

PROTOTIPO FINALE

E' il momento di fare ancora un passo avanti per gli staff che hanno giocato i prototipi gli scorsi anni: grazie alle loro indicazioni e alle elaborazioni con gli incaricati regionali e le pattuglie, si è giunti a individuare un prototipo che sarà utile a definire una proposta che potrebbe diventare definitiva per tutti i rami e cerchi. Naturalmente anche questo prototipo viene giocato dai già noti rami e cerchi temerari dell'operazione "Si può fare!", proprio per migliorarlo ulteriormente.

La logica che guida la proposta

- * riportare al centro il **protagonismo del bambino**, attraverso una semplificazione del gioco delle prede/voli ed un suo legame più forte con l'Ambiente Fantastico.
 - ➔ *L'Ambiente Fantastico, lo sappiamo, significa parlata nuova, gioco a misura di bambino, spazio di costruzione della propria identità attraverso lo stimolo della fantasia. Il gioco delle prede/voli "deve" essere pienamente giocabile da ogni lupetto e coccinella;*
- * recuperare il senso della **Comunità di Branco/Cerchio**, come rete di relazioni significative che accompagnano, indirizzano e sostengono il bimbo/a, creando quel clima di Famiglia Felice che favorisce l'appartenenza al Branco e Cerchio e facilita il gioco delle prede/voli.
 - ➔ *La comunità educa: è nella comunità che si riconosce la crescita del singolo. Il clima gioioso della comunità di branco/cerchio è il carburante che permettere di compiere questo grande viaggio;*
- * sottolineare l'**adesione gioiosa** dei cuccioli e delle cocchi, attraverso la Promessa, alla Comunità di Branco e Cerchio che, attraverso i primi momenti vissuti insieme, li ha incuriositi e li ha spronati a scoprire gesti, simboli e parole iniziatici: solo dopo che il bimbo ha pronunciato la Promessa potrà partecipare a pieno alla vita del Branco/Cerchio (Consiglio della Rupe, gioco delle prede e voli, specialità...).
 - ➔ *L'appartenenza ad una comunità è un dono prezioso, non una ricompensa. L'adesione al grande gioco dello scautismo è fuori dalla logica del "fare qualcosa per". Il percorso di crescita, come nella vita, è poi segnato da segni di "iniziazione" che sottolineano il passaggio da uno stato ad un altro.*
- * stimolare la **curiosità**: è questa la leva che il capo deve utilizzare nella prima fase dell'anno, prima dell'inizio del gioco, affinché i cuccioli e le cocchi siano spinti a conoscere quanto più possibile del luogo in cui si trovano, della comunità, delle regole e della legge. Tale curiosità, stimolata e vissuta insieme all'intera comunità che inizia a formarsi ma che ha già "in memoria" il senso del giocare insieme secondo lo spirito lupetto/coccinella, offrirà la spinta necessaria affinché i cuccioli e le cocchi scelgano con gioia e coinvolgimento di pronunciare la propria promessa.
 - ➔ *La curiosità come "esca educativa", attrae e invita a gettare il cuore oltre. Stimolare questa curiosità diviene un "grande gioco" alla ricerca degli indizi che conducono ad esprimere la propria voglia di entrare in campo.*

Le regole base

- * La **prima parte dell'anno** è dedicata al rinsaldarsi della Comunità di Branco/Cerchio, attraverso la riscoperta della Legge e dei modi, gesti e segni che la caratterizzano. In questo periodo c'è accoglienza di cuccioli e cocchi che, attraverso esperienze ed attività che stimolano la loro curiosità scoprono i "segreti" del Branco/Cerchio. Questo momento si conclude con l'adesione alla comunità di Branco/Cerchio e con la cerimonia della Promessa;
- * nella **seconda parte dell'anno** (tempo 3-4 mesi) si apre la stagione di Caccia/Volo: tutto il Branco e Cerchio è impegnato nell'avvistamento e nella definizione di prede e voli. La stagione di caccia/volo

ha un inizio ed una fine stabiliti chiaramente, sottolineati da un lancio appropriato, e due momenti di festa che celebrano l'inizio ufficiale della stagione di caccia/volo e la fine dell'avvistamento.

- × Il **numero delle prede e dei voli** è definito dal capo e dal bambino insieme: una o più prede/voli, in base alle capacità ed alle necessità del bambino, incrociate con il tempo di caccia/volo (3-4 mesi); questo permetterà di essere molto concreti e ridurrà la possibilità di non riuscire a portare a termine le prede/voli. In caso di "code" sarà cura del capo stimolare ad aiutare in maniera concreta e decisa il bimbo. Le difficoltà incontrate saranno occasione di presa di coscienza e approfondimento sia nel momento di verifica personale del bimbo con il capo delle prede/voli attuali, sia nella definizione delle prede/voli dell'anno successivo.
- × **In branco i 3 maestri di caccia rappresentano 3 momenti della vita di Mowgli** (in caccia con Baloo, in caccia con Bagheera, in caccia con Akela), che lo accompagnano lungo la sua crescita; mentre **in cerchio si vola perché il volo è a misura di coccinella**: all'inizio sarà un volo semplice nel Prato, suggerito dalle Coccinelle Anziane, per poi diventare volo nel Bosco ed infine un volo più lungo ed impegnativo, a prova di ali più esperte che possono affrontare la Montagna.
- × il prototipo prevede di eliminare le 4 prede/impegni legate ai punti di B.-P. La **globalità** resta come fondamento e principio della PP, ma non si riflette nella formalizzazione in 4 prede impegni per ogni momento del gioco delle prede/impegni. Essa rimane nella mente del capo, come attenzione pedagogica, attraverso l'utilizzo di tutti gli strumenti del metodo (ad le specialità, i filoni, ecc.) Il metodo garantisce di per sé una crescita globale.

La Comunità si ricostituisce

Ad ottobre la Comunità di Branco e Cerchio si ritrova e si consolida nuovamente attorno ai simboli del Branco e Cerchio (Legge, Motto, totem/lanterna, saluto, Parole Maestre...) e si struttura per accogliere i cuccioli e le cocci.

La comunità inizia un cammino in qualche modo già tracciato, sui sentieri che ha già percorso, ma ha una conformazione nuova ed una nuova fisionomia da costruire intorno, per ed assieme ai nuovi arrivati.

Il *gioco della curiosità* costituisce il primo passo per fare memoria, ricordare, riaffermare le motivazioni che spingono il branco ed il cerchio, grazie ai nuovi cuccioli e cocci arrivati, a riconsiderare il valore della legge, la gioia dello stare insieme, la felicità della famiglia che diventa più grande e si arricchisce.

In questa fase cuccioli e cocci sperimentano la FF e scoprono la Legge del Branco e Cerchio, e scelgono se giocare a questo gioco.

Al termine di questo periodo, quindi, il bimbo decide di dare adesione spontanea e gioiosa alla Comunità attraverso la Promessa: sarà la manifestazione della sua gioia di divenire parte del Branco e Cerchio. Il momento di Promettere diverrà quindi momento iniziale ed iniziatico per entrare a far parte di una Comunità che si riconosce in simboli e gesti, attorno alla Legge.

Tempo da ottobre a dicembre.

Per il Branco	Per il Cerchio
ad ottobre il branco si ritrova dopo la pausa estiva. Tutto il primo periodo serve per ritrovare il clima di Famiglia Felice e ritrovare il senso di modi, gesti, oggetti e Parole Maestre per ridare forza all'essere Comunità. Tutte le attività ruoteranno attorno a Legge, motto, Totem, saluto, Parole Maestre.	ad ottobre il cerchio si ritrova dopo la pausa estiva. Tutto il primo periodo serve per ritrovare il clima di Famiglia Felice e ritrovare il senso di modi, gesti, oggetti e Parole Maestre per ridare forza all'essere Comunità. Tutte le attività ruoteranno attorno a Legge, motto, Lanterna, saluto, Parole Maestre.
Questo sarà il clima in cui sarà accolto il cucciolo che arriva in Branco. Dopo 2/3 riunioni di ambientamento, con la cerimonia dell'accoglienza il cucciolo scopre la bellezza della comunità ed una serie di simboli che caratterizzano la vita del Branco (totem, legge, saluto, motto...).	Questo sarà il clima in cui sarà accolta la cocci che arriva in Cerchio. Dopo 2/3 riunioni di ambientamento, con la cerimonia dell'accoglienza la cocci scopre la bellezza della comunità del Cerchio: I in questa semplice cerimonia, le cocci vedranno per la prima volta tutta una serie di simboli che caratterizzano al vita del Cerchio (lanterna, legge, saluto, motto...).

Nel gioco con il Branco, magari già alla riunione successiva, i Vecchi Lupi cominciano a sentire cosa ne pensa di quello che si fa in questo branco e che cosa lo/la incuriosisce di più e vorrebbe scoprire: possono essere più cose insieme oppure una alla volta, ma è importantissimo che siano proprio le "curiosità" che il bimbo/a desidera conoscere, ciò che proprio a lui interessa scoprire.

Alcuni esempi di indizi (elenco da lasciare rigorosamente in mano ai Vecchi Lupi e solo come possibili suggerimenti da proporre ai cuccioli meno "curiosi"):

- ✓ quale è la Legge
- ✓ il nome dei Vecchi Lupi
- ✓ il nome di alcuni fratellini e sorelline
- ✓ una Parola maestra
- ✓ cos'è il totem
- ✓ come si fa e cosa significa il saluto del lupetto
- ✓ il gesto del silenzio
- ✓ il nome del Branco
- ✓ ...

Una volta scoperti questi indizi, a questo punto si può chiedere al bimbo/a se gli/le piacerebbe entrare a far parte di questo branco e quindi fare la Promessa. La Comunità si ritrova a fare festa per un nuovo lupo che viene a cacciare con il Branco.

Nel gioco con il Cerchio, magari già alla riunione successiva, le Coccinelle Anziane cominciano a sentire cosa ne pensa la cocci di quello che si fa in questo cerchio e che cosa lo/la incuriosisce di più e vorrebbe scoprire. Si può proporre usare ad esempio il racconto della "caduta di cocci nel formicaio" per invitarle a scoprire che in realtà non tutto è come sembra e che ci sono delle cose proprio proprio speciali, degli indizi da "decifrare" e che alla fine la potranno portare, se vorrà, a diventare parte del Cerchio pronunciando la Promessa. Il bimbo/a così sceglie le cose che più lo incuriosiscono di questo mondo: possono essere più cose insieme oppure una alla volta, ma è importantissimo che siano proprio le "curiosità" che il bimbo/a desidera conoscere.

Alcuni esempi di indizi (elenco da lasciare rigorosamente in mano alle Coccinelle Anziane e solo come possibili suggerimenti da proporre alle cocci meno "curiose"):

- ✓ quale è la Legge
- ✓ il nome delle Coccinelle Anziane
- ✓ il nome di alcuni fratellini e sorelline
- ✓ una Parola maestra
- ✓ cos'è la lanterna
- ✓ come si fa e cosa significa il saluto della coccinella
- ✓ il gesto del silenzio
- ✓ il nome del Cerchio...
- ✓ ...

Una volta scoperti questi indizi, a questo punto si chiede al bimbo/a se gli/le piacerebbe entrare a far parte di questo Cerchio e quindi fare la Promessa. La Comunità si ritrova a fare festa per questa nuova coccinella che vola con il Cerchio.

Il gioco delle prede e dei voli

E' caratterizzato da un tempo ben preciso (**stagione di caccia** o di volo della durata di 3-4 mesi) e da un numero di prede/voli concrete e verificabili, frutto della "negoiazione" tra bambino e capo. Da quel momento la vita della Comunità è arricchita dall'accedere del singolo ad un "gesto iniziatico" che scandisce un momento importante della vita di Branco e Cerchio.

Durante il gioco delle prede/voli la comunità sarà il posto sicuro dove ogni fratellino e sorellina potrà giocare con serenità il proprio gioco, il luogo che accoglie e raccoglie nuovi passi, nuove esperienze, che si lascia educare dal nuovo. Sarà una comunità presente ma silenziosa, in attesa trepidante di tornare ad essere ancora una volta cuore pulsante.

La chiusura della Stagione di caccia/volo invece darà il senso dell'essere cresciuti tutti insieme. La comunità tornerà ad avere il suo ruolo preponderante nella vita del branco/cerchio, ma avrà in più i passi percorsi da ciascun membro nel proprio sentiero.

La stagione di caccia/volo avrà un **lancio iniziale** che ne scandirà l'inizio e **due momenti di festa**: uno che aprirà ufficialmente la stagione di caccia/volo, l'altro che chiuderà al fase dell'avvistamento.

Per il branco	Per il cerchio
Con la ricostruzione della Comunità di Branco e l'ingresso a pieno titolo dei nuovi lupetti con la Promessa, si apre la stagione di caccia ed il Gioco delle Prede può venire lanciato a tutto il branco. Il	Con la ricostruzione della Comunità di Cerchio e l'ingresso a pieno titolo delle nuove coccinelle con la Promessa, si apre la stagione dei venti e d il Gioco dei Voli può essere lanciato a tutto il Cerchio. Il

lancio metterà in evidenza che il branco intero parte per la caccia ed ogni singolo lupo potrà fare del suo meglio per sé e per il bene del branco (tempo 3-4 mesi).

Ai lupi verranno posti in evidenza, nelle loro caratteristiche forti, le 3 Maestri a fianco dei quali cacceranno:

Baloo, nel momento della scoperta

Bagheera, nel momento della competenza

Akela, nel momento della responsabilità.

Al momento del lancio verrà consegnato ai lupi un foglio da inserire nel quaderno di caccia (su cui annotare la preda avvistata) ed un segno ben visibile da porre sulla Pista, fino a che la preda non sarà avvistata. A quel punto il segno verrà indossato sulla pelliccia .

Il gesto di porre il segnalino sulla pelliccia, fatto di fronte al Branco, sarà da stimolo per dire "lo faccio anch'io", invitando implicitamente gli altri fratellini e sorelline a darsi da fare per fare lo stesso!

Il lupetto verrà invitato a mettersi in caccia con un vecchio lupo per avvistare le prede, 1 o più a seconda delle capacità e della creatività del bambino/a e della durata della stagione di caccia. L'aiuto del Vecchio Lupo sarà all'inizio molto grande nel primo anno, per poi diminuire sempre più negli anni successivi.

Il gioco delle Prede è sempre diviso in 3 momenti, legati ai 3 Maestri di Mowgli che lo accompagnano nella crescita:

- ✓ 1 momento - in caccia con Baloo per diventare lupo delle tane: è il momento della scoperta delle regole della vita del branco e della Legge, che Baloo insegna a Mowgli e che gli apre le porte della giungla.
- ✓ 2 momento - in caccia con Bagheera per diventare lupo delle colline: è il momento della competenza, dell'affinare l'arte della caccia, come Bagheera insegna a Mowgli
- ✓ 3 momento - in caccia con Akela per diventare lupo della rupe: è il momento della responsabilità, di mettere le proprie capacità a servizio del Branco.

lancio metterà in evidenza come il cerchio intero è in volo ed ogni singolo "eccomi" accrescerà la gioia del volare insieme (tempo 3-4 mesi).

Il volo delle coccinelle seguirà il sentiero di Prato Bosco e Montagna, giocando ed imparando da chi incontreranno sul sentiero.

Al momento del lancio verrà consegnato alle cocci un foglio da inserire nel quaderno di volo (su cui annotare il volo avvistato) ed un segno ben visibile da porre sul Sentiero, fino a che il volo non sarà avvistato. A quel punto il segno verrà indossato sul fazzolettone.

Il gesto di porre il segnalino sul fazzolettone, fatto di fronte al Cerchio, sarà da stimolo per dire "lo faccio anch'io", invitando implicitamente gli altri fratellini e sorelline a darsi da fare per fare lo stesso!

La coccinella verrà invitata a scegliere la direzione del vento con una Coccinella Anziana per avvistare il volo, 1 o più a seconda delle capacità e della creatività del bambino/a e della durata della stagione di volo. L'aiuto della Coccinella Anziana sarà all'inizio molto grande nel primo anno, per poi diminuire sempre più negli anni successivi.

Il gioco dei voli è diviso in 3 momenti, prato bosco e montagna che sono evocativi della crescita (spirito dei sentieri!):

- ✓ 1 momento: in volo nel Prato per diventare coccinella del prato (simbolo filo d'erba): è il momento dei voli piccoli in cui si scopre piano piano la gioia nelle novità del prato, nei primi incontri, nella comunità del cerchio.
- ✓ 2 momento: in volo nel bosco per diventare coccinella del bosco (simbolo mughetto): è il momento del volo un po' più impegnativo, in cui il bimbo/a è concentrato su di sé e sul far sì che la gioia scoperta non sia passeggera ed effimera, ma che "aiuti a vedere che il cielo è blu anche quando piove" (racconto di Ughetto)
- ✓ 3 momento: in volo sulla montagna per diventare coccinella della montagna (simbolo genziana): momento in cui il bimbo/a dopo aver scoperto e fatto propria la gioia, decide di non tenerla per sé ma di condividerla con gli altri (il regalo della genziana ed il grazie della Signora dei Suoni).

Una volta che il bambino ha cacciato le sue prede riporta il segnalino sulla Pista, pronto per la prossima stagione.

Il raggiungimento della tappa è segno di un impegno e di uno sforzo che il bimbo/a ha compiuto anche per il bene di tutto il branco: questo viene riconosciuto e celebrato dalla possibilità che da quel momento il bimbo/a ha di compiere dei gesti o dei compiti in branco che solo chi ha "superato la stessa prova" può fare. Sono chiaramente compiti significativi per la vita del branco.

Ecco alcuni esempi:

- ✓ lupo delle tane – leggere la legge all'inizio del Consiglio della Rupe;
- ✓ lupo delle colline – portare in caccia il Totem
- ✓ lupo sulla rupe – guidare il Grande Urlo.
- ✓ ...

Questi gesti iniziatici da una parte rendono l'impegno del singolo nell'aver raggiunto la tappa, regalo di disponibilità per la comunità, dall'altro rendono visibile e "concreto" un cambiamento.

Una volta che il bambino ha compiuto i suoi voli riporta il segnalino sulla Sentiero, pronto per la prossima stagione.

Il raggiungimento della tappa è segno di un impegno e di uno sforzo che il bimbo/a ha compiuto anche per il bene di tutto il cerchio: questo viene riconosciuto e celebrato dalla possibilità che da quel momento il bimbo/a ha di compiere dei gesti o dei compiti in cerchio che solo chi ha "superato la stessa prova" può fare. Sono chiaramente compiti significativi per la vita del cerchio.

Ecco alcuni esempi:

- ✓ coccinella del prato – leggere la legge all'inizio del Consiglio della Grande Quercia;
- ✓ coccinella del bosco – portare in volo la lanterna;
- ✓ coccinella della montagna – accendere la lanterna.
- ✓ ...

Questi gesti iniziatici da una parte rendono l'impegno del singolo nell'aver raggiunto la tappa, regalo di disponibilità per la comunità, dall'altro rendono visibile e "concreto" un cambiamento.