, senza però sbagliare il percorso, altrimenti è costretto a posarne due.

Proposta Attività:

Giunti all'isola, bambini troveranno un membro della Flotta, un pirata avaro vestito di oro. Qui verranno divisi in due squadre e condivideranno con la squadra le monete raccolte.

Partirà quindi una sfida a scalpo, nel quale le due squadre dovranno provare a conquistare le monete dell'altra squadra.

Al termine del gioco il flottista gli impedirà di passare e gli farà un indovinello:

Il significato reale della ricchezza è di donarla generosamente. La chiave per passare è che la ricchezza sia per tutti uguale.

I bambini capiranno che l'unico modo per passare è che tutti abbiamo la stessa "quantità" di monete, a quel punto potranno ripartire.





ISOLA DELL'ONE PIECE

Tutti i C.d.A. arrivano all'ultima isola del One Piece dove è nascosto il tesoro. Per potervi accedere devono consegnare le 6 bandierine conquistate.

Scopriranno che il tesoro è protetto da una strana creatura, una piovra con sei tentacoli ben conficcati nel terreno che impediscono di poter accedere al tesoro (tipo gabbia). Su ogni tentacolo ci sono tanti palloncini e sui vari palloncini sono ben visibili queste parole:

Inganno Corruzione Estorsione Isolamento

Schiavitù Avarizia



Sull'isola i bambini trovano cartone (da imballaggio), forbici, scotch (da imballaggio) e pennarelli con cui ciascuno deve costruire il proprio scudo.

Lo scudo serve per difendersi dalla Flotta dei Sette, che compatta cercherà di difendere la piovra ed il tesoro cercando di colpire i L/C con delle cerbottane (usate qualcosa di colorato in modo da contrassegnare chi viene colpito).

Il CdA può difendersi con gli scudi formando una "testuggine" e cercare di aprire la cassaforte/piovra. Per farlo dovranno rompere tutti i palloncini attaccati alla piovra.

In questo modo i tentacoli si spezzeranno e il tesoro sarà libero e potrà essere recuperato.

Lo stupore sarà quando si aprirà il forziere.

All'interno infatti troveranno un simbolo che richiama Gesù (possiamo immaginare una pagina di diario di bordo con un passo del Vangelo, o un'ostia o altro), per far comprendere che l'unico maestro che dobbiamo seguire è Lui, Lui è in grando di guidarci lungo la strada dell'amore, della verità e della giustizia.





FASE 5 – RACCONTA IL TUO VIAGGIO

PROPOSTA PER L/C

Tutto quello che avete vissuto è stato un lungo entusiasmante viaggio.

Ora che avete finalmente scoperto cos'è il One Piece, ripensante a tutte le avventure che avete superato: quante gioie e quanti pericoli! Ma pensateci bene, dove sareste se gli Imperatori non avessero guidato i vostri passi?

Adesso che siete pirati provetti è arrivato il vostro turno di guidare le ciurme che verranno! Non dimenticate di tramandare ogni dettaglio del vostro viaggio, solo così niente verrà perduto e la gioia del tesoro condivisa!

Prendete quindi carta e penna e raccontate il vostro viaggio! Scoprirete che forse non siete gli unici ad averlo intrapreso.

ISTRUZIONI

Chiedete ai vostri L/C di scrivere un breve articolo di quanto hanno vissuto, con un occhio particolare alla storia e alla scoperta dell'Imperatore del proprio territorio.

L'articolo non deve superare le 500 battute (spazi esclusi), lasciate pure che sia pieno della fantasia dei tuoi bambini.

Insieme al CdA scegliete 5 foto che documentino il lavoro fatto.

Un capo unità deve stampare e firmare la liberatoria allegata e scannerizzarla, per permetterci di pubblicare le foto. È importante:

- Essere in possesso del documento al trattamento dati firmato dai genitori dei vostri L/C e che essi risultino regolarmente censiti
- Se nelle foto compaiono persone che non sono censite in AGESCI esse devono firmare una liberatoria che troverete sempre allegata

Allegate ad una mail:

- Articolo
- Foto
- Liberatorie
- Scheda di Verifica

ed inviate a: lc@campania.agesci.it

Nell'oggetto scrivi:

Concorso CDA "Nome Gruppo"

Ti ricordiamo che il termine ultimo per inviare tutto il materiale è il 3 Giugno!

Tutto quanto inviato, nel rispetto delle regole sopra elencate, verrà pubblicato sul sito dell'Agesci Campania nella sezione dedicata alla Branca L/C.

Per qualsiasi chiarimenti puoi scrivere alla suddetta mail.





VEDREMO SE PORTERÀ FRUTTO...

PROPOSTA DI CATECHESI DA POTER ABBINARE ALL'ATTIVITÀ.

Come proposta di catechesi abbiamo immaginato un percorso basato sulla conoscenza e sul mettere in pratica gli insegnamenti di alcune Parabole che, in particolar modo, risaltano l'Impegno, trasformando il messaggio evangelico in Impegno Politico e Azione sul Territorio.

Le parabole proposte sono 5, immaginiamo che ogni Staff possa utilizzarle tutte o alcune, accanto ad ogni parabola c'è un'idea di attività concreta che può essere sfruttata o meno.

Inoltre, vista la possibilità di "giocare" questa attività di CdA durante il tempo di Quaresima, per tre di queste cinque parabole è possibile trovare un collegamento con le tre parole chiave del tempo di Quaresima: <u>Digiuno – Carità – Preghiera</u>.

La nostra è una proposta assolutamente flessibile, che va analizzata e contestualizzata in base all'esigenza della vostra unità.

PARABOLA	ATTIVITA'	
Parabola del Buon Seminatore Matteo 13,1-23, Marco 4,1-20 e Luca 8,4-15	Seminiamo qualcosa! Ma non limitiamoci a farlo in tana/sede, lasciamo un segno concreto sul nostro territorio.	
Parabola del Fico Sterile Luca 13,6-9	Valorizziamo qualcosa di vecchio! Creiamo qualcosa utilizzando solo materiali di scarto e/o di riciclo.	
Tempo di Quaresima: Preghiera		
Secondo le parole di Papa Francesco la preghiera è espressione di apertura e di fiducia nel Signore. Viviamo con questa parabola una forte esperienza di fiducia verso il Signore		
Parabola del Buon Samaritano Luca 10,25-37	Raccogliamo abiti usati per i più bisognosi!	
Tempo di Quaresima: Carità La Carità è strumento forte per superare l'estraneità nei confronti degli altri. La storia del Buon Samaritano è un forte esempio di apertura verso l'altro.	Sicuramente sul vostro territorio ci sarà un ente che si occupa della raccolta di abiti usati.	
Parabola della Zizzania	Riqualifichiamo un'area!	
Matteo 13,24-30	Abbiamo del verde abbandonato? O un'area particolarmente sporca? Impegniamoci a ripulirla e riqualificarla.	





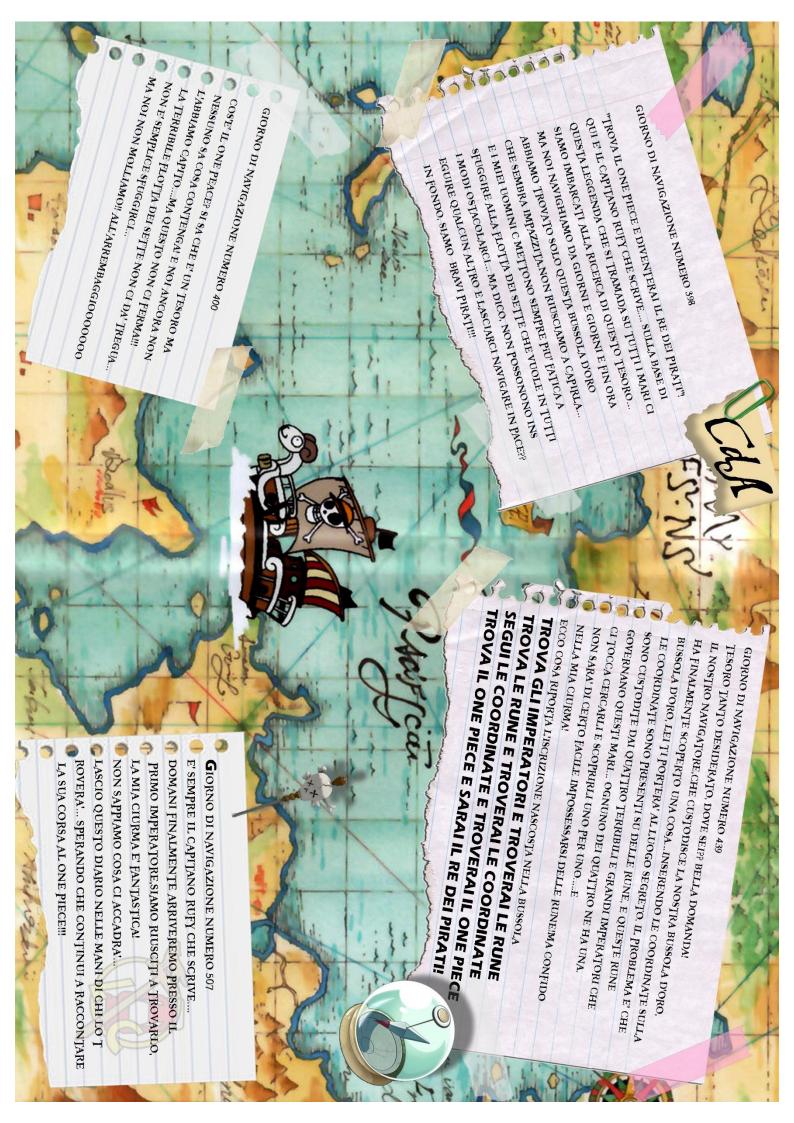
Parabola del Lievito	Organ
Matteo 13,33, Luca 13,20-21	alimer
Tempo di Quaresima: Digiuno	
	gruppe

Il Digiuno non è privarsi di qualcosa, ma svuotarsi degli eccessi per riempirci di amore e misericordia.

L'esperienza della raccolta alimentare può esserne un forte esempio.

Organizziamo una piccola raccolta alimentare!

Magari tra di noi o espandendola al nostro gruppo e/o alla nostra comunità.







DON PEPPE DIANA



Don Giuseppe Diana fu ucciso dalla camorra il 19 marzo 1994 nella sua chiesa, mentre si accingeva a celebrare messa. La sua morte non è stata solo la scomparsa di una persona vitale, di un capo scout energico, di un insegnante generoso, di un testimone d'impegno civile: uccidere un prete, ucciderlo nella sua Chiesa, ucciderlo mentre si accingeva a celebrare messa, è diventato l'emblema della vita, della fede, del culto violati nella loro sacralità. È stato il simbolo dell'apice cui può giungere la barbarie camorrista sui nostri territori. Il messaggio, l'impegno e il sacrificio di don Giuseppe Diana non possono essere dimenticati. Uno dei suoi testamenti spirituali è il documento contro la camorra "Per Amore del mio popolo", scritto nel 1991 insieme ai sacerdoti della Forania di Casal di Principe; un messaggio di rara intensità e, purtroppo, di grande attualità. Non dimenticare don Giuseppe Diana significa non solo ricordarlo per quello che era, ma soprattutto testimoniare quotidianamente il suo messaggio d'impegno civile, di lotta alla criminalità organizzata, di costruzione di giustizia sociale nelle comunità locali, d'amore per la propria terra. C'è ancora bisogno di amare la nostra terra ed il nostro popolo. C'è ancora bisogno di non dimenticare il messaggio, l'impegno e il sacrificio di don Giuseppe Diana. Un prete in terra di camorra - Don Peppe visse negli anni del dominio assoluto della camorra

Vi scrive Marisa Diana...

Carissimi coccinelle e lupetti vi scrive Marisa Diana sorella di don Giuseppe Diana un sacerdote scout che il 19 marzo 1994 è stato barbaramente assassinato, mentre si accingeva a celebrare la Santa Messa nel giorno del suo onomastico nella parrocchia di San Nicola in Casal di Principe. Io credo che sicuramente conoscete la sua vita e le sue idee perché vi sarà stato raccontato dai vostri capi. Ouello che vi chiedo è di continuare a far conoscere a tutti quelli che passano per questa terra soprattutto ai ragazzi come voi il suo messaggio. Anche Don Peppe a suo tempo ha svolto attività e ha formato ragazzi regalando loro insegnamenti proficui e consigli validi per la loro formazione. Spero tanto che il sacrificio di mio fratello servirà a tutti per crescere con principi sani privi di ogni forma di illegalità e prevaricazione. Vi abbraccio calorosamente e vi porto nel mio cuore

Marisa Diana







casalese. Spietati e sanguinari, gli uomini del clan controllavano non solo i traffici illeciti, si erano ma infiltrati negli enti locali e gestivano fette rilevanti d'economia legale, tanto da divenire "camorra imprenditrice". questo clima, "per

amore del suo popolo" don Peppe Diana aveva incitato i concittadini a non tacere, a dire baste ed a pretendere un cambiamento... Il barbaro omicidio, dicono gli atti processuali, maturò in momento di crisi della camorra casalese. In un periodo di faida interna per l'egemonia dei traffici illeciti, una fazione del clan, in lotta contro l'altra, ordinò l'assassinio di don Peppe, personaggio molto esposto sul fronte antimafia, per far intervenire la repressione dello Stato contro la banda che ormai aveva vinto la guerra per il controllo del territorio...

L'omicidio in sacrestia:

I suoi killer non scelsero una data a caso. Il giorno del suo onomastico, il 19 marzo del 1994. Mattina prestissimo. Don Peppino non si era ancora vestito con gli abiti talari. Stava nella sala riunioni della chiesa, vicino allo studio. Non era immediatamente riconoscibile. "Chi è don Peppino?" "Sono io ..." L'ultima risposta. Cinque colpi che rimbombarono nelle navate, due pallottole lo colpirono al volto, le altre bucarono la testa, il collo e una mano. Avevano mirato alla faccia, i colpi l'avevano morso da vicino. Un'ogiva del proiettile gli era rimasta addosso, tra il giubbotto e il maglione. Una pallottola gli aveva falciato il mazzo di chiavi agganciato ai pantaloni. Don Peppino si stava preparando per celebrare la prima messa. Aveva trentasei anni. (tratto da Gomorra di Roberto Saviano)



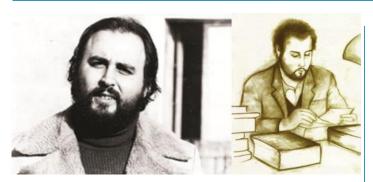
In onore di Don Peppe è stato creato un comitato che porta il suo nome e che si spende per mantenere viva la sua memoria e la memoria di tante vittime delle associazioni criminali. Vi è anche un luogo, dove la memoria di Don Peppe vive, **Casa Don Diana**, un posto di rivincita sociale che ospita anche scout!

http://www.dongiuseppediana.com





DOMENICO "MIMMO" BENEVENTANO



Mimmo Beneventano nato l'11 Luglio del 1948 a Petina (SA), un piccolo paese arroccato sui Monti Alburni, per esigenze del padre originario di Sasso di Castalda (PZ), si trasferisce prima a Teggiano e poi sempre in provincia di Salerno a Giffoni Valle Piana nel 1961. Nel 1964, la famiglia si trasferisce ad Ottaviano (NA), dove Mimmo dopo essersi laureato in Medicina e specializzato in Chirurgia, svolge la professione di medico e l'attività di chirurgo presso l'ospedale San Gennaro di Napoli

Come uomo e poi come medico agisce tra la gente non potendo ignorarne le sofferenze e le difficoltà e s'impegna nelle organizzazioni cattoliche, nei campi di lavoro locali ed internazionali, nel Belice del post-terremoto, col chiaro intento di portare aiuto ai più deboli e bisognosi. Non basta: avverte l'esigenza di caratterizzarsi in modo inequivocabile e

Io Urlo

Io lotto e mi ribello. Mi sono votato ad un suicidio sociale.

Non nella droga, come molti, troverò il rimedio per un mondo più giusto. Non parlo per me, son così poca cosa. Grido per coloro che non han più voce perché l'han persa urlando e piangendo o per quelli che han dimenticato di averla.

Urlo e mi strazio perché
nemmeno l'eco io sento.
Chiedo forse l'impossibile e
la grandezza di questo ideale
spegne a poco a poco
tutto il mio vigore.
Nessuno lasci il suo posto
per ascoltare il mio canto del cigno:
a nessuno voglio sottrarre tempo.
Fate solo un cenno con gli occhi:
mi sentirò più forte
e non soltanto illuso.

definitivo per il superamento delle diseguaglianze in un disegno altruistico e libero si candida e viene eletto consigliere comunale nelle liste del Partito Comunista Italiano ad Ottaviano nel maggio del 1975. Viene rieletto nelle successive elezioni nel giugno '80. La sua attività di consigliere è precisa e intensa: sfida con le sole armi dell'intelligenza, della cultura e della parola l'arroganza della camorra e l'acquiescenza della politica; denuncia il clima di intimidazioni e sopraffazioni ed ostacola i piani criminali di arricchimenti illeciti e di speculazioni al territorio. La sua vita generosa e piena viene stroncata in un agguato camorristico il 7 Novembre 1980 ad Ottaviano. La sua voce limpida viene zittita per sempre dalla manovalanza prezzolata agli ordini di potentati di malaffare minacciati dalle parole libere e forti di legalità e giustizia. In una bara bianca, secondo la tradizione lucana che prevede per le vittime innocenti la bara dal colore puro, Mimmo è sepolto a Sasso, esaudendo un desiderio espresso in una





sua poesia.

Il processo di I grado, avviato nell'86 si conclude con la sentenza di ergastolo per Raffaele Cutolo e altri sei imputati; nel processo d'appello gli ergastoli saranno cancellati con la formula dubitativa. Nel 2012 il Ministero dell'Interno riconosce Mimmo vittima della criminalità mafiosa sulla base della sentenza dell'87 che lo definiva "...persona impegnata...imbattibile contro la violenza camorristica" Nell'89, nasce ad Ottaviano il Circolo di Legambiente intitolato a Mimmo per continuare le sue battaglie contro le aggressioni al patrimonio naturale e culturale e per sviluppare e sostenere comportamenti civili e una reale coscienza ambientalista. Nel Novembre 2012, viene costituita la Fondazione Mimmo Beneventano per mantenere viva la memoria, i principi e la tragica ed ingiusta uccisione. In ricordo di Mimmo, ogni anno la Fondazione istituisce un concorso di poesie elargendo borse di studio ad alunni delle scuole primarie e secondarie di I grado situate nei comuni di Petina, Ottaviano e Sasso di Castalda.

Dopo la sua morte e per ricordare il suo operato è stato inaugurato il Circolo Legambiente "Mimmo Beneventano" ad Ottaviano che fa attività nel castello che fu di Cutolo, uno dei mandati del suo omicidio, inoltre gli è stata intitolata una scuola.





ANTONIO ESPOSITO FERRAIOLI



Antonio Esposito Ferraioli, Tonino, era un giovane cuoco che lavorava alla mensa dello stabilimento paganese della FATME, azienda leader nel settore dell'elettronica. In quegli anni la passione per l'impegno sociale avuta fin da giovanissimo con gli scout si era trasformata in fervore politico con l'iscrizione al Pci e alla Cgil. In azienda era delegato sindacale. Amava il suo lavoro, scrupoloso nel preparare i pasti per i colleghi operai e per i loro figli, ospitati nell'asilo nido dello stabilimento.

Vi scrive Mario Esposito Ferraioli...

L'incontro con una storia è sempre un viaggio, una consegna; comincia a scoprire cose di una persona che non conosci. Certi ricordi non si cancellano e perderlo (mio fratello) mi ha fatto capire quanto gli volessi bene.



Tutto inizia una mattina in un cortile di Via Barbazzano, a Pagani (SA). E' il 25 Aprile 1951 viene alla luce un bimbo a cui viene dato il nome di Antonio (Tonino). È il quarto di cinque figli, io Mario nacqui due anni dopo. Una famiglia semplice, genitori onesti lavoratori in una fabbrica conserviera. Erano gli anni 50, tempi difficili (poco lavoro e tante bocche da

sfamare); ma si tirava avanti con onestà, passano gli anni e fu festa insieme il

giorno della prima comunione, Tonino era un ragazzo meraviglioso, dai modi gentili, generoso e disponibile con tutti. Verso i 13 anni inizia a fare le sue scelte, vuole fare lo Scout e diventare cuoco. Io volevo sempre imitarlo e lo seguo negli Scout.

Nella sua tessera ASCI, che conservo gelosamente, c'è scritto Capo Squadriglia dei Castori 2 Agosto 1966.

Promessa 6 Gennaio 1967. Eravamo dei piccoli soldatini fieri e orgogliosi di quella divisa. Ricordo con gioia quei campi notturni sotto le stelle attorno ad un fuoco a cantare "O Vergine di Luce, Madre di noi Esploratori". Zaino, tenda e spirito di avventura in quantità.

Dopo alcuni anni il lavoro porta Tonino su e giù per l'Italia, diventa un bravo cuoco e nel suo cuore custodisce quel giuramento, quella promessa da Scout.



Un destino crudele lo porta a Pagani; un'azienda svedese, una fabbrica con mensa, cerca un cuoco responsabile per una cucina che doveva preparare ogni giorno settecento pasti per gli operai.





Tonino era felice. Tornava al suo paese, c'era la sua famiglia. I suoi amici e la sua ragazza Rosangela. Si lancia in questa nuova avventura, passano i giorni i mesi e gli anni.

Poi all'improvviso Tonino diventa sempre più taciturno. Aveva scoperto che in quella cucina arrivava carne avariata e senza i dovuti controlli. Tacere, far finta di non vedere significa condividere, essere complici. Tonino non poteva perdere la fiducia di tutti quegli operai che credevano nella sua onestà (lo scout considera suo onore meritare fiducia). Inizia uno scontro tra giganti. Minacce, intimidazioni, la posta in gioco era alta e alla fine una notte, il 30 Agosto 1978, l'omicidio a Pagani. Tonino aveva 27 anni, sono stati anni tremendi, dolorosi anni vissuti accanto a mia madre. Dovevo riempire un vuoto, quello lasciato da Tonino.



L'incontro con Libera di Don Luigi Ciotti mi ha dato la forza ed il coraggio di prendere in mano la mia vita. Dovevo dare un seguito, far conoscere la storia di un giovane Scout, cuoco, sindacalista della CGIL. Solo quando ho iniziato a raccontare la sua storia mi sono reso conto che poteva aiutare tanti giovani e soprattutto me a guarire.

Ogni storia che sopravvive al passato diventa preziosa perché è una vittoria sul tempo che logora, appassisce, cancella, dimentica, uccide. Oggi c'è una scuola Alberghiera a Napoli che porta il suo nome. Una rassegna dell'istituto Alberghiero di Pagani ogni anno lo ricorda. All'università di Fisciano, nel giardino della legalità Falcone e Borsellino, un albero di ulivo porta il suo nome e da poco è nata la Masseria "Antonio Esposito Ferraioli" su un bene confiscato alla mafia ad Afragola. Sono realtà meravigliose per seminare e raccogliere frutti che profumano di legalità, attraverso voi giovani.



Attraverso voi giovani i valori hanno ancora un peso nella vita, e dove esistono fanno la differenza. Sono i dettagli quotidiani che dicono e parlano di noi. Ricordo che da Scout, quando si andava su per i monti, se qualcuno era in difficoltà c'era sempre pronto qualcun altro a dargli una mano. Se oggi siamo insieme noi familiari di vittime di mafia e voi AGESCI è perché qualcuno che ci vuole bene (don Luigi Ciotti) ci ha preso per mano dicendoci "Alzatevi, non perdete la speranza. Bisogna annodare le nostre storia, formare una cordata per scalare e affrontare le difficoltà della vita." Camminare in montagna, sentirsi l'aria addosso lungo i sentieri della memoria, dove sono nascosti tanti paesaggi segreti nelle nostre storie. Basta

conoscerle, seguire le tracce e ti cambiano la vita.

La vostra ricchezza è la vostra giovane età, non bruciatela e non buttatela via.

La lotta alla mafia inizia con piccoli gesti, ascoltati i vostri genitori, i vostri insegnanti, i vostri capi e rispettate i vostri amici specialmente chi è meno fortunato di voi. La rassegnazione spegne la vita, la luce della speranza è dentro di voi. Accendetela e tenetela viva con l'impegno, con la testimonianza di valori e con la memoria. Ognuno di noi deve impegnarsi molto per conquistare ciò che desidera, ma la vera vittoria è quando lasci un segno bello negli altri.

Il mio augurio sincero è che possiate riuscirci sempre!

Un affettuoso abbraccio, Mario Esposito Ferraioli, Scout sempre e per sempre.





CHECK-LIST

		Punti Forti	Punti Deboli	Riscontro L/C	Note
F.1	Lancio				
F.2	Scoperta delle 3 personalità				
F.3	Lavoro sulla personalità locale				
F.4	Grande Gioco				
F.5	Scrittura articolo e invio lavoro				
Fede	Proposta di Catechesi				