



# StartBox

ottobre 2015

Le linee portanti e gli elementi essenziali  
del **#nuovogiocoLC**



**Branca L/C**

A decorative graphic of a blue and green leafy branch extending from the top right corner towards the center of the page.

# #nuovogiocoLC

# UNA STARTBOX PER COMINCIARE

L'Agesci ha dato un Gioco nuovo ai Lupetti ed alle Coccinelle d'Italia!

Dopo tanti anni di riflessioni, pensieri, prove e verifiche, finalmente il Consiglio Generale 2015 ha approvato le modifiche al Regolamento Metodologico che hanno introdotto un nuovo modo di giocare in Branco e Cerchio.

Il **#nuovogiocoLC** cambia la struttura del Gioco delle Prede e dei Voli con il quale i lupetti e le coccinelle hanno giocato per 25 anni.

Cambiano le regole, ma soprattutto, sono resi espliciti concetti importanti che già da tempo avevano trovato casa nel linguaggio della Branca LC: la comunità educante, il protagonismo del bambino, la Parlata Nuova come relazione educativa, la curiosità e l'adesione.

Ecco le novità principali:

- il ruolo della comunità di Branco e Cerchio (vengono definite le caratteristiche di comunità educante);
- l'adesione al Branco ed al Cerchio attraverso la Promessa (caratterizzata da curiosità, gioia e libertà);
- tempi di gioco chiari e definiti;
- la globalità vissuta attraverso tutti gli strumenti di progressione personale;
- il legame con l'Ambiente Fantastico (Maestri di Mowgli e Spirito dei Sentieri);
- la Parlata Nuova (come relazione educativa che coinvolge bambino, adulto e comunità anche con riferimento alla gestione dell'insuccesso).

Trova spazio anche un equilibrio nuovo tra i vari giochi che il metodo offre ai lupetti ed alle coccinelle.

In questo senso la globalità della proposta Scout è diffusa nella complessiva esperienza che proponiamo ai bambini attraverso i vari strumenti del metodo.

Viene evidenziata la prospettiva secondo la quale gli adulti sono "ospiti" del mondo dei bambini: sono loro che ci invitano a giocare, noi partecipiamo ad un gioco che è loro!

È stata definita la collocazione della Promessa al di fuori del gioco delle Prede e dei Voli.

Il cammino verso la Promessa è individuale ma inserito in un contesto comunitario ed è caratterizzato dalla curiosità e dall'adesione piena (Del mio meglio) libera e spontanea (Eccomi) all'invito della comunità a giocare insieme al Grande Gioco dello Scautismo.

In questa StartBox troverete gli elementi essenziali del **#nuovogiocoLC**, alcuni chiarimenti del testo del regolamento e brevi approfondimenti delle linee portanti e delle riflessioni che hanno condotto alle modifiche del regolamento.

In una StartBox volutamente non c'è tutto!

Trovate solo quello che serve per iniziare al meglio qualcosa di nuovo; il resto va integrato un po' alla volta.

Per questo il vostro modo di giocare il **#nuovogiocoLC** sarà ancora più importante, se condiviso con tutta la Branca LC, attraverso gli Incaricati di Zona, Regionali e Nazionali.

Crediamo in questo stile di lavoro che ci ha condotto all'approvazione di un testo di regolamento ampiamente condiviso, risultato di una scrittura collettiva da parte di tutti gli Incaricati Regionali; confidiamo che possa portarci tanti altri frutti.


**CHE I VOSTRI VOLI E LE VOSTRE CACCE SIANO SEMPRE A CIEL SERENO!**

*Daniela Sandrini, Francesco Silipo e don Andrea Della Bianca  
Incaricati ed Assistente nazionali alla Branca LC  
con la Pattuglia Nazionale e gli Incaricati Regionali*

*Roma, 4 ottobre 2015*



# INDICE

	La storia del cambiamento	p. 4
	Primi mesi in Cerchio e in Branco	p. 5
	Regole e tempi di gioco	p. 8
	<ul style="list-style-type: none"><li>• lo scopo</li><li>• i tempi</li><li>• le regole</li><li>• la conclusione</li><li>• i distintivi</li></ul>	
	Altri strumenti di progressione personale	p. 11
	Le linee portanti	p. 12
	<ul style="list-style-type: none"><li>• comunità</li><li>• globalità</li><li>• curiosità e adesione</li><li>• promessa</li><li>• protagonismo</li><li>• parlata nuova</li><li>• il legame con l'Ambiente Fantastico (Maestri di Mowgli e Spirito dei Sentieri).</li></ul>	



# LA STORIA DEL CAMBIAMENTO

Da molti anni la Branca LC, a vari livelli, ha condotto un'approfondita riflessione sulla progressione personale in generale.

I Convegni nazionali Giungla 2005 e Bosco 2006 evidenziarono alcuni punti poco chiari o male interpretati sul modo di attuare concretamente il gioco delle Prede e degli Impegni.

Contemporaneamente è stata avviata una riflessione sull'utilizzo degli altri strumenti del metodo che concorrono alla crescita dei bambini (specialità, CdA...).

Un primo passo per fare chiarezza fu compiuto con il documento "La pista del lupetto e il sentiero della coccinella" (gennaio 2008), che ha voluto riproporre con parole nuove lo spirito originario con il quale era nato questo strumento.

Dal Forum delle Pattuglie regionali (giugno 2008) e dal confronto continuo con gli Incaricati regionali, è emersa poi l'opportunità di una nuova e più viva lettura del gioco delle Prede e degli Impegni alla luce del documento e delle esperienze reali vissute nei branchi e nei cerchi.

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

In sintesi, potremmo raccogliere le criticità emerse in questi punti:

- la difficoltà effettiva di giocare il gioco delle Prede e degli Impegni da parte dei bambini, per regole non sempre chiare e poco comprese;
- i tempi troppo lunghi che portano di fatto ad un affievolirsi dello spirito di gioco, per cui non viene più percepito dai bambini come tale ma come un compito da realizzare;
- la difficoltà nella gestione del gioco in armonia con gli altri strumenti;
- la difficoltà nella terminologia da utilizzare e nel linguaggio legato all'ambiente fantastico, caratterizzazione dei 4 personaggi non corretta o troppo semplificata, poco legame con la parabola di crescita di Mowgli, con l'atmosfera bosco e lo spirito dei sentieri
- un'eccessivo prolungarsi del tempo della scoperta e dell'adesione espressa dai bambini nella Promessa, visto il legame diretto di questa con il gioco
- un'errata convinzione da parte di molti capi che la progressione personale si realizzi quasi esclusivamente in questo gioco
- la debole dimensione comunitaria del gioco, con predilezione quasi esclusiva della dimensione capo-bambino.

Per provare a rispondere a queste criticità è stato elaborato un "prototipo", allo scopo di far vivere ai bambini il gioco delle Prede e degli Impegni con una nuova modalità, caratterizzata da alcune parole chiave (comunità, adesione, curiosità, protagonismo, parlata nuova).

Dalla verifica del "prototipo" (giocato da una quarantina di branchi/cerchi sparsi su tutto il territorio nazionale da ottobre 2012 a giugno 2014) e dal confronto nelle Pattuglie regionali, si è arrivati ad una proposta definitiva che gli Incaricati regionali alla Branca L/C, suddivisi per aree, hanno sviluppato in alcune proposte di modifica al Regolamento metodologico.

Il Consiglio Generale 2015 ha portato a compimento questa lunga riflessione che la Branca L/C ha condotto negli ultimi anni, approvando un testo che è il frutto di un intenso e appassionato lavoro di scrittura collettiva che abbiamo vissuto da giugno fino all'ultimo incontro tra IAB regionali e Pattuglia nazionale nell'ottobre del 2014.



# PRIMI MESI IN CERCHIO E IN BRANCO

## La prima parte dell'anno: dalle salite dei grandi in Reparto, alla Promessa

Un nuovo anno sta per cominciare.

I bambini e le bambine del CdA sono ormai saliti in reparto e nuovi cocchi e cuccioli entreranno presto in Cerchio/Branco per cominciare a volare e cacciare insieme agli altri lupetti e coccinelle.

Inizia il momento dell'anno nel quale la comunità si rinnova.

Per tutti è il tempo della Scoperta (della ri-scoperta per quelli che già sono in B/C) dello stare insieme intorno alla Rupe ed alla Grande Quercia, uniti dalla Storia della comunità e dai suoi valori.

Questo tempo assume un'importanza fondamentale nei meccanismi di gioco, perché permette a ciascun bambino, a chi è appena entrato e a chi già conosce la vita di B/C, di apprezzare la bellezza di un percorso individuale vissuto insieme a quello dei bambini che volano e cacciano insieme a lui.

La comunità si rinnova attorno ai fondamenti del Cerchio e del Branco (la Legge, il contenuto valoriale; il Motto, lo stile di comportamento; la Promessa, il Patto che unisce), nel clima di Famiglia Felice, ritrovando il gusto di modi, gesti, oggetti e Parole Maestre.

Le attività che caratterizzano questa prima fase dell'anno si traducono in esperienze che stimolano la curiosità dei bambini così da consentire ai cuccioli ed alle cocchi di sentirsi accolti e accompagnati a conoscere quanto più possibile il significato e il valore della Legge, delle regole del B/C e delle proprie tradizioni.

I nuovi cuccioli e cocchi vengono così accolti e, attraverso il sostegno della comunità, scoprono "i segreti" del B/C: le attività avranno come tema Legge, Motto, Totem e Lanterna, saluto, Parole Maestre, ecc...

Questo tempo si conclude con le Promesse di tutti i nuovi che rispondono "Eccomi!" alla proposta di giocare insieme da parte dell'intera comunità.

L'atteggiamento dettato dal motto "Del mio meglio!" offre al bambino la misura del tempo "giusto" per fare la Promessa.

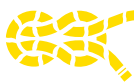
Il Motto è un modo di essere che mette al centro la persona ("Eccomi!", "Del mio meglio!"), fatto di ascolto, risposta, coscienza, consapevolezza, competenza, umiltà, coraggio.

Il cammino verso la Promessa è comunitario; all'interno di questo ciascuno decide in libertà e personalmente di aderire alla proposta e, così, di pronunciare la Promessa.

Non sono previsti momenti specifici per cuccioli e cocchi; è importante infatti che loro vivano questo tempo insieme a tutta la comunità per consentire a tutti quanti di ri-cordare, di far passare di nuovo attraverso il cuore, facendo memoria e consolidando la consapevolezza delle proprie promesse già pronunciate.

Ogni bambino rinnova così il significato della propria adesione alla comunità di B/C.

Al termine di questa fase, che potrà durare al massimo due/tre mesi, la comunità si riscopre nuova e arricchita, pronta ad iniziare la Stagione di Volo o di Caccia.



## ■ IN CERCHIO

Dopo due o tre riunioni in cui le cocci si saranno ambientate e le coccinelle avranno imparato a conoscerle, si può proporre una cerimonia di accoglienza delle cocci in Cerchio.

Si può utilizzare il racconto “Nel formicaio” o l’inizio della storia di cocci, dove è presente l’invito di Mi “Vuoi giocare con noi?”, o un qualsiasi altro racconto che rispecchi le esigenze della vita di Cerchio.

Qualunque racconto sia scelto, sarà preceduto da un’esperienza (da un vissuto) di accoglienza, nella quale le cocci possano sentirsi ben volute dalla comunità.

Durante la cerimonia che seguirà le cocci potranno scoprire alcuni dei simboli che caratterizzano la vita della comunità: la lanterna, la Legge, il saluto; è importante che la cerimonia sia semplice e che, attraverso parole, gesti, simboli, faccia vivere al bambino la gioia che il Cerchio prova per l’arrivo dei nuovi membri.

Si può quindi cominciare a parlare con le cocci per capire che cosa le incuriosisce di più della vita di Cerchio, che cosa piace loro del giocare insieme agli altri fratellini e sorelline.

Le riunioni successive potrebbero essere realizzate in maniera tale da far vivere ai bambini esperienze, attività e giochi pensati per far scoprire e riscoprire quante più cose possibili, importanti nella vita di Cerchio.

Lo scopo sarà incuriosire le cocci su tutto quello che le circonda, mentre per le coccinelle sarà far fare loro memoria, ricordare, riscoprire, ridare valore a simboli che già conoscono, mentre accompagnano le cocci nella scoperta della comunità che le ha accolte; la vita di Cerchio è fatta di tanti piccoli gesti, simboli, indizi da scoprire un po’ per volta.

Gran parte della comunità ripercorre in realtà un sentiero già conosciuto, vola su strade già percorse, ma ha una nuova conformazione, una nuova identità da ricostruire con i nuovi arrivati.

Il gioco della curiosità è il primo passo per spingere il Cerchio, grazie alle nuove cocci, a riconsiderare il valore della Legge, la gioia dello stare insieme, la felicità della famiglia che diventa più grande e si arricchisce.

Il gioco consiste nella scoperta di vari indizi: la Legge, il Motto, il saluto, la lanterna, le Parole Maestre, la preghiera della coccinella, i nomi delle Coccinelle Anziane, del Cerchio, dei fratellini e delle sorelline, i canti Bosco, le regole come il dito alzato per chiedere silenzio.

Nel racconto, Cocci, per diventare una coccinella, parte alla ricerca dei sette punti neri che il suo trisavolo ha perso durante il diluvio. La ricerca si trasforma in piccole grandi conquiste personali generate da incontri significativi, da scelte vissute intensamente che la cambiano e fanno crescere la sua volontà.

Una modalità della tradizione vede le coccinelle conquistare i loro sette punti neri: possono essere la metafora del percorso comunitario che conduce alla Promessa; occorre comunque evitare di chiedere ai bambini un impegno individuale, cosa che anticiperebbe il Gioco dei Voli e toglierebbe spontaneità alla curiosità del bambino nei confronti di una nuova avventura da intraprendere.

Le cocci sperimentano la Famiglia Felice, scoprono la Legge del Cerchio, e decidono se continuare a giocare questo gioco, scegliendo appunto di pronunciare la loro Promessa.

Il percorso potrebbe essere accompagnato dal racconto che descrive Cocci alla ricerca dei sette punti neri; il settimo punto nero potrebbe essere consegnato dal Cerchio alle cocci che sono in procinto di pronunciare la Promessa, di diventare così “vere coccinelle”, riconoscendole ora come parte integrante della comunità.

Nel racconto Cocci, di ritorno dall’incontro con l’Aquila, viene accolta festosamente dai suoi fratelli e sorelle che vedendola arrivare riconoscono in lei una nuova condizione “SETTE PUNTI NERI! UNA COCCINELLA!” Anche la comunità di Cerchio potrebbe riconoscere nella nuova cocci una coccinella porgendole, proprio in occasione della Promessa, l’ultimo punto.

È il riconoscimento di un impegno compiuto, il riconoscimento di un passaggio importante:

- per la cocci, perché ha dato la sua adesione e ha concretizzato un desiderio in scelta;
- per la comunità, perché si è arricchita di nuove energie;
- per le coccinelle, perché davanti all’impegno dei nuovi possono ritrovare un rinnovato personale entusiasmo.

È il riconoscimento che da soli si può volare, ma è la comunità che poi ti rende consapevole dei cambiamenti, dei successi e degli insuccessi, del tratto di sentiero percorso.

Una volta che tutte le cocci avranno pronunciato la loro Promessa e saranno diventate coccinelle, sarà il momento di lanciare il gioco dei voli, magari con il racconto del “Sogno di Cocci”, dove si vede tutto il percorso che la aspetta attraverso Prato, Bosco e Montagna.





## ■ IN BRANCO

Dopo due o tre riunioni in cui i cuccioli si saranno ambientati e i lupetti avranno imparato a conoscerli, si può proporre una cerimonia di accoglienza in Branco.

Attraverso il racconto “I fratelli di Mowgli”, alle prime Parole Maestre, canti e danze, i cuccioli potranno iniziare a vivere l’Ambiente Fantastico della Giungla, elemento fondamentale della vita di Branco.

La vita di Branco è fatta di tanti piccoli gesti, simboli, indizi da scoprire un po’ per volta e che garantiranno il progressivo avvicinamento dei cuccioli alla Promessa, che i Vecchi Lupi faranno conoscere facendo leva sulla loro curiosità e attraverso il gioco con gli altri fratellini e sorelline.

Le riunioni successive potrebbero essere realizzate in maniera tale da far vivere ai bambini esperienze, attività e giochi pensati per far scoprire e riscoprire quante più cose possibili, importanti nella vita di Branco. Lo scopo sarà quello di incuriosire i cuccioli su tutto quello che li circonda, mentre per i lupetti sarà far fare loro memoria, ricordare, riscoprire, ridare valore a simboli che già conoscono, mentre accompagnano i cuccioli nella scoperta della comunità che li ha accolti.

Gran parte della comunità ripercorre in realtà una pista già percorsa, caccia in territori conosciuti, ma ha una nuova conformazione, una nuova identità da ricostruire con i nuovi arrivati.

Questo gioco, basato sulla curiosità, è il primo passo per spingere il Branco, grazie ai nuovi cuccioli, a riconsiderare il valore della Legge, la gioia dello stare insieme, la felicità della famiglia che diventa più grande e si arricchisce.

Il gioco della curiosità si baserà sulla scoperta di vari indizi: la Legge, il Motto, il saluto, il totem, le parole maestre, la preghiera del lupetto, i nomi dei Vecchi Lupi, il nome del Branco, i nomi dei fratellini e delle sorelline, i canti Giungla, il Grande Urlo, le regole come il dito alzato per chiedere silenzio.

I racconti “I fratelli di Mowgli” e “La Caccia di Kaa” potranno fornire il contesto nel quale muoversi in questa prima fase dell’anno: i luoghi e le vicende narrati potranno essere utilizzati per costruire giochi e attività utili a stimolare i cuccioli nel percorso di avvicinamento alla Promessa, che va attentamente strutturato dai Vecchi Lupi, in modo da renderlo accattivante e divertente senza però farlo diventare una copia del gioco delle Prede che inizierà nella fase successiva.

Riunione dopo riunione, i cuccioli scopriranno cose nuove lasciandosi guidare dalla curiosità. Gli altri lupi saranno di aiuto in questo percorso di scoperta di ciò che è importante nel Branco.

La comunità accompagna i fratellini e le sorelline e li aiuta ad entrare nella Giungla e ad indirizzarsi verso la scelta della Promessa, un’adesione spontanea e gioiosa del/la bambino/a alla comunità, adesione che arriva al termine di questo primo momento: sarà la manifestazione della sua gioia a voler essere parte del Branco.

I cuccioli sperimentano così la Famiglia Felice, scoprono la Legge del Branco, e decidono se continuare a giocare questo gioco, scegliendo appunto di pronunciare la loro Promessa.

Una volta che tutti i cuccioli avranno pronunciato la loro Promessa diventando perciò lupetti, sarà il momento di lanciare il gioco delle Prede e di fare un nuovo tuffo nella Giungla, ad esempio attraverso il racconto “Il fiore rosso”.



# REGOLE E TEMPI DI GIOCO

## ■ IL #NUOVOGIOCOLC: LO SCOPO DEL GIOCO

Il **#nuovogiocoLC** è stato profondamente modificato sia nella struttura che nei tempi, ma soprattutto nella prospettiva: **l'attenzione si sposta dal risultato al processo.**

Prima di descriverne le regole, è necessario ricordare che il “meccanismo” del **#nuovogiocoLC** è pensato in profondo collegamento con le **linee portanti** date dalle Parole Maestre che lo hanno ispirato: comunità, curiosità, adesione, protagonismo, Parlata Nuova.

Il **#nuovogiocoLC** è l'unico, tra quelli a disposizione dei LC, in grado di offrire loro una metafora della propria Progressione Personale, attraverso la rilettura della parabola di crescita di Mowgli e gli incontri di Cocci sul Sentiero.

Lo scopo del Gioco per il bambino è completare il percorso di tre tappe corrispondenti ai tre momenti di crescita della progressione personale: scoperta, competenza e responsabilità. Ovviamente con i bambini non si utilizzeranno le parole “Progressione Personale”, “Scoperta”, “Competenza” e “Responsabilità”.

Ciascuna tappa viene raggiunta, completando il Volo, per le Coccinelle, Cacciando la Preda, per i Lupetti.

Momento della	La Coccinella vola per diventare:	Il Lupetto va in Caccia per diventare:
Scoperta	Coccinella del Prato	Lupo della Legge
Competenza	Coccinella del Bosco	Lupo della Rupe
Responsabilità	Coccinella della Montagna	Lupo Anziano

Nel corso del Gioco il bambino attraversa queste fasi:

- ✓ Avvistamento (o Individuazione) – momento in cui la Preda/Volo sono individuati dal bambino e dal capo, cogliendo le occasioni offerte dalle normali attività di B/C;
- ✓ Definizione – momento in cui il bambino chiarisce la Preda/Volo individuati con il capo per definire i termini dell'impegno che responsabilmente si assume;
- ✓ Azione - Il percorso per la conquista della Preda/Volo a partire dalla sua progettazione;
- ✓ Verifica - momento in cui il percorso fatto viene oggettivamente analizzato dal bambino insieme al capo.

È opportuno curare una modalità di visualizzazione del gioco delle Prede e dei Voli di tutti i bambini, nel modo che ogni Staff ritiene più adatto: disegno della Rupe o della Grande Quercia, percorso nella Giungla o verso la Montagna, plastico, etc.

Quest'attenzione, oltre a gratificare il bambino, offre l'immagine di una comunità che cresce insieme.





## ■ IL #NUOVOGIOCOLC: I TEMPI

I tempi del **#nuovogiocoLC** sono definiti: i bambini sanno quando inizia e quando termina.

**INIZIO:** dopo che tutti hanno fatto la Promessa

**FINE:**

- quando tutti i bambini hanno Cacciato le proprie Prede o compiuto i propri Voli
- **COMUNQUE**, prima dell'inizio delle VdB/C.

Il periodo compreso tra l'inizio e la fine del gioco si chiama "STAGIONE DI CACCIA" o "STAGIONE DI VOLO". La "Stagione" è il periodo di gioco di TUTTA la comunità; questo periodo può durare circa 3 o 4 mesi.

Il periodo di Gioco individuale si chiama "TEMPO DI VOLO" o "TEMPO DI CACCIA"

Il "TEMPO" individuale termina nel momento in cui il L/C ha Cacciato le proprie Prede o compiuto i propri Voli.

È opportuno 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 gioco delle Prede e dei Voli lascia spazio a ciascun bambino di percorrere la propria pista o sentiero secondo tempi propri, ma attraverso anche la collaborazione silenziosa e vigile della comunità. Sia il singolo LC che l'intera comunità sono a conoscenza, testimoni del tempo di Caccia e di Volo di ciascuno.

Può essere utile anche porre l'accento sull'inizio e la fine della Stagione con un momento solenne e di gioia, significativo per l'intera comunità, che abbia le caratteristiche di una festa più che di una cerimonia.

## ■ IL #NUOVOGIOCOLC: LE REGOLE

I bambini progrediscono nel Gioco lungo un percorso che richiama il tema

- dei **Maestri di Mowgli** (Baloo, Bagheera ed Akela), per i Lupetti,
- dello **Spirito dei Sentieri** (del Prato, del Bosco e della Montagna), per le Coccinelle.

Per conquistare ciascuna di queste tappe il bambino deve **volare sui sentieri del Prato, del Bosco e della Montagna** o andare **in Caccia con i Maestri di Mowgli: Baloo, Bagheera ed Akela** (i tre personaggi con cui si Cacciano le Prede sono i personaggi del racconto e non vanno confusi o sovrapposti con i Vecchi Lupi che ne prendono i nomi quando giocano con il Branco).

Momento della	La Coccinella vola sul sentiero:	Il Lupetto va in Caccia con:
Scoperta	del Prato	Baloo
Competenza	del Bosco	Bagheera
Responsabilità	della Montagna	Akela

Le Prede ed i Voli sono impegni chiari, concreti, raggiungibili, verificabili che **il bambino individua** nel corso della vita di B/C.

È quindi fondamentale che la Preda o il Volo sia verificabile per il bambino, in modo che per lui sia incontestabile e chiaro il risultato raggiunto.

Insieme al capo, il bambino decide il **numero** delle Prede/Voli, variabile in base alle capacità e agli interessi, ai tempi personali del bambino e a quelli della stagione di Caccia/Volo.



Il **ruolo del capo**, in questa fase, consiste nel richiamare il bambino al rispetto dello spirito del motto (“Eccomi” e “Del mio meglio”) nella scelta delle Prede e dei Voli.

È fondamentale che, sin dal momento della definizione, il bambino sappia quando una Preda/Volo sarà completata.

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

Completati la Caccia o il Volo il bambino verifica individualmente con i capi quanto realizzato.

I bambini all'ultimo anno in unità di quattro anni che quindi avranno già completato il **#nuovogiocoLC** potranno giocare il proprio impegno personale all'interno del CdA (art. 18) che prevede l'assunzione di incarichi e responsabilità personali “con” gli altri in una piccola comunità orizzontale (cambiano così la qualità e la struttura dell'impegno che diventa “incarico”; cambia la sua prospettiva, da individuale a comunitaria).

## ■ IL #NUOVOGIOCOLC: LA CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il Gioco ha una dimensione individuale e comunitaria:

- per il **singolo LC** il Gioco si conclude nel momento in cui le Prede o i Voli definiti all'inizio con il capo sono stati cacciati o completati.
- per la **comunità di B/C** il Gioco si conclude quando tutti i L/C hanno completato la propria Caccia o il proprio Volo.

**In ogni caso** il Gioco (nelle dimensioni individuale e comunitaria) deve essere concluso **prima dell'inizio delle VdB/C**.

Può accadere che il bambino incontri delle difficoltà nel completare la Caccia o il Volo.

In questi casi, i capi accompagneranno i bambini per far sì che, anche con l'aiuto della comunità e la testimonianza degli altri, essi possano superare tali difficoltà.

Occorre cogliere l'occasione per riconoscere con i bambini nuove aree di impegno e obiettivi di crescita, di scoperta dei propri limiti, **creando così le condizioni perché ciascuno conquisti comunque la sua Preda o il suo Volo**.

Ciò significa che, entro la fine della Stagione di Caccia/Volo, tutti quanti i bambini dovranno essere posti nelle condizioni di completare i propri impegni (Prede o Voli), anche con l'aiuto del capo o degli altri bambini. In questo modo ciascun bambino giungerà, entro la fine della Stagione di Caccia/Volo, a conquistare la tappa (ad es. Lupo della Legge o Coccinella della Montagna) per la quale stavano cacciando o volando.

Occorre avere attenzione per i modi e lo stile della verifica, curando che essa sia vissuta e giocata durante la vita di B/C, che sia rispettosa del “patto” concluso con il bambino nel momento della definizione delle Prede e dei Voli ed ispirata al confronto con il contenuto del Motto (“Del mio meglio”, “Eccomi”).

## ■ IL #NUOVOGIOCOLC: I 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 B/C, in un momento breve e semplice ma solenne, tale da valorizzare il protagonismo del bambino.





# ALTRI STRUMENTI DI PROGRESSIONE PERSONALE

## # Gli altri Giochi (strumenti) del Branco e del Cerchio

Il Gioco delle Prede e dei Voli vedrà lupetti e coccinelle impegnati solo per una parte dell'anno ed è dunque evidente come questo strumento sia solo una delle molte occasioni nelle quali i bambini sono chiamati a essere protagonisti attivi della loro Pista e del loro Sentiero.

È tutto il percorso a garantire la globalità ed è proprio la presenza di altri strumenti a contribuire, con coerenza e puntualità, alla valorizzazione di tutte le occasioni di crescita. Gli strumenti dovranno essere offerti dal capo, con intenzionalità educativa; il bambino li vivrà come occasioni di gioco nel rispetto delle regole condivise con la comunità.

Durante la stagione di Caccia/Volo il Branco/Cerchio sarà occupato prevalentemente nel Gioco delle Prede e dei Voli. Questo strumento, infatti, dovrà catalizzare tutte le attenzioni di bambini e capi sia in termini di spazio dedicato a esso sia in termini di attività che Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane proporranno in modo da consentire ai bambini i loro avvistamenti.

Poiché la stagione di Caccia/Volo impegnerà una parte importante dell'anno sarà necessario progettare una appropriata collocazione degli altri strumenti (cfr. art 36) tale da valorizzare l'impegno personale e il protagonismo dei bambini.

Tra questi il **Consiglio degli Anziani**, in modo particolare nelle unità quadriennali, sarà ambito privilegiato per rispondere alle esigenze dei lupetti e delle coccinelle più grandi e il suo percorso potrà vivere parallelamente alla vita di Branco/Cerchio anche durante la Stagione di Caccia/Volo.

Il tempo dedicato al **Gioco delle Specialità** non dovrebbe coincidere con il tempo individuale di Caccia/Volo per consentire ai bambini il migliore impegno possibile.

È ipotizzabile un lancio che avvenga anche durante la Stagione, ma dopo che buona parte dei bambini ha già completato i propri Voli/Cacce.

È possibile trovare uno spazio dedicato a quei bambini che non vivono la loro prima Stagione di Caccia/Volo e che hanno cominciato una specialità in precedenza, qualora volessero giocarla in questo periodo.

**Il Consiglio della Rupe e della Grande Quercia**, in quanto occasione di verifica e di impegno comunitario, non avrà alcuna funzione specifica, non sarà momento né luogo per la verifica nel Gioco delle Prede e dei Voli che è prevalentemente un momento di impegno personale. Ciononostante potrà rivelarsi strumento coerente, anche durante la Stagione di Caccia/Volo, con alcune situazioni che la comunità di Branco/Cerchio potrebbe trovarsi a vivere.

La **Buona Azione**, strumento privilegiato di scoperta del servizio al prossimo, dovrebbe promuovere nei bambini una costanza di impegno e accompagnarli con continuità nella vita di Branco/Cerchio e quindi potrebbe essere giocato durante tutto l'anno.

Le **Piccole Orme** offrono ai bambini un'occasione per scoprire nuove competenze al di fuori del Branco e del Cerchio e crescere nella responsabilità e nell'autonomia.



# LE LINEE PORTANTI DEL #NUOVOGIOCOLC

Al centro della riflessione che ha condotto alla modifica del regolamento ci sono alcuni elementi che ne costituiscono le linee portanti e che consentono di rileggere la pratica dei giochi che proponiamo ai bambini dei Branchi e Cerchi:

- la **comunità** come soggetto educante;
- la **curiosità** e l'**adesione**, come atteggiamenti da suscitare nei bambini;
- il **protagonismo** come riconoscimento del ruolo dei bambini nel gioco del Branco e del Cerchio;
- la **Parlata Nuova** come stile delle Relazioni (tra adulto e bambino e tra i bambini) che si svolgono all'interno della comunità, anche con riferimento alla gestione dell'insuccesso;
- la **globalità** come atteggiamento, tensione alla promozione della persona nella sua armoniosa interezza, realizzata nella concorrenza di tutti gli strumenti.





## ■ COMUNITÀ

Nel percorso di crescita individuale (progressione personale) la comunità dei pari (intendendo non solo i pari età, ma tutti i bambini) è uno dei soggetti che interviene da protagonista della relazione educativa, insieme all'adulto e, ovviamente, al bambino stesso.

In questo senso si può dire che la comunità è soggetto educante, perché ha qualcosa da raccontare al bambino e anche da farsi raccontare.

La comunità è custode del contenuto valoriale (la Legge), dello stile di comportamento (il Motto), del Patto che unisce (la Promessa), della storia del Branco e del Cerchio (tradizioni), ma anche del luogo e del tempo dove la stessa è costituita ed insieme ai suoi componenti vive (dimensione politica).

### **Custode dei Valori**

Senza una comunità non ha senso avere una legge.

Legge, Promessa e Motto costituiscono il contenuto di valori di riferimento che descrivono l'appartenenza del singolo alla comunità.

Tali valori sono dinamici perché rappresentano sia il riferimento di quanto viene proposto a ciascun partecipante che la storia, la memoria ed il vissuto di un gruppo di persone.

La comunità è anche custode dinamica dei valori: nella cura continua dei valori che custodisce, la comunità è soggetto fertile che consente al singolo di vivere il passaggio dall'IO al TU e, quindi, al NOI.

### **Soggetto educante**

La comunità è soggetto che educa e partecipa alla relazione; tra singolo e comunità si instaura un continuo e reciproco scambio di interazioni.

La comunità cambia e cresce con l'apporto del singolo; osserva e viene osservata ed è luogo di osservazione degli altri (scouting).

È specchio immediato del comportamento del singolo, che in essa trova il confronto dinamico delle proprie scelte (riesco a vedere se mi comporto secondo la legge per come la comunità reagisce nei miei confronti).

Così la partecipazione alla comunità è stimolo e verifica continua del percorso individuale.

Offre la possibilità di fare sintesi delle proprie esperienze.

È luogo di regole e di libertà; consente al bambino di sentirsi a proprio agio.

È esperienza di Chiesa, di incontro con Dio.

### **Trasversalità della comunità**

I rapporti s'instaurano su molteplici piani (adulto-bambino, bambino-comunità, bambino-bambino, nei gruppi orizzontali e verticali).

L'adulto partecipa come promotore, portatore di pensiero e garante dei valori della comunità.

### **Dimensione politica**

La comunità racconta 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.

Consente esperimenti concreti di democrazia, anche come luogo di conflitto, e lo sviluppo del senso di appartenenza e di cura del bene comune.

È occasione per esaltare la dignità del singolo.

### **Dimensione simbolica concreta della comunità**

Nella comunità si fa esperienza vera di Famiglia Felice: per questo è palestra "per" e "di" altre esperienze di comunità.

Ha il proprio linguaggio fatto di gerghi, oggetti, simboli; ha il proprio stile.

Sa fare memoria della propria storia; per questo ha rituali propri.

Consente di fare sintesi delle esperienze vissute dai partecipanti anche al suo esterno.



## ■ GLOBALITÀ

La proposta scout si attua secondo i quattro punti di B.-P., che rappresentano la dimensione etica e spirituale, la dimensione psico-fisica, la dimensione cognitiva e la dimensione sociale (cfr. art. 32 *interbranca Reg. Metodologico*).

La globalità è vissuta dal bambino e proposta dal capo attraverso tutti gli strumenti del metodo. Questa definizione, che troviamo nel regolamento, 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 loro possano trovare adeguate occasioni di gioco; il capo, attraverso la Pista/Sentiero di B/C ed il programma dell'anno, offre ai bambini un insieme pianificato di esperienze ed attività, vissute nell'atmosfera dell'Ambiente Fantastico, tenendo presente in modo equilibrato ed intenzionale i quattro punti di B.-P., tradotti nei Filoni, per contribuire allo sviluppo armonico della persona e della comunità (cfr. art. 21 *LC Reg. Metodologico*).
- dall'altra parte 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. In questo senso il rapporto dialettico tra capo e bambino avviene tramite un continuo ascolto-rilancio, nel quale il protagonista rimane il bambino ed entrambi gli attori giocano con lealtà e pari dignità.

La pista del lupetto e il sentiero della coccinella, nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto, sono promossi nell'ambito della vita di Branco e di Cerchio: solo se le due dimensioni (comunità/singolo, ambiente/relazione educativa) si coniugano continuamente, diviene reale la possibilità che ci sia un'attenzione globale al singolo.

Al bambino non si parlerà mai direttamente di formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio al prossimo: ma i quattro punti di B.-P. verranno calibrati secondo un progetto, per ogni fratellino e sorellina, nel suo momento di Volo o di Caccia, non solo nel gioco dei Voli e delle Prede, ma in tutti gli strumenti della Pista e del Sentiero individuali.

Per i capi Prede e Voli, Consiglio degli Anziani, Specialità, Consiglio della Rupe e della Grande Quercia, Buona Azione, Piccole Orme sono **strumenti**; per il bambino sono **giochi!**





## ■ CURIOSITÀ

Curiosità: prendersi cura e aver cura, con passione. Ecco l'obiettivo profondo a cui tendere nell'educazione. I bambini sono specialisti della curiosità con la quale affrontano il mondo ed i suoi misteri, senza remore e protezioni, senza vergogna. Questa capacità è strettamente legata alla loro sensibilità, creatività e vivacità. Il bambino attribuisce un nome alle cose, le svela, le penetra, le trascina dentro di sé, le smonta e le ricostruisce, senza possesso, senza secondi fini; scambia il dettaglio con il tutto, non soggiace al principio di contraddizione, non vede confini tra mondo esterno e mondo interno, che attraversa continuamente, mescola mondi diversi, crede all'incredibile, sa credere e non credere a una cosa al tempo stesso, si mette in gioco. La curiosità porta il bambino ad essere in grado di raccogliere stimoli, di migliorare se stesso, di portare l'asticella più in alto e di superare i propri limiti; avvicina a valori come accoglienza, disponibilità, armonia e bellezza, che in modo naturale egli percepisce come impronte del divino nelle cose e nelle persone. La curiosità, inoltre, fa vincere l'innato timore o paura del nuovo che il bambino sperimenta quando si affaccia in un ambiente a lui sconosciuto. Il coraggio del bambino, quindi, è provocato anche dal desiderio di curiosare nel nuovo ambiente dove si trova, per poter poi divenire capace di giocare in esso la sua parte.

### **Curiosità e strumenti del metodo**

Nel gioco il bambino ha la possibilità di vivere e sperimentare con gioia la bellezza della scoperta di sé e degli altri. Nella vita all'aperto, egli può aprire il grande libro del Creato per immergersi in un percorso di conoscenza e contemplazione. Attraverso il Gioco delle Prede/Voli e il Gioco delle Specialità, può ascoltare la sua innata curiosità e dirigerla in un concreto progetto che soddisfi la sua sete di crescita e scoperta. Un bambino che si affaccia per la prima volta in una tana o sede si tufferà nella magia dell'Ambiente Fantastico; raramente avrà altrove la possibilità di osservare un'intera comunità che vive un gioco coinvolgente, inserita in un'affascinante susseguirsi di vicende dal sapore così epico e lirico. Nella parabola di crescita di Mowgli e negli incontri sul Sentiero di Cocci, il bambino rilegge il proprio cammino. Nel racconto, scopre figure di riferimento (i maestri di Mowgli), modalità di comportamento/scelta (gli incontri di Cocci), rilegge esperienze che lo aiutano a dare un nome alla propria.

### **Il ruolo dell'adulto**

Il piacere di scoprire è legato al piacere di far scoprire; la gioia di scoprire precede quella di trasmettere le scoperte agli altri.

Gli adulti possono e devono testimoniare la curiosità amando per primi le scoperte.

Sono chiamati a favorire la curiosità progettando percorsi educativi, attività ed esperienze che siano spazio per il pensiero libero, per l'immaginazione, per il mistero.

Occorre quindi porre attenzione ai linguaggi, ai simboli, ai gesti interrotti, ai racconti offerti, affinché nulla sia mai esaustivo, ma le suggestioni siano sempre proposte agli occhi del bambino in controluce, cosicché sia egli a poter aggiustare lo sguardo per scorgere oltre.

## ADESIONE

Aderire vuol dire anche "stare attaccati": è un significato molto fisico, molto concreto. Incollarsi vuol dire effettivamente diventare parte. Se le parti considerate sono state ben fissate, non si allontanano né si muovono se non insieme, vivono le stesse esperienze, le stesse sollecitazioni.

Far parte, essere "incollati", vuol dire quindi giocare, vivere, scoprire cose nuove, partecipare insieme delle regole e sentirle proprie, aiutare gli altri.

Ecco che la curiosità di un cucciolo o di una cocca diviene così occasione di crescita per tutta la comunità del Branco o del Cerchio. Infatti, accompagnando i nuovi arrivati che curiosamente vogliono sapere cos'è la Legge, cosa sono le Parole Maestre, chi è Bagheera o Scibà, cosa significa promettere ecc., la comunità ogni anno nei primi mesi si riappropria dei valori che la sorreggono ed in questo modo li riconferma.



## ■ PROMESSA

Con la Promessa il bambino risponde “Eccomi, farò del mio meglio” alla comunità di Branco Cerchio che gli chiede “Vuoi giocare con noi?”.

La Promessa è un gesto iniziatico: il bambino, dal giorno della sua Promessa, non sarà più quello di prima, sarà un bambino nuovo; solo dopo inizierà il suo cammino di impegno nella comunità.

L’idea di fondo è quella di accompagnare il bambino, partendo solo dalla sua innata curiosità, ad “aprire lo scrigno” del Branco o del Cerchio, per iniziare gradualmente a scoprire alcuni elementi del tesoro che gli permetterà, il giorno della sua Promessa, di affermare con gioia “Qui è bello, voglio continuare a stare con voi!”.

Per questo si è giunti all’idea di slegare la Promessa dal **#nuovogiocoLC** (prima era intrecciata al Gioco delle prede/impegni), immaginando che debba essere pronunciata all’inizio dell’esperienza di Branco/Cerchio del bambino.

Ora, in distacco con il passato, per far sì che il bambino possa giungere autonomamente alla Promessa, s’intende far leva proprio sulla sua curiosità affinché, accolto nel Branco/Cerchio come cucciolo/cocci, egli possa in breve tempo comprendere le peculiarità di questa comunità a lui nuova.

Il bambino non dovrà eseguire nulla di concreto per poter giungere a fare la Promessa, che sarà il primo gesto forte e reale che sceglierà di compiere.

Seguirà ad essa l’impegno che renderà la sua adesione efficace, solida e duratura.

In quest’ottica il bambino aderisce ad un’idea, che si riempie di significato nel corso del tempo, che cresce e si modifica, che chiede 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 gli altri.

Per aderire e promettere non è necessario che il bambino conosca tutto del Branco/Cerchio.

La Promessa è fondante per l’adesione, non per la scoperta. Promettendo, il bambino si affida al capo, ma anche a chi ha promesso e aderito prima di lui.

Così intesa, la Promessa del cucciolo/cocci non è più un atto individuale ma diviene lo strumento primario affinché tutto il Branco/Cerchio si riappropri, all’inizio di un nuovo anno, di simboli, esperienze e valori che ne hanno fatto la storia. La Legge, la Promessa e il Motto sono il contenuto valoriale fondamentale, tramandato negli anni ma sempre vivo nella storia della comunità.

Il bambino non sarà solo nel cercare di mantenere l’impegno preso.

“Con l’aiuto e l’esempio di Gesù”: il bambino affida a Gesù il proprio impegno, sapendo che nei momenti di difficoltà ci sarà sempre qualcuno che camminando al suo fianco potrà aiutarlo.

Questo è l’unico modo per essere liberi e veri, cioè essere quello che realmente l’uomo è chiamato ad essere. Per il bambino l’aiuto di Dio ha un volto e un nome precisi: in Gesù ogni Promessa può trovare il suo inizio e il suo compimento.

Una Promessa così non chiude nel presente ma apre sempre al futuro!



## ■ PROTAGONISMO

Il lupetto e la coccinella crescono anche grazie all'impegno e alla responsabilità che si assumono davanti alla comunità che osserva, aiuta ed accompagna.

Il bambino diventa protagonista della propria crescita, scoprendo talenti e limiti.

Protagonismo è anche libertà di sognare ed immaginare già la propria preda, il proprio volo, capire dunque dove poter arrivare, comprendere le proprie capacità, vedersi già più bravo, più grande.

### **La comunità favorisce il protagonismo del singolo**

Il protagonismo è inteso come momento in cui il bambino si mostra alla comunità e così riscopre il proprio ruolo, diverso e cambiato.

La comunità porta ciascuno al centro della scena, come accade a Cocci che diventa una Coccinella riconosciuta dalle altre, o a Mowgli quando viene accolto alla Rupe del Consiglio.

Ciò significa vivere la responsabilità del proprio impegno, del proprio ruolo all'interno delle strutture della comunità.

### **Valore del contributo di ciascuno nella comunità**

Il protagonismo del singolo nutre la comunità con il proprio impegno ("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.

### **Il protagonismo nella relazione educativa**

La relazione educativa descrive uno spazio magico.

Il capo riconosce il potere del bambino ed il bambino, per entusiasinarsi, deve essere posto nelle condizioni di esercitarlo: la preda, il volo sono suoi!

Ciascun L/C diventa primo attore nel Gioco delle Prede e dei Voli, nell'avvistamento e nella definizione degli impegni: il gioco è nelle sue mani.

In questo modo egli testa le proprie capacità, riconosce risultati, così da arrivare a vedersi più bravo, più grande, migliorato, capace di poter raggiungere qualcosa, un obiettivo.



## ■ PARLATA NUOVA

La Parlata nuova, intesa come relazione educativa, è il luogo dell'incontro tra adulti e bambini. È lo spazio in cui grandi e piccoli si osservano, si avvicinano e si allontanano, si parlano, si siedono accanto, si guardano cambiare e crescere. Giocano e si raccontano.

La Parlata Nuova, rete di relazioni tra adulti, bambini e comunità, è il luogo dell'incontro ma soprattutto dell'esperienza di accoglienza e confronto.

Non ha ritualità, perché trae le proprie energie dalla voglia di parlare all'altro, di far sapere che avvengono cambiamenti.

Proprio questa relazione educativa, bella, intensa e vera è uno dei punti chiave del **#nuovogiocoLC**.

I bambini troveranno nei loro capi degli interlocutori attenti, capaci di mettersi in ascolto e di aiutarli a dar forma ai propri sogni: potranno così raccontare se stessi, porsi nuovi obiettivi prima impensabili, superarsi in nuove sfide, stimolare la curiosità propria e altrui.

Nello stesso tempo dalla vita nella comunità il bambino trae gli stimoli necessari per condurre il gioco. Quanto più la dialettica nella comunità è elevata, tanto più nella relazione individuale con i capi e con gli altri bambini il confronto è approfondito.

I capi, valorizzando la curiosità, gli spunti, le idee e le intuizioni dei propri bambini (e dunque anche le Prede e i Voli che i bambini hanno avvistato), li aiuteranno a renderli concreti, un progetto del quale essere orgogliosi e felici.

Compito del capo è proporre continuamente un allargamento dell'orizzonte, dare suggerimenti, indicare migliorie nel gioco costante di ascoltare, accogliere e rilanciare le proposte dei bambini.

Nel **#nuovogiocoLC** ciò che conta non è più solo il risultato ma tutto il processo. In quest'ottica l'evento insuccesso diventa una possibile fase del gioco stesso, durante la quale il capo sarà non semplicemente in attesa che passi la stagione di caccia/volo, ma concentrato sui bambini e attento a farsi raccontare cosa non sta funzionando, quali le difficoltà riscontrate e, anche grazie al contributo e agli stimoli offerti dalla comunità, pronto a trovare insieme al bambino la strada per portare a termine ciò che si era concordato.

Sarà il motto a indicare lo stile con il quale vivere anche i momenti più delicati: fare del proprio meglio, rispondere "Eccomi" significa anche non arrendersi all'eventuale insuccesso, ma utilizzarlo come nuovo trampolino di lancio.

### **Gestione dell'insuccesso**

La preoccupazione dell'adulto di conseguire il risultato perde di significato, perché ciò che diventa importante in questa esperienza è proprio il processo, l'analisi, il confronto, l'argomentazione del proprio punto di osservazione. È certamente uno stile, che presuppone preparazione e attenzione continue, tanto nel bambino quanto nell'adulto.

La Parlata Nuova diviene così lo stile della relazione bambino-adulto-comunità, all'interno della quale l'insuccesso sarà valutato, ponderato e, con l'aiuto e l'accompagnamento dell'adulto, indirizzato verso un risultato, un successo, in ogni caso. Sarà improntato sul "ci ho provato, ci abbiamo provato, possiamo INSIEME fare di meglio".

Il risultato di questo processo, così come i tempi, sono in mano al bambino; all'adulto rimane la responsabilità dell'accompagnamento.

L'opportunità di rassicurare e collaborare, sia nell'individuazione che nella realizzazione della Preda o del Volo, deve essere riconosciuta dal capo come importante occasione educativa.

Ciò comporta la preoccupazione che ciascun bambino viva con questa modalità l'esperienza dell'avvistamento e della definizione delle Prede/Voli, facendo in modo che lui realizzi un "suo" impegno, che sarà il proprio meglio, qui ed ora.



## ■ IL LEGAME CON L'AMBIENTE FANTASTICO

### Lo spirito dei sentieri

(da P.E. nr. 02-2010 di Cinzia Pagnanini, Massimo Bertolucci, Don Andrea Lotterio)

Molte delle intuizioni educative originarie del coccinellismo mantengono ancora inalterata la loro freschezza; gli aggiustamenti apportati grazie alle riflessioni metodologiche durante gli anni garantiscono la loro adeguatezza anche alla realtà di oggi. Uno dei temi, appunto, coinvolgente e attuale, è quello dell'educazione morale, che assume, nelle dinamiche sociali e di relazione, un'importanza fondamentale per portare i bambini ad essere i buoni cittadini e i buoni cristiani del domani.

Lo scopo dell'educazione morale non è tanto quello di indurre solamente dei comportamenti improntati al rispetto delle regole, ma di far riconoscere i valori che orientano e informano queste regole.

La scelta morale del bambino tra giusto e ingiusto, tra bene e male, passa attraverso un'assunzione di responsabilità, sia personale che di comunità. Ogni bambino, attraverso un graduale processo di maturazione, comprende che le proprie decisioni hanno conseguenze, per sé e per gli altri.

Nel Bosco ciò che anima questo processo, esattamente come veniva chiamato già nell'AGI, è **lo spirito dei sentieri**.

Metafora del cammino della vita, il sentiero che dal prato entra nel bosco e si inerpica sulla montagna, segna il passo, misura e rende capaci di misurare e misurarsi, rapporta uno all'altro gli opposti tra cui scegliere.

La parola chiave per comprendere lo spirito dei sentieri è consapevolezza, quella che si ottiene rendendo evidente ai bambini la progressione delle esperienze, molteplici, dai connotati di volta in volta differenti e l'esistenza di obiettivi da raggiungere.

Quando si è padroni di tale spirito si impara che percorrere il sentiero significa affrontare i propri limiti, le proprie paure, gli ostacoli anche più insidiosi, quelli che ci si crea da soli per momenti di egoismo, superficialità, indifferenza.

Il percorso di maturazione proposto dai sentieri non è falsamente edulcorato, mette di fronte alla scelta della via, non quella più facile, ma semplicemente quella più giusta, compresa e accettata anche nelle sue conseguenze di rinuncia e fatica perché percepita come tale e vissuta in un ambiente e in una comunità che la sostengono e la orientano.

I sentieri non sono un percorso scandito da no e divieti, sono sentieri di serenità e gioia, quella gioia ricercata da ogni coccinella, una gioia che sarà vera solo quando lei saprà fare dono agli altri di sé e di quanto appreso. Lo spirito dei sentieri, che nasce e vive attraverso le esperienze, è concreto, tangibile e verificabile nel quotidiano e contiene in sé la spinta positiva, la determinazione che permettono di volgere gli occhi al domani, con sicurezza e con progettualità.



# I Maestri di Mowgli

(testo riadattato da “Appunti per la chiacchierata ai Forum Nazionali delle Pattuglie L/C” di Massimo Bertolucci )

Baloo, Bagheera e Akela sono i Maestri di Mowgli, lo accompagnano nella Giungla.

Con Baloo Mowgli scopre la giungla, con Bagheera la fa sua e con Akela infine la ridona al Popolo Libero liberandola da Shere Khan e difendendola dai Cani Rossi.

Stanno con lui sino al limitare della nuova pista, perché nessuno lì può seguirlo: non c'è vero amore e vera educazione se il maestro (e così anche il capo) non ha il coraggio di preparare e consentire il distacco, aiutando a conservare ciò che di vero c'è stato nell'esperienza vissuta insieme e ad aprire gli occhi, la mente e il cuore al mistero del nuovo sentiero.

**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. Baloo è colui che all'accettazione di Mowgli nel Branco parla in suo favore ma non solo, trasforma le sue 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. Chiudere la figura di Bagheera in una sfera di pura fisicità è una forte 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, ed 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 poche 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 scautismo. Bagheera però non è solo colui che insegna a correre e a cacciare, egli aiuta Mowgli a conoscere sé stesso, a riconoscere, accettare e fare sua la sua condizione di uomo.

**AKELA** è il grande e grigio lupo solitario, che guidava tutto il branco con la forza e l'astuzia. B.-P. per primo lo indica come riferimento per il capo eppure in gran parte delle Storie di Mowgli lo vediamo ormai decaduto dal suo ruolo di capo branco; cerchiamo di capire meglio questo punto. Akela è più presente nei racconti verso la fine del viaggio di Mowgli nella giungla, nel racconto “La tigre! La tigre!” e nei “Cani Rossi”. Non più al pieno delle sue forze, non più investito dell'autorità di capo, è però autorevole punto di riferimento per la sua saggezza e la sua 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 sua vita per il branco (così come fanno tanti altri lupi del ricostituito branco di Seeonee) e conclude “è stata una buona caccia”: con questa frase suggella una vita al servizio del Branco. Akela è un capo che non impone la sua persona e la sua personalità, è un capo che rispetta la Legge e allo spirito della Legge è fedele, 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.







#### Crediti

La StartBox è patrimonio dell'Agesci, è stata costruita con il contributo degli Incaricati Regionali, della Pattuglia Nazionale, degli Incaricati ed Assistenti Nazionali e di tanti capi appassionati della Branca LC.

