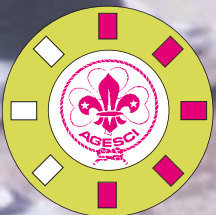


# SCOUT

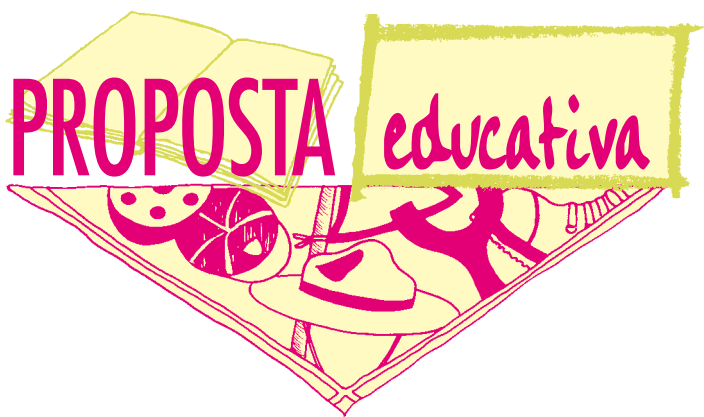
**PROPOSTA** educativa



**PROPOSTA  
EDUCATIVA**



Anno XXIX - n. 15  
19 maggio 2003 - Settimanale  
Spedizione periodica in abbonamento postale legge 662/96 art. 2  
comma 20/c - Poste Italiane  
DCO/DC - BO



# Sommario



EDITORIALE	Come l'aria	Stefano Costa	3
GIOCO	Lo Scout: Homo ludens	Roberto Farné	4
	La rivincita del pongo	Mattia Cecchini	7
	Il volo del tordo: la vita scout è un gioco?	Edo Martinelli	9
	Vasi pieni: le attenzioni pedagogiche	Paolo Martari, Anna Sometti	11
	Spazio e tempo, diritti del gioco	Paola Incerti	13
	Giochi di Branca: L/C	Francesco Silipo, Davide Dellai	15
	Giochi di Branca: E/G	Mario Moioli	17
	Giochi di Branca: R/S	Francesco Maria Giuli, Betty Fraracci	19
	Giocare in Co. Ca.	Federico Toth	22
	Lupi e pecore	Sergio Bottiglioni	24
	Non di sola palla	Paola Incerti	25
	Una magia da conoscere	Graziella Landi	27
	Di' anche tu la tua		28
	Quante volte?	Cristina Graziani, Marco Linardi	30
	Gioco bagnato gioco fortunato	Marcella Siri	31
	BRANCA L/C	Tutto col gioco, niente per gioco	Massimo Bertoilucci
BRANCA E/G	Lo scouting	Cesare Perotta	33
BRANCA R/S	Vivere come Robinson?	Francesco Giuli	35
INTERNAZIONALE	Progetto Harambee	Alessandro Jedlowski	37
NAUTICI	Tutti in acqua "Fratelli della Costa"!	Fabio Bertoli	39
RECENSIONI			40
LAICI NELLA CHIESA	"Ecco la tua madre!"		44
POSTA			46

Comunicazioni, articoli, foto, disegni e materiali vanno inviati a: **Redazione SCOUT PROPOSTA EDUCATIVA**, c/o Agesci, via Rainaldi 2 - 40100 Bologna

Indirizzo e-mail: [pe@agesci.it](mailto:pe@agesci.it)

Capo redattore: Stefano Costa

**In redazione:** Sergio Bottiglioni, Mattia Cecchini, Davide Dellai, Federica Fasciolo, Elisabetta Fraracci, Paola Incerti, Graziella Landi, Maria Manaresi, Paolo Martari, Mario Moioli, Paolo Natali, Francesco Silipo, Federico Toth, Marco Zampese.

**Grafica:** Giovanna Mathis e Gigi Marchitelli

# Come l'aria

*Con il gioco, in particolare il gioco simbolico, il bambino matura competenze cognitive, affettive e sociali.*

*Attraverso il gioco, infatti, il bambino mette alla prova emozioni e sentimenti allenandosi ad affrontare la realtà in modo mediato (aspetto simulativo del gioco).*

Il gioco è un'attività/azione in cui si prova per il futuro, per esempio, per quanto riguarda i comportamenti e i ruoli legati alla differenza di sesso: le ragazze e i ragazzi trovano nel gioco gli spazi liberi per la formazione della propria specifica identità di genere.

È il modo naturale del bambino di conoscere il mondo, uno strumento di mediazione e di comunicazione fra il bambino e l'ambiente che gli sta di fronte nelle sue varie dimensioni.

Per il bambino il gioco è fondamentale per svilupparsi, potremmo dire che è come "l'aria che respiriamo" per la nostra personalità: immaginazione, identificazione, sperimentazione, competizione, aggressività sono elementi fondamentali di una funzione mentale che permette al bambino ed al ragazzino di comportarsi "come se", ipotizzando emozioni, reazioni e conseguenze di diverse situazioni immaginarie e imparando a riconoscere e gestire queste emozioni. Questo aspetto del funzionamento mentale, l'essere in grado di ragionare su noi e sugli altri "come se" è indispensabile per una crescita sana ed equilibrata: l'assenza di questa capacità è alla base di diversi disturbi psichici.

Anche dal punto di vista intellettuale, secondo Piaget e i diversi autori che si sono occupati di questi aspetti, il gioco ha una funzione determinante perché consente di sperimentare, consente di sbagliare senza importanti conseguenze, consente di riprovare, si può fare in autonomia e si può fare assieme agli altri, grandi e piccoli...tutte funzioni su cui è importante riflettere quando si vuole proporre un gioco.

Tantissimi autori si sono occupati del gioco e dell'importanza che esso ha nello sviluppo umano: Caillois nel 1958 ha studiato alcuni "ingredienti" che sarebbero sempre presenti nel gioco: agonistica (la competizione), la fortuna, pantomima (illusione, finzione), il terrore (la vertigine, lo spasmo); questi elementi diversamente miscelati fra loro comporrebbero i diversi tipi di gioco.

Dal punto di vista psicologico Freud ha visto nel gioco l'importante aspetto di scarica dell'ansia e Winnicott di spazio transizionale: uno spazio illusorio che si pone a ponte fra il mondo interno del bambino e quello esterno.



Stefano Costa

In ultimo non si deve scordare che il gioco è importante in ogni età perché anche o soprattutto da adulti consente una "regressione controllata" che aiuta a rilassarsi e conserva gli ingredienti di finzione e mediazione con la realtà che sono spesso necessari quando vogliamo provare a cambiare la nostra opinione, i nostri atteggiamenti o quando vogliamo, appunto, mettere in gioco le nostre emozioni.

Per tutti questi motivi, come ci descrive bene l'esperto, il Prof. Farnè, docente di psicologia del gioco e dello sport, a cui abbiamo chiesto un contributo, il gioco è da sempre presente nella vita dell'uomo.

Nello scautismo in particolare, forse più che in ogni altro metodo pedagogico, troviamo un sapiente ed efficace equilibrio fra divertimento ed acquisizioni, fra sviluppo dell'autonomia, crescita e gioia, equilibrio che, mentre lo offriamo ai nostri ragazzi, diviene anche per noi adulti un modo di vedere e di affrontare le cose della vita.

E siccome giocare è importante ed è necessario farlo bene, per divertirsi e per sviluppare qualità presenti in noi e nei nostri ragazzi, abbiamo voluto riflettere su quali possono essere alcune attenzioni pedagogiche generali e particolari per le diverse branche ed abbiamo voluto offrirvi diverse idee e spunti di giochi con cui ridere e crescere assieme: buon divertimento! 🌟





# Lo Scout: Homo ludens

Roberto Farné  
Docente di Pedagogia del gioco e  
dello sport  
Facoltà di Scienze motorie  
Università di Bologna

**J**ohan Huizinga, nelle ultime pagine del suo famoso libro *Homo ludens*, tira le fila delle analisi svolte nei vari capitoli a proposito dei molteplici aspetti del gioco, visto come una sorta di trama con la quale è intessuta la nostra civiltà fin dalle sue origini. Egli mette in evidenza, alla fine, l'elemento ludico presente nella cultura e nella società odierna, quella ovviamente riferita al suo tempo, tenuto conto che il libro uscì in prima edizione ad Amsterdam nel 1939. La sua tesi è che, se lo "spirito del gioco" con le sue regole e il suo fair play, si mantiene come un tratto significativo dell'esperienza umana, allora non è solo l'attività ludica in sé a mantenere la sua vitalità e la sua funzione autentica nella vita di ogni soggetto, ma è la stessa Civiltà ad esprimere i suoi caratteri migliori e a non rischiare la decadenza e la corruzione.

Qui l'analisi di Huizinga diventa stringente e si sofferma in particolare su due aspetti: il primo riguarda lo sport divenuto professionistico e la sua organizzazione moderna per cui: "pur essendo importantissimo per partecipanti e spettatori, esso rimane una funzione sterile in cui è morto in gran parte il tradizionale fattore ludico". In tale contesto, afferma lo storico olandese, lo sport avrebbe perduto la sua originaria disposizione ludica, caricandosi di una serietà che lo rende socialmente importante per gli spettatori e per gli interessi che coinvolge. Avendo seguito passo passo la rigorosa analisi che Huizinga ha condotto sulla ricerca della originaria identità del gioco e della funzione determinante che ha svolto per lo sviluppo dell'uomo (*Homo ludens* oltre che *faber*) e della sua cultura, c'era da aspettarsi che la sua riflessione sui caratteri più appariscenti dello sport moderno assumesse il tono della critica radicale.

Ma non è tanto su questo aspetto (indubbiamente rilevante e che stimolerebbe ulteriori riflessioni...) che intendo soffermare la mia attenzione, quanto sul secondo punto su cui Huizinga si sofferma: quello più direttamente pedagogico e politico. Qui egli afferma che "Volendo infine determinare la qualità ludica nella vita sociale odierna in generale, inclusa la vita politica, allora conviene prima distinguere bene due possibilità. Anzitutto le forme ludiche si possono trovare applicate più o meno coscientemente per nascondere qualche disegno sociale

o politico. In tal caso non si tratta dell'eterno elemento di gioco della cultura, come noi cercammo di determinarlo in queste pagine, ma di gioco falso. E in secondo luogo è possibile che, incontrando fenomeni aventi a prima vista un'apparenza ludica, ci si metta sulla falsa strada".

Queste due considerazioni - in realtà l'una è il risvolto dell'altra - portano Huizinga a mettere l'accento su un concetto che, a suo avviso, le identifica in maniera calzante: quello di "puerilismo" o di "infantilismo", precisando subito che "dire infantilismo e dire gioco non è la stessa cosa". Che cosa intende precisamente Huizinga con questo termine? Egli afferma che possiamo riconoscere l'infantilismo in una serie di atteggiamenti nei quali si esprime il bisogno reiterato e incontenibile di "svago banale, la tendenza alla sensazione volgare, all'esibizione di massa". **L'infantilismo non caratterizza il gioco infantile nelle sue espressioni normali e autentiche; il bambino che gioca non è puerile**, afferma Huizinga, ma può diventarlo quando, per esempio, il suo gioco lo annoia oppure non trova un'attività che lo coinvolge e lo interessa e allora il "gioco" diventa banalmente ripetitivo, insignificante, a volte distruttivo.

L'infantilismo si identifica quindi come una sorta di degenerazione dell'atteggiamento infantile, che ha nel gioco il campo d'esperienza più significativo; in altri termini, è vero che **l'adulto quando gioca "ritorna bambino", ma nel**



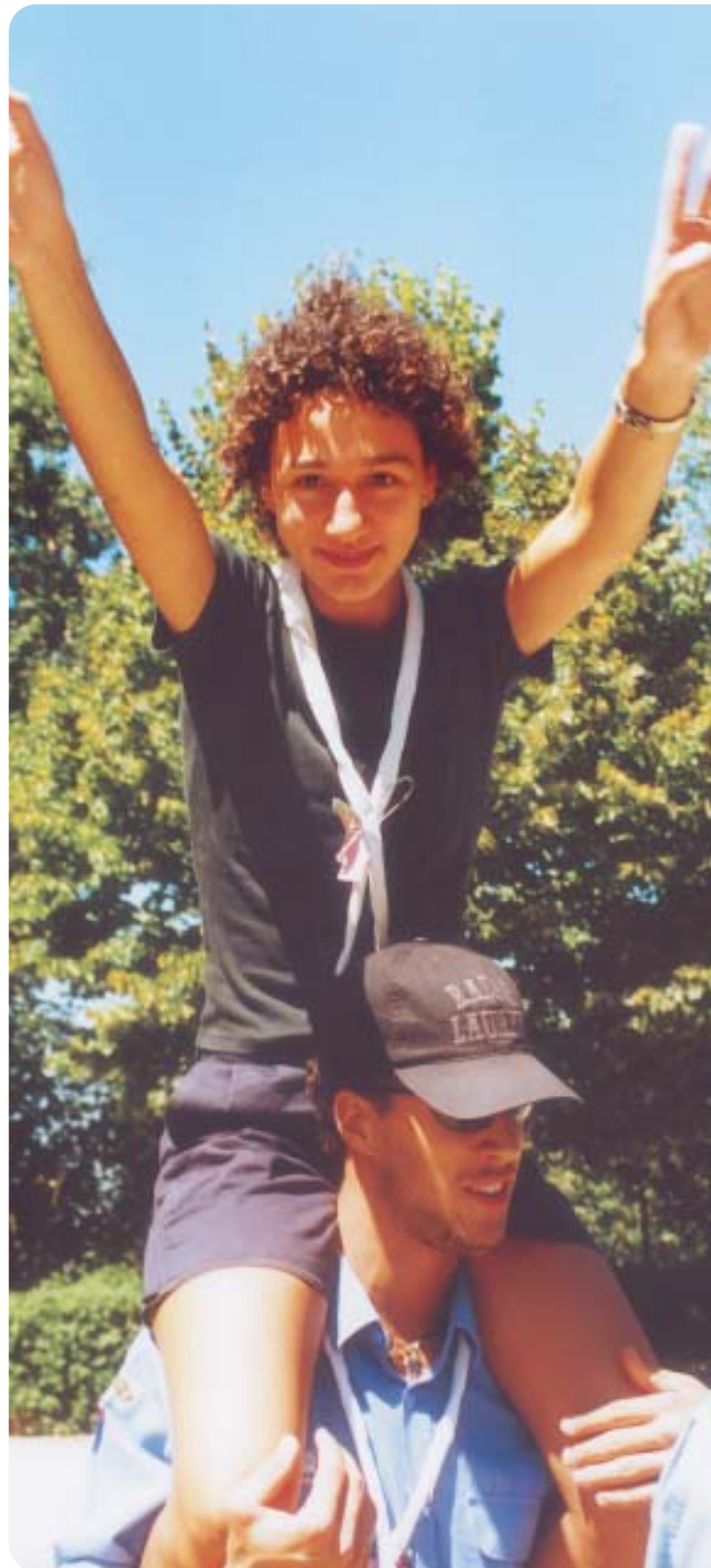
sensu che è in grado di recuperare e mantenere vivo quel senso e quella disponibilità al gioco che sono originariamente dell'infanzia e che, se nel corso dell'educazione e dello sviluppo del soggetto non vengono repressi, possono crescere e maturare mantenendo la loro vitalità. **Più frequentemente del bambino, è l'adulto ad essere puerile, poiché da una parte non sa più "stare al gioco" e i suoi comportamenti si fanno o esageratamente seri o esageratamente frivoli;** dall'altra si atteggia in maniera infantile assumendo del gioco i tratti più esteriori, i caratteri apparenti, usandoli come una sorta di rivestimento del proprio stile di vita.

La descrizione di Huizinga è sufficientemente chiara e allusiva in proposito quando, nel delineare alcuni segni che identificano il puerilismo, vi colloca "il vivo spirito da circolo col suo annesso di distintivi visibili, gesti formali e convenzionali, suoni di riconoscimento e di annunzio (...), movimenti al passo e in ordine di marcia, ecc.", ma anche, e in maniera più profonda **"la mancanza del senso umoristico, il riscaldarsi per una parola di negazione o di acconsentimento, il pronto sospetto di cattiveria negli 'altri', e l'intolleranza verso ogni 'altra' opinione,** l'esagerare in forma smisurata nella lode o nel biasimo, la recettività per ogni illusione che lusinghi l'amor proprio o la coscienza professionale".

Johan Huizinga era olandese e, come si è detto all'inizio, pubblicò questo libro alla fine degli anni trenta; non è difficile cogliere nella sua descrizione del puerilismo alcuni dei caratteri che segnavano in maniera inquietante i regimi totalitari europei, che egli doveva conoscere anche se non ne fa esplicita menzione. Huizinga aveva colto assai bene il senso della fine di ogni gioco che si era già in parte realizzata nei Paesi governati da dittature liberticide che di lì a poco avrebbe portato l'Europa verso l'inciviltà e la disumanità della guerra e dell'olocausto.

È a questo punto che egli colloca una breve e quanto mai significativa riflessione sullo scautismo che, proprio per i suoi caratteri esterni, poteva facilmente apparire come un esempio di quel puerilismo. **A Lord Baden Powell, afferma Huizinga, va il merito "di aver capito per primo la forza sociale degli adolescenti organizzati e di averla convertita in quella sua stupenda creazione dei Giovani Esploratori".** E prosegue: "Qui non è il caso di parlare di puerilismo perché **si tratta di un gioco educativo di non ancora adulti, adattato con talento eccezionale alle tendenze e alle abitudini di quella età, di cui sa usare con effetto utile.** (L'organizzazione degli esploratori si chiama pur sempre gioco)".

Non era la prima volta che lo scautismo veniva difeso sulla base di argomentazioni e di riflessioni culturali e scientifiche; circa dieci anni prima, nel 1926, Pierre Bovet, tra i fondatori







## G i o c o G i o c o



del famoso “Bureau International de l’Education” di Ginevra, scriveva il saggio *Le génie de Baden Powell: ce qu’il faut voir dans le scoutisme*. Si trattava della prima rigorosa trattazione sul piano psico-pedagogico del metodo scout, di cui Bovet metteva in evidenza l’orientamento verso l’educazione alla pace attraverso la valorizzazione dei suoi dispositivi, soprattutto l’elaborazione in forme ludiche della combattività infantile e dello spirito d’avventura, il senso di responsabilità, l’importante connubio di immaginazione e riflessione ecc.

Huizinga vuole evitare l’equivoco (durato a lungo in verità, seppure in termini via via meno ideologicamente marcati) di una banale assimilazione dello scautismo alle forme militariste e bellicose delle organizzazioni giovanili che costituivano una sorta di emblema pedagogico degli stati totalitari in Europa e che, a prima vista, potevano riecheggiare alcune forme dello scautismo. In altri termini, Huizinga utilizza lo scautismo come esempio calzante per spiegare il suo concetto di “puerilismo”: mentre da una parte abbiamo una **organizzazione che si fonda sui principi e sui caratteri tipici del gioco, e dove si esprime in maniera emblematica la ricerca di equilibrio fra la libertà e la regola, fra la soggettività e la socialità**; dall’altra, le organizzazioni giovanili del fascismo e del nazismo, come di Paesi a dittatura comunista utilizzavano alcuni dispositivi esteriori tipici anche dello scautismo, ma l’intenzionalità pedagogica che li governava era di segno completamente diverso.

Qui occorre introdurre la **differenza fra gioco e addestramento**: questo può anche esprimersi attraverso forme ludiche che rendono “piacevoli” o che mascherano di gioco determinate attività, che si configurano però in maniera più o meno evidente come *esercizi* il cui fine è l’apprendimento da parte dell’individuo di abilità, l’assunzione di determinati modelli di comportamento, il tutto in un sistema caratterizzato più da rapporti di dipendenza che dallo sviluppo di autonomia per il soggetto. I bambini inquadrati nei “Balilla”, nelle “Hitler Jugend” o nei sovietici “Pionieri”, erano guidati da una intenzionalità pedagogica che, attraverso vari dispositivi anche di tipo ludico, in realtà li addestrava alla militarizzazione e li educava ad una visione del mondo ideologicamente autocentrata.

È questo il gioco che chiude gli orizzonti all’infanzia anziché aprirli, come invece si propone la pedagogia scout; ed è qui che l’*infantilismo* denunciato da Huizinga mette in evidenza, ancora oggi, tutta la sua pericolosità educativa: in una società come la nostra, dove tutto ci viene mostrato attraverso i segni esteriori della ludicità e del piacere, del divertimento facile e del tutto-è-gioco, si opera il più colossale asservimento del gioco a logiche e ad interessi che sono estranei ai suoi significati originari. L’infantilismo è l’alienazione del gioco.





# La rivincita del pongo

## Il gioco oggi

“Dritti, su per la collina. Niente curve. È vietato stare uno dietro all’altro. È vietato fermarsi. Chi arriva ultimo paga penitenza”.

Mattia Cecchini

*Regole per la gara di scalata delle collina di grano da*

*“Io non ho paura” – Nicolò Ammaniti*

C’è qualcosa di magico e bellissimo quando (a un campo o in uscita) viene sguinzagliato un branco di Lupetti. Succede sempre, è immancabile, eppure non finisce di stupire e sorprendere. Succede che non si fermano, si mettono a giocare da soli a qualcosa, purchè sia un gioco (al massimo ti chiedono una palla): perchè è la cosa più naturale del mondo, è un istinto meraviglioso che scatta quando un adulto concede il “rompete le righe” e qualche minuto di libertà. Allora diventa bello osservare quel modo leggero che hanno di entrare in una dimensione fantastica, piena di avventure e inventiva, il mondo del gioco e del giocare e fare esperienze davvero a misura di bambino. È come restituirli al loro

habitat, mentre per un adulto questo appare spesso più come un ripiegamento faticoso o imbarazzante.

Eppure li guardi e quasi li invidi per **quanto poco basta per divertirsi**, per giocare: una palla, un bastone, una corda, un bosco. Eppure quelli sono gli stessi ragazzini abituati a montagne di giocattoli nelle loro camerette. E che giochi: videogames, eroi ed extraterrestri, bambole parlanti-mangianti-spuzzolettanti, macchine robot e chi più ne ha... Cioè soprattutto giochi e giocattoli sofisticati e pronti all’uso: perfino i classici mattoncini da costruzione una volta venivano venduti “sfusi”, cioè semplici pezzi da assemblare in varie possibili combinazioni; ci potevi fare tante cose (e questo





## G i o c o G i o c o

non più tardi di 20 anni fa) e invece adesso niente: con quei quattro mattoncini ci costruisci solo un cosa e basta. Colpa del mercato e del consumismo che blocca e produce in serie, che ti infila in tasca giocattoli a compartimenti stagni e poco interscambiabili con gli altri, a tempo (durano un po' e poi più): nella produzione industriale, vince solo il possesso più del mettersi in gioco, preso un gioco non resta che comprarne un altro. Bambini e ragazzini hanno finito quasi per diventare inconsapevoli fruitori di balocchi e oggetti che non gli appartengono: li hanno perchè ci sono le mode.

Eppure lo spirito del gioco non lo irrigimeranno e quegli L/C, ma anche gli E/G o gli R/S, che dopo aver camminato si tolgono lo zaino e, anche se stanchi, hanno una voglia matta e si mettono a giocare a scoutball, stanno lì a dimostrarlo.

Questa è una buona notizia. Ma c'è dell'altro.

Nel senso che **lo spazio offerto dalle attività scout può non solo ribaltare tutto ciò che limita creatività e fantasia, ma trasformarlo in uno strumento educativo.** Gli occhi di un ragazzino brillano quando riesce a costruire un giocattolo

(basti pensare a una slitta o a un carriolino da gara), o quando lo riceve in dono, o ancora quando un "grande" gioca assieme a lui. Bisogna puntare su

quella furia giocosa e sulla voglia di usare le mani, anche se richiede tempo e fatica. Ecco quindi una pista di lavoro: giocare in un certo modo e inventare giochi. Tanto per cominciare, è una bellissima attività manuale in ogni branca, quando spesso non si sa come e di cosa riempire la casella delle attività manuali nel programma di unità. **Costruire giocattoli o inventare giochi fa funzionare il cervello e usare la fantasia.** Non è un anacronistico tornare indietro a mitiche figure artigiane, ma l'idea di riempire la vita scout di esperienze divertenti e significative. Sia per un Clan che per un Branco quanto può essere bello, emozionante e importante, ricavare giocattoli da materiali riciclati? Così come è una furba idea di Progressione Personale incaricare qualcuno di preparare un gioco- di movimento o manuale- da portare a riunione.

Due piccioni con una fava: proporre cose che piacciono facendo leva su qualcosa che è dentro ciascuno- il desiderio/bisogno di regredire giocando- e realizzare qualcosa di concreto, importante. Qui tutti i discorsi sull'Autoeducazione ci stanno come il cacio sui maccheroni. **Usare il gioco in senso scout è pensare a come farne uno strumento educativo che facilita la comunicazione, offre al Capo l'occasione di guardare e conoscere meglio i suoi ragazzi, offre la possibilità di continuare a coltivare fantasia e immaginazione riscoprendo il senso del gratuito, fornisce un toccasana per scaricare ansie e problemi che la vita quotidiana comprime in ognuno.** Gli ambienti fantastici degli L/C in questo senso sono un bell'esempio: Giungla e Bosco non sono semplici racconti, solo se vengono giocati diventano un vero ambiente fantastico ed educativo capaci di trasmettere qualcosa che cambia e tocca la vita dei ragazzi. Poi è chiaro che il tutto va rimodellato nelle altre età. Ma il concetto non cambia: su una Carta di Clan c'era scritto: "consideriamo il gioco momento ludico di sfogo mentale e fisico e come stile di vita: **la vita è un gioco che dobbiamo giocare e, come in un gioco, è necessario rispettarne le regole, saper accettare le sconfitte, apprezzare le vittorie e mettere a frutto i propri talenti.** In Comunità ci impegnamo a giocare". Più in generale, padronanza di sé, lealtà, amicizia e spirito di squadra, rispetto della natura: non dovrebbero solo essere paroloni metafisici che si leggono su PE o su qualche manuale quando si elencano i risultati possibili che il giocare in unità può produrre; devono essere una specie di sfida vera quando si programmano dei momenti della vita di ogni Unità; altrimenti c'è il rischio, parecchio brutto, di fare del gioco solo un puro e semplice momento di intrattenimento, né più e né meno che svaccarsi davanti a alla Tv; un'occasione persa. Come è fondamentale non focalizzarsi solo sui giochi sportivi o sui grandi giochi, il giocare scout deve consentire di formare una persona in tante direzioni: fisico, manuale, espressione, natura, allenamento sensi, tecnica (orientamento, segnalazione, nodi).





# Il volo del tordo: la vita SCOUT è un gioco?

*Vivi la vita come se fosse un gioco, gioca non stare a guardare.*

Edo Martinelli

*Uno spettro si aggira per l'agesci: il luogocomunismo.*

*Il luogocomunismo è la ripetizione vuota e svuotante di slogan male trasmessi oralmente.*

*Vivi la vita come se fosse un gioco diventa "la vita è un gioco", anche nel peggiore degli uomini c'è pur sempre un 5% di buono è diventato, in ogni uomo c'è un 5% di buono. E tanti altri.*

Credo che B.-P. intendesse dire che come un gioco è bello se ti metti a giocare, così la vita è bella se ti metti a vivere attivamente. Nel gioco del calcio è prevista la punizione per chi si pone fuori dal gioco. Nel moviolone serale di ogni coscienza dovrebbe essere posta la questione "quante volte oggi sono stato fuori dal gioco? ero in linea o al di là della linea del gioco?" cui le varie componenti dell'io dovrebbero far seguire dibattiti accesi, risse, contromoviole. Scopo della punizione è indurre il giocatore a giocare e a non rimanere passivo in campo.

Nella vita, come nel calcio, spesso il gioco è la moviola e la rissa che segue e così il lamentarsi di non saper vivere è forse il gioco più diffuso e improduttivo.

**(zampe tenere, zampe tenere, zampe tenere, iscrivetevi e partecipate a zampe tenere)**

Dire queste cose è facile, più difficile è viverle. Io non ci riesco. Se mi togliete il diritto di lamentarmi (dell'arbitro, delle regole sbagliate, della slealtà altrui, del gioco in sé) in pratica mi obbligate a prendere atto che sono un fallito per colpa mia. Qualcuno mi deve spiegare però a che gioco stiamo giocando, che regole ha la vita, io non le conosco.

Se cerco di vincere le sfide della vita mi dicono che sono un arrivista, se inseguo l'umiltà mi dicono che non ho ambizioni,

se accetto incarichi in Agesci mi dicono che cerco compensazioni perchè non mi sono realizzato nella vita, se mi realizzo nella vita mi dicono che so solo badare a i fatti miei, se cerco di diventare povero di spirito mi dicono che nascondo la testa sotto la sabbia, se leggo e studio mi dicono che lo scoutismo non è una scienza.

Non ho ancora capito la vita, l'ho considerata una partita a scacchi dopo aver visto un film di Bergman e mi sono preparato, ma il mio avversario era un lottatore di sumo nudo, furioso e urlante.

Pensavo che la vita fosse una maratona e dopo cento metri hanno premiato gli altri, ho deciso di fare fatica e di allenarmi ed ho incontrato maestri zen perennemente seduti in meditazione che mi hanno vanificato allenamenti e allenamenti. Ho meditato. Mi sono depresso. Inoltre se medito seduto come dicono loro mi vengono le formiche ai piedi, non riesco neanche a deglutire e metto le mani sempre in posizione di saluto scout, ma lungo le cosce.

**(Messaggio per tutti i neo-formatori: iscrivetevi a Zampe tenere)**

Da ultimo, non so voi, ma io se medito finisco sempre per pensare, prima o poi, a qualche donna.



## G i o c o

Da qualunque pensiero io parta, finisco lì. A me la meditazione fa questo effetto, che vi devo dire!

Mi sono dato al pacifismo, un grande gioco adatto a tutti. Ho comprato il set: bandiera, cappello, maglietta con la scritta pace, casco, imbottitura non violenta alla genovese, scudo di plastica. Ho partecipato a campionati di pacifismo agonistico, individuale e a squadre, a corpo libero o alle spranghe asimmetriche.

Mi sono dato al boicottaggio della Nestlè, che a quanto pare è padrona del mondo intero.

L'unica azienda che non ha niente a che fare con la Nestlè è la Nike e forse la Philip Morris.

Mi sono vestito presso i negozi equi e solidali con maglioni spinosi e sformati a prezzi da Via Condotti, giro con pocho multicolore e felpatino in testa, mangio borotalco per africani scambiandolo per cacao, bevo vermouth del Burkina Faso, lambrusco di Mogadiscio, tagliatelle del Sudan. Ho invitato gli amici a cena e ho offerto lasagne del Congo innaffiate da chianti del Madagascar, barrette di sesamo e un pasticcio di miglio per canarini e farina di mango.

Hanno ingollato tutto in un silenzio equo e solidale e se ne sono andati con insolita cortese fretta dopo avere elogiato la mia coerenza. Poi hanno aperto un Mac Donald in una chiesa sconosciuta.

Ora piango disperato e solo davanti ad un carpaccio di carne di sciacallo, tipico prodotto di una comunità di psicotici del Ciad. Mangio e mi chiedo: se loro sono psicotici, io che cosa sono?

Ho preso uno slogan e l'ho fatto mio pilastro di saggezza "I care".

Tutto ciò che succede mi importa, I care.

In capo a pochi mesi mi sono venuti sensi di colpa per ogni cosa storta che succede al mondo.

Fame in Africa, e io che faccio? Niente, però I care.

Bush fa guerra e io non gliel'ho impedito, che faccio?

Niente, però I care.

La Nike sfrutta i bambini in Indonesia? Uso solo scarpe cubane di foglie di tabacco, però I care.

La Nike chiude la fabbrica in Indonesia perché non vuole più sfruttare? Bene, ma adesso i bambini sono in strada in balia della criminalità. Comincio a non capire, ma I care.

Ho un cruccio: non ho l'auto e non posso boicottare la Shell, però I care.

Ad un certo punto ti rendi conto che nella vita hai solo due possibilità: o sei colpevole, o sei complice.

Do you care about me? No, You don't.

Gastrite a mille, abuso di malox plus. Mi hanno detto che non so affrontare la vita con il giusto distacco, che devo risolvere i miei problemi prima di affrontare quelli degli altri.

Allora ho cominciato a mantenere un giusto distacco dai tra-

vagli della vita. In capo a una settimana mi hanno accusato di menefreghismo, di egotismo, egoismo, egocentrismo. Ego sum pauper.

Spiegatevi le regole del gioco della vita, non le so.

**(c'è un evento per i formatori: zampe tenere, a novembre, a dicembre, a gennaio, informatevi)**

Mi sono buttato nell'associazione per capirla meglio e ho visto il grande gioco dell'amore associativo. Due si innamorano ad un evento, lui di Messina, lei di Treviso, per vedersi ancora a spese dell'associazione inventano la pattuglia solidarietà con i diseredati dell'Albania. La identificano con una sigla orribile "Pscda". Alcuni si s'iscrivono a questa pattuglia, più che altro per la sigla, ma le riunioni (a Firenze, Venezia, Siena) vengono comunicate due ore prima con e-mail, e nessuno lo sa tranne i due innamorati, responsabili della pattuglia.

La pattuglia però per esistere deve prima o poi organizzare un convegno, che avrà come scopo il proporre una mozione in consiglio generale. Nella mozione si chiederanno fondi per un campo di lavoro in Albania, con i diseredati. Il campo avrà un nome poetico "il volo del tordo". Tutto passa alle votazioni, perché in Agesci non si nega una mozione a nessuno. Tu ti iscrivi al campo di lavoro, unico tordo che non ha capito la tresca. Nel frattempo loro si lasciano. E tu ti trovi solo, in Albania, derubato di tutto, e pensi "forse ho letto male la circolare".

Perché ti hanno detto che devi avere fiducia nel prossimo.

Poi ti capita di chiedere una stanza per una riunione in comitato regionale e ti fanno il terzo grado, controllano il toner, il contafotocopie, il contatore del gas, della luce, fotografano la stanza prima di farti entrare e devi rimettere tutto dove e come era prima, anche i mozziconi nel posacenere (ultimo posacenere usato da un mitico capo morto durante un noiosissimo consiglio di zona, per cui nessuno se ne era accorto fino alla fine della serata, unico momento di risveglio generale) e poi, alla fine fanno l'ispezione davanti a te con le mani alzate e appoggiate al muro. Perché lo scout considera suo onore meritare fiducia.

No, io non so vivere, ho bisogno di sapere che gioco è, perché non posso fare la tattica del fuorigioco contro Mike Tyson, non posso mettermi i guantoni per giocare a shangai, non posso giocare a poker contro un pacchetto di mischia maori.

**(venite a zampe tenere: formatori, zampe tenere è per voi, il gioco le regole e tutto il resto)**

La vita, più che un gioco, è una partita a bowling.

Ecco, io mi sento come il primo birillo davanti.

**P.S.** Questo articolo contiene dei messaggi subliminali rivolti ai formatori, che, astuti, avranno capito. 🍷





# Vasi pieni: le attenzioni pedagogiche

*G* Giocare fa rima con educare. Il gioco deve quindi portare sempre con sé un messaggio educativo? Probabilmente no, il gioco può essere anche un'attività fine a se stessa. Si può giocare per il solo piacere di farlo, per divertirsi un po'.

Paolo Martari e Anna Sometti

Esistono diversi tipi di gioco, ma vi è un dato che le accomuna tutte e che è parte imprescindibile del DNA dell'uomo, inteso come persona: **il bisogno di fantasticare, di trascendere la realtà quotidiana, di immergersi in un diverso contesto** che distoglie il giocatore dal ruolo che abitualmente ricopre nella famiglia, nel gruppo, nella società.

Proviamo ad intendere il gioco non solo come mezzo educativo, ma anche come semplice fine, o meglio come veicolo che ci consente di soddisfare una necessità fisiologica.

Questa capacità si traduce in impegno, in voglia di farcela, di misurare se stesso a confronto con gli altri e con gli ostacoli che si frappongono. Potremmo parlare di un' "ambizione naturale" che spinge il ragazzo ad esplorare il mondo con tutte le sue forze, a saltare in alto, a gridare forte, a sollevare oggetti, a colpire, a resistere, ecc.. Ma c'è uno sforzo che al ragazzo non piace: è la costrizione. Non lo seduce la paura, ma la libertà di esprimersi. Quali attenzioni pedagogiche devo avere nel momento in cui propongo un gioco ai ragazzi? Educare significa, lo sappiamo bene, tirar fuori. Cioè far emergere qualcosa (i talenti, le attitudini, le capacità) che sono già presenti nel ragazzo: è già un recipiente "pieno", e non un mero contenitore da riempire. Anche col gioco, spesso, rischiamo di commettere questo errore: io ti propongo questo gioco perché ti "riempio" di ciò che ti manca. Il gioco serve per far emergere le ricchezze che sono già presenti nei nostri ragazzi, ma che sono ancora nascoste ed

aspettano uno stimolo per uscire fuori. Per questo non possiamo mai prescindere dallo **scopo ultimo del gioco: rendere il ragazzo protagonista, autonomo, libero di poter esprimere le sue risorse.**

Se questo, dunque, è il nostro obiettivo, a cascata derivano una serie di attenzioni da avere, che vanno al di là della semplice preparazione e proposta del gioco.

Per evidenziare queste attenzioni, vediamo come il nostro caro e vecchio B.-P. considerava il capo. *"Mi piace paragonare colui che vuole condurre dei ragazzi sotto una buona influenza ad un pescatore desideroso di fare buona pesca. se il pescatore arma la sua lenza col genere di cibo che piace a lui, è probabile che di pesci non ne prenda neanche uno. Perciò egli si serve come esca del cibo che piace al pesce. Con i ragazzi è la stessa cosa"*.

Un capo deve quindi essere innanzitutto **competente**. C'è bisogno di molti tipi di esche nel nostro cestello per pescare diversi tipi di pesce. Non potendo essere specializzati in tutti i campi, dovremmo cercare di avere un'infarinatura di tecniche ed argomenti diversi o, quanto meno, sapere a chi rivolgersi nel momento del bisogno.

Un capo dev'essere **brillante**, cioè darsi da fare per essere originale, se non geniale. È una capacità che, purtroppo, non si può acquistare, ma che può solo essere allenata; un esempio da seguire, un tipo sveglio, dinamico, intelligente, ma anche umile e capace di ammettere le sue colpe, pronto a



# G i o c o

mettersi in discussione.

Il capo deve mostrare anche tutte le sue doti di **organizzatore** e di **conduttore**. Il pescatore deve sapere anche “come” proporre l’esca al pesce. E, prima ancora, deve sapere con quali pesci si confronterà. Dunque, **l’analisi dei ragazzi**, la capacità di leggere al di là delle apparenze, **la programmazione** di un cammino con loro (e con ciascuno di loro), **la verifica** di ciò che si è fatto (e spesso si è sbagliato). Nel predisporre un gioco, poi, una volta individuata l’esigenza dei ragazzi, il bisogno da far emergere, servono la fantasia per predisporre un’ambientazione che li esalti, un lancio che li solleciti, la partecipazione con loro nel gioco.

Quest’ultima è una cosa che talvolta dimentichiamo, ed invece è un mezzo importantissimo di dialogo (sia pure indiretto e spesso non verbale) con loro. Partecipando al gioco riusciamo a vivere quella che si dice **“osservazione partecipata”**, cioè abbiamo la possibilità unica di osservare i ragazzi mentre danno sfogo alla loro irrazionalità. Non solo, ma ci fac-

ciamo anche percepire dai ragazzi come fratelli maggiori che riescono a superare il loro ruolo e che si divertono come e forse più di loro. Insomma, il gioco ci offre anche la possibilità di **mostrarci più “veri”** rispetto ai nostri piccoli amici, lasciando così cadere quelle fastidiosissime maschere che spesso ci frenano dietro i “si deve fare così”.

Molte altre sono le attenzioni pedagogiche da osservare quando proponiamo un’attività ludica. Pensiamo, solo per restare alle più comuni, all’età da tenere presente, alle differenze di sesso ed alle conseguenti reazioni prima, durante e dopo il gioco, alla presenza di soggetti diversamente abili, eccetera.

Ma tutto questo è possibile se anche noi, prima di loro, ci divertiamo a giocare, lasciando da parte quella patina di timidezza e superiorità che ci frena, per scendere a confrontarci coi ragazzi sul terreno a loro più noto. Non è sempre facile, ma ce la possiamo fare. ●

## Il capo ideale

Un piccolo gioco per capire quanto siamo capaci di lavorare coi nostri ragazzi. Prova a mettere in ordine d’importanza queste caratteristiche secondo la tua sensibilità ed, eventualmente, ad aggiungerne altre. È un buon esercizio di verifica personale.

- Favorire un clima di collaborazione tra i ragazzi
- Assecondare ogni stato d’animo dei ragazzi
- Prendere decisioni d’intervento autonome
- Motivare
- Castigare chi trasgredisce le regole
- Osservare i comportamenti dei ragazzi
- Conoscere la storia dei ragazzi dell’unità
- Avere chiari gli obiettivi di ogni attività
- Stimolare la competizione
- Dialogare
- Essere disposto a modificare l’attività già prestabilita
- Favorire i leaders del gruppo
- Utilizzare correttamente spazi e materiali
- Sentirsi responsabile del tutto e non solo della propria unità
- Fare apprezzamenti ai singoli
- Obbligare la partecipazione di tutti a tutto

## La figura dell’animatore

Mi piace paragonare l’animatore a Babbo Natale.

Tre sono le qualità di Babbo Natale. Innanzitutto è buono. Poi porta il regalo giusto ad ogni bambino. Infine è rapidissimo perché fa tutto in una notte.

Così l’animatore. Deve avere dei buoni fini. Deve proporre l’attività giusta al momento giusto, proprio a quel gruppo che gli è davanti. Deve fare velocemente la scelta, altrimenti

perde il controllo del gruppo.

Babbo Natale ha il suo sacco pieno di giochi tutti diversi: se avesse solo palloni accontenterebbe solo pochi bambini. Così l’animatore deve essere in possesso di moltissime tecniche: se conoscesse solo tre giochi non potrebbe proporre che quelli...

*(tratto da “Il libro dei giochi” di Marsilio Parolini – PIEMME POKET, 2002)*

## Il “ragazzo visibile” ed il “ragazzo invisibile”

Prova a pensare ai tuoi ragazzi, classificandoli secondo una di queste due categorie.

### RAGAZZO “VISIBILE”

### RAGAZZO “INVISIBILE”

#### - ruolo dell’aggressività:

agita quasi sempre contro gli altri

repressa e/o rivolta contro se stesso

#### - immagine di sé:

idea grandiosa di sé

scarsa considerazione di sé

#### - la relazione con gli altri:

bisogno di esibirsi e di essere al centro dell’attenzione persecutore

stare in disparte vittima





# Spazio e tempo, diritti del gioco

Paola. Incerti

*Gli Stati riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. (Articolo 31 della Convenzione sui Diritti del Fanciullo, New York, 20 novembre 1989).*

*Piccole sollecitazioni a ripensare questo diritto fondamentale del fanciullo, e di ogni uomo, scandite dalle poesie di Robert Louis Stevenson pubblicate in "Il mio letto è una nave" Feltrinelli.*

Giocare è un diritto, almeno fino a diciotto anni. È fino a questa età infatti che, secondo la convenzione dell'ONU, si è fanciulli.

Il diritto al gioco è essenzialmente una questione di **spazio** e di **tempo**. Di spazi e di tempi dentro o fuori di noi.

**Tempo:** tempo non organizzato, libero, ma libero davvero. Libero dall'ansia di non sapere che cosa fare, tempo per ozicare.

*Quando sono a casa solo  
E mi annoio, mi consolo:  
chiudo gli occhi e sto salpando  
verso i cieli, navigando,  
navigando verso il mare  
del Paese del Giocare*

**Tempo:** il nostro tempo e il tempo dei nostri fanciulli è un tempo ormai completamente occupato. Scuola, compiti, catechismo, scout, attività sportiva, corsi di ogni tipo, feste di compleanno, serate in pizzeria... Si ha orrore del vuoto, si manifesta un impegno spasmodico a riempire ogni minuto, perché nulla sfugga al controllo vigile dell'adulto.

*Se vedi un bambino che gioca da solo  
Nel bosco in un prato, in casa o su un molo  
Stai certo che accanto, in piedi o seduto,  
con lui c'è l'amico che mai fu veduto.*



## G i o c o

*Nessuno l'ha visto e nessuno l'ha udito,  
e anche il suo viso non è definito,  
perché non si vede e neppure si sente,  
ma a casa e in giardino è sempre presente.  
Nascosto nel lauro o dietro i covoni  
Lui canta con te ogni volta che suoni,  
se tu sei felice e non sai dir perché  
l'amico invisibile è certo con te.*

**Tempo:** tempo di silenzio, di immaginazione. Per allenare i sensi a vedere oltre la superficie delle cose. Tempo per riappropriarsi degli oggetti che ci circondano e dare loro una nuova vita.

*Abbiamo costruito una nave sulle scale,  
fatta di vecchie sedie, e all'Arsenale  
l'abbiamo stivata con i cuscini del divano  
per navigare nell'oceano lontano.  
Dei chiodi e una sega, da buon marinaio,  
un secchio ben riempito nell'acquaio,  
poi Tom ha detto "prendiamo per scorta  
almeno una mela e una fetta di torta",  
che in mare son bastate a lui e a me  
per sopravvivere fino all'ora del tè.  
Abbiamo navigato per settimane,  
conosciuto le cose più strane,  
poi Tom è caduto, "un uomo in mare!"  
E son rimasto solo a navigare.*

**Tempo:** tempo in cui altri hanno il tempo di stare con me, di ascoltarmi, di accompagnarmi nelle mie avventure, di attraversare con me gli stessi territori, di condividere le stesse fantasie, di giocare il mio stesso gioco.

*Voi, in quel verde giardino incantato,  
voi siete il re e la regina,  
un cacciatore, una squaw, un soldato,  
le mille cose che è un bimbo o una bambina.*

**Tempo:** tempo donato, regalato, gratuito. "Il tempo passato non può tornare" dice il verdetto, anche se con dolore, ma il tempo che nessuno può legare passando lascia alle spalle l'amore.

**Spazio:** spazi dove muoversi, correre, saltare, costruire, distruggere e ricostruire, dove annusare, toccare, raccogliere sassi, foglie, sporcarsi, nascondersi, dove non ci sono né asfalto né cemento.



*Laggiù, accanto ad una pozza lucente  
Ho scoperto un continente;  
una valletta profonda quasi un metro  
vicino all'acqua ferma come un vetro.  
Nel rosso e giallo vedi mischiate  
Ginestra ed erica fiorite d'estate.  
La piccola pozza è diventata il mio mare,  
il dosso la mia montagna da scalare,  
perché son piccolo, come si sa.  
Ho armato una nave e fatto una città  
ho esplorato con cura le caverne,  
le ho battezzate e forse rese eterne.*

**Spazio:** spazi dove giocare sicuri e al sicuro, dove non ci sono macchine, che posso raggiungere da solo, dove incontro gli amici, spazi di "natura naturale", da calpestare, da conoscere, spazi non organizzati.

**Spazio:** spazi da riempire, da mettere in disordine, che si possono sporcare con la sabbia, la terra, che si possono bagnare



**Spazio:** spazio che il fanciullo può occupare, riempire come preferisce, nel quale l'adulto non interviene, non interferisce, si limita a fermarsi sulla soglia e ad entrare solo se invitato.

**Spazio:** spazi in cui poter utilizzare le mani, per toccare, smontare, ricostruire. *Coi cubi so edificare di tutto,  
porti e palazzi, templi e castelli,*

*altri son fuori, oppure fa brutto,  
ma anche in casa i miei giorni son belli.  
Il sofà una montagna il tappeto il mare,  
lì una città sarà edificata,  
una torre, un mulino, una chiesa, un altare,  
e un posto con la mia nave attaccata,  
un grande palazzo con muri e piloni,*

*una torre in segno di forza e di lotta,  
enormi, sontuosi, marmorei scaloni  
che scendono al porto dove c'è la mia flotta.  
Ma come l'ho fatta la faccio crollare  
E in un istante la città è rasa al suolo.  
I cubi dispersi, il vascello là, solo,  
dov'è finita la città sul mare?*



*Eppure l'ho vista, e la vedo tuttora,  
la chiesa, il palazzo, le navi salpare,  
finche sarò vivo, ogni giorno, ogni ora,  
avrò negli occhi la mia città sul mare.* 🌸



# Giochi di Branca: L/C

“Il gioco è il primo grande educatore”

*B.-P. ha scelto il gioco come elemento portante di tutto il metodo scout. In branca L/C esso assume poi un significato ulteriore: per il bambino è vita, è lo spirito con cui si rapporta alla realtà, è la sua chiave di apprendimento. Negli occhi del lupetto gli anni di branco si risolvono così in un unico grande gioco... di crescita.*



Francesco Silipa, Davide Dellai

Per noi capi il gioco è invece LO strumento per educare ed esso, se ben congegnato e attentamente parametrato sui nostri bambini, è da solo capace di innescare il meccanismo dell' **autoeducazione**. Esso ci **permette di conoscere** i bambini, di **instaurare una relazione educativa**, è il trampolino che li proietta nell'avventura di diventare grandi. È uno strumento "democratico": sa parlare al timido e all'estroverso, al pigro e all'iperattivo, all' "angioletto" e anche al monello. Anzi, forse proprio su quest'ultima categoria il gioco incide maggiormente. In virtù della sua fondamentale valenza all'interno della crescita del bambino sarebbe quindi riduttivo e limitato attribuire al gioco unicamente carattere di svago e di "cuscinetto" tra una caccia, un volo ed una preghiera. Esso va invece progettato e programmato.

In una prima fase, che si potrebbe definire dell' ACCOGLIENZA, il gioco viene proposto al bambino. In essa trovano spazio un lancio intrigante e stimolante, la spiegazione di regole possibilmente chiare, precise e semplici, ma anche originali ("Vincerà chi è stato più leale"), l'indicazione di spazi e tempi di gioco e magari anche un sano richiamo a fare del proprio meglio. Il gioco a questo punto può iniziare. In un

momento in cui il gioco è ancora in fase ascendente interviene il vecchio lupo e lo interrompe. Inizia la seconda fase in cui il bambino prende CONGEDO dal gioco. È un momento delicato che può essere anche guidato dal capo con una verifica. Il pescatore ha lanciato la sua esca, ora il lupetto elabora ciò che ha vissuto e che, speriamo, si tradurrà in occasione di crescita. Con un processo, che potremmo definire di RICONOSCIMENTO, il bambino ripercorre nella memoria l'esperienza vissuta e questa fase diventa quindi il luogo in cui ciò che il bambino ha vissuto assume un significato ed un valore. Concorrono a questo processo ragione ed emozioni vissute. Lasciamoci stupire in questo dalla **creatività e fantasia** dei nostri bambini: l'aspettativa iniziale dell'adulto forse non sarà pienamente soddisfatta. Il bambino magari approderà a risposte non previste, già omologate per lui e scontate, ma sicuramente esse saranno personali e pertanto meritevoli di rispetto. Il capo può quindi accompagnare, ma lascia al bambino tutta la libertà di scegliere se l'esperienza vissuta possa o debba diventare per lui una norma di comportamento, uno stile, un atteggiamento o se piuttosto venga rifiutata. Ciò che il bambino ha acquisito è pronto a questo punto ad entrare nel mondo



Gioco

### Una idea per le VDB/C: la BOTTEGA

Funziona così: durante le VDB/C si ricava una stanza della casa che ospita gli L/C e la si destina ad ospitare la Bottega. Cioè un laboratorio accessibile a tutti durante il periodo del Tempo Libero. È una bella proposta soprattutto per quanti nel TL non si dedicano a giochi sportivi (tipo il classico calcio), ma di solito non sanno che fare. Perché nella Bottega ci sono tante proposte: colori, freesbee, elastici e corda per saltare, legno e attrezzi per lavorarlo (seghetto, martello, chiodi, eccetera), materiale per origami, Pongo o Das, materiale per costruirsi costumi e maschere, forbici e colla e chi più ne ha più ne metta. Di solito la gestione della Bottega viene affidata, a turno, a L/C del CdA che provvedono ad aprirla, a dare in prestito i materiali e ad assicurarsi che vengano riconsegnati, a rimettere tutto in ordine.

reale ed egli potrà facilmente verificare se regge il confronto con esso. A volte il gioco può essere anche ripetuto, magari con qualche gustosa variante, e diventa in tal caso occasione per approfondire, affinare e sperimentare i progressi e magari per una nuova rilettura del gioco stesso alla luce del cambiamento avvenuto.

Nel gioco deve trovare spazio e ruolo anche l'adulto, egli vi partecipa con convinzione, rispetto e consapevolezza della serietà dei riscontri sui bambini della sua proposta. Sa osservare e guidare, sa che il gioco è per lui occasione di conoscere il bambino in profondità e di essere per lui un educatore. Forse il bambino acquisirà infine la gioia di essere nella vita un "giocatore", una persona che sa sperimentare e cercare. 🌟

### «SE L'AGGRESSIVITÀ È UN VALORE» "Lupi! Jau!" "Lupi! Jau!" "Lupi! Jau!"...

Quante volte lo sentiamo gridare dai Capi Branco in perenne difficoltà nel riuscire a tenere bambini che definiamo sempre più difficili. I bambini sono troppo aggressivi, violenti e allora evitiamo di proporre loro giochi che potrebbero esaltare questa smania incontrollabile (ma per chi poi? Per loro o per noi?).

Giochi pacati per facilitare il loro inserimento nel gruppo, per aiutarli a dominarsi, a superare i conflitti: questa è la soluzione? Forse non sempre. Il primo passo è quello di evitare di confondere violenza ed aggressività, dove la seconda è l'emozione che ci permette di ottenere le cose di cui abbiamo bisogno, mentre la prima è il comportamento che deriva dalla sua degenerazione in caso di insoddisfazione. Quello che abbiamo davanti agli occhi è solitamente il comportamento, non l'emozione, ma come educatori rischiamo di reprimere il sentimento per evitare le sue conseguenze.

Superare i conflitti che nascono da un atteggiamento aggressivo. Sembra essere questa la preoccupazione dominante dei capi, nell'eterno dilemma di quanto intervenire in situazioni e dinamiche tra bambini che possono apparire "limite" per gli adulti.

"State buoni se potete" è la richiesta che viene rivolta ai ragazzi, piuttosto che l'invito a farsi coinvolgere dal problema. Forse in tema di conflitti il "prevenire è meglio che curare" non è sempre la strategia vincente: in ambito educativo, tentare di evitare lo scontro non consente sempre di far crescere anche perché l'intervento dell'adulto, che vorrebbe essere super partes, termina spesso in un rimprovero o una punizione; quello della comunità in una rappresaglia o in emarginazione. L'effetto è quello di provocare un aumento della violenza, in quanto aggressività smorzata.

Non si tratta allora di sopire la tensione naturale dei bambini: rischieremo di castrarli.

D'altra parte la rabbia, se ingoiata, finirà per uscire in un altro momento, probabilmente in modo più violento. Si tratta allora di imparare a litigare, per poter conoscere la propria aggressività senza che questa diventi violenza ma nemmeno rimanga inespressa.

Vedi RUBRICA Recensioni: "Anche i cattivi giocano, giochi per gestire l'aggressività", Rosemarie Portmann, La Meridiana, 1997





# Giochi di Branca: E/G

Mario Moioli

*Grande Gioco, gioco notturno, competizione, paura, ambientazione...*

*Piccolo compendio di come si dovrebbe giocare in Reparto, con qualche suggerimento.*



## **Il gioco e l'ambientazione, il gioco nell'ambiente.**

Il gioco in Branca Esploratori/Guide va riportato il più possibile all'ambientazione del Campo o dell'Uscita di bivacco, come cornice di contesto e associazione di significati.

L'ambientazione storica è di gran lunga quella preferibile, per ispessire di contenuti educativi e pedagogici la proposta: per costruire relazioni di senso con la realtà, per educare alla politica, alla pace ed alla mondialità, eccetera. Per gli stessi motivi le altre ambientazioni di gioco sono, dunque, da "problematizzare", da riempire di costrutti, interessi, idealità. Una bella ambientazione a mò di esempio? "La fattoria degli animali", di George Orwell. Ed ecco i sette comandamenti della fattoria:

*"tutto ciò che va su due gambe è nemico; tutto ciò che va su quattro gambe o ha ali è amico; nessun animale vestirà abiti; nessun animale dormirà in un letto; nessun animale berrà alcolici; nessun animale ucciderà un altro animale; tutti gli animali sono uguali."*

Quanti spunti per giochi e quanti contenuti!

Nella Branca E/G il gioco è nei boschi, a bordo dei fiumi, sui prati, in mare... È anzitutto nella natura, è avventura e scoperta di un ambiente non antropocentrico ed aperto. È uno specifico del metodo scout.



## G i o c o G i o c o

### Il gioco organizzato. Il gioco come svago.

Il gioco nella Branca Esploratori/Guide è gioco pensato, organizzato, regolato, ben costruito e co-costruito. Vanno utilizzate le tecniche scout il più possibile: la topografia per tracciare i percorsi, le legature per creare “la fattoria degli animali”, il fuoco per animare il cerchio, l’astronomia... Senza le tecniche scout il gioco è parrocchiale, è caccia al tesoro da sagra o altro ancora, ma non è gioco scout. Se giochiamo per svago, per evasione, perché abbiamo voglia di correre ci basta buttare per aria una palla... se giochiamo a calcio, a baseball o a roverino è meglio non snaturare il gioco con innovazioni, sottrazioni o aggiunte. Ogni gioco “classico” è in genere ben strutturato e regolato, possiede finalità educative, modi di interazione e dettagli curati che valgono di per sé e che veicolano contenuti da indagare, non da rovesciare o alterare. In alternativa inventiamoci un gioco nuovo, cosa che non ci è difficile...



### Il gioco notturno.

La cosa bella del giocare di notte è che è spesso una sorpresa, che ci vediamo tutti poco, che ascoltiamo con grande attenzione i rumori anche piccoli, che è più facile nascondersi, che abbiamo un po’ paura di quello che ci aspetta, che ci diamo la buona notte due volte...

Il gioco notturno va costruito per differenza da quello alla luce del sole; il suo senso è l’uso diverso dei nostri sensi, che solo di notte possiamo esplorare. È, dunque, l’invenzione e la costruzione di un mondo di immagini, sensazioni, suoni e paure proprie del buio. Un piccolo esercizio: se abbiamo pensato un gioco notturno che pare possa funzionare bene anche nel pomeriggio allora ricominciamo da capo.

### Il gioco e la paura.

Ci serviamo spesso della paura come elemento della sintassi delle emozioni del gioco, specie quello notturno. Vi associamo concetti stimolanti come il mistero, la sorpresa e l’individuazione dell’avversario, la sfida. Tuttavia la paura è un ingrediente da maneggiare con grande cautela, da adattare alle diverse età evolutive, alle condizioni emotive e alla maturazione dei ragazzi, in modo equilibrato, se non altro per non soffocare le altre dimensioni relazionali ed educative del gioco. È facile fare paura ad un ragazzino di 13 anni; quello che è difficile, anche qui, è dare senso all’utilizzo della paura nel gioco. E il senso più interessante mi pare sia quello di affrontare la paura per imparare a vincerla, non negarla, ma contenerla o, meglio, per imparare a gestirla. Bù!

### Il gioco e la competizione.

Alcuni psichiatri e psicologi nemmeno vogliono sentire parlare di competizione nei giochi. Alla parola competizione preferiscono sempre parole come compartecipazione, condivisione, cooperazione, eccetera. Ma nella vita vera la competizione c’è, eccome. Sin da piccini impariamo che dobbiamo competere. Occorre dunque educare alla competizione, non solo preparare giochi competitivi per esprimere la fisicità o esaltare le differenze, i livelli. Educare alla competizione deve voler dire educare alla gestione del sé in rapporto agli altri, alla gestione dell’aggressività ed in generale ai conflitti, vuol dire educare alla coscienza delle proprie capacità fisiche ed intellettive e al superamento, al cambiamento. Poi noi sappiamo bene quanto sia bello ed utile condividere, cooperare...

### Il Grande Gioco.

Ecco qualche suggerimento intelligente da “Sei mai stato a Valdistingoli?”, di Attilio Favilla, Borla editore. “Per essere abbastanza **sicuri sulla non riuscita** di un Grande Gioco bisogna:

- volerci mettere dentro troppe cose;
- dare delle regole troppo complicate;
- non delimitare i confini del territorio;
- non definire i tempi di durata;
- non prevedere possibilità di intervento e correzioni;
- non curare l’arbitraggio;
- affidare incarichi importanti al Rover in servizio che lo fa per la prima volta;
- dimenticare le buste di sicurezza;
- scegliere un terreno non adatto;
- non curare il lancio;
- trascurare la verifica finale.

Per la non riuscita di un Grande Gioco basta qualche volta anche una sola di queste cose.” Sono d’accordo. 🌸





G i o c o  
G i o c o



# Giochi di Branca: R/S

Chi l'ha detto  
che si parla e basta?

Francesco Maria Giuli  
e Betti Fraracci

“Passa...passa...passa...passa...” Lo conoscete il gioco del “PASSA”?

Il gioco del “PASSA” non è altro che un modo come un altro per rendere divertente e animato un semplice passaggio di foglietti, libretti, foto e quant'altro in un cerchio di rover e scolte: si passa un foglio in modo che girando arrivi ad essere distribuito, ma il foglio non si ferma mai e ogni volta che lo si prende in mano si deve dire la parola “passa” fino a raggiungere un ritmo frenetico di passaggio...

I ragazzi della branca r/s hanno ancora voglia di giocare, anche se spesso si tende a generalizzare, dicendo che quando si sale alla branca “alta” ci si siede e non si gioca più, si sta in cerchio e si fanno delle gran chiacchiere... ma come? Se sono i ragazzi stessi ad escogitare un gioco da seduti!

Se sono i ragazzi stessi che appena possono, in un'uscita, in una route, in un campo, danno due calci al pallone o organizzano partitelle a pallavolo.

E cosa di più bello e divertente per loro? È importante mantenere viva la dimensione del gioco anche in branca r/s, gioco finalizzato al raggiungimento di obiettivi educativi progettati e stabiliti a priori, ma anche gioco fine a se stesso, cioè gioco finalizzato al divertimento puro.

La dimensione del gioco passa soprattutto dal divertimento, ma il gioco può diventare anche un ottimo alleato per noi, uno strumento attraverso il quale aiutare i ragazzi a crescere, per stimolarli a conoscere se stessi e gli altri, per imparare a relazionarsi senza preconcetti o imbarazzi.

Quindi ci si può divertire giocando a calcio, con uno yo-yo, passandosi un foglietto, e tutto ciò ben venga, ma ci si può divertire e nello stesso tempo scoprire un mondo di relazioni, di contatti, di rapporti di fiducia, che in un contesto di gioco libero, talvolta possono passare in secondo piano.

Saper gestire i piccoli “focolai del divertimento”, assecon-

darne gli accenni talvolta nel bel mezzo di un cerchio silenzioso. “Godersela”, insieme, rispettando le regole, facendo sul serio la parte di quelli che si giocano le proprie competenze; non vi ricorda niente il “mettersi in gioco”?... Giocare creativamente anche in modo apparentemente banale con i nostri ragazzi, senza demonizzare il dare quattro calci ad un pallone che può avere effetti molto positivi: i nostri pupilli daranno smanie di diverso genere e noi capi avremo fatto passare attraverso una saggia gestione, tutti i grandi valori che con settimanale fatica ritornano sul nostro tavolo di “lavoro”.

Ecco perché siamo a proporvi, al di là delle teorie sul gioco, una serie di “giochi-esercizi” molto coinvolgenti e divertenti che si possono giocare e sperimentare con un gruppo di ragazzi ed adulti, proprio per stimolare il desiderio di scoprire se stessi e gli altri in un'atmosfera giocosa sì, ma che mette in gioco le persone in modo totale...

## I saluti

Si cammina sparsi ed ogni volta che due si incontrano devono ammiccarsi con lo sguardo... è necessario cercare di rivolgere lo sguardo a tutti i componenti del gruppo.

Si cammina sparsi e questa volta quando ci si incontra ci si deve cordialmente stringere la mano... continuando a guar-



## G i o c o G i o c o

*darsi negli occhi...*

*Si cammina sparsi e quando ci si incontra ci si deve guardare negli occhi, sorridere e darsi una pacca sulla spalla.*

*Si cammina sparsi e quando ci si incontra bisogna guardarsi, sorriderci e accarezzarsi i capelli.*

*Si cammina sparsi e quando ci si incontra bisogna coinvolgersi in un abbraccio affettuoso.*

*Si cammina in una stanza completamente buia, altrimenti bendati: quando ci si incontra ci si deve annusare, toccare, conoscersi con i sensi e poi salutarsi con un abbraccio.*

### Le andature

**Al rallentatore.** *Quello che vince è quello che arriva ultimo... togliamoci di dosso la frenesia...*

*Una volta iniziata la corsa i soggetti non devono in alcun modo interrompere i movimenti che devono effettuare il più lentamente possibile. L'apertura delle gambe ad ogni passo deve essere il più larga possibile, il piede nel passo deve passare sopra il ginocchio dell'altra gamba. Camminando bisogna distendere bene il corpo.*

**Ad angolo retto.** *Seduti con il corpo che forma un angolo retto con le gambe distese avanti si cammina con i glutei.. non si deve correre, si tratta di una passeggiata di piacere, quando si è arrivati alla meta è necessario ritornare sui propri passi e tornare indietro.*

*Le gambe e le braccia devono sempre essere tesi in avanti.*

**Carriola.** *A coppie, chi è davanti appoggia le mani al suolo e chi sta dietro sostiene le gambe... si va...*

**A quattro zampe.** *Si cammina a quattro zampe, come passeggiando tranquillamente... cosa vediamo... cambia il punto di vista.*

**A cammello.** *A quattro zampe, ma il piede destro e la mano destra avanzano contemporaneamente, poi il piede sinistro e la mano sinistra... e così via...*

### Il cerchio e la croce

*Questo è l'esercizio più semplice, finalizzato alla presa di coscienza del proprio corpo, si tratta di un esercizio però che a causa delle macchinazioni psicologiche e fisiche che mette in gioco, risulta estremamente difficile da realizzare, ma nello stesso tempo non mette in imbarazzo i partecipanti. L'esercizio può essere eseguito o in piedi o seduti... bisogna tracciare con la mano destra un cerchio, grande o piccolo, per qualche secondo. Stop*

*Ora bisogna tracciare con la mano sinistra una croce, per qualche secondo. Stop... facile!*

*Ora è necessario fare queste due operazioni contemporaneamente... è quasi impossibile.*

**VARIANTE.** *Fare dei cerchi con il piede destro.....continuare a fare questo movimento fino a dimenticarsi del*



*piede.....ad un tratto cominciare a scrivere con la mano destra il proprio nome nell'aria...è quasi impossibile..... Perché è così difficile? Pura macchinazione psicologica, in quanto non ci sono impedimenti fisici. Più ci si allena più si hanno probabilità di riuscita.*

### La superficie minima

*Ogni partecipante deve studiare una posizione del suo corpo in modo che gli permetta di toccare il meno possibile il suolo con il suo corpo. Può variare le possibilità di contatto minimo con il suolo. Toccare con un piede, con una mano, con la schiena, con i glutei... durante questa fase è necessario che il maggior numero di parti del corpo tocchino il suolo. Il passaggio da una posizione all'altra deve essere fatto molto lentamente, in modo che il soggetto possa prendere coscienza di ciascuna di queste parti.*

*Lo scopo dell'esercizio è di de-meccanizzare, de-strutturare il nostro corpo troppo ingabbiato in schemi preconfezionati e dettati dal contesto rigido in cui si vive. La quotidianità può uccidere se diventa noia.*

*Dopo qualche minuto si complica l'esercizio: i partecipanti si devono mettere a due a due, ciascuno deve toccare il corpo dell'altro e appoggiarsi su di lui, toccandolo il meno possibile ed avendo il minimo contatto con il terreno.*

*Ognuno deve equilibrare l'altro. I due corpi devono muoversi lentamente e senza interruzioni, cercando di trovare una nuova posizione, una nuova figura, un nuovo equilibrio. Si può continuare l'esercizio a gruppi di quattro, di otto...fino a farlo tutti insieme.*

**È ASSOLUTAMENTE VIETATO PARLARE!**

*La comunicazione qui è esclusivamente muscolare e visiva.*

### Disegnare il proprio corpo

*Tutti i partecipanti si stendono a terra e pensano al proprio corpo come ad una totalità e anche a ciascuna delle proprie parti, man mano cercano di muovere le parti del corpo alle quali stanno pensando....dopo qualche minuto si chiederà al partecipante di disegnare il proprio corpo in una posizione sulla quale ci si è maggiormente concentrati.*

### Ipnosi colombiana

*Un soggetto mette la sua mano a pochi centimetri dal viso di un altro soggetto che allora è come ipnotizzato e deve*





## G i o c o G i o c o



costantemente mantenere il suo viso alla stessa distanza dalla mano dell'ipnotizzatore: i capelli in corrispondenza delle dita, il manto del polso.

L'ipnotizzatore comincia una serie di movimenti con la mano, dall'alto in basso, a destra e a sinistra, avanti indietro, la mano verticale rispetto al suolo o orizzontale, in diagonale. Il compagno ipnotizzato dovrà fare tutte le contorsioni possibili per mantenere sempre la stessa distanza. La mano ipnotica può obbligare l'ipnotizzato a passare per esempio tra le gambe dell'ipnotizzatore...

Nell'ipnotizzato si metteranno in movimento muscoli che non sono mai o raramente attivi.

### Lo specchio

L'esercizio si svolge a coppie. I due soggetti sono uno lo specchio dell'altro. Devono muoversi in sintonia... empatia...

### Il "Greco", l'attore a soggetto

Un soggetto al centro di un cerchio ha molte persone attorno. Egli comincia un movimento e tutti gli altri debbono aiutarlo a completare quel movimento. Per esempio egli alza un piede, qualcuno si mette immediatamente sotto quel piede perché egli salga su di lui. Il protagonista fa ciò che vuole e gli altri lo aiutano ad alzarsi, a rotolare...

### Giochi di movimento

**Statua di sale.** Due soggetti corrono dietro a tutti gli altri che scappano, quando uno viene toccato diventa una statua che si blocca a gambe divaricate, ritorna umano quando qualcuno passa sotto le sue gambe.

**Uno protegge, l'altro fa paura.** Tutti i partecipanti devono essere sparpagliati nella sala, senza dire nulla, ciascuno deve pensare a qualcun altro che gli fa paura e a qualcun altro che vuole proteggere. Il gioco comincia: tutti si muovono, nello stesso tempo cercando di proteggere il proprio protetto e di sfuggire a colui che gli fa paura, mettendosi davanti al protetto e lontano dal proprio persecutore.

### Gli esercizi di fiducia

**Il pendolo.** In cerchio con un soggetto al centro che sarà il pendolo: il cerchio deve essere molto compatto, il pendolo comincia ad oscillare sulle pareti del cerchio che lo rimbalzano...

**Dal tavolo.** Sei o otto persone devono disporsi vicino ad un tavolo uno di fronte all'altra e tenersi saldamente per le braccia che dovranno essere tese, una persona è in piedi sul tavolo e si deve lanciare su queste braccia.

**Camminare sulle nuvole.** Sei persone fanno da portanti, una persona è sdraiata al suolo. I portanti la devono sollevare e appoggiarsela sulle spalle e portarla a fare una passeggiata sulle nuvole. La persona trasportata deve avere gli occhi chiusi.

**Le onde del mare.** Ad occhi chiusi una persona deve stendersi sulle schiene di quattro compagni che sono a carponi e che si devono muovere in modo da simulare il movimento delle onde del mare.

### Modellare le statue

**A coppie.** Uno pensa ad una figura e manipola il corpo dell'altro per creare la propria idea di statua, poi ci si scambiano i ruoli.

**A gruppo allargato.** Una persona ha davanti a sé un gruppo di persone da forgiare a forma di statua, comincia a modellare fino ad ottenere ciò che vuole.

**Statua di gruppo.** Una persona inizia la statua e a ruota altre persone si inseriscono continuando la statua iniziata da chi ha preceduto.

### Relazioni di gruppo

**Gli Spaghetti.** Quali sono le relazioni che la caratterizzano, chi gli elementi trainanti, quali quelli un po' più ai margini, tramite il gioco degli spaghetti.

Modalità di presentazione: si lascia libertà di partecipazione, chi vuole può astenersi, saranno poi coinvolti come "forchette" (possiamo anche interrogarci sulla figura di chi si astiene: è il più timido, quello meno coinvolto, il più demotivato, quello che non si abbassa a certe cose?...), si invita quindi a formare il piatto di spaghetti. Il "nucleo da chi è formato, chi sono quelli che si lanciano per primi?

A questo punto si invitano le forchette a "smembrare il gruppo". Quando gli spaghetti sono stati sciolti possiamo decidere o meno di trasformarli in ulteriori forchette.

Finito il gioco, inizia la riflessione.

Chi o cosa rappresenta il piatto di spaghetti (il clan, un gruppo di amici, la società, la massa delle persone, ecc.)

Chi o cosa rappresentano le forchette (delle risorse esterne, dei pericoli, degli amici, delle occasioni di apertura al mondo...).

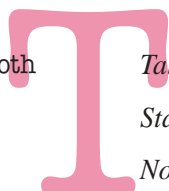
Come agiscono le forchette, da dove cominciano a smembrare e perché? Perché il nucleo è più coriaceo rispetto all'esterno? Cosa manca o cosa hanno in più coloro che sono ai margini? (sono aggrappati al gruppo con le sole forze, oppure hanno più occasioni di contatto con altre esperienze, ecc.).



G i o c o  
G i o c o

# Giocare in Co.Ca.

Federico Toth



*Talvolta proporre giochi in Comunità Capi è un harakiri. Non esiste proprio. Stai scherzando. Non siamo lupetti. Passiamo alle cose serie, che è già tardi. Noncuranti dei sabotaggi, noi ingenui Capi Gruppo ci si prova lo stesso.*

## Indovina il Vangelo

Si prende a caso un brano del Vangelo. Possibilmente famoso. Il brano lo si rappresenta attraverso tre o quattro simboli. Del tipo: due banconote da 5, un paio di monete da 2 e un euro sono la parabola dei talenti (Mt 25, 14-30). Una partecipazione di nozze (gli invitati), un'agenda (gli invitati sono tutti impegnati), un Tuttocittà (le piazze e le vie), un paio di occhiali da sole (i ciechi), una gru (storpi e zoppi) sono la parabola degli invitati al banchetto (Lc 14, 16-24).

Si divide la Co.ca. in due squadre, che a turno provano ad indovinare il brano. Per evitarli figuracce, Baloo è meglio escluderlo da ambo le squadre. Si mette sul tavolo un simbolo alla volta, e la prima squadra che indovina vince.

Obiettivi: 1) Dare *verve* alla preghiera. Appena si attacca con la preghiera il capo medio blocca la palpebra a mezz'asta e rimane in stato catatonico pensando ad altro. Col segno della croce, il capo repentinamente si riaccende e riprende a saltare sulla panca come anfetaminizzato. D'altronde i fondamenti dell'ipnosi – la cosa è risaputa – li insegnano in seminario: ogni sacerdote degno di questo nome sa evitare anche le minime variazioni di tono e sa cadenzare uniformemente le frasi che in confronto le telecronache della formula 1 sono un'iniezione di guaranà. 2) Fare emergere nella sua solare flagranza l'ignoranza geometrica dei capi in materia di sacre scritture. Sai mai che se le vadano a rileggere.

## La serata gialla

Quattro o cinque capi sono i personaggi del giallo, gli altri fanno gli investigatori (questi ultimi possono scegliersi il nome che prediligono:



da Poirot a Colombo, da Bassettoni a Zenigata). Chi ha ideato l'intreccio fa il commissario di polizia: ci vuole uno che faccia da master, coordini il gioco, spieghi le regole.

I personaggi della trama devono essere i classicissimi: la contessa russa, il generale in pensione, il dandy squattrinato, la giovane e bella ereditiera, il pastore anglicano, la cuoca fedele e il laconico maggiordomo. Ad essere ucciso è sempre il vecchio Lord, padrone di casa e nonno della tipa carina.

La trama ve la dovete scrivere voi. Basta fare in modo che ogni personaggio abbia un movente e almeno uno scheletro nell'armadio: la cuoca è l'amante segreta del vecchio, il generale ha debiti di gioco, il pastore ha un figliolo illegittimo, il dandy è gay, e così via. Il mix di soldi, vendetta, affetti e depravazione sessuale è una sicurezza. Ovviamente l'assassino ha il passato più torbido di tutti ed è coinvolto nei loschi traffici degli altri. Se è la prima serata gialla che fate, allora come assassini vanno benone l'insospettabile nipotina o lo scontatissimo maggiordomo (no, non può essere lui, troppo facile). Altrimenti dovete inventarvi qualche *coup de théâtre* alla Agatha Christie: il nonno si è suicidato; ognuno dei commensali ha sferrato una coltellata; l'assassino è lo stesso commissario di Scotland Yard che fa da presentatore. Il vecchio Lord viene ucciso nei modi canonici: spinto giù dalle scale, una pasticcia sbriciolata nel cognac, una cobra tra le lenzuola con la stanza chiusa a chiave dall'esterno. I soliti incidenti domestici.

Per scavare nel passato dei personaggi si fa dapprima un giro di presentazione di tutti i personaggi (che cercano di non scoprirsi troppo). Secondo giro, agli investigatori è concesso di interrogare pubblicamente gli attori (una o due domande a testa). Gli investigatori possono ricorrere anche ad indizi scritti su bigliettini (del tipo: ritagli di giornali scandalistici, telegrammi pruriginosi, intercettazioni telefoniche, ..). Gli indizi sono in singola copia, e gli investigatori devono soffiarseli a vicenda oppure devono collaborare per mettere insieme il puzzle. Dopo un ultimo interrogatorio, ogni investigatore deve ricostruire i fatti nel modo più completo possibile.





È opportuno che il gioco non duri una vita: dopo un'oretta le "scellule grije" degli investigatori vanno in pappa.

Obiettivo: intrattenimento allo stato puro, per evitare i soliti fuochi a base di danzette, scenette e bans (che, per carità, piacciono sempre, e piacciono ancora di più se i capi hanno indugiato col lambrusco).

### Il domino di Comunità Capi

È un modo come un altro per fare il **progetto del capo** o il programma dell'anno. Si inizia con l'asta dei valori. Si vendono all'asta dei bigliettini (in numero limitato rispetto ai partecipanti, cosicché ogni bigliettino sia risorsa scarsa) con sopra scritti gli ambiti del progetto del capo (Fede, Associazione, Servizio, Impegno politico, Famiglia, Amore, Amici, Studio/Lavoro, noi lo si fa così). Ognuno ha un budget e deve contendersi con gli altri i biglietti su cui intende puntare nel suo progetto del capo. Più è disposto a spendere per assicurarselo, più nella sua vita si propone di investire tempo ed energie in quel campo.

Finita l'asta ognuno scrive sul bigliettino (es. punto fede) un impegno concreto (es. leggere il vangelo di Giovanni). Si attaccano con lo scotch i bigliettini due a due, in modo da formare dei biglietti doppi simili alle tessere del domino. Un capo a caso inizia incollando una tessera sul cartellone. Gli altri si potranno attaccare solo se hanno lo stesso impegno concreto (es. ehi anch'io voglio leggere il vangelo di Giovanni!) o comunque impegni simili (es. leggere di tanto in tanto la Bibbia). Così facendo emergeranno le esigenze comuni a più capi, e ci saranno un po' di idee concrete da inserire pari pari nel programma dell'anno.

L'asta solitamente funziona, il domino mai: ognuno rimane con le sue tessere in mano che non ci azzeccano per niente con quella sul cartellone. Se volete tentare, a vostro rischio e pericolo.

### Pulp Co.Ca.

Non di rado il confronto in Co.Ca. è aspro e vorremmo stemperare i toni. Altre volte un capo l'ha fatta fuori dal vaso e non sappiamo proprio come dirglielo. Nelle discussioni si ripetono le cose già dette, si perde il filo del discorso, si ridefinisce continuamente l'oggetto del contendere. Per porre rimedio a questi problemi si può rivestire la discussione a mo' di gioco. Per esagerare, sdrammatizzare, spersonalizzare almeno un po' il conflitto.

*Kramer contro Kramer.* I due capi gruppo si sacrificano travestendosi uno da angioletto (parrucca con boccoli biondi e camicia da notte della mamma) e l'altra da diavoletta (corni di cartone, trucco pesante e fuseaux rosso fuoco). I due sostengono tesi estreme: 'oh la Co.Ca. quanto mi ci diverto' contro 'giuro che questa è l'ultima riunione a cui vengo'. I capi devono prendere posizione accodandosi all'angioletto ovvero al diavoletto, che danzano allegramente per la sede sulle note di musiche balcaniche.

*Scambio d'identità.* I presenti scrivono il proprio nome su un bigliettino. I foglietti si mischiano e ognuno ne pesca uno. Nella discussione ognuno fa la caricatura di quello che ha beccato. Se ho pescato il nome della timida tirocinante appena entrata in Co.Ca., starò sempre zitto e arrossirò alla prima parolaccia; se mi tocca il capo rinomato logorroico, allora imperverserò tutta sera parlando delle mie ferie e dei miei ricordi di quand'ero lupetto.

*Il processo.* Uno viene messo sotto accusa, magari per qualche misfatto che ha commesso per davvero. Il giudice chiama i testimoni; ci vogliono l'avvocato difensore e il pm, che fanno le loro arringhe. I rimanenti sono la giuria popolare e decidono sulla colpevolezza o l'innocenza.

Sono tutti modi per mettersi una maschera ma sotto-sotto darsela di santa ragione. 'Non te la sarai mica presa? Dài, era solo un gioco'. 🌸



# Lupi e pecore

Riflessione sui grandi giochi

Sergio Bottiglioni

## L'inventore di grandi giochi

Inventare Grandi Giochi richiede uno sforzo creativo non indifferente che, accanto a doti da sceneggiatore, coreografo e chi più ne ha, più ne metta, necessita di un ragionamento o tutt'al più di una riflessione sul solito significato educativo di ciò che proponiamo. Dico questo, perché spesso il banale Grande Gioco proposto in uscite, campi e campetti, specie nella branca E/G (ma penso anche ai famosi GG di gruppo, che coinvolgono le diverse branche), rischia di essere una trappola insidiosa: poco utile, un po' noioso per i ragazzi e comunque fatti così un po' per fare... Un emblema di tutto questo è quella tipologia di GG, sempre molto in voga, che prevede sullo sfondo una storia qualunque, che rievoca e porta alla ribalta note inimicizie fra due o più fazioni, ed il cui svolgimento consiste sostanzialmente in sonore legnate, comunque giustificate dalle dinamiche del gioco. I motivi sono sempre buoni: prendere agli altri qualche oggetto, entrare in una base, conquistare punti o vite, ecc... Riconoscere i giochi che ricadono in questa grande famiglia? Semplicissimo: sono spesso discriminatori e realizzano una naturale divisione fra i lupi, gli agnelli e gli indifferenti, o in altre parole fra chi è naturalmente portato all'azione e, dominando, si diverte, chi si sforza di giocare trascinandosi malvolentieri e chi invece, con animo indifferente e/o pigro aspetta semplicemente il fischio finale. Osserviamoci.

## I lupi:

da una parte quindi, dei rambo assetati di sangue, in perfetta divisa mimetica che non si preoccupano di buttarsi dagli alberi, correre nei rovi ed affrontare in perfetto stile *street fighter* estenuanti combattimenti a scalpo. Non temono nessuna situazione e sono perfettamente a loro agio sia di giorno, sia di notte. Agiscono preferibilmente da soli o in piccoli gruppetti. Difficilmente si scontrano con i loro simili. Sfruttano a pieno il fattore sorpresa sbucando all'improvviso latrando e seminando tachicardie e terrore. Spesso anche dopo il fischio di fine GG bisogna cercarli per ore nei boschi. La vittoria della squadra è opzionale, l'importante è il successo personale.

## Gli agnelli:

Gli agnelli sono coloro che giocano con il freno a mano, in bilico in un campo di forze che da una parte li richiamano all'obbedienza verso i capi e dall'altra alla voglia di imbo-scarsi. In ogni caso sono carne da macello, si muovono perlopiù terrorizzati in grupponi. Sono chiassosi e ondeggiando goffamente, alcuni tenendosi per mano, senza una meta precisa o uno scopo chiaro. Di solito li si trova in un raggio di poche centinaia di metri dalla base o dal luogo di inizio del gioco. In vista dei nemici fuggono e urlano disperati. Nei combattimenti offrono una inutile e flebile resistenza: sono dei bancomat di vite sempre in funzione. Compiono centinaia di volte il tragitto verso la base dove ritroveranno vita e incitamenti. Il momento che preferiscono è la fine del gioco.

## Gli indifferenti:

Questa è la categoria di chi per pigrizia e indifferenza nel pieno dello svolgimento del GG trova una occupazione alternativa che catalizza la sua attenzione. Spesso questa trae la sua origine dall'ambiente naturale. Ed ecco tutta una serie di soggetti a cercar castagne o funghi, ad intagliare bastoni o nodi, ad intrecciare erbe, a raccogliere sassi, a molestare insetti, a scavare buche... Sono sfiorati in maniera trascurabile dagli eventi del gioco. Se "uccisi", se ne stanno allegramente morti; d'altra parte questo continuo "resuscitare" che avviene nel gioco non è poi così credibile... Alla fine del gioco bisogna svegliarli dal torpore dei loro pensieri. La prima cosa che chiederanno è "quando si mangia?"

Insomma, facciamoli bene questi Grandi Giochi, e soprattutto, in questi tempi di recenti e presenti guerre, sforziamoci di creare ambientazioni alternative che non prevedano per forza combattimenti e battaglie, ma dove sia magari la collaborazione ed il sostegno tra diversi gruppi quello che aiuta a vincere. Oltre ad una buona idea poi, alcuni ingredienti per fare sì che il tutto riesca con successo sono: l'importanza del lancio, l'ambientazione stimolante, la chiarezza delle regole e, soprattutto, una strutturazione tale da dare a tutti la possibilità di contribuire al raggiungimento della vittoria: con i muscoli, con l'agilità, ma anche con l'astuzia, l'intelligenza e la fantasia. 🌸





# Non di sola palla

IDEE, SPUNTI, PROPOSTE DI GIOCHI

Alcune piccole indicazioni metodologiche.

Paola Incerti

**Giochi cooperativi e non competitivi.** Sono giochi che favoriscono la collaborazione, la comunicazione interpersonale, valorizzano il percorso e non solo il risultato, sottolineano la sfida verso se stessi e non agli altri, rispettano le differenze interpersonali, danno spazio ai disabili, consentono di raggiungere obiettivi con forte valenza emotiva.

**Giochi di simulazione o di ruolo.** Sono giochi che consentono di conoscere la realtà affrontandola in una situazione protetta, di comprenderne la dinamicità e complessità, di mettersi nei panni di, di partire dal micro (le relazioni interpersonali) per arrivare al macro (i rapporti fra gli Stati, i gruppi etnici...).

**Giochi di altre culture o comuni a più culture.**

Sono giochi e giocattoli che “mostrano come ci sia un filo sottile che lega l’esperienza di gioco dei bambini dei cinque continenti e che può venire definito la cultura ludica planetaria”.



## Giochi per affinare i sensi

da “Naturalmente giocando” di Sigrid Loos Laura, Dell’Aquila Edizioni, Gruppo Abele.

### Sotto il telo

**Obiettivo:** riconoscere un oggetto naturale tastandolo.

**Materiale:** un telo robusto

Durante una passeggiata si raccoglie un oggetto naturale, per

noi particolare e che attiri l’attenzione. Con questo si deve familiarizzare, cercando di impararne la forma ed i particolari. Poi ci si ferma in una radura o in uno spiazzo e si riuniscono tutti gli oggetti raccolti sotto un telo. A questo punto ognuno dovrà ritrovare il proprio oggetto raccolto, cercandolo, senza vederlo, sotto il telo.

### Il viandante silenzioso

**Obiettivo:** sviluppare la propria percezione uditiva, saper



# G i o c o

## G i o c o

procedere e muoversi in silenzio.

Il gruppo è disposto in cerchio, con la schiena rivolta verso il centro. Un volontario, il viandante silenzioso appunto, si pone al centro e cerca di avvicinarsi ad una vittima toccandola alle spalle, senza farsi sentire. Se ci riesce scambia il posto con la vittima, che ora diviene viandante, se invece qualcuno del gruppo crede di aver sentito il viandante alza una mano. Se è vero il viandante deve cercarsi un'altra vittima, altrimenti il testimone scambia il posto con il viandante.

Il viandante è tenuto ad avvicinarsi bene alla propria vittima e non è valido protendersi in avanti per toccare le spalle del compagno. Il gruppo deve fare silenzio assoluto.

### **Il grande orecchio della tribù dei Piedi Soffici**

*Obiettivo:* imparare a muoversi in silenzio, concentrazione, sensibilità acustica.

*Luogo:* ambiente naturale, prato o bosco.

*Materiale:* un oggetto qualsiasi per partecipante, un cestino, un foulard.

Il Grande Capo pellerossa della tribù dei Piedi Soffici non vede, ma sente crescere l'erba. Il Grande Capo è in cerca di nuovi adepti per la tribù. Seduto sotto un albero egli accetta tutti quelli che riescono ad avvicinarsi a lui senza farsi sentire, facendo cadere un oggetto in un cestino davanti a lui. Chi si fa sentire viene immediatamente immobilizzato con un gesto impietoso della mano del Grande Capo e rimane lì, immobile, fermo al suo posto, fino alla fine del gioco.

### **Il cinema delle nuvole**

Vi è mai capitato di trovarvi sotto un cielo azzurro spruzzato di nuvole bianche e di osservare la loro forma variare rapidamente a seconda del vento? Su quale animale queste formazioni vi ispiravano a fantasticare, quale pianta o creatura fantastica pensavate fosse nascosta dietro quelle nuvole?

### **Giochi creativi e non competitivi**

da "Viaggio a Fantasia" di Sigrid Loos, Edizioni Gruppo Abele

### **Telegramma**

Questo gioco è una variante del telefono senza fili. Tutti sono seduti in cerchio, uno dietro l'altro in modo che la spalla sinistra sia rivolta verso il centro. Un volontario inizia a scrivere

con la mano un segno o una parola sulla schiena di chi gli sta davanti. Il ricevitore lo trasmette alla persona che ha davanti a sé e così via fino a che il messaggio compie tutto il cerchio.

### **Lo zoo fantastico**

Si formano gruppi di quattro-sei persone. Ogni gruppo sceglie una persona che fa il guardiano. Gli altri membri del gruppo formano con i loro corpi un animale fantastico non ancora scoperto fra la fauna terrestre. In seguito tutti insieme elaborano le caratteristiche di questo animale: habitat naturale, nome volgare e scientifico, accoppiamento, nutrimento... Dopo circa dieci minuti di preparazione, tutti i gruppi si ritrovano per fare una visita allo zoo fantastico, guidati dal direttore, mentre i guardiani mostrano il loro animale al pubblico.

### **Il tatto-bar**

Si riempiono una decina di bicchieri di yogurt con vari ingredienti da cucina secchi: lenticchie, fagioli, ceci, riso, orzo, zucchero, sale, miglio, farina, pasta a stelline, te...

L'importante è che siano cose fra loro diverse, ma simili al tatto. Tutti i partecipanti hanno gli occhi bendati, seduti in cerchio o intorno ad un tavolo. Ognuno è munito di carta e penna. Uno per uno si passano i bicchieri ed ognuno cerca di scoprire quale ingrediente si trova nel bicchiere poi scrive ciò che pensa di aver individuato al tatto.

Alla fine si leggono tutte le scoperte.

### **Napoli Express**

Prima del gioco occorre preparare diversi biglietti con descrizione di un personaggio (almeno due per partecipante). Si dispongono sei sedie come in uno scompartimento del treno. Il capostazione consegna ad ogni viaggiatore che sale sul treno un "biglietto" (una breve descrizione del personaggio). I viaggiatori nello scompartimento devono improvvisare una scenetta sulla base dei ruoli consegnati: chi

non ha più idee scende dal treno e si fa consegnare un altro biglietto. Il gioco finisce quando tutti

hanno avuto la possibilità di salire sul Napoli Express. Il capostazione potrebbe ogni tanto annunciare un guasto sulla linea, che fa scendere tutti i passeggeri e così si ridistribuiscono i ruoli. 🌸







# Una magia da conoscere

“V

“Vivere la vita come un gioco”... figuriamoci il metodo scout!

Graziella Landi

**B.-P. così presenta e descrive la sua intuizione pedagogica.**

Certo non per superficialità, tutt'altro. Chi li ha mai visti, sa benissimo quanto impegno e quanta serietà i ragazzi mettono in un gioco.

Qualunque esso sia, costituisce sempre l'occasione migliore per esprimersi completamente, attraverso la propria forza fisica pur rispettando delle regole. Si può sprigionare la propria creatività, la voglia di vincere a tutti i costi, ma si sperimenta contemporaneamente la lealtà, la fiducia. Il senso di squadra fa sentire il ragazzo unico ed irripetibile, il ruolo che riveste gli dà la percezione di essere importante, indispensabile. È lui, solo lui che in quel momento può e deve mettercela tutta. È nella sintesi fra ruolo, squadra e campo da gioco che si basa tutto il metodo scout! Una magia che ciascun capo certamente conosce.



**Mettercela tutta, con un sorriso, per... fare sempre del proprio meglio.**

Ci sono alcuni aspetti dello scautismo inteso come gioco che sarebbe interessante approfondire: quando essa si coniuga con la capacità di ciascun capo di relazionarsi all'interno dello staff, in Co.Ca. od anche in altri ambienti, oltre la propria Unità.

Dando per scontata la fedeltà alla Legge ed alla Promessa, spesso i rapporti fra gli scout adulti perdono alcune delle caratteristiche più affascinanti del giocare fra ragazzi. E se talvolta questo è un bene perché può risultare alquanto imbarazzante - se non altro riduttivo - giocare a fare i bambini, in

alcune occasioni tralasciare quella “voglia di volercela mettere tutta” diluisce - e non di poco - anche la qualità del Servizio che si offre.

Di contro c'è la tendenza a rendere tutto triste e sedentario, come se l'abbandono del riso e del sorriso, del movimento e della competizione, costituissero l'unica garanzia “per agire bene ed efficacemente.”

**C'è GIOCO & gioco!**

Peccato che nel relazionarsi fra adulti si tralascia - talvolta - **l'educazione a giocare** che è ben diversa dal giocare, puro e semplice! Valorizzando l'aspetto propiziatore del gioco si crea più facilmente anche un clima di correzione fraterna. Chissà quante volte B.-P. ha storto il naso nel vedere tutto cupo, rigoroso, asettico, con una temperatura da brividi che rende impossibile qualunque

sforzo per ri-qualificare relazioni interpersonali e quindi - non dimentichiamolo - il Servizio offerto ai ragazzi!

“Vivere la vita come un gioco” potrebbe essere interpretato anche come “non prendersi troppo sul serio”: anche i migliori qualche volta hanno perso! Magari in quella occasione hanno sperimentato tenacia ed umiltà, altre qualità vincenti di un bravo campione.

**Il “fair play”...**

...tanto caro agli Inglesi e quindi - sicuro - al nostro B.-P. “Giocare sì ma... con lealtà”, per un Servizio sereno, per la dignità della nostra vita, per il futuro dei nostri ragazzi! 🍀



# DI' ANCHE TU LA TUA:

## RISPOSTE DEI LETTORI AL DIBATTITO SUL TEMA DI QUESTO NUMERO

*Pubblichiamo alcune delle riflessioni di capi che ci sono giunte sulle domande relative al tema di questo numero.*

### **Gli aspetti dell'esperienza di vita che oggi rendono problematico il gioco mi sembrano essere:**

- **Sottostima** da parte degli adulti dell'importanza di questo strumento... spesso per spostare il peso delle esperienze verso tipologie adulte "facciamo una bella passeggiata, o un bel giro in bici, leggi un buon libro, discutiamo un po'..."
- insieme a questo si è accresciuto il **metro efficientista** con cui si misurano le esperienze che i bambini o i ragazzi vivono... il gioco è una scommessa... un'ora di compiti o di solfeggio sembrano investimenti più sicuri. L'orizzonte delle conoscenze molto vasto ed a "basso costo": a portata di click - La disponibilità di una moltitudine di percorsi a basso impegno per raggiungere qualunque sorta di obiettivi - l'affiancamento di una moltitudine di figure adulte specializzate per ogni problema crea l'illusione che l'esperienza della crescita sia una pianura, magari complicata, ma invece la crescita resta una montagna che deve essere scalata con fatica e con tenacia.
- **Per il capo il gioco è il luogo dell'intenzionalità meno apparente:** se non c'è una attenta e delicata riflessione che individua intenzionalità precise il gioco appare il luogo dell'inutile, del ripetitivo, di "cose che i bambini fanno comunque altrove..." Allora il capo tende a rifugiarsi in attività che, per il fatto di avere una intenzionalità più evidente, appaiono più efficaci e produttive... ma ovviamente non è vero, semmai è vero l'opposto.

### **Rischio principale**

- Un rischio è nella testa dell'educatore: lo chiamerei **estremismo dell'intenzionalità**, coloro che giocano troppo intenzionalmente: in modo non più gratuito, leggero, divertente, i giochi divengono complicati (quando la semplicità è proprio attraverso il gioco uno dei valori da recuperare) e spesso traspare in modo quasi moralista un'intenzionalità che captata immediatamente dai ragazzi crea distacco e ostacola il coinvolgimento. L'intenzionalità del gioco può essere anche (ma cosa dico "anche"? soprattutto) la letizia, il divertimento... la gratuità... il messaggio della gioia nella semplicità.
- Uno degli obiettivi del capo dovrebbe essere quello di giocare così bene che lo spirito del gioco permea le altre attività: vivere la vita come un gioco, impegnativo, ma affascinante, non è forse questa una delle mete dello scautismo?

### **Giocare bene oggi**

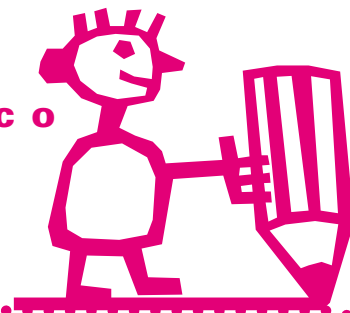
- Giocare semplice (almeno anche spazio per giochi semplici)
- Giocare autonomo dei bambini /ragazzi (ho paura a dire questo perché molti capi hanno estremizzato questa indicazione verso un rilassamento generale della struttura dell'attività che non ha nulla a che vedere con quello che intendo dire)
- Gioco che impegna, che chiede superamento, che non si lascia a metà, che chiede fatica... ma per favore: che alla fine/durante premi con gioia, divertimento, affiatamento, spirito di squadra, successo, fraternità... ed altro ancora...
- Fare che il gioco torni ad essere la cornice delle nostre attività e non una parentesi all'interno (valga l'esempio dell'ambiente fantastico: che ce ne facciamo di una giungla ridotta ad un quarto d'ora di racconto non giocato, di un nome "lupetto" non vissuto, di una "tana" che vi viviamo come una classe di scuola o peggio di catechismo ecc. ecc.)

### **Il capo gioca?**

Il capo ragazzo gioca, esattamente come il capo ragazzo fa la route coi suoi rover. Talvolta può non giocare se serve al gioco, se serve per osservare meglio i bambini, ma di base il capo gioca. Altrimenti il gioco rischia di essere percepito come qualcosa per bambini/ragazzi e paradossalmente rifiutato; perché se deve diventare il modo di vivere dell'unità il capo deve essere ovviamente presente dentro questa vita; perché ha autorevolezza per chiedere di fare fatica (e rispetto







delle regole) solo chi la sta facendo insieme a te (ed il gioco spesso deve chiedere fatica).

*Nastasio*

Sono d'accordo con l'affermazione sottostante e sottointesa alle varie domande: **Giocare oggi è difficile.**

Non sono un esperto di pedagogia e psicologia applicata al mondo del gioco, così non mi addentro sul perchè stia avvenendo tutto ciò, immagino che alcune risposte si potrebbero individuare nell'evoluzione che ha avuto il termine "gioco" nella società moderna. Basta collegarsi ad un qualsiasi motore di ricerca in internet, e si nota subito come il termine gioco sia associato in prevalenza a giochi elettronici, giochi virtuali, giochi a sfondo sessuale, giochi di ruolo, giochi per vincere denaro etc...

L'idea del buon B.-P., ma anche di qualcun altro, relativamente al termine gioco è un tantino diversa; ma ripeto non sono un esperto, quindi penso che il mio contributo possa e debba attingere dall'esperienza vissuta nel mondo scout.

Quest'anno abbiamo finalmente ricostruito il **Progetto Educativo di gruppo**, ed è proprio emersa la **difficoltà di educare con il gioco** e soprattutto il diverso approccio da parte dei Capi di una stessa Co.Ca. ("venuti su" con gli stessi strumenti ed esempi) nell'intendere il significato, le modalità e le caratteristiche del gioco.

È ormai usuale trovare in Associazione giochi "riciclati" (che però erano stati pensati per altri tipi di gruppi. Ho sempre sostenuto che lo scautismo debba essere una chiave/lasciapassare per la porta della fantasia e che spesso nelle nostre attività ci sia troppo tradizionalismo cieco, ma penso anche che come in ogni ricetta alla base di ogni metodo e di ogni strumento si debba fare il conto con le "dosi", con gli "ospiti" che abbiamo a cena, e con il "menu" che vogliamo offrire.

Fare il conto con le Dosi, significa pesare sempre e comunque la nostra proposta:

- in termini di valori che vogliamo proporre anche con il gioco (vedi Patto Associativo / Legge Scout)
- in termini di strumenti che abbiamo a disposizione (vedi Regolamenti di Branca / Manuali Specifici / Scritti di B.-P. / Libri sul Gioco)
- in termini di esperienza/storia (la forza di essere un'associazione e ancor di più un movimento mondiale deve attingere ad un vissuto ormai secolare di prove, esperimenti, esperienze, errori o intuizioni educative).

Per chiarire, la sintesi: penso che quando un Capo vuol proporre un'attività passando attraverso il gioco debba porsi un obiettivo, quando un Capo propone un'attività deve voler dire/comunicare qualcosa; il fare un gioco per riempire un buco alla riunione o al campo può forse sortire qualche effetto marginale educativo, ma credo si possa definire un'occasione persa.

In definitiva definirei il gioco come una Grande Occasione Educativa e come una Sfida.

Grande Occasione Educativa perchè:

- a tutti i bambini/ragazzi piace giocare (è nella loro natura);
- è un'attività che si interfaccia facilmente con le altre (anche perchè di giochi ne esistono a migliaia);
- dà veramente spazio alla fantasia del Capo e del Ragazzo;
- lo stesso gioco se ben pensato è riproponibile e non stanca;
- il gioco dà la possibilità di confrontarsi serenamente con i propri limiti personali (tanto è un gioco) e nella competitività (che per noi non è rivalità o invidia)
- è per sua natura divertente;
- il gioco non ha età, è solo una questione di proposte;
- dà la possibilità (se ben studiato) per ognuno di essere protagonista.

Sfida perchè:

- non è facile proporre il gioco giusto! ... ma del resto non è facile fare/essere un Capo Scout!

### I Capi devono giocare?

I Capi devono giocare a fare/essere Capi, questo significa che a volte è necessario che corrano e si sporchino anche loro, a volte è necessario che preparino loro il gioco, a volte insegnino a giocare, a volte insegnino a pensare e proporre ad un gioco.

*Diego Zanotti*

### Il gioco è efficace perchè

- è uno strumento di educazione intellettuale poichè è nel gioco che si sperimenta la curiosità,
- è uno strumento di educazione sociale perchè è attraverso le regole del gioco ed i giochi collettivi che si sperimentano le relazioni interpersonali,
- è uno strumento di educazione morale perchè nel gioco si esercita il proprio carattere e la propria forza fisica scoprendo le proprie capacità e riconoscendo i propri limiti.

Un grande rischio è considerarlo come un tappa buchi per le nostre riunioni, proposto a caso e fine a se stesso, mentre esso è un lavoro serio.

Anche i capi devono giocare con i loro ragazzi così il gioco diventa un'occasione per osservare, conoscere e comunicare con loro.

Inoltre i capi dovrebbero giocare anche con i capi stessi per imparare così a tirar fuori la parte ludica che è presente in ognuno di noi anche se richiede sforzo.

Quindi ricordiamo *tutto col gioco, niente per gioco...*

*Lucia Elia, Trani 1*



G i o c o  
G i o c o



# Quante volte?

Cristina Graziani  
e Marco Linardi  
Pattuglia Nazionale PNS

# M

*Ma i grandi giocano? I bambini sicuramente Sì! Simulano ( “facciamo che tu eri la maestra e io...” ), prendono le regole e ci giocano, le stralciano e ne reinventano di nuove e im-possibili.*

*E i grandi? Che cos'è per noi un gioco?... (mumble mumble ) ... qualcosa in cui ci si diverte? che si fa volentieri? se così è possiamo tentare di fare un elenco dei nostri “giochi” preferiti, tutte le cose che ci rallegrano, in cui stiamo bene.*

*Ne è uscita una bizzarra accozzaglia di situazioni:*

Costruire un castello di carte ridendo e respirando piano, **M**ettere la testa sotto una cascata di montagna, **F**are un giro in bici e **S**entire che sono libera dai vincoli del traffico e che i polmoni respirano con gusto, **P**erdersi in un libro buono, **T**elefonare a Marco, **S**taccare il telefonino, **S**crivere alla Francesca, **S**uonare la chitarra, **C**antare in compagnia, **Z**appare l'orto, **B**allare con mia nipote in salotto arrotolandosi in stoffe colorate, **A**ndare nei luoghi che amo, **P**ortarci le persone a cui voglio bene, **F**otografare le facce, **C**amminare nel bosco, **R**idere degli errori, **S**draiarsi ai piedi di un albero nei pomeriggi d'estate, **C**omprare cibi sani, **R**isparmiare soldi sulle spese inutili, **C**amminare scalza, **S**pegnere la televisione, **B**uttare l'occhio sulle bandiere colorate ai balconi, **L**avorare con gusto, **N**on strangolare chi ho davanti quando sono arrabbiato, **M**angiare il pane caldo, **E**ntrare in una chiesa vuota, **A**ccoccolarsi in un banco, **M**angiare le verdure del mio orto, **S**vegliarmi nel mio sacco a pelo in una baita di montagna, **G**uardare i bambini che giocano, **C**onoscere persone nuove, **C**uriosare, **V**iaggiare oltre casa mia anche se solo per 5 km, **F**are la pipì nei prati, **A**ndare al cinema, **A**ppena alzato ascoltare il radiogiornale, **V**edere in giro facce allegre, **C**occolarsi, **U**n vaso di tulipani, **F**are le conserve, **S**cambiarsi un sorriso con qualcuno perché come te ha uno straccio bianco appeso alla borsa, **A**scoltare una barzelletta, **M**uovermi in treno guardando dal finestrino il paesaggio che cambia, **F**are pace con Dio, **C**antare dentro, **Q**ualcuno che mi aspetta alla stazione, **Q**ualcuno da andare a prendere alla stazione, **A**scoltare poesie, **M**ordere una pera succosa, **R**accogliere foglie e infilarle nelle pagine dei libri di cui mi voglio ricordare, **A**ccarezzare un animalino, **B**allare la taranta, **R**iuscire a dire dei “no”, **N**on accontentarmi, **S**apermi accontentare, **U**n abbraccio, **I**l camino acceso d'inverno, **U**na bella sorpresa, **R**idere di me stesso, e non prendermi troppo sul serio.

Saremmo potuti andare avanti per molte pagine ancora, ma arrivati a questo punto ci siamo accorti che **ci sono un sacco di cose che ci diverte e ci fa bene fare, ma che non facciamo mai**. E abbiamo pensato di interrompere la nostra riflessione sui giochi dei grandi, e proporre invece anche a voi questo gioco. Potremmo chiamarlo **“QUANTE VOLTE?”**

Fate **un elenco** di quello che vi fa stare bene, **delle cose che vi divertono, che fate PER GIOCO**.

Tutte, ma proprio tutte, anche le più stupide...

Poi mettete una crocetta su quelle che avete fatto nell'ultima settimana (vabbè, diciamo nelle ultime due settimane), e per quante volte.

Potete farlo singolarmente, con il/la fidanzato/a, con i figli.

È un **gioco di cooperazione con noi stessi**, non c'è uno che vince e uno che perde, ma dal numero di crocette della settimana si possono capire molte cose.

Ad esempio quanto tempo dedichiamo a noi stessi e alle cose che amiamo, e che **quello che facciamo PER GIOCO incide PER SUL SERIO sulla nostra vita e sull'ambiente che ci circonda**, più di quanto pensassimo...

P.S. per non deludere le aspettative di quanti cercano nuove idee e strumenti, guardate nella rubrica recensioni libri utili e modi di giocare educando alla pace! 🌸



# Gioco bagnato, gioco fortunato

**I** bambini molto spesso associano l'idea di un igienico bagno, al gioco e al divertimento, prima ancora che al benessere e alla pulizia. Solitamente rimangono volentieri nell'acqua e con l'acqua. Battendo le mani creano vortici e spruzzi e, sempre giocando, simulano nuotate ed apnee anche nella vasca da bagno.

Per molti di loro è sufficiente veder galleggiare una foglia sul pelo d'acqua della fontana, o nella pozza dietro casa, per immaginare fantasiosi viaggi di piccoli esseri in navigazione. Basta la corrente di un ruscello alla quale affidare bastoncini o cortecce ad un avventuroso destino e riuscire ad osservarne, curiosi, giravolte e peripezie, correndo sulla sponda ... Insomma basta davvero poco per giocare con l'acqua, lascia molto sognare e non solo i bambini!

La diga di foglie, che ha ostruito il passaggio dell'acqua, si sfascia; l'acqua trabocca allegramente e sfonda, riprendendo il suo corso iniziale. La realtà vince sulla fantasia.

Una delle cacce che i miei lupetti annoveravano tra "le migliori mai proposte" si è svolta sulla spiaggia, vicino alla foce di un piccolo torrente, originato, oltre che da una sorgente a monte, dal troppo pieno di una vasca per la raccolta dell'acqua piovana. L'argomento su cui costruire l'attività avrebbe potuto essere quello dell'acqua, del suo utilizzo, degli sprechi e del riciclo... Invece avevamo pensato a tutt'altro non considerando che l'acqua limpida che galvanizzava i bambini invogliava a giocare, a rinfrescarsi almeno le mani, in quella calda giornata di primavera.

Per loro, oramai, era certo più allettante quel piccolo torrente della nostra proposta!

Le opere di ingegneria idraulica avevano riempito il tempo della siesta, i gruppi di costruttori si erano costituiti spontaneamente e l'interesse era stato generale... Andavano d'accordo rispettandosi a vicenda e ognuno si impegnava al massimo nell'eseguire il lavoro.

Le attività programmate erano passate in secondo ordine e la giornata si risolveva brillantemente, con la variante di programma seguita alle loro significative richieste e rimostranze. Proprio noi, abituati ad una programmazione serrata e definita nei mini-



**Marcella Siri**  
Settore Nautico

mi particolari, avevamo ceduto, consapevoli che era preferibile, almeno quel giorno, lasciare che il gioco fosse condotto dal Branco. Noi dovevamo essere osservatori in quel contesto; con grande attenzione potevamo "orientare" e "ricondurre" secondo piste opportune, in base al momento e alla necessità.

Spesso ci si chiede se il gioco può essere educativo di per se stesso o diventa educativo solo con la nostra attenzione ed intenzionalità educativa di capi... Quando il gioco è davvero educativo? Quando permette a tutti i partecipanti di raggiungere inconsapevolmente momenti di crescita? Potrebbe essere una buona risposta. Il passaggio si fa breve quando, dal gioco occasionale riusciamo ad indirizzare intenzionalmente un'esplorazione, oppure un'attività di mani abili.

E che dire di quel magico gioco che attraverso una caccia al tesoro li ha portati a trovare le parole maestre attaccate al gavitello, a dieci metri dalla riva? Volendo utilizzare un simbolismo spicciolo possiamo dire che, già in Branco, i nostri bambini raggiungono a nuoto maggior consapevolezza.

Via, via, i bambini crescono e aumenta la loro esigenza di avventura, rimane però costante in loro il piacere del gioco. Si parla di gioco di squadra, dove ci si trova leader o gregario, dove le capacità del singolo contribuiscono a migliorare le sorti della squadriglia.

La vita a bordo di un'imbarcazione si sviluppa sempre come un gioco, un gioco importante però, dove i buoni principi di lealtà e fiducia costituiscono le regole fondanti.

Per noi scout nautici, poi, le capacità e le competenze del singolo, nel gioco di squadra, sono davvero importanti, sia esso il capo equipaggio o uno degli squadriglieri con un preciso posto d'azione, tutto è funzionale al benessere collettivo e alla buona riuscita del gioco, nell'avventurosa impresa che in ogni uscita sull'acqua possiamo affrontare. 🌟

# Tutto col gioco, niente per gioco

Massimo Bertolucci  
Pattuglia nazionale L/C

**E** È il vecchio motto di B.-P. che ci ricorda che l'educazione è una cosa seria, basta saperla giocare!!

Il gioco è il luogo dove ognuno può amplificare liberamente, all'infinito, una parte di sé, sciolto dai vincoli che la realtà impone, dilatando lo spazio della fantasia.

**Il gioco non è una fuga dal vero:** è mettersi per un attimo a guardare il mondo da una prospettiva diversa, per poi tornare di nuovo a immergersi nel flusso della vita, cresciuti.

**Il gioco permette di sperimentarsi:** ci si confronta con i propri limiti (fisici e mentali), con le regole e con gli altri. Anche per questo forse il gioco è uno dei mezzi più comuni con cui il bambino comprende la realtà e si relaziona agli altri: riproducendo nella scala a lui più utile la realtà o creando un mondo "possibile" e desiderato che nel gioco prende consistenza e si fa 'provvisoriamente vero', il bambino impara a conoscere il mondo e se stesso.

Ecco perché il gioco ha un ruolo così importante nella branca L/C: è forse riduttivo chiamarlo uno strumento, è piuttosto lo stile dell'esperienza nella nostra branca, non solo un momento dell'attività. I lupetti e le coccinelle imparano le tecniche soprattutto perché sono un gioco: si impara ad accendere il fuoco *giocando* a fare i cow boy, si scoprono imparano a conoscere

le stelle *giocando* a fare i marinai. I nostri bambini imparano a vivere in comunità *giocando* ad essere un branco di lupetti o un cerchio di coccinelle, *giocano* la loro progressione personale con le prede, gli impegni e le specialità. *Giocano* a stare in sestiglia, a chiamare i capi vecchi lupi e coccinelle anziane, l'ambiente fantastico nel suo insieme è un grande gioco (e i bambini lo fanno). Esso dunque diviene **l'occasione educativa** per comunicare con i bambini proponendo indirettamente i valori e lo stile che orienteranno la loro vita e le scelte future. A questo stesso gioco partecipiamo noi adulti, non maestri o genitori, ma compagni di un gioco. I bambini riescono a divertirsi anche senza di noi, per questo dobbiamo fare in modo che la nostra presenza aggiunga valore al loro giocare e non lo renda più noioso. Il gioco che proponiamo ai nostri bambini deve essere accattivante e divertente, ben calibrato, semplice e lieve. A volte tendiamo ad appesantire i nostri giochi volendo trasmettere dei "messaggi" a tutti i costi. Forse ci manca la fiducia nel gioco come reale strumento educativo, ma è lo stile con cui giochiamo ad educare, non tanto (non solo) a che cosa giochiamo. Se riusciamo a vivere il gioco insieme ai bambini, proponendo delle esperienze significative, ci renderemo conto che un gioco può essere veramente educativo, anche se (o proprio perché) alla fine non c'è da ricomporre una frase della legge o una parola maestra, proprio perché riusciremo a conoscere e comunicare meglio con i bambini, capire come si relazionano e come interagiscono tra loro e con noi adulti, valutare come affrontano le difficoltà e come si lasciano coinvolgere...

Un lancio breve e coinvolgente, poche e semplici regole, un luogo adatto, i tempi ben calibrati, l'attenzione alla partecipazione di ognuno e una verifica attenta sono gli ingredienti giusti per un gioco che trasforma un obiettivo dei nostri progetti in un passo concreto sulla pista, sul sentiero. Con semplicità, nella gioia della famiglia felice possiamo dare un contributo alla crescita dei nostri lupetti e delle nostre coccinelle, giocando, ma non certo per gioco! ☀





# Lo scouting

**L** a sfida più avvincente della proposta scout è racchiusa nella capacità di attuare pienamente i contenuti educativi sviluppati attraverso il metodo.

*Un percorso, dalla Promessa alla Partenza, che mette al centro la persona rendendola via via sempre più protagonista della propria storia.*

*Lo scouting, in tale percorso, ne costituisce il contenuto e lo strumento essenziale.*

*È la proposta stessa. Scopriamo perché.*

“Scouting” è la traduzione del termine italiano scoutismo. Baden-Powell lo definisce così: «*Con il termine scouting si intendono l’opera e le qualità dell’uomo del bosco, dell’esploratore, del cacciatore, dell’uomo del mare, dell’aviatore, del pioniere, dell’uomo di frontiera*».

È lo stesso B.-P. a dare uno scopo allo scouting: «*Lo scopo dell’educazione scout è quello di migliorare la qualità dei nostri futuri cittadini, specialmente per quanto riguarda il carattere e la salute; di sostituire l’egoismo con il servizio e di rendere ciascun giovane efficiente, sia nel fisico sia nel morale, al fine di utilizzare questa efficienza al servizio della comunità*».

Dalle due affermazioni di B.-P. ricaviamo la contemporanea presenza nello scoutismo di un agire (l’opera) e di un essere; della presenza di valori (le qualità) che determinano l’orientamento e il contenuto di quell’agire.

- **L’opera per eccellenza è l’esplorazione**, che coinvolge l’uomo dei boschi, come l’aviatore, il pioniere, l’uomo del mare, l’esploratore e così via.
- **Le qualità sono** sinteticamente descritte nella figura del “cittadino attivo”, i cui contenuti sono riscontrabili **nel Motto, nella Promessa e nella Legge scout**: riferimenti irrinunciabili all’agire e alla verifica di capi e ragazzi.
- **La realtà circostante** (quella che B.-P. descrive come “vita sociale”), nel suo sistema complesso e pressoché infinito di relazioni, è il campo da gioco dove lo scoutismo realizza la sua proposta.

Tutto il percorso formativo, dalla Promessa alla Partenza, è lo svolgersi continuo di un esplorare se stessi in tre aree di riferimento, ritenute costitutive per la formazione della



Cesare Perrotta  
 Pattuglia Nazionale E/G



persona: delle relazioni con gli altri (l'educazione all'amore), della fede, della cittadinanza, o, nell'intuizione originaria – ma pur sempre valida e attuale –, i quattro punti di B.-P. Questo essere in strada (o su una pista o lungo un sentiero) per esplorare, avviene in un atteggiamento di autoeducazione determinato/suscitato da un'azione educativa intenzionale. Il compito dei capi è proprio quello proiettare bambini e bambine, ragazzi e ragazze, giovani verso l'ignoto, verso ciò che ancora oggi è sconosciuto (di se stessi, come della realtà circostante), animati



dal gusto di esplorare che spinge ad andare oltre ciò che oggi costituisce frontiera.

La modalità tipica di chi esplora, di chi esercita lo scouting, sta nella capacità, tutta da acquisire strada facendo, di osservare, interpretare e agire. Lo spirito di osservazione e deduzione sono citati più volte da B.-P.: «L'osservazione e la deduzione sono alla base di tutta la conoscenza.

*L'importanza dello spirito di osservazione e deduzione per il futuro cittadino non può quindi essere sottovalutata».*

**L'esercizio dello scouting diventa allora l'arte di osservare la realtà vissuta, di interpretarla e di agire conseguentemente in essa**, non solo, quindi, un insieme di tecniche (esperienza riduttiva dello scouting), ma di un modo di affrontare l'esistenza che favorisce anche l'acquisizione di uno stile progettuale. Vale a dire della capacità intenzionale e consapevole di un divenire non affidato al caso o alle situazioni, ma determinato, da protagonista, capace di mettere la persona al centro di tutto il sistema di relazioni che la realtà circostante determina e, pertanto, non solo nella proposta scout. È l'obiettivo – il segreto del successo – dal quale siamo partiti.

Occorre però porre attenzione a tre aspetti che considero fondamentali (li indico per i capireparto, ma li ritengo validi per ogni staff di unità):

- **avere un osservatorio attento e continuo sulla realtà adolescenziale;**
- **saper ascoltare i nostri ragazzi e le nostre ragazze;**
- **coniugare avventura e vita all'aperto, impresa (e non generiche attività) e progressione personale (sentiero), strumenti essenziali per la formazione degli adolescenti di oggi.**

Pur rischiando di essere riduttivo, mi sento di affermare che tutto lo scautismo si ispira a quest'arte di osservare, interpretare, agire.

**E tantissimi (tutti?) sono gli strumenti in mano a capi e ragazzi improntati allo scouting:** il progetto educativo, i progetti di unità, la progressione personale (pista, sentiero, strada), la partenza, l'impresa, il capitolo, le specialità individuali come quelle di squadriglia, i brevetti, i consigli della rupe o della Legge, il punto della strada...

Con un po' di attenzione, i capireparto – o anche l'intera comunità capi – possono leggere tutto il percorso dalla fanciullezza all'adolescenza – verso la formazione di una propria identità – nello spirito dello scouting. ●



# Vivere come Robinson?

Autogestirsi per crescere

**M**

*Mowgli, Robinson Crusoe, Ulisse: gli approcci sono diversi e preparano a servire la società. Nessuno crede più alla favola della sopravvivenza e del bisogno primario di generi di prima necessità.*

Le esperienze concrete sono possibili? Possiamo obbligare noi stessi a sostenerci con fatica, senza aiuti, realizzando la nostra misera condizione di esseri fragili, cercando tra le pieghe una giusta motivazione a provvedere a noi stessi?

Essenzialità non è un termine superato dalla routine e dai modi di essere della realtà quotidiana che concede tutto, che non vede orizzonti da superare, che ha oltrepassato tutte le frontiere?

Il buon capo Clan sa provocare il “cambiamento” attraverso l’intensità, l’essenzialità, la competenza: come una parabola di vita che ci convince che l’esperienza non è fine a se stessa. Si può essere ascoltati quando in mezzo ad una platea di diciottenni si sogna un’impresa impossibile oppure il semplice fatto di non chiedere a mamma e papà dieci euro per l’uscita di clan: si può. Sottolineando le contraddizioni della società, vivendo esperienze di forte disagio, anche materiale, favorendo risposte soddisfacenti.

Il rover viaggiatore e vagabondo che parte verso mondi lontani (ma anche vicinissimi) conduce la sua canoa autonomamente e ritorna a condividere la sua esperienza e il suo sapere nella comunità è un’idea forte che passa attraverso momenti di grande intensità e di rinuncia all’ovvio, al troppo, al comodo. In un clima in cui tutto è dato anche il progetto di una route estiva diventa un modo per sostenere un’idea di costruzione di qualcosa che serve a te e ritorna nella vita dei giorni normali quando sei a parlare con un tuo amico indossando le Nike

**Francesco Giuli**  
 e la Pattuglia Nazionale R/S





nuove trangugiando un Big Mac mentre aspetti il prossimo spettacolo al cinema; tutto dato, naturalmente. Evviva allora la bicicletta e l'autarchia, le tip e top per riparare una ruota bucata sotto un sole cocente di giugno, ed una fetta di pan carrè che vaga sbriciolata in tasca perché c'è un Dio misericordioso che provvede anche ai gigli dei campi. Vivere la precarietà e la fragilità della nostra esistenza, progettare l'impegno e l'esperienza sociale, scoprire il mondo, sono i presupposti... dell'autofinanziamento in Clan, che è prima di tutto impostare un corretto rapporto con il denaro. Le riflessioni sui propri comportamenti, il risparmio persona-

le in vista di un fine condiviso, sono temi educativi che possono essere tradotti in sede con un salvadanaio gigantesco che, a novembre, ci ricorda il progetto della route estiva. Un tassello dopo l'altro costruirà la mia strada, la mia vita e non quella che mi è regalata da altri, viaggerò con i miei mezzi, fantasticherò e sognerò il mio futuro. Ecco che l'autofinanziamento diventa occasione educativa, di costruzione della propria autonomia, di sviluppo delle capacità manuali e organizzative, di competenze e, perché no, di cittadinanza attiva. Il cuore, la mente, le mani si mettono sulla rotta di Ulisse forse per ritrovare la propria Itaca. 🍷

## Autofinanziamento in Clan

### Autofinanziamento in Clan

Laura Galimberti, IN Branca R/S

Qualche suggerimento? L'abbiamo colto dalle esperienze dei Clan in giro per l'Italia e potrà essere ampliato con la fantasia di rover e scolte, con l'unico limite di non rendere l'attività di autofinanziamento più importante del campo in Costa d'Avorio. Recuperare le risorse per partire è solo una parte del progetto e non può e non deve impegnare tutte le energie e il tempo della comunità. Il fine non può essere il mezzo.

**Il lavoro manuale**, con le sue infinite variazioni creative, può essere facilmente sviluppato di pattuglia: giardinaggio e orticoltura, tinteggiatura e piccolo trasporto possono essere facilmente proposti a vicini ed amici, mentre la produzione di oggetti artistici può facilmente interessare la parrocchia (avete mai provato le icone su tavoletta di legno con bordo oro? Il successo e il guadagno sembrano notevoli).

**Il piccolo commercio** può essere una discreta fonte di autofinanziamento, anche se meno interessante: vendita di calendari, ma anche di mele, bonsai e stelle di Natale, di produzione Agesci o di associazioni affini, distribuzione di riviste e giornali (avete mai provato con Famiglia Cristiana?). Una variante interessante della vendita pura può prevedere la confezione: l'idea di imbottigliare vino biologico apponendo etichette "personalizzate" ha avuto molto successo a Milano.

**Il "terziario"** (avanzato?) è oggi in grande espansione: può essere divertente, ma richiede alcune attenzioni educative (e anche di bilancio): cene di beneficenza, feste per bambini, servizio ai matrimoni, catering, ma anche tombole e lotterie. Un'attenzione: è sempre opportuno chiedere un compenso a "offerta", la richiesta di un preciso importo potrebbe ritenersi il segnale di un'erogazione di fronte a specifici servizi e condurre la questione all'interno delle attività commerciali.

**Un'ultima proposta** riguarda la possibilità di finanziamento di progetti da parte dell'Amministrazione locale: anche un Clan può rendersi parte attiva nei confronti del proprio territorio e, nel promuovere le proprie attività, creare sinergie virtuose con chi amministra la cosa pubblica, costruendo nei giovani la consapevolezza della propria cittadinanza. In conclusione una precisazione: la vendita di torte fatte in casa è vietata oggi dalle norme di igiene e il lavaggio delle auto dalle leggi sull'inquinamento del suolo. Inventiamo qualcos'altro?





# Progetto Harambee

Collaborazione  
in Kenya

Alessandro Jedlowski  
Settore internazionale,  
progetto Harambee

*Quando, guardando alla televisione un documentario sul "Terzo Mondo" o passeggiando per le vie di una grande città, ci si imbatte in condizioni drammatiche di povertà e di disagio, la disuguaglianza che caratterizza questo mondo, improvvisamente, appare più chiara e vicina. Si sente, forte, il desiderio di fare qualcosa, di intervenire.*



Spesso, però, si finisce col far nulla, oppure col quietare le proprie angosce offrendo denaro a qualche organizzazione che si occupa del problema. Ma un'azione del genere non ha realmente a cuore la sorte di chi ha bisogno d'aiuto, salta, infatti, l'infinita serie di passaggi gradualisti di cui è fatta una relazione fra individui, agendo di fatto solo su sensi di colpa soggettivi; inoltre alimenta una politica degli aiuti umanitari fatta di tanti soldi e poche buone idee, tanti progetti e pochi risultati. **Nell'idea di servizio presente nel metodo scout il denaro è un estraneo, ciò che entra in gioco è la disponibilità all'amicizia, alla fatica, alla semplicità.** Nasce da questo, e da tante altre cose, un progetto come *Harambee*, progetto scout italo-keniano di cooperazione allo sviluppo. Si tratta di un progetto sorto dall'iniziativa di un gruppo scout lombardo, che, una ventina di anni fa, ha deciso di impegnarsi in un'attività di cooperazione allo sviluppo in una delle zone più povere del Kenya, sul lago Victoria, una zona priva di acqua potabile, luce, servizi di ogni genere, con la percentuale di sieropositivi fra le più alte del mondo (circa l'80% della popolazione). Mantenendo salda la convinzione che un buon servizio crea indipendenza, il progetto, con grande pazienza e delicatezza (soprattutto nell'impatto culturale), è arrivato a realizzare molte opere (un acquedotto di 20 km, diverse scuole, asili, dispensari, un servizio di collegamento fra isole e terra ferma, una base scout, delle attività agricole) e, quello che è più importante, opere gestite dalle persone locali, opere sentite come proprie, salvaguardate e rispettate perché capite nella loro utilità.

Come si è arrivati a ciò? **Uno dei principi fondamentali del progetto è "non regalare nulla"; regalare, infatti, è diseducativo, crea inerzia e dipendenza. Così ogni opera, come suggerisce il nome del progetto (*Harambee* in swahili significa "lavorare insieme")** ha visto lavorare fianco a fianco volontari italiani e gente del posto; lavorare di fatica, senza semplificare le cose. Un esempio: l'acquedotto, 20 km di condotta dalle rocce della montagna fino alle sponde del lago, è stato interamente scavato a mano, senza l'intervento, che pure si sarebbe potuto facilmente ottenere con qualche soldo in più, di una scavatrice. Risultato, ognuno è legato all'opera non solo per i benefici che ne trae, ma, forse soprattutto, per la fatica che ha speso nella sua realizzazione.

Con questo principio è stata realizzata ogni opera; la base scout stessa si autofinanzia e stipendia i suoi impiegati con ciò che ricava dalla sua produzione agricola e dal servizio di traghetto. Il progetto, per la maggior parte dell'anno è diretto da un responsabile locale, che da alcuni anni è una donna (elemento rivoluzionario in una società di stampo patriarcale) e ormai le sue iniziative sono parte della comunità locale, anche grazie al lungo tempo che i volontari dei campi estivi dedicano alle attività con i bambini. Altro aspetto fondamentale del progetto è, infatti, operare alla normalizzazione dei rapporti fra "bianchi" e "neri", rendere più quotidiano il rapporto con la diversità, nonché, attraverso il dialogo, sfatare alcuni dei miti gli uni nutrono verso gli altri (da un lato l'idea di un'occidente "paese dei balocchi", dall'altro quello di un'Africa dei "selvaggi" o peggio dei "primitivi"). Quale modo migliore di inserirsi nel cuore di una comunità, se non quello di entrare in sintonia con il mondo dei bambini (che oltretutto in quei villaggi sono la maggior parte della popolazione)?

La grande sfida cui va oggi incontro questo progetto è quella di allargarsi senza perdere la propria identità, i propri principi legati alla pazienza ed all'umiltà.

L'organizzazione scout keniana ha infatti proposto una nuova zona dove inaugurare un altro progetto del genere ed in Italia stanno nascendo molte nuove iniziative legate ad *Harambee*, che mirano all'educazione alla multiculturalità ed alla collaborazione internazionale. Ma, per farcela, sono necessarie nuove forze, sia qui che lì, il progetto offre la possibilità a clan o singole persone maggiorenti di fare un'esperienza di conoscenza in Kenya e, soprattutto, di collaborare in tantissimi modi alle attività in Italia.

Per ogni tipo di informazione è possibile riferirsi a questi indirizzi:

- sito internet del progetto: [www.didael.it/harambee](http://www.didael.it/harambee);
- e-mail: Antonio Labate (responsabile nazionale)

[labate\\_a@iol.it](mailto:labate_a@iol.it);

Angela Melodia (referente per Milano e nord Italia) [angymel@tiscalinet.it](mailto:angymel@tiscalinet.it);

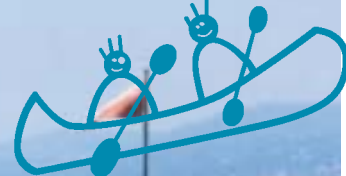
Andrea Bellisari (referente per Roma e centro-sud Italia)

[andreabellisari@virgilio.it](mailto:andreabellisari@virgilio.it);

vi aspettiamo! ☀







# Tutti in acqua “Fratelli della Costa”!

Fabio Bertoli  
Settore Nautico

*Scrive B.-P. su Taccuino: “Ogni ragazzo normale ha (o spero che abbia) il desiderio, in un momento o nell’altro durante la sua adolescenza, di evadere sul mare. Ebbene, noi gli diamo i mezzi per diventare un navigatore e un avventuriero, sia pure in scala ridotta, e quindi egli acquista, grazie al suo entusiasmo, molte virtù virili, sul piano fisico, mentale e morale. Il fatto di affrontare e vincere uno degli elementi, imparando a nuotare e a navigare in una barca fatta dall’uomo, dà una forma di coraggio morale e di fiducia in se stessi. La salute acquisita con la vita all’aperto, il coraggio e l’indurimento fisico insiti nel far fronte al cattivo tempo, l’attività fisica e l’abilità manuale, la pronta ubbidienza agli ordini e lo spirito di risorsa insiti nel maneggio di una barca, tutto ciò contribuisce alla formazione di una valida personalità di adulto; e le crociere verso siti diversi e il commercio con uomini di altri mari hanno il loro effetto stimolante sull’intelligenza dei ragazzi. Se lo si propone con queste intenzioni, lo scautismo nautico non è così difficile come il nome sembrerebbe talora indicare. Esso non implica necessariamente l’andare per il mare, nè la scienza della navigazione, ecc., anche se tutto ciò rappresenta un utile tocco finale. Per un livello elementare non vi è nulla di meglio di crociere ed uscite nei fiumi o nei canali, su barche o su canoe.”*

Per noi che oggi leggiamo è chiaro: non serve nulla di eccezionale per far scautismo nautico. È sufficiente partire dall’irripetibile scenario educativo del mondo marino e mettere a disposizione dei ragazzi competenze e mezzi adeguati (il buon capo, quando vuole, riesce a recuperarli).

Certo, Guide ed Esploratori nei Reparti nautici possiedono un patrimonio di tradizioni ed usi consolidati, possono acquisire capacità specifiche, ma per il resto, “seguono il movimento a parità di condizione” come rammentavano già nel 1924 le Norme dei Manuali per Esploratori nautici.

Esiste un unico metodo educativo. Per fare scautismo nautico cambiano necessariamente i programmi tecnici, che devono essere specializzati e rivolti verso discipline nautiche e sicurezza in acqua, perché navigare sulla barca di squadriglia può esser più rischioso del procedere lungo un sentiero, ma il metodo rimane quello da noi tutti riconosciuto in Agesci.

Tutte le guide e gli scout possono svolgere attività in acqua, magari iniziando ad osservare la vita di un reparto nautico. Ma, viene spontaneo domandare, dove sono e cosa fanno gli scout nautici?

Dove sono, beh... a dir la verità non è così facile trovarli, ci può aiutare ad individuarli un indizio: di solito, durante le attività, indossano la maglietta blu di foggia marinara!

Sul cosa fanno è più facile essere esaurienti, svolgono le loro

attività in acqua, navigando e, attraverso una specifica rotta, compiono il loro cammino di progressione personale.

In funzione di questo “lasciarsi scoprire” ricordiamo l’appuntamento tipico dei Reparti nautici e ad indirizzo nautico: l’annuale “**Fratelli della Costa**”.

Questo evento può costituire un’attività di programma per qualsiasi Reparto e per qualsiasi Squadriglia che vogliano intraprendere un cammino di avvicinamento e di scoperta. È infatti organizzato come incontro di tutte le unità interessate alla nautica, dove fiocco, randa, drizza e scotta diverranno in un attimo termini famigliari per guide ed esploratori. Gasse e boline saranno presto più semplici del nodo delle proprie scarpe... Issare o ammainare vele, entusiasmerà più del tiro alla fune... Gare di nuoto, regate di canoa, di barche a remi e a vela, animeranno più che mai lo spirito di squadriglia!

Squadriglie o equipaggi, dove “il fare del proprio meglio” sarà davvero la volontà di tutti. E tutti ci caleremo nella fantastica realtà dove, di volta in volta, sarà ambientato il “Fratelli della Costa” capi e ragazzi, che ancora, per fortuna, sognano ad occhi aperti, ma con la lucidità e la prontezza del vero navigante.

Gli scout nautici vi aspettano, è semplice, basta la solita pedata all’im di impossibile!

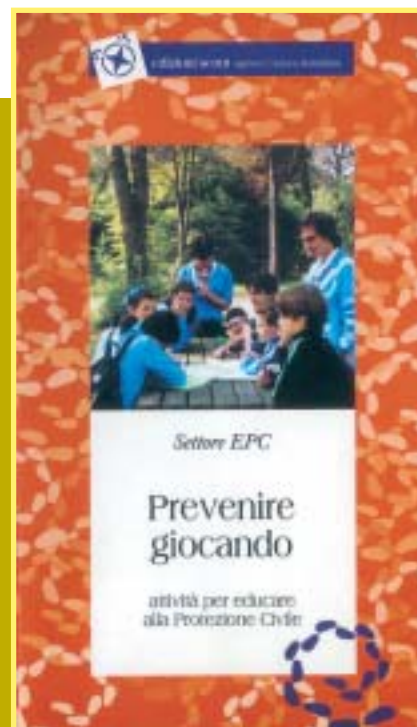
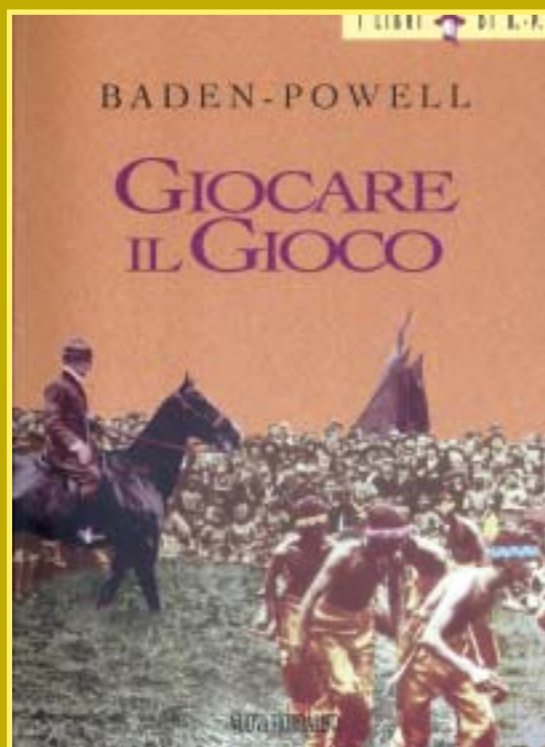
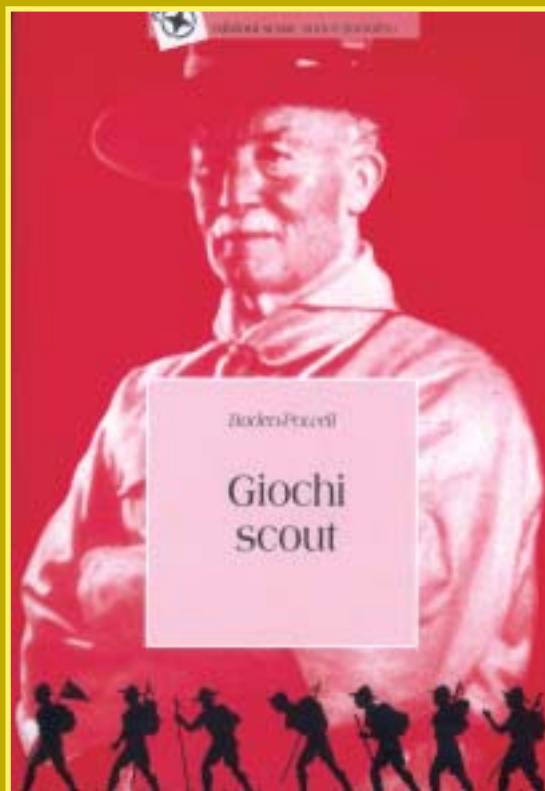
Per partecipare al Fratelli della Costa chiedete informazioni: [nautici@agesci.it](mailto:nautici@agesci.it)

Se dobbiamo giudicare l'attenzione che la nostra Associazione da al gioco sulla base dei libri pubblicati.. beh ce n'è parecchia!

A partire dal libro di B.-P. **“Giochi scout”** con una interessante introduzione sul significato del gioco e diversi giochi per le branche L/C ed E/G, sempre di B.-P.

Abbiamo **“Giocare il gioco”** che attraverso oltre 75 citazioni ci racconta il suo particolare modo di vedere la vita.

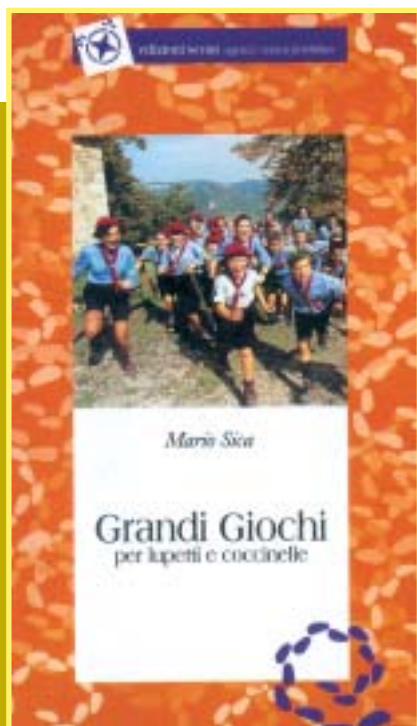
Abbiamo poi **“Un gioco tira l'altro”** con giochi per bambini dai 7 ai 16 anni suddivisi in sezioni a seconda delle differenti occasioni.



E **“Prevenire giocando”** del Settore EPC che offre giochi soprattutto per L/C per educare alla prevenzione di incidenti ed alla preparazione in caso di calamità.







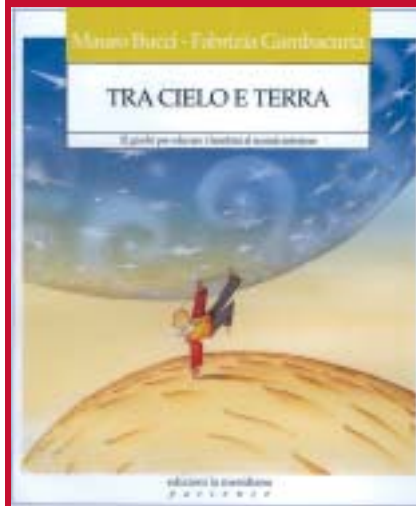
Abbiamo ancora **“Grandi giochi per lupetti e coccinelle”** e **“Grandi giochi per esploratori e Guide”** che propongono riflessioni e giochi per le rispettive fasce di età.



Ed infine **“Giocare con l'ambiente 1 e 2”** che fornisce proposte di attività per bambini sugli 8/11 anni per educarli, giocando, al rispetto e alla conservazione dell'ambiente.



Vi segnaliamo infine alcuni altri testi che ci sembrano offrire utili spunti ed idee per educare giocando:



**MAURO BUCCI, FABRIZIA GAMBACURTA, TRA CIELO E TERRA, ED. MERIDIANA, 32 GIOCHI PER EDUCARE I BAMBINI AL MONDO INTERIORE.**

Il gioco rappresenta il più efficace strumento per esplorare la profondità dei vissuti emotivi e questo libro ne offre numerosi. Giochi in cui non si vince, né si perde, ma si può capire la fiducia, rilassarsi, avvertire una emozione o ammettere un proprio limite.

*ECCONE un ESEMPIO: Zanzarone e pungiglione: L'educatore ha il ruolo di una zanzara; il suo pungiglione è costituito da un pennarello e il suo compito è di rincorrere i partecipanti e di cercare di "pungerli" sulla spalla o braccio. Essi mentre fuggono possono rifugiarsi nell'abbraccio di un loro compagno (abbraccio solo frontale, della durata massima di 5 secondi); se punti debbono fermarsi e possono essere liberati solo da un altro abbraccio.*

ROSEMARIE PORTMANN

**ANCHE I CATTIVI GIOCANO**

*Giochi per gestire l'aggressività*

Edizioni La Meridiana

Uno strumento utile per insegnanti, educatori e genitori, che affronta l'aggressività infantile e la difficoltà a gestirla. Questo libro offre un confronto consapevole con la rabbia e l'aggressività attraverso giochi cooperativi semplici e divertenti, simulazioni di situazioni comuni attraverso i quali i bambini possono tirare fuori la propria rabbia, con l'obiettivo di gestire l'aggressività insegnando ad instaurare relazioni non violente.

*ECCONE ALCUNI ESEMPLI:*

**Hai visto Tommaso arrabbiato?**

*Seduti in cerchio, uno al centro gira e fermandosi all'improvviso davanti ad un compagno a scelta chiede: "Hai visto Tommaso arrabbiato?". Il compagno dice sì e quello che sta al centro chiede: E cosa faceva? Con un gesto aggressivo, un urlo di rabbia, o entrambe le cose il ragazzo mostra quello che faceva Tommaso arrabbiato, imitato quindi da tutto il cerchio che ripete.*

**Pretesti:**

*per imparare ad assumersi le responsabilità del proprio comportamento, seduti in cerchio, ognuno ha foglio e biro, sul foglio in alto scrive un comportamento aggressivo (...ho dato un calcio a Gigi...), poi lo piega e lo passa al vicino che, senza leggerlo, scrive il completamento della frase che inizi con "perché", si continua poi a farlo passare aggiungendo frasi aggressive, piegando e aggiungendo perché. Una volta completati si leggono ad alta voce.*



LAURA BIANCO, SILVIA CARBONELLI  
**UNA VIRTÙ ALLA SETTIMANA**  
 ELLEDICI

100 giochi, attività e riflessioni per educare la coscienza, sviluppare i valori umani e i comportamenti etici con bambini e ragazzi. Allegria, bontà, dialogo, accoglienza, coraggio, rispetto, responsabilità, onestà, sincerità, gratitudine....Questo libro presenta i "mattoni" necessari alla costruzione di una persona felice, realizzata e saggia. A partire da testi biblici vengono offerte riflessioni su 52 virtù, una per ogni settimana dell'anno.

*ALCUNI ESEMPLI:*

**AEREO SENZA PILOTA:** *i giocatori formano alcune coppie: uno di loro farà da aereo (occhi bendati) e l'altro il pilota. Il pilota dovrà guidare a distanza l'aereo lungo un percorso con un codice segreto deciso prima dell'inizio (es. rosso = fermarsi, verde = avanti, blu = destra, arancio = sinistra).*  
**METTERSI D'ACCORDO:** *passaggeri di una nave che salpa per scoprire una zona del pianeta ancora sconosciuta. Per un problema di sovraccarico possono salire tutti meno uno. Bisogna decidere chi non può salire sulla nave. Si sceglie un moderatore. Individualmente o a coppie si sceglie una professione giustificandone l'utilità per il viaggio con tutti gli argomenti possibili. Collettivamente si stabilisce un dibattito per classificare in ordine di priorità le professioni e si stila una classifica con un sistema di votazioni.*





**MATTEO MOROZZI,  
ANTONELLA VALER  
L'ECONOMIA GIOCATA**

Giochi di simulazione per percorsi educativi verso una società sostenibile, Editrice EMI.

I 16 giochi presentati nel libro svelano i meccanismi economici che impoveriscono la stragrande maggioranza dell'umanità e allo stesso tempo propongono in modo semplice e creativo le pratiche dell'Altraeconomia e dei nuovi stili di vita. Sono fornite schede di materiale da fotocopiare e usare per i giochi. L'età dei destinatari è dagli 8 anni e in prevalenza dai 13-14 anni.

ECCO ALCUNI TEMI:

**Mercato europeo** focalizza l'attenzione sul ruolo dell'economia europea nel contesto del commercio internazionale, sui vantaggi e svantaggi per i Paesi del Sud  
**Finanziaria** simula una situazione di commercio internazionale mettendo in evidenza il meccanismo dell'indebitamento e del controllo delle istituzioni internazionali  
**Banana republic** è un gioco di simulazione che racconta una storia di sfruttamento ed ingiustizia.  
**Nejeri alla ricerca di un credito** presenta il tema del microcredito.  
**Rosso o nero e Arraffa** permettono di lavorare sul tema del consumo sostenibile.

**SIGRID LOOS**

**NOVANTANOVEGIOCHI COOPERATIVI**

Edizioni Gruppo Abele

Giochi e riflessioni per promuovere la comunicazione in un gruppo, basati sulla cooperazione, con regole e strutture flessibili. Strumenti utili per far emergere determinate dinamiche nelle relazioni interpersonali che impediscono la comunicazione. Modi divertenti per stare insieme e collaborare conservando l'originalità, la differenza, la creatività, la ricchezza di ciascuno.

**Per continuare a giocare**

G. Zavalloni R. Papetti **Giocattoli creativi** Macro Edizioni, Sarsina FC 1993

G. Zavalloni R. Papetti **I giocattoli dei popoli** Macro Edizioni, Sarsina FC 1995

AA.VV. **Non solo parole. Per una pedagogia dei gesti.** Cem Brescia 1992

AA.VV. **Gioco e dopogioco.** La Meridiana Molfetta 1996

AA.VV. **Benvenuto.** La Meridiana Molfetta 1996

AGESCI (a cura di) **29 giochi per educare alla pace** Borla Roma 1987

L. Ferracin P. Gioda S. Loos **Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo ed alla mondialità** LDC Torino 1987

M. Jelf **Tecniche di animazione** LDC Torino 1986

S. Loos **Il giro del mondo in 101 giochi** Edizioni Gruppo Abele Torino 1998

S. Loos **Viaggio a Fantasia** Edizioni Gruppo Abele Torino 1998

S. Loos L. dell'Aquila **Naturalmente giocando** Edizioni Gruppo Abele Torino 1998

S. Loos E. Passerini **Giocambiente** Edizioni Gruppo Abele Torino 1998

P. Maniotti **Il mondo in gioco** Edizioni Gruppo Abele Torino

K.W.Vopel **Giochi di interazione per adolescenti e giovani voll. 1-4** LDC Torino 1991

K.W.Vopel **Giochi interattivi voll. 1-6** LDC Torino 1994

Segnaliamo infine l'esistenza di una nuova rivista (è appena uscito il terzo numero) che si chiama **TANGRAM - RIVISTA DI CULTURA LUDICA** che approfondisce il mondo del gioco in ogni sua dimensione, a 360°, concentrandosi per esempio sull'animazione sociale ed educativa.

Ospita interventi di diversi personaggi, tra cui anche diverse voci della Chiesa, come Don Tonelli della Pastorale Giovanile Nazionale. Il modo di reperirla (solo per posta) è: inviare un contributo libero alla associazione "Gioco e dintorni" Corso Vittorio Emanuele 114, 84087 Sarno (Sa) ccp 27352897, [tangram@email.it](mailto:tangram@email.it)





## “Ecco la tua madre!”

Messaggio del Santo  
Padre Giovanni Paolo II  
per la XVIII Giornata  
Mondiale della gioventù  
(13 aprile 2003)

*“Ecco la tua madre!”* (Gv 19,27)

*Carissimi giovani!*

1. È per me una gioia costantemente rinnovata rivolgermi uno speciale Messaggio in occasione della Giornata Mondiale della Gioventù, per testimoniare anche in questo modo l'affetto che vi porto.

Per la XVIII Giornata Mondiale della Gioventù che celebrerete nelle diverse diocesi del mondo, ho scelto un tema in relazione con l'Anno del Rosario: “Ecco la tua madre!” (Gv 19,27). Prima

di morire, Gesù offre all'apostolo Giovanni quanto ha di più prezioso: sua Madre, Maria. Sono le ultime parole del Redentore, che assumono perciò un carattere solenne e costituiscono come il suo testamento spirituale.

2. Le parole dell'angelo Gabriele a Nazareth: “Ti saluto, o piena di grazia” (Lc 1, 28) illuminano anche la scena del Calvario. L'Annunciazione si pone agli inizi, la Croce segna il compimento. Nell'Annunciazione, Maria dona nel suo seno la natura umana al Figlio di Dio; ai piedi della Croce, in Giovanni, accoglie nel suo cuore l'umanità intera.





Sulla Croce, il Figlio può riversare la sua sofferenza nel cuore della Madre. Ogni figlio che soffre ne sente il bisogno. Anche voi, cari giovani, siete posti di fronte alla sofferenza: la solitudine, gli insuccessi e le delusioni nella vostra vita personale; le difficoltà di inserzione nel mondo degli adulti e nella vita professionale; le separazioni e i lutti nelle vostre famiglie; la violenza delle guerre e la morte degli innocenti. Sappiate però che nei momenti difficili, che non mancano nella vita di ognuno, non siete soli: come a Giovanni ai piedi della Croce, Gesù dona anche a voi sua Madre, perché vi conforti con la sua tenerezza.

3. Voi, cari giovani, avete più o meno la stessa età di Giovanni e lo stesso desiderio di stare con Gesù. Oggi è a voi che Cristo chiede espressamente di prendere Maria “nella vostra casa”, di accoglierla “tra i vostri beni” per imparare da Lei, che «serbava tutte queste cose meditandole nel suo cuore» (Lc 2,19), la disposizione interiore all’ascolto e l’atteggiamento di umiltà e di generosità che la contraddistinsero come prima collaboratrice di Dio nell’opera della salvezza. È Lei che, svolgendo il suo ministero materno, vi educa e vi modella fino a che Cristo non sia formato in voi pienamente (cfr *Rosarium Virginis Mariae*, 15).

4. Cari giovani, lo sapete: il cristianesimo non è un’opinione e non consiste in parole vane. Il cristianesimo è Cristo! È una Persona, è il Vivente! Incontrare Gesù, amarlo e farlo amare: ecco la vocazione cristiana. Maria vi viene donata per aiutarvi ad entrare in un rapporto più vero, più personale con Gesù. Con il suo esempio, Maria vi insegna a posare uno sguardo d’amore su di Lui, che ci ha amati per primo. Con la sua intercessione, Ella

plasma in voi un cuore di discepoli capaci di mettersi in ascolto del Figlio, che rivela il volto autentico del Padre e la vera dignità dell’uomo.

6. Cari giovani, solo Gesù conosce il vostro cuore, i vostri desideri più profondi. Solo Lui, che vi ha amati fino alla morte (cfr Gv 13,1), è capace di colmare le vostre aspirazioni. Le sue sono parole di vita eterna, parole che danno senso alla vita. Nessuno all’infuori di Cristo potrà darvi la vera felicità. Seguendo l’esempio di Maria, sappiate dirGli il vostro “sì” incondizionato. Non ci sia posto nella vostra esistenza per l’egoismo né per la pigrizia. Ora più che mai è urgente che voi siate le “sentinelle del mattino”, le vedette che annunciano le luci dell’alba e la nuova primavera del Vangelo, di cui già si vedono le gemme. **L’umanità ha un bisogno imperioso della testimonianza di giovani liberi e coraggiosi, che osino andare controcorrente** e proclamare con forza ed entusiasmo la propria fede in Dio, Signore e Salvatore.

Sapete anche voi, cari amici, che questa missione non è facile. Essa diventa addirittura impossibile, se si conta solo su se stessi. Ma «ciò che è impossibile agli uomini, è possibile a Dio» (Lc 18,27; 1,37). I veri discepoli di Cristo hanno coscienza della propria debolezza. Per questa ragione pongono tutta la loro fiducia nella grazia di Dio che accolgono con cuore indiviso, convinti che senza di Lui non possono fare nulla (cfr Gv 15,5). Ciò che li caratterizza e li distingue dal resto degli uomini non sono i talenti o le disposizioni naturali. È la loro ferma determinazione a camminare alla sequela di Gesù. Siate loro imitatori come essi lo furono di Cristo! E “possa egli davvero illuminare gli occhi della vostra mente per farvi comprendere a quale speranza vi

ha chiamati, quale tesoro di gloria racchiude la sua eredità fra i santi e qual è la straordinaria grandezza della sua potenza verso di noi credenti secondo l’efficacia della sua forza” (Ef 1,18-19).

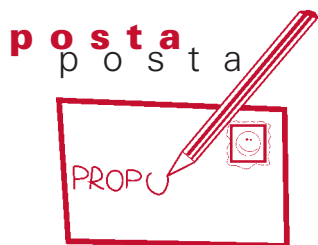
7. Cari giovani, il prossimo Incontro Mondiale si terrà, come sapete, nel 2005 in Germania, nella città e diocesi di Colonia. La strada è ancora lunga, ma i due anni che ci separano da quell’appuntamento possono servire di preparazione intensa. Vi aiutino nel cammino i temi che ho scelto per voi: - 2004, XIX Giornata Mondiale della Gioventù: «Vogliamo vedere Gesù» (Gv 12,21); - 2005, XX Giornata Mondiale della Gioventù: «Siamo venuti per adorarlo» (Mt 2,2).

Vi ritroverete intanto nelle vostre Chiese locali per la Domenica delle Palme: vivete con impegno, nella preghiera, nell’ascolto attento e nella condivisione gioiosa queste occasioni di “formazione permanente”, manifestando la vostra fede fervida e devota! Come i Magi, siate anche voi pellegrini animati dal desiderio di incontrare il Messia e di adorarlo! Annunciate con coraggio che Cristo, morto e risorto, è vincitore del male e della morte! In questo tempo minacciato dalla violenza, dall’odio e dalla guerra, testimoniare che Egli è il solo che possa donare la vera pace al cuore dell’uomo, alle famiglie e ai popoli della terra. Impegnatevi a ricercare e promuovere la pace, la giustizia e la fraternità. E non dimenticate la parola del Vangelo: «Beati gli operatori di pace, perché saranno chiamati figli di Dio» (Mt 5,9).

Dal Vaticano, 8 marzo 2003

*Joannes Paulus II*





## Bacco, tabacco e Venere

Dedichiamo un po' di spazio in questa rubrica sulla posta ad alcune reazioni (di tono molto diverso fra loro, la terza decisamente più utile e costruttiva) che ha sollevato il numero 2 di PE sull'Educazione all'amore che riguardano sia il tema della sessualità che un certo scandalo suscitato da una foto che ritrae un Rover, in un momento di pausa dalle attività, con un pacchetto di sigarette. Dobbiamo dire che il contenuto, ma soprattutto il tono di alcune di queste reazioni preoccupa e sembra far chiedere: ma abbiamo i piedi per terra? Sappiamo che molti ragazzi fumano, che molti capi fumano, sappiamo che la strada verso l'osservanza dei comandamenti è dura per tutti? Ma soprattutto sappiamo affrontare con amore ed accoglienza gli sbagli degli altri? Tanto per essere chiari vogliamo precisare che la posizione della redazione, come dell'autore dell'articolo "incriminato", è che non si incita, né si autorizza alcuna trasgressione a NESSUN comandamento, anzi si rilancia ed alza un po' il tiro verso una vita GLOBALMENTE rispettosa del percorso a cui ci invita Gesù; nello stesso tempo vogliamo dare strumenti di riflessione e di aiuto a chi può aver fatto uno sbaglio o essere in cammino in questo versante e, magari, essere più avanti in altri... Aiutare, non giudicare...del resto Gesù riguardo il giudizio divino afferma che ci verrà chiesto di rispondere non di queste trasgressioni, ma se

avremo dato da mangiare agli affamati e da bere agli assetati, ospitato i forestieri e se saremo stati nelle carceri (lo facciamo?), mentre riguardo al giudizio umano ci dice...chi è senza peccato... Infine l'articolo è un invito, che rinnoviamo con forza a tutti, ad una coerenza alta e consapevole su tutti i versanti della nostra vita... in questo senso ci sarebbe piaciuto ricevere critiche, commenti, spunti anche sui precedenti numeri di PE, sui temi del rispetto del creato, della legalità, dell'impegno civile e politico, della diversità e dell'accoglienza... non solo riguardo al sesso o al fumo....

Propongo una didascalia per la fotografia pubblicata a pag. 28 del numero di febbraio 2003: "OSSERVA E SCOPRI L'OGGETTO ESTRANEO".

Come CapoClan ringrazio per gli spunti di riflessione su un tema sempre problematico quale è il fumo e su come i Capi lo affrontano.

Vi chiedo: se mando la foto di una sestiglia che sorride beata fra le cartacce del pranzo al sacco sparse sul prato, me la pubblicate in calce a un articolo sul gioco? Comunque l'articolo relativo era molto interessante. Se ho visto male vi chiedo scusa fin da ora.

Buona Strada.

**Antilope Saggia - Imola 2**

\* \* \*

Ciao, ho 25 anni, sono un ex-capo reparto e sto ricevendo tuttora "Proposta educativa".

Scrivo perchè leggendo l'articolo "Ma tu...lo fai?" sul n°6 di febbraio 2003, sono rimasto sconcertato per la leggerezza, la superficialità e il perbenismo adottati per affrontare un argomento del genere. Io forse non ho capito bene se l'Agesci è una associazione cattolica o meno. La Chiesa dice chiaramente che i rapporti prematrimoniali vanno evitati. Se io sono un educatore cattolico devo essere pronto anche a questa domanda, che merita una risposta chiara e motivata. "No, non facciamo l'amore. Ma sai, è un gran sacrificio. Non siamo mica santi. Siamo umani. Adesso ti spiego perchè la Chiesa (della quale siamo parte, la Chiesa siamo noi!) considera i rapporti prematrimoniali un peccato e ti spiego pure perchè io e la mia ragazza abbiamo SCELTO di obbedire alla Chiesa". È inutile e falso e fuorviante nascondersi dietro a dieci punti che vorrebbero mimare un approfondimento psicologico (quanta psicologia e quanta poca fede in Gesù e nella Chiesa da Lui fondata, in questi ultimi anni nello scoutismo!!): nascondersi dietro al fatto che i comandamenti sono dieci e che almeno ad uno (il VI nella fattispecie) si possa trasgredire, con la **volontà** e la **consapevolezza** di trasgredire. Gesù ci chiede di fare scelte radicali, e non ci chiede nulla che noi non siamo in grado di affrontare. Forse mi riterrete un "bigotto", ma mi sento di correre questo rischio, perchè se è vero che il capo non deve essere perfetto è altrettanto

vero che deve essere *Testimone* (direi quasi "per vocazione") e questo si sa, richiede fatica e sacrificio e magari anche dolore e gioia. Questo è crescere. Come capi. Insieme ai ragazzi e per i ragazzi a noi affidati.

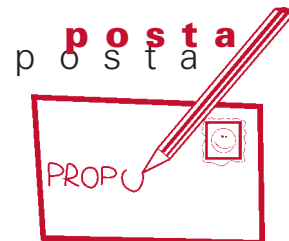
**Antilope Giudizioso**

P.S. La foto sottostante il suddetto articolo, ritrae un ragazzo scout che ha posti sul torace un pacchetto di sigarette ed un accendino. Penso che il messaggio, seppur indiretto, sia pessimo. E visto che questa fotografia ha circa 9 anni (intestazione rossa in basso a destra), se avete bisogno di foto belle e un po' più recenti fatelo sapere, poichè io ne ho molte.

\* \* \*

Cara Redazione di PE, vi scrivo a proposito dell'argomento del numero del 17 febbraio 2003 (Anno XXIX, n.6) sull'Educazione all'amore e sulla Coeducazione. In particolare, mi è capitato di leggere l'articolo sul "domandone": "Ma tu...lo fai?" Non voglio certamente criticare l'articolo, che ho apprezzato perché almeno chiama le cose con il loro nome, vorrei solo dare il mio contributo.

Io ho passato la mia vita in Clan, ed anche in Parrocchia, facendomi la stessa domanda relativamente ai miei educatori/capi di turno. Se non gliela ponevo, era perché già sapevo la risposta e cercavo di evitarmi l'imbarazzo, oppure avevo timore di essere smentito, e quindi



volevo evitarmi la disillusione. Ma io cercavo disperatamente qualcuno che mi dicesse: "No, non lo faccio, ed è una cosa molto bella!", ma non lo trovavo. O meglio, alla fine trovavo qualcuno che non lo faceva, ma solo perché non aveva mai avuto l'occasione; o perché aveva dei blocchi psicologici; o strane altre predisposizioni. Insomma, due giovani dai 20 anni in su (chiedevo troppo?) apparentemente belli e normali, maschio e femmina, che stavano insieme volendosi bene e che NON facessero sesso prima del matrimonio, non c'era verso di trovarli. Dentro di me avevo forte il bisogno soprattutto della testimonianza di un giovane uomo, come sentivo sarei dovuto diventare io, che mi confermasse che quello che in me sentivo giusto, quello che la Chiesa proponeva, la *castità*, non fosse un atto di frustrazione autolesiva, ma fosse una scelta di gioia che, sia pure con un certo sacrificio, portava a vivere un rapporto più vero. Poi finalmente trovai qualcuno, al cui esempio mi aggrappai, tra gli educatori ed i giovani che frequentavano la mia parrocchia, ma non fra i miei capi scout. Non per questo, ovviamente, ho lasciato l'AGESCI, ma continuo e continuo a chiedermi: secondo voi non c'è un Capo (mi soffermo soprattutto sui capi MASCHI) che non possa rispondere senza imbarazzo a quella domanda, dando testimonianza anche in questo ambito? Io credo, spero di sì. Per quanto mi riguarda, con

tutti i miei difetti e limiti, abbiamo scelto, con la mia ragazza di allora (attuale mia moglie), di avere fiducia in quello che la Chiesa ci proponeva, ed abbiamo chiesto la forza a Dio Spirito Santo per vivere in questo modo così "preistorico" (così mi consideravano i miei amici) il mio fidanzamento, anche quando, mettendoci insieme a 18 anni, non lo consideravamo come qualcosa di eterno, ma uno stare insieme che ci piaceva così com'era. Quando è toccato a me essere Capo Clan, questo ho cercato di testimoniare, con tutti i miei difetti e limiti: il cammino, quando eravamo fidanzati, la gioia della pienezza, quando mi sono sposato. E la consapevolezza che tutto questo fosse un dono grande, il dono grande della sessualità vissuta in un amore infinito, il nostro, perché immagine dell'amore di Dio. Quanto ci sia riuscito, non so. La risposta rimane poi veramente intima e propria di ciascuno. Coraggio, allora, buttiamoci in questa avventura davvero originale. Proviamoci. Fidiamoci. Saremo aiutati e scopriremo che è veramente il modo più giusto. Pensare che siamo da soli: ecco il peccato. Che non è "abbiamo fatto qualcosa che non dovevamo", ma "abbiamo perso un'occasione per essere più felici". Che peccato, appunto.... Un abbraccio Buona strada anche a te.

**Falco che aiuta  
Emanuele Piccioni  
Gruppo Bastia Umbra 1**

## Route in Aspromonte

La Zona "costa dei gelsomini", di cui fanno parte i gruppi di Roccella Jonica, Gioiosa Jonica, Siderno, Locri e Bovalino desidera coinvolgere con questa proposta di Route gli R/S intenzionati a conoscere le bellezze della nostra terra. Sarebbe spontaneo chiedersi perché scegliere la "Locride" per vivere la propria route se è sempre in primo piano per fatti di cronaca che arrecano danno all'immagine di una intera popolazione. Conosciamo bene la difficile situazione in cui versa il nostro territorio, ma siamo anche consci di una cultura apportatrice di valori reali ed è questa che vogliamo fare emergere attraverso itinerari inseriti nel Parco Nazionale dell'Aspromonte ricchi di cultura, storia e di bellezze ancora non toccate dalla mano dell'uomo. Con questa iniziativa si vuole porre al primo posto il bene comune basato sulla fratellanza e sulla solidarietà tra realtà e storie diverse superando ogni forma di pregiudizio. Intendiamo raggiungere questi obiettivi proponendo degli itinerari che permettano di incontrare la gente del luogo per condividere insieme momenti di gioia e confronto atti a creare nelle persone che aderiranno a questa iniziativa un'opinione personale senza tv e giornali a fare da intermediari. I percorsi proposti comprendono le seguenti località: sanatorio di Zervò, Rocche di San Pietro, Pietra Cappa, Pietra castello, Lago Costantino, Gola della fiuma-

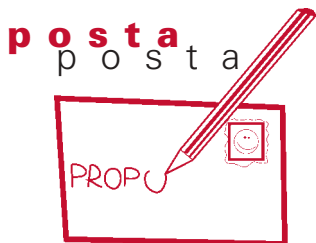
ra La Verde, Santuario di Polsi, oltre i centri abitati di San Luca, Careri, Natile, Plati e Samo. Sarà possibile tenendo conto delle richieste fatte pervenire dai clan aderenti al logista costruire dei percorsi su misura. Inoltre sarà possibile vivere un'esperienza di preghiera, comunità di vita e lavoro presso la Casa di preghiera e di accoglienza "HEDERA PACIS" nella comunità delle Sorelle di Gesù presso la località Ellera di Camini (Rc)

**Per notizie logistiche:  
Nuccio Candido (capo gruppo Bovalino I)  
Via Verga Bovalino (Rc)  
Tel: 096466024-328829094**

## Immaginetta rigida

Ciao a tutti e complimentissimi per il vostro lavoro, molto utile e illuminante. Sono un giovane capo e/g del Bologna 13 e, sfogliando la PE di questo mese, mi è subito saltata all'occhio l'immaginetta che avete scelto di mettere in alto ad angolo pagina nel malloppone CERIMONIE, RITI E SIMBOLI. Premetto che talvolta sono noioso, questa è una di quelle. Non mi piace questo saluto ad angolo retto, serio e quadrato, con colori e pettinatura da foto del funerale; mi ricorda altri bambini che, tutti orgogliosi e compunti alzavano il braccio per mostrare adesione alle idee dominanti dei grandi. Mi viene da pensare quanti capi avrebbero il coraggio di sollevare il braccio in modo così fiero e autorevole; io lo alzerei, sì, ma con la faccia





L'indirizzo telematico è [pe@agesci.it](mailto:pe@agesci.it)  
quello postale è: **redazione di Proposta educativa c/o Agesci,**  
**via Rainaldi 2 - 40100 Bologna.**

Vogliamo raccogliere e pubblicare quello che di bello facciamo come educatori nel nostro Paese, soprattutto le esperienze forti e significative. Ci piacerebbe ricevere brevi articoli da parte dei capi di tutta Italia che riguardino in particolare progetti di attività educative sperimentali, resoconti di belle attività coraggiose e creative. Per consentire a tutti di poter fornire contributi realmente pubblicabili (lo spazio che abbiamo non è poi tanto!) è necessario che questi siano brevi, compresi in circa 1000 caratteri.

tirata e un po' divertita per l'originalità di vita a cui segnalò di voler partecipare, consapevole dei miei limiti e che la grande scommessa che si gioca su di me, dipende non tanto dalla mia abilità e dalle mie prestazioni, ma da un disegno d'amore che inspiegabilmente mi vuole parte del suo quadro. L'immaginetta mi fa tornare alla testa una domanda alla quale forse non tutti danno

la stessa risposta.

Ai nostri ragazzi noi chiediamo di dare una testimonianza o noi cerchiamo di dare una testimonianza in un percorso di autoeducazione?

In altre parole: noi lavoriamo solo con ragazzi da manuale, cercando di far capire ai timidi e agli insicuri che qui non c'è posto per loro, o, nell'ottica di una progressione personale unitaria e continua, li

portiamo gradualmente alla loro partenza (sapendo che non saranno da manuale neanche dopo questo momento - e per fortuna!)? Penso che la risposta non possa che cascare un po' in mezzo a questa polarizzazione, ma ogni tanto è bene dare una risposta in prima approssimazione. L'immaginetta mi fa pensare ad una risposta diversa da

quella che mi sembra di poter trovare nei vari interventi e nei discorsi di Stefano. Dal punto di vista grafico e comunicativo allora mi viene da chiedervi se sia del tutto conveniente e convincente proporre immagini che veicolano un mondo superato e molto diverso dalla nostra esperienza. Scusate per il pisto-lotto, grazie di tutto

**Matteo Suffritti**

#### • CANTIERE "Educazione e Scouting nelle realtà disagiate"

**Data:** 28/31 agosto 2003

**Capi Campo:** Elisabetta Favaron e Giulio Campo

**Luogo:** Palermo

Il Cantiere è stato organizzato dalla Formazione Capi e dal Settore Pace - Non Violenza e Solidarietà.

**Gli obiettivi:** leggere il territorio e riconoscere il disagio; individuare e attivare risorse nelle parrocchie, nei gruppi, nei movimenti, nei quartieri che possano concorrere alla realizzazione di iniziative per la prevenzione del disagio e la promozione del benessere individuale e di gruppo; riconoscere i propri limiti e saper agire di concerto con e/o insieme di figure professionali dei servizi di base; creare iniziative di aggregazione rivolte al territorio; dinamiche di gruppo. Il cantiere è rivolto a **TUTTI i CAPI** che lavorano o hanno intenzione di svolgere il loro servizio in realtà difficili.

**Come iscriversi:** Richiedere la scheda presso la segreteria

nazionale allo 06/68166206 o scaricare la scheda dal sito internet [www.agesci.org](http://www.agesci.org) - Formazione Capi ed inviarla a Agesci - P.zza Pasquale Paoli 18 - 00186 - Roma, o faxarla al nr. 06/68166236 allegando il ccp di 5 euro intestato ad Agesci - Roma sul nr. 54849005 (nella causale specificare "Cantiere FoCA" - Educazione e Scouting). Le adesioni al cantiere vanno inviate alla Formazione Capi Nazionale entro e non oltre il 15 giugno 2003.

**Per informazioni Giulio Campo 347/5737442**

#### LETTERA DA SANT'ANTIMO

**LUGLIO - AGOSTO SETTEMBRE 2003**

• ROUTE E CAMPI ESTIVI: Dove pensi di vivere la tua route estiva? Perché non provi il senese con le sue bellissime colline o il Monte Amiata? E dopo un percorso di 3/4 giorni, arrivare al Centro Scout Sant'Antimo per stare 2/3 giorni: occasioni

per vivere la fede in Comunità, per confrontarsi sul tema scelto dal Clan, di fare servizio manuale e di incontrarsi con altri scout venuti da tutta Europa. Chi avesse bisogno di un aiuto logistico nella preparazione, può trovare indicazioni prendendo contatto con Padre Stefano al 0577-835550 o [fr.stefano@infinito.it](mailto:fr.stefano@infinito.it)

• 14-17 Agosto: FESTA DELLE FAMIGLIE. Dopo il successo della "Festa delle Famiglie" dell'estate 2002 vogliamo offrirne una seconda edizione. È una Tre-Giorni per famiglie: cioè un momento forte di gioia, di fede e di riflessione su temi famigliari: "COME TRASMETTERE E VIVERE LA FEDE IN FAMIGLIA". Esistono dei spazi per stare soli tra genitori o soli tra bambini con catechesi per ciascun gruppo, e altri momenti per vivere la festa insieme, il gioco insieme, la natura insieme, il bivacco insieme, la bellezza insieme, la preghiera insieme. Il tutto vissuto in un clima di essenzialità.

#### Altre proposte... da considerare

• Quanto l'educazione dei ragazzi è più facile? quando i genitori collaborano con i capi e l'AE, dando il loro interesse alle attività scout!! È l'offerta che vogliamo fare: vivere un'uscita aperta non solo alle unità, ma anche ai genitori. Tempo di gioco per i ragazzi e di meditazione per i genitori su "L'ARTE DI EDUCARE CON CAPI E GENITORI INSIEME" (o un altro tema concordato assieme ai capi/genitori). L'esperienza si è rivelata molto positiva... siamo disponibili a ripeterla.

• Vuoi aprire le tue mani per servire? Cerchi un'occasione per renderti utile durante l'estate, dal 20 Luglio al 10 settembre 2003? Una possibilità di fare VOLONTARIATO all'abbazia di Sant'Antimo ti è offerta. Si tratta di venire da solo o a gruppetti di amici per 6/7 giorni. È veramente un'occasione formidabile per servire con le mani aperte e vivere a stretto contatto con la Comunità dei Frati nella gioia e nella fede. Informati e poi... vieni!

SCOUT - Anno XXIX - Numero 15 - 19 maggio 2003 - Settimanale - Spedizione periodica in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c Poste Italiane DCO/DC - BO - € 0,51 - Edito dall'Agesci - Direzione e pubblicità Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - Direttore responsabile Sergio Gatti Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Stampa So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 31.000 - Finito di stampare nel maggio 2003



La rivista è stampata su carta riciclata sbiancata in assenza di cloro

