

# **AGESCI Branca LC**

## **Relazione finale dell'OPERAZIONE CRITICAL MINDS**

### **OBIETTIVI**

L'operazione è nata per rispondere ad uno degli obiettivi del progetto nazionale, monitorare lo strumento del Gioco delle Prede e degli Impegni. Si è inserita in un percorso che la Branca LC porta avanti da alcuni anni:

- l'analisi è iniziata con i Convegni Nazionali Giungla 2005 e Bosco 2006 che evidenziavano alcuni punti poco chiari o mal interpretati sul modo di giocare concretamente tale strumento della Progressione Personale;
- con la stesura e diffusione del documento "La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella" (2008), sono stati rispolverati (con parole nuove ma significato di allora) gli obiettivi e le fasi del gioco così come pensato in origine;
- dal Forum delle Pattuglie Regionali (2008) e nel confronto con gli Incaricati Regionali, è emersa poi l'esigenza di una nuova e viva lettura del gioco.

### **STAFF PROFILERS**

Gli staff profilers che hanno partecipato all'operazione sono stati circa 80. Si è cercata la massima distribuzione geografica. Prerequisito nella scelta degli staff era l'esperienza (no staff appena formate) e l'"ortodossia" nel proporre da manuale il gioco delle prede e impegni (così come presentato nel Documento "La pista del lupetto e il sentiero della coccinella").

In particolare :

- 57% unità quadriennali                      43% unità triennali
- capi relativamente di breve esperienza:  
5% nulla      40% CFM      23% CFA      32% brevetto
- il 45% fuori regolamento per quanto riguarda il numero dei bambini presenti in unità  
(il 18% ha accolto in unità più di 35 bambini)

### **MODALITA' UTILIZZATA**

Gli staff di b/c, nelle date accordate, si connettevano al sito e scaricavano un questionario su cui lavorare assieme per un paio di mesi. Entro il termine stabilito, si riconnettevano ed effettuavano la compilazione online inviando così i dati raccolti direttamente al nazionale. Nello stesso giorno scaricavano il questionario successivo e così via! Nel compilare i questionari, gli staff hanno mantenuto un continuo confronto col documento "La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella" affinché il giudizio sul gioco allo stato attuale fosse il più obiettivo possibile. I questionari durante l'anno sono stati 5, corrispondenti a 5 momenti clou del Gioco delle Prede e Impegni: 1) individuazione degli obiettivi educativi; 2) lancio del gioco; 3) avvistamento e definizione delle Prede/Impegni; 4) azione, conquista e verifica; 5) valutazioni finali al termine del gioco.

### **RISULTATI E CONSIDERAZIONI**

Per ognuna delle schede di raccolta, corrispondenti ai momenti del gioco nell'anno scout, si evidenziano di seguito:

- gli elementi positivi emersi (ciò che funziona, su cui puntare)
- gli elementi negativi emersi (i nodi dove il gioco si ingarbuglia)
- le piste da battere (possibili spazi di cambiamento e riflessioni da consegnare alla branca)
- gli altri strumenti del metodo coinvolti in quella fase

### **1) LANCIO DEL GIOCO**

#### **ELEMENTI POSITIVI**



## **2) INDIVIDUAZIONE DEGLI OBIETTIVI EDUCATIVI DA PARTE DELLO STAFF DI B/C**

### **ELEMENTI POSITIVI**

- confronto con i genitori
- osservazione del bambino
- confronto in staff

### **ELEMENTI NEGATIVI**

- poca chiarezza della differenza tra obiettivo educativo e attenzione pedagogica (23% dei capi)
- difficoltà ad individuare obiettivi educativi per ogni bambino, anche legata alla poca conoscenza (Poca conoscenza dei bambini 30%)
- fattore tempo: c'è sempre poco tempo a staff per ragionare sugli obiettivi educativi di ogni singolo bambino (Gestione del tempo 44%)
- troppi bambini: è difficile individuare obiettivi educativi specifici per ciascun bambino (Troppo alto di bambini nell'unità 3%)

## **3) AVVISTAMENTO E INDIVIDUAZIONE DELLE PREDE/IMPEGNI DA PARTE DEI BAMBINI**

### **ELEMENTI POSITIVI**

- molto efficace il passaparola fra bambini

### **ELEMENTI NEGATIVI**

- fase molto difficile da giocare per i bambini (e sarebbe teoricamente tutta in mano loro!). Nonostante la sua centralità ed importanza, essa si poggia su un processo ed un meccanismo che non risultano immediati agli occhi e al cuore dei bambini ma piuttosto paiono innaturali nella maggior parte dei casi
- nei pochi casi in cui funziona il meccanismo, si registrano comunque da parte dei bambini difficoltà a trovare spunti e poca disposizione all'autolettura (il 69,6% dei bambini non hanno idee o spunti particolari e che quindi non riescono da soli ad individuare le prede/impegni)
- risulta sempre necessario lo stimolo e lo spunto da parte dei capi, ma per come pensata questa fase, non dovrebbe essere così (il 67% dei bambini riescono ad avvistare/individuare prede/impegni con il supporto dei capi)
- i capi non hanno chiara la differenza fra le due fasi "avvistamento/individuazione della p/i da parte del bambino"// "definizione della p/i da parte di capo/bambino assieme" per cui spesso anticipano l'iniziativa spontanea del bambino nell'avvistare proponendo essi per primi le p/i
- difficoltà del bimbo nel trovare spunti per avvistare/individuare le p/i all'interno della vita di b/c (il 12% dei bambini propongono prede/impegni troppo astratti)

### **PISTE DA BATTERE**

- modificare il numero di p/i (...1/2 all'anno)
- ragionare sulla questione p/i standard per i cuccioli/cocci
- ipotizzare un coinvolgimento del CdA o dei bambini più vecchi in questa fase
- prevedere una gradualità nel meccanismo di autolettura del bambino (1° anno: avvisto io per te la preda; 2° anno: la avvistiamo assieme; 3° anno : la avvisti da solo) in funzione del fatto che il gioco continuerà poi nel Sentiero EG e nel Punto della Strada RS (quindi in branca LC si può iniziare ad accompagnare gradualmente a questo approccio)

### **ALTRI STRUMENTI DEL METODO COINVOLTI**

- CdA

## **4) DEFINIZIONE DELLE PREDE/IMPEGNI DA PARTE DEI BAMBINI NELLA RELAZIONE CON I CAPI**

## ELEMENTI POSITIVI

- percepito dai bambini come momento privilegiato di confronto con il capo (per il 75,2% il capo scelto dal bambino)
- tempi: deve essere veloce
- relazione educativa: allo stesso tempo deve essere profondo (... quasi visto come un patto fra generazioni, un accordo fra il bambino e l'adulto!)
- è preferibile che le p/i definite siano ½ al massimo alla volta, non più

## ELEMENTI NEGATIVI

- difficoltà dei capi nel far coincidere ciò che i bambini hanno avvistato/individuato con l'obiettivo educativo che lo staff aveva precedentemente pensato
- difficoltà dei capi nel presentare e passare i 4 Tipi Morali di riferimento, ancor più nel Bosco, dove non vi è utilizzo di tipi morali: l'82% dei capi ritiene il legame con l'AF facilitante ma nell'analisi dei perchè ci si accorge però che ci sono molte risposte non significative o confuse. Ad esempio il 76% dei capi considerano utili i 4 punti di BP ma non tanto il legame con i personaggi dell'AF. In particolare nel BOSCO i personaggi non sono così caratterizzati (conta l'esperienza) quindi il legame con l'AF in questo caso non sempre è facilitante; nella GIUNGLA non appare immediato il collegamento manualità/Kaa, gli ambiti di caccia di Akela e Baloo (formazione al carattere e servizio) vengono spesso confusi dai capi e dai bimbi;
- difficoltà dei capi nel mettere in atto, attraverso i 4 punti di BP, la globalità
- fattore tempo: difficoltà generale del capo nel trovare il tempo necessario da dedicare ad ogni bambino durante e fuori dalla vita di b/c (creazione di momenti ad hoc): per il 55,7% dei Capi avvistamento e definizione coincidono; 29,1% non c'è stato tempo durante le attività per la definizione;
- relazione educativa: difficilmente questa fase viene percepita come giocosa; spesso appare più un "ricevimento". I capi faticano a non farla apparire una "richiesta da parte loro di giocare"; per 15,8% vengono decise in momenti fissi dedicati a concordare prede/impegni, comunque all'interno dell'attività(di questi 4 rispondono "Durante il ricevimento di Akela o Arcanda!")
- la maggior parte delle volte, (67,2 % dei casi) le p/i definite sono correttive di difetti riscontrati (vizio nell'individuazione degli obiettivi educativi)

## PISTE DA BATTERE

- togliere il riferimento diretto ai Tipi Morali
- togliere il riferimento diretto ai 4 punti di BP (considerare che il gioco si muove comunque all'interno di una rete di strumenti che assieme concorrono alla PP del bambino)
- ragionare sulla questione p/i standard per i cuccioli/cocci

## 5) AZIONE (SVOLGIMENTO CONCRETO DEL GIOCO)

### ELEMENTI POSITIVI

- prede e impegni vengono percepiti come un gioco dai bambini (49% come un gioco, ma il bimbo a volte ha bisogno di qualche richiamo per ricordarsi di giocare; 23% come un gioco; il bimbo non vede l'ora di conquistarle)
- non vi è sovrapposizione concettuale con le specialità (non traspare se questa non sovrapposizione riguardi anche la dimensione temporale)
- la dimensione comunitaria funziona (trapasso nozioni fra bambini, informazione del percorso del singolo attraverso visualizzazioni, semplici cerimonie ecc..)

### ELEMENTI NEGATIVI

- fattore tempo: il bambino ha bisogno di continui richiami per giocare (il gioco ha una durata non connaturale ai ritmi del bambino); il 35,4% dei bambini non ricordava le prede/impegni da lui avvistate/individuati mentre il 12,5% ha scelto prede/impegni troppo astratti
- il gioco tende a scemare, perde il sapore di gioco (16,7% come un compito, che però viene eseguito con gioia ed entusiasmo; 6,8% come un compito e viene eseguito dopo vari richiami, a fatica e mal volentieri; 4,5% le prede/impegni non esercitano alcun fascino sul bimbo)

#### PISTE DA BATTERE

- riflettere sulla possibilità di inserire in questa fase del gioco alcune dinamiche che ne arricchiscano la dimensione comunitaria (...per esempio un fratellino di caccia/volo, un bambino più grande del CdA o comunque del 3° momento che affianchi ed accompagni il più piccolo nella sua caccia/volo)
- fattore tempo: snellire il gioco, individuare tecniche per contenere temporalmente la fase dell'azione, comprimerlo in modo da mantenerlo vivo, renderlo boccone principale delle attività di b/c per quel periodo (...una "stagione di caccia"!) )

### 6) VERIFICA E AVANZAMENTO SULLA PISTA/SENTIERO

#### ELEMENTI POSITIVI

- bambini e capi interagiscono positivamente, con linguaggio e stili appropriati ad una relazione gioiosa e fraterna
- bambini e capi generalmente si accorgono assieme dell'avvenuta conquista di una preda/impegno (33%)
- viene utilizzato in questa fase un linguaggio legato all'AF (49,30% dei casi; 35,9% legato ad esperienze concrete; 8,4% cambia ogni volta; 3,2% è improvvisato; 1,9% è scolastico; 1,3% non risponde)
- le cerimonie che accompagnano i passaggi sono generalmente semplici e condivise

#### ELEMENTI NEGATIVI

- diffuso l'utilizzo improprio del CDR/GQ per verificare (utilizzo errato della comunità)
- i bambini, nel contesto delle attività di b/c, raramente trovano occasioni proficue per verificare le loro prede/impegni sul campo (solo il 30% dei capi ad ogni ad ogni riunione e in caccia/volo, lascia del tempo libero da dedicare alle prede/impegni; per il 35,7% dei casi vengono creati dei momenti appositi durante le riunioni in cui verificare prede/impegni di vari bimbi; 26,7% prima dell'inizio delle riunioni o dopo la fine; 25,5% spontaneamente nelle pause durante le attività; 5,4% durante le attività, mentre il branco/cerchio sta svolgendo qualcos'altro; 3,9% fuori dalla vita di branco/cerchio, in momenti appositamente creati per il bimbo; 2,8% dipende dal tipo di preda/impegno)
- grossa difficoltà dei capi nel verificare le prede/impegni di Akela/Arcanda, legati alla formazione del carattere
- molte prede sono giocate fuori dalla vita di b/c

#### PISTE DA BATTERE

- chiarire e diffondere l'idea che le p/i non hanno una ricaduta diretta ma indiretta sulla vita di b/c

### 7) VALUTAZIONE FINALE DEL GIOCO DA PARTE DELLO STAFF DI B/C

#### ELEMENTI POSITIVI

- La PP: Il 70% ci dice che la PP dei bambini è andata molto bene! Anche i bambini sembrano soddisfatti delle loro cacce/voli. Il Gioco delle prede e degli impegni risulta uno strumento utile ma... ancora più utili risultano le specialità! Perché?
- Non ci sono difficoltà particolari di genere o legate a specifiche fasce di età

#### ELEMENTI NEGATIVI

- Sopravalutazione di alcuni strumenti di PP (le PO) contro un uso limitato di altri (le Attività a Tema sono molto meno utilizzate di quelle manuali).

- Difficoltà di applicare alcuni strumenti di PP, come BA e Attività a Tema
- La conclusione del 1° momento risulta sfalsata rispetto a quella prevista dal Documento (prime promesse non a febbraio ma ad aprile). In generale c'è una "coda" di passaggi al momento successivo che avvengono anche verso giugno. Quindi esiste una sorta di rallentamento rispetto alle date ideali previste dal Documento.

#### **PISTE DA BATTERE**

- Continuare a diffondere tra le staff l'idea della PP come rete di strumenti, aumentando la conoscenza di alcuni di quelli poco usati o difficili da applicare
- Ripensare in generale i tempi di questo gioco per poterlo effettivamente rimettere nelle mani dei bambini

**Alessandra Baldi, Paolo Favotti, Christian Giovannini**  
(referenti monitoraggio Operazione Critical Minds)  
Ottobre 2010