

# GIUNGLA SELVAGGIA

## CON GLI ANIMATORI



Vogliamo presentare due attività da poter fare con gli animatori per vivere appieno quest'area tematica che, come spesso ci viene mostrato dalla letteratura, dai documentari e dai film, può suscitare diversi spunti di riflessione. Trovare la giungla nel nostro territorio non è facile, ma possiamo vivere delle esperienze simili: le due attività proposte in esterna sono una prova di orienteering oppure una gita al parco avventura.

Per la prova di orienteering suggeriamo di dotare i ragazzi di un kit "sopravvivenza" (zaino con borraccia, barrette energetiche, torce, mappa, bussola,...) e proporgli un percorso in cui affronteranno delle prove. Per ricreare l'ambiente della giungla in oratorio, invece, si può organizzare un gioco ambientato negli Hunger Games: i ragazzi vengono divisi in gruppi e ogni gruppo - dotato sempre di un kit - ha il compito di riuscire a "sopravvivere".

Al termine dell'attività si può aggiungere una parte più riflessiva per ragionare sulle emozioni che si provano di fronte alle fatiche e sul rapporto che abbiamo con le persone al nostro fianco nei momenti di difficoltà. Possiamo chiedere loro: "Cosa fai quando ti trovi in difficoltà? A chi ti affidi? Quando, nella tua vita, ti sembra di vivere nella giungla?".

### Contenuti generali:

- Come gestiamo gli imprevisti? Ci agitiamo? Ci sentiamo disorientati? Abbiamo coraggio da vendere? La Giungla è un ambiente pericoloso e ostile, ricco di "sorprese". Come reagiamo di fronte a queste situazioni?

Non è facile essere forti. Spesso serve una buona dose di coraggio. È bene sapere ed essere coscienti delle nostre modalità di reazione all'imprevisto, al disorientamento, alla difficoltà. In questo modo, conoscendoci a fondo, saremo preparati a ciò che ci aspetta (alle nostre reazioni) e potremo imparare a domandare aiuto, ad appoggiarci a qualcuno, quando ne riconosceremo il bisogno.

- Per poter essere pronti ad affrontare i "momenti di giungla", momenti di imprevisti, bisogna arrivare preparati, con i giusti strumenti che ci permettano di non trovarci bloccati dall'agitazione. Questo significa che è necessario capire quali siano gli strumenti e le persone che ci possono aiutare; questo passaggio è indispensabile e richiede voglia di mettersi in gioco e capacità di ritagliare dei momenti per riflettere su cosa e chi ci può essere da sostegno e di aiuto in situazioni difficoltose.

# GIUNGLA SELVAGGIA

## ATTIVITÀ ESTERNA ORIENTEERING



Trovare la giungla nel nostro territorio non è facile, ma possiamo vivere delle esperienze simili: prove di orienteering o parchi avventura.

### Dove

Per svolgere la prova di orienteering non indichiamo luoghi precisi. Si potrà fare in qualsiasi bosco, prato, spazio aperto sia di conoscenza di ogni singolo gruppo di educatori. L'importante è che sia un luogo (oppure si possono anche sfruttare più luoghi in contemporanea, magari collegati tra loro, come per esempio un prato vicino a cui c'è anche un bosco) in cui doversi orientare e in cui poter svolgere un percorso che porti da un punto di partenza ad un punto di arrivo che non deve essere visibile all'inizio del percorso (quindi il punto di arrivo deve essere abbastanza lontano da quello di partenza oppure il percorso deve essere abbastanza lungo).

### Scopo

Vivere il doversi orientare su un percorso mai visto e in un luogo non conosciuto. Dover reagire a probabili imprevisti (che si possono inserire con delle prove lungo il percorso). Trovare il coraggio di affrontare situazioni di incertezza e farlo in gruppo, lasciandosi guidare vicendevolmente dagli altri.

### Svolgimento

Per svolgere la prova di orienteering lasciamo aperta l'organizzazione e spazio alla fantasia degli educatori sulla base del luogo che viene scelto per l'attività. Diamo però alcune indicazioni e suggerimenti generali che possono essere applicabili ad ogni luogo e che possono essere sviluppati e modificati a piacimento.

Suggeriamo di dividere i ragazzi in piccoli gruppi e dotare ognuno di un kit "sopravvivenza" (zaino con borraccia, barrette energetiche, torce, mappa, bussola,...). Gli si proporrà un percorso in cui affronteranno delle prove, oppure in cui dovranno trovare dei punti specifici in cui sono nascosti oggetti. Per andare da una prova all'altra, possono essere date delle coordinate del luogo oppure un percorso sulla cartina; ci si può basare sulla geografia fisica del luogo, sulle altimetrie, su entità (alberi, cartelli...) presenti. Si possono anche utilizzare delle foto prese da Google maps.



# GIUNGLA SELVAGGIA

Lungo le varie posizioni del percorso si possono inserire delle prove, degli oggetti da cercare, delle cose da raccogliere (senza violare la natura del luogo stesso) o si può chiedere di fare foto di determinate posizioni. I ragazzi dovranno, avendo a disposizione kit e indicazioni e lavorando insieme, arrivare alla fine del percorso o uscire dal luogo (ad esempio il bosco), passando attraverso ognuna delle tappe fissate, nel minor tempo possibile.



## Varianti

Una possibilità, diversa da quella dell'orienteeering, che punta maggiormente su imprese fisiche e prove di coraggio rispetto al sentirsi disorientati è quella del parco avventura. Di seguito ne proponiamo alcuni, ma sottolineiamo come ce ne siano molti in tutto il territorio della Lombardia e delle regioni vicine.

- Tree experience, parco di Rescaldina, Milano.
- Fly-emotion ad Albaredo per San Marco, Sondrio.
- Jungle raider park, Civenna, Como.
- Larix park, Livigno, Sondrio.
- Parco avventura Resinelli, Piani Resinelli, Lecco.
- Adamello adventure park, Vezza d'Oglio, Brescia

Al termine del gioco, durante la stessa giornata o in un altro momento pensato ad hoc, si può aggiungere una parte più riflessiva che permetta di ragionare sulla preparazione ai "momenti di giungla", sulle emozioni che si provano di fronte alle fatiche e sul rapporto con le persone che abbiamo al nostro fianco nei momenti di difficoltà.

Alcuni esempi di domande da porre ai ragazzi sono:

- Cosa fai quando ti trovi in difficoltà? A chi ti affidi?
- Agisci d'impulso oppure resti passivo?
- Hai paura di fallire o sei sicuro di riuscire sempre ad ottenere i risultati?
- Quando, nella tua vita, ti sembra/ti è sembrato di vivere nella giungla?

# GIUNGLA SELVAGGIA

## ATTIVITÀ IN ORATORIO HUNGER GAMES



Se non si ha la possibilità di organizzare una uscita in esterna si può ricreare l'ambiente della giungla in oratorio, attraverso un gioco a stand ambientato a tema Hunger Games.

### Scopo

Vivere un'esperienza in cui è richiesto di sopravvivere all'interno della giungla. Imparare a gestire gli strumenti che ci vengono affidati e le emozioni che scaturisce in noi la possibilità che siano presenti imprevisti e difficoltà che ci tolgono degli oggetti o delle forze importanti.

### Svolgimento

I ragazzi vengono divisi in gruppi e ogni gruppo - dotato di un kit di sopravvivenza con il necessario per affrontare la giungla - ha il compito di superare tutte le prove e riuscire a "sopravvivere". Il kit può essere composto da oggetti reali e completato da carte che rappresentano altri strumenti utili al gioco e non reperibili materialmente (carta fune, carta coltello, carta legna). I ragazzi dovranno sopravvivere affrontando una serie di prove a stand e cercando di arrivare alla conclusione del gioco con ancora a disposizione gli strumenti fondamentali per la sopravvivenza. A pari numero di strumenti fondamentali vince la squadra che ha un numero maggiore di strumenti secondari.

Inseriamo di seguito un esempio di kit di sopravvivenza (con rispettivi strumenti fondamentali e strumenti invece più secondari):

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| - Acqua (fondamentale)                  | - Occhiali da sole (secondari) |
| - Cibo (fondamentale)                   | - Torcia (secondaria)          |
| - Cerotti (secondari)                   | - Bussola (secondaria)         |
| - Coltello (secondario)                 | - Mappa (fondamentale)         |
| - Scarponi (fondamentali)               | - ...                          |
| - Indumenti impermeabili (fondamentali) |                                |

Chi organizza il gioco può scegliere di inserire nel kit gli strumenti che preferisce, di rendere fondamentali o secondari quelli che vuole.



# GIUNGLA SELVAGGIA

Le prove che i ragazzi svolgeranno potranno togliere o dare strumenti (sia fondamentali che secondari) dal kit: se la prova viene superata si può aggiungere uno strumento, al contrario se non viene superata uno strumento viene tolto. Gli strumenti persi nel corso del gioco possono sempre essere recuperati se si vincono delle prove.



Di seguito inseriamo alcuni esempi di prove: situazioni da superare per cui i ragazzi dovranno recuperare degli oggetti all'interno dell'oratorio:

- All'improvviso siete stati assaliti da un gruppo di scimmie; il vostro amico è ferito. Trova l'occorrente per medicarlo in meno di un minuto.
- Le vostre scorte di cibo sono esaurite. Recuperate del cibo prima che suoni il timer (impostato dall'educatore).

Missioni da compiere:

- Riportate il peluche (o l'oggetto) alla sua tana (viene fatto vedere il luogo dell'oratorio in cui bisogna riportare l'oggetto) entro 40 secondi e fategli una foto una volta arrivati a destinazione: mandate subito la foto fatta all'educatore che controllerà così il tempo.
- Girare per la giungla e fare foto specifiche ad alcuni punti di interesse in un tempo massimo di 4 minuti.
- Scoprire dove si trova un oggetto (o una persona, l'educatore) in questo momento. Farlo in un tempo massimo di 5 minuti.

## Variante

Al termine del gioco, durante la stessa giornata o in un altro momento pensato ad hoc, si può aggiungere una parte più riflessiva che permetta di ragionare sulla preparazione ai "momenti di giungla", sulle emozioni che si provano di fronte alle fatiche e sul rapporto con le persone che abbiamo al nostro fianco nei momenti di difficoltà.

Alcuni esempi di domande da porre ai ragazzi sono:

- Cosa fai quando ti trovi in difficoltà? A chi ti affidi?
- Agisci d'impulso oppure resti passivo?
- Hai paura di fallire o sei sicuro di riuscire sempre ad ottenere i risultati?
- Quando, nella tua vita, ti sembra/ti è sembrato di vivere nella giungla?