



Carissimi labz,

vi riportiamo di seguito le verifiche del prototipo di tutti gli staff sperimentatori italiani, condivise nello scorso giugno.

Seguiamo lo schema delle criticità evidenziate dall'operazione Critical Minds, con le soluzioni concretizzate nel prototipo:

- Creare un legame forte con il racconto: territori e maestri di caccia, il sentiero attraverso prato-bosco-montagna, globalità in testa al capo.
- Tempi troppo lunghi, non è un gioco per bambini: stagione caccia/volo,
- Potenziare la dimensione comunitaria: ricostruzione della comunità nella prima parte dell'anno, gesti iniziatici, promessa slegata dal gioco.
- I bambini hanno continuo bisogno di richiami al gioco: modello di visualizzazione e avvistamento con tempi definiti di gioco.
- Rimettere il gioco nelle mani dei bambini, difficoltà di fare nesso tra obiettivi educativi e richieste dei bambini: negoziazione, numeri e tempi prede/voli a seconda delle necessità dei singoli bambini.

#### **PUNTI DI FORZA (CIÒ CHE HA FUNZIONATO):**

##### **Il legame con l'ambiente fantastico, (maestri e territori di caccia/spirito dei sentieri)**

Se ci sono state qualche difficoltà sono state legate più alla mancanza di abitudine e alla poca conoscenza del racconto, o ad altri aspetti non imputabili al prototipo. La positività di questo punto è particolarmente evidente per il Bosco, perché risponde maggiormente allo spirito dei sentieri.

##### **Numero delle prede/impegni ridotto**

E' condivisa la positività di questo aspetto del prototipo e si lascia al momento di definizione del volo/preda la decisione anche della quantità.

##### **L'avvistamento**

È stato motivante e positiva la visualizzazione.

##### **La globalità in testa al capo**

Positiva perché liberante da schemi troppo rigidi, necessità comunque di sottolineare che alla globalità si concorre con tutti gli strumenti del metodo. Dalle verifiche emerge come non avere uno schema che viene giocato rigidamente (1 preda/volo che corrisponde ad 1 punto di BP) ha permesso di giocare la fase della definizione delle prede/impegni in maniera più libera e rispondente ai desideri dei bambini.

##### **Tempi di inizio**

L'apertura della stagione di caccia è stata vissuta come un gioco accattivante, ci sono state invece più difficoltà per i tempi di chiusura.

##### **La Promessa slegata dal gioco**

È una soluzione che convince, i bambini hanno giocato bene il momento della curiosità, sono stati supportati dalla comunità.

##### **Comunità**

La comunità è stata davvero un elemento importante, è diventata davvero protagonista nel primo momento. Riscoprendo insieme legge, promessa, motto, parole maestre, si sono creati legami molto forti e una maggiore condivisione. Si è vissuta una rinnovata armonia nell'impegno del singolo percepito come arricchimento della

comunità Ha efficacemente accompagnato i fratellini e le sorelline alla scelta della promessa e ha aiutato i cuccioli e le cocce ad entrare nella Giungla e nel Bosco.

#### **CIÒ CHE SI PUÒ MIGLIORARE:**

##### **Legame con AF**

Mentre per gli staff di Cerchio è più facile e liberante vivere questo nuovo legame con il racconto e l'AF, in alcuni staff di Branco è emersa la necessità di maggiori indicazioni, su come utilizzare il racconto in modo significativo per far percepire la ricchezza dei tipi morali e su come legare i momenti della parabola di crescita di Mowgli a quelli reali della vita di branco (es. scoperta della legge).

##### **Globalità in testa al capo**

Si ribadisce la necessità di far chiarezza con i capi su questo aspetto: anche se la globalità apparentemente non viene giocata più direttamente, resta come sfondo di riferimento importante per il capo: il bambino deve crescere su tutti i punti, non si possono lasciare fuori dal gioco proprio gli aspetti dove i bambini ci sembrano più capaci (si lavora sul 5% di buono, non sulle difficoltà!).

##### **Tempi chiusura**

Ci sono stati più difficoltà nei tempi di chiusura rispetto all'apertura comunitaria, non tutte le unità sono riuscite a stare dentro ai tempi definiti dal prototipo, che in alcuni casi sono risultati troppo stretti, tanto che da parte di alcune unità c'è stata la necessità di allungare i tempi per fare arrivare tutti. A questo si lega il tema della gestione insuccesso e delle code.

##### **Numero delle prede:**

Per alcuni staff è stato difficile gestire il momento della negoziazione, incanalando in modo corretto il protagonismo dei bambini.

Alcuni inoltre non sono riusciti a coniugare questo punto con i tempi ridotti: si sono trovati a dover gestire dinamiche di insuccesso e "code": bambini che non riuscivano a concludere in tempo per la chiusura della stagione di caccia/volo.

##### **CDA**

Restano aperte alcune domande emerse forse proprio perché il prototipo non è andato a regime e non si è giocato su quattro anni. Come far vivere l'ultimo anno a bambini che, non giocando più il gioco delle prede/voli, rimarrebbero esclusi da una dinamica che, così pensata, investe in modo importante un momento dell'anno della comunità? Se il gioco, cioè, diventa comunitario, come partecipa alla vita di comunità chi ha già concluso? Alcune unità hanno evidenziato difficoltà già da questo anno per i bambini che avevano raggiunto lupo sulla rupe/coccinella della montagna.

C'è da segnalare la positiva esperienza degli staff che si sono già trovati quest'anno a gestire questa problematica, avendo sperimentato il prototipo simile l'anno scorso, che hanno invece riscontrato nei lupi in questione un maggiore impegno ed entusiasmo nel giocare il CdA e un'attenzione alla caccia dei più piccoli in termini di suggerimenti per l'avvistamento e aiuto per la caccia.

Altri staff delle Unità di 4 anni, invece, hanno invece riscontrato nei lupi e nelle coccinelle in questione un maggiore impegno ed entusiasmo nel giocare il CdA ed un'attenzione alla caccia/volo dei più piccoli in termini di avvistamento e aiuto per la caccia/volo.

##### **Gesti iniziatici**

Non tutti gli staff li hanno usati, anche se previsti. Altri invece li hanno utilizzati anche troppo, tanto che alla fine i gesti, troppo inflazionati, sono risultati impoveriti del loro valore educativo.

##### **Specialità**

Si sono riscontrati diversi modi di inserire le specialità nell'anno, a seconda delle sensibilità degli staff: c'è chi le ha lanciate nel mezzo della stagione di caccia/volo, mentre altri hanno aspettato la fine della stagione di caccia/volo.

Inoltre è stato evidenziato che i tempi del gioco, così pensati, lasciano poco spazio alle specialità alla fine dell'anno, se si decide di alternare e non sovrapporre i due strumenti.

Ci potrebbe essere il rischio che le specialità diventino un "tappa buchi" per i 4 punti di B.P. (es: con il gioco non ha lavorato bene sulla manualità, gli do specialità solo su questo punto ...).

**Promessa**

La riproposizione dello spirito dei Sentieri richiede di riscoprire la conquista dei 7 punti neri secondo la tradizione Bosco e provare a rivedere la cerimonia della promessa sotto questa luce.

**Distintivi**

Per dare continuità al passato e al loro valore rappresentativo, si è deciso di lasciare invariati i nomi dei tre distintivi.

**Visualizzazione**

Alcuni evidenziano la bellezza di creare o mantenere una visualizzazione "in verticale" del cammino dei lupetti/coccinelle (prima più naturale perché si visualizzava la salita alla rupe o alla montagna). Il salire ad un luogo elevato si lega all'esperienza di crescita spirituale che nel caso di una visualizzazione orizzontale si perderebbe. Si fa notare come entrambe le visualizzazioni possano coesistere nel momento in cui quella orizzontale segna il tempo di caccia/volo (legato quindi alla singola stagione) e quella verticale la pista/sentiero negli anni di permanenza in BC.

**NUOVE CRITICITÀ**

- Tempi stretti di chiusura
- Gestione delle code e del fallimento
- CDA nelle unità di quattro anni
- Gestione dei bambini che entrano in B/C senza riuscire a vivere almeno 3 anni (ingressi a 10 anni)
- Legame con ambiente fantastico per la giungla: emerge chiara la necessità di aiutare i capi nel far coincidere i tempi della comunità con quelli del racconto