

Per arrivare tanto in alto, bisogna avere una storia dietro di sé...

(ovvero: dove faremo nuove cacce)

Dossier sul cammino della Branca LC dal 2005 ad oggi...

INDICE

- 1. un po' di storia**
- 2. l'operazione Critical Minds**
- 3. l'operazione Si può fare**
- 4. Da Critical Minds al Prototipo passando per le 5 Parole**
- 5. il Gioco delle Prede e dei Voli, ovvero il prototipo finale**
- 6. time line**

1) Un po' di storia

I Convegni Nazionali Giungla 2005 e Bosco 2006 evidenziarono alcuni punti poco chiari o male interpretati sul modo di attuare concretamente il Gioco delle Prede e degli Impegni nell'ambito della Progressione Personale.

Un primo passo per fare chiarezza fu fatto con il documento *“La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella”* (gennaio 2008), che ha voluto riproporre con parole nuove lo spirito originario con cui era nato questo strumento, sottolineando gli obiettivi, le fasi, il legame con gli Ambienti Fantastici e fornendo esempi di realizzazione in Branchi e Cerchi di tre e quattro anni.

Dal Forum delle Pattuglie Regionali (giugno 2008) e nel confronto continuo con gli Incaricati Regionali, è emersa poi l'opportunità di una nuova e viva lettura del Gioco delle Prede e degli Impegni alla luce del documento e delle esperienze reali vissute nei Branchi e nei Cerchi.

E' nata in questo modo l'operazione *“Critical Minds”* che ha visto coinvolti più di 80 staff nel periodo ottobre 2009 – settembre 2010 in un'approfondita e puntuale verifica sul campo del Gioco delle Prede e degli Impegni.

2) L'operazione “Critical Minds”

Dalla riflessione sulla grande mole di dati raccolti, elaborata con l'aiuto di un'apposita commissione, degli Incaricati Regionali e della Pattuglia Nazionale, sono nate delle piste di lavoro che cercano di rispondere alle criticità emerse e di valorizzare le idee e le esperienze positive.

In sintesi potremo raccogliere le criticità in questi punti:

- Difficoltà a giocare di molti bimbi (gestione dei tempi, organizzazione delle azioni di gioco...)
- Difficoltà nella gestione dei tempi
- Difficoltà nella gestione del gioco in armonia con gli altri strumenti
- Difficoltà nella terminologia da utilizzare e nel linguaggio legato all'Ambiente Fantastico, caratterizzazione dei 4 personaggi non corretta, poco legame con la parabola di crescita di Mowgli, con l'atmosfera Bosco e lo spirito dei Sentieri
- Sovrapposizione del gioco con il primissimo momento della Scoperta e della Promessa
- Diffusa idea falsata che la Progressione Personale si realizzi quasi esclusivamente in questo gioco
- Debole dimensione comunitaria del gioco

3) L'operazione si può fare

Prosegue il confronto sui risultati dell'Operazione Critical Minds: la provocazione è chiederci che cosa dà il Gioco delle Prede e degli Impegni di *“valore aggiunto”* rispetto agli altri strumenti?

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). Quali sono invece i problemi che restano? La necessità di un gioco più libero, l'avvistamento è difficile nell'operatività, è un gioco lungo, la globalità pur essendo essenziale nella PP è difficile da vivere in questo gioco, la comunità al momento non entra direttamente nel gioco, è da pensare se può essere utile sfruttarne le potenzialità

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), semplicità (gioco immediatamente comprensibile), legame con AF, parlata nuova. Si individuano elementi, che abbiamo chiamato "Manopole", da provare a muovere e risintonizzare: Globalità, Legame con i personaggi, Legame col racconto, Tempi, Promessa, Comunità.

Dal confronto condiviso sulle diverse "Manopole" nascono le linee guida per la definizione dei prototipi di un ipotesi di nuovo gioco delle prede e degli impegni.

Inizia così l'Operazione "Si può fare!": si raccoglie la disponibilità di una quarantina di staff di B/C "in gamba" segnalati dalle regioni che poi abbiamo incontrato il 9 e 10 giugno 2012 a Bracciano, proprio per iniziare insieme a loro a mettere alla prova un gioco più semplice ed efficace.

I "prototipi" con cui abbiamo chiesto agli staff di giocare (nell'anno scout 2012-2013) sono stati 4: 2 Giungla e 2 Bosco.

I "prototipi" 1 e 2, come caratteristica più significativa, hanno l'idea di cacciare/volare in un periodo ben definito (stagione di caccia o di volo, da ottobre a febbraio) e considerando la Promessa all'interno del primo momento.

I "prototipi" 3 e 4, invece, prevedono di slegare la Promessa dal gioco delle Prede e dei Voli, per portarla ad un originario significato di adesione spontanea alla comunità. Il tempo per giocare le Prede e i Voli, di conseguenza, andrà spostato nella seconda parte dell'anno.

4) Da Critical Minds al Prototipo passando per le 5 Parole

Dietro alle caratteristiche del prototipo c'è un'idea di comunità, di adesione, di protagonismo, di relazione educativa, che lo anima e lo rende vivo. Allo stesso modo nel prototipo, così come è stato pensato, abbiamo cercato di concretizzare questa particolare idea di comunità, di adesione, di protagonismo e curiosità, di relazione educativa.

In questo modo si crea una sorta di circolo virtuoso, che riempie di senso parole e prototipi vicendevolmente: le parole alimentano il prototipo e ne sono il motore, gli ingranaggi che lo fanno funzionare bene, il prototipo rende vive e concrete le parole .

Nodi e piste da battere individuate da Critical Minds	Vorremmo che funzionasse così...	Concretizziamo questa idea così...
<p>Creare legami più forti con i racconti. Il legame tra i quattro personaggi e i quattro punti risultano invece difficili da comprendere da parte dei bambini e da far comprendere da parte dei capi.</p>	<p>Adesione e Comunità Quando il bambino inizia il proprio cammino, orientato ai valori dello scoutismo, decide di entrare in un mistero. Il bambino sogna, e allo stesso tempo ha paura di sognare. Per questo si affida a chi ha percorso lo stesso cammino prima di lui. Nella parabola di crescita di Mowgli e Cocci rilegge <i>il proprio</i> cammino di crescita.</p>	<p>Le prede e i voli sono ridotti in numero e sganciati dal legame con i quattro personaggi. Vengono identificati tre "territori di caccia/volo", inseriti più esplicitamente nella parabola di crescita di Mowgli e di Cocci: per l'A.F. Giungla i tre momenti della P.P. sono collegati ai maestri che accompagnano Mowgli nella sua crescita, per l'A.F. Bosco ai</p>

	<p>Nel racconto di riferimento dei rispettivi A.F. scopre figure di riferimento (i maestri di Mowgli, gli incontri positivi di Cocci), rilegge esperienze che lo aiutano a dare un nome alla propria.</p> <p>La comunità accoglie, insegna, sprona. Dà al bambino il senso di ciò che resta fedele, si fa garante del cammino del singolo. Nel racconto di riferimento il bambino scopre punti di riferimento per il proprio cammino, ritrova il senso dell'accompagnamento.</p>	<p>tre "ambienti" che anche Cocci incontra nel suo percorso di crescita (spirito dei sentieri).</p> <p>Durante il gioco la comunità sarà presenza rassicurante, raccoglierà e accoglierà le esperienze di ciascuno, lasciandosi educare dal nuovo. La chiusura della stagione di caccia darà il senso dell'essere cresciuti insieme.</p>
<p>Necessità di snellire il gioco (fattore TEMPO). Pensare ad un numero diverso di prede/impegni.</p> <p>Il gioco ha tempi troppo lunghi che mortificano la curiosità e lo slancio che i bambini mettono nel giocare.</p>	<p>Curiosità</p> <p>Vorremmo mantenerla viva, non soffocarla. Lo staff avrà la responsabilità di strutturare un ambiente stimolante e accattivante, dove viene lasciato uno spazio significativo per il bambino.</p> <p>La comunità (i capi e gli altri fratellini) aiuteranno il bambino, partendo dalla sua innata curiosità, ad aprire lo "scricigno" della Giungla o del Bosco per fargli scoprire gradualmente alcuni piccoli elementi del tesoro che gli permetteranno, il giorno della sua Promessa, di affermare con gioia "Qui è bello, voglio continuare a stare con voi!". Dovrebbe essere privilegiata molto la spontanea comunicazione tra pari.</p>	<p>Durante il momento della scoperta i cuccioli e le cocci vengono invitati a "scoprire" quello che più interessa loro : i nomi dei fratellini, una parola maestra, il significato di alcuni simboli ecc...Una volta scoperti questi indizi i bambini sono invitati a pronunciare la propria promessa.</p> <p>Il numero delle prede/voli sarà deciso da capo e bambino a seconda delle capacità e necessità del singolo lupetto e coccinella.</p>
<p>Potremmo inserire alcune dinamiche che arricchiscano la dimensione comunitaria .</p> <p>Risulta molto efficace il passaparola tra bambini, anche nelle fasi di</p>	<p>Comunità e Adesione</p> <p>La fase della scoperta (che coincide con i primi mesi dell'anno) vorremmo che fosse un momento forte per l'intera comunità. Intorno ai valori della legge e della promessa la comunità si incontra e si</p>	<p>Tutto il primo periodo dell'anno serve per ricostruire il clima di Famiglia Felice e ritrovare il senso di modi, gesti, oggetti e Parole Maestre per ridare forza all'essere Comunità. Tutte le attività ruoteranno attorno a</p>

<p>avvistamento e di definizione delle prede.</p> <p>Il gioco ha tempi troppo lunghi che mortificano la curiosità e lo slancio che i bambini mettono nel giocare.</p>	<p>riconosce. Vengono accolti i nuovi cuccioli e cocchi che, attraverso il sostegno della comunità e dei capi, scoprono “i segreti” del B/C.</p> <p>Il momento si conclude con le promesse dei cucciolo e delle cocchi, ma grazie a loro l’intera comunità fa memoria delle proprie promesse, già pronunciate. Al termine di questa fase la comunità si riscopre nuova e arricchita.</p> <p>Ogni bambino riempie così di significato la propria adesione alla vita di B/C.</p> <p>Se ogni bambino, con la propria originalità, si sente accolto e accompagnato dalla propria comunità, ci sarà vera adesione.</p> <p>In seguito anche la chiusura della stagione di caccia/volo darà il senso dell’essere cresciuti insieme.</p>	<p>Legge, motto, Totem, saluto, Parole Maestre , ecc...</p> <p>Per sottolineare come la Comunità si arricchisce della crescita di ogni singolo lupetto e coccinella, tutti i bambini che hanno raggiunto una stessa tappa potranno ricoprire ruoli significativi per la vita di B/C,una sorta di “gesti iniziatici”</p> <p>Il gioco delle prede e dei voli è caratterizzato da un tempo ben preciso e limitato.</p>
<p>Il bambino ha bisogno di continui richiami per giocare.</p> <p>Nonostante la centralità del bambino nel gioco, lo stesso non percepisce il proprio ruolo di “agente”, e anzi fatica ad individuare prede/impegni in autonomia.</p>	<p>Protagonismo</p> <p>Nel gioco ci piacerebbe che il bambino assumesse il ruolo che gli spetta, di attore unico, di sperimentatore, di sognatore.</p> <p>Un momento nel quale, accompagnato dalla comunità il bambino si senta sotto lo sguardo vigile ma disponibile del gruppo e dove possa vedere e sognare la sua preda, il proprio impegno.</p> <p>Diventa necessario che egli senta tutto se stesso in pienezza, testi le sue capacità, mostri risultati, riesca a vedersi già più bravo, più grande, migliorato, capace di poter raggiungere qualcosa, un obiettivo.</p>	<p>Il gioco delle prede e dei voli lascia spazio a ciascun bambino di percorrere la propria pista secondo tempi propri ma attraverso anche la collaborazione silenziosa ma vigile della comunità. Per questo avvistata la prede ed il volo un “ segnalino” verrà apposto sulla visualizzazione della Pista/Sentiero del B/C per individuare la fase “in caccia” “ in volo”. Alla conquista di preda/impegno il segnalino tornerà sul fazzolettone. L’intera comunità è a conoscenza, testimone del tempo di caccia/volo.</p>

<p>Rimettere il gioco nelle mani dei I/c</p> <p>Relazione educativa: difficilmente viene percepito come un gioco, ed i VVLL CCAA faticano a farlo percepire come un invito al gioco che dovrebbe arrivare dai lupi/coccinelle</p> <p>Spesso le prede/impegni servono a colmare “ lacune”, o correttive di difetti riscontrati nei bambini.</p> <p>Difficoltà a far coincidere obiettivi educativi e proposte dei I/c</p>	<p>Negoziazione</p> <p>Perché il protagonismo del I/c si realizzi al meglio è perciò necessario che il processo di individuazione e di appropriazione del proprio percorso avvenga con regole e modalità nelle quali i protagonisti giochino a parità di regole, di dignità dialettica. Un processo nel quale la relazione educativa assuma una forma ancora più pregnante, non relegata a semplice dialogo o comunicazione dal capo verso il I/c, ma dove il I/c scopra che può portare le proprie istanze, i propri sogni e sapere che verranno accolti, discussi, forse migliorati.</p> <p>Un processo che coglie la propria essenza nella centralità del dialogo, la propria sostanza nel medesimo ruolo di educatori e bambini che giocano a carte scoperte. Ci piacerebbe per questo che la negoziazione fosse il processo nel quale il I/c manifestasse se stesso, si preparasse; ed il capo lasciasse che vengano individuate strade che pure non aveva pensato, ma che sono sopite nel pensiero del bambino. Gli obiettivi educativi saranno certamente elaborati dallo staff I/c ma potranno avere una realizzazione che non sia conforme a quanto individuato, perché finalmente le strade per approdare alla crescita sono riassunte nelle mani del vero protagonista: il bambino.</p> <p>La relazione educativa, attraverso la negoziazione, e</p>	<p>Il gioco prevede che individuazione di preda e volo sia frutto di dialogo in ambito di relazione educativa. In questo caso nel gioco la negoziazione, cioè regole chiare ed uguali per individuare prede e voli e pari dignità di scelta di capi e bambini, è il modo certamente più efficace per rendere il bambino in grado di manifestare il proprio pensiero di crescita.</p> <p>Il numero di prede/voli, proprio nell’ottica della negoziazione e del processo di approdo saranno valutate e scelte nel numero <u>secondo le capacità e le necessità del bambino</u>, in accordo con i capi.</p> <p>Certamente secondo una gradualità decrescente che comporta nel primo momento una maggiore valutazione di numero da parte dell’adulto vista la prima volta in cui gioca il I/c, e poi via via lasciando sempre più protagonista il bambino, nello scegliere e valutare modalità e numero di prede/voli.</p> <p>Se necessario lo staff valuterà la modalità attraverso la quale verrà proposta l’individuazione di prede/voli secondo scelte di tipo numerico, senza dimenticare però che ciascun bambino corre una pista propria non comparabile a quella del resto della comunità.</p>
--	--	---

	con lei l'ascolto ed il racconto del bambino, assume la sua funzione precipua proprio perché celebra l'Ask the boy nella sua massima espressione,	
--	--	--

5) **Il Gioco delle Prede e dei Voli, ovvero il Prototipo Finale!**

A giugno 2013 c'è stato un momento di verifica incrociato tra staff che hanno giocato i prototipi ed incaricati di branca regionali. Si sono analizzate le esperienze dell'anno degli staff, come hanno giocato i prototipi, quali aspetti hanno funzionato e quali hanno creato difficoltà ulteriori.

Insieme agli incaricati abbiamo approfondito "le manopole", cioè le regole del gioco, per arrivare a chiudere su alcune questioni di fondo.

Il lavoro è stato poi rimesso nelle mani della Pattuglia Nazionale per i contenuti e al Comitato per il percorso più adeguato da seguire.

A settembre 2013 la Pattuglia ha elaborato un prototipo finale caratterizzato da:

- ✓ forte legame con l'AF, mediante la caccia con i 3 maestri di Mowgli per il Branco ed il ritorno al volo sul sentiero che attraversa Prato Bosco Montagna, secondo lo spirito dei sentieri;
- ✓ rivalutazione del ruolo della Comunità che si ritrova attorno agli elementi simbolici che la caratterizzano;
- ✓ viene slegata da Gioco delle Prede e dei Voli la Promessa, che è libera adesione ad un gioco che ha incuriosito i bimbi nel partecipare alle attività del B/C durante il primo periodo dell'anno, e che alla fine della fase di consolidamento della Comunità decidono di entrare a farvi parte;
- ✓ si cacciano e si compiono 1 o più voli a seconda delle capacità e delle necessità dei bambini, tenendo ben presente il tempo della stagione di caccia/volo: questo dovrebbe aiutare bimbi e capi ad essere concreti ed efficaci nel momento dell'avvistamento e della negoziazione di prede/voli;
- ✓ tempi ristretti: stagione di caccia/volo della durata di 3-4 mesi

Abbiamo chiesto nuovamente agli staff di continuare a giocare tutti con il prototipo finale per l'anno in corso, per verificarlo poi a giugno 2014.

6) **Timeline**

quando	chi	cosa
Maggio 2014	Consiglio generale	approfondisce ed approva le linee generali di lavoro sulla Progressione Personale
Giugno 2014	I/A/B/B/R/R	Verifica del prototipo sulla base delle riflessioni condivise. Lavoro di riscrittura di alcuni articoli di regolamento alla luce dei cambiamenti individuati come necessari.(Bozza)
Estate 2014	Pattuglie regionali	Lavoro sulle bozze degli articoli del regolamento da modificare

Ottobre 2014	I/AABBRR Consiglio Nazionale	Stesura finale degli articoli da modificare presentazione e discussione in Consiglio Nazionale
Dicembre 2014	Pattuglie regionali di branca e Consigli Regionali Pattuglia Nazionale	Verifica finale della congruità delle modifiche scrittura dei documenti preparatori
Primavera 2015	Consiglio Generale	Discussione ed approvazione delle modifiche al regolamento

Allegati

1. Cronistoria
2. Report Critical Minds
3. Prototipo finale