

2006	
Ottobre	Nasce l'idea di una riflessione sulla Progressione Personale! Non per una volontà di cambiamento, ma solo per affrontare una problematica di "confusione", emersa fortemente dall'analisi del Convegno nazionale Giungla, sulla PP, sulle prede (e impegni), sulle tracce. La volontà è scrivere un documento dettagliato che prenda posizione su come proporre correttamente la PP in bianco e in cerchio, così da avere un modello univoco e non confuso e multiforme.
2007	
Febbraio - Giugno	Prosegue la riflessione sulla Progressione Personale per definire le linee guida per la stesura di un documento della Branca che stabilisca come debba essere intesa e applicata la Progressione Personale. La Pattuglia Nazionale stila una bozza, inviata e condivisa con gli IIRR, i quali fanno pervenire alcune modifiche, integrazioni e correzioni (come ad esempio sulle relazioni, la Famiglia Felice, le regole del gioco, i 4 passi per il gioco delle prede-impegni)
Novembre	Tramite gli IIRR, si invita a dare massima diffusione nelle Pattuglie regionali, formatori, IIZZ... del documento definitivo su "il gioco delle prede e degli impegni". Si decide di organizzare un Forum per le Pattuglie regionali (31 maggio – 2 giugno 2008): tema centrale sarà il confronto sulla PP, partendo dalle fotografie reali delle realtà regionali. Il Forum vuole essere il punto di partenza per la valutazione di eventuali modifiche e/o sperimentazioni .
2008	
Febbraio	Viene consegnata la copia definitiva del documento La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella e viene presentato il Forum Pattuglie di Branca LC 2008. Si vuole partire dalle fotografie e dalle considerazioni emerse nelle differenti regioni fatte dalle Pattuglie regionali, ad esempio: CALABRIA: è emersa la rigidità dei tempi del gioco degli impegni/prede e l'avvicinarsi con le specialità; LIGURIA: problematiche sull'avvistamento come modus operandi; FVG: alcune problematiche come la gestione dei tempi del gioco, e la coincidenza della promessa con il lupo della legge; UMB: emerge un elemento di criticità come quello dell'avvistamento.
31 mag. 2 giu	Forum per le Pattuglie regionali
Novembre	Dopo il FORUM PATTUGLIE si decide di non voler intervenire a livello di regolamento sul gioco delle prede e impegni, ma si preferisce verificare invece con attenzione l'utilizzo del documento "La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella"; si sceglie inoltre di lavorare sugli altri strumenti di PP, e approfondire delle tematiche trasversali particolarmente importanti nella riflessione sulla Progressione Personale (tra cui ad esempio la comunità, i riferimenti valoriali, il bambino oggi , con un seminario a giugno 2009). Viene proposto (dalla Sardegna) di realizzare una griglia pratica comune per il monitoraggio della diffusione del documento: viene istituita una commissione di lavoro con IIRR e patt.naz. per realizzare questa griglia e renderla operativa per settembre 2009.

2009	
Giugno	Viene lanciato il monitoraggio del Gioco delle Prede e degli Impegni – “ Operazione Critical Minds ”, per ripensare a una modalità di verifica del documento sul gioco delle prede/impegni.
Novembre	<p>Si parte con l’OPERAZIONE CRITICAL MINDS: la partecipazione a livello nazionale è buona ed uniforme ovvero tutte le regioni stanno contribuendo al monitoraggio con diversi rami e cerchi.</p> <p>Le prime osservazioni (giugno 2010) sono le seguenti:</p> <p>Facciamo vivere ai nostri bambini spazi in cui sono realmente protagonisti o vivono tutto da spettatori?</p> <p>È importante che i capi abbiano voglia e tempo di giocare e giocare, spesso sono troppo preoccupati di come gestire le cose.</p> <p>Non tutti gli staff hanno sentito naturale utilizzare un racconto Giungla o Bosco per lanciare il gioco.</p> <p>Non siamo sicuri che il gioco aiuti la globalità della progressione personale.</p>
2010	
Ottobre	<p>Si chiude l’Operazione Critical Minds: inizia il confronto su obiettivi, punti di forza e nodi problematici evidenziati, così da cominciare a semplificare il problema, ad esempio eliminando i nodi che però non corrispondono ad un’esigenza reale (un esempio per capirci: supponiamo che non sia riconosciuto come obiettivo del gioco la globalità perché può essere curata in altri modi, allora il legame problematico con i 4 personaggi non esiste più perché non è più necessario averli).</p> <p>Il passaggio successivo è un “concorso di idee” per identificare un gioco nuovo o semplicemente le correzioni da apportare a questo.</p> <p>Ci si confronta con un esperto sul tema della Comunità: le considerazioni degli IRR sono concordi sull’importanza di tale strumento, che va approfondito (le relazioni che si instaurano al suo interno, la possibilità di risolvere i bisogni e i conflitti, i valori morali che la fondano, la comunità educante, ruolo del capo...)</p>
2011	
Gennaio	<p>Prosegue il confronto sui risultati dell’Operazione Critical Minds</p> <p><u>Che cosa ci dà questo gioco di “valore aggiunto” rispetto agli altri strumenti?</u></p> <p>La visualizzazione della parabola di crescita, un cammino strutturato in mano ai bambini, idea della progettualità (autonomia e libertà di scelta), pedagogia del successo (il gioco punta al successo e alla fiducia in se stessi)</p> <p><u>Quali sono i problemi?</u></p> <p>Necessità di un gioco più libero, 4 personaggi per molti è una gabbia concettuale, l’avvistamento è difficile nell’operatività, è un gioco lungo</p> <p><u>Altre osservazioni</u></p> <p>La globalità pur essendo essenziale nella PP è difficile da vivere in questo gioco: potrebbe essere ragionevole eliminarla nella sua forma esplicita.</p> <p>La comunità al momento non entra direttamente nel gioco, è da pensare se può essere utile sfruttarne le potenzialità</p>

Giugno	<p>I passi futuri dell' Operazione Critical Minds</p> <p>La risposta alle criticità evidenziate dal monitoraggio è l'attivazione di alcune sperimentazioni.</p> <p>Gli IINN chiedono di inserire all'ordine del giorno del CG 2012 la sperimentazione di poche nuove modalità del gioco prede/impegni, o meglio, non potendo fornire con esattezza dei giochi precisi, si cerca l'approvazione dei principi secondo cui implementare nuovi giochi da sperimentare.</p> <p>Ci si confronta sulle caratteristiche fondamentali che un gioco a supporto della PP deve avere: gradualità, continuità e protagonismo dei bambini (non "compiti a casa", ma qualcosa di realmente in mano loro)</p> <p>modalità e stili: semplicità (gioco immediatamente comprensibile), legame con AF, parlata nuova</p> <p>"Manopole", da risintonizzare: dimensione comunitaria, tempi del gioco, globalità, legame con la Promessa</p>
2012	
Gennaio	<p>L'operazione Critical Minds continua, anche se con un deciso cambio di rotta: dal confronto condiviso sulle diverse "Manopole" (Globalità, Legame con i personaggi, Legame col racconto, Tempi, Promessa, Comunità) nascono le linee guida per la definizione dei prototipi del nuovo gioco delle prede e degli impegni.</p>
Giugno	<p>Inizia l'Operazione "Si può fare!": si incontrano gli staff dei 42 Branchi e Cerchi di tutte le regioni, rintracciati dagli iirr , che hanno dato la disponibilità ad iniziare dal nuovo anno scout i "laboratori gioco" sul Gioco delle Prede e degli Impegni.</p> <p>I nuovi giochi, i 4"prototipi", 2 Giungla e 2 Bosco, sono stati composti dalla Pattuglia Naz. assemblando tra loro le linee e le indicazioni raccolte nei lavori sulle manopole.</p>
Ottobre	<p>Iniziano i Laboratori Gioco delle prede e degli impegni che portano, nel giugno 2013 alla verifica finale anche con gli staff "sperimentatori".</p> <p>Rispetto alle manopole, vecchi lupi e coccinelle anziane sperimentatori e IIRR si confrontano per arrivare ad aprire o chiudere queste manopole: per alcune la scelta è "definitiva" (la globalità, il legame con gli AF, ruolo comunità), per altre meno.</p>
2013	
Giugno Ottobre	<p>Alla luce della verifica e dell'incontro di giugno, si cerca di arrivare a definire un prototipo unico da sottoporre ancora agli staff sperimentatori con la richiesta di lavorarci sopra anche per il 2014.</p> <p>Il nuovo prototipo del gioco delle prede e degli impegni, proposto dalla pattuglia nazionale a seguito delle riflessioni fatte anche con contributo di alcune "menti" della Branca (Coccetti, Chiulli, Lamma, Pagnanini, Lori, Finocchietti), il Comitato ed Consiglio nazionale, ritrova come parole importanti: COMUNITA', CURIOSITA', ADESIONE, PROTAGONISMO, NEGOZIAZIONE che dal convegno giungla del 2006 ritornano più volte e su più livelli a stimolare la riflessione della Branca.</p> <p>Il confronto tra IIRR porta ad alcuni quesiti: come gestire l'insuccesso, definire o meno il numero di prede e voli, definire il periodo di caccia e volo.</p> <p>Da queste riflessioni nasce una nuova proposta di prototipo, con l'invito a riflettere nelle regioni sulle 5 parole, così da farle risuonare e radicare in modo più forte nei capi, affinché possano contribuire a rafforzare il gioco delle prede e degli impegni ma anche tutti gli altri strumenti del metodo.</p>