

AGESCI
BRANCA LUPETTI E COCCINELLE

Manuale della **Branca** **Lupetti e Coccinelle**





collana tracce – *metodo*

AGESCI
BRANCA LUPETTI E COCCINELLE

Manuale della Branca Lupetti e Coccinelle

Prima edizione:

Nuova Fiordaliso, novembre 2000

Prima ristampa:

Nuova Fiordaliso, settembre 2004

Seconda ristampa:

Fiordaliso, febbraio 2007

Seconda edizione:

Fiordaliso, settembre 2010

Prima ristampa:

Fiordaliso, maggio 2013

Terza edizione:

Fiordaliso, giugno 2022

Incaricata nazionale

al Settore comunicazione:

Andreina Del Grosso

Progetto grafico

e impaginazione:

Stefano De Paolis

Illustrazioni:

Anna Evangelisti

ISBN 978-88-8054-947-5

© 2022 Fiordaliso S.r.l. SB

Piazza Pasquale Paoli, 18

00186 Roma

www.fiordaliso.it

Hanno coordinato i lavori per la realizzazione di questo manuale:
Alessandra Baldi, Francesco Silipo e mons. Valentino Bulgarelli

Grazie

a tutti coloro che hanno dato un prezioso contributo alla riflessione e alla stesura dei testi, in particolare a don Luca Meacci e a Daniela Sandrini; a don Andrea Della Bianca, già Assistente nazionale alla Branca L/C, e ai componenti della Pattuglia nazionale: Valentina Castelli, Serena Cavallaro, Alberto Ceccherini, Rossella D'Arrigo, Marilita Gallo, Matteo Marcolini, Marco Piraccini, Enrica Roccotiello, Stefano Venturini, Sara Vivona, Francesco Zona;

a tutti coloro che hanno partecipato ai gruppi di scrittura dei capitoli: Maria Grazia Bethaz, Alberto Birindelli, Filomena Cesaro, Aldo Cosentino, Fausto Lammoglia, Valeria Leone, Laura Marras, Erasmo Napolitano, Marco Paglieri, Gabriele Pancaldi, Claudia Passuello, Vincenzo Pinto, Luca Romano, Michele Tettamanzi;

a tutti gli Incaricati regionali alla Branca Lupetti e Coccinelle e, in particolare, a Michele Tettamanzi e Rossella D'Arrigo per il contributo alla revisione dei testi;

a tutti i precedenti Incaricati e Assistenti nazionali alla Branca L/C e a coloro che hanno fatto parte della Pattuglia nazionale perché questo lavoro è il frutto di pensieri maturati nel tempo e di un percorso che li ha visti protagonisti;

alla prof. Monica Guerra per il confronto, le riflessioni e il supporto scientifico;

ad Anna Evangelisti che ha realizzato le immagini del manuale;

a Silvia Vecchini e a Beatrice Masini per le poesie e il racconto.

Il carattere tipografico scelto per questo manuale è **TestMe**, un font "libero", work in progress, basato sui principi del Design for All. È pensato per capire quali sono gli elementi di un carattere in grado di migliorare la lettura delle persone con disturbi specifici dell'apprendimento come la dislessia. Puoi trovare una descrizione più accurata su synsemia.org

Indice

Prefazione	9
------------	---

Parte 1 – La stanza dei giochi

Capitolo 1 La comunità educante	15
--	----

1.1 Comunità come custode dei valori	18
--------------------------------------	----

1.2 La parlata nuova e la famiglia felice	21
---	----

1.3 Strutture di unità e vita di gruppo	24
---	----

1.4 Il tempo dell'anno	29
------------------------	----

Capitolo 2 Le esperienze maestre	35
---	----

<i>Gioco, comunità, servizio, strada, avventura</i> - poesie di Silvia Vecchini	38
---	----

<i>Il viaggio di Tito e Lara</i> - racconto di Beatrice Masini	48
--	----

Capitolo 3 Universi simbolici	53
--------------------------------------	----

3.1 Il linguaggio simbolico e il simbolo	55
--	----

3.2 L'ambiente fantastico	60
---------------------------	----

3.3 Il racconto raccontato	71
----------------------------	----

3.4 Ritualità	80
---------------	----

Parte 2 – Un bel gioco

Capitolo 4 Educare alla cittadinanza	89
---	----

4.1 La comunità civile e la fratellanza umana	92
---	----

4.2 Vocazione politica e cittadinanza attiva	94
--	----

4.3 Cooperazione e competizione; gestione dei conflitti	96
---	----

4.4 La pista e il sentiero comunitari e personali	98
---	----

Capitolo 5 Educare alla vita cristiana	101
5.1 Educare alla vita cristiana	103
5.2 Le dimensioni della vita cristiana	107
5.3 La ritualità dell'esperienza cristiana	111
5.4 Esperienze di branco e cerchio e anno liturgico	112
5.5 La lectio e il discernimento dei bambini	115

Capitolo 6 Il giocare e il gioco	119
6.1 I bambini giocano	119
6.2 Gioco: primo grande educatore	123
6.3 Come si organizza un gioco	126
6.4 Il gioco serale	129

Capitolo 7 La vita all'aria aperta, la natura e l'ambiente	131
7.1 La natura è maestra	133
7.2 La vita all'aperto e l'ambiente, il "fuori" quotidiano	136
7.3 Natura e rischio	138
7.4 Giocare all'aperto	139

Capitolo 8 Scouting e competenze	143
8.1 Esplorare e tenere traccia, essere guida per gli altri	145
8.2 Competenza, agire per il cambiamento	147
8.3 Il ruolo del capo	148
8.4 Strumenti	149

Parte 3 – Giochiamo!

Capitolo 9 La pista del lupetto, il sentiero della coccinella	157
9.1 Il gioco delle prede e dei voli	160
9.2 Le specialità	171
9.3 La Buona Azione	175
9.4 Il consiglio della rupe e della grande quercia	177
9.5 Le piccole orme	181
9.6 Il consiglio degli anziani	183

Bibliografia	187
---------------------	-----

Prefazione

*Gli Stati parti assicurano al fanciullo,
capace di formarsi un'opinione propria,
il diritto di esprimerla liberamente
in tutte le questioni che lo riguardano,
dando alle opinioni del fanciullo il giusto peso,
secondo la sua età e la sua maturità.
Convention on the Rights of the Child, art. 12*

Un manuale per giocare

Il **gioco** è il filo rosso che attraversa l'intero manuale: è l'elemento più importante della vita dei bambini, l'esperienza primaria e continua della loro esistenza, lo strumento di dialogo e di interazione per noi adulti.

Le tre parti che compongono il manuale muovono lungo questo filo, a partire dai primi tre capitoli che descrivono **La stanza dei giochi**: il contesto che i capi devono avere cura di offrire ai bambini perché essi possano diventarne protagonisti consapevoli; seguono cinque capitoli che raccontano di **Un bel gioco**, recuperando i contenuti delle scelte fondamentali della nostra Associazione proposte ai capi nel Patto associativo, perché si concretizzino in esperienze vissute dai ragazzi, che invitiamo a giocare da cittadini-cristiani attraverso lo scautismo.

Infine, l'ultimo capitolo è **Giochiamo!**: la parte dedicata agli strumenti del metodo e al racconto di come questi siano giochi per i lupetti e le coccinelle.

Un capitolo speciale

Il capitolo due è speciale: attraverso testi e poesie di **Silvia Vecchini** e **Beatrice Masini**, scrittrici di libri per l'infanzia, sono tratteggiate le **esperienze maestre**, cioè il **gioco**, l'**avventura**, il **servizio**, la **comunità** e la **strada**, che descrivono nella profondità tutta la vita scout.

La prospettiva offerta, quella dei bambini, invita a interrogarsi sempre su quale sia il loro modo di interpretare l'esistenza e a rimanere consapevoli della necessità di offrirgli un percorso di crescita ancorato al loro vissuto.

Parte di un percorso

Questo manuale è la lettura e la restituzione della sensibilità attuale della Branca Lupetti e Coccinelle e il punto della strada di un percorso che affonda le radici in un passato remoto, che ha attraversato momenti importanti come i Convegni Giungla e Bosco del 2005 e 2006, la modifica del Regolamento metodologico del 2015 e il Festival Bambino del 2016, le riflessioni sulla competenza dei bambini del 2017, sull'educare alla vita cristiana del 2018 e sulla vita all'aperto del 2019, che hanno condotto al percorso "Ti aspetto qui".

La lettura del manuale dovrà essere affrontata avendo in filigrana le relative pubblicazioni, quali la *Startbox* e gli *Atti del Festival Bambino*, che raccontano un'idea di bambino in relazione con i pari e con gli adulti.

I disegni

È un manuale disegnato, senza fotografie, che richiama la profondità del mondo dei bambini. Dall'immagine di copertina che appare, per così dire, completa, si passa ai disegni contenuti all'interno del volume nei quali i tratti del viso scompaiono, invitando il lettore a vedere in quei volti i propri lupetti e le proprie coccinelle e le persone con le quali si condivide il servizio.

Una virgola, per non chiudere

Un cameo per Gianni Rodari, maestro d'infanzia. La virgola è la sua, quella di un testo che non pretende di essere esauriente, completo e definitivo, ma che va completato nell'esperienza concreta e quotidiana dei bambini e dei capi di tutti i branchi e cerchi d'Italia.

Buona caccia e buon volo!

Alessandra Baldi, Francesco Silipo e mons. Valentino Bulgarelli
Incaricati e Assistente nazionali alla Branca L/C

Frascati, 3 settembre 2021

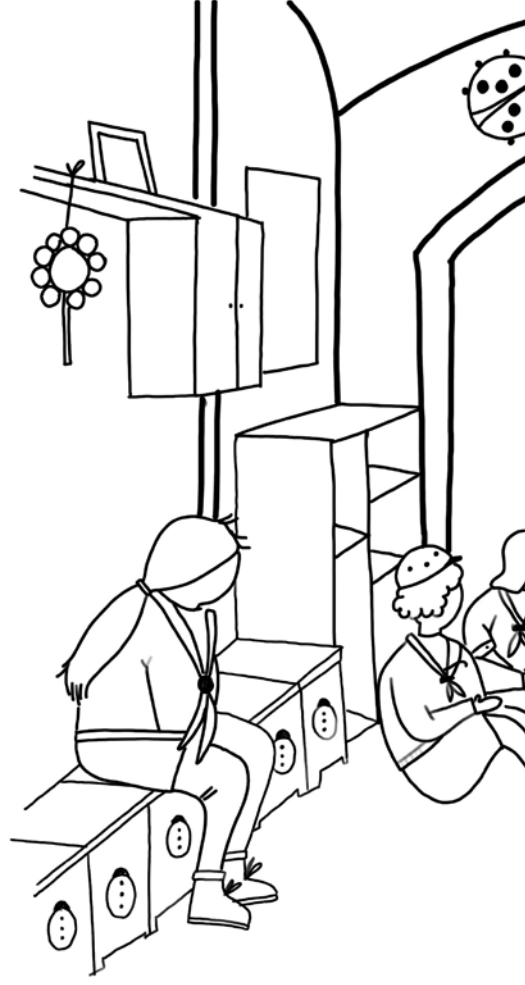
LEGENDA SIMBOLI



L/C art. XX
Riferimenti al
Regolamento
metodologico
interbranca o L/C



Note
bibliografiche



PARTE 1



La stanza
dei giochi

Capitolo 1

La comunità educante

1.1 Comunità come custode dei valori

1.2 La parlata nuova e la famiglia felice

1.3 Strutture di unità e vita di gruppo

1.4 Il tempo dell'anno

*«Eccomi», «Del mio meglio».
Le coccinelle ci insegnano a buttarci nel Gioco,
i lupetti come starci dentro.*

La comunità educante è costituita sia dai bambini sia dagli adulti ed è soggetto che educa perché in maniera creativa cresce e cambia grazie all'apporto di ogni singolo componente (bambino e adulto) che trova in essa un confronto continuo e grazie a questo definisce e orienta il proprio personale percorso di crescita. È esperienza di incontro amorevole con gli altri e, attraverso gli altri, con Dio.

[neg]

art. 20
L/C art. 12

TRASVERSALITÀ DELLA COMUNITÀ. All'interno della comunità i rapporti si instaurano su molteplici piani: un'immagine che descrive con chiarezza la pluralità delle relazioni vissute da una comunità

è quella della rete, fatta di tanti nodi e connessioni quanti sono gli scambi all'interno dei rami e dei cerchi. Soltanto in alcuni casi questi sono tra adulto e bambino, molto più numerosi saranno quelli tra bambini e tra bambino e

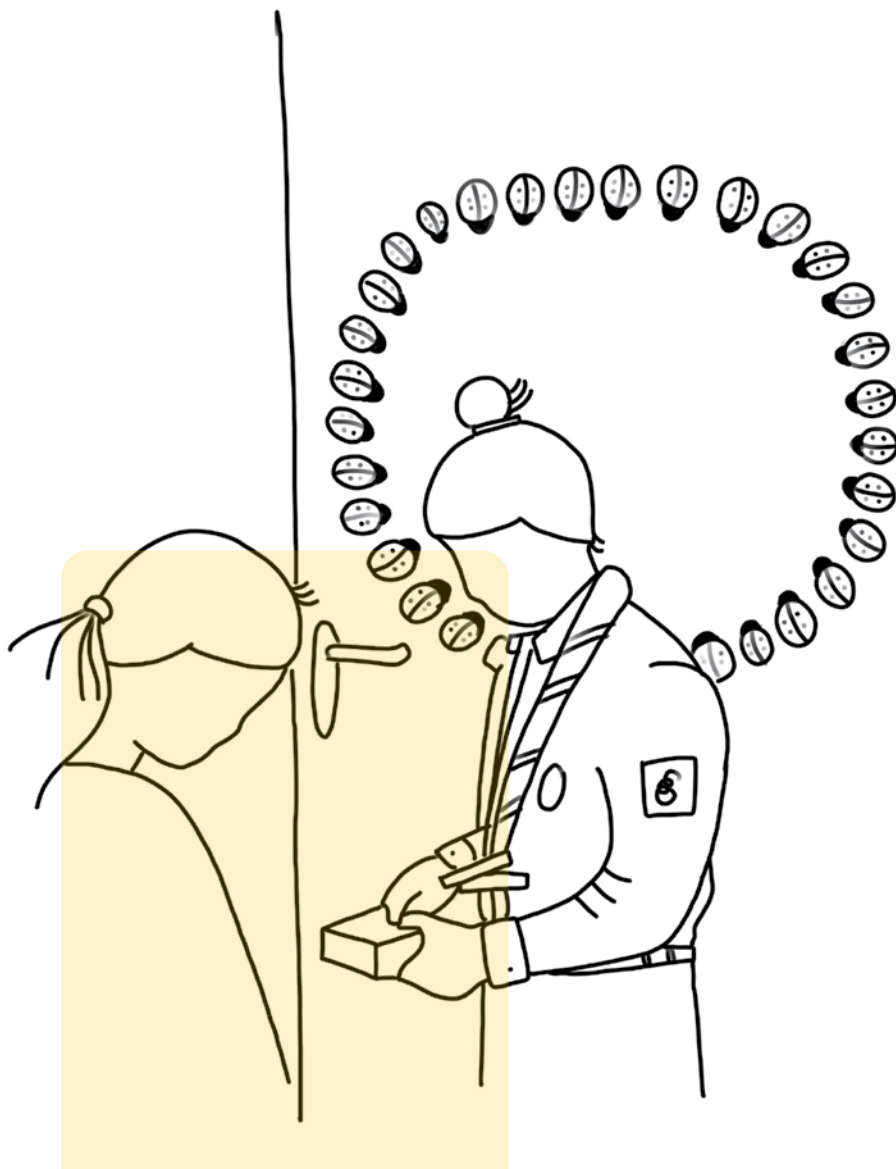
La comunità narra la propria storia e segna la propria traccia nel tempo e nel luogo ove è inserita

comunità. Il capo, perciò, non può considerarsi né al centro della rete né unico motore delle esperienze che la comunità e ciascuno dei suoi componenti vivono: partecipa come promotore, portatore di pensiero e garante dei valori, in base a un rapporto che riconosce a tutti uguale dignità e potere ed è differente solo per la responsabilità che rimane in capo all'adulto.

DIMENSIONE POLITICA DELLA COMUNITÀ. La comunità narra la propria storia e segna la propria traccia nel tempo e nel luogo ove è inserita: prende posizione, raccontando di sé e compiendo gesti concreti. È un soggetto politico di cambiamento verso l'esterno e consente esperimenti concreti di democrazia, anche come luogo di conflitto, oltre allo sviluppo del senso di appartenenza e di cura del bene comune.

DIMENSIONE SIMBOLICA DELLA COMUNITÀ. La comunità sa fare memoria della propria storia; per questo ha rituali propri e un proprio linguaggio fatto di gerghi, oggetti, simboli; ha un proprio stile, secondo lo spirito della *famiglia felice*, che offre a ciascuno un luogo e delle occasioni in cui sentirsi a proprio agio nell'espressione di sé, per scoprire e definire la propria identità. Offre la possibilità di fare sintesi delle esperienze, anche di quelle vissute al suo esterno, di rileggerle e dare a esse significato mediante un contesto simbo-

lico e alla luce di valori condivisi. È palestra “per” e “di” altre esperienze di comunità, perché rappresentativa dell’ambiente reale, ma allo stesso tempo ambiente “protetto” dove potersi sperimentare senza il rischio di fratture irreversibili.



1.1 COMUNITÀ COME CUSTODE DEI VALORI

La comunità è anche custode dinamica dei valori: nella cura continua di questi ultimi, la comunità è soggetto fertile che consente al singolo di vivere il passaggio dall'*io* al *tu* e, quindi, al *noi*. Senza una comunità non ha senso avere una legge. Quest'ultima, insieme a Promessa e Motto, costituisce il contenuto di valori che descrivono l'appartenenza del singolo. Tali valori sono dinamici perché rappresentano sia il riferimento di quanto viene proposto

a ciascun partecipante sia la storia, la memoria e il vissuto di un gruppo di persone. La comunità è anche custode dinamica del contenuto valoriale (la Legge), dello stile di comportamento (il Motto), del Patto che unisce (la Promessa).

La Promessa è un gesto iniziatico, che dà concretezza a un pensiero

La **Legge** è l'orientamento del percorso, che stimola il cammino e permette di identificarsi con il resto della comunità.

Il **Motto** è un modo di essere che mette al centro la persona («Eccomi», «Del mio meglio»), fatto di ascolto, risposta, coscienza, consapevolezza, competenza, umiltà, coraggio.

Con la **Promessa** il bambino risponde «Eccomi, farò del mio meglio» alla comunità di branco e cerchio che gli chiede: «Vuoi giocare con noi?».

[reg]

artt. 8, 9, 10, 11, 39
L/C artt. 3, 4, 5

La Promessa è un gesto iniziatico, che dà concretezza a un pensiero: «Qui è bello, voglio continuare a stare con voi!». Dal gior-

no della Promessa il bambino non sarà più quello di prima: sarà un lupetto o una coccinella e inizierà il proprio cammino di impegno nella comunità. Per questo deve essere pronunciata all'inizio dell'esperienza di branco e cerchio: per far sì che il bambino possa giungere autonomamente alla Promessa, si fa leva sulla sua curiosità affinché, accolto nel branco o cerchio come cucciolo o cocci, possa in breve tempo comprendere le peculiarità di questa comunità a lui nuova. Il cucciolo e la cocci non dovranno eseguire nulla di concreto per poter giungere a pronunciare la Promessa, che sarà il primo gesto forte e reale che sceglieranno di compiere.

In quest'ottica, il bambino aderisce a un'idea che si riempie di significato nel corso del tempo, che cresce e si modifica, che richiede costanza e partecipazione. Rimanere fedeli all'impegno preso significa quindi fare incessante esercizio della propria intelligenza e della propria libertà. L'obiettivo educativo non è la formazione di individui capaci di scegliere una volta per tutte, ma di uomini e donne che sappiano continuamente scegliere il bene, per sé e per gli altri.

Promettendo, il bambino si affida al capo, ma anche a chi ha promesso e aderito prima di lui, agli altri bambini, alla comunità. Così intesa, la Promessa del cucciolo o della cocci non è più un atto individuale, ma diviene lo strumento primario affinché tutto il branco o cerchio si riappropri, all'inizio di un nuovo anno, di simboli, esperienze e valori che così rimangono sempre vivi nella storia della comunità. Una Promessa non chiude nel presente, ma apre sempre al futuro!

[neg]
art. 30

LA COMUNITÀ FAVORISCE IL PROTAGONISMO DEL SINGOLO

Il lupetto e la coccinella crescono anche grazie all'impegno e alla responsabilità che si assumono davanti alla comunità che osserva, aiuta e accompagna il bambino, che diventa protagonista della propria crescita, che scopre i propri talenti e i propri limiti. Ciò significa vivere la responsabilità del proprio impegno, del pro-

prio ruolo all'interno delle strutture della comunità: il protagonismo del singolo nutre la comunità con il proprio «Eccomi» e «Del mio meglio». Il bambino sperimenta il protagonismo sentendosi parte di una comunità che ha bisogno di ciascuno, perché nessuno alla fine può mancare; è questo il significato di *cacciare* e *volare* insieme: si è tutti protagonisti, non ci si può nascondere.

Perché possa esistere una *comunità educante*, che garantisca il protagonismo dei bambini e la creazione di legami significativi tra questi ultimi e con gli adulti, è opportuno che il numero dei lupetti e delle coccinelle sia compreso tra 12 e 30 e che sia rispettato l'equilibrio tra fasce di età e, in caso di unità miste, tra sessi.

[Reg.]

L/C art. 14



1.2 LA PARLATA NUOVA E LA FAMIGLIA FELICE

[Reg]
art. 34

LA PARLATA NUOVA

[Reg]
L/C art. 42

Nella giungla c'è un tempo, quello della *parlata nuova*, che rappresenta la novità portata dalla primavera, la nuova stagione, la libertà. È annunciata da Ferao, il picchio, quando tutti gli odori si fanno nuovi e deliziosi.

Esiste una bella assonanza con un'altra *parlata nuova*, deliziosa e dolcissima: il *buon annuncio* di Dio che stringe con l'uomo una *nuova alleanza*, una nuova relazione educativa.

Il Padre ci propone un progetto di uomo, mostrandoci l'umanità nel Figlio: Paolo scrive che «se uno è in Cristo è una creatura nuova, le cose di prima sono passate, ne sono nate di nuove».

Ci viene offerta una strada di libertà possibile: Dio compie un'azione che ci lascia liberi, un "gesto interrotto"¹ che attende di essere completato in modo originale dall'uomo. Lo stesso accade nella nostra relazione educativa con i ragazzi: è un legame creativo che chiede all'adulto di far morire il suo io e di mostrarsi come persona in grado di mettersi in discussione, di conoscere e di comunicare.

Una relazione diventa feconda se fondata sulla disponibilità a entrare in sintonia, su uno scambio che coinvolge entrambi i soggetti, li stimola, li interroga, li mette in atteggiamento di apertura verso l'altro. La *parlata nuova* è uno strumento importante che

Una relazione diventa feconda se fondata sulla disponibilità a entrare in sintonia

1

Espressione utilizzabile per indicare l'importanza di un'educazione capace di attendere dall'altro il completamento dell'azione dell'educatore.

offre una speciale occasione per costruire una relazione nuova e significativa che unisca adulti e bambini.

Grazie alla *parlata nuova* il bambino diventa autentico protagonista e artefice della propria crescita accompagnato, in questo cammino difficile ma entusiasmante, da un adulto: un capo con il quale non è costretto a parlare come a un grande, ma con cui si intende perché il linguaggio usato è comprensibile a entrambi e perché il gioco che ambedue giocano è serio e ricco di significati.

La *parlata nuova* significa, per il capo, sentirsi in cammino accanto al bambino, riconoscergli dignità, capacità di comprendere e di condividere esperienze e scelte, scoprire che «siamo d'uno stesso sangue, tu ed io». In questo nuovo rapporto il capo non dimentica però la propria responsabilità educativa: la *parlata nuova*, che lega adulto e bambino e legittima la proposta di contenuti e valori, è filtro per rileggere tutti gli strumenti del metodo e offrire ai bambini occasioni di crescita adatte a loro. Il capo ha quindi a disposizione il bosco e la giungla, che sono il luogo della *parlata nuova*, ma anche nuovi nomi, riti, racconti e un affascinante linguaggio.

La chiamiamo *parlata nuova* perché è ogni giorno diversa, perché porta frutti, perché è fresca come la primavera e ricca come i suoi colori. Si tratta allora di utilizzare una *parlata nuova*, un modello educativo fondato sulla reciprocità e alterità dove «tu bambino sei come io adulto sono e non sarai secondo quello che io ti faccio essere o secondo il tuo progetto. È un modello che richiede all'adulto un impegno di riflessione: un'educazione che è rivolta a se stesso e insieme all'altro»².

2

F. Colombo,
A. D'Aloia,
V. Pranzini,
*Dagli 8 agli
11: una vita
da bambino.
Proposte per
migliorare la
condizione
infantile*,
Borla, Roma,
1990.

LA FAMIGLIA FELICE

La *famiglia felice* è comunione fraterna: ognuno è chiamato a vivere nello spirito dei valori espressi dalla Legge, manifestando la propria disponibilità («Eccomi») a fare del proprio meglio per aiutare gli altri. Non è “qualcosa” (attività, struttura o altro) da fare, da usare, ma un clima che assicura serenità e armonia all’interno della comunità, permette di valorizzare e di dare spazio a ogni individualità e capacità, offre la libertà di esprimersi e di crescere perché nutrita di atteggiamenti positivi e di relazioni calde.

Adulti e bambini, vivendo insieme la *famiglia felice*, trasformano quella che rischierebbe di essere soltanto una bella atmosfera in un modo di essere, in uno stile di relazioni cooperativo, caratterizzato dalla cura e dalla custodia degli altri.

È una rete di solidarietà che consente e permette l’errore: in una *famiglia felice* trovano la loro risoluzione pacifica e costruttiva anche i conflitti, le difficoltà, i litigi; è un ambiente che comunica sicurezza, che permette il superamento delle difficoltà e dei problemi che naturalmente si incontrano nella vita comune e che, anzi, possono diventare un’importante occasione di crescita, un momento arricchente per la vita della comunità e del singolo, proprio perché gestiti in un clima fraterno e gioioso.

Perché questo possa realizzarsi deve crearsi all’interno dell’unità uno spirito di gioia, cortesia, voglia di scoprire se stessi e di conoscere gli altri attraverso il gioco: una *famiglia felice* si riconosce dalla capacità di giocare, di divertirsi, di compiere Buone Azioni, di pensare agli altri nelle grandi come nelle piccole cose, di vivere con lealtà la propria appartenenza al gruppo.

Questo stile di relazione, costituito da *parlata nuova* e *famiglia felice*, permette ai lupetti e alle coccinelle di crescere insieme agli altri, da protagonisti, secondo il principio dell’autoeducazione. [Reg.]
art. 27

1.3 STRUTTURE DI UNITÀ E VITA DI GRUPPO

LA COEDUCAZIONE

[Reg.]

artt. 14, 15
L/C art. 6

La coeducazione è una caratteristica qualificante della *comunità educante*, una scelta fondante dell'AGESCI che fa educazione attraverso la proposta di esperienze concrete di confronto con la diversità.

Nel gioco e nell'interazione tra maschi e femmine, i bambini e le bambine scoprono chi sono, crescendo nella dimensione sessuale e relazionale e quindi identitaria (la costruzione del sé, cosa mi piace o non mi piace, che tipo di persona voglio o non voglio essere...).

La globalità della crescita dei bambini include la dimensione relazionale legata all'identità affettiva e di genere (che ha già i connotati sessuali, ma non ancora quelli della piena maturazione fisica e fisiologica legata allo sviluppo genitale).

Tutto ciò ha una progressione non necessariamente lineare: nella relazione scoprono gli altri e se stessi e questo fa sì che l'identità personale si costruisca e venga definita in maniera dinamica, potendosi anche modificare nel tempo.

Questo permetterà al bambino di costruire una immagine di sé piena e consapevole, perché arricchita dal confronto, tale da poter vivere una relazione autentica, paritaria, costruttiva e positiva con l'altro.

Occorre poi tenere in considerazione che tutto quello che riguarda la coeducazione ha a che fare con la visione degli adulti relativamente al concetto di *maschile* e *femminile* e come essi vivono queste dimensioni nelle relazioni con gli altri.

D'altra parte non si deve dimenticare che anche i bambini, già a questa età, hanno sedimentato esperienze che gli consentono di avere la percezione, se non la consapevolezza, di come sono disposti a stare nella relazione con gli altri e, in forza di questo, sviluppano il senso del pudore.

Per l'assoluto rispetto che occorre prestare alla persona come singolo e nella sua collocazione nella comunità, in particolare su un tema che coinvolge così in profondità l'essere uomini o donne, è necessario attivare e tenere sempre presenti alcune attenzioni educative: curare le relazioni tra i bambini, privilegiando il loro "star bene" all'interno della comunità, perché possano giocare al meglio nelle relazioni con gli altri; prestare attenzione al linguaggio, alle sue formule organizzative e di pensiero, che spesso sottintendono un'idea di relazioni tra uomo e donna, e come questo possa influire sull'emotività, sulla sensibilità e sull'affettività dei bambini; garantire un luogo di confronto comunitario e sereno e l'accompagnamento dei bambini al cambiamento preadolescenziale.

La comunità di branco e cerchio può essere organizzata in unità

[neg]

monosessuali, parallele o miste. La Comunità capi valuta quale tipologia di unità adottare in base alle esigenze educative del tempo e del territorio in cui opera. Se all'inizio della storia dell'AGESCI le unità miste rappresentavano un segno di lettura profetica dei tempi e il loro utilizzo una scelta all'avanguardia, oggi forse occorre chiedersi se e quanto l'organizzazione sociale, al di fuori di contesti misti ormai diffusissimi (a partire dalla scuola), sia in grado di offrire ai bambini occasioni di esperienze di genere prive di stereotipi (ad esempio, i maschi vanno a calcio, le femmine a danza).

L/C art. 13

Proprio per questo, confermando la bontà di ciascun modello di unità (monosessuato, parallelo e misto) e indipendentemente dalla scelta fatta dalla Comunità capi, è assolutamente necessario offrire ai bambini esperienze di genere non stereotipate.

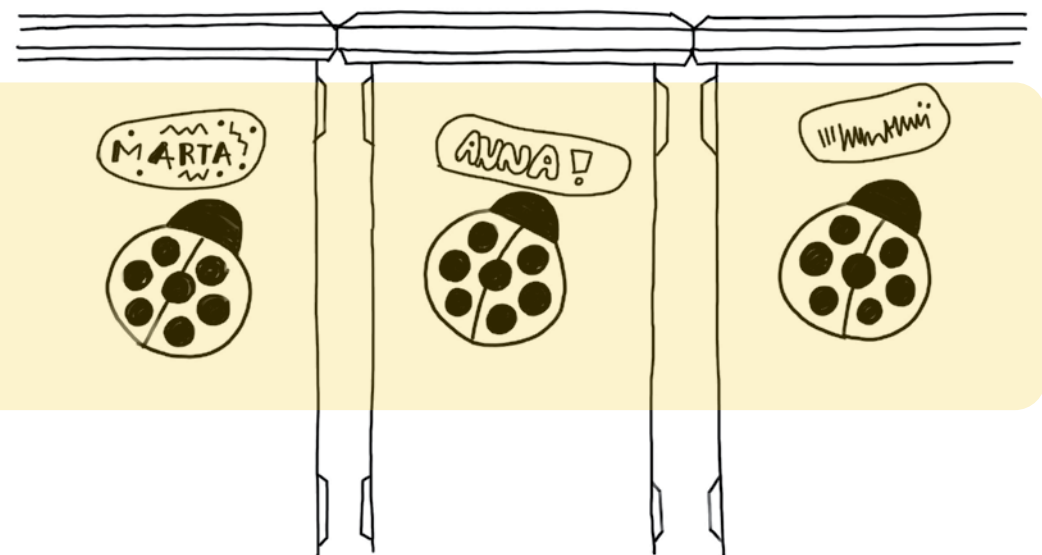
Occorre inoltre garantire un giusto equilibrio tra un comune spazio di crescita per maschi e femmine – attraverso occasioni, esperienze vissute insieme – e momenti specifici per genere, siano essi dell'intera comunità, di gruppi occasionali o del consiglio degli anziani.

STRUTTURE DI UNITÀ

[Reg.]

L/C art. 13

Nella comunità di branco e cerchio esistono alcune strutture, diverse tra loro per natura e composizione, che assumono valori e significati educativi differenti; in ogni caso la comunità di riferimento per i bambini è sempre e solo quella del branco e del cerchio.



LA SESTIGLIA

[Reg.]

L/C art. 15

È una struttura accessoria della comunità di branco e cerchio che favorisce la conoscenza e il contatto tra i bambini, inserendoli in un gruppo poco numeroso dove è più semplice intessere rapporti; facilita il trapasso delle nozioni e l'inserimento dei più piccoli; è strumentale all'attività, nel senso che è utile per la pianificazione, l'organizzazione e la realizzazione di qualsiasi attività (dal gioco alle attività manuali). Non è una struttura fissa e rigida: se da un lato, in linea di massima, è ragionevole che le sestiglie si mantengano stabili durante l'anno, dall'altro l'appartenenza di un bambino a una sestiglia o a un'altra può cambiare nel corso degli anni, da un anno all'altro. Abitualmente le sestiglie non sono formate all'inizio delle attività, ma dopo un breve lasso di tempo, per consentire ai bambini di focalizzare prima la centralità della comunità di branco e cerchio.

Le sestiglie prendono i loro nomi dall'ambiente fantastico vissuto nell'unità: in particolare, nel branco saranno chiamate con i colori dei mantelli dei lupi (fulvi, pezzati, neri, ecc.) e nel cerchio assumeranno i nomi dei colori dell'arcobaleno o dei fiori.

La figura del capo sestiglia deve essere considerata un'occasione educativa, integrativa ma non necessaria per i più grandi del branco e cerchio, dovendo essere privilegiata l'esperienza nel consiglio degli anziani, per esprimere tangibilmente la disponibilità nei confronti dell'unità.

I GRUPPI OCCASIONALI

[Reg.]

L/C art. 16

Durante la vita in branco e in cerchio, durante la riunione o in caccia e volo può accadere che i bambini vengano suddivisi in piccoli gruppi funzionali alle attività. I gruppi occasionali rappresentano delle possibilità nuove per modificare l'assetto delle relazioni all'interno della comunità: sono suddivisioni che possono coinvolgere i

bambini casualmente, oppure possono essere utilizzate intenzionalmente per creare nuove occasioni di incontro e di amicizia. Sono gruppi funzionali all'attività che si deve realizzare, possono durare il tempo di un gioco, di una riunione, o di una caccia o di un volo.

[Reg.]

L/C art. 32

IL CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

[Reg.]

L/C art. 18

Anche il consiglio degli anziani (CdA) è una struttura stabile del branco e del cerchio e comprende i lupetti e le coccinelle dell'ultimo anno.

FOCUS: UNITÀ DI 3 O DI 4 ANNI

[Reg.]

art. 37

L/C art. 2

L'inizio dell'esperienza in branco e cerchio è previsto a 8 anni, mentre il passaggio alla Branca E/G può avvenire a 11 o a 12 anni. Nella scelta sulle età dei passaggi, che spetta alla Comunità capi, dal punto di vista pedagogico occorrerà tenere in considerazione i diversi strumenti che la progressione personale unitaria mette a disposizione per i bambini di 12 anni.

Da una parte il consiglio degli anziani, piccola comunità orizzontale nella quale vi è un forte rapporto sia con i pari età che con l'adulto; dall'altra la squadriglia, piccola comunità verticale, nella quale le relazioni fondamentali si vivono con i pari, mentre il rapporto con il capo è mediato.

La Comunità capi in queste scelte farà riferimento all'importanza prevalente della comunità di riferimento e della fascia di età dei ragazzi, al compimento delle esperienze e dei ruoli fondamentali proposti dalla Branca, alla sostenibilità della proposta scout rispetto all'intero cammino educativo, alle caratteristiche dei ragazzi e a quelle dell'unità e del Gruppo, al contesto sociale.

1.4 IL TEMPO DELL'ANNO

[Reg]

art. 14

L/C art. 6

Ciascun singolo e la comunità crescono progressivamente nel corso dell'anno in un percorso di scoperta, competenza e responsabilità che nel tempo assumono maggiore o minore prevalenza. Questi tre aspetti, soprattutto nell'esperienza personale, si intrecciano fra loro, assumendo nel tempo maggiore o minore intensità: all'inizio in branco e in cerchio la dimensione della scoperta è prevalente, per poi lasciare spazio al momento legato principalmente all'acquisizione di competenza e quindi alla fase in cui il bambino sperimenta maggiormente la dimensione della responsabilità. La novità del passaggio in reparto farà sì che la dimensione della scoperta diventi nuovamente prevalente: ciascuna dimensione non si esaurisce, ma muta di intensità col tempo.

Il tempo della **scoperta** è quello dell'accoglienza, un momento speciale nella vita di ogni branco e cerchio; è il momento in cui la comunità si rinnova: i bambini e le bambine del consiglio degli anziani sono saliti in reparto, i lupetti e le coccinelle si ritrovano, forti di quanto vissuto durante le vacanze di branco e cerchio, ma cambiati anch'essi dalla lunga estate ormai trascorsa, e nuovi cuccioli e cocci si apprestano a essere accolti per iniziare a cacciare e a volare insieme agli altri. È un tempo lento, ma ricco, un tempo che, per cuccioli e cocci, ha il gusto della scoperta e, per i lupetti e le coccinelle che già conoscono la vita di branco e cerchio, della ri-scoperta.

La comunità si rinnova così intorno ai fondamenti del branco e del cerchio (la Legge, ossia il contenuto valoriale; il Motto, ossia lo stile di comportamento; la Promessa, ossia il patto che unisce), nel clima

[Reg]

L/C art. 17

di *famiglia felice*. Sarà occasione per imparare i nomi degli altri lupetti e delle altre coccinelle, dei vecchi lupi e delle coccinelle anziane, per scoprire la Legge, il Motto, il Totem e la Lanterna; per incuriosirsi di fronte a gesti nuovi, che presto saranno familiari, come il saluto, la chiamata, la rottura del cerchio.

Le prime riunioni saranno così occasione di gioco, di racconti, di scoperta di piccole regole che consentono di vivere bene insieme, di emozioni, di attese e aspettative, di gioia e, magari, di timore, di voglia di esserci, di novità, di adulti e bambini insieme, di autunno, di una natura che cambia, di una merenda condivisa, di una preghiera, di una messa celebrata, di una tana e di una sede da ri-scoprire, di una *famiglia felice* di cui ri-appropriarsi e di cui prendersi cura.

Accompagnati e sostenuti dall'intera comunità, cuccioli e cocci muoveranno i loro primi passi in tana e in sede, nella giungla e nel bosco. L'accoglienza è quindi un modo e uno stile e non esiste una cerimonia dell'accoglienza se non quella della Promessa: il cucciolo e la cocci vengono accolti in branco e in cerchio quando alla fine di questo tempo saranno pronti a pronunciare la loro Promessa, sancendo così il proprio desiderio di appartenere alla comunità, con essa giocare e di essa prendersi cura.

La Promessa è un atto di libertà, fiducia e amore; è il modo che i bambini hanno di dire «Voglio giocare anch'io» perché qualcuno, poco prima, gli ha chiesto: «Vuoi giocare con noi?». Il cammino verso la Promessa è dunque comunitario: all'interno di questo ciascuno deciderà in libertà e personalmente di aderire alla proposta e di pronunciare la Promessa.

Non sono previsti momenti specifici per cuccioli e cocci da vivere senza il resto del branco o cerchio: è importante, infatti, che dall'intera comunità siano accolti fin dall'inizio e che insieme caccino e volino, fino alla Promessa e oltre. La cerimonia della Promessa e il tempo che la precede consentiranno così a tutti di ricordare, di far passare di nuovo attraverso il cuore, facendo memoria e consolidando la consapevolezza delle Promesse già pronunciate. Ogni bambino, a ogni nuova Promessa, rinnova il significato

della propria adesione alla comunità di branco e cerchio.

Al termine di questa fase, che potrà durare al massimo due/tre mesi, la comunità si riscopre nuova e arricchita, pronta a iniziare la stagione di caccia e di volo.

Il momento centrale dell'anno è quello della **competenza**. La comunità acquisisce forza e vivacità nutrendosi dell'impegno di ciascuno perché questa diventa il contesto nel quale, per esempio, prede e voli individuali trovano origine e realizzazione. Tramite le esperienze vissute insieme, ciascun bambino compie un percorso di scelta e autodeterminazione, ma anche di progettazione, imparando a cogliere quali sono i propri obiettivi di cambiamento che lo renderanno migliore, per se stesso e per la comunità. Non è da solo, ma è nella relazione con gli altri che il tutto acquisisce intensità e significato: osservazione degli altri, narrazione di sé, esempio rappresentano gli ingredienti di un percorso che è del singolo e dell'intera comunità. La possibilità che ciascuno possa rileggere la propria storia nelle storie degli altri rende il percorso autentico, vero e con una responsabilità condivisa. È il momento nel quale i lupetti e le coccinelle cominciano a esprimere una ulteriore progettualità, sia individuale che di comunità, attraverso strumenti quali le specialità o le attività di esplorazione e manuali.

Nell'ultima parte dell'anno l'impegno personale si rivolge verso la comunità di branco e cerchio, ma anche verso l'esterno: con consapevolezza ciascuno sente di poter contribuire alla crescita della comunità attraverso, per esempio, le specialità o la partecipazione ad attività collettive come quelle a tema o le cacce e i voli. È il momento della **responsabilità**, in cui la comunità rappresenta per ciascuno un sostegno e un aiuto nel vivere esperienze nuove: sia quelle di apertura verso l'esterno sia quelle particolari vissute all'interno della comunità stessa (le vacanze di branco e cerchio).

GRADUALITÀ

[Reg.]
art. 30

La pista del lupetto e il sentiero della coccinella sono fatti di esperienze reiterate, ma vissute e interpretate in modo sempre diverso in base sia al momento di crescita personale dei bambini sia al ruolo che via via assumono all'interno della comunità.

**È in questo movimento
che nasce l'adesione a quel
contenuto valoriale che viene
riconosciuto come proprio**

La reiterazione delle esperienze, sempre orientate ai valori della Promessa, della Legge e del Motto, consente ai bambini un dinamismo che è presupposto per il confronto con la proposta valoriale, permettendo loro di comprendere sempre meglio che cosa, il giorno della Promessa, si sono impegnati a vivere.

Un bambino che si misura con i valori incarnati dalla Legge e dalla Promessa lo fa con un movimento che potrebbe assomigliare a quello di un elastico, che nel tendersi verso qualcosa di nuovo, che solo intravede e che magari non conosce ancora, certe volte sarà più vicino, altre più lontano, altre ancora non farà alcun movimento. Attraverso le esperienze vissute nella comunità di branco e cerchio scopre, si avvicina, va oltre un confine, poi magari torna indietro e si allontana di nuovo da quello che può essere un modello valoriale e da un'immagine di se stesso: è in questo movimento, dalla distanza e dalla relazione con le persone e con le esperienze che vive, dalla possibilità di ripeterle più volte, ma anche dall'interpretarle in modo libero e autonomo, che nasce l'adesione a quel contenuto valoriale che viene riconosciuto come proprio, non imposto, al quale è possibile essere fedeli.

[Reg.]
art. 31

GLOBALITÀ

[Reg.]

art. 32

I quattro punti di B.-P., che rappresentano la dimensione etica e spirituale, la dimensione psicofisica, la dimensione cognitiva e la dimensione sociale, caratterizzano tutte le esperienze proposte e vissute dalla comunità. La globalità è vissuta dal bambino e proposta dal capo attraverso tutti gli strumenti del metodo.

Questa definizione rende esplicita la duplice prospettiva della globalità, occasione per sviluppare la persona nella sua completezza:

- da una parte, intendiamo per globalità la lettura complessiva della realtà da parte del capo, che deve curare di offrire all'intera comunità dei bambini un ambiente ricco, nel quale possano trovare adeguate occasioni di gioco;
- dall'altra, la globalità investe anche il rapporto educativo a due, laddove il capo ha il compito di proporre al bambino, in modo continuo, prospettive allargate rispetto ai suoi orientamenti.

I filoni di attività (formazione religiosa, natura e vita all'aperto, formazione fisica, allenamento dei sensi, abilità manuale, espressione, formazione sociale) rappresentano la razionalizzazione e la diretta applicazione dei quattro punti di B.-P. Sono uno strumento a uso dei capi e costituiscono dei suggerimenti per proporre esperienze finalizzate alla crescita globale e armonica dei bambini, ai quali non si parlerà mai direttamente dei filoni né di formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio al prossimo: i quattro punti di B.-P. verranno calibrati secondo un progetto, per ogni lupetto e coccinella, in tutti gli strumenti della pista e del sentiero, sia individuali che della comunità.

Attraverso la pista e il sentiero di branco e cerchio e il programma dell'anno ai bambini viene offerto un insieme pianificato di esperienze e attività vissute nell'atmosfera dell'ambiente fantastico. Il capo deve tenere presenti, in modo equilibrato e intenzionale, i quattro punti di B.-P., tradotti nei filoni, per contribuire allo sviluppo armonico della persona e della comunità.

[Reg.]

L/C art. 39

[Reg.]

art. 12
L/C art. 21

PISTA DI BRANCO, SENTIERO DI CERCHIO E PROGRAMMA ANNUALE

[Reg.]

L/C art. 21

La pista del branco e il sentiero del cerchio costituiscono, da una parte, l'insieme della traduzione pedagogica, per l'età 8/12 e per i bambini di quell'unità in particolare, dei contenuti del Progetto educativo di Gruppo (ad esempio, cosa significa "accoglienza" nel cerchio del Colustrai 124? cosa la "vita all'aperto" nel branco del Varicla 3?), dall'altra della quantità e qualità della partecipazione consapevole ai medesimi temi da parte dei bambini di quell'unità (ad esempio, come e quanto i lupetti e le coccinelle possono contribuire a rendere concreti i percorsi della pista del branco e del sentiero del cerchio e, così, del Progetto educativo del Gruppo?).

Sulla base di queste riflessioni lo staff di unità redige il programma annuale che traduce in "cose da fare" e "modi di essere" le priorità educative individuate dalla Comunità capi nel Progetto educativo.

[Reg.]

artt. 6, 14

Il programma annuale è caratterizzato da concretezza, gradualità (secondo una progressione di scoperta, competenza e responsabilità), globalità (avendo cura di prevedere attività che tocchino tutti i filoni) e dalla previsione di tempi e modalità di utilizzo degli strumenti del metodo; è costituito dall'insieme delle esperienze e attività che vengono proposte ai bambini e dai bambini; per questo lo staff deve avere l'attenzione di non saturare, esclusivamente con proposte proprie, lo spazio e il tempo della vita di branco e cerchio, ma fare in modo di costruire una cornice nella quale, con gradualità, i bambini possano trovare l'occasione per caratterizzare le attività con il proprio contributo, giocando quanto loro offerto dagli strumenti del metodo.

Capitolo 2

Le esperienze maestre

Fare esperienza significa sperimentare, e in questo i bambini sono maestri: lo stile con cui si avvicinano al mondo è quello dell'esplorazione, della prova, della scoperta.

Ogni momento della vita di branco e cerchio è un'esperienza ma, tra queste, alcune sono particolari. Sono prevalentemente esperienze inserite nella dimensione del gioco, caratterizzate da coinvolgimento, elevata concentrazione, controllo della situazione, chiarezza di obiettivi, motivazione intrinseca e stato affettivo positivo. [Reg.] art. 36

Esperienze del genere sono definite "ottimali" e spesso non hanno un secondo fine, non servono a null'altro se non a far vivere ai bambini proprio quell'esperienza. Per questo possiamo chiamarle *esperienze maestre*, esperienze che di per sé insegnano, perché toccano le corde profonde della nostra esistenza. Le *esperienze maestre* connotano antropologicamente la vita scout, dall'ingresso in branco o in cerchio fino alla Partenza: sono il gioco, l'avventura, la strada, il servizio, la comunità. In ciascuna Branca vengono vissute tutte e cinque, seppur con diversi approcci, prospettive e intensità. Così non dobbiamo immaginare che per i bambini esista soltanto il gioco, anzi: essi sono capaci di viverle tutte, con la sensibilità specifica dell'età.

Abbiamo provato a immaginare cosa significhi giocare, fare strada, mettersi al servizio degli altri, sentirsi parte di una comunità, vivere l'avventura assumendo la prospettiva dei bambini. Quello che offriamo di seguito è un breve testo esplicativo, prima di affidarci alla potenza evocativa e immaginativa della poesia di Silvia Vecchini e della prosa di Beatrice Masini.

IL GIOCO. Il gioco per il bambino è sicuramente la dimensione assoluta, lo spazio di potere principale, uno spazio magico; può scegliere se e quando entrarci, a cosa giocare, quanto starci dentro, quando uscirne. È la sua esperienza del mondo e, al tempo stesso, è ciò che lo preserva dalla conoscenza scottante del mondo, che gli consente la costruzione di qualcosa di bello. È esperienza di bellezza. È la scoperta di sé ed è il punto di contatto con gli amici; è luogo di democrazia, dove impara a vivere le regole.

LA COMUNITÀ. I bambini vivono forse più di altri la comunità: per loro è un luogo in cui sentirsi a casa, essere a proprio agio ed esprimersi liberamente, essere trasparenti. La comunità è l'occasione per non giocare da soli, quindi è preziosa.

IL SERVIZIO. Lo sguardo verso gli altri, la sintesi tra gioco e comunità è il servizio nella dimensione bambino: è lo scherzo buono, è il pensiero gentile che si fa gesto, è un modo per essere riconosciuti, per accrescere la propria autostima nel tentativo di scoprirsi capaci di fare bene e del bene.

LA STRADA. La strada è l'icona dello scoutismo "da grandi": per i bambini "strada" significa cominciare a scoprire le distanze che separano dagli obiettivi, dal "posso farlo". Anche per loro è incontro di persone, scoperta di luoghi, uscita dalle sedi. In una prospettiva profetica, è l'occasione di portare fuori dalla tana o dalla grande quercia, nella vita quotidiana, a casa, a scuola, ovunque i modi, lo stile, i gesti propri della vita di branco e cerchio: agli scout facciamo così!

L'AVVENTURA. I bambini vivono l'avventura intesa come curiosità, scoperta, ricerca della bellezza, osservazione. Avventura è invitare il compagno di giochi a vivere insieme qualcosa di nuovo, è lo stupore nella scoperta di quello che è nascosto, è tensione verso l'ignoto; è la meraviglia di essere riuscito a fare qualcosa che non si sarebbe mai immaginato; è anche trasgressione; è dare corpo a ciò che si crede non sia possibile fare.

Far vivere ai bambini il gioco, l'avventura, la strada, il servizio e la comunità significa contribuire a farli crescere come persone significative e felici, permettere di sperimentare per la propria vita dimensioni di cura, benessere e bellezza attraverso le quali poter riconoscere di percorrere i sentieri della vita quotidiana con Dio accanto, dare occasione al loro essere "luogo teologico". Abbiamo così la possibilità di far sperimentare e assaporare ai bambini delle esperienze "belle" in modo che poi imparino a educare proprio il gusto e a riconoscere e ricercare il sapore della bellezza nella loro vita. Significa offrire occasioni di discernimento attraverso tutti gli strumenti della vita di branco e cerchio che, restituendo contenuti morali in modo non ambiguo, contribuiscono a consolidare nei bambini la consapevolezza delle proprie scelte e che ciò che percepiscono essere bello, buono e vero nelle proprie esperienze lo è effettivamente. Ciò pone i bambini in un continuo confronto critico con le proprie scelte, aprendoli a un'esperienza di discernimento nella quale i punti di riferimento sono la Legge, la Promessa e il Motto, continuamente richiamati attraverso l'utilizzo dell'ambiente fantastico. È in questo continuo movimento, fatto di distanze e relazione con le persone e con le esperienze, di possibilità di ripeterle più volte, ma anche di interpretarle in modo libero e autonomo, che nasce l'adesione a quel contenuto valoriale che pertanto viene riconosciuto come proprio, non imposto, a cui è possibile essere fedeli.

gioco

Nel gioco l'immersione è totale, si conosce attraverso i sensi che sono tutti accesi e un'assoluta presenza "dentro" quel momento. È il momento migliore per imparare, per conoscersi, per superare difficoltà, per accettare limiti. Soprattutto per sentire in pieno le proprie possibilità tese a una cosa fondamentale: divertirsi.



**dentro il cerchio magico del gioco
so cosa devo fare
tutto brilla più vivo,
le gambe sanno dove andare,
gli occhi svegli, le mani veloci,
orecchie tese a sentire le voci.**

**Non è poco se,
dentro il cerchio magico del gioco,
io divento quello che sono
al cento per cento**

comunità

L'esperienza della comunità è probabilmente la prima occasione di sentirsi parte di qualcosa di grande, di maturo perché già esistente prima di te ma allo stesso tempo qualcosa a cui, se tu non ci fossi, potrebbe mancare un pezzetto per essere intero. È avere la possibilità di sperimentare fuori dalla famiglia il senso dell'unione mantenendo la propria identità. È un'esperienza particolarissima che aiuta a scoprire la bellezza di stare insieme anche nelle differenze e invita a riconoscersi importanti in mezzo agli altri.

The image features a central text block on a white grid background. The text is in a bold, sans-serif font and is surrounded by a circular arrangement of approximately 18 small, circular paper scraps in various colors and patterns. The scraps include solid colors like orange, green, pink, blue, yellow, and purple, as well as some with patterns like wood grain or marbled textures. One scrap on the left has handwritten text in Italian. The entire composition is set against a background that transitions from white grid paper at the top to a brown, textured surface at the bottom.

**sentirsi tutti, sapersi uno
il chicco di un grappolo maturo
se stessi dentro
un corpo più grande
come il mare, come la terra, come il cielo
essere parte di qualcosa di vero**

servizio

La scoperta centrale del servizio è forse quella di ricevere più di quanto si offre.

In un gesto, un'azione rivolta con gentilezza a qualcuno c'è l'incontro con qualcosa di grande, un vero e proprio tesoro: la meraviglia di essere capaci di bene e la bellezza di accogliere, come frutto del proprio fare, un tipo speciale di pace dentro di sé.



**attento,
servire è il contrario dello sforzo
è il contrario di un peso sulla schiena
servire è salpare contento
levare gli ormeggi,
navigare in mare aperto
certo di incontrare una balena,
è il contrario del lavoro
è setacciare con un retino
il letto di un fiume pieno d'oro**

strada

Il primo insegnamento della strada è forse proprio imparare a muovere un passo alla volta, dunque, avere pazienza, andare, sì verso una direzione, ma senza dimenticare di alzare gli occhi e godersi il percorso, le soste, la bellezza della natura, la compagnia di chi cammina insieme a te.

**vedi,
tutto si fa un passo alla volta
— dice la strada ai tuoi piedi —
si può andare ci si può fermare
respirare,
spesso si sale, a volte è dura
ma la bellezza attorno
cattura il tuo sguardo
e non conta chi arriva prima
ma tutto riesce meglio
se spezzi la fatica con il canto,
se ridi,
se accordi il passo
con chi ti sta accanto**



avventura

La consegna dell'avventura è andare avanti e scoprire. Essere sempre pronti ma non così tanto da rovinarsi la sorpresa dell'imprevisto. La novità dell'avventura è questo segreto che deve dipanarsi, che si lascia scoprire guardando le tracce e le impronte di altri che sono passati prima di te. La bellezza dell'avventura è anche essere aperti al viso degli altri e al cielo sopra di noi con tutte le sue domande e la sua grandezza.



**silenzio silenzio
non dire niente
andiamo avanti solamente
l'avventura è questo mistero
andare fuori a scoprire da soli
se è vero, e andarci insieme
ma rispettando il segreto
come seme che deve germogliare,
non puoi sapere prima
devi aspettare,
non puoi guardare indietro
ma seguire le tracce sul terreno,
leggere sorrisi al buio sulle facce
grazie alla luce di un fuoco,
non rimandare mai a dopo,
dormire sotto il sereno delle stelle
e fortissimo desiderare.
al mattino,
essere pronti
a ricominciare**



il viaggio di Tito e Lara

C'era una volta un bambino che si chiamava Tito e stava benissimo dentro la Casa. Era un bel posto, c'erano gli altri, altri che gli piacevano e si occupavano di lui. Si stava al caldo e insieme, con i Grandi, si parlava o si stava anche zitti, si facevano cose insieme, cose utili e cose inutili. Ognuno faceva le cose che gli riuscivano meglio, e provava a fare quelle che gli riuscivano peggio, e magari dopo non erano così un disastro. C'era sempre qualcuno che gli spiegava come fare e lo aiutava.

Era bello fare parte di qualcosa, essere un piccolo pezzo di qualcosa.

Però.

Però là fuori c'era il Mondo, e il Mondo era da esplorare e da conoscere. Certi bambini ogni tanto scivolavano fuori dalla Casa, da soli o assieme ad altri bambini, e sparivano per un po'. Dentro la Casa era come se il tempo si fermasse, in attesa che chi era andato tornasse indietro. Si facevano le stesse cose di sempre, e insieme si aspettava.

Tito stava bene dove stava, e non voleva che le cose cambiassero; ma era anche molto curioso. Guardava le facce degli altri che andavano nel mondo, e aspettava. Quando gli altri finalmente tornavano era una festa per tutti. Gli sembrava che avessero gli occhi pieni di luce, e dentro quella luce c'erano le cose che avevano visto e fatto, cose che lui non conosceva ancora. Ne parlavano, certo; raccontavano molte storie su quello che c'era là fuori. Alberi, foglie, ruscelli; e sentieri da percorrere, e montagne da salire; e tesori da scoprire e lasciare dov'erano perché anche altri li potessero scoprire più in là.

Cose difficili e anche un po' paurose, qualche volta.

Perché c'era la notte, per esempio; e il buio; e il si-

lenzio, che a volte è una cosa bella, a volte si riempie di rumori strani, e allora non si chiama più silenzio; e le spine e i sassi sul sentiero. Nelle storie dei Grandi tutto diventava prezioso, anche le cose difficili e paurose.

E uno non può stare sempre ad ascoltare.

Viene il momento che ha voglia di fare.

Così un giorno Tito chiese ai Grandi se poteva andare anche lui nel Mondo. «È arrivato il momento?» domandò. «Se sai la domanda forse sai anche la risposta» gli disse uno dei Grandi. Lui ci pensò un po' e disse: «La risposta è sì». Così si preparò a partire.

«Vai da solo?» gli chiese una bambina che si chiamava Lara. Aveva le trecce bionde e di solito parlava pochissimo. «Non so» rispose Tito. E non lo sapeva veramente; perché tutt'a un tratto questa idea di partire non gli piaceva più come prima.

«Vengo anch'io con te» disse Lara.

E Tito si rese conto che in due forse era meglio, e fece sì con la testa.

Partirono con lo zaino in spalla, e dentro lo zaino c'erano acqua nella borraccia e biscotti, e basta. Il resto l'avrebbero trovato per la strada. «Il resto cosa?» disse Lara, che di colpo parlava molto più di prima.

«Le cose che ci servono» disse Tito. Si rese conto subito che non sapeva nemmeno che cosa fossero, le cose che servivano; poi decise che ci avrebbe pensato al momento giusto.

«Dove andiamo?» chiese Lara quando furono fuori dalla Casa.

«Seguiamo la strada» disse Tito. «Da qualche parte andrà».

Pensava che tutte le strade portano da qualche parte, e aveva ragione.





Infatti dopo molto camminare arrivarono da qualche parte. Ci arrivarono che erano un po' stanchi, così si fermarono.

C'era una radura, e al centro della radura un cerchio di pietre che sembrava perfetto per fare un fuoco. Tito non era capace di fare un fuoco, però Lara sì. Sapeva quali legnetti scegliere, come ammucciarli, come accenderli.

Dopo un po' il fuoco scoppiettava.

Venne la sera, poi la notte. «Adesso dormiamo» disse Lara.

E Tito pensò che era una bella idea, e che Lara aveva smesso di fare domande ed era una bella cosa. Andarono avanti così per un bel pezzo. I biscotti finirono, ma lungo la strada c'erano cespugli coperti di bacche, e fiori che si potevano mangiare; l'acqua finì, ma c'erano i ruscelli per riempire la borraccia. Quando veniva il sonno si poteva dormire, quando c'era freddo si poteva fare il fuoco. Lara faceva le domande e Tito rispondeva, e poi si scambiavano le parti, e così non si annoiavano.

Qualche volta stavano zitti e basta e guardavano il mondo che si srotolava di fianco alla strada. Era pieno di cose da guardare, cose mai viste prima: animali timidi e animali rumorosi, foglie colorate, cespugli, pietre. Si fermavano a osservare e cercavano di ricordare bene tutto, perché è importante ricordare le cose che si vedono, e quelle che si fanno. «Poi se ci ricordiamo bene possiamo raccontare tutto quando torniamo alla Casa» diceva Lara. E Tito annuiva. Gli piaceva l'idea di essere lui a raccontare le storie del mondo agli altri.

Qualche volta avevano un po' paura, per via del buio e del silenzio, e delle voci degli animali di notte. Di giorno era diverso. Però una volta Tito si punse la mano con una spina, e Lara gliela tolse. Un'altra

volta Lara sfiorò un'erba che le fece venire le bolle sul braccio, e Tito prese un'altra erba, la spezzò e spalmò la linfa sulle bolle, che non andarono via subito però smisero di bruciare.

A volte Lara non sapeva fare una cosa, e Tito sì. Oppure Tito non sapeva fare una cosa, e Lara sì. Insieme era più facile. Si riusciva a fare praticamente tutto. Si aggiustava tutto. Si risolveva tutto.

La strada un giorno li portò in un posto che aveva l'aria familiare. «Siamo già passati di qui?» chiese Lara. (Ogni tanto qualche domanda la faceva ancora.) «Non credo» disse Tito, e aveva ragione. Però si sbagliava anche. Perché senza dire niente, zitta zitta, la strada li stava portando verso Casa. A volte le strade fanno così: sembra di andare lontano, e invece.

Insomma, dopo un po' Lara e Tito si ritrovarono davanti a Casa. Fuori dalla porta c'erano i Grandi e i bambini che li aspettavano sorridendo. Entrarono, e dopo tutti quei cieli, dopo tutti quei boschi, dopo tutte quelle montagne la Casa sembrò loro molto bella e familiare ma anche molto piccola.

Comoda, però. Il fuoco era già acceso, c'era una zuppa che borbottava nella pentola, e si stava bene. Lara e Tito avevano un sacco di storie da raccontare, ed erano contenti: perché le storie è bello ascoltarle ma anche viverle e poi trovare le parole per raccontarle. I Grandi li guardavano con serietà, perché stavano cominciando a diventare Grandi anche loro, piano piano. I bambini più piccoli li ascoltavano e li guardavano con gli occhi sgranati, pensando a tutte quelle avventure di foglie e rocce e strada e animali, le avventure che un giorno, al momento giusto, avrebbero vissuto anche loro.

Diverse ma anche un po' uguali.



Capitolo 3

Universi simbolici

3.1 Il linguaggio simbolico e il simbolo

3.2 L'ambiente fantastico

3.3 Il racconto raccontato

3.4 Ritualità

*Quello che i miei occhi possono aver visto
non è quello che possono vedere i vostri.*

Cristiana Ruschi Del Punta, *Sette Punti Neri*

La forza della proposta educativa dello scautismo consiste, tra l'altro, nella capacità di **rappresentare l'ambiente esterno in modo vero e reale**, con gli affetti e le tensioni, i rapporti tra pari e quelli tra età diverse, le regole del gioco da rispettare e, tutto questo, in maniera continuativa e dinamica e in un modo **protetto e a misura di bambino**.

Parliamo quindi di un ambiente:

- **VERO E REALE.** I lupetti e le coccinelle vivono esperienze vere che possono aiutarli a fare sintesi del mondo esterno, a conoscerlo, interpretarlo e potervi agire come persone capaci di usare la loro immaginazione, di compiere scelte autentiche in modo creativo.
- **A MISURA DI BAMBINO.** Le esperienze vengono vissute in un ambiente caldo e accogliente, in uno spazio e un tempo scandito da ritmi propri, in un gioco che è nella piena disponibilità dei bambini e nel quale gli adulti sono invitati come "ospiti", sono lì per accompagnarli, non per sostituirli.
- **DINAMICO.** La reiterazione di esperienze significative che i bambini possano collegare a dei simboli consente loro di modificare la visione che hanno della realtà perché permette a ciascuno di alimentare il simbolo con le proprie storie che diventano memoria della comunità e di nuovo simbolo, consentendo così ai bambini di integrarne ed estenderne via via il significato. In questo senso il significato di ciascun simbolo, e quindi dell'ambiente in cui esso è inserito, non è mai statico ma dinamico, perché si alimenta e rinnova grazie alle esperienze che, di volta in volta, vengono vissute (ad esempio, lo zaino che mi accompagna ad ogni uscita, il Totem che si popola delle fettucce per ogni specialità conquistata dai lupetti, l'albero sotto il quale il cerchio ascolta il racconto).

La relazione educativa, individuale e comunitaria, è così sostenuta dall'utilizzo di universi simbolici, cioè sistemi tra loro integrati costituiti da linguaggio simbolico, ambiente fantastico, *racconto raccontato*, gesti, riti e cerimonie.

3.1 IL LINGUAGGIO SIMBOLICO E IL SIMBOLO

[Reg]
art. 19

IL LINGUAGGIO SIMBOLICO NELLO SCAUTISMO

Il linguaggio simbolico è connaturato allo scautismo ed è sempre stato sorretto dalla considerazione dell'esistenza di un rapporto interno al simbolo: rapporto fra *realtà concreta* (il "qualcosa", quell'oggetto, quell'elemento o quel gesto) e *contenuto* (il "qualcos'altro" che si vuole esprimere) che cambia con l'accrescere dell'età e delle esperienze. Il simbolo va oltre il senso oggettivo, percepibile e immediato; rimanda ad emozioni, sensazioni, immagini, a uno o più elementi diversi dal simbolo e per i quali annuncia un significato. Non può essere spiegato o descritto (non dobbiamo quindi accertarci che sia stato capito), ma può essere compreso solo se vissuto in prima persona e ricondotto alla propria esperienza di vita. Può essere qualcosa di visibile, di immediata percezione come un oggetto o la sua immagine, o qualcosa di più inconsistente come un profumo, un suono, una parola, un qualsiasi elemento percepito dai cinque sensi; può essere un gesto o un insieme di gesti; può persino essere un'attività.

Il simbolo può essere compreso solo se vissuto in prima persona e ricondotto alla propria esperienza di vita

Nel bambino l'esperienza concreta (ad esempio, quel pezzo di stoffa arrotolata che chiamiamo fazzolettone o la chiamata al cerchio) sostiene interamente il *contenuto* (l'appartenenza al gruppo o la

disponibilità a giocare con gli altri, allo stare insieme, a scegliere di far parte di qualcosa di più grande); egli ha necessità di “toccare”, di avere qualcosa di concreto che lo rimandi a concetti percepibili solo in maniera astratta quali, ad esempio, la lealtà, l'appartenenza, la sincerità, la fedeltà, ecc.

L'utilizzo del linguaggio simbolico assume quindi nella proposta educativa della Branca Lupetti e Coccinelle una valenza particolare: offrire al bambino un aiuto adeguato per comprendere i significati profondi delle esperienze vissute. I simboli consentono inoltre ai bambini una connessione continua tra l'esperienza concreta del quotidiano e quella del mistero e, in questo senso, hanno una funzione di soglia che viene attraversata, in un'andata e un ritorno continui tra quello che è e quello che non è ancora. Per questo motivo curare la dimensione simbolica significa aiutare i bambini ad andare oltre il semplice guardare, per acquisire la disposizione a leggere con maggiore profondità i significati che abitano la vita degli uomini.



FOCUS:**SIMBOLO ED ESPERIENZA**

Il simbolo richiede esperienze non artificiose, ma significative e reali, che nascono e si esprimono nella dimensione caratterizzante dell'incontro con gli altri, con Dio: senza esperienza il simbolo può diventare vuoto di significato, storia senza memoria. Non sempre quindi funzionano come simbolo oggetti o immagini che per invenzione o convenzione leghiamo a un'attività o a un evento (un "ricordino", un adesivo, un oggetto) se non si radicano nell'esperienza e nella memoria delle persone e sono frutto di un'operazione attiva di significazione, di attribuzione di senso e di riconoscimento.

SIMBOLO E MEMORIA

Il simbolo consente di fare memoria perché è occasione per riportare alla luce, richiamare a sé qualcosa di lontano che si era perduto o che invece, semplicemente, era rimasto lì, da parte; necessita di attenzione particolare, di capacità di ascoltare, di cogliere i sussurri, non le grida; invita a rallentare, a fermarsi, a fare attenzione alle piccole cose, a costruire dei luoghi di memoria, che abbiano senso rispetto alla nostra storia; a far sì che la nostra storia abbia un luogo di ascolto, di sedimentazione.

SIMBOLO E INEDITO

Ogni esperienza, sia personale che comunitaria, è capace di avere esiti diversi e inediti, di volta in volta, per ciascun bambino: si può arrivare a sapere, capire, sentire, percepire o intuire. Tutte queste azioni creeranno una stratificazione delle esperienze e consentiranno una crescita se potranno essere ricondotte a un simbolo che i bambini utilizzeranno come sentiero guida per integrare le esperienze vissute in precedenza.

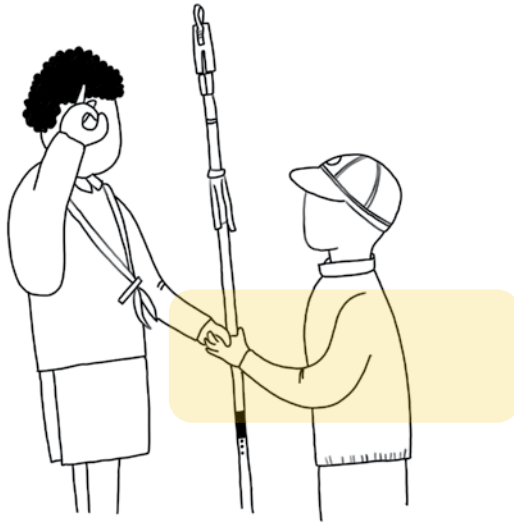
In questo senso, lo scouting, inteso come osservare, valutare, agire e contemplare, per i bambini si nutre di dimensione simbolica perché, abituandoli ad andare oltre la semplice materialità delle cose per cogliere dentro le esperienze un significato più profondo, consente loro di estendere man mano l'esplorazione dei confini della propria realtà in tutte le dimensioni, quali quella fisica, cognitiva, emotiva, morale e affettiva.

COME USARE I SIMBOLI

Il simbolo è linguaggio dell'essenzialità, non ha fronzoli né inutili aggiunte ma, al tempo stesso, è un linguaggio denso e forte perché richiama un mondo di valori e di significati stratificati che ciascun bambino scopre con il tempo. È importante, perciò, che sia utilizzato non per "spiegare tutto", ma per aiutare il bambino a comprendere come la vita sia ricca di significati che chiedono di essere approfonditi. Permette di trattare i grandi temi dell'esistenza senza superficialità, senza il rischio di banalizzarli. Per questo i simboli non debbono essere spiegati: si perderebbe il processo elaborativo e di personalizzazione della comprensione dei significati che ogni lupetto e coccinella è in grado di fare autonomamente a fronte di un'esperienza significativa.

Lo scautismo ha un vasto patrimonio simbolico innato costituito da simboli tipici/tipizzati, che precedono l'esperienza del singolo e che sono già conosciuti e riconosciuti dalla comunità perché ricorrenti nella vita di branco e cerchio, ma che vanno sostenuti costantemente attraverso le esperienze che via via consentono a ciascuno di riempirli di significato (ad esempio: uniforme, Lanterna, cerchio, saluto...). Altri simboli, inoltre, possono nascere spontaneamente e in modo inaspettato dalle esperienze stesse e dalla rielaborazione che i bambini e le bambine fanno autonomamente di quelle esperienze, permettendone la rievocazione (il nodo che mi ha regalato una persona particolare, un oggetto costruito, utilizzato o con il quale abbiamo giocato insieme e che ora è in tana/sede, la canzo-

ne di un evento importante e significativo, il profumo e il sapore dei biscotti preparati insieme alle vacanze di branco e cerchio); vi sono poi oggetti che nelle intenzioni del capo vorrebbero essere simboli, ma che poi non lo diventano, perché non sono sostenuti da un'esperienza significativa. L'utilizzo comunque deve essere sobrio: spesso il rischio è quello di sovrabbondare in quantità, forzando il collegamento tra le esperienze e quello che riteniamo possa diventare un simbolo ad esse connesso.



SIMBOLI TIPICI DI OGNI BRANCO E CERCHIO

TOTEM. Il Totem raffigura un lupo stilizzato con inciso il nome del Gruppo. L'idea di utilizzarlo come simbolo che rappresentasse l'intera comunità di branco fu proprio di B.-P., che riprese questo termine indiano che significa appunto "insegnamento di famiglia".

LANTERNA. La Lanterna esprime la gioia di stare insieme e costruire il clima di *famiglia felice*. La luce della Lanterna è stabile, sicura e costante. Essa diviene simbolo della comunità.

3.2 L'AMBIENTE FANTASTICO

[Reg]
L/C art. 9

L'ambiente fantastico caratterizza la proposta della Branca Lupetti e Coccinelle: è la traduzione pedagogica di un racconto e permette di giocare in maniera continuativa nel tempo un tema, proponendo un particolare ambiente e uno stile di relazione in cui sono immerse tutte le attività.

La realtà della vita dei bambini trova una traduzione nell'ambiente fantastico che riesce a creare un clima e una modalità di espressione che consente loro di narrarsi

L'ambiente fantastico è un insieme di tanti fattori che si intrecciano e si completano l'un l'altro: è l'aroma che i bambini possono cogliere nell'intera esperienza di branco e cerchio, il contesto magico di incontro tra i bambini e gli adulti. Non si traduce esclusivamente nel cambiare nome

a oggetti e capi, ma è qualcosa di più profondo e contemporaneamente molto più semplice: attraverso il racconto, i linguaggi, il gioco, le danze, i canti, i simboli, le cerimonie si crea uno sfondo di riferimento che consente al bambino di collocare in un contesto significativo e condiviso il proprio cammino di crescita all'interno di una comunità.

Nella vita del branco e del cerchio la realtà della vita dei bambini trova una traduzione nell'ambiente fantastico che, facendo leva sulla fantasia dei bambini, riesce a creare un clima e una modalità di espressione che consente loro di narrarsi.

È quindi importante che i bambini lo padroneggino perché ne siano protagonisti e abbiano la possibilità di integrarlo.

SFONDO DI RIFERIMENTO

L'ambiente fantastico permette di collocare in un contesto significativo e condiviso aspetti, momenti, attività della giornata e del proprio cammino di vita, assimilandoli lentamente in virtù del contenuto valoriale, implicito ed esplicito, di cui è portatore. L'elaborazione e la comprensione del messaggio, da parte dei bambini, potranno essere su due livelli: uno cosciente, l'altro inconsapevole e latente (che porterà frutto nel tempo). Gli stessi bambini, vivendo le proprie esperienze all'interno di quel contesto, contribuiscono attraverso di esse ad alimentarlo, integrandolo e arricchendolo di significati nuovi e originali perché riferiti all'esperienza di ciascuno.

IL SIMBOLISMO NELL'AMBIENTE FANTASTICO

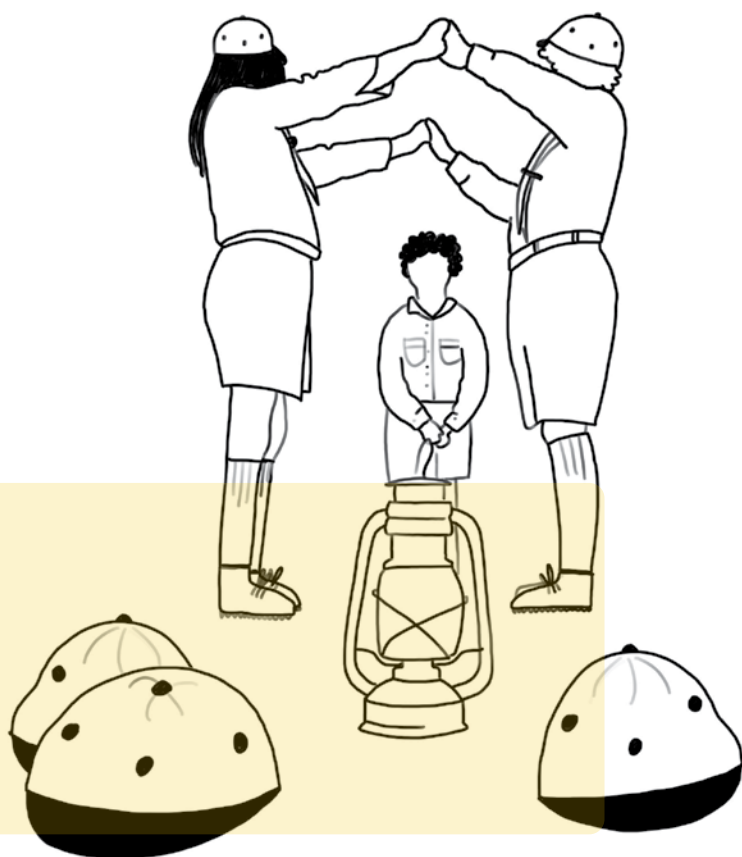
Il bambino nell'età lupetto/coccinella si trova in quello stadio dello sviluppo psichico nel quale è molto legato al dato dell'esperienza e al linguaggio delle cose: il dato percettivo e immediato ha prevalenza sulla capacità di pensiero rappresentativo. In questo contesto, la proposta dell'ambiente fantastico è quella di far vivere al bambino esperienze concrete, forti e ricche di contenuti morali che, partendo da una realtà conosciuta (la caccia, il volo, la comunità di branco e cerchio, gli oggetti utilizzati nella tana o nella sede...), lo stimolino a cogliere i significati dei fatti e dell'esistenza che vanno oltre l'aspetto concreto, allenandolo così a comprenderne l'essenza.

La potenza comunicativa dei simboli dell'ambiente fantastico si esprime in tutta la propria forza ed efficacia se ne facciamo un uso armonico e continuativo. I simboli, infatti, devono essere impiegati in maniera costante per permettere al bambino di allenarsi nel gioco di conoscenza ed elaborazione del proprio vissuto e per far sì che entrino nel patrimonio della comunità. Solo così potranno

essere riconosciuti e accettati e saranno capaci di esprimere per ogni lupetto/coccinella di quel branco/cerchio un chiaro riferimento valoriale.

Proporre **occasionalmente** attività con altre ambientazioni può arricchire la proposta educativa e non interferisce con il funzionamento dell'ambiente fantastico che invece **deve** essere utilizzato in maniera continuativa e non può in alcun modo mancare perché costituisce struttura portante della vita di branco e cerchio.

[Reg]
L/C art. 10



CARATTERISTICHE DELL'AMBIENTE FANTASTICO

L'ambiente fantastico, in quanto tale, ha determinate caratteristiche che lo rendono effettivamente uno strumento educativo:

- **il rispetto della psicologia del bambino e della bambina.** Deve cioè sapersi adeguare alle sue capacità cognitive, alla sua naturale propensione al fantastico e all'utilizzo della fantasia quale mezzo per la comprensione della realtà, offrendogli una modalità di espressione (comportamenti, gesti, parole) che possa fare sua e che non sia uniformata a schemi espressivi da adulto;
- **la presenza di una figura che permetta all'adulto di inserirsi nel gioco.** È il riferimento alle figure esemplari, così familiari nel racconto, che permette al bambino di comprendere e accettare la presenza dell'adulto. Ciò non si risolve esclusivamente e necessariamente nella possibilità per l'adulto di avere un nome ambientato (elemento che contribuisce all'incanto per i bambini, derivazione della tradizione ASCI del dopoguerra, mentre nel coccinellismo AGI, così come in tanti cerchi oggi, il nome degli adulti è quello di battesimo), ma nel consentire e rendere effettiva la possibilità di essere ospite dei giochi dei bambini (vedi cap. 1);
- **la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale.** È attraverso il riferimento ad essi (vicende, incontri e personaggi) che si attua la *morale indiretta* del lupettismo/coccinellismo. Giocare con continuità una storia che ha forti contenuti morali permette al bambino di iniziare a sperimentarsi in quel lungo cammino che è la formazione della propria morale, acquisendo le "buone abitudini" che lo aiuteranno a rapportarsi alla realtà concretamente vissuta e a decidere sul da farsi in base a una norma morale;
- **la presenza di un cammino di crescita personale e comunitario.** La parabola di crescita che vivono i protagonisti delle storie (Mowgli, da *cucciolo d'uomo* a *signore della giungla*;

[Reg.]

L/C art. 45

Cocci, da *pallina rossa* in cerca dei suoi sette punti neri a *portatrice di gioia*) e le comunità di riferimento (il branco dei lupi di Seeonee; le otto coccinelle che ripercorreranno il cammino di Cocci) permettono al bambino di confrontarsi con vicende che, se non direttamente trasportabili nella realtà, sono però esemplificative del reale. L'evoluzione che vivono i personaggi principali e le relative comunità sono perciò l'immagine di un cammino, concretamente ripercorribile da ogni singolo bambino, che ha come costante riferimento la conoscenza di se stessi, dei propri limiti e delle proprie capacità e la possibilità di mettere queste a disposizione degli altri;

- **il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita.** La natura è il grande sfondo dell'ambiente della giungla e del bosco. Una natura non artefatta, che ripropone con forza i propri cicli vitali e le proprie leggi. In tale contesto, sono proprio le avventure vissute da Cocci e da Mowgli che offrono l'opportunità di scoprire il senso del rapporto esistente con essa: un rapporto fatto non di appropriazione e sfruttamento, ma di inserimento in un insieme di relazioni di ecologia integrale («Caccia dunque per sfamarti, ma non per divertimento»¹; «[...] raccogliamo solo ciò che ci serve per vivere, [...] perché quel che non ci serve non ci appartiene»²), e proprio per questo occasione educativa;
- **la possibilità di ambientare trame di gioco.** B.-P. diceva che «il gioco è il primo grande educatore», e il gioco è per i bambini una delle modalità per conoscere la realtà, per sperimentare se stessi. Giocare la giungla e il bosco significa permettere al bambino di vivere ed esercitarsi a vivere i valori proposti dal racconto.



R. Kipling,
Le storie di Mowgli,
a cura
dell'AGESCI,
trad. it.
di F. Catani,
Fiordaliso,
Roma, 2008.



C. Ruschi
Del Punta,
*Sette
Punti Neri*,
Fiordaliso,
Roma, 2005,
p. 153.

L'ambiente fantastico, insomma, è un insieme di tanti fattori che si intrecciano e si completano l'un l'altro: il racconto, i linguaggi, il gioco, le danze, i canti, i simboli e le cerimonie da utilizzare in maniera armonica e continuativa.

AMBIENTE FANTASTICO ED EDUCAZIONE MORALE

B.-P. intuì fin dall'inizio che proporre una morale fatta di «non fare quello» o «devi essere più buono» – una *morale diretta* – avrebbe avuto ben poco successo, specialmente con i ragazzi; ecco dunque l'idea di proporre, in età lupetto/coccinella, una serie di esperienze e di figure di riferimento che potessero suscitare l'adesione spontanea a comportamenti orientati secondo dei valori (*morale indiretta*).

Nella proposta scout, educazione morale significa **rendere consapevole e responsabile** il bambino del suo comportamento, delle sue scelte e del significato del suo impegno. Lo scopo dell'educazione morale non è tanto quello di indurre dei comportamenti improntati al rispetto delle regole, ma di far riconoscere i valori che orientano e danno forma a queste regole: di proporre esperienze connotate di bellezza e bontà, perché i bambini possano sperimentarle e orientare la propria vita al bello e al buono.

La scelta morale del bambino tra giusto e ingiusto, tra bene e male, passa attraverso un'assunzione di responsabilità personale che può tradursi in scelte della comunità alla quale appartiene. Ogni bambino, attraverso un graduale processo di maturazione, comprende che le proprie decisioni hanno conseguenze, per sé e per gli altri. Per questo occorre che il contesto esprima cose giuste perché il bambino possa farle diventare vere³.

La proposta dell'ambiente fantastico definisce un ambiente in cui i valori positivi sono chiaramente identificabili e nettamente distinti, al pari di quelli negativi: la comprensione della norma morale

Educazione morale significa rendere consapevole e responsabile il bambino del suo comportamento, delle sue scelte e del significato del suo impegno

3

Cfr. Gianni Rodari, *Discorso di ringraziamento pronunciato in occasione della premiazione per il premio Hans Christian Andersen*, XII Congresso dell'International Board on Books for Young People, 1970.

non è quindi rimessa al giudizio dell'adulto, ma è affidata all'esercizio di discernimento del lupetto/della coccinella.

L'immersione nel mondo del bosco e della giungla si sviluppa attraverso un insieme non lineare di scoperta, riconoscimento e adesione a ciò che è bello e che fa stare bene.

L'ambiente fantastico, restituendo contenuti morali in modo non ambiguo, attraverso riferimenti chiari e inequivocabili, contribuisce a consolidare nei bambini la consapevolezza delle proprie scelte e che ciò che percepiscono essere bello, buono e vero nelle proprie esperienze lo è effettivamente.

I DUE AMBIENTI FANTASTICI

AGESCI ha scelto di utilizzare nella Branca Lupetti e Coccinelle gli ambienti fantastici giungla e bosco vissuti, rispettivamente, attraverso *Le storie di Mowgli* tratte da *Il libro della giungla* e *Il secondo libro della giungla* di Kipling, nella declinazione pedagogica di B.-P., e il racconto *Sette Punti Neri* di Cristiana Ruschi Del Punta e i racconti integrativi nella elaborazione fatta dalla Branca Lupetti e Coccinelle. Pur uniti dalle medesime caratteristiche di fondo, il bosco e la giungla posseggono, in particolare nei rispettivi racconti, delle peculiarità:

- Nella **GIUNGLA** sono i *tipi morali* a caratterizzare la proposta di *morale indiretta*. Gli animali protagonisti delle storie costituiscono dei tipi, dei contenitori morali, sono cioè caratterizzati da una costante coerenza di valori o disvalori che determinano i loro comportamenti. Questi modelli morali risultano privi di contraddizioni e sono di facile comprensione.
- Nell'ascolto del racconto, il bambino si aggancia naturalmente a un personaggio (sia positivo che negativo) che suscita la sua simpatia o antipatia. Perciò, attraverso il confronto con le

esperienze vissute dai personaggi, ha la possibilità di sperimentarsi in previsioni cognitive ed emotive rispetto alla propria vita, immaginando gli scenari che le proprie azioni concrete, raffrontate con quelle dei personaggi che in quel momento gli risultano più attraenti, potrebbero generare. In questo senso il racconto, permettendogli di misurarsi con il futuro, è un sostegno al continuo processo di adattamento che è la crescita. Con Baloo Mowgli scopre la giungla, con Bagheera la fa sua e con Akela, infine, la ridona al Popolo Libero, affrancandola da Shere Khan e difendendola dai Cani Rossi.

BALOO. È il maestro della legge, ma soprattutto è colui che spalanca a Mowgli le porte della giungla e lo accompagna nel tratto iniziale del suo percorso di scoperta: con il comprendere che la legge è la garanzia della pace e con la conoscenza delle Parole Maestre, Mowgli può iniziare il suo viaggio.

Baloo, l'orso grigio sonnacchioso, è l'immagine della serenità e della pace sotto la legge; è colui che all'accettazione di Mowgli nel branco parla in suo favore, ma non solo: trasforma le proprie parole nell'impegno concreto di prendersi cura di lui.

BAGHEERA. Ha il fascino del dinamismo e della corsa, della forza e dell'agilità uniti all'intelligenza e all'astuzia. Racchiudere la figura di Bagheera in una sfera di pura fisicità rappresenterebbe una limitazione della sua ricchezza perché l'astuzia e l'intelligenza in lui vanno di pari passo alla forza. «[...] era astuto come Tabaqui, audace come il bufalo selvaggio e terribile come l'elefante ferito. Ma aveva una voce dolce come il miele selvatico che sgocciola da un albero, e una pelliccia più morbida di una piuma». Questo fascino non passa inosservato agli occhi di Mowgli: «Ma più d'ogni altra cosa gli piaceva d'andare con Bagheera nel caldo cuore oscuro della foresta, dormire per tutto il giorno, e di notte, assistere alla caccia di Bagheera per vedere come faceva». In queste parole è racchiuso molto del nostro stile di crescere e di imparare: si impara guardando chi sa fare, poi si prova a farlo a nostra volta.

È il tipico stile di acquisizione di competenza dello scoutismo. Bagheera però non è solo colui che insegna a Mowgli a correre e a cacciare: lo aiuta a scoprire se stesso, a riconoscere, accettare e fare sua la propria condizione di uomo.

AKELA. È il grande e grigio lupo solitario, che guida tutto il branco con la forza e l'astuzia. B.-P., per primo, lo indica come riferimento per il capo; eppure, in gran parte de *Le storie di Mowgli* lo vediamo ormai decaduto dal suo ruolo di capo branco. Akela è più presente nei racconti in cui il viaggio di Mowgli nella giungla sta per concludersi, cioè *La tigre! La tigre!* e *I cani rossi*. Non più nel pieno delle proprie forze, non più investito dell'autorità di capo, è però autorevole punto di riferimento per la sua saggezza e fedeltà agli amici e al suo popolo. In questo suo essere capo deposto, Akela svela anche a noi il senso di mettersi al servizio degli altri, non per essere il capo, non per essere il primo, ma per l'affetto che ci lega, per la fedeltà che ci stringe, per l'amore del bene. Akela sacrifica la propria vita per il branco (così come fanno tanti altri lupi del ricostituito branco di Seonee) e conclude con: «È stata una buona caccia». Con questa frase suggella una vita al servizio del branco: Akela è un capo che non impone la propria persona e la propria personalità, è un capo che rispetta la legge e allo spirito della legge è fedele, è un capo che non si tira indietro di fronte al pericolo, alla sconfitta e al fallimento. È un capo non del suo branco, ma per il suo branco.

- Nel **BOSCO** il contenuto morale emerge attraverso il gioco degli incontri. La mediazione offerta dal racconto è quella di proporre degli incontri, delle situazioni, che possono simbolicamente rievocare quelle vissute dal cerchio. Nel bosco i personaggi del racconto non esprimono valori di per sé, non è il personaggio a incarnare il valore, ma questo emerge da una vicenda in grado di produrre cambiamenti in tutti i suoi protagonisti. Ciò che accompagnerà Cocci (o le otto coccinelle o Sibilla e Cerfoglio) non sarà il valore del personaggio incontrato,

ma il senso stesso dell'incontro fatto che, anche se negativo, lascerà sempre un messaggio di crescita e farà proseguire sul sentiero con fiducia.

Dal racconto emerge che la vita è un cammino, un sentiero che dal prato entra nel bosco e si inerpica infine sulla montagna. Attraverso l'immagine del sentiero, ora in piano, ora in salita, si vuole simboleggiare il cammino personale della coccinella rispetto agli ideali verso i quali tende compiendo i propri "voli" concretamente, giorno per giorno. Questo atteggiamento è dato dalla consapevolezza di quello che già nell'AGI veniva chiamato lo *spirito dei sentieri*: sapere che c'è un cammino per compiere il quale bisogna imparare a superare limiti, paure, ostacoli che incontriamo e che spesso dipendono da noi prima ancora che dagli altri o dal mondo circostante, non cercando la via più facile, ma semplicemente quella giusta, non evitando le responsabilità, ma accettandole.

È un cammino alla ricerca della gioia che sarà vera solo quando diverrà dono, di sé e di quanto si è appreso e conquistato, agli altri. Tutta la storia di Cocci è una storia di progressione, una parabola personale verso la scoperta, la comprensione, la realizzazione e, infine, il dono di sé. Quando si è compreso tale spirito si impara che percorrere il sentiero significa affrontare i propri limiti, le proprie paure, gli ostacoli anche più insidiosi, quelli che ci creiamo da soli a causa di momenti di egoismo, superficialità, indifferenza.

Nel racconto riveste particolare importanza la progressione comunitaria: pur non narrando l'evolversi di una singola comunità, la storia, che si snoda durante l'anno, presenta le caratteristiche di diverse comunità e fa crescere, in chi legge e in chi ascolta, il senso vero di comunità, quello che orienta e aiuta a progredire nel campo della volontà morale e intellettuale e, nel cerchio, è proprio il cammino della comunità che permette a tutte le coccinelle di procedere allo stesso passo, di ascoltarsi, di andare d'accordo. Il cammino comunitario infonde fiducia e

rende il bambino capace di gestire la propria crescita in un rapporto di interazione con gli altri. Compito del racconto è richiamare ed evocare alla mente e al cuore dei bambini l'atmosfera di cui hanno fatto esperienza. È, dunque, vivendo esperienze significative e cogliendo dei simboli che sollecitino la scoperta dei contenuti profondi delle esperienze vissute che il bambino giunge a cogliere il concetto, l'insegnamento per la propria vita.

Tutto questo possiamo definirlo un meccanismo tipico della morale indiretta, che poggia le basi nell'*atmosfera bosco*: un collettore di memorie e significati condivisi alla cui formazione contribuiscono tutti, piccoli e grandi, integrando le proprie individualità, confrontandosi e indirizzandosi insieme verso la giusta direzione.

3.3 IL RACCONTO RACCONTATO

[Reg]
L/C art. 11

Il *racconto raccontato* è uno strumento privilegiato per instaurare con e fra i bambini un dialogo profondo e per costruire una scala valoriale su cui essi possano orientare comportamenti e scelte.

Consente di partecipare ai loro interrogativi intorno a domande importanti che hanno a che fare con la definizione della propria identità, contribuendo alla tensione verso ideali alti, agendo da balsamo per le emozioni; entra, come un seme, nel cuore di chi lo ascolta, generando domande più che offrendo risposte, innescando un lavoro creativo, da parte del bambino, di incanto e immaginazione, di elaborazione e ricerca dei significati racchiusi nel racconto, consentendogli di proiettarsi nel futuro e di pensare al proprio cambiamento. Il racconto è un'esperienza globale: ascoltare una storia coinvolge il corpo (che partecipa interamente con la postura e i sensi, attraverso il gioco di sguardi, la vicinanza, la voce di chi narra, ecc.), la mente (tramite la costruzione di originali immagini e mappe mentali) e la relazione con gli altri (nel legame affettivo e nella costruzione di un'intesa tra chi racconta e tutti coloro che ascoltano e che decidono insieme di attivare, in quel momento e in quello spazio, un contesto "magico").

Non si può quindi limitare la funzione del racconto alla sola trasmissione di un messaggio, comunque insito nel suo contenuto, cosa che lo confinerebbe nell'ambito della sfera cognitivo-verbale, con l'evidente rischio di considerare il bambino solo in qualità di destinatario che ascolta rispetto a un adulto che parla. Grazie alla naturalezza con cui i bambini si immergono nel racconto, essi

conservano nel proprio immaginario gli elementi della storia anche quando questa è terminata, riuscendo così a riferirne gli eventi e le situazioni in tutte le loro sfaccettature, anche emotive, alla realtà che li circonda e viceversa. Questa elaborazione è sempre originale, perché figlia del particolare vissuto di ognuno e legata a tutte le esperienze, anche pregresse. Per questo motivo non è possibile predire l'effetto di un racconto in chi ascolta, ma soprattutto occorre evitare di esplicitarne una spiegazione, dichiarando addirittura la morale della storia, cosa che vanificherebbe la funzione essenziale del racconto.



Raccontare è un modo naturale di esprimersi che, proprio per questo, non va banalizzato; è fondamentale capire *che cosa si sta facendo* e *con chi* per portare il massimo rispetto alla storia e a chi la ascolta. Lo spirito del raccontare è far vivere a chi ascolta un'emozione, la voglia di scoprire come va a finire la storia, la capacità di immaginarsi dentro la scena. Chi racconta perciò non può raggiungere questi obiettivi senza mettere un po' di se stesso, senza avere prima compreso il messaggio che si vuole comunicare ed esserne stato partecipe in prima persona. Non si può raccontare una storia in cui non si è entrati con la mente e col cuore, una storia che non ti ha portato un po' via con sé. Non è necessario imparare letteralmente a memoria il racconto: vanno fissate con precisione le parti fondamentali, senza perdere di vista la struttura e lo sviluppo della trama con le varie vicissitudini.

MODALITÀ E SUGGERIMENTI PER UN BUON RACCONTO

LUOGO. È molto importante che il racconto abbia luogo in un ambiente adatto, che assicuri la necessaria tranquillità e favorisca la creazione di un'atmosfera appropriata. Occorre quindi scegliere un luogo in cui i bambini non abbiano distrazioni, possano stare seduti e comodi, non troppo stretti tra di loro in modo che possano muoversi senza disturbarsi a vicenda. Nel cerchio il narratore parla dal proprio posto e non dal centro, stando seduto o accovacciato, accertandosi di essere ben visibile da tutti; per questo è importante una corretta illuminazione che consenta ai bambini di seguire la gestualità del corpo e del viso di colui che racconta e a chi racconta di poter guardare negli occhi i bambini.

SEMPLICITÀ. Il linguaggio deve essere semplice, alla portata dei bambini; occorre scegliere con cura i vocaboli da utilizzare, senza però banalizzare il testo del racconto, perché i bambini non siano troppo impegnati a decifrarne la forma, perdendo di vista il contenuto.

INTERPRETAZIONE. Anche i gesti sono importanti, ma occorre che siano naturali e molto sobri: verranno tanto più naturali e spontanei quanto più il narratore riuscirà a immedesimarsi nella storia; non vanno moltiplicati per evitare che l'attenzione del bambino sia catturata dai gesti più che dalle parole. Non si tratta quindi di recitare, ma di interpretare il testo facendo attenzione al ritmo, cercando di modulare il volume e il tono della voce (per distinguere i personaggi, evitando che ciò diventi interferenza per chi ascolta) secondo lo sviluppo della trama.

CHI RACCONTA. All'interno dello staff di branco e cerchio tutti (sia i capi che gli R/S) devono narrare storie nel corso dell'anno, ognuno secondo le proprie capacità e il tipo di racconto: chi è alle prime armi inizierà da racconti brevi e facili, ma tutti devono cimentarsi nella narrazione e provare a lasciarsi prendere da una storia per poterla donare ai bambini. È bene che i racconti giungla e bosco,

per la rilevanza simbolica e la valenza educativa e pedagogica che racchiudono, siano raccontati da un capo già bravo nell'arte della narrazione e, allo stesso tempo, esperto della giungla e del bosco. Ciò non significa che saranno sempre gli stessi capi a raccontare, ma solo che, prima di farlo, ciascun capo cercherà di farsi una buona esperienza con altri racconti.

I racconti (diversi da quelli giungla e bosco) spettano, poi, anche ai bambini! È fondamentale che anche loro abbiano la possibilità di esprimersi nei confronti della comunità attraverso tale strumento, in momenti e con racconti che potranno essere scelti insieme ai capi.

RITUALITÀ. Spesso per i bambini diventa semplice identificare il momento del racconto (in particolare quello dell'ambiente fantastico) e quindi predisporre all'ascolto, attraverso gesti che assumono quasi la sistematicità di un rito, come ad esempio l'uso di un canto iniziale o la presenza della Lanterna accesa nel mezzo del cerchio; questo consente loro anche di creare uno stacco rispetto alle attività immediatamente precedenti, siano esse sedentarie o di movimento.

TEMPI. Il racconto non deve essere troppo lungo, per non stancare chi ascolta, né troppo breve, per dare ai bambini il giusto tempo per raggiungere e mantenere alta la concentrazione che in loro si esprime anche attraverso movimenti e gesti che potrebbero apparire di disturbo (come strappare l'erba o scavare per terra...). È importante anche scegliere quando collocare il racconto nel corso della giornata o delle attività: è diverso il tipo di racconto e il suo effetto quando i bambini lo attendono per un lancio o sono ancora agitati per un'attività appena conclusa, se viene proposto la sera quando sono stanchi e pronti per andare a dormire, o dopo una lunga passeggiata.

I RACCONTI GIUNGLA E BOSCO: DUE RICCHEZZE, UN'UNITÀ VALORIALE, NEL RISPETTO DELLE RADICI

I racconti legati ai due ambienti fantastici – *Le storie di Mowgli e Sette Punti Neri* – devono essere preponderanti rispetto agli altri racconti fatti in branco e in cerchio. I bambini dovranno percepire, specialmente nella prima parte dell'anno, la forte presenza della narrazione giungla e bosco, con tutto il suo carico simbolico. Nel prosieguo potranno essere proposti altri racconti mirati a supportare una particolare attività o un gioco: B.-P., conoscendo bene il valore del racconto e delle narrazioni, propone, per l'educazione dei bambini, di attingere a piene mani a tale strumento, non limitandone l'uso al solo ambito dell'ambiente fantastico. Il bambino rielaborerà, in modo sempre nuovo, il medesimo racconto ascoltato anno dopo anno, traendone ciò che più gli sarà di utilità in relazione al momento di crescita che sta vivendo.

L'ambiente fantastico, grazie ai suoi racconti, alle attività e ai giochi ambientati, alle danze e ai canti, ai *voli bosco* e alle *cacce giungla*, ai simboli in genere, serve a far risuonare nei bambini le esperienze maestre (strada, comunità, servizio, gioco, avventura); non deve quindi essere considerato solo veicolo di un messaggio intrinseco, ma soprattutto sfondo di riferimento (per questo non ci si deve preoccupare se un lupetto e una coccinella “saltano” per qualunque ragione parti di racconto).

Il gioco che ambientiamo sulla trama del racconto non è l'esperienza (intesa come maestra, significativa), ma serve a costruire l'ambiente fantastico, di cui fa parte quell'insieme di simboli che il bambino utilizza per orientare i propri comportamenti, dando ordine alle esperienze che vive. L'attività concreta (da non confondere con l'esperienza), che preceda o che segua il racconto, sarà occasione per i bambini di risonanza del filo narrativo, così che essi possano fissarne i passaggi fondamentali e focalizzare le caratteristiche dei personaggi, quanto avviene negli incontri, lo sviluppo

della trama. Al tempo stesso potrà essere il contenitore tramite cui vivere un'esperienza (ad esempio di esplorazione, espressione di sé, cooperazione, cura, custodia, creatività, ecc.) che, naturalmente contenuta nell'attività, sia occasione per confrontarsi con la Legge, la Promessa e il Motto.

SETTE PUNTI NERI

I racconti del bosco nascono appositamente per le attività dei cerchi e derivano dalle sperimentazioni concrete dei capi dell'AGI che hanno elaborato una narrazione capace di accompagnare le esperienze dei bambini: pur essendo indipendenti tra loro, le storie di *Sette Punti Neri* riflettono le tappe di crescita del bambino durante la sua vita in cerchio. Con un linguaggio semplice e immediato, che incornicia messaggi profondi, permettono di radicare nel cuore dei bambini le esperienze vissute dalla comunità delle coccinelle.

Sette Punti Neri è un racconto che permette di alzare lo sguardo dall'esperienza contingente per donare una chiave di rilettura del vissuto che possa radicarsi nella vita del bambino. La narrazione asciutta consente al capo di integrare il racconto partendo dalle esperienze vissute attraverso una trama che stimoli fantasia e curiosità, invitando i bambini alla ricerca, alla scoperta e alla condivisione. Compito del racconto bosco è evocare al cuore e alla mente dei bambini l'atmosfera in cui hanno giocato e vissuto una esperienza condivisa. Nel bosco il racconto si aggancia all'esperienza e, come una buona traccia, permette ai bambini di ripercorrere quanto è stato sperimentato, di dare a tutto ciò una forma, un disegno, di farlo diventare propria storia.

Il libro *Sette Punti Neri* contiene tre storie principali, una di seguito all'altra, ma di fatto indipendenti. Le costanti sono il viaggio e l'incontro con una serie di personaggi; all'interno di questo quadro,

ciascuna storia è poi caratterizzata diversamente e si può utilizzare in diversi momenti della vita del cerchio, a seconda delle esigenze. *Il volo di Cocci* racconta la storia di Cocci, le sue scoperte e i suoi incontri, ponendo le fondamenta simbolico-narrative dell'ambiente fantastico; *Le otto coccinelle in viaggio*, ripercorrendo le tappe del primo racconto, si concentra maggiormente sulle dinamiche comunitarie. Infine, *Due coccinelle al mare* è il racconto dedicato ai passaggi, ed è emozionante leggerlo proprio con gli occhi dei bambini che si pongono di fronte al non ancora esplorato con la paura dell'ignoto ma, al contempo, con l'entusiasmo dovuto al cambiamento. Infine, ci sono altri racconti, scollegati dal filo principale della narrazione, che possono essere inseriti a seconda delle necessità della comunità.



LE STORIE DI MOWGLI

Le storie di Mowgli, tratte dall'opera di Rudyard Kipling, vennero scelte da B.-P. come sfondo narrativo per creare un ambiente fantastico per i lupetti e sono ancora oggi proposte nella traduzione di Fausto Catani⁵, tanto cara al lupettismo italiano.

Sono storie, belle ed emozionanti, di un piccolo bambino che si fa uomo e che si possono raccontare e facilmente capire, sono adeguate all'età dei lupetti, presentano insegnamenti morali fondamentali in via indiretta grazie a personaggi ben delineati, sia positivi che negativi, cioè i *tipi morali*.

I racconti sono in tutto nove e, di questi, sei sono essenziali e devono essere raccontati ogni anno perché costituiscono l'architettura necessaria della parabola di crescita di Mowgli.

Si rievoca così la pista individuale e della comunità attraverso i tre macro-momenti dell'anno della scoperta (da ottobre a gennaio con *I fratelli di Mowgli* e *La caccia di Kaa*), della competenza (da febbraio ad aprile con *Il Fiore rosso* e *La tigre! La tigre!*) e della responsabilità (da maggio a settembre, comprendendo anche le vacanze di branco, con *I cani rossi* e *La corsa di primavera*). Gli altri tre (*Come venne la paura*, *L'invasione della giungla* e *L'ankus del re*), pur non fondamentali, sono utili per alimentare l'ambiente fantastico e per finalità particolari; possono essere liberamente collocati nel corso dell'anno, coerentemente con il filo narrativo del racconto.

Per utilizzare la giungla con efficacia bisogna essere fedeli al racconto originale nella sua sostanza e interpretarlo in chiave educativa, conoscere bene tutto il testo, il contesto in cui ogni storia si colloca, il contenuto morale e utilizzarlo intenzionalmente. Occorre essere coscienti che è tutta la parabola di crescita di Mowgli a costituire un forte messaggio per il bambino, che deve essere padrone di questa storia nella sua interezza. Ogni anno, quindi, deve essere sviluppata per intero attraverso la narrazione di tutti i sei racconti fundamenta-

5

R. Kipling,
Le storie di Mowgli,
a cura
dell'AGESCI,
trad. it.
di F. Catani,
Fiordaliso,
Roma, 2008.

li che accompagnano la vita del branco. La tradizione riporta di casi nei quali la *Corsa di primavera*, o la sua ultima parte, viene riservata a coloro che passeranno in Branca E/G.



3.4 RITUALITÀ

La ritualità nello scautismo rende manifesto il significato profondo di cambiamenti che segnano il cammino di crescita

La ritualità nello scautismo, mediante l'utilizzo di gesti simbolici e parole, rende manifesto il significato profondo di cambiamenti, sia individuali che comunitari, che segnano il cammino di crescita attraverso tappe precise e rafforzano i legami all'interno di una comunità. Ha un forte rapporto sia con l'affettività e l'emotività, perché affonda la propria necessità di esistere nelle esperienze basilari comuni all'interno della specie umana, sia con la corporeità, perché deve coinvolgere interamente il corpo, la voce, la testa, le mani: ai bambini bisogna fare una proposta che venga vissuta globalmente.

La ritualità va poi sempre tenuta strettamente legata al contenuto e l'adulto deve fare in modo che questo sia profondo e che le parole usate facciano sentire che quello è un momento speciale, avendo cura che non siano le parole a spiegare o svelare tutto.

GESTI RITUALI

Molti dei momenti tipici e ricorrenti della vita di branco e cerchio sono scanditi da gesti rituali individuali e comunitari: la chiamata al cerchio, l'inizio di un consiglio, il canto della buonanotte, ecc.

Sono gesti che sottolineano l'appartenenza del lupetto e della coccinella alla comunità: momenti che generano sintonia, legame, complicità, fiducia e in cui ci si sente accolti da coloro che stanno intorno. Il gesto rituale è della comunità e può essere frutto di comportamenti sedimentati dei bambini (come può accadere ad esempio con il gioco preferito del branco e cerchio), creando così una condizione di pari dignità tra i bambini, democratica, ma anche di ordine nel fare una cosa ben strutturata, nel realizzare un discorso comune. Anche se vissuto individualmente, è sempre riferito a una comunità che ne condivide le intenzioni e assume valore se e in quanto tutti sono sinceramente coinvolti.

LE CERIMONIE

Le cerimonie scandiscono, in un equilibrato rapporto di parole, gesti e simboli, i momenti maggiormente significativi della vita dell'unità e, in particolare, sottolineano l'importanza e fanno memoria delle varie tappe della pista e del sentiero di ogni lupetto e coccinella. Le cerimonie sono uno degli elementi privilegiati del linguaggio simbolico perché creano un luogo di dialogo immediato e profondo, anche se sottinteso, all'interno della comunità.

Ogni cerimonia attesta l'impegno del singolo con se stesso, con l'unità di cui fa parte e rafforza lo spirito di appartenenza alla comunità; segna momenti di passaggio tra un prima e un dopo nel cammino del singolo e della comunità: per questo assume pieno significato se celebrata tempestivamente rispetto, ad esempio, al momento della chiusura della stagione di caccia e di volo, a una competenza acquisita, alla conclusione di un'attività importante o di un'occasione intensa per la comunità, quale ad esempio le vacanze di branco e cerchio.

Gli elementi fondanti delle cerimonie sono lo spazio, il tempo, la comunità e i simboli.

La cerimonia avviene in uno spazio e un tempo definiti: il **luogo** diventa un contesto sacro, separato dal resto, in cui vengono compiute azioni fuori dall'ordinario che coinvolgono i protagonisti e la comunità; quindi, va scelto con attenzione potendo anch'esso diventare o essere simbolico (per esempio il luogo privilegiato per l'uscita dei passaggi). Così come per il racconto, anche per le cerimonie il **tempo** (inteso come durata e momento della giornata) è fondamentale per assicurare equilibrio: se breve genera frustrazione, se lungo fa perdere di efficacia; l'inizio e la fine della cerimonia sono sottolineati da precisi segnali.

La cerimonia ha senso in quanto vissuta nella **comunità**, in un clima di *famiglia felice*, nella quale ciascuno è posto nelle condizioni di poter riconoscere, attraverso simboli essenziali e semplici riferiti al "vissuto" della comunità, significati condivisi, per quello che sta accadendo, per i gesti e le parole utilizzate: in questo modo viene assicurata la partecipazione piena dei bambini, quindi non necessariamente per ruoli all'interno della cerimonia, ma perché la ritualità del momento permette a ciascuno di rievocare e di riconoscere, all'interno dell'esperienza comunitaria, quella personale.

Ricordando che gli attori protagonisti sono i bambini, dobbiamo curare il giusto grado di solennità attraverso un clima che eviti sentimentalismi eccessivi, banalizzazioni o vuoti formalismi per non proporre qualcosa che non è espressione di valori, ma che si riduce a riti privi di significato, all'insegna della tradizione e del «si è sempre fatto così». Al contrario, ogni cerimonia deve essere percepita dal bambino come un evento speciale nel quale possa sia sentirsi partecipe e protagonista davanti alla comunità sia riconoscere il proprio cambiamento insieme a quello di coloro che con lui vivono lo stesso momento di crescita. In ogni caso, quindi, si dovrà garantire la dimensione personale e comunitaria della cerimonia perché i bambini possano cogliere il momento speciale che stanno vivendo, che è fatto di protagonismo, ma nel riconoscimento di un cammino percorso insieme ad altri. Ciò vale, in particolare, per la cerimonia della Promessa che il cucciolo e la cocci pronun-

ceranno individualmente, ma in un contesto che vedrà contemporaneamente protagonisti altri cuccioli e cocchi: in questo modo tutti possono cogliere il significato profondo del gesto che stanno compiendo anche attraverso la condivisione della cerimonia con coloro che stanno vivendo il medesimo momento di crescita. Occorre infatti evitare sia la frammentazione e la ripetizione nel tempo della cerimonia sia cerimonie che coinvolgono numeri troppo elevati di bambini: entrambe modalità che possono compromettere la carica simbolica del momento.

LE CERIMONIE IN BRANCO E IN CERCHIO

IL GRANDE URLO (BRANCO) E IL GRANDE SALUTO (CERCHIO)

Il grande urlo e il grande saluto fanno parte di quell'insieme di cerimonie tipiche dell'esperienza scout che scandiscono con parole, gesti e simboli i momenti maggiormente significativi della vita della comunità e, allo stesso tempo, sono capaci di sottolineare l'importanza e far memoria delle tappe del cammino del singolo.

Dinanzi ai vecchi lupi e alle coccinelle anziane, insieme al resto della comunità, ogni lupetto e coccinella esprime con voce forte, decisa e gioiosa il Motto che lo/la guida («Del mio meglio», «Eccomi»), riaffermando così i valori espressi nel giorno della Promessa: sono l'insieme di tanti «Del mio meglio»/«Eccomi» ed esprimono la volontà di crescere con il proprio impegno e l'aiuto degli altri. Rappresentano un momento di gioia e di partecipazione corale; perché questo avvenga è importante che tutto il branco e cerchio conosca bene come si fa.

Grande urlo e grande saluto sono gesti che non vanno eseguiti in maniera ripetitiva e automatica ogni volta che la comunità si

incontra, piuttosto possono essere riservati a occasioni speciali quali l'apertura e chiusura dell'anno scout, l'accoglienza festosa delle nuove Promesse, l'inizio o la fine della stagione di caccia o di volo, l'inizio o la fine di una *caccia giungla* o di un *volo bosco*, l'inizio o la fine di un'attività a tema, l'inizio o la fine di una vacanza di branco o cerchio.



È importante avere alcune accortezze: instaurare un buon clima e il giusto grado di solennità (senza eccedere in formalismi) scegliendo un luogo idoneo, preannunciando l'esecuzione, assegnando le parti, spiegandone le fasi, risistemando l'uniforme; accertarsi che tutti siano padroni dei movimenti, delle parole, dei significati e delle sequenze; proporre ai cuccioli e alle cocci (che ancora non vi prendono parte) di osservare e ascoltare con cura il grande urlo o saluto, così da essere pronti a partecipare quando sarà giunto il momento; a volte può essere utile una prova⁶.

6

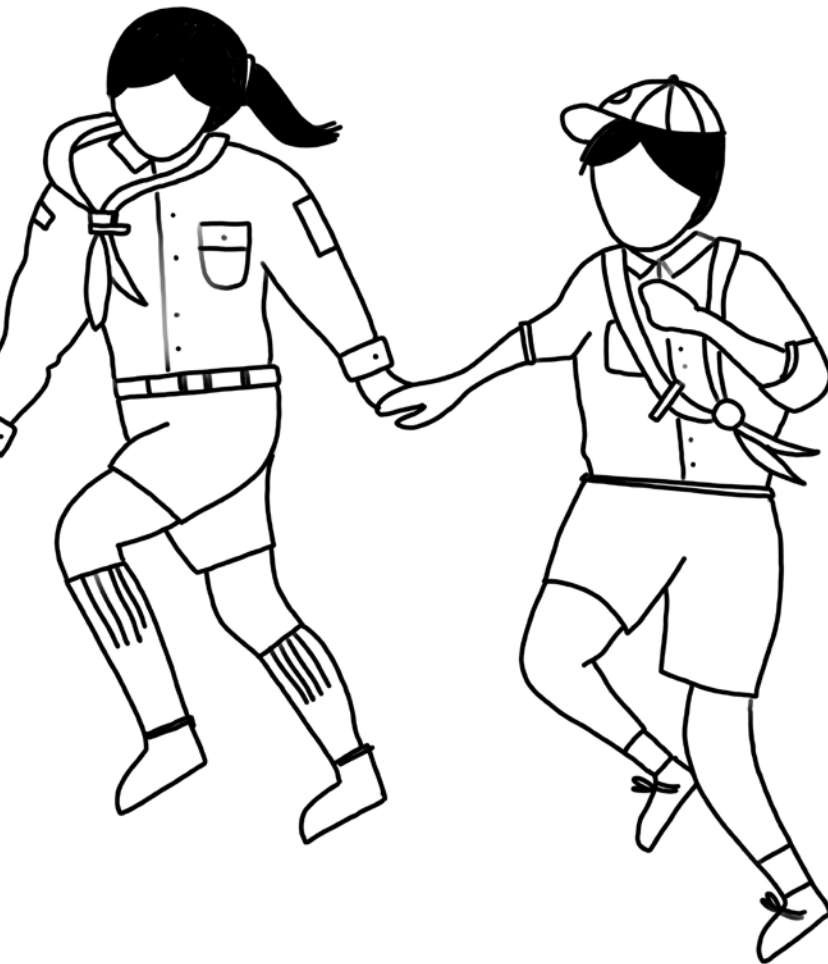
Inquadra
il QR Code
o digita
[https://
lc.agesci.it](https://lc.agesci.it)
per leggere
il testo delle
cerimonie





PARTE 2

Un bel gioco



Capitolo 4

Educare alla cittadinanza

4.1 La comunità civile e la fratellanza umana

4.2 Vocazione politica e cittadinanza attiva

4.3 Cooperazione e competizione; gestione dei conflitti

4.4 La pista e il sentiero comunitari e personali

Abbiamo una grossa impresa tra le mani!
Rudyard Kipling, *Le storie di Mowgli*

I bambini hanno diritto di contribuire ai processi decisionali che li riguardano perché sono effettivamente e pienamente cittadini e devono essere riconosciuti non solo come destinatari di “attenzioni” o “tutele”, ma anche quali autonomi portatori di diritti sociali. Educare alla cittadinanza significa aprire ai lupetti e alle coccinelle le porte della piena partecipazione, mettendo al centro di ogni processo educativo la persona, la sua dignità e la capacità di essere in relazione con gli altri.

[Reg.]
art. 16

[Reg.]
L/C art. 7

Educare alla cittadinanza significa anche sviluppare il senso di responsabilità individuale e la consapevolezza dei diritti nel rispetto del bene comune; formare le coscienze affinché la società possa essere composta e avvalersi di cittadini capaci di chiedere ed esercitare la democrazia in modo critico.

I “diritti di cittadinanza”, da coltivare e far maturare, sono soprattutto quelli che riconoscono ai bambini un’appartenenza piena alla comunità, la partecipazione alla vita in modo consapevole e responsabile; la conoscenza e la formazione, che permettono di comprendere la realtà in cui si vive e quindi di partecipare alla vita sociale; la possibilità di crescere in un ambiente vivibile; la possibilità di dedicarsi al gioco e a un corretto uso del tempo libero; infine, il diritto all’ascolto profondo e l’attenzione nei loro confronti¹.

«La partecipazione è ampiamente considerata come “prendere parte” a un’attività, a un processo o a una comunità, implicando responsabilità, azione e un ruolo riconosciuto nell’influencare i processi decisionali. **È un processo continuo e sistematico, non una struttura formale o un singolo evento**»².

In branco e in cerchio questo diventa attuale sin dalla Promessa con la gioiosa adesione all’invito «Vuoi giocare con noi?» ed è poi sostenuto da esperienze che i bambini vivono continuamente, sia a livello personale che come comunità: nella tensione al cambiamento vissuta nel percorrere la pista e il sentiero; nel riconoscersi nello “stile” dei motti «Eccomi» e «Del mio meglio»; nella possibilità di tradurre i valori enunciati della Promessa in piccoli e grandi gesti, buone abitudini spendibili nella realtà quotidiana.

Per questo, da una parte è necessario offrire un ambiente educativo alimentato dal clima della *famiglia felice*, che favorisca l’appartenenza piena di ciascuno alla comunità, dall’altra occorre restituire gli strumenti del metodo nella disponibilità totale dei bambini (la preda individuata dal lupetto; il consiglio della grande quercia che decide delle sorti del cerchio; l’attività a tema pensata e gestita dai bambini), avendo la serena consapevolezza che

1

Cfr. A.C. Moro,
*I diritti di
cittadinanza
delle persone
di minore età*,
in «Minori
Giustizia»,
n. 1, 2005,
p. 142 ss.

2

D. Mijatović,
*Boosting child
and youth
participation
- from voice
to choice*,
2021.

Qui il testo
integrale





noi adulti siamo “ospiti” dei loro giochi, lì per accompagnarli, non per sostituirli. «Bambini e adulti, infatti, non vedono il mondo allo stesso modo: una partecipazione significativa porta chiaramente a decisioni migliori. I bambini non sono solo “adulti nel fare”, hanno prospettive uniche che sono essenziali per identificare, affrontare e risolvere i problemi»³.

Abbiamo, quindi, nei nostri branchi e cerchi l'opportunità di educare i bambini alla scoperta dei propri diritti di cittadinanza e di accompagnarli nel loro vero esercizio, garantendo la possibilità di concretizzare un pensiero, portando a maturazione le osservazioni, le idee, i giudizi.

3

Ibidem

4.1 LA COMUNITÀ CIVILE E LA FRATELLANZA UMANA

Sin dall'ingresso in branco e cerchio ciascun bambino scopre che ci sono anche altri che giocano con lui e affinché questo gioco riesca ognuno ha un compito, un ruolo all'interno di una comunità nella quale è chiamato a riconoscersi e a giocarsi al meglio.

La condivisione di luoghi, simboli e gesti accresce il senso di appartenenza

Avverte che il proprio impegno è prezioso se con il suo contributo e la sua partecipazione la comunità cresce, acquista armonia e il gioco diventa così più divertente e più bello.

Scopre che la comunità si fonda sulla Legge, da giocare e vivere assieme agli altri, e che solo così tutto funziona: il sentirsi parte fa sì che egli si abbandoni con entusiasmo e che maturi il desiderio di aderire ai valori e alle buone abitudini della comunità.

La condivisione di luoghi, simboli e gesti (l'uniforme, la parlata, la tana/sede, ecc.) accresce il senso di appartenenza e le regole diventano garanzia di divertimento: è un primo, grande, passo verso la coscienza civica.

EDUCAZIONE ALLA PACE E ALLA FRATELLANZA UMANA

[Reg.]

art. 17
L/C art. 8

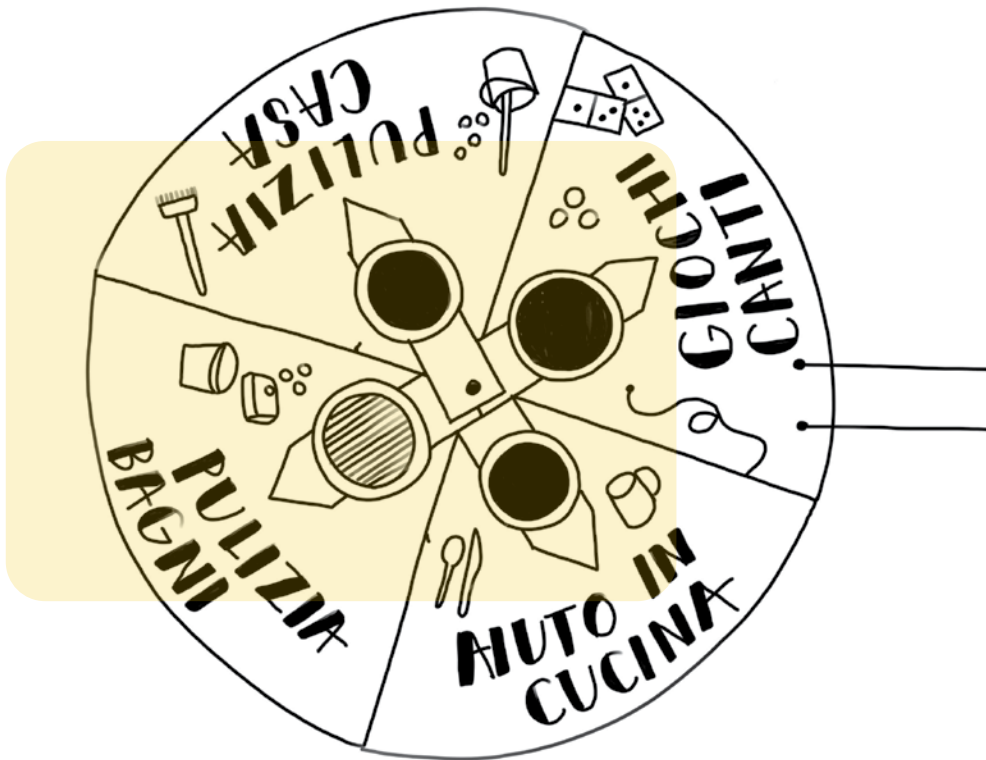
Con la Promessa si apre per i bambini uno spazio nel quale poter esercitare la condivisione, la corresponsabilità nella vita di comunità: lo stile è quello della *famiglia felice* ed è quello descritto nel

Documento sulla “Fratellanza Umana per la Pace Mondiale e la convivenza comune” che ci invita ad «adottare la cultura del dialogo come via; la collaborazione comune come condotta; la conoscenza reciproca come metodo e criterio»⁴ per crescere nella fratellanza rappresentata attraverso le categorie di conoscenza, comunità, giustizia, cura, tutela, libertà, misericordia, contemplazione e bellezza.

4

Papa Francesco, Ahmad Al-Tayyeb, Documento sulla “Fratellanza Umana per la Pace Mondiale e la convivenza comune”, Abu Dhabi, 4 febbraio 2019.

Qui il testo integrale



4.2 VOCAZIONE POLITICA E CITTADINANZA ATTIVA

I lupetti e le coccinelle sono soggetti politici all'interno della realtà che li circonda, capaci di entrare in processi democratici, di vivere relazioni con gli altri e la comunità all'interno della quale sono inseriti, avendo come riferimento il *bene comune*.

Possiamo sia curare contesti in cui i bambini sperimentino occasioni per confrontarsi, decidere insieme, condividere prospettive per orientare le scelte di ciascuno verso il bene della comunità, sia offrire modelli che hanno incarnato un ideale e che, con le loro scelte di vita e politiche in senso pieno, hanno realizzato la propria vocazione. I lupetti e le coccinelle devono poi poter compiere azioni reali e concrete di **analisi critica delle situazioni** che li vedono e li possono vedere coinvolti; di **progettazione di azioni sul territorio**, in collaborazione con le altre realtà presenti; di **partecipazione** personale efficace al bene comune.

La forte dimensione comunitaria che vivono i bambini genera una percezione della realtà esterna non come singoli ma come insieme

Educare alla cittadinanza in branco e in cerchio richiede quindi di fornire un ambiente educativo a misura di bambino, cioè riuscire a interagire con il mondo reale; rendere i bambini artefici della propria crescita; far sperimentare che l'impegno personale è funzionale alla crescita comunitaria.

La vita di branco e cerchio può essere una palestra per rendersi conto della realtà in cui si vive. La forte dimensione comunitaria che vivono i bambini genera una percezione della realtà esterna non come singoli ma come insieme. In questa fase la proiezione dei bambini nel mondo esterno non è incentrata sul singolo (io e la realtà) ma sul noi (la mia famiglia e la realtà, i miei coetanei e la realtà, il branco e cerchio e la realtà). Questo fa sì che la scoperta del mondo circostante proceda essenzialmente per gradi (la scuola, la parrocchia, il quartiere, il paese/la città) e sia incentrata sulle relazioni dei gruppi (famiglia, coetanei, branco e cerchio) in cui si vivono questi ambiti.



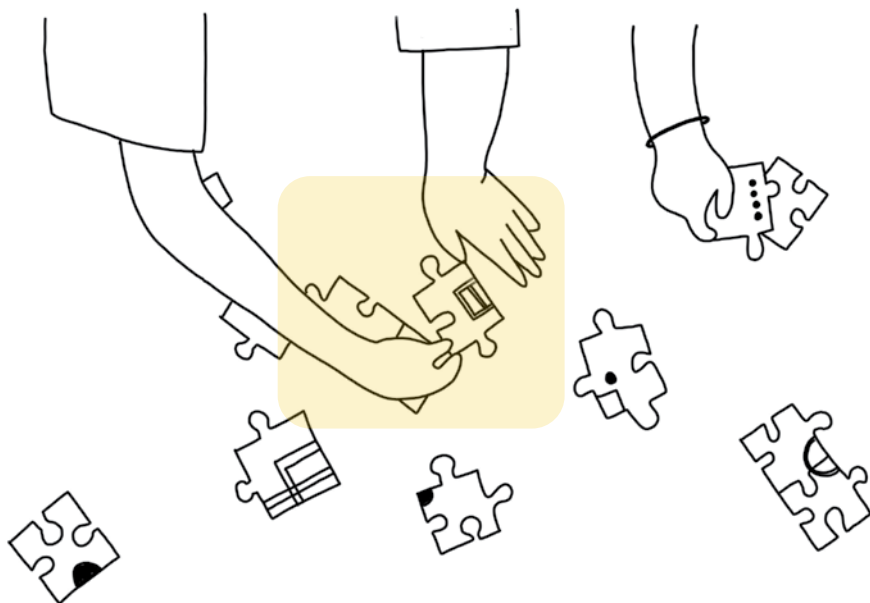
4.3 COOPERAZIONE E COMPETIZIONE; GESTIONE DEI CONFLITTI

Ragazzi e capi vivono all'interno di una comunità (gruppo dei pari), quale luogo e momento di **cooperazione** e di **competizione** e occasione per il capo di promuovere le risorse dei ragazzi. All'interno del gruppo, tra i pari, infatti, esistono legami, nascono discussioni e litigi, sentimenti, competenze, relazioni.

Al capo quindi, oltre al rapporto personale, irrinunciabile, col ragazzo, è richiesto di attivarsi per favorire:

- il legame di ciascun ragazzo nei confronti degli altri per la costruzione del bene comune (so che per raggiungere quello che voglio mi serve l'aiuto di altri / so che non posso raggiungere ciò che voglio se non lo raggiungono anche gli altri);
- la collaborazione e l'incoraggiamento reciproci;
- l'assegnazione e il mantenimento di responsabilità individuali;
- l'apprendimento di competenze che servono a cooperare in modo efficace (processi decisionali, soluzione di conflitti...);
- la verifica e il controllo dell'attività del gruppo e dei risultati.

Nella vita del branco e del cerchio i bambini vivono una dimensione di agonismo, che significa "sentire" il confronto come stimolo a migliorarsi, ma anche come possibilità di **conflitto**. Nella riflessione comunitaria, nella verifica e nel raggiungimento degli obiettivi sperimenteranno la ricerca di soluzioni concrete ai problemi e la possibilità di superare ostacoli e difficoltà, scegliendo insieme la via per riprendere il cammino comune.



Ruolo fondamentale è quello dell'adulto, chiamato a dare testimonianza di adesione certa e sicura alla Legge. Attraverso la sua mediazione e il suo rapporto con la comunità e con il singolo, il confronto può divenire apertura, ricchezza e non scontro. Il momento privilegiato in cui il branco e cerchio si confronta è il consiglio della rupe e il consiglio della grande quercia, occasione di discussione e di verifica (non rispetto al comportamento dei singoli, ma solo della comunità), in cui i componenti del gruppo riflettono e prendono coscienza dal cammino compiuto insieme e ricercano comunitariamente il modo per continuare la strada, superando gli ostacoli e le difficoltà. È un'occasione in cui i lupetti e le coccinelle fanno esperienza di comunità e sono stimolati a sentirsi parte integrante di essa. Inoltre, crescono insieme scoprendosi e accettandosi per quello che sono, superando schemi e ruoli di comportamento, impegnandosi ad aiutare e rispettare gli altri.

4.4 LA PISTA E IL SENTIERO COMUNITARI E PERSONALI

La pista e il sentiero, sia comunitari che personali, fatti di impegni, di attività che portano a concretezza gli obiettivi e di verifica, richiedono la fedeltà di portare fino in fondo il proprio impegno: la comunità è stimolo in questo cammino.

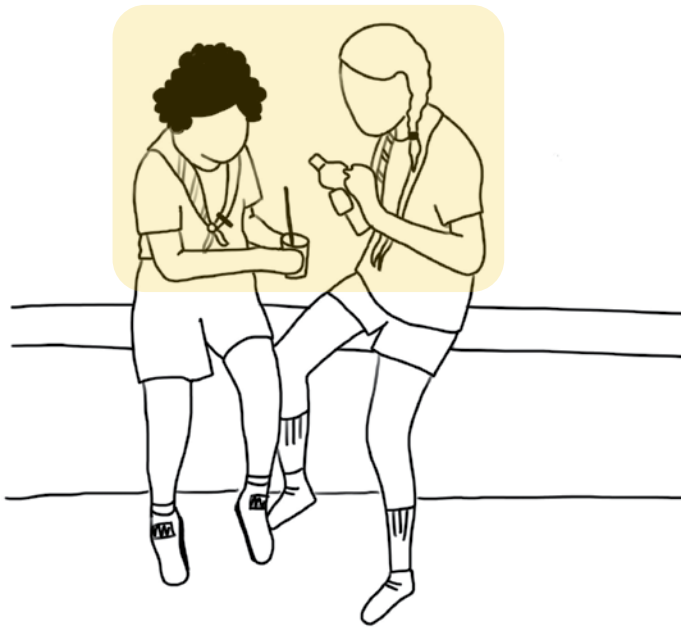
La vita di branco e cerchio richiede ai lupetti e alle coccinelle la disponibilità alla collaborazione: «Non basto a me stesso e posso essere utile agli altri»; insieme a tale atteggiamento essa propone la dimensione della gratuità.

La dinamica del branco e cerchio consente al bambino di poter partecipare responsabilmente e attivamente:

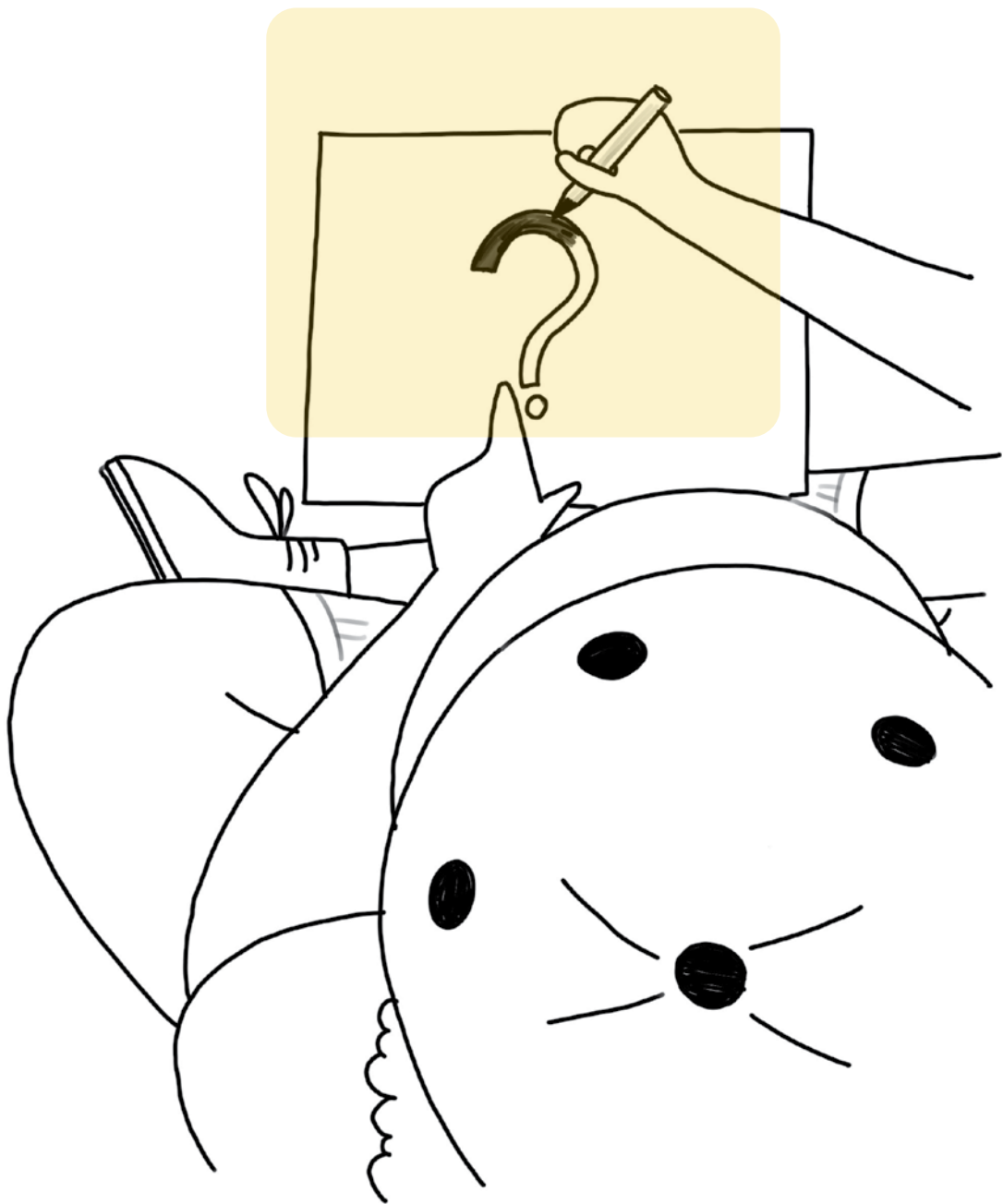
- “responsabilmente” («Eccomi»), perché le sue scelte e il suo impegno nel tendervi andranno verificati; nella verifica si confronta quanto è stato fatto rispetto a quanto ci si era impegnati a fare o ad essere: la verifica invita a sapersi giudicare e, soprattutto, a sapersi accettare non remissivamente ma con la voglia di migliorarsi;
- “attivamente” («Del mio meglio»), cioè essendo egli stesso protagonista della propria crescita: è il bambino che deve scegliere e solo il suo impegno lo porta a progredire lungo la sua pista e il suo sentiero.

LE “BUONE ABITUDINI”

Lo stile di una comunità di branco e cerchio è quello delle buone abitudini: gesti semplici, concreti, capaci di sviluppare il gusto dell’agire per gli altri e insieme agli altri.



Tale coscienza viene stimolata attraverso diversi strumenti: la **Legge**, che mi rende libero; la **Promessa**, che impegna e lega agli altri; la **famiglia felice**, come stile di relazione positiva con gli altri; il **consiglio della rupe e della grande quercia**, dove la comunità decide alla luce di una Legge cui tutti aderiscono e dove ognuno ha un posto e un ruolo; l'**ambiente fantastico**, come tensione ideale alla comunità, dove tutto ha un senso, una direzione, dove l'armonia regge finché c'è chi segue la Legge; il **gioco**, come occasione di scoperta di regole che determinano il successo o la sconfitta; il **gioco di squadra**, dove si elaborano strategie, dove la forza di ciascuno è nel singolo e viceversa; le **attività a tema**, attraverso l'ideazione, la gestione del progetto, l'assegnazione dei ruoli, la realizzazione e la verifica; il **consiglio degli anziani**, come luogo ove poter decidere per operare cambiamenti, per il branco e il cerchio, per se stessi e la realtà esterna; la **pista** e il **sentiero personali** e le **specialità**, come occasioni di impegno e progettazione; il **quaderno di caccia/volo**, come occasione per fare memoria del percorso fatto, per rileggersi nelle scelte e trovare sempre il modo di fare di più e del proprio meglio per il futuro.



Capitolo 5

Educare alla vita cristiana

5.1 Educare alla vita cristiana

5.2 Le dimensioni della vita cristiana

5.3 La ritualità dell'esperienza cristiana

5.4 Esperienze di branco e cerchio e anno liturgico

5.5 La lectio e il discernimento dei bambini

*La Fede è quando uno ha fede di se stesso,
di un suo compagno perché gli vuole bene
e cerca di non mancargli mai
e quando lui si sente male c'è sempre.
È quando una persona crede che un'altra è fedele,
mantiene la promessa.*

AGESCI - Branca L/C, Festival Bambino. Degni di costruire insieme!

Il cuore dei bambini è terra sacra, la loro vita è luogo teologico. Il cuore di ogni giovane è "terra sacra", «portatore di semi di vita divina e davanti al quale dobbiamo "toglierli i sandali" per poterci avvicinare e approfondire il Mistero»¹.

1

Papa Francesco,
Esortazione
apostolica
postsinodale
Christus Vivit,
Libreria Editrice
Vaticana, 2019.

Nel cuore di Dio c'è spazio per ogni bambino e bambina; come nel cuore di ogni bambino e bambina c'è spazio per Dio, che esalta la loro libertà innalzandone l'umanità alla dimensione divina. La vita dei bambini, così come la vita di ognuno di noi, è *luogo teologico*: Dio, infatti, si rivela e si dona nella realtà concreta della vita di ciascuno².

2

Cfr. M. Roselli,
Che cosa
realmente inizia
alla vita cristiana?
L'ispirazione
catecumenale:
Incontriamo Gesù
52, 2019.

I bambini, perciò, possono cercare e incontrare Dio nella propria vita e nella relazione con gli altri; l'esperienza di fede si costruisce nella loro vita perché è lì che è presente Dio.

Ogni bambino non è solo *desideroso* ma anche *capace* di Dio, di vivere pienamente e di esplorare la dimensione del mistero e della sacralità, della ritualità e del trascendente. Ognuno di noi cammina davanti al Mistero del Signore incarnato ed è degno di stare di fronte a questo mistero fin dal primo giorno di vita.

Occorre quindi avere cura e preoccuparsi, più che della trasmissione di contenuti, della concretezza delle esperienze che i bambini vivono insieme agli altri: il bene dimostrato dai gesti degli amici e degli adulti, il sapere che si può contare su una persona, il senso di una promessa mantenuta.



5.1 EDUCARE ALLA VITA CRISTIANA

[Reg.]

artt. 4, 13
L/C art. 22

L'espressione «educare alla vita cristiana»³ indica un cambiamento di mentalità e, di conseguenza, di modalità nell'accompagnare i bambini nel loro cammino di crescita nella fede, immaginando percorsi che rispettino l'originalità, la capacità e la dignità della persona che si ha davanti e che devono tradursi in esperienze concrete da vivere all'interno della comunità.

3

Cfr. Educare alla vita cristiana, in Atti del Consiglio generale 2019.

Significa essere capaci di offrire degli strumenti perché i bambini liberamente possano costruire il proprio atto di fede e la propria religiosità. Non bisogna imporre, ma proporre, facendo leva sulla libertà della persona. Piuttosto che essere preoccupati di generare discorsi che abbiano come obiettivo la conoscenza della fede, offriamo percorsi per esplorare, capi e bambini insieme, i sentieri della vita riconoscendo che Dio ci è accanto, perché Dio cammina insieme a ciascuno di noi. Insieme, adulti e bambini, percorriamo la strada che va incontro alla felicità a cui Dio ci ha chiamati.

VITA. La vita cristiana non è una realtà diversa dalla vita che ci è stata data, ma al contrario è la nostra vita quotidiana nella quale ciascuno è in grado di riconoscere e accogliere la presenza di Dio.

CRISTIANA. Riconoscere che la vita di ciascuno è abitata da Dio significa riconoscere come vero, per la propria vita, quello che Papa Francesco definisce il «Grande Annuncio» (Kerygma), che ciascuno ha il diritto di ascoltare più e più volte nella vita: «Dio ti ama, Dio si dona, Dio vive al tuo fianco e cammina con te».

«Quando diciamo che questo annuncio è "il primo" ciò non significa che sta all'inizio e dopo si dimentica o si sostituisce con altri contenuti che lo superano. È il primo in senso qualitativo, perché è

l'annuncio principale, quello che si deve sempre tornare ad ascoltare in modi diversi e che si deve sempre tornare ad annunciare durante la catechesi in una forma o nell'altra, in tutte le sue tappe e i suoi momenti»⁴.

Tale annuncio non può quindi essere ridotto soltanto a dei contenuti: è l'invito di Dio a entrare in relazione con Lui.

4

Papa
Francesco,
*Evangelii
Gaudium*,
164, 2013.

Il Grande Annuncio (Kerygma)
è il primo, l'annuncio principale,
quello che si deve sempre
tornare ad ascoltare
in modi diversi

EDUCARE. Il compito che ci viene, quindi, affidato è quello di accompagnare i bambini, di crescere insieme a loro, nella capacità di riconoscere la presenza di Dio nella vita di ciascuno di noi. Come l'educazione non produce meccanicamente

risultati, ma concorre alla formazione delle persone, così l'e-vangelizzazione non produce credenti, ma cerca di costruire le condizioni favorevoli per l'incontro vivo, profondo e continuativo con la Parola, favorendo lo sviluppo di esperienze, conoscenze e atteggiamenti che possono sostenere il sorgere e il maturare della mentalità di fede. La nostra preoccupazione, come capi, dev'essere quella di creare il contesto e costruire esperienze di senso in cui i bambini possano giocare liberamente e trovare la loro dimensione spirituale tramite gesti, relazioni, parole che rinviano a un significato più profondo, che invitino a leggere la vita con uno sguardo nuovo: lo sguardo di chi si riscopre amato come figlio.

RITORNARE COME I BAMBINI

Lo spazio della fede per i bambini è uno spazio libero dove poter cercare, esplorare e aprirsi all'esperienza del Mistero, dove fare e farsi domande e trovare adulti in grado di sostenerle per interro-

garsi insieme sulle questioni profonde della vita, uno spazio di ricerca dove potersi raccontare e sentirsi bene, facendo le cose che piacciono. Il capo si senta responsabile, cioè capace di dare risposte, non in modo cattedratico, ma narrando la propria esperienza di fede.

I bambini hanno bisogno di luoghi di narrazione e di ascolto, di esplorazione e di gioco dove possano esprimere e raccontare il proprio vissuto quotidiano, che può così alimentare la catechesi e farla diventare luogo di ascolto e di risonanza della vita. [Reg.] art. 22

Lo stile educativo, quindi, è prima di tutto uno stile di relazione consapevole delle competenze e dei desideri dei bambini e si basa sui seguenti presupposti:

- i bambini sono per noi maestri di fede, perché ci rivolgono quotidianamente una domanda di aiuto ad avvicinarsi a Dio per incontrarlo. La nostra educazione alla vita cristiana, quindi, non dà la fede, ma costruisce le condizioni dell'incontro e del cammino. Lo stile è quello di chi insieme sta sulla strada, come i discepoli di Emmaus. Non dobbiamo preoccuparci di risultati visibili e certi. Rifugiamo dalla morale troppo diretta;
- i bambini ci insegnano lo stupore, perché sono in grado di porsi davanti a Dio, meravigliandosi per la sua immensità, per la creazione. Insieme a loro possiamo contemplare e assaporare la bellezza per educare a essere sensibili, scoprire, capire anche ciò che proviamo e intuire che anche noi siamo chiamati a partecipare, in modo originale, a quella bellezza. Scopriamo con loro che cosa è bello e buono per la nostra vita;
- i bambini sanno tenere insieme, con leggerezza e semplicità, l'immagine di un Dio vicino e amico, una presenza costante e "quotidiana", e allo stesso tempo come un essere superiore e

I bambini hanno bisogno di luoghi di narrazione e di ascolto, di esplorazione e di gioco dove possano esprimere e raccontare il proprio vissuto quotidiano

per certi versi nascosto, naturalmente affascinati e incuriositi da tutto ciò che è magico e misterioso, pronti ad aprirsi a ciò che è sconosciuto. Ricerchiamo con loro significati profondi e non scontati su ciò che viviamo insieme;

- i bambini sono curiosi davanti alle differenze, sono desiderosi e capaci di stare insieme agli altri. Educiamo alla scoperta, alla conoscenza critica e alla fratellanza, costruendo luoghi di incontro e di confronto;
- i bambini sanno entrare nelle relazioni fisicamente con tutto il corpo: testa, mani, piedi e cuore. Il loro è un gioco globale, li coinvolge interamente. Allo stesso modo partecipano al dialogo con Dio. Dobbiamo essere disposti e pronti a essere Chiesa in uscita, ad aprirne le porte, senza dire "non entrare, non toccare, guarda soltanto...", cioè a dare, anche in questo caso, spazi di esplorazione, di gioco e di scoperta.

[Reg.]

art. 17
L/C art. 8



5.2 LE DIMENSIONI DELLA VITA CRISTIANA

Il cammino di fede in branco e cerchio ha a che fare con la Parola (la Scrittura, l'annuncio della Buona Novella e la predicazione), i segni e la ritualità (la liturgia, i sacramenti, la preghiera), ma soprattutto con le relazioni e le esperienze vissute all'interno della comunità.

Tra queste esperienze alcune più di altre possono alimentare la capacità dei bambini di riconoscere la presenza di Dio nella propria vita. Si tratta di sei dimensioni esistenziali ritenute portanti per la formazione cristiana perché caratterizzano chiaramente lo stile delle relazioni di Gesù narrato dai Vangeli e incarnano con coerenza il messaggio del Grande Annuncio: *simbolica; narrativa; della gratuità; dell'alterità; della creatività; della custodia*⁵.

Le dimensioni devono considerarsi non come contenuti di attività, ma vere e proprie esperienze di vita, connotazioni della *famiglia felice*, che descrivono lo stile delle relazioni e della vita di branco e cerchio, dando corpo quotidianamente per i bambini alle parole della Promessa, all'impegno cioè a giocare secondo la Legge del branco e del cerchio che ciascuno compie con Gesù accanto, il quale indica, attraverso il suo esempio, come *amare e donarsi agli altri*. Possiamo perciò declinare tutti gli strumenti di Branca per vivere insieme ai bambini le dimensioni che – esprimendo dono di sé, prossimità e carità – raccontano e concretizzano nel vissuto di lupetti e coccinelle il Grande Annuncio del Vangelo. Compito di noi capi sarà quello di saper creare contesti in cui questo sia possibile. La dimensione religiosa, in questo modo, non sarà vissuta come elemento isolato, ma si articolerà all'interno delle normali attività di branco e cerchio.

5

Cfr. Ufficio catechistico regionale Emilia-Romagna, *Una comunità che genera e accompagna nella fede. Alcune linee comuni per la progettazione di cammini educativi nella fede*, 2018.

Abbiamo provato ad immaginare come alcuni degli strumenti che abbiamo a disposizione, connotati da un preciso stile educativo, permettano ai bambini di sperimentare i significati profondi delle dimensioni:

DIMENSIONE NARRATIVA. Andare oltre il momento presente per sentirsi parte di una nuova storia che è narrata di generazione in generazione: la *famiglia felice* permette che più storie si intreccino tra loro; ognuno ha la propria da condividere, in una comunità che si ricrea, con l'ingresso delle cocci e dei cuccioli, e che si svolge attraverso parole, gesti, oggetti.

DIMENSIONE DELLA GRATUITÀ. Andare oltre la sola autorealizzazione per porre nel proprio orizzonte il valore fondamentale del dono di sé; ogni volo o preda, vissuti nello spirito della *famiglia felice*, consentono al singolo di mettersi al servizio della comunità in modo gratuito e di sentirsi accolto per quello che si è, valorizzato nelle proprie particolarità.

DIMENSIONE DELL'ALTERITÀ. Andare oltre la concezione individualistica per aprirci all'altro e alla ricerca del bene comune: nel consiglio della rupe e della grande quercia, orientati dalla Legge e dalle parole della Promessa, ascoltiamo le idee degli altri, le leggittimiamo quando si trasformano in azioni o attività concrete, in un momento che diventa anche esperienza di riconciliazione comunitaria.

DIMENSIONE DELLA CREATIVITÀ. Andare oltre il semplice adattamento a ciò che accade e alle mode, per aprirsi e avere uno sguardo diverso sul futuro: nelle attività a tema dobbiamo garantire ai bambini porte di accesso a questioni, situazioni, temi complessi secondo codici e linguaggi che appartengono a loro (ad esempio, il gioco); i bambini sono infatti maestri di creatività perché capaci di lasciare spazio agli altri, vivendo l'attesa e la sorpresa dell'inedito che proviene dall'altro.

DIMENSIONE DELLA CUSTODIA. Andare oltre la logica del possesso per crescere nella logica della cura; condividiamo spazi di potere con i bambini, rendendoli protagonisti di un progetto comune, custodi di luoghi (la tana/sede), oggetti (strumenti di gioco) e relazioni (le attenzioni più piccole per gli altri).

DIMENSIONE SIMBOLICA. Andare più in profondità nei significati che abitano la vita delle persone: la *famiglia felice* è abitata, intrisa di gesti, simboli, rituali e riti. La dimensione simbolica consente di non limitarsi ad assistere, guardare, ma di cogliere i significati più profondi.

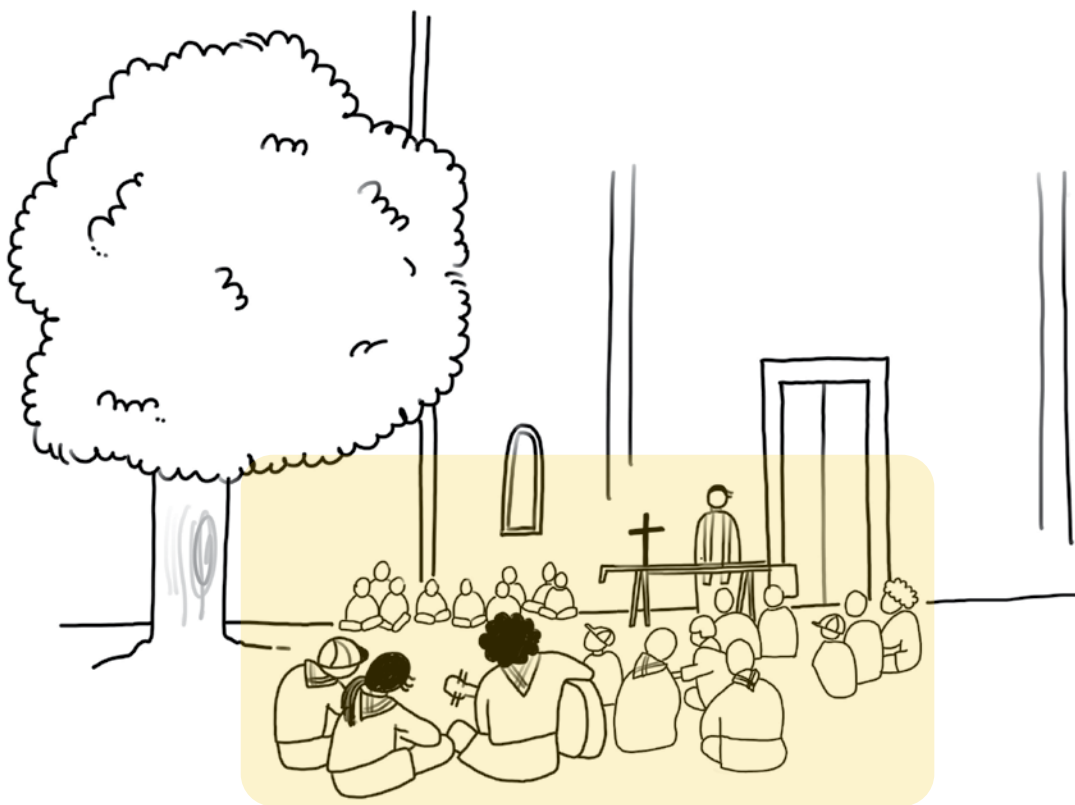
L'ABBRACCIO DI GESÙ NELLA COMUNITÀ DI BRANCO E CERCHIO

Le dimensioni possono essere vissute pienamente soltanto in un contesto comunitario: nella comunità, come nel gruppo dei dodici, raccontiamo e sosteniamo la crescita gli uni degli altri anche nella fede, perché le esperienze che la alimentano sono quelle che possiamo vivere nella relazione con gli altri.

La chiusura del Prologo del Vangelo di Giovanni ci offre un'immagine potente: quella di Gesù che è nell'abbraccio del Padre. Proprio grazie a questa intimità, Gesù può raccontarci non solo la sua relazione con il Padre, ma anche chi è il Padre, rivelandolo a chi accetta di partecipare a questa relazione.

Così, l'Annuncio (il Grande Annuncio) nasce da una dimensione affettiva, da quello stesso abbraccio che è Gesù che si fa carne e che è l'immagine di una comunità, quella che ci consola e ci fa star bene, della quale i bambini sono sempre alla ricerca. Nelle relazioni con gli altri, fatte di cura e custodia, i bambini possono scoprire e gustare la bellezza di essere cercati da qualcuno che li chiama.

La comunità, se è capace di nutrire e non di giudicare, consente di fare esperienza della fiducia e così di una crescita nella fede e diventa luogo in cui i bambini sentono di potersi prendere cura liberamente e pienamente di se stessi, degli altri e di Dio.



Con la loro testimonianza i bambini restituiscono la loro esperienza di Dio. Il loro parlare e agire sarà la narrazione dell'esperienza di Dio che stanno vivendo nel branco e cerchio. Tutto ciò non richiede di essere valutato per formulare un giudizio, ma accolto e riconosciuto come espressione di vita cristiana dei bambini.

5.3 LA RITUALITÀ DELL'ESPERIENZA CRISTIANA

Nel branco e nel cerchio il Grande Annuncio del Vangelo trova i propri elementi essenziali nelle esperienze che i bambini possono concretamente vivere nello spirito della *famiglia felice* e nella dimensione simbolica che la caratterizza.

I momenti di ritualità dell'esperienza cristiana – preghiere, celebrazioni e sacramenti – in cui i bambini ascoltano la Parola di Dio, la storia di Gesù e degli Apostoli – devono essere luoghi e occasioni di restituzione simbolica, in cui modalità ed esperienze siano rievocate e rilette alla luce del Vangelo, occasioni per trovare significati nuovi e più profondi a quanto accade.

Curiamo gestualità e linguaggio dei riti da vivere con i bambini perché siano per loro comprensibili e vicini

Dobbiamo perciò chiederci con quali parole e gesti venga annunciato il Vangelo ai bambini, quanto i riti parlino la loro lingua, quanto siano evocativi di ciò che realmente accade; assicurarci cioè che il vissuto dalla comunità, le parole di lupetti e coccinelle trovino eco e risuonino nella Parola, che è già custodita nel cuore di ciascuno di noi come dono ricevuto il giorno del nostro battesimo⁶. In questo modo riusciamo a muoverci non solo su un piano di contenuti, considerando unicamente intelligenza e volontà, ma curiamo anche la dimensione affettiva; ci spendiamo affinché la Parola parli e si agganci alla vita quotidiana di ciascuno. Curiamo gestualità e linguaggio dei riti da vivere con i bambini perché siano per loro comprensibili e vicini, così che ciò che viene detto o fatto abbia senso e sia evocativo di quanto vissuto realmente.

6

Cfr. M. Roselli, *Che cosa realmente inizia alla vita cristiana? L'ispirazione catecumenale: Incontriamo Gesù* 52, 2019.

5.4 ESPERIENZE DI BRANCO E CERCHIO E ANNO LITURGICO

[Reg]
L/C art. 1

Le esperienze che caratterizzano ogni momento sono profondamente connesse con quelle che la comunità di branco e cerchio vive naturalmente nel corso dell'anno, sia a livello personale che comunitario. Un'ipotesi di programma può essere perciò quella che lega le esperienze della vita di branco e cerchio ai passaggi importanti dell'anno liturgico: seguire il ritmo dell'anno liturgico permette ai bambini di ascoltare come la promessa di Dio di amarci, donarsi e camminare con noi diventa concreta attraverso la storia di Gesù e dei suoi discepoli. I bambini possono riconoscersi comunità che partecipa al cammino di scoperta e approfondimento di fede di tutta la Chiesa, mediante l'ascolto della Parola, la celebrazione e la testimonianza attraverso la vita.

Si tratta di doni che ciascun cristiano riceve il giorno del proprio battesimo, particolari ma non distinti, su cui si articola il cammino di fede:

- dono della profezia: qualità – carisma di ascoltare e annunciare la Parola di Dio;
- dono del sacerdozio: qualità – carisma di celebrare il mistero cristiano per rendere sacra tutta la vita;
- dono della regalità: qualità – carisma di vivere secondo il Vangelo e di testimoniare Cristo per costruire il Regno di Dio.

VITA DI BRANCO/CERCHIO	PERIODO LITURGICO	ESPERIENZE CARATTERIZZANTI
Rinnovamento della comunità	Tempo Ordinario	Ascolto, scoperta, incontro
Adesione	Avvento e Natale	
Promessa	Tempo di Natale e Tempo Ordinario	Accoglienza, apertura, stupore, gioia, gratuità
Stagione di caccia/volo Impegno personale	Quaresima	Conversione, conoscenza e accettazione di sé, cambiamento e trasformazione
Specialità	Tempo di Pasqua	Scoperta, esplorazione, recupero e sintesi di tutto quanto già vissuto
Vacanze di branco/cerchio	Tempo Ordinario (dopo Pentecoste)	Custodia, interiorità, sapienza, Doni dello Spirito

FOCUS: LA PROMESSA

Il cammino di educazione alla vita cristiana può agganciarsi a esperienze reali vissute dai bambini all'interno della comunità. I momenti di ritualità (preghiera e riti di celebrazione) possono raccontare davvero di un Dio presente nella personale esperienza di ogni L/C, permettendo ai bambini di riconoscere i contenuti del Grande Annuncio come veri per la propria esistenza. L'ascolto della Parola diventa ascolto di vita e le due dimensioni si alimentano a vicenda.

PROMESSA È SCOPERTA, UN CAMMINO DI GIOIA. Il contenuto della Promessa e della Legge richiama la prospettiva di gioia, di speranza di Pace che la comunità intera percorre per rinnovarsi, dall'ingresso dei nuovi sino alla celebrazione del rito della Promessa.

PROMESSA È APERTURA, UN PASSAGGIO PER DIVENTARE GRANDE. Io bambino scelgo di iniziare il mio cammino di crescita per diventare grande; sono forte della fiducia che viene riposta in me nel momento in cui ascolto la parola dell'adulto che mi dice: «Sono certo che manterrai la tua promessa».

PROMESSA È ORIENTAMENTO, UN GESTO DI VITA. La Promessa del lupetto e della coccinella è il gesto iniziatico che esprime l'adesione di un bambino di 8 anni ad un «programma profondamente umano» che pone al centro Gesù e che consente di scoprire la Sua presenza nell'incontro gioioso e quotidiano con i fratellini e le sorelline.

PROMESSA È CONDIVISIONE, CAMMINARE INSIEME. La Promessa è l'elemento che rende tutti i bambini che hanno deciso di pronunciare veri lupetti e coccinelle e quindi appartenenti al branco e al cerchio.



5.5 LA LECTIO E IL DISCERNIMENTO DEI BAMBINI

I bambini sono capaci di ascoltare, meditare, annunciare e vivere la Parola con competenza e serietà, ma dobbiamo permettergli di farlo utilizzando i linguaggi e le modalità a loro più congeniali, che gli appartengono e li rappresentano.

Le esperienze, più che i discorsi, possono lasciare traccia nella memoria e nei cuori dei bambini; il gioco è il momento privilegiato per osservare e creare occasioni di crescita e conoscenza anche nella fede; il racconto faciliterà la trasmissione delle storie della salvezza, stimolando la fantasia e la curiosità dei bambini; la drammatizzazione e l'uso dei personaggi avrà la peculiarità di far avvicinare i bambini a significati profondi, interagendo con delle storie più che con dei concetti; l'attività manuale occuperà mani, cervello e cuore e permetterà di fare propri, e raccontare attraverso il fare, messaggi e significati; l'uso dei simboli sarà efficace per poter veicolare temi profondi.

Le esperienze, più che i discorsi, possono lasciare traccia nella memoria e nei cuori dei bambini

Se consideriamo l'esperienza dell'educare alla vita cristiana qualcosa che va ben oltre un'attività che presenta dei contenuti in modo accattivante, ma piuttosto un cammino comunitario che permette di addentrarsi in un mistero attraverso esperienze vere e profonde da rileggere alla luce della Parola, sarà chiaro che tutti gli strumenti di Biondi concorrono a ciò. Alcuni di questi, comunque, sono considerati tipicamente legati al

cammino di fede in branco e cerchio, come espressione puntuale di esperienze di ascolto, di annuncio e di testimonianza della Parola.

SAMUELE, ARONNE E FRANCESCO. Le figure di Samuele, Aronne e Francesco sono nate per dare concretezza di personaggio ai momenti dell'esperienza di fede e possono essere giocate, scoperte e vissute dai bambini, non solo nella conquista delle specialità omonime, ma soprattutto nella vita di unità, se presentate opportunamente dai capi.

Con **Samuele**⁷ potremo scoprire la dimensione dell'Ascolto e dell'Annuncio della Parola, la conoscenza della storia della salvezza (da Genesi a Mosè e ai Profeti) e la storia di Gesù. La Bibbia diverrà allora un grande libro cui attingere storie di salvezza, che parlano ancora oggi.

7

Cfr.
1 Samuele 3.

Aronne⁸ ci potrà accompagnare nella gioia della Lode (la preghiera comunitaria e personale) e della Celebrazione (la S. Messa e i sacramenti).

8

Cfr.
Esodo 28 e 29.

Francesco⁹ è una presenza costante nel panorama L/C e guida indiscussa nella dimensione della testimonianza, che consegue dalla scoperta dell'amore di Dio per me e che mi spinge al servizio ai fratelli e alla custodia del creato¹⁰.

9

Cfr. Fonti francescane.

10

Cfr. Papa Francesco, *Lettera enciclica Laudato si'*, 2015.

LA BUONA AZIONE. Il gioco della Buona Azione aiuta i lupetti e le coccinelle a tradurre in gesti concreti il Grande Annuncio, incarnandolo nella quotidianità della loro vita, sperimentando le dimensioni della cura, dell'alterità e della gratuità. Partecipano all'invito di Dio a collaborare alla costruzione del Suo Regno sulla terra, impegnandosi a leggere e ad adoperarsi per il bene di chi sta loro accanto.

[Reg]

L/C art. 33

LA CACCIA/IL VOLO DI ATMOSFERA. È occasione per i bambini per ascoltare e meditare la Parola, scoprire la presenza dell'amore di Dio nella propria vita anche attraverso la narrazione dell'esempio

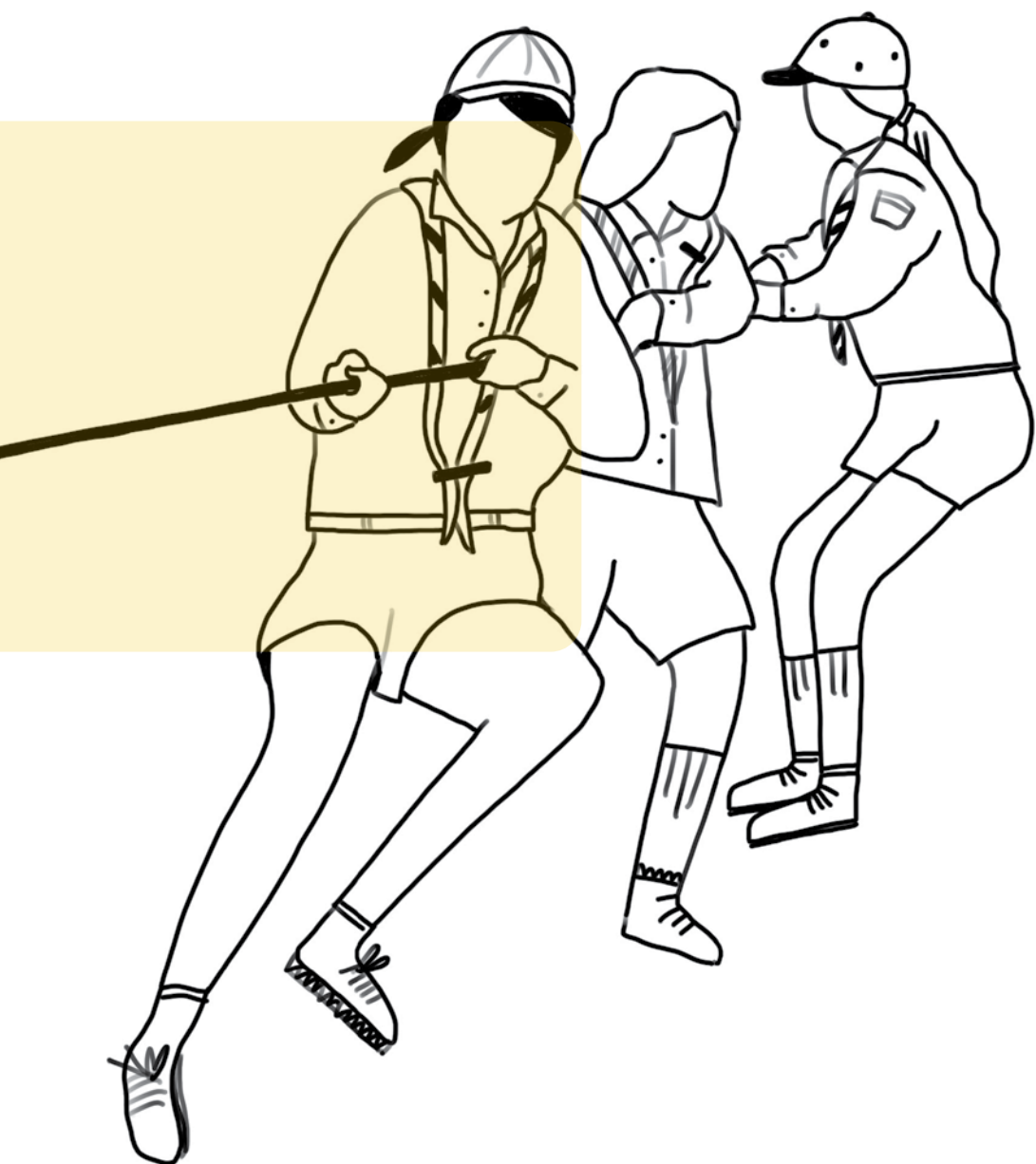
[Reg]

L/C art. 28

dei Santi e di altri modelli di vita cristiana. In un clima gioioso e giocoso, ma raccolto, i lupetti e le coccinelle vivono la dimensione dell'incontro, dell'ascolto, della condivisione.

In una caccia/un volo di atmosfera non possono mancare:

- un bosco, un prato, il chiostro di un convento. Insomma un posto suggestivo, tranquillo, senza rumori o interferenze, che già da solo parli alla fantasia dei bambini;
- la vita di un Santo o di qualche altra figura della Bibbia, che possa essere di esempio, che sia modello al quale fare riferimento (nella tradizione cristiana non c'è che l'imbarazzo della scelta, con la sola attenzione al fatto che possano essere vicine o di riferimento per la realtà dei bambini);
- una sequenza di incontri (quattro o cinque che durino al massimo dieci minuti) sui quali costruire le tappe della caccia/del volo, nei quali i bambini possano ascoltare il racconto che trasmette il messaggio;
- personaggi che raccontano, caratterizzati da un abbigliamento significativo ma non troppo: sono le parole che devono coinvolgere;
- alcuni gesti piccoli, strettamente legati alla storia appena ascoltata, che aiutino a far diventare le parole azioni e quindi memoria;
- piccoli gruppi, perché i bambini possano meglio ascoltare senza distrarsi troppo;
- un percorso semplice, meglio se circolare, in modo che i gruppi non si disturbino o si incrocino; le tappe segnate da una serie di lumini in modo da fare un po' di luce (è bene che da una tappa si veda chiaramente la luce di quella successiva);
- ... infine, un momento di preghiera perché Dio ci aiuti a trasmettere con fedeltà e passione il Suo Amore.



il Capitolo 6 giocare e il gioco

6.1 I bambini giocano

6.2 Gioco: primo grande educatore

6.3 Come si organizza un gioco

6.4 Il gioco serale

*Qui non si raccontano storie.
Le storie non sono mica storie.*

Qui si fa finta sul serio.
Museo dei Bambini di Boston

6.1 I BAMBINI GIOCANO

Per i bambini giocare è l'intera vita, è il modo con cui esplorano, si confrontano e conoscono loro stessi e la realtà che li circonda; giocando si esprimono e si sperimentano in ruoli diversi, sviluppano fantasia e creatività; acquisiscono conoscenze e comprendono valori, sviluppano doti e competenze e si misurano con i propri limiti.

Giocare è un'attività libera, piacevole, che non prevede necessariamente un risultato pratico, di cui a priori non si conosce il finale, i cui esiti sono sempre "reversibili". È uno stile di relazione privilegiato con la realtà che coinvolge i bambini profondamente in ciascuna dimensione della loro crescita: emotiva, cognitiva e corporea. Infatti, anche quando non partecipano a un gioco definito da tempi e regole, stanno nel mondo, *giocando*.

Giocare è vero divertimento che i bambini trovano tuffandosi nell'incanto, è una dimensione in cui tutto è immerso, uno **spazio magico liberamente attivabile**; si potrebbe dire che per loro «niente è per gioco, ma **tutto è gioco**», eliminando il "con" che richiama un'immagine di strumento tipicamente adulta.

**Giocare è vero divertimento
che i bambini trovano
tuffandosi nell'incanto**

Nel loro mondo ci sono sempre una grotta, quaranta ladroni e un Alì Babà che, davanti alla pietra che copre l'ingresso della caverna, pronuncia la frase magica –

«Apriti Sesamo!» – ed entra

nell'antro pieno di ricchezze, in un mondo diverso, incantato.

Poi, come è entrato, ne esce sempre con una frase, chiudendo dietro di sé la porta. I bambini, infatti, sono in grado di divertirsi nei giochi perché sanno stare sull'orlo, tra la realtà e la finzione, riuscendo a passare in continuazione da una parte all'altra, da una dimensione di estasi a una di concretezza, facendo finta ma sul serio, giocando ma non per gioco.

Saper giocare è anche ospitare il rischio, l'incertezza, fare in modo che ci siano, non evitarli!

È la traduzione-bambino dell'"imparare facendo": l'"imparare giocando" fa sì che la consapevolezza della crescita avvenga nel momento in cui mi rendo conto che ho giocato e che ho imparato

a giocare, sapendo che ciò può significare farcela o non farcela, riuscire o non riuscire.

Giocare significa desiderare di privarsi della certezza del risultato (materiale) necessariamente positivo, della sicurezza, sapendo che sarà proprio quella rinuncia a farmi crescere, scoprire cose nuove di me, degli altri e del mondo intorno a me. Quando si gioca si può vincere, ma non si può né si deve escludere la possibilità di perdere, perché è più importante il *play* rispetto al *game*, il giocare rispetto al gioco, il processo rispetto al risultato.

GIOCO, STRUMENTO DI AUTOEDUCAZIONE E DI RELAZIONI COMUNITARIE

[Reg.]

art. 23
L/C art. 23

Per i bambini il gioco è un'esperienza estremamente seria quanto, allo stesso tempo, spensierata. Nel gioco è possibile vivere l'*agio*, inteso non soltanto come piacevolezza, ma anche come quello spazio che, lasciato tra due pezzi, ne facilita il movimento. Nel caso dei bambini è il movimento dell'esplorazione, del provare, del misurarsi e della libertà che restituisce benessere e leggerezza¹.

1

Cfr. I. Guanzini,
La tenerezza. La rivoluzione del potere gentile,
Ponte alle Grazie,
Milano, 2017.

In questo spazio di *agio*, il gioco diventa preziosa occasione di conoscenza, confronto e interpretazione anche di proposte valoriali ritenute importanti. Il *movimento* permette però di esplorarle, curiosare, tentare e, perché no, anche sbagliare. Nel gioco, infatti, si sperimenta anche la trasgressione delle regole e ci si misura con le conseguenze. In questo modo è permesso scoprire, avvicinarsi ma anche allontanarsi da un'immagine di se stessi o da quelle proposte valoriali incarnate nelle

**Nel gioco si sperimenta
la trasgressione delle regole
e ci si misura con le conseguenze**

esperienze stesse. Attraverso questo tipo di confronto, vissuto nella relazione con gli altri L/C, e dalla possibilità di ripeterlo più volte, i bambini costruiranno significati utili alla definizione della propria personalità, interpretando in modo personale e autonomo quel contenuto valoriale che solo così potrà essere riconosciuto e fatto proprio liberamente. È quindi strumento privilegiato di autoeducazione.

Nel grande gioco, che è la vita di branco e cerchio, i bambini imparano giocando a conoscersi e a costruire una comunità: si sperimentano nelle relazioni e gestiscono conflitti, riconoscono capacità e limiti propri e altrui, scoprono il valore delle regole e perché sia importante dividerle e rispettarle.

Il gioco è, infine, occasione di incontro tra adulti e bambini e per i capi può essere un momento prezioso per approfondire la conoscenza degli L/C, osservando come si relazionano tra loro e con gli adulti e come, giocando, esprimono competenze, potenzialità, desideri e bisogni.



6.2 GIOCO: PRIMO GRANDE EDUCATORE

Il gioco è un'esperienza che caratterizza l'intera proposta educativa dello scautismo e in Branca L/C è lo spirito che pervade le attività, che vengono perciò presentate tutte sotto forma di gioco.

I capi possono sfruttare le potenzialità del gioco come preziosa occasione educativa: alcune delle esperienze importanti da vivere per la comunità di branco e cerchio possono essere veicolate o consolidate dalle modalità o dalla struttura dei giochi. Uno staff proporrà dei giochi sapendo leggere potenzialità, desideri e bisogni dei bambini con la consapevolezza però che ciascuno di loro verrà coinvolto, vivrà e rielaborerà l'esperienza in modo del tutto personale, originale e, per buona parte, indecifrabile, andando oltre quello che può essere il progetto dei capi.

Allo stesso modo dovranno essere offerti spazi e tempi di gioco libero, nel quale i bambini possano sperimentare modalità autonome, che siano occasione di accordo sulle regole, di risoluzione dei conflitti: in questo modo il gioco libero diventa anche un'importante opportunità di osservazione per il capo, che può rimanere ai margini o partecipare anch'esso al gioco.

Bisogna comunque ricordare che tutte le funzioni del gioco costituiscono il punto di vista dell'adulto; per il bambino non esiste un obiettivo di crescita né, in generale, il gioco è visto come un mezzo: un bambino gioca e basta, è il suo modo naturale di interagire con gli altri, con il mondo e con se stesso. Il gioco, per i bambini, non serve a niente, se non a giocare!

Bambini e capi *giocano* l'intera vita di branco e cerchio: ognuno gioca, da lupetto e coccinella, insieme agli altri a scoprire la Legge, a mettere in pratica Motto e Promessa e a percorrere, in un clima di *famiglia felice*, la propria pista e il proprio sentiero.

Tutto è gioco, anche mettere in ordine la sede o la tana, aver cura del materiale di sestiglia, asciugare le pentole durante le vacanze di branco o cerchio, preparare lo zaino, ed è vissuto in un clima gioioso, accogliente, di fraternità, dove ci si vuole bene, cioè la *famiglia felice*:

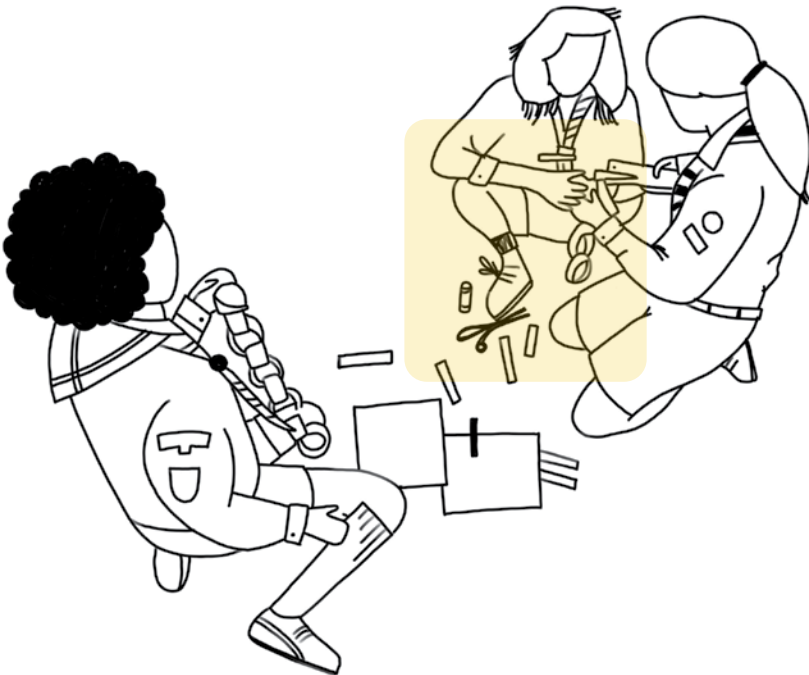
- *giochiamo* la **pista del lupetto e il sentiero della coccinella**, perché è con questo gioco che il lupetto e la coccinella scoprono, identificano e realizzano le proprie potenzialità;
- *giochiamo* un **racconto nell'ambiente fantastico**, non solo perché *Le storie di Mowgli* e *Sette Punti Neri* si prestano ad elaborare e realizzare bellissimi giochi e attività, ma per l'opera di mediazione che l'ambiente fantastico svolge tra la realtà frammentata che vive il bambino e il suo effettivo bisogno di unitarietà, organicità e gradualità delle esperienze;
- *giochiamo* la **conoscenza di Gesù**, recuperando, attraverso il gioco, le esperienze e le dimensioni della vita che raccontano ai bambini il Grande Annuncio.

Il gioco è quindi un'esperienza da vivere con continuità all'interno della Branca L/C e i capi devono avere cura che sia:

- **graduale**, proponendo all'inizio dell'anno giochi brevi e semplici che richiedono poche abilità per arrivare a giochi più lunghi e complessi, come quelli di squadra, per cui è necessario padroneggiare abilità diverse o che comprendono componenti di giochi più semplici acquisite in precedenza, in una progressione di complessità durante l'anno che corrisponda alla crescita della comunità;
- **varia**, immaginando giochi in cui i bambini possano sperimentare o mostrare agli altri abilità diverse, in modo che, di volta in volta, ci sia spazio per le diverse capacità e i desideri di ciascuno; bilanciando nel corso dell'anno esperienze diverse

come quelle ludica, creativa, manipolativa, per attraversare la globalità delle diverse dimensioni di crescita (corporea, emotiva, ecc.); non tutti i giochi infatti sono uguali: ci sono giochi in cui la componente fisica è predominante, altri in cui ci sono regole più complesse da rispettare, altri ancora in cui è predominante la strategia e così via;

- **coinvolgente**, assicurandosi che l'impegno che il gioco richiede sia adeguato ai bambini e alle bambine, perché possano assaporare il gusto di fare del proprio meglio, sentendosi messi alla prova su abilità e competenze da sperimentare o consolidare. Un gioco è coinvolgente se riesce a rispettare, in modo calibrato e semplice, le capacità, le abilità, la forza fisica ed emotiva di ogni bambino, ma anche se richiede quel piccolo "sforzo" in più che aiuti il lupetto e la coccinella a mettercela tutta, a fare del proprio meglio, vivendolo da vero protagonista;
- **vera**, proponendo dimensioni di sfida attraverso regole da rispettare, strategie da immaginare, la squadra da organizzare, piccoli limiti da superare anche attraverso il miglioramento di abilità già acquisite.



6.3 COME SI ORGANIZZA UN GIOCO

Se da un lato il gioco è, in generale, lo stile con cui si vive in branco/cerchio, non bisogna dimenticare che ci sono giochi strutturati che ogni staff pratica con i bambini e organizza anche insieme a loro: i giochi sono da *progettare, programmare, lanciare, giocare e verificare*.

1. **PROGETTARE IL GIOCO.** Partiamo dagli obiettivi che vogliamo raggiungere, come ce li ricorda la pista di branco/cerchio. Gli obiettivi ci aiutano a definire il tipo di attività e il tipo di gioco più adatti. In questa prima

Nella fase organizzativa
è importante curare
tutti i dettagli

fase è utile stabilire anche i criteri di verifica su cui poi lo staff si confronterà a fine gioco (verifica degli obiettivi; come è stato giocato e vissuto il lancio; la dinamica del gioco; il grado di coinvolgimento dei bambini, ma anche

dei capi; cosa abbiamo potuto osservare nei bambini; come si è svolto il gioco rispetto alle previsioni; quanto i bambini e i capi si sono divertiti...).

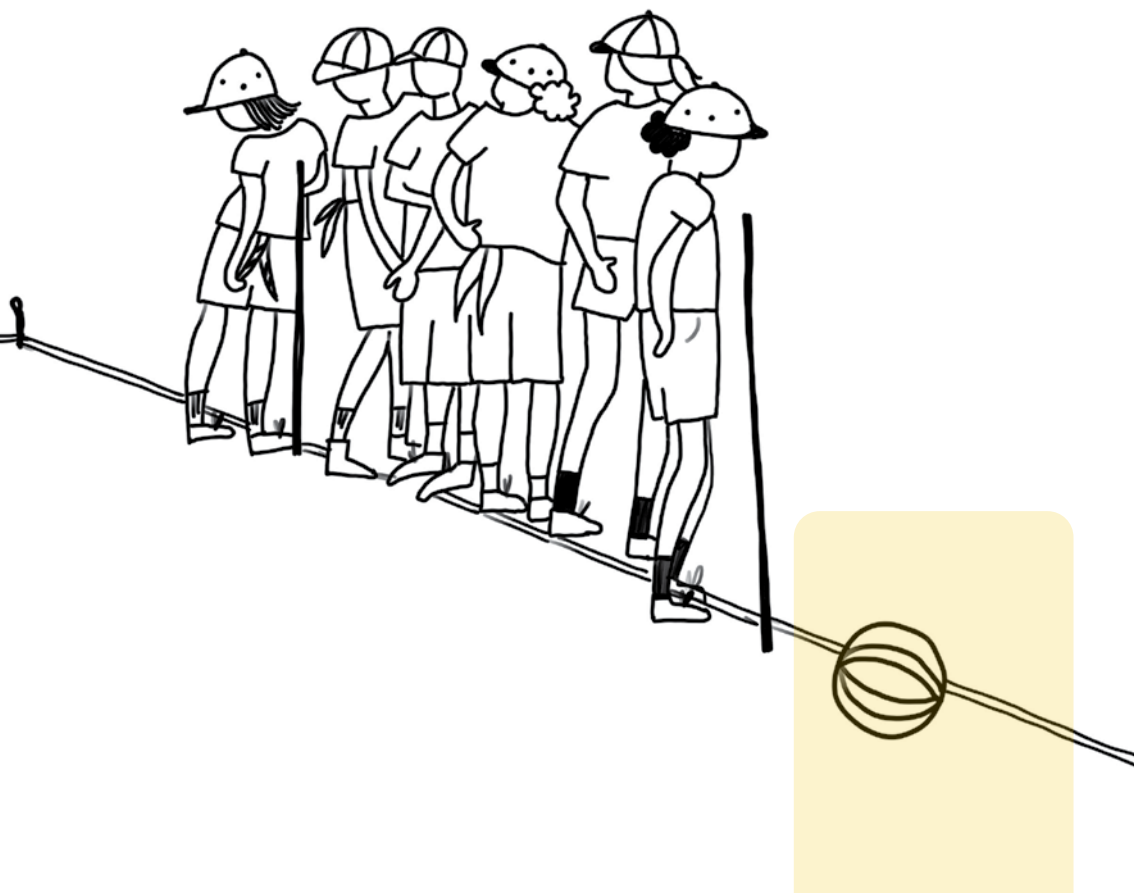
2. **PROGRAMMARE IL GIOCO.** Nella fase della programmazione del gioco dobbiamo tener conto di alcune operazioni:
 - *definire gli spazi dove si svolgerà il gioco:* può sembrare banale ricordarlo, ma è indispensabile che il luogo sia sicuro, idoneo al tipo di gioco; è utile che i bambini vedano bene i limiti del campo, le linee della loro base, ecc.;

- *definire i tempi*: il tempo del lancio, della spiegazione delle regole, dello svolgimento del gioco... tenendo conto della soglia di attenzione dei bambini, interrompendo il gioco nella fase immediatamente successiva a quella di massima tensione, per evitare che il gioco diventi noioso;
 - *scegliere i materiali* da utilizzare;
 - *stabilire le regole*: dovranno essere le più chiare possibili, semplici, coerenti e non troppo numerose;
 - *favorire la partecipazione di tutti i bambini*: se il gioco è a squadre, fare in modo che queste siano equilibrate;
 - *ruolo dei capi*: **anche i capi giocano** in modo “intelligente” per il gusto di giocare con i bambini, per entrare in relazione con loro, per smorzare eventuali tensioni, per essere testimoni della gioia del gioco e della lealtà.
3. **LANCIO.** È una parte decisiva del gioco, il momento in cui si stimolano i lupetti e le coccinelle a giocare. Il lancio deve essere bello, contenuto nel tempo, con un’ambientazione accattivante. È il momento in cui si devono dare le regole in modo chiaro e inequivocabile. Può essere fatto con un racconto, con travestimenti, con la scoperta di qualche situazione, ma la cosa più importante è che venga preparato bene. È opportuno che nel lancio i bambini comprendano chiaramente lo scopo del gioco, il motivo per cui vale la pena giocare.
4. **SVOLGIMENTO DEL GIOCO.** Buon divertimento e attenzione a che tutti facciano del proprio meglio!
5. **LA VERIFICA.** Secondo quello che era stato stabilito nella fase della progettazione. È opportuno verificare anche con i bambini come è andato il gioco, facendo però attenzione a non appesantire il clima con eccessive verifiche.

ATTENZIONI PARTICOLARI. Nella fase organizzativa è importante curare tutti i dettagli, come preparare bene il materiale necessario e accertarsi che lo staff si sia diviso correttamente gli incarichi, per

evitare “buchi” di tempo che rischierebbero di far calare l’entusiasmo. Al termine del gioco è importante sottolineare la qualità di quanto fatto: lo spirito di collaborazione, lo stile, lo sforzo compiuto da tutti, la gioia, la lealtà, il rispetto delle regole.

Se il gioco prevede un vincitore (ed è naturale che sia così la maggior parte delle volte) proporremo un premio o un ban e a tutti chiederemo di fare ancora del proprio meglio e di rispondere ancora: «Eccomi».



6.4 IL GIOCO SERALE

Giocare al buio è una grande opportunità e deve trovare spazio, in particolare, durante le vacanze di branco e cerchio.

È occasione di esperienze diverse, rese tali dalla mancanza della luce, che devono essere opportunamente valorizzate: si pensi a cosa può essere stare in mezzo a un bosco in pieno giorno o stendersi sull'erba al buio per ascoltarne i rumori; guardare il cielo, immaginando le forme che assumono le nuvole, o fare lo stesso di notte a caccia di stelle cadenti; si possono utilizzare suoni o fonti luminose artificiali che, come elementi del gioco, accompagnano i bambini in modo rassicurante nelle loro esplorazioni.

Il gioco serale deve essere svolto in luoghi conosciuti durante le ore diurne per consentire ai bambini di muoversi con sicurezza e apprezzare la differenza tra i diversi momenti della giornata, evitando di creare situazioni che alimentino paure che probabilmente proveranno.

Non deve essere proposto dopo che i bambini sono andati a letto e deve comunque essere contenuto in tempi che consentano il rispetto del loro sonno.



Capitolo 7

La vita all'aria aperta, la natura e l'ambiente

7.1 La natura è maestra

7.2 La vita all'aperto e l'ambiente, il "fuori" quotidiano

7.3 Natura e rischio

7.4 Giocare all'aperto

*Lo studio della natura vi mostrerà
di quante cose belle e meravigliose
Dio ha riempito il mondo per la vostra felicità...
Cercate di lasciare questo mondo
un po' migliore di come l'avete trovato.*

B.-P.

La vita all'aperto è condizione essenziale perché si possa parlare di scoutismo e le attività di branco e cerchio non possono prescindere da un'interazione con la natura intensa e continua, nella piena disponibilità dei bambini, in tempi lunghi e distesi.

[Reg.]

art. 24
L/C art. 24

Per vivere la natura non serve costruire o attendere un'occasione particolare, ma bisogna cogliere ogni opportunità per far giocare ai bambini un bosco, un prato, un fiume, la montagna, il mare.

In un modello educativo che passa dall'esperienza, è necessario che i bambini apprendano "toccando con mano", sporcandosi, avendo la possibilità di immergersi totalmente con i cinque sensi, sviluppando una gamma di sensorialità che è decisamente più ricca di quanto può avvenire stando al chiuso e imparando a rapportarsi con l'ambiente esterno, per esserne padroni e muoversi al suo interno in maniera fluida e autonoma; fare esperienza nella natura implica un coinvolgimento fisico, percettivo, cognitivo, ma anche e soprattutto emotivo.



7.1 LA NATURA È MAESTRA

Tutto ciò che avviene nella vita, anche la morte, è parte del ciclo naturale: se vissuta con costanza e conosciuta, la natura fornisce ai bambini riferimenti per comprendere la maggior parte delle dinamiche che si trovano a dover decifrare nella vita di tutti i giorni. Attraverso la selvatichezza, cioè la natura come dimensione dell'inedito e dello sconosciuto, il bambino si sperimenta in un modo nuovo, si mette in discussione e si riscopre.

Avere a che fare con l'imprevisto permette di trovare nuovi modi per continuare a giocare o comprendere che in alcune circostanze non è possibile fare tutto ciò che si era preventivato.

È anche importante imparare a giocare con le cose che troviamo in natura, senza i materiali che di solito utilizziamo per i giochi in sede: può essere un utile esercizio di sottrazione per i capi e per i bambini ed è preziosa occasione di scoperta, per attivare processi di osservazione, riflessione, creazione, spirito di comunità, competenza.

La natura è maestra anche di tempo e di esperienze "inutili". Il suo ritmo è diverso da quello in cui i bambini sono abituati a vivere: assume il valore della crescita e della creazione e poter sperimentare questa nuova dimensione ha una grande valenza educativa.

È importante dare ai bambini la possibilità di vivere anche un tempo proprio nella natura, con ritmi dettati da loro e dalla natura stessa, giocando in momenti non completamente strutturati. Non sempre e per forza, quindi, fare una caccia o un volo nel bosco significa vivere la natura, se non si ha l'accortezza di rispettarne i

ritmi e utilizzarne le risorse facendo della natura il punto centrale e non lo sfondo.

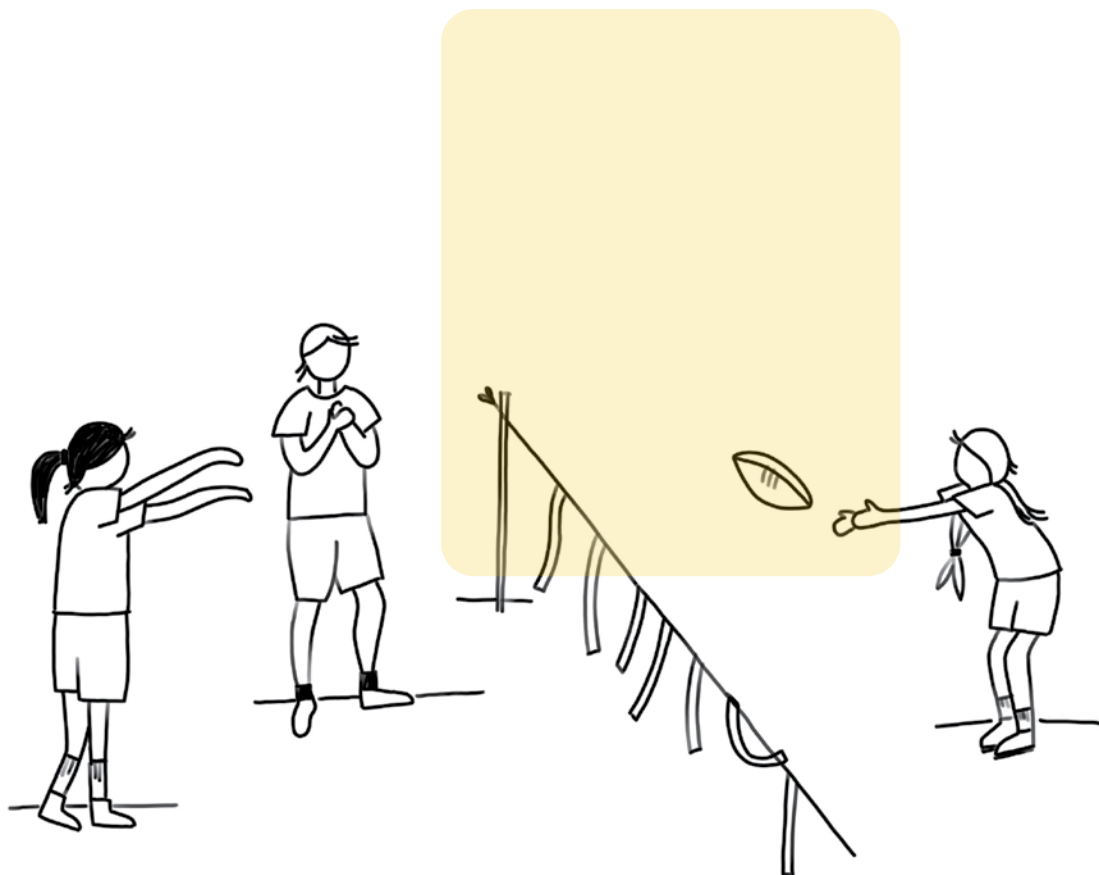
Occorre evitare di considerare il tempo vuoto come tempo perso o replicare fuori quello che siamo abituati a fare in sede, utilizzando gli stessi modi e materiali, riempiendo tempi e spazi che i bambini possono vivere nella natura.

La natura è un fattore prezioso nella vita dei bambini:

- **è ambiente da scoprire e da vivere**, uno spazio in cui giocare e in cui cogliere l'origine di tutte le cose che sono state create, in cui percepire il tempo che scorre, i suoi cambiamenti, il suo rinnovarsi in forme sempre nuove e diverse, nel quale confrontarsi con la molteplicità e imparare a leggerla e a rispettarla;
- **esercita i sensi**, aiutando i bambini a cogliere qualità e forme di ciò che sta fuori da sé in modo immediato, affascinante e variegato: camminare a piedi nudi su un prato o sui sassi, respirare i profumi o cogliere odori sgradevoli, assaporare i frutti degli alberi, ascoltare il richiamo degli uccelli e il suono del vento o percepire rumori sconosciuti e che possono incutere timore, osservare le nuvole in cielo, immaginando le loro forme o percependone la carica potente e anche distruttiva;
- **è esperienza di alterità**, in cui i bambini si percepiscono come una delle tante creature, ponendosi non come semplici osservatori, ma nodi di una rete complessa, imparando a conoscere, riconoscere e rispettare le altre forme di vita, individuano le strategie per entrarci in contatto, sperimentando forme di linguaggio e di comunicazione che superano la quotidianità alla quale sono abituati. La natura permettere di sviluppare la dimensione comunitaria: non vivo delle esperienze in solitudine, ma insieme agli altri e attraverso queste esperienze, mie e degli altri, imparo, condivido e mi riconosco in un'esperienza comune.

La natura è quindi un contesto educativo prezioso nel quale cogliere istanze e bisogni e scoprire sfumature e colori inaspettati di se stessi e degli altri; è un contesto fuori dall'ordinario che rompe gli

schemi con l'abitudine di ciò che è quotidiano, è un'occasione educativa forte, capace di sollecitare nei bambini l'immaginazione e la fantasia, e la capacità di trovare strategie e soluzioni concrete e immediatamente applicabili.



7.2 LA VITA ALL'APERTO E L'AMBIENTE, IL "FUORI" QUOTIDIANO

La vita all'aperto, componente fondamentale della proposta scout, va ricollocata al centro di ogni nostra attività.

Se l'esperienza nella natura è strutturale nella vita di branco e cerchio, la vita all'aperto consente e richiede che i bambini sperimentino anche un "fuori" immediatamente disponibile e che non significa per forza il bosco, ma ovunque fuori dalla tana o dalla sede, in un parco cittadino, nel quartiere.

Gli spazi della vita quotidiana (il tragitto da casa alla sede, alla scuola, alla piscina, alla casa degli amici...) devono poter diventare luoghi attraverso un processo di scoperta, competenza e responsabilità che consenta ai bambini di muoversi da esploratori, allenando competenze di osservazione e di ricerca, per capire quale rapporto (fisico e di relazione) poter costruire con l'ambiente in cui vivono, qual è il loro posto, cosa possono ricevere e cosa possono dare.



Lo spazio di incontro e gioco ordinario del branco e del cerchio può diventare una felice occasione di educazione ambientale se considerato non solo e non tanto come ambito utile per le attività, quanto come risorsa e ambiente di cui la comunità si sente responsabile.

[Reg]

L/C art. 18

Si può pertanto definire un territorio di caccia e un territorio di volo che coincida con luoghi concreti e definiti con i bambini in cui è collocata l'unità: questo territorio diventa così l'ambito privilegiato in quanto il branco e il cerchio lo considerano luogo da studiare, migliorare, proteggere.

Si tratta quindi di assumere la coscienza di essere attivi utilizzatori di un certo spazio e di assumere la volontà di esserne custodi. In tal modo, il branco e il cerchio vivendo il territorio ne studiano i fattori, la storia passata e futura e promuovono l'attenzione e la sensibilizzazione sulle sue ricchezze o problemi. Inoltre, ci si potrà prendere cura dello spazio "fuori", sentendosene responsabili, perché spazio di tutti.

La vita all'aperto può diventare in sé non solo luogo, ma modalità significativa in quanto ripetuta frequentemente e teatro di esperienze importanti vissute e fatte proprie dalla comunità

La tana e la sede rimangono il luogo della rielaborazione e della sedimentazione degli apprendimenti, di riferimento, di partenza e di ritorno per voli e cacce, nei quali comunque la comunità si riconosce e fa memoria del passato e di quella che è la vita di branco e cerchio (attraverso i simboli che richiamano Promessa, Legge, Motto e la storia di ciascuna unità).

La vita all'aperto può diventare in sé non solo luogo, ma modalità significativa in quanto ripetuta frequentemente e teatro di esperienze importanti vissute e fatte proprie dalla comunità.

7.3 NATURA E RISCHIO

La vita all'aperto presenta anche l'occasione di evitare pericoli pur correndo dei rischi: il rischio spesso è erroneamente confuso con il pericolo e questo limita fortemente le esperienze educative.

«I bambini amano il rischio, lo sanno valutare se sono in condizione di farlo, mentre gli adulti vivono la dimensione del rischio esclusivamente come pericolo. I due termini, rischio e pericolo, non sono sinonimi: i pericoli si evitano, i rischi si corrono»¹.

1

R. Farné,
*I bambini
e la vita
all'aperto*,
in AGESCI -
Branca L/C,
*Festival
Bambino.
Degni di
costruire
insieme!*,
Bologna,
2016, p. 243.

Vivere all'aperto comporta la capacità di gestire il rischio sfruttando al massimo le potenzialità dell'ambiente in cui si svolge l'attività. Rimane la responsabilità dei capi di avere cura che i rischi siano giudicati accettabili attraverso una buona preparazione, costruzione e gestione delle attività insieme ai bambini, evitando di porre limiti iperprotettivi: sarà improbabile vivere una giornata in mezzo a un bosco e uscirne senza un graffio o un ginocchio sbucciato ma, al tempo stesso, è fondamentale l'esperienza e che i bambini si sentano preparati a gestire il rischio e che i capi curino insieme a loro una attenta preparazione della caccia e del volo (esplorando il terreno prima di iniziare un grande gioco, portando con sé l'infermeria, assicurandosi che ci sia tutto il necessario...).

7.4 **GIOCARRE ALL'APERTO**

Il branco e il cerchio vivono in contatto costante con il “fuori” e, in particolare, con la natura: per questo tutti i giochi dei lupetti e delle coccinelle (prede e voli, specialità...) e gli strumenti del metodo devono essere occasione per accompagnare la loro vita all'aperto, favorendo la scoperta dell'ambiente naturale, ma anche offrendo la possibilità di viverlo come alleato. Ci sono alcuni momenti privilegiati, quali le attività natura e le cacce di branco e i voli del cerchio.

ATTIVITÀ NATURA



L/C art. 29

I bambini possono sperimentare e immergersi pienamente nella natura con attività e giochi che hanno come fine quello di metterli in relazione con l'ambiente esterno: per questo la natura non deve fungere solo come sfondo per la nostra attività, ma esserne protagonista, facendo in modo che l'esperienza sia la più vera possibile e caratterizzata da una buona dose di autonomia.

L'attività natura è finalizzata alla scoperta dell'ambiente naturale, sia quello più vicino, come un parco cittadino o un prato, che ambienti più lontani; va proposta con equilibrio e progressione, in ogni stagione e in ogni tempo, permettendo ai bambini di ritornare negli stessi luoghi, in periodi diversi dell'anno, per seguire lo scorrere delle stagioni, favorire l'osservazione e la deduzione, abituarli a un corretto comportamento, contemplare la bellezza del Creato.

Si devono alternare momenti statici ad altri di movimento, fasi tecniche conoscitive a fasi che, attraverso il gioco, rafforzano le conoscenze; si realizzano, giocando, le tecniche scout, attraverso il rapporto fisico ed emotivo, educando al gusto per le cose belle, alla scoperta dei cicli vitali della natura e allo stupore per il meraviglioso, attraverso il coinvolgimento dei sensi e l'osservazione delle differenze, allo scopo di contemplare e comprendere il senso più vero degli equilibri, dei ritmi e delle dinamiche della natura, consentendo ai bambini di fare proprie le norme basilari di un comportamento corretto.

Ricerche, cartelloni, erbari possono venire utilizzati per introdurre un'attività natura o esserne il prodotto finale, ma non ne costituiscono il cuore che invece consiste nel gioco, nella relazione e nell'immersione nell'ambiente naturale.

Camminare per il bosco, raccogliere insieme i frutti che la natura offre per poi farne una marmellata, osservare un apicoltore mentre si prende cura delle proprie api o fare visita a una fattoria sono tutte esperienze pratiche ma significative, che permettono di stimolare l'osservazione e la curiosità dei bambini.

L'attività natura può inserirsi perfettamente in quella che potrebbe essere un'attività a tema o un lavoro di gruppo. Può avere una durata più o meno lunga, in base alle esigenze e all'obiettivo.

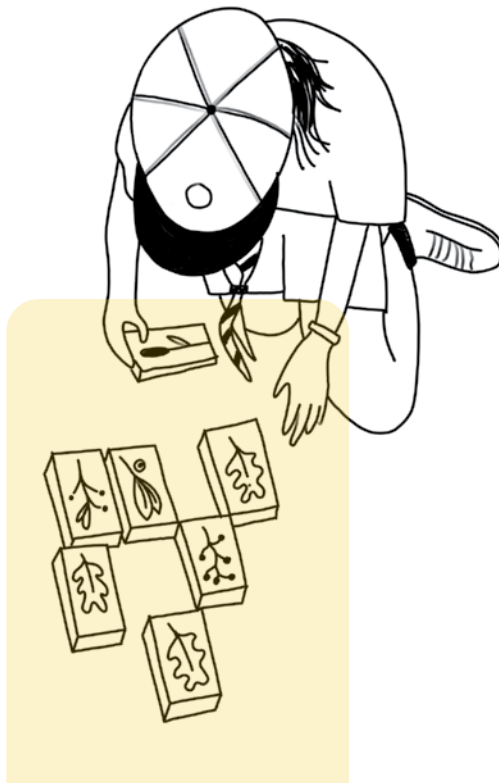
Essa si divide, solitamente, in una prima fase di osservazione e apprendimento e un'altra, successiva, di azione; il tutto sempre grazie all'utilizzo dello strumento del gioco. È importante dosare bene i tempi delle due fasi, in modo tale che l'attività non si trasformi in una noiosa lezione, ma in qualcosa di concreto che permetta di acquisire competenze e stimolare la curiosità del bambino.

Per favorire l'autoapprendimento il capo si pone accanto al bambino, e lascia che esso entri in relazione completa con la natura che lo circonda, in quanto è la natura stessa a fare da educatrice. È ne-

cessaria una sufficiente competenza del capo nello stare in natura; ciò non significa sapere tutto (è bello anche ricevere una domanda che ci mette in crisi), ma la preparazione del capo potrà aiutare a sfruttare tutti gli stimoli che la vita all'aperto offre.

Il momento di verifica sarà finalizzato all'analisi di quanto osservato e fatto, contemplando il bello della natura e la ricchezza che essa ci dona.

È importante sfruttare, quando possibile, i luoghi che ospitano le cacce/i voli, le vacanze di branco e cerchio, o sceglierli appositamente per proporre l'attività che riteniamo necessaria, creando un ambiente predisposto dall'adulto in cui il bambino si possa muovere in modo autonomo, facendo leva sulla sua curiosità, sul suo spirito di osservazione e sugli obiettivi ultimi dell'attività.



CACCE DI BRANCO E VOLI DI CERCHIO



L/C art. 26

Le cacce e i voli sono l'insieme delle esperienze che il branco e il cerchio vivono all'esterno della sede: devono essere proposte con assiduità, almeno una volta al mese, e costituiscono occasioni privilegiate per sperimentare la vita all'aperto, in particolare nella natura, in generale fuori dalla sede, per esempio nel quartiere, in città.

Sono momenti importanti che la comunità e i singoli lupetti e coccinelle hanno per scoprire ed esplorare situazioni e luoghi nuovi o anche per vivere, in momenti diversi dell'anno, spazi conosciuti e modalità consuete di stare in branco e cerchio; vanno pensate in una progressione di esperienze sempre più intense durante l'anno e possono essere propedeutiche per l'avvicinamento alle vacanze di branco e cerchio; per questo è opportuno che, una volta consolidata la comunità, vengano proposte cacce e voli con pernottamento, sempre in accantonamento, per consentire ai bambini di sperimentare con gradualità la distanza da casa.

Capitolo 8

Scouting e competenze

8.1 Esplorare e tenere traccia, essere guida per gli altri

8.2 Competenza, agire per il cambiamento

8.3 Il ruolo del capo

8.4 Strumenti

Se non ti sei perso, non sei un buon esploratore.

John Perry Barlow

Lo scouting è un cammino graduale di scoperta di se stessi, degli altri, del mondo, di Dio. Una scoperta a cui segue la capacità di leggere segni e tracce, interpretarli e, di conseguenza, agire per il cambiamento.

All'osservare, giudicare e agire, nello scouting si aggiunge il *contemplare*, cioè ripercorrere ciò che è stato fatto riconoscendo quanto di bello e di buono ci sia: è guardare dall'alto della cima il sentiero appena percorso per raggiungerla.

«Contemplare è la celebrazione di un percorso. È la consapevolezza che nella nostra proposta scout, quello che cerchiamo di fare è suggerire occasioni e modalità che siano naturali, che aiutino i ragazzi a vivere esperienze e a rielaborarle con parametri

non “alieni”, altri o stranianti [...]. Contempliamo quello che abbiamo vissuto, gli altri che ci hanno accompagnato, il nostro cambiamento, la bellezza che caratterizza il nostro essere»¹.

1

N. Mastrodicasa,
*Dopo l'agire,
il contemplate,*
in «Scout PE»,
XLI, n. 2, 2015,
p. 13.

Per i bambini l'essenza dello
scouting è la curiosità

Per i bambini l'essenza dello scouting è la curiosità: è quella che spinge Mowgli attraverso la giungla, Cocci nel suo viaggio, l'uomo di frontiera nel suo percorso di superamento dei confini.

[Reg.]

art. 25

È un atteggiamento di proiezione verso l'ignoto, il fantastico e lo sconosciuto, che nei bambini nasce dal naturale gusto di esplorare, cercare e toccare.

Tutti i giochi e le esperienze che un lupetto o una coccinella vivono nel branco e in cerchio possono essere occasioni per osservare l'ambiente circostante, lasciarsi interpellare dalle situazioni.

Esperienze come esplorare il Creato, stare in una comunità accogliente, spendersi per gli altri, portare a termine un impegno con cura – facendo anche fatica – per provare poi una grande soddisfazione, vedere realizzato un proprio progetto, scoprirsi bravi e appassionati in qualcosa. Ecco che all'*osservare*, *giudicare* e *agire* dello scouting si aggiunge il *contemplare*, per sentire, pensare, ripercorrere, far risuonare il Bello che si è vissuto perché sia riconosciuto come Buono e Vero.

8.1 ESPORARE E TENERE TRACCIA, ESSERE GUIDA PER GLI ALTRI

«**P**er il bambino l'esplorazione è un atto costante, un approccio alla vita, un modo di porsi nei confronti del mondo. Guidato dal desiderio di scoprire, conoscere, approfondire, si rivolge al mondo con sguardo attento, curioso e aperto; torna sulle cose, le incontra, si interroga, le lascia in sospeso e le ritrova con nuovi pensieri. [...] Esplorare diventa occasione per adulto e bambino [e per i bambini tra loro] di incontrarsi nell'esperienza, di riconoscersi simili, di condividere scoperte, di apprendere e crescere insieme»².

2

M. Guerra,
V. Morsenchio,
*Bambini e adulti
esploratori*,
in «Bambini»,
Anno 36, n. 6,
2020, pp. 25-56.

Un aspetto irrinunciabile dell'esplorazione è la soddisfazione di poter guidare altri lungo sentieri già percorsi e conosciuti. Il ritorno dall'esplorazione spesso si traduce in un invito nei confronti degli altri bambini a ripercorrere insieme qualcosa che si ritiene importante, particolare, grande: è il desiderio di condividere la meraviglia di fronte a ciò che fa risuonare le corde emotive, la scoperta, quel segreto che ha senso solo se rivelato perché è una bellezza che non può essere trattenuta solo per sé; è il settimo punto nero di Cocci.

Strumento privilegiato per dare forma visibile all'esplorazione intesa in questo senso è il quaderno di caccia e di volo, che aiuta i lupetti e le coccinelle a raccontare, rielaborare le esperienze, ma anche a esprimere, in maniera creativa e quindi libera, il cammino di crescita che stanno vivendo in branco e cerchio.

È un modo per imparare a organizzare un proprio spazio personale, molto privato, all'interno del quale raccontare liberamente

le cacce, i voli, incollare biglietti del treno e la traccia recuperata, foto, disegni, foglie, terra.

È uno spazio privato nel quale riprendono forma anche i luoghi di tutti: la sede, i disegni della Waingunga, qualche canzone, i nomi dei fratellini e dei capi, la sestiglia, i numeri di telefono dei sestiglieri, la Legge, la preghiera del lupetto e della coccinella, il sentiero percorso, le specialità, la data della propria Promessa... la mosca schiacciata.

Tenere con cura il proprio quaderno di caccia e di volo, portarlo sempre con sé, è il segno di una piccola fedeltà

Un quaderno, che a volte può sembrare disordinato, incoerente e molto lontano da quelli preconfezionati fatti di schede "completa e colora" passate dai capi!

Nel Manuale dei Lupetti

B.-P. parla del libro dei rituali: i lupetti e le coccinelle fanno memoria, come vogliono e "in libertà", del loro gioco in branco e cerchio.

I bambini così scrivono e disegnano se stessi, raccontandosi le proprie storie, tengono traccia di quanto accaduto, segnando le tappe della propria pista e sentiero che così possono essere ripercorsi passo passo, come su una mappa, perché da ciascun punto attraversato potrebbe partire una nuova esplorazione.

Sono i bambini stessi che lo mostreranno – è importante non invadere lo spazio, non esprimere giudizi che possano rischiare di censurare il gioco – svelando così un proprio segreto, aspettando magari da noi un dono, un disegno per loro, un piccolo messaggio da incollare in una pagina molto, molto speciale.

Tenere con cura il proprio quaderno di caccia e di volo, portarlo sempre con sé, è il segno di una piccola fedeltà, di una buona abitudine da coltivare e far maturare nel tempo.

8.2 COMPETENZA, AGIRE PER IL CAMBIAMENTO

Per competenza non si intende né abilità né conoscenza, ma ciò che è necessario perché ciascuno possa operare nel proprio contesto di vita in modo attivo, contribuendo al suo miglioramento e così alla propria realizzazione personale³.



Cfr. Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) e del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01).

La competenza è fatta di diversi saperi che si intrecciano tra loro e che bisogna saper tenere insieme: il sapere, il saper fare, il saper essere, il saper stare con gli altri e il sapere mettere a sistema, cioè tenere insieme, tutti questi “saperi”.

Non si tratta quindi di un semplice “fare”, di affinare sempre di più abilità o conoscenze, ma di curare dimensioni emotive e relazionali, personali e sociali, riconoscendo la loro complessità e interconnessione.

Essere competenti presuppone saper leggere e osservare una realtà, selezionare e mettere in atto strategie efficaci per modificarla: sentirsi parte di un contesto in cui poter operare per stare bene.

La competenza quindi da una parte consente l’acquisizione di tecniche “spendibili” in termini di abilità nel proprio cammino di crescita, dall’altra rappresenta una forma di linguaggio, un canale espressivo e comunicativo attraverso il quale i lupetti e le coccinelle possono raccontare la loro esperienza di “presa di possesso della realtà”, il gusto di saper fare e di essere autonomi.

I bambini acquisiscono la competenza intesa in questo senso, partecipando da protagonisti alla globalità della vita di branco e cerchio, giocando la propria pista e sentiero.

8.3 IL RUOLO DEL CAPO

[Reg]
artt. 35, 40
L/C art. 44

Nella relazione educativa i capi valorizzano la curiosità, le idee e le intuizioni dei bambini, aiutandoli a concretizzarle in un progetto del quale essere orgogliosi e felici e che può dare loro la consapevolezza di aver acquisito delle capacità, di aver imparato qualcosa di nuovo, di riconoscere delle competenze.

Creano e curano contesti, offrono occasioni ed esperienze belle perché i bambini possano scoprire tutte le proprie qualità, scegliere di sperimentarsi in abilità e competenze e quindi mettersi in gioco attraverso scelte di responsabilità e servizio al prossimo.

Occorre, in questo, porre attenzione a non riempire come adulti tutto lo spazio, in modo che rimanga a disposizione dei bambini per quella continua corsa avanti e indietro fatta di esplorazione, osservazione, scoperta e ritorno, per consolidare quanto sperimentato e aggiustare lo sguardo per scorgere oltre; tutto ciò è presupposto, fondamento ed essenza del processo di crescita.



8.4 STRUMENTI

VACANZE DI BRANCO E CERCHIO

[Reg.]

L/C art. 25

Le vacanze di branco e cerchio, vissute nel periodo estivo, sono il momento culmine e di sintesi del cammino di un anno della comunità e dei singoli bambini. Sono occasione privilegiata di scouting, perché è possibile affinare, mettere a frutto e a disposizione degli altri le proprie competenze e scoprire nuovi territori da esplorare; stimolano la curiosità e lo spirito di osservazione perché ricche di attività significative; sono il momento in cui le relazioni, vissute in pieno clima di *famiglia felice*, diventano più profonde e si consolidano; permettono la creazione di una piccola comunità cristiana che vive nell'ascolto della parola, nella fraternità, nella preghiera e nella celebrazione; offrono l'opportunità irrinunciabile di immergersi nella natura, addentrarsi nei suoi misteri, in un'esperienza di esplorazione che coinvolge ciascun bambino in tutto se stesso.

Le vacanze di branco e cerchio sono un'esperienza comune, alla cui riuscita i bambini contribuiscono attivamente anche attraverso l'assunzione di incarichi e la gestione di spazi di autonomia.

STRUTTURA E PROGRAMMAZIONE

Le vacanze di branco e cerchio hanno una durata tra i sei e i dieci giorni e si svolgono in accantonamento, in luoghi adeguati all'età dei bambini, scelti e ben conosciuti dai capi.

Sono frutto di uno stile e di un'attenta programmazione, parte integrante della pista di branco e sentiero del cerchio, che rispettano esigenze e ritmi di vita dei bambini (negli orari di sveglia e

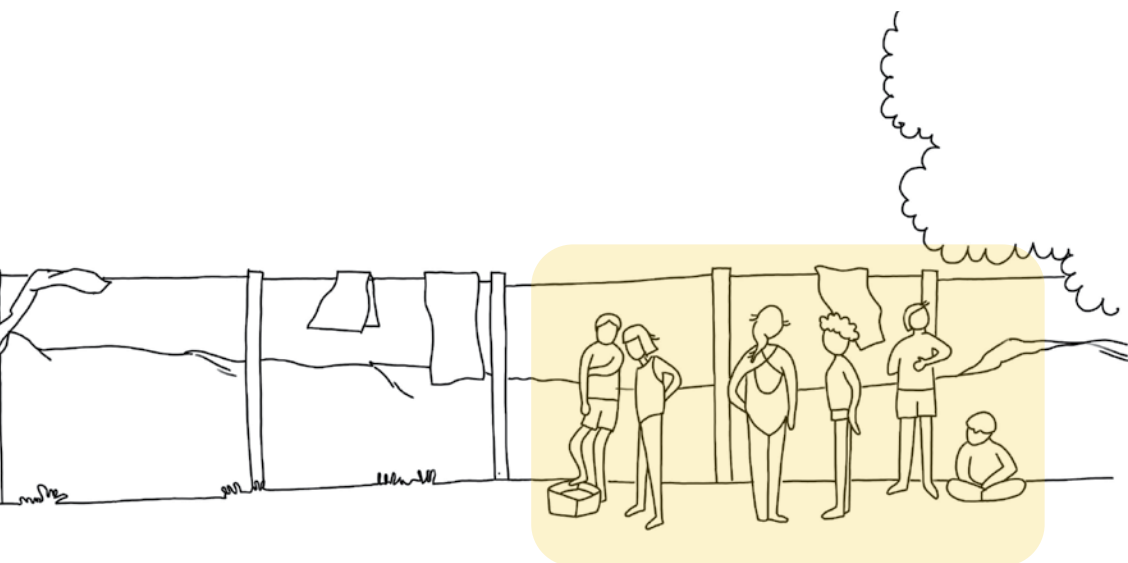
nel tempo di sonno, nell'alimentazione, nella cura della persona) e combinano, in modo attento ed equilibrato, momenti strutturati con altrettanti di "gioco libero".

Devono essere divertenti e avere una proposta varia fatta di giochi, attività di espressione, manuali, di movimento, di osservazione, di contatto con la natura.

Possono avere un'ambientazione specifica che non deve però sostituire l'ambiente fantastico: i vecchi lupi e le coccinelle anziane rimarranno tali (mantenendo i nomi giungla/bosco), così come i simboli e le cerimonie tipiche della giungla e del bosco.

Bisogna dare il giusto peso al momento di verifica finale, che deve essere un'occasione di crescita per tutta la comunità di branco e cerchio, offrendo spazio per l'elaborazione di quanto vissuto dal singolo e da tutti.

Nelle vacanze di branco e cerchio il capo si pone come punto di riferimento nei confronti dei bambini che vivono un'esperienza entusiasmante, ma pur sempre di distacco dalla famiglia.



ATTIVITÀ A TEMA

Reg

L/C art. 31

Le attività a tema sono un'occasione di azione concreta del branco e cerchio attraverso un lavoro collettivo, articolato in ruoli precisi per ciascuno dei membri della comunità che tiene conto dei desideri, delle capacità e possibilità dei singoli, consentendo la concretizzazione delle loro idee e l'opportunità di imparare tecniche nuove; stimolano la continuità all'impegno e l'abitudine alla collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo concreto, scelto dalla comunità e condiviso da ogni lupetto e coccinella, rivolto anche alla realtà esterna con la quale i lupetti e le coccinelle entrano frequentemente in contatto.

L'attività a tema è scelta da tutto il branco e cerchio, non è la realizzazione dell'idea dei capi, ma muove e prende spunto da una lettura condivisa da parte della comunità; richiede un'azione non indipendente, ma coordinata negli sforzi e nella realizzazione.

Ogni lupetto e coccinella deve essere posto nella condizione di avere un proprio ruolo e una propria responsabilità

Ogni lupetto e coccinella deve essere posto nella condizione di avere un proprio ruolo e una propria responsabilità perché si senta utile nel contesto della comunità, realizzando il proprio impegno personale, che non può essere costretto in schemi fissi, ma deve rispondere alle sue reali esigenze.

Per questo i ruoli, scelti in base a interessi e attitudini dai singoli lupetti e coccinelle, i tempi e i modi dell'attività a tema sono concordati insieme: ognuno si inserisce nella funzione che ritiene più idonea per soddisfare le proprie esigenze e realizzare il proprio impegno.

Le caratteristiche della struttura dell'attività a tema richiedono, da una parte, necessariamente un livello di condivisione e maturità della comunità e dei singoli che può aversi solo verso la fine dell'anno, dall'altra che dalla ideazione alla verifica sia investito un tempo sufficientemente lungo, che consenta comunque di mantenere vivo l'interesse.

L'attività a tema comprende un momento di verifica finale per sviluppare il senso critico nel valutare il risultato raggiunto e attraverso l'impegno individuale e della comunità di branco o cerchio per prendere atto di quanto di buono è stato fatto da tutti, in un processo in cui l'esperienza vissuta diventa significativa perché rielaborata con consapevolezza.

La verifica avrà quindi significato se riferita non tanto alla valutazione dell'impegno del singolo, ma all'obiettivo deciso inizialmente, conosciuto e approvato da tutti, concretamente raggiungibile così da portare a un risultato tangibile sul quale poter discutere.

Il ruolo del capo è quello di garante del processo: dovrà avere cura di cogliere e rilanciare gli interessi e la curiosità del bambino con particolare riguardo alla vita reale, partecipando alle attività a tema con spirito di collaborazione, mettendosi al servizio dei bambini; assicurare che ciascuno abbia un ruolo adeguato alle proprie reali possibilità; creare le effettive basi di un lavoro collettivo; restituire continuamente ai bambini la visione globale della situazione, mantenendo alta l'attenzione sull'obiettivo finale; partecipare alla verifica insieme ai lupetti e alle coccinelle, evidenziando gli aspetti positivi in una prospettiva di crescita del singolo e della comunità di branco e cerchio.

ATTIVITÀ MANUALI



L/C art. 30

All'interno delle attività di branco e cerchio è importante proporre ai bambini delle esperienze concrete che permettano loro di rea-

lizzare qualcosa con le proprie mani: possono essere contenute in qualunque momento o attività di branco e cerchio e svolte sia individualmente che in gruppo.

Permettono lo sviluppo della concentrazione e della creatività, intesa come capacità di trovare soluzioni originali. Educano così a un atteggiamento di elaborazione della complessità e di ricerca di soluzioni dei problemi: progetto qualcosa di nuovo e di originale con il materiale, le risorse e gli strumenti a disposizione, utilizzandoli in modo funzionale e corretto.

Educano al gusto delle cose belle e fatte bene, finite e rifinite.

Devono essere proposte nel corso dell'intero anno con assiduità, varietà e gradualità, permettendo così una progressione nelle competenze e nelle abilità da acquisire, offrendo tecniche e materiali (semplici, riciclati, ricercati) diversi e gradualmente più complessi.

Nel contesto comunitario possono essere strumento per assaporare il gusto di fare qualcosa con gli altri e riconoscere le altrui abilità in un reciproco scambio di competenze.

CACCIA GIUNGLA E VOLO BOSCO

[Reg.]

L/C art. 27

La *caccia giungla* e il *volo bosco*, da non confondersi con la caccia e il volo, sono occasioni privilegiate per vivere intensamente attività immersi nell'ambiente fantastico, giocando un racconto intero o parte di esso anche attraverso l'utilizzo di canti e danze e delle parole maestre.

Devono svolgersi in un tempo lungo e necessariamente all'aperto, preferibilmente nella natura, per consentire ai bambini di cogliere più profondamente lo spirito del racconto e della sua atmosfera.

Per l'intensità dell'esperienza è opportuno concludere la *caccia giungla* e il *volo bosco* con un momento di verifica, anche attraverso l'utilizzo del consiglio della rupe e della grande quercia.

-GIOCHIAMO! **PARTE 3 - GIOCHIAMO!** PARTE 3 - GIOCHIAMO! PARTE 3 - GIOCHIAMO! PARTE 3 - GIOCHIAMO!



GIOCHIAMO!

PARTE 3

Giochiamo!

GIOCHIAMO!

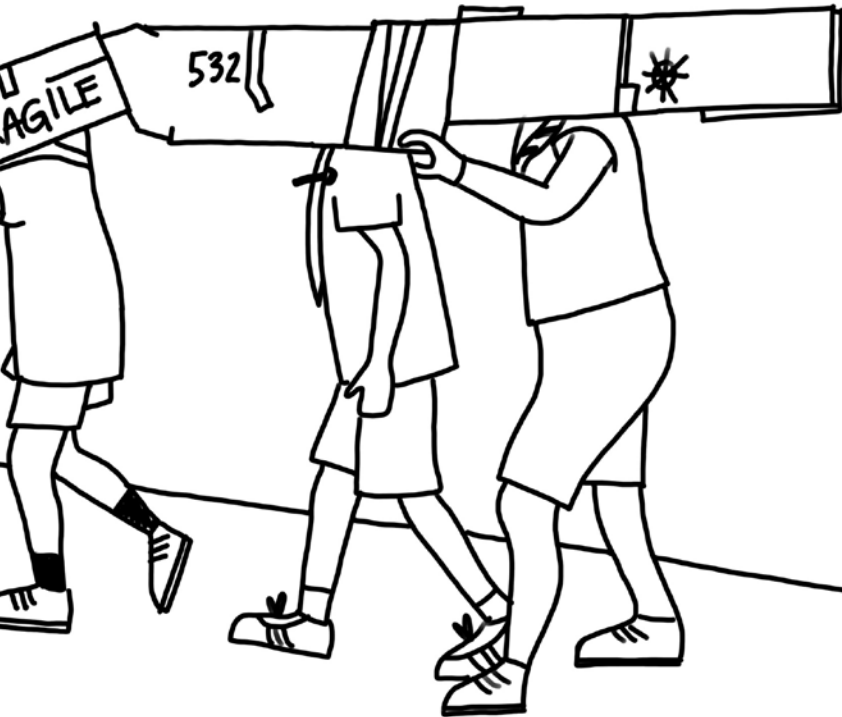
PARTE 3 -

GIOCHIAMO!

PARTE 3 -

GIOCHIAMO!

PARTE 3 - GIOCHIAMO!



Capitolo 9

La pista del lupetto, il sentiero della coccinella

9.1 Il gioco delle prede e dei voli

9.2 Le specialità

9.3 La Buona Azione

9.4 Il consiglio della rupe e della grande quercia

9.5 Le piccole orme

9.6 Il consiglio degli anziani

*Vedo quello che fanno gli altri,
mi piace, provo a farlo anche io!
e poi di nuovo...*

Si definisce, in AGESCI, **progressione personale (P.P.)** il **processo**  **pedagogico** che, attivato con intento educativo, consente di art. 28 curare lo sviluppo graduale e globale della persona, mediante l'impegno a identificare e realizzare le proprie potenzialità.

I SOGGETTI DELLA PROGRESSIONE PERSONALE

IL BAMBINO. Il bambino cresce appropriandosi con sempre maggior autonomia delle competenze e degli strumenti utili a immaginare progetti, per se stesso e per la comunità, rileggendo le esperienze di vita e scegliendo di orientarla secondo lo stile e la prospettiva della Legge, della Promessa e del Motto, insieme alla comunità di appartenenza, nello spirito di gioco, di avventura e di servizio.

[Reg.]
art. 29

LA COMUNITÀ. Il percorso del singolo assume significato solo se inserito all'interno di una comunità, perché le esperienze vissute insieme agli altri L/C nel clima di *famiglia felice* rendono concreto per i bambini il contenuto della Promessa.

È il confronto con i pari nello stile della *famiglia felice* che, come uno specchio, restituisce l'immagine di quei valori ai quali i bambini hanno scelto di aderire pronunciando, con la Promessa, il proprio: «Eccomi, farò del mio meglio».

Ciò consentirà a ciascun bambino di riconoscere quei valori come buoni per la propria vita, di comprenderli ogni volta con maggior profondità e di rinnovare l'adesione alla Promessa, in modo sempre più consapevole.

IL CAPO. Il capo accompagna il bambino nel suo percorso, testimoniando l'adesione ai medesimi valori, lasciandogli spazio e protagonismo nell'individuare obiettivi, sostenendolo nel percorso per raggiungerli, offrendogli un contesto all'interno del quale viene espressa anche la propria visione di ciò che è bello e buono per la sua vita, fornendogli strumenti e occasioni utili per osservare, tenere traccia e documentare le sue esperienze, perché egli possa anche contemplare il proprio cambiamento.

Il ruolo del capo richiede quindi una continua attività di ascolto profondo, unita al confronto in staff, per comprendere quali possano essere gli orizzonti educativi di ogni singolo bambino, quali i talenti e le potenzialità: quel 5% di buono che in ognuno è presen-

te, da sviluppare per sé e per la comunità di branco e cerchio. In questo modo lo sguardo e la volontà del bambino e del capo si incontrano non sovrapponendosi, ma mescolandosi per creare una cosa nuova.

LA PISTA DEL LUPETTO, IL SENTIERO DELLA COCCINELLA [Reg.]

L/C art. 34

In Branca L/C, la progressione personale si concretizza nella **pista e sentiero personali del lupetto e della coccinella**: proiezione simbolica del cammino che i lupetti e le coccinelle percorrono e delle esperienze che vivono giocando in branco e in cerchio.

In una duplice prospettiva, quelli che per noi adulti sono strumenti del metodo, per i bambini sono e devono rimanere esclusivamente giochi, non mezzi per compiere un percorso.

Sarà responsabilità del capo assicurare ai bambini la piena disponibilità di ogni gioco/strumento della metodologia di Branca, perché tale varietà garantisce la globalità dell'esperienza e la promozione della persona nella sua armoniosa interezza.

Dovranno essere offerti dal capo con intenzionalità educativa facendo sì che il bambino possa sempre viverli come occasioni di gioco, nel rispetto delle regole condivise con la comunità.

I lupetti e le coccinelle percorrono la pista e il sentiero, giocando in particolare:

[Reg.]
L/C art. 36

- il gioco delle prede e dei voli;
- le specialità;
- la Buona Azione;
- il consiglio della rupe e della grande quercia;
- le piccole orme;
- il consiglio degli anziani.

9.1 IL GIOCO DELLE PREDE E DEI VOLI

[Reg]
L/C art. 37

Il gioco delle prede e dei voli consente ai lupetti e alle coccinelle di desiderare, immaginare e riconoscere la propria crescita all'interno di una comunità, attraverso il riferimento alla Legge, alla Promessa e al Motto e al richiamo ai racconti dell'ambiente fantastico e alla parabola di crescita di Mowgli e Cocci.

I lupetti cacciano con i maestri di Mowgli (Baloo, Bagheera e Akela) per conquistare le prede che permetteranno di arrivare a diventare lupo della legge, lupo della rupe, quindi lupo anziano; le coccinelle volano lungo sentieri del Prato e del Bosco sino a quello della Montagna.

Le tre fasi del gioco, in quanto strumento della progressione personale, costituiscono la traduzione simbolica del momento di crescita che i bambini comunque attraversano tra gli 8 e i 12 anni.

Il gioco impegna quindi il bambino nei primi tre anni della sua permanenza in branco e in cerchio.

Nelle unità quadriennali i bambini dell'ultimo anno continuano a vivere il momento della responsabilità attraverso altri giochi della pista e del sentiero personali: potranno giocare il proprio impegno personale all'interno del consiglio degli anziani, che prevede l'assunzione di incarichi e responsabilità personali "con" gli altri, tra pari età (cambiano così la qualità e la struttura dell'impegno, che diventa "incarico"; cambia la sua prospettiva, da individuale a comunitaria).

Qualora un L/C entri in branco/cerchio in età superiore agli 8 anni vivrà il momento della scoperta conoscendo le regole e lo stile del-

la comunità in branco/cerchio e pronuncerà la Promessa. Nella stagione di caccia/volo vivrà un primo breve momento di scoperta per poi proseguire lungo il momento corrispondente al proprio grado di maturazione, conquistando quindi solo il distintivo relativo alla fase di gioco (ad esempio: lupo della rupe, coccinella della montagna) riferito a quest'ultimo momento. [Reg.]
L/C art. 38

LE TRE FASI DEL GIOCO: BALOO, BAGHEERA E AKELA; PRATO, BOSCO E MONTAGNA

[Reg.]
L/C art. 35

- Sul sentiero del Prato/in caccia con Baloo: gli L/C, guidati dall'esempio degli altri, sostenuti *da ciò che vedono in tana e in sede* (la *visualizzazione*) **intuiscono** quali sono le regole e lo spirito del nuovo gioco. La definizione delle prede e dei voli e il processo che **sperimentano** per la prima volta (darsi piccoli obiettivi e immaginare semplici progetti da realizzare nel tempo) diventano essi stessi strumenti di **scoperta** di sé (di desideri e potenzialità), della vita di branco e cerchio e degli altri L/C, del Motto e della Legge, che poco tempo prima hanno promesso di rispettare.
- Sul sentiero del Bosco/in caccia con Bagheera: più **consapevoli** delle regole del gioco e anche delle proprie capacità, gli L/C si sentono sicuri e fiduciosi nel poter affrontare prede e voli anche più impegnativi, che possono diventare occasione per mettersi alla prova rispetto a nuove aspirazioni o per **affinare** abilità acquisite. Hanno sperimentato una comunità pronta a **riconoscere** e apprezzare le risorse di tutti, ma anche a **sostenerne** le difficoltà.
- Sul sentiero della Montagna/in caccia con Akela: **abituati** a confrontarsi con lo spirito del Motto e della Legge e forti del clima di fiducia sperimentato, gli L/C riescono con maggior facilità e consapevolezza non solo a individuare prede e voli,

ma a far sì che siano occasione di ricerca personale e banco di prova per capacità e desideri. Anche grazie alle esperienze vissute negli anni precedenti nella comunità di branco e cerchio riconoscono di poter essere un **esempio** per i più piccoli e sanno che mettere le capacità di ciascuno al **servizio** di tutti può essere motivo di **gioia**.

Nelle tre fasi del gioco il riferimento all'ambiente fantastico, ai Maestri di Mowgli e allo Spirito dei sentieri è evocativo del momento che ogni bambino sta vivendo all'interno della comunità, e verosimilmente anche dell'approccio con cui ciascun L/C affronterà il gioco. La preoccupazione del capo non sarà quindi quella di far fare qualcosa ai bambini per "farli crescere", ma di consentirgli di giocare prede e voli per riconoscere i momenti e segnare ritualmente i passaggi di una crescita naturale di sé all'interno della comunità, che avviene indipendentemente dal gioco e dagli impegni presi e portati a termine.

La funzione pedagogica del gioco rimane infatti quella di consentire ai bambini di riconoscere, cioè vedere e riflettere, quanto gli sta accadendo e orientare il proprio percorso di crescita secondo la Legge, la Promessa e il Motto.

GLI ATTEGGIAMENTI: IL BAMBINO, LA COMUNITÀ E IL CAPO

La prospettiva del **bambino** è quella dell'esploratore del mondo, di colui che è alla ricerca delle cose più piccole perché nascoste agli occhi altrui: piccoli segreti da scoprire e svelare agli altri.

La **comunità** è il contesto nel quale le prede e i voli vengono giocati, l'occasione per la raccolta delle sfide, luogo della narrazione.

Il **capo** entra nel gioco come sponda e margine, offrendo tutte le occasioni perché lo spazio vasto diventi luogo di gioco, orientan-

do e sostenendo le azioni del bambino, richiamando la fedeltà alla Legge, alla Promessa e al Motto, aiutandolo a documentare e tenere traccia di quanto accade.

CARATTERISTICHE DELLE PREDE E DEI VOLI

Le prede e i voli sono impegni chiari, concreti, raggiungibili, verificabili che il bambino individua nel corso della vita di branco e cerchio.

È fondamentale quindi che:

- la preda/il volo scelti siano verificabili, soprattutto per i bambini, perché possano essere essi stessi protagonisti consapevoli dell'intero processo;
- sin dal momento della definizione, il bambino possa sapere quando una preda o un volo saranno completati.

Nella definizione delle prede o dei voli il bambino e il capo concludono un patto che entrambi devono rispettare

Insieme al capo, il bambino decide il numero delle prede/dei voli, variabile in base alle capacità e agli interessi, ai suoi tempi personali e a quelli della stagione di caccia o di volo.

Nella definizione delle prede o dei voli il bambino e il capo concludono un patto che entrambi devono rispettare; per questo non è corretto proporre un ulteriore impegno con lo stesso maestro (Baloo, Bagheera o Akela) o sullo stesso sentiero (Prato, Bosco o Montagna), che non sia stato concordato e accettato dal bambino.

I TEMPI DEL GIOCO: LA STAGIONE DI CACCIA E DI VOLO

Come ogni gioco, anche quello delle prede e dei voli ha un inizio e una fine; un tempo limitato, definito e chiaro per i bambini: inizia subito dopo la pronuncia delle Promesse da parte di tutti i nuovi cuccioli e cocci e si conclude quando tutti i bambini hanno cac-

ciato le proprie prede o compiuto i propri voli; in ogni caso termina prima delle vacanze di branco e cerchio.

Il tempo del gioco è nelle mani dei bambini: i capi devono fare in modo che ciascun bambino possa giocare secondo tempi propri

Gli L/C sanno che la stagione di caccia e di volo è il periodo dell'an-

no dedicato alle prede e ai voli. Può essere utile:

- porre l'accento sull'inizio e la fine della stagione con una cerimonia festosa, un momento di gioia significativo per l'intera comunità;
- individuare una modalità di visualizzazione del "tempo che scorre" per consentire ai bambini di avere la percezione di come sono collocati rispetto al tempo del gioco.

Il "tempo individuale" di caccia e di volo termina nel momento in cui un L/C ha cacciato le proprie prede o compiuto i propri voli.

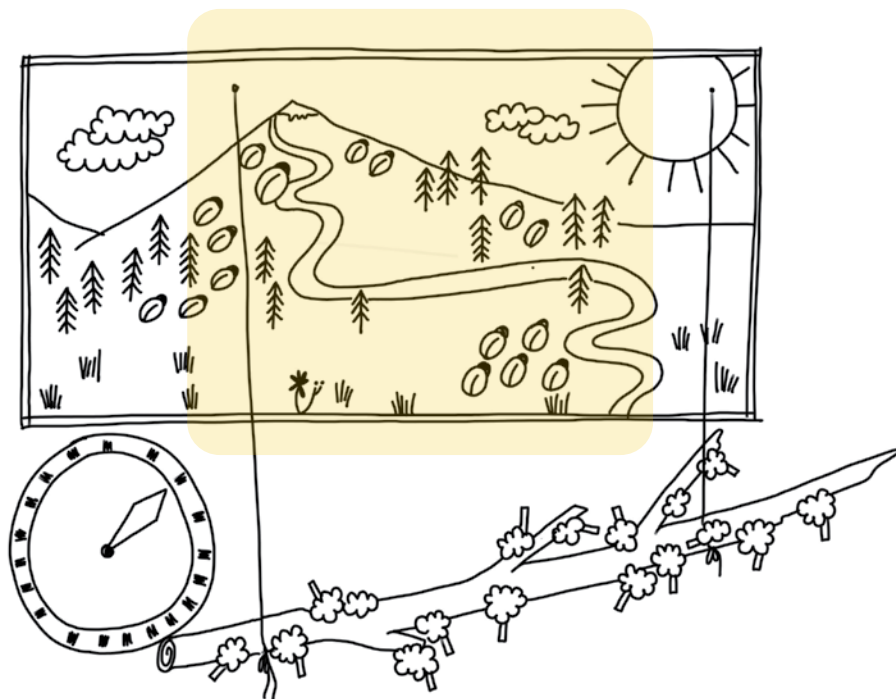
Il tempo del gioco è nelle mani dei bambini: i capi devono fare in modo che ciascun bambino possa giocare secondo tempi propri, garantendo la collaborazione silenziosa e vigile della comunità, custode della stagione di caccia e di volo attraverso, ad esempio, una visualizzazione del gioco delle prede e dei voli di tutti i bambini (un disegno della rupe o della grande quercia, il percorso nella Giungla o verso la Montagna, un plastico, ecc.).

Il gioco assume così una dimensione individuale e comunitaria:

- per il singolo L/C il gioco si conclude nel momento in cui sono state

cacciate le prede o sono stati completati i voli definiti all'inizio con il capo;

- per la comunità di branco o cerchio il gioco si conclude quando tutti i lupetti e le coccinelle hanno completato la propria caccia o il proprio volo.



I MOMENTI DEL GIOCO

AVVISTAMENTO. La preda e il volo sono individuati dal bambino, in modo consapevole in relazione all'età, insieme al capo, cogliendo le occasioni offerte dalla vita di branco o cerchio, guardando giocare gli altri L/C, vivendo esperienze o attività da cui possono nascere desideri o emergere abilità, nel confronto con le regole della comunità di branco e cerchio, nei suoi ordinari momenti di vita,

osservando oggetti che nella propria tana o sede raccontano della storia della comunità.

Ciascun bambino coglie occasionalmente degli spunti e inizia a pensare a quale potrebbe essere la propria preda o volo, poi condivide questa prima idea con un capo da lui liberamente scelto: in questo dialogo la preda e il volo vengono individuati in modo più preciso.

Sarà cura dei capi condividere in staff gli orizzonti educativi di ciascun bambino, per poi lasciare loro la libertà di scegliere il vecchio lupo o la coccinella anziana con cui concordare le proprie prede o i propri voli.

DEFINIZIONE. È il momento in cui il bambino chiarisce la preda o il volo individuati con il capo per definire i termini dell’impegno che responsabilmente si assume.

In questo momento il capo **sostiene il processo**, verificando insieme al bambino il modo in cui le decisioni prese rispecchiano l’impegno espresso con la Promessa e lo spirito della Legge e del Motto, sia a livello personale che comunitario. Garantirà, cioè, che l’idea di ogni singolo L/C possa trovare spazio di attuazione nel contesto della comunità.

Ognuno potrà così sperimentare che la comunità di branco e cerchio è luogo accogliente di espressione e di crescita e che il contributo di ciascuno è occasione di arricchimento per tutti.

Il bambino trova nel capo un aiuto nella pianificazione della preda e del volo perché insieme:

- definiscono ed esprimono, anche verbalmente, in modo chiaro quanto ipotizzato nella fase di avvistamento;
- individuano le fasi di attuazione (se ce ne sono), il tempo necessario per portare a termine quanto deciso e il materiale che può servire;
- capiscono se possa esserci qualcuno di aiuto nella realizzazione del volo o della preda (un altro L/C, un capo, un amico esperto...);
- trovano infine il modo per ricordare in autonomia quanto detto (lo scrivo sul quaderno, ho un bigliettino attaccato al fazzolettone...).

AZIONE. Il bambino trova, nel percorso per la conquista della preda o del volo a partire dalla sua progettazione, un aiuto e un sostegno nel capo.

Insieme tengono traccia di come procede la realizzazione della preda e del volo, senza aspettare il momento finale della verifica. In questo modo, se c'è stato un errore di valutazione, si può aggiustare il tiro e fare in modo che il bambino porti a termine quanto deciso.

Documentare significa restituire una narrazione dei fatti di cui il bambino è stato protagonista

VERIFICA. Completati la caccia o il volo, il bambino verifica individualmente con i capi quanto realizzato.

Questo è il momento in cui il percorso fatto viene oggettivamente analizzato dal bambino insieme al capo: il bambino deve poter trovare nel capo un aiuto e un sostegno per ripercorrere quanto fatto. Lo sguardo del capo è quello di colui che non valuta ma documenta. La preda e il volo e le modalità con cui riuscire a realizzarli possono infatti essere vissuti come esperienza di ricerca e di esplorazione di aspirazioni, capacità e competenze, aree sempre nuove di crescita e di impegno.

Documentare significa, perciò, restituire una narrazione dei fatti di cui il bambino è stato protagonista dopo aver:

- individuato uno strumento di ricerca (le esperienze tradotte nella preda e nel volo);
- aver tenuto traccia di quanto è accaduto (attraverso il quaderno di caccia e di volo o il fare insieme con un'altra persona, un capo o un altro L/C, quello che è stato deciso);
- aver trovato uno spazio di narrazione (non necessariamente attraverso le parole) nel rapporto individuale.

Il passaggio di cambiamento, in questo modo, non è "riconosciuto" (cioè legittimato) dal capo che avrà valutato l'opera degli L/C, ma starà nell'aver apprezzato insieme che quello che è stato fatto aveva valore, che sono state individuate e sottolineate le cose importanti dalle quali è possibile ripartire per andare avanti.

I bambini, ripetendo negli anni il gioco delle prede e dei voli, aumentano progressivamente la loro capacità (dovuta anche al naturale sviluppo cognitivo ed emotivo) di governare il processo autoeducativo in termini di lettura di contesti, progettazione, pianificazione e verifica, di capacità propositiva e di protagonismo.

Occorre prestare attenzione ai modi e allo stile della verifica, facendo in modo che essa sia vissuta e giocata durante la vita di branco o cerchio, che sia rispettosa del “patto” concluso con il bambino nel momento della definizione delle prede e dei voli e ispirata al confronto con il contenuto del Motto («Del mio meglio», «Eccomi»).

LA CONSEGNA DEI DISTINTIVI. La consegna dei distintivi avviene immediatamente dopo che il bambino o la bambina ha concluso e verificato con il capo le prede o i voli. Si svolge durante l’attività di branco e cerchio, in un momento breve e semplice ma solenne, tale da valorizzare il protagonismo del bambino.

[Reg.]

Allegato 1 L/C

FOCUS: IL RUOLO DEL CAPO

Il ruolo del capo è quello di colui che accoglie l’impegno concreto proposto dal bambino, valorizzandolo, non tanto per fargli raggiungere obiettivi educativi, quanto per consentirgli un allenamento, un esercizio di scouting, fatto di curiosità, adesione, esplorazione, impegno, cura e infine di un momento nel quale egli possa ripercorrere l’esperienza, per contemplarla e consolidarla e così renderla base di partenza per il passo successivo.

L’intenzionalità educativa si concretizzerà nel richiamare lo spirito del Motto («Eccomi» e «Del mio meglio»), in modo da aiutare i bambini a dare il meglio di sé, senza accontentarsi.

Non si tratta quindi di trovare compromessi – più o meno espliciti – tra la loro volontà e presunti obiettivi educativi che in staff vengono elaborati su ciascuno.

Oggetto di dialogo e condivisione in staff sarà piuttosto l’oriz-

zonte di crescita del singolo e della comunità espresso dal Progetto educativo di Gruppo e, più puntualmente, dalla pista di branco/sentiero di cerchio, attuati mediante le attività contenute nel programma dell'anno.

Tutto ciò al fine di garantire che la volontà, le attitudini e i desideri di ogni singolo bambino trovino spazio e concretezza nelle attività e nelle esperienze vissute dall'intera comunità, in modo che la pista e il sentiero personali e quelli di branco e cerchio si alimentino a vicenda, in un rapporto continuo di interdipendenza e complementarità.

La diversa prospettiva con la quale bambino (gioco) e capo (strumento) affrontano prede e voli fa sì che il momento di difficoltà sia occasione per riconoscere i passi compiuti

RINUNCIARE ALLA PERFEZIONE

[Reg.]

art. 35

Occorre prestare grande attenzione ad accompagnare i bambini durante l'intero gioco, sin dall'avvistamento.

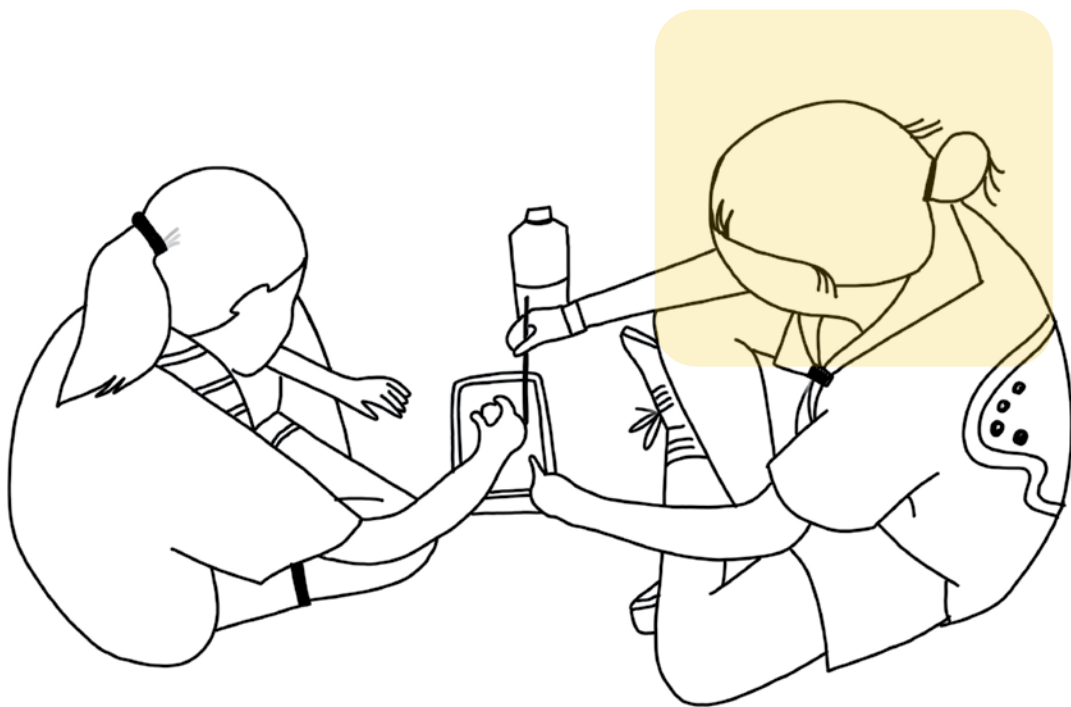
Questo consente di sostenerli in caso di eventuali difficoltà, che possono dipendere da svariati motivi quali, ad esempio, da un "errore di valutazione" nell'individuazione della preda/del volo, da circostanze contingenti della vita del bambino o altro.

La diversa prospettiva con la quale bambino (gioco) e capo (strumento) affrontano prede e voli fa sì, infatti, che il momento di difficoltà sia occasione per riconoscere i passi compiuti, facendo il punto della pista/del sentiero, trovando modalità per proseguire il proprio cammino.

L'atteggiamento del capo in questi casi dovrà essere non tanto quello di proteggere il bambino dalla "frustrazione dell'insuccesso", quanto quello di aiutarlo a completare la preda o il volo, se necessario anche "facendo insieme", cogliendo l'eventuale mancato successo affinché diventi per lui un modo per verificarsi e per trovare soluzioni in un momento di difficoltà.

In questo modo gli si offrirà una modalità di gestione di un passaggio difficile, un'opportunità di crescita per il futuro, di riconoscersi comunque cresciuti avendo esplorato territori nuovi, anche senza successo.

Per questo il lupetto e la coccinella conquisteranno comunque la propria preda e il proprio volo, potendo ottenere il corrispondente distintivo, progredendo ugualmente sulla propria pista e sul proprio sentiero.



9.2 LE SPECIALITÀ

[Reg]
L/C art. 40
Allegato 3

Le specialità sono un gioco che consente ai bambini di sperimentare le proprie abilità all'interno della comunità.

Si giocano le specialità per scoprire e sviluppare attitudini e capacità utili a se stessi e che possono essere messe al servizio degli altri, per approfondire curiosità e interessi, accrescere le proprie potenzialità, imparando a progettarsi.

Nella comunità l'esempio degli altri lupetti e delle altre coccinelle stimola ciascun bambino al conseguimento delle specialità, aiuta a comprenderne lo scopo e il modo in cui giocarle. Attraverso la relazione con gli altri ogni bambino scopre sempre nuovi interessi e abilità che può decidere di approfondire.

IL RUOLO DEL CAPO

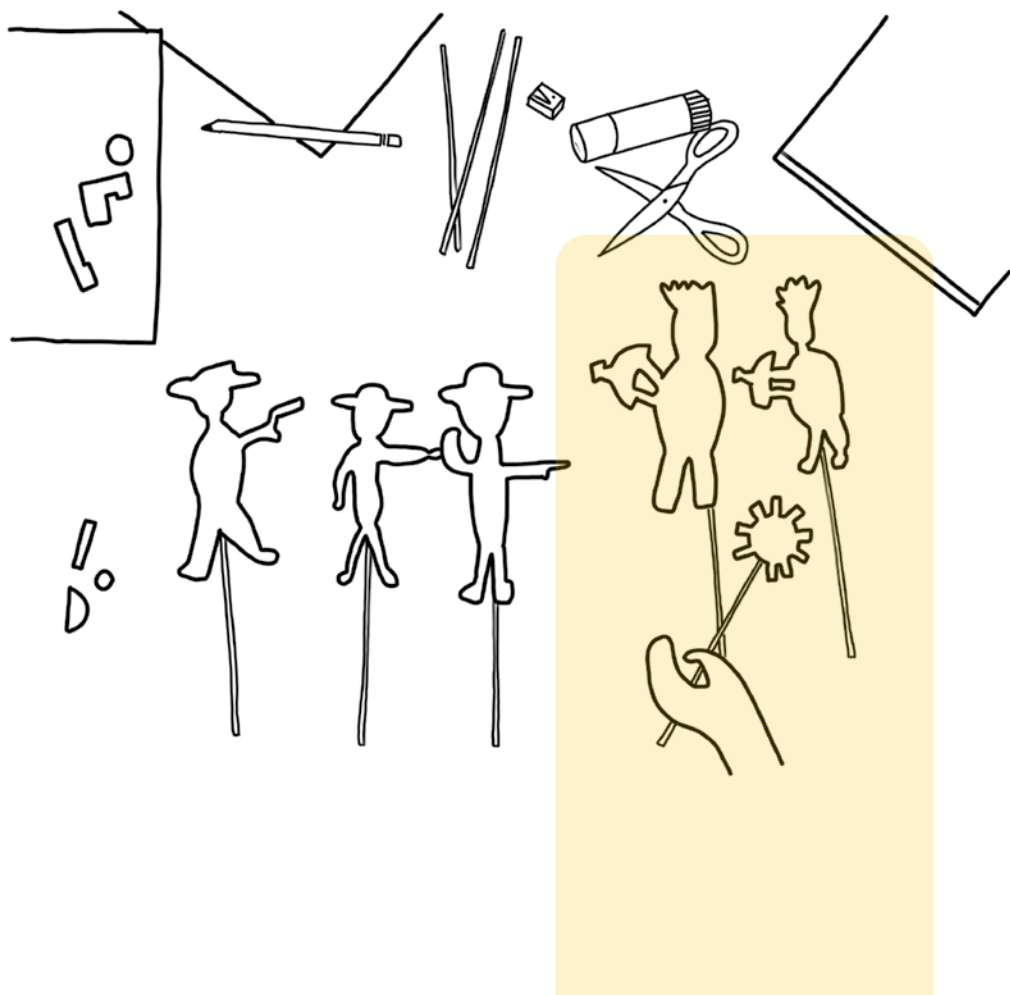
[Reg]
art. 35, 40
L/C art. 44

Il capo aiuta il bambino:

- offrendo occasioni che stimolino il conseguimento di specialità;
- spronandolo a prendersi degli impegni, quando questo non succede spontaneamente, partendo dai suoi interessi e desideri;
- aiutandolo nella pianificazione di modalità e tempi, ad esempio scrivendo le prove in ordine di complessità crescente, provando insieme a partire da abilità quasi acquisite, per arrivare a obiettivi più elevati, facendo una stima del tempo che servirà a portare a termine gli impegni.

IL LANCIO E LA VISUALIZZAZIONE

Il gioco delle specialità va presentato ogni anno attraverso un lancio (un gioco, un racconto...) in modo che i bambini abbiano chiaro cosa sono e a cosa servono.



Per lo stesso motivo è opportuno trovare un modo per visualizzarle tutte, così che i bambini sappiano quante e quali sono e possano scegliere quelle che li interessano.

La vita dell'unità, l'esempio degli altri L/C e le esperienze vissute insieme offriranno loro l'occasione di immaginare le specialità che preferiscono.

Infine, poiché la comunità cresce e si arricchisce grazie alle competenze di ciascuno, anche le specialità conquistate da tutti potrebbero essere visualizzate secondo una modalità condivisa.

GLI IMPEGNI E LA VERIFICA

[reg]

art. 33
L/C art. 41

Per conseguire una specialità i bambini assumono degli impegni concreti e verificabili, adeguati al momento di crescita di ciascuno.

Ogni specialità può essere conquistata da lupetti e coccinelle che vivono momenti diversi della propria pista e del proprio sentiero: gli impegni saranno diversi, commisurati all'età, al momento che sta vivendo il lupetto o la coccinella, alle capacità individuali e alle competenze già possedute o acquisite.

I bambini verificano gli impegni con un capo; possono inoltre scegliere se presentarli alla comunità, attraverso azioni concrete, pronti ad accogliere il riconoscimento e i suggerimenti degli altri bambini, il tutto in un clima di *famiglia felice* che dovrà essere sempre garantito dal capo.

Una volta diventati *competenti*, il lupetto e la coccinella continuano a maturare in modo continuativo le proprie abilità mettendole a disposizione della comunità, per esempio anche attraverso impegni speciali o occasioni che, insieme ai capi, potranno individuare in una dimensione di esplorazione e scoperta costanti.

Le specialità aprono così i lupetti e le coccinelle alla dimensione politica dell'impegno per il bene comune: divento *competente* per gli altri e nel tempo contribuisco, attraverso le mie capacità, a migliorare il contesto in cui vivo, divenendo protagonista del cambiamento.

IL MOMENTO E I TEMPI DELLE SPECIALITÀ

Non esiste un momento specifico dell'anno in cui giocare le specialità: devono essere a disposizione del bambino che ne decide modalità e tempi di utilizzo.

Per far questo è, però, necessario che il lupetto o la coccinella abbiano deciso pienamente di far parte del branco o del cerchio pronunciando la Promessa.

Il tempo dedicato al gioco delle specialità non dovrebbe però coincidere con quello individuale di caccia e di volo, per consentire ai bambini di focalizzarsi sui singoli giochi con il giusto impegno e per un tempo da loro gestibile.

Quei bambini che non stanno vivendo la loro prima stagione di caccia e di volo e che, in precedenza, avevano cominciato una specialità possono trovare uno spazio dedicato alla conclusione degli impegni anche durante la stagione, ma dopo aver terminato il tempo di caccia e di volo individuale.

È ipotizzabile quindi un lancio che avvenga alla conclusione oppure verso il termine della stagione, certamente dopo che buona parte dei bambini abbia già completato i propri voli/le proprie cacce: è questo il periodo dell'anno, che comprende le vacanze di branco e cerchio, in cui i singoli bambini raggiungono il massimo livello di consapevolezza di se stessi e della comunità, consentendogli di vivere al meglio lo spirito del gioco delle specialità.

Come tutti i giochi della pista e del sentiero, anche la specialità va vissuta in un tempo congruo, in modo che la tensione di quello che è pur sempre un gioco rimanga elevata nel bambino.

9.3 LA BUONA AZIONE

[Reg]
art. 26
L/C art. 33

Le Buone Azioni sono gesti gratuiti dei bambini, rivolti a tutti.

La pratica della Buona Azione

promuove una costanza di impegno che diventa stile di custodia dell'altro ed esperienza piena di servizio al prossimo.

Sorpresa, gioia e cortesia ne sono gli ingredienti irrinunciabili: la sorpresa di scoprire che qualcuno ha fatto una cosa bella

proprio per te, la gioia di vedere lo stupore altrui e la cortesia che viene generata e che fa comprendere di essere parte di una ricca rete di relazioni di cura.

Baden-Powell nel *Manuale dei Lupetti* chiamava questo modo di agire « tiro birbone » e lo intendeva come un gioco che diverte chi lo fa e stupisce chi lo riceve. Diventa, poi, buona abitudine e infine consapevolezza di poter essere felici rendendo felici gli altri.

Sarebbe bello riuscire veramente a compiere almeno una Buona Azione al giorno nei confronti di qualcuno, possibilmente senza essere scoperti!

**Sorpresa, gioia e cortesia
sono gli ingredienti irrinunciabili
della Buona Azione**

È importante che il gioco abbia visibilità, ma allo stesso tempo che sia rispettata la gratuità e l'intimità del gesto.

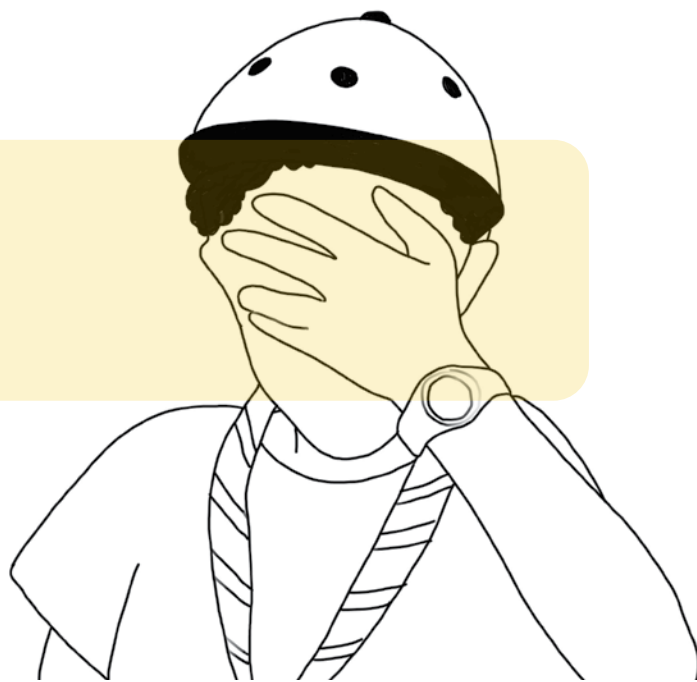
La visualizzazione in sede serve a far cogliere ai bambini la bellezza di poter costruire un mondo migliore grazie alle azioni congiunte di tutti, e così di consolidare la comunità, comprendendo che quello è un impegno che ciascun membro della comunità è pronto ad assumere.

Anche la visualizzazione individuale è importante: può risultare efficace che i bambini portino con loro (o su di loro) qualcosa che richiami il gioco e che evidenzi il cambiamento, una volta compiuta la Buona Azione (ad esempio, il nodo al fazzolettone da sciogliere).

Anche questo gioco va lanciato una volta durante l'anno in maniera significativa. Va poi ripreso e valorizzato ogni qualvolta se ne presenti la necessità. Il lancio va fatto quando si è già creato un bel clima di *famiglia felice*, che coinvolga tutti.

L'idea di fondo è che la Buona Azione divenga buona abitudine, perciò si tratta di un gioco continuo, che idealmente permea tutta la vita di branco e cerchio. Ogni bambino gioca da solo, ma in contemporanea con gli altri del branco o del cerchio.

È un gioco da sperimentare ovunque, anche al di fuori della vita di branco e cerchio, così che diventi una buona prassi da vivere ogni giorno e in ogni luogo, uno stile che possa essere vissuto in prima persona anche dal capo, chiamato egli stesso a partecipare al gioco, occasione per lui di concreta testimonianza.



9.4 IL CONSIGLIO DELLA RUPE E DELLA GRANDE QUERCIA

[Reg]
L/C art. 19

Il consiglio della rupe e il consiglio della grande quercia scandiscono i momenti significativi nella vita del branco e del cerchio perché costituiscono il momento privilegiato di democrazia che la comunità vive nello spirito di *famiglia felice* e alla luce della Legge e del Motto per:

- discutere, verificare e prendere coscienza del cammino comunitario;
- prendere le decisioni più importanti per la vita dell'intera comunità;
- esprimere idee e aspettative tese alla costruzione di uno stile e una prassi di vita indirizzati al bene comune.

Il consiglio della rupe e il consiglio della grande quercia sono il luogo non soltanto per verificare, ma soprattutto ove poter discutere, decidere insieme, progettare, esprimere idee e aspettative: un contesto democratico per uno spazio di potere comunitario.

Non sono il luogo di definizione o verifica di prede, voli o specialità, di consegna dei distintivi e di tutti quegli aspetti che riguardano i singoli L/C; il capo deve vigilare attentamente perché nessuno durante il consiglio arrivi a esprimere giudizi o valutazioni su un lupetto o una coccinella.

Se da un lato l'indirizzo e il programma del branco o del cerchio sono responsabilità dei capi dello staff, esistono però scelte che devono essere fatte insieme ai lupetti e alle coccinelle. È questo lo spazio delle decisioni del consiglio: scelte che consentono un reale spazio di potere dei bambini e che possono essere rispettate nel concreto.

Gli argomenti che si trattano al consiglio della rupe e della grande quercia sono quelli che il branco e il cerchio sentono urgenti o interessanti: definire un'attività a tema, valutare come spendere i soldi avanzati di un autofinanziamento, immaginare attività che impegnino tutta la comunità, affrontare discussioni ed esprimere opinioni su temi importanti che coinvolgono o riguardano i bambini, anche esterni al branco e cerchio, condividere stati d'animo utili alla costruzione dello stile della comunità.

È essenziale che le decisioni prese al consiglio possano essere rispettate in concreto e che a queste ci si possa richiamare: in queste decisioni la comunità intera dovrà essere pronta a impegnarsi.

È uno strumento della pista o del sentiero perché ogni bambino deve poter sapere che esiste un luogo nella vita di branco e cerchio ove gli L/C, guidati e custoditi da una legge che ricorda di tenere nella stessa considerazione le proprie idee e quelle degli altri, possono sperimentare insieme una dimensione reale di ascolto, in cui aspirazioni e opinioni vengono trasformate in progetti e azioni, e in questo modo legittimate.

È così che la comunità di branco e cerchio diventa la *famiglia felice* dove vivere pienamente la libertà di esprimersi senza timore di giudizio.

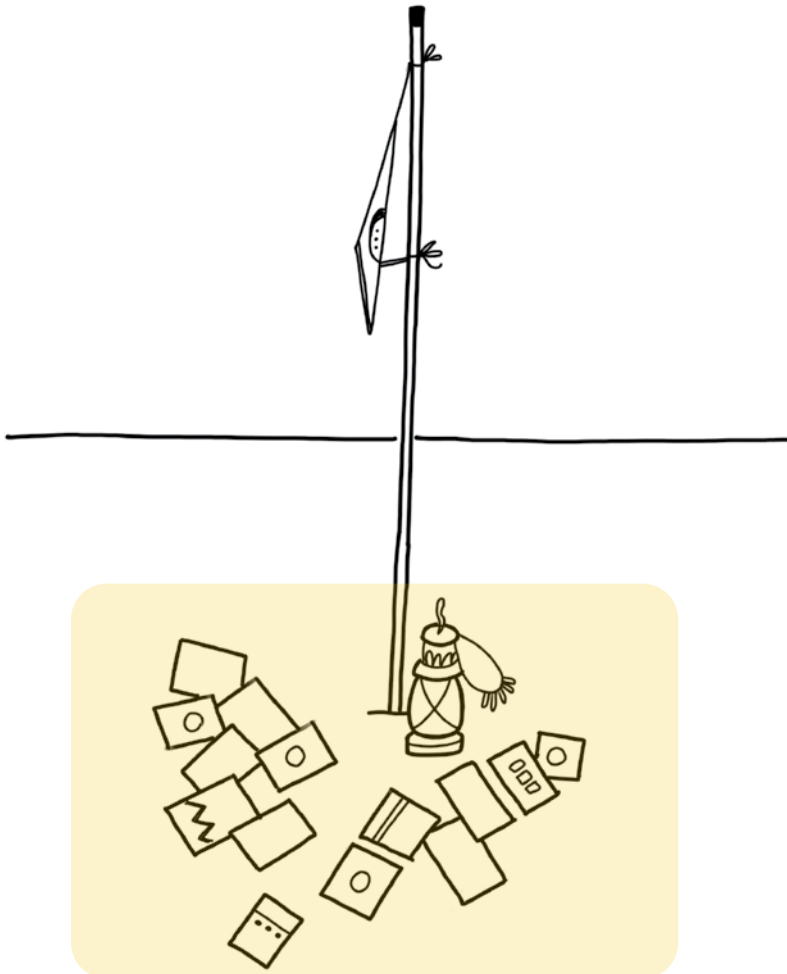
In questa prospettiva il consiglio diventa naturale occasione di educazione alla cittadinanza e alla pace.

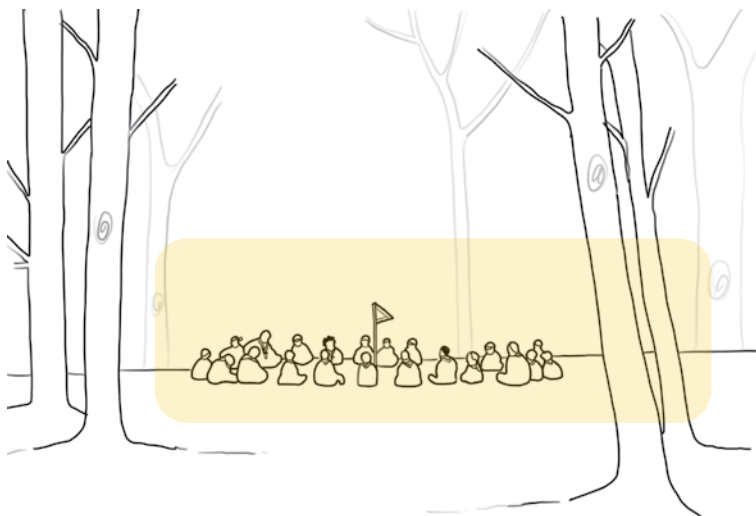
Al consiglio partecipa tutta la comunità di branco e cerchio: lupetti e coccinelle, cuccioli e cocci, vecchi lupi e coccinelle anziane (inclusi rover e scolte in servizio).

Hanno diritto di parlare e di determinare le decisioni della comunità solo coloro che hanno già pronunciato la Promessa, che hanno cioè già scelto di giocare la propria vita orientati dalla Legge e dal Motto: chiavi che consentono di rendere il consiglio momento di consapevolezza delle responsabilità che ciascuno assume nei

confronti degli altri, quindi vero strumento della pista e del sentiero personali.

Nulla toglie che ai cuccioli e alle cocci, che dovranno scoprire modi e significati del consiglio, possa essere concesso il permesso di parlare così come a chi sia stato invitato a partecipare per aver condiviso un momento significativo della vita della comunità.





I TEMPI E I MODI

Il consiglio si realizza quando c'è una decisione importante da prendere, nel caso in cui il branco o il cerchio abbiano bisogno di soffermarsi a risolvere questioni importanti per la vita della comunità stessa, alla fine di una particolare caccia o volo, di un'attività o di altri momenti significativi per la comunità: ci si riunisce in consiglio attorno alla grande quercia o alla rupe per dare alla comunità un orientamento, alla luce della Legge e della Promessa. Non è necessario alla fine di ogni caccia o volo, ma va fatto più di una volta l'anno.

È importante scegliere un momento che garantisca a tutti la piena partecipazione e possa essere vissuto in un clima tranquillo e di *famiglia felice*.

Va curata la ritualità attraverso gesti tipici e ricorrenti di ingresso e di uscita (quali, ad esempio, il sedersi in cerchio, l'introduzione con lo stesso canto, la chiusura con il grande urlo/saluto) e la presenza del Totem e della Lanterna.

9.5 LE PICCOLE ORME

[Reg]
L/C
Allegato 3

L'esperienza dei campetti di piccole orme è rivolta a lupetti e coccinelle che stanno vivendo il momento della responsabilità ed è proposta come elemento integrante della pista e del sentiero personale.

Costituiscono un'occasione di gioco, un'opportunità importante per sperimentarsi sulla pista e sul sentiero, complementare agli altri strumenti, ma non necessaria per tutti.

L'esperienza delle piccole orme deve essere proposta al bambino una volta soltanto nella propria vita di branco e cerchio poiché serve come occasione di crescita personale e non come perfezionamento di una specifica abilità.

Sarà compito del capo valutare, caso per caso, l'utilità di questo strumento per ogni singolo bambino, individuando tra i campetti disponibili quello adeguato, per contenuti, tempi e modalità della proposta.

LA PREPARAZIONE E LA RICADUTA IL RUOLO DELLA COMUNITÀ DI BRANCO E CERCHIO

Pur essendo un evento a partecipazione individuale è importante che i bambini abbiano la possibilità di condividere con la propria comunità il percorso di avvicinamento al campetto.

Per lo stesso motivo è opportuno che la partecipazione all'evento avvenga in un momento utile per consentire ai bambini di poter vivere successivamente un periodo significativo all'interno del branco e cerchio ove poter maturare l'esperienza vissuta.

In questo modo l'esperienza del singolo diventa occasione di contaminazione, sia per la comunità che si formerà al campetto sia per quella di provenienza. La possibilità di valorizzare quanto vissuto alle piccole orme sarà motivo di arricchimento della comunità di riferimento e di narrazione di quanto vissuto dal singolo.

FOCUS: LE PICCOLE ORME

Le piccole orme sono organizzate a livello regionale, nel rispetto delle tradizioni locali, con autonomia nella scelta dei contenuti. I bambini vivono un campo costruito da capi secondo gli strumenti della Branca, scelti in base agli obiettivi generali dell'evento e ai suoi obiettivi specifici dettati dal tema, dall'ambiente in cui si vive l'esperienza, dalla realtà con la quale si andrà a interagire.

Le piccole orme hanno come obiettivi comuni quelli di:

- consentire ai bambini di promuovere se stessi e di giocare in una dimensione nuova rispetto a quella conosciuta del proprio branco e cerchio;
- educare alla disponibilità e responsabilità all'altro attraverso l'incontro e il confronto di molte realtà;
- sviluppare nuove competenze da mettere a disposizione del proprio branco e cerchio.

Per far sì che questi obiettivi possano essere raggiunti e vissuti dal bambino nel proprio branco o nel proprio cerchio è importante che:

- l'evento abbia una durata congrua al conseguimento degli obiettivi (almeno 3 giorni);
- la comunità che vi si formerà per questo breve periodo sia il più orizzontale possibile.

9.6 IL CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

[Reg]
L/C art. 18

Il consiglio degli anziani (consiglio di Akela, nei branchi, e consiglio dell'arcobaleno, nei cerchi) è una struttura stabile del branco e del cerchio composta dagli L/C dell'ultimo anno che hanno già pronunciato la Promessa.

È una comunità orizzontale alla quale partecipano i più grandi del branco e cerchio, che così hanno l'opportunità di vivere il proprio stato di effervescenza emotiva in un contesto capace di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze, quali ad esempio la ricerca di novità, la voglia di vivere relazioni sociali intense, il desiderio di esplorazione creativa¹.

1
Cfr. A. Pellai, B. Tamborini, *L'età dello tsunami. Come sopravvivere a un figlio pre-adolescente*, De Agostini, 2017.

Ne fanno parte anche i capi, avendo cura di mantenere una corretta proporzione numerica tra bambini e adulti e una continuità di rapporto nel tempo.

È luogo particolare dove bambini di pari età che stanno per affacciarsi alla preadolescenza hanno l'opportunità di confrontarsi tra loro e in modo immediato con i capi: «[...] il luogo dello scambio di informazioni, di vissuti e di richieste, [...] dove grandi e piccoli costruiscono competenze affettive [...], aprono un dialogo da cui far discendere scelte, sciogliere dubbi profondi e costruire pensieri più solidi»². È quindi imprescindibile che le attività del consiglio degli anziani, anche nelle unità miste, prevedano momenti nei quali i bambini siano divisi per genere.

2
R. Giommi, *La stanza degli affetti. L'educazione affettiva, emotiva e sessuale dei bambini e degli adolescenti*, Giunti, 2016, pp. 9-10.

Il consiglio degli anziani è anche il luogo in cui si matura la consapevolezza del passaggio, senza però che sia anticipazione di espe-

rienze che verranno; serve inoltre a incuriosire i più piccoli, chiamati un giorno a fare parte di un momento affascinante anche perché avvolto da un po' di mistero.

[Reg.]

art. 37

Sviluppa un programma proprio inserito pienamente nella pista di branco e nel sentiero del cerchio e si riunisce con continuità durante l'anno, facendo in modo che gli incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio, che pertanto rimangono comunità di riferimento dei bambini.



Progetta e realizza attività che prevedono un ruolo di responsabilità attraverso specifici incarichi personali, concreti e graduali che consentano ai bambini di sentirsi parte indispensabile di un impegno comune, di un progetto condiviso, mantenendo così sia la fase comunitaria che quella del singolo.

La decisione delle attività e dell'incarico che ciascuno si assume spetta all'intero consiglio degli anziani, cioè ai bambini insieme ai capi in una progressiva apertura che va dal solo consiglio degli anziani, al branco o al cerchio, per poi allargarsi a una realtà sempre più grande.

Il consiglio degli anziani può decidere di spendersi per gli altri, non soltanto in termini di attività da proporre, ma anche di azioni di cui poi tutta la comunità (sia essa il branco e cerchio o quella più vasta nella quale i bambini vivono) può godere: progettare e realizzare il nuovo pannello della visualizzazione della pista/del sentiero, aggiustare e rendere funzionale la cassetta del pronto soccorso, farsi coinvolgere dai capi nel lancio delle specialità raccontandone alcune già conquistate, rendere più bello un luogo in cui ci troviamo abitualmente a giocare...

Il consiglio degli anziani è, quindi, strumento di pista e sentiero perché offre ai bambini occasioni di vivere la dimensione della responsabilità attraverso impegni non più individuali, ma condivisi e progettati con gli altri e per gli altri. Questo particolare ruolo che i bambini assumono nei confronti della comunità, e le dinamiche che vivono all'interno del consiglio degli anziani, restituiscono loro un'immagine concreta del proprio passaggio di crescita.

Il consiglio degli anziani si vive attraverso gli strumenti e lo stile tipici della Branca: tra questi l'ambiente fantastico che, sebbene più sfumato, non deve mai venire meno.

**La maestra Santoni allinea diligentemente
i punti interrogativi e si ricorda sorridendo
di tutte le volte che i suoi scolari
hanno usato il punto esclamativo
in luogo dell'interrogativo e viceversa,
chiudendo magari la loro composizione,
anziché con il dovuto punto,
con una virgola sospesa sull'abisso,
così:**



**Non tutti saranno soddisfatti
della conclusione della storia.
Tra l'altro non si sa bene
che fine farà Lamberto
e cosa diventerà da grande.
A questo, però, c'è rimedio.
Ogni lettore scontento del finale,
può cambiarlo a suo piacere,
aggiungendo al libro un capitolo o due.
O anche tredici.**

Mai lasciarsi spaventare dalla parola

Gianni Rodari

Bibliografia

AGESCI, *Educare alla vita cristiana*, in *Atti del Consiglio generale 2019*.

–, *Io ti aspetto qui*, in <www.agesci.it>, 2019.

–, *Narrare l'esperienza di Fede*, a cura del "Gruppo sulle Tracce", inserto di «Scout PE», n. 8, 2009.

–, *Perfetta letizia*, Nuova Fiordaliso, 1995.

–, *Progetto Unitario di Catechesi*, Editrice Ancora, 1983.

–, *Scout è cittadino*, Fiordaliso, 2018.

–, *Sentiero fede*, Nuova Fiordaliso, 1997.

AGESCI - Branca Lupetti e Coccinelle, *Aprire un branco, aprire un cerchio*, Fiordaliso, 2013.

–, *Atti del Convegno Alambicchi '90*, in «Scout», n. 10, 1992.

–, *Atti del Convegno nazionale Bosco*, Loreto, 2006.

–, *Atti del Festival Bambino. Digni di costruire insieme!*, Bologna, 2016.

–, *Atti Parlata Nuova*, in «Agescout», 2/2002.

–, *Attività a tema*, Editrice Ancora, 1973.

–, *Eccomi*, Fiordaliso, 2005.

–, *Educare alla politica educare alla legalità*, Dossier dei Forum '94, 1994.

–, *Il Bosco*, Nuova Fiordaliso, 2002.

–, *Il Consiglio degli Anziani*, Fiordaliso, 1991.

–, *Il Quaderno delle Specialità L/C*, Fiordaliso, 2008.

–, *La pista del Lupetto e il sentiero della Coccinella*, inserto di «Scout PE», n. 2, 2008.

–, *Manuale della Branca Lupetti e Coccinelle*, Fiordaliso, 2010.

–, *Nel Bosco*, Nuova Fiordaliso, 1984.

–, *Piste vol. I, un metodo educativo per gli 8-12 anni*, Editrice

Àncora, 1982.

–, *Piste vol. II, un metodo educativo per gli 8-12 anni*, Editrice Àncora, 1982.

–, *Piste vol. III, un metodo educativo per gli 8-12 anni*, Editrice Àncora, 1991.

–, *Sessant'anni di Bosco*, Fiordaliso, 2006.

–, *Sussidi Piccole Orme*, Nuova Fiordaliso, 2001.

–, *Vieni, c'è un sentiero nel bosco*, in *Atti Convegno nazionale Bosco*, Lucca, 1994.

–, *Vita all'aperto ed educazione ambientale*, Dossier dei Forum '94, 1994.

Baden-Powell Robert, *Manuale dei Lupetti*, Editrice Àncora, 1960.

Bardulla Enver, *Scautismo e educazione ambientale*, FrancoAngeli, 1985.

Calvo Enrico, *Giocare con l'ambiente*, Fiordaliso, 1996.

Catani Fausto, *Racconti per lupetti*, Borla, 1983.

Centro Studi ed Esperienze Scout Baden-Powell,
A caccia con lupo rosso solitario, a cura di Pietro Paolo Severi, 1983.

–, *Educare con una favola*, a cura di Pietro Paolo Severi, 1985.

Colombo Federico, Calvo Enrico, *La giungla*, Fiordaliso, 1989.

Colombo Federico, D'aloia Anita, Pranzini Vittorio,
Dagli 8 agli 11: una vita da bambino. Proposte per migliorare la condizione infantile, Borla, Roma, 1990.

de Saint-Exupéry Antoine, *Il piccolo principe*, Bompiani, 2014.

Giommi Roberta, *La stanza degli affetti*, Giunti, 2016.

Guanzini Isabella, *Tenerezza. La rivoluzione del potere gentile*, Ponte alle Grazie, 2017.

Guerra Monica, *Fuori. Suggestioni nell'incontro tra educazione e natura*, FrancoAngeli, 2016.

–, *Le più piccole cose. L'esplorazione come esperienza educativa*, 2019.

Guerra Monica, Morsenchio Valentina, *Bambini e adulti esploratori*, in «Bambini», n. 6, 2020.

Kipling Rudyard, *Le storie di Mowgli*, a cura dell'AGESCI, trad. it. di Fausto Catani, Fiordaliso, Roma, 2008.

Mastrodicasa Nicola, *Dopo l'agire, il contemplare*, in «Scout PE», n. 1, 2015.

Mijatović Dunja, *Boosting child and youth participation - from voice to choice*, 2021.

Moro Alfredo Carlo, *I diritti di cittadinanza delle persone di minore età*, in «Minori Giustizia», n. 1, 2005.

Napolioni Antonio, *Sulle tracce di Gesù con Aronne*, Nuova Fiordaliso.

–, *Sulle tracce di Gesù con Francesco*, Nuova Fiordaliso.

–, *Sulle tracce di Gesù con Samuele*, Nuova Fiordaliso.

Papa Francesco, *Esortazione apostolica postsinodale Christus Vivit*, Libreria Editrice Vaticana, 2019.

–, *Evangelii Gaudium*, 164, 2013.

–, *Lettera enciclica Laudato si'*, 2015.

Papa Francesco, Ahmad Al-Tayyeb, *Documento sulla "Fratellanza Umana per la Pace Mondiale e la convivenza comune"*, 2019.

Pellai Alberto, Tamborini Barbara, *L'età dello tsunami. Come sopravvivere a un figlio pre-adolescente*, De Agostini, 2017.

Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) e del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01).

Rodari Gianni, *Discorso di ringraziamento pronunciato in occasione della premiazione per il premio Hans Christian Andersen*, XII Congresso dell'International Board on Books for Young People, 1970.

Roselli Michele, *Che cosa realmente inizia alla vita cristiana? L'ispirazione catecumenale: Incontriamo Gesù* 52, 2019.

Ruschi Del Punta Cristiana, *Sette Punti Neri*, Fiordaliso, 2005.

Ufficio catechistico regionale Emilia-Romagna, *Una comunità che genera e accompagna nella fede. Alcune linee comuni per la progettazione di cammini educativi nella fede*, 2018.



collana tracce
rivolta a capi e assistenti ecclesiastici

serie arte scout:

Essere forti per essere utili, Cesare Bedoni,
pp. 176, ill. b/n
Danze Giungla, Enrico Calvo, pp. 48,
ill. b/n, web*

serie dibattiti:

Paolo è in branco, Leonello Giorgetti, pp. 88

serie metodo:

80 voglia di... bisogni, valori e sogni di adolescenti scout, AGESCI, a cura di Rosa Calò, pp. 152,
ill. b/n, web*
I difficili, Stefano Costa, pp. 216
Il Bosco, AGESCI – Branca Lupetti e Coccinelle,
pp. 144, ill. b/n
Il Grande Gioco della Pace, AGESCI – Settore Pace Nonviolenza Solidarietà, pp. 216, ill. b/n
Il Quaderno delle Specialità L/C, AGESCI – Branca L/C, pp. 128, ill. a colori
La Giungla, Federico Colombo ed Enrico Calvo,
pp. 360, ill. b/n
Legge scout, legge di libertà, Federica Frattini e Carla Bettinelli, pp. 196 + pieghevole
Le storie di Moragli, Rudyard Kipling, pp. 344
Manuale del Capo Gruppo,
AGESCI – Formazione capi, pp. 264, ill. b/n
Manuale della Branca Esploratori e Guide,
AGESCI – Branca Esploratori e Guide, pp. 344
Manuale della Branca Lupetti e Coccinelle,
AGESCI – Branca Lupetti e Coccinelle, pp. 192
Manuale della Branca Rover e Scolte,
AGESCI – Branca Rover e Scolte, pp. 364
Promessa scout: nelle parole una identità,
Federica Frattini ed Emanuela Iacono,
pp. 256, ill. b/n
Scoutismo e diritti dell'infanzia e dell'adolescenza,
AGESCI, pp. 180
Sessant'anni di Bosco, AGESCI Branca L/C
e Paola Dal Toso, pp. 92, ill. b/n
Sette Punti Neri, Cristiana Ruschi Del Punta,
pp. 256, ill. b/n
Simbolismo scout, Vittorio Pranzini
e Salvatore Settineri, pp. 176, ill. b/n
Stare in questo tempo tra incroci di generazioni e rapporti di rete, AGESCI, a cura di Rosa Calò
e Francesco Chiulli, pp. 128, ill. b/n, web*
Tutti uguali, tutti diversi. Scoutismo e diversabilità,
AGESCI, a cura di Paola Dal Toso, pp. 176

serie pedagogia scout:

Cesare Scurati. La passione scout di un pedagogo,
Michele Aglieri e Paola Dal Toso,
pp. 144, ill. b/n
Come imparare a essere felici, AA.VV.,
pp. 224, ill. b/n
Disagio e nuove povertà, AA.VV., pp. 156, ill. b/n
Educazione ambientale: l'esperienza dello scoutismo,
Maria Luisa Bottani, pp. 144
Idee e pensieri sull'educazione, AA.VV.,
pp. 272, ill. b/n
Pedagogia scout, Piero Bertolini e Vittorio Pranzini,
pp. 200, ill. b/n
Saggi critici sullo scoutismo, Riccardo Massa, pp. 200

serie radici:

B.-P. e la grande avventura dello Scoutismo,
Fulvio Janovitz, pp. 128, ill. b/n
Gli intrepidi, Piet J. Kroonenberg, pp. 80, ill. b/n
Guidismo, una proposta per la vita,
C. Gennari Santori Lodoli, A.M. Mezzaroma,
A. Signorini Bertolini, D. Tommasi,
P. Semenzato Trevisan, pp. 288, ill. b/n
Le Aquile Randagie, Vittorio Cagnoni
e Carlo Verga, pp. 224, ill. b/n
Le Aquile Randagie, Vittorio Cagnoni
e Carlo Verga, pp. 300, ill. b/n e a colori,
ed. speciale (libro + dvd)
Leopardo spensierato. Piero Bertolini e lo scoutismo,
S. Bertolini, R. Farnè, V. Pranzini, F. Zampighi,
pp. 184, ill. b/n
Mario di Carpegna. Mondo cattolico e scoutismo,
Mario Sica, pp. 312, ill. b/n e a colori
Scoutismo e Protezione Civile. Storia, metodo, esperienze, Fulvio Toseroni, pp. 248, ill. b/n
Storia dello scoutismo in Italia, Mario Sica,
pp. 576, ill. b/n
Storia dello scoutismo in Italia, Mario Sica,
pp. 576, ill. b/n
Storia dello scoutismo nel mondo,
Domenico Sorrentino, pp. 416, ill. b/n
Una promessa tante vite. Donne protagoniste nel guidismo, AA.VV., pp. 268, ill. b/n

serie spiritualità:

Adulti testimoni in un mondo che cambia. Scoutismo ed educazione alla fede, M.T. Cheroutre, F. Chiulli,
L. Dal Lago, P. Dal Toso, F. Frattini, C. Galli,
E. Granello, C. Loglio, A. Lotterio, M. Millo,

V. Pranzini, A. Salucci, D. Tufano, pp. 224
Al ritmo dei passi, Andrea Ghetti, pp. 216, ill. b/n
Appunti per una spiritualità scout, Giovanni Catti, pp. 88, ill. b/n
Catechesi sugli Atti degli Apostoli, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 80
Catechesi sul Vangelo di Giovanni, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 100, web*
Catechesi sul Vangelo di Luca, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 80
Catechesi sul Vangelo di Marco, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 80, web*
Catechesi sul Vangelo di Matteo, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 76
Come la pioggia e la neve..., AGESCI - campi Bibbia, pp. 208, ill. b/n, web*
Eccomi, AGESCI – Branca Lupetti e Coccinelle, pp. 96, web*
Incontrare Francesco, Carla Cipolletti, pp. 64, ill. b/n
Le multinazionali del cuore, Laura e Claudio Gentili, pp. 192, web*
Pregiere Scout. Momenti dello spirito, a cura di Giorgio Basadonna, pp. 64, ill. a colori
Prendi il largo. Appunti di catechesi in ambiente acqua, Edo Biasoli, pp. 64, ill. b/n
Prima lettera di Paolo ai Corinzi, Gruppo Assistenti ecclesiastici – AGESCI Piemonte, pp. 96
Progetto Unitario di Catechesi, AGESCI, pp. 288, web*
Sentiero fede, AGESCI, pp. 224 + cd-rom
Veglie d'Avvento, Lucina Spaccia, pp. 104, ill. b/n
serie *testimonianze*:

I quaderni di Agnese, a cura del Centro Studi "Agnese Baggio", pp. 208, ill. b/n, web*

Fuori collana:

AGI, un cammino di spiritualità (cofanetto):
Le Guide di oggi le donne di domani, Agostino Ruggi d'Aragona, pp. 52, ill. b/n
Un annuncio del Regno di Dio: il Guidismo, Giorgio Basadonna, pp. 116, ill. b/n
Dizionario Scout illustrato, Vittorio e Niccolò Pranzini, pp. 310, ill. a colori
Fame da lupi, AA.VV., pp. 168, ill. a colori

Il Libro d'Oro dei Caimani, Franco Bianco, pp. 156, ill. a colori
Leggi di Marfi sullo scautismo, Mariano Sinisi, pp. 106, ill. b/n
Scautismo, umanesimo cristiano, AGESCI, a cura di Paolo Alacevich, pp. 64, ill. b/n e colori, web*
Where it all began. Brownsea August 1907 The First Experimental Scout Camp, Mario Sica, pp. 48, ill. a colori (ed. inglese)
Where it all began. Brownsea il primo campo scout, Mario Sica, pp. 52, ill. a colori
Cambuse critiche. Una proposta per cambiare il mondo a tavola tutti insieme, Massimo Acanfora, pp. 104, ill. b/n

Collana Quaderni del Centro Studi e Ricerche AGESCI ¹:

Bevete la bell'aria di Dio, a cura di Paola Dal Toso, pp. 112
Raccontare il gioco scout, a cura di Vincenzo Schirripa, pp. 128
Raccontare il gioco scout 2, a cura di Vincenzo Schirripa, pp. 128
Laici nella Chiesa. La natura ecclesiale dell'AGESCI, a cura di Michele Pandolfelli, pp. 156

Collana giochiAMO!:

Giochi di squadra, Gabriella Longhitano e Gino Morabito, pp. 80, ill. b/n
Giochi dentro, Francesco Iandolo, pp. 64, ill. b/n
Feste, sagre e tornei, Stefania Simionato, pp. 56, ill. b/n
Cacce al tesoro, Margherita Sgarlata, pp. 64, ill. b/n
Grandi giochi, Margherita Sgarlata, pp. 96, ill. b/n

Si consiglia di leggere le opere di Baden-Powell inserite nella collana **i libri di B.-P.**:

Manuale dei Lupetti – Scautismo per ragazzi – Giochi scout – Guida da te la tua canoa – Il libro dei Capi – Giocare il Gioco – L'educazione non finisce mai – Taccuino – La strada verso il successo – La mia vita come un'avventura – Cittadini del mondo – Citizens of the World – Footsteps of the Founder – Sussidi per l'esplorazione

¹ Precedentemente, Quaderni del Centro Documentazione AGESCI

* download gratuito da www.fiordalisio.it

Finito di stampare
nel mese di giugno 2022 presso
Tecnostampa Pigni Group Printing Division
Loreto - Trevi



La collana tracce

intende offrire ai capi scout e agli educatori indicazioni metodologiche e sussidi pratici per lasciare le *tracce* che servono a orientare il cammino dei loro ragazzi.

€ 10,00

Il gioco è il filo rosso che attraversa l'intero manuale: è l'elemento più importante della vita dei bambini, l'esperienza primaria e continua della loro esistenza, strumento di dialogo e di interazione per gli adulti.

Seguendo questo filo, il volume descrive il contesto che i capi devono avere cura di offrire ai bambini perché essi possano diventarne protagonisti consapevoli; i contenuti delle scelte fondamentali del Patto associativo, da trasformare in esperienze attraverso le quali i ragazzi giocano lo scoutismo da cittadini-cristiani; gli strumenti del metodo e il racconto di come questi siano giochi per lupetti e coccinelle. È un manuale che, attraverso disegni, racconti e poesie, richiama la profondità del mondo dei bambini e invita a interrogarci su quale sia il loro modo di interpretare l'esistenza, per rimanere consapevoli della necessità di offrirgli un percorso di crescita ancorato al loro vissuto.

