

Il fiore rosso e l'educare alla cittadinanza: doveri e diritti

Sommario

| | |
|---|---|
| Alcune considerazioni iniziali..... | 1 |
| La proposta pratica..... | 3 |
| Il nostro frammento di Caccia..... | 3 |
| La possibile rilettura..... | 3 |
| Mettere le mani in pasta..... | 4 |
| Uno dei giochi “costruiti” al cantiere..... | 4 |

Alcune considerazioni iniziali

L'educare alla cittadinanza abbraccia molti e differenti aspetti della vita scout per la complessità che l'obiettivo intrinsecamente contiene.

Per fissare le idee abbiamo ristretto il campo ad un solo aspetto, quello dei doveri, e individuando come uno dei **doveri del lupetto quello di mettere a disposizione degli altri le sue capacità e le sue ricchezze, dovere che scaturisce direttamente dalla Legge e dalla Promessa.**

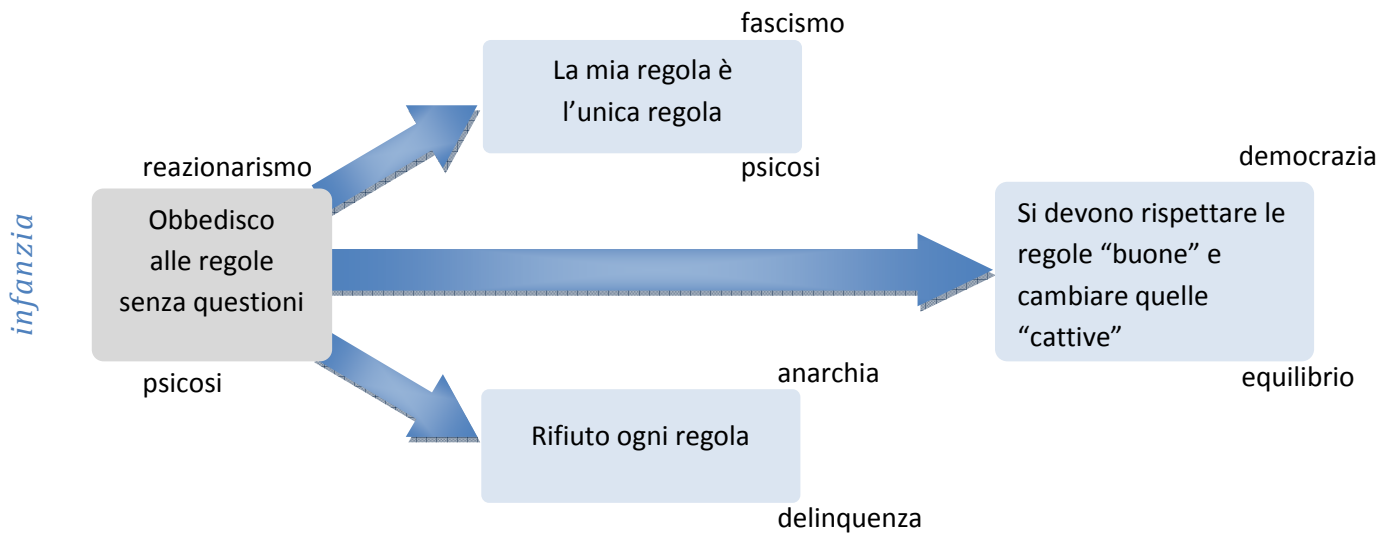
Ci pare opportuno partire focalizzando due aspetti tra loro strettamente collegati: la norma morale e la regola.

Nonostante la diversità di conclusioni a cui sono arrivati molti studi riguardo la capacità dei bambini in età anche precedente a quella L/C di distinguere regole di comportamento convenzionali e leggi morali, resta comunque condivisa l'opportunità di accompagnare i bambini nello sviluppo di una propria morale e soprattutto di comportamenti che la riflettano, per passare da una morale derivata dall'esterno (eteronoma) ad una morale che scaturisce da principi interiorizzati e fatti propri (morale autonoma).

La figura (tratta da *Youth Involvement Toolbox*, 2005, a cura della World Organization of the Scout Movement - World Scout Bureau) mostra un possibile itinerario verso una comprensione adulta delle regole. Inizialmente il bambino si sottomette a praticante qualsiasi regola. Se un tale atteggiamento persiste nell'età adulta ci troveremo di fronte ad una persona che nella sfera sociale può abbracciare un conservativismo reazionario, questi atteggiamenti inoltre possono corrispondere a livello personale ad un individuo chiuso in un mondo neurotico di proibizioni e colpa.

È opportuno accompagnare il bambino nella comprensione dei valori che le regole sottendono perché possa muoversi verso quella maturità personale che porta al rispetto delle regole giuste e al tentativo di cambiare quelle che non si ritengono giuste contribuendo ad un'effettiva educazione alla democrazia e allo sviluppo di un equilibrio personale nei rapporti con gli altri e con la comunità.

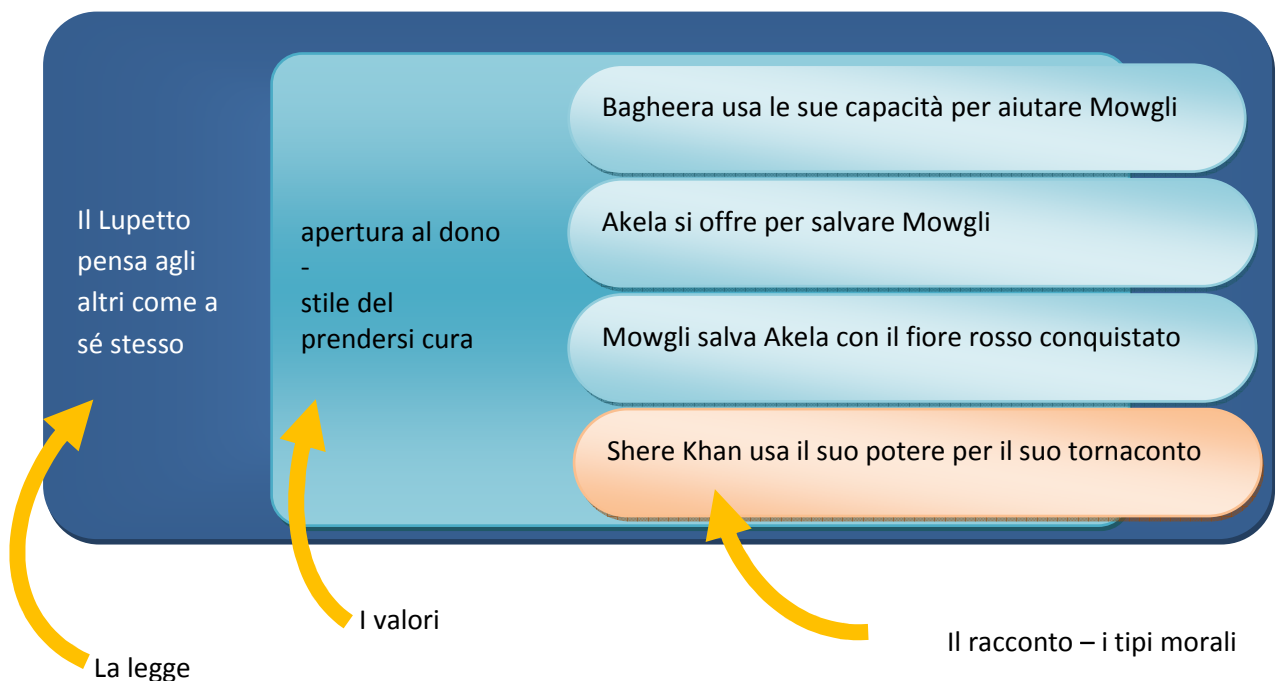
In questo modo si contribuisce ad evitare i due rischi opposti dell'imporre la propria regola a tutti come assoluta o al contrario al rifiuto totale di ogni regola, che sul piano delle relazioni con la comunità portano ad atteggiamenti di tipo “fascista” o all'opposto “anarchico”; sul piano invece del rapporto con se stessi, ci sono atteggiamenti corrispondenti come la mania di grandezza che affligge alcuni psicotici mentre d'altro canto l'atteggiamento egocentrico da “bambino viziato” (che non può sopportare alcuna frustrazione e che rifiuta ogni regola) può condurre alla delinquenza con il desiderio di soddisfare i propri impulsi come unica legge.



Un passo essenziale nella direzione della maturità viene offerto dalla **comprensione del senso profondo delle regole e soprattutto dei valori che le sostengono**, da cui le regole stesse scaturiscono, che definiscono in un certo senso gli orizzonti della cultura di riferimento e, una volta interiorizzati, costituiscono un'importante guida.

Il bambino nella sua crescita, comprende quindi che le regole non hanno valore in sé, sono soggette a cambiamento perché sono il modo di oggi di riflettere l'applicazione pratica dei valori in cui la comunità e il singolo crede. I *valori* della Legge quindi si *concretizzano* in *azioni* e comportamenti *guidati anche da regole*.

Il cantiere si è concentrato in particolare sull'articolo "il lupetto pensa agli altri come a sé stesso" declinandolo, nel particolare esempio, come nello schema



Nel primo articolo della legge si esplicita uno dei concetti chiave del racconto, quello di offrire agli altri ciò che si è e si sa fare, di offrirlo PER gli altri, per il loro bene e non per il proprio egoistico tornaconto.

Nella **morale per tipi** è chiaro che i personaggi positivi usano ciascuno le proprie abilità per il bene di qualcun altro mentre Shere Khan usa ogni sua risorsa solo per sé e contro gli altri.

La naturale attrazione che il Lupetto prova per Akela, Bagheera e Mowgli costituiscono il primo passo verso l'identificazione di quei valori che poi costituiscono riferimento morale.

La proposta pratica

Il cantiere si è articolato in cinque momenti

1. Gioco giungla (frammento di caccia)
2. Recupero metodologico e altre indicazioni
3. I partecipanti, dopo aver giocato e ascoltato, si cimentano a loro volta nel pensare una caccia giungla e prepararne concretamente un momento
4. Si vivono i tre momenti pensati dai gruppi e insieme li rileggiamo

Il nostro frammento di Caccia

🐾 Prima parte di racconto (1-5) Massimo

🐾 Come Mowgli impara dai suoi maestri anche noi...

Tracce di diversi colori (una per sestiglia) portano a tre maestri che insegnano tre cose diverse.

- usanze del villaggio degli uomini (filastrocche) Rosalba
- costruire un fuoco e mantenerlo acceso Marco
- decifrare un messaggio in Braille Massimo

🐾 Seconda parte di racconto (6-25) Massimo

🐾 Un Vecchio Lupo arriva dicendo che ha saputo da Tabaqui che Shere Khan si sta avvicinando minacciosamente alla Rupe del Consiglio. Per sventare il pericolo, consiglia di cercare il Fiore Rosso.

Parte la caccia al fiore rosso. In ogni tappa verrà richiesto di fare qualcosa che solo una Sestiglia ha imparato: cui ogni sestiglia deve mettere al servizio di tutto il Branco quello che ha imparato per fare superare a tutti la prova

- Trovare le indicazioni per il villaggio scritte in Braille
- Convincere il guardiano del villaggio che possiamo entrare contando filastrocche
- Recuperare il fuoco, tenerlo acceso ed accendere il fuoco a catasta preparato

🐾 Terza parte di racconto fino al § 46. Massimo

🐾 Alla Rupe del Consiglio i Lupi che avevano seguito Shere Khan discutevano in modo animato e invece di starsi ad ascoltare fanno a chi urla più forte Massimo

A due persone viene assegnato un argomento e le due devono cominciare a parlare contemporaneamente possibilmente dicendo che quello che dice l'altro non è vero... tipo una puntata di Ballarò... "perde" il primo che tace

🐾 Quarta ed ultima parte del racconto (da 47 a 85) Marco

🐾 Ecco che arriva davvero Shere Khan – lancio e spiegazione regole Rosalba

I lupetti sono dotati di una striscia di fiore rosso (per tenere fede al metodo della nostra Branca sarà di carta crespata ☺) da attaccare su Shere Khan (Marco) e Tabaqui (Massimo). Chi viene toccato dalla tigre o dallo sciacallo (colori a dita rosso) deve tornare alla base da Bagheera (Rosalba). Quando Shere Khan e Tabaqui sono stati tutti ricoperti dalle strisce di fuoco scappa e finisce il gioco.

🐾 Danza del fiore rosso

La rilettura (da parte dei partecipanti)

Occasione per imparare qualcosa di nuovo che prende il suo valore (nel gioco) quando lo si insegna a tutto il resto del Branco.

Il dovere non è quindi suggerito come un'imposizione di un'autorità esterna, ma come la spinta verso il bene comune che ciascuno sente in sé.

Riferimento alla proposta di fede con il progressivo passaggio dalla logica del dovere alla logica dell'amore.

I partecipanti al cantiere hanno inoltre sottolineato

- La scelta delle tecniche imparate non è casuale (contenevano stimolo alla relazione o all'attenzione all'altro)
- Nel mettere a disposizione ciò che avevano imparato alcuni si sono sentiti accolti e valorizzati
- Il collegamento fra l'esperienza e i contenuti educativi del racconto

Mettere le mani in pasta

Ad ogni sestiglia viene affidato un momento dell'anno con questo obiettivo "educare alla cittadinanza": quali obiettivi intermedi possiamo individuare sulla Pista, quali azioni concrete da mettere in campo, come cogliere le occasioni nella vita di Branco e nel racconto. Quali agganci troviamo in tutte le Storie di Mowgli. Ogni sestiglia trova gli spunti in un racconto a sua scelta e ne gioca un pezzo.

Sono stati giocati

- 🐾 Prendersi cura - presentazione dei cuccioli al Branco - giocando "i fratelli di Mowgli"
- 🐾 Collaborare per un obiettivo comune - giocando "la tigre! la tigre!"
- 🐾 Giocarsi per il bene del branco - giocando "i cani rossi"

Uno dei giochi "costruiti" al cantiere

Racconto "La Tigre! La Tigre!".

L'obiettivo è quello di saper collaborare per raggiungere un obiettivo condiviso.

Il gioco dei bufali.

Si individuano un Mowgli, un Akela e un Fratello Bigio.

Si dividono gli altri lupetti in bufali e bufale.

Si tracciano in terra due cerchi, quello dei bufali e quello delle bufale.

Lo scopo di Mowgli, Akela e Bigio è quello di far entrare (prendendoli per mano) e rimanere nel rispettivo cerchio bufali e bufale.

I bufali e le bufale possono muoversi come vogliono e dove vogliono, non sono obbligati a rimanere nel cerchio, hanno solo due regole: 1 - non corrono 2 - quando sono presi per mano, docilmente obbediscono.

Osservazioni del gruppo

Il gioco non vedeva una vera e propria contrapposizione ma un gioco di ruolo, con relazioni rilassate.

Era necessario che i tre si organizzassero per riuscire ad avvicinarsi all'obiettivo.

Il gioco era semplice e piacevole.

Il gioco richiamava il racconto e in più ci faceva fare esperienza personale di collaborazione.



Un grazie a tutti i partecipanti - buona caccia!!

Lo staff del Cantiere

Massimo Bertolucci, Marco Paglieri, Rosalba Vazzana