

La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella

Come proporre il Gioco delle Prede e degli Impegni all'interno della Progressione Personale



Branca L/C

Premessa



Un'analisi, partita dal Convegno nazionale Giungla del 2005 e dal Convegno nazionale Bosco del 2006, ha evidenziato la presenza di alcuni punti poco chiari sul modo di attuare concretamente il Gioco delle Prede e degli Impegni nei Branchi e nei Cerchi.

Questo documento ha lo scopo di fare chiarezza su alcuni di questi punti oscuri: si occupa del Gioco delle Prede e degli Impegni, inquadrandolo nella Pista del Lupetto e nel Sentiero della Coccinella e nella Pista di Branco e nel Sentiero di Cerchio.

Abbiamo ritenuto opportuno trattare separatamente il Gioco delle Prede e il Gioco degli Impegni per poter sottolineare, al di là delle ovvie analogie, anche le preziose specificità dei due Ambienti Fantastici. Per l'Ambiente Fantastico Bosco, oltre a fare chiarezza sulle regole del Gioco degli Impegni, abbiamo cercato di richiamare, con fedeltà, lo spirito che anima il Sentiero della Coccinella e la ricerca della gioia, recuperando e valorizzando i simboli del vecchio Sentiero per comprenderne appieno il valore. Per l'Ambiente Fantastico Giungla, collaborando con personaggi storici della Branca che avevano lavorato alla definizione della attuale Progressione Personale, abbiamo cercato di mettere in evidenza il vero spirito con cui era nata questa modalità di giocare la Pista.

Questo documento, elaborato con il contributo degli Incaricati regionali, si inserisce nel percorso di verifica della Progressione Personale in atto nella Branca L/C, come previsto dal Progetto Nazionale 2007-2011.

Cesano di Roma, 20 gennaio 2008.

BUON VOLO E BUONA CACCIA!

Gli Incaricati nazionali alla Branca L/C

Paola Lori, Fabrizio Coccetti e don Andrea Lotterio

La Pattuglia nazionale L/C

Cinzia Pagnanini, Daniela Sandrini, Daniela Serranò, Massimo Bertolucci, Fabio Geda, Zeno Marsili, Marco Quattrini, Gaetano Russo, Francesco Silipo.

Sommario



1. Le idee di fondo - [pag. 4]

- La Progressione Personale
- Il riferimento valoriale
- Autoeducazione
- Gradualità
- Globalità
- Le relazioni: la Parlata Nuova
- Il clima: Famiglia Felice

2. Il Sentiero della Coccinella - [pag. 8]

- Il Gioco degli Impegni in Cerchio: le regole
- Il Gioco degli Impegni in Cerchio: alcune osservazioni
- Due punti di vista: la Coccinella e la Coccinella Anziana
- Primo esempio: Cerchio di tre anni
- Secondo esempio: Cerchio di quattro anni
- Sentiero e racconti
- E se Fabrizio entrasse in Cerchio più tardi?

3. La Pista del Lupetto - [pag. 28]

- Il Gioco delle Prede in Branco: le regole
- Il Gioco delle Prede in Branco: alcune osservazioni
- Due punti di vista: il Lupetto e il Vecchio Lupo
- Primo esempio: Branco di tre anni
- Secondo esempio: Branco di quattro anni
- Pista e racconti
- E se Paola entrasse in Branco più tardi?

1. Le idee di fondo



LA PROGRESSIONE PERSONALE

Si definisce oggi in Agesci **Progressione Personale (P.P.)** il **processo pedagogico** che consente di curare lo sviluppo graduale e globale della persona, mediante l'impegno ad identificare e realizzare le proprie potenzialità. Il ragazzo avrà la possibilità di realizzare la sua P.P. cogliendo le occasioni offerte dall'attività scout, vissute insieme alla comunità di appartenenza, nello spirito di gioco, di avventura, e di servizio tipico di ognuna delle tre branche (art. 27 parte interbranca, Regolamento Metodologico agg. 2007).

Un processo pedagogico è un processo attivato con intento educativo, che, nel caso della Progressione Personale, si propone come ausilio al processo di crescita.

In Brancha L/C, la Progressione Personale si concretizza nella **Pista personale del Lupetto** e nel **Sentiero personale della Coccinella**, elaborati nel quadro del programma di unità.

La Pista del Lupetto e il Sentiero della Coccinella si fondano sull'utilizzo e l'alternanza tra i seguenti strumenti:

- Gioco delle Prede e degli Impegni
- Specialità
- Partecipazione al Consiglio degli Anziani
- Cacce e Voli
- Attività a Tema
- Attività Manuali
- Attività Natura
- Piccole Orme (eventuali)
- Buone Azioni
- ...

Bisogna fare attenzione a non identificare la Pista e il Sentiero personali con il Gioco delle Prede/Impegni: significherebbe ridurre l'intero processo pedagogico ad un solo strumento.

IL RIFERIMENTO VALORIALE

La Legge, la Promessa e il Motto costituiscono il riferimento valoriale della Pista/Sentiero.

La Legge è l'orientamento del percorso, che stimola il cammino, che dà conforto e permette di identificarsi con il resto della Comunità;

La Promessa è una dichiarazione pubblica di intenti, una forte assunzione di responsabilità e una scommessa su se stessi.

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.

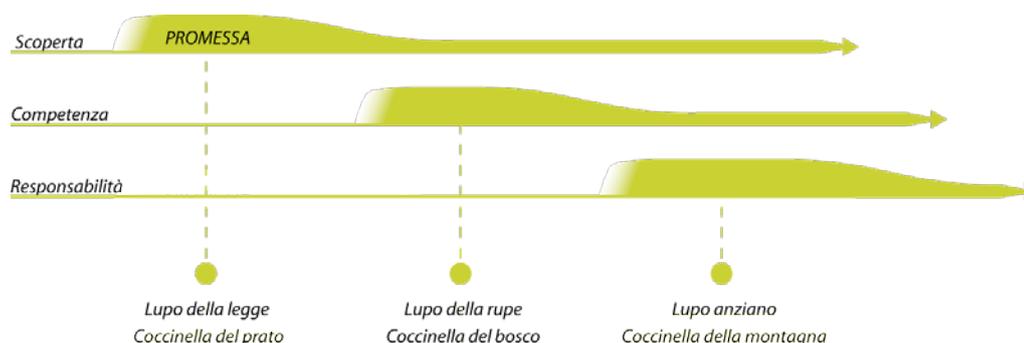
AUTOEDUCAZIONE

In quest'ottica si colloca il primo concetto chiave, quello dell'autoeducazione: **il bambino è protagonista della sua crescita**, anche se ovviamente non cresce da solo. In questo percorso di crescita, il capo fornisce occasioni e accompagna il bambino nel suo percorso con la sua testimonianza e le sue proposte valoriali, lasciandogli spazio e protagonismo, nello stile a noi consueto del *Gesto Interrotto*. Per questo motivo **il Gioco delle Prede e degli Impegni, che fa parte degli strumenti della Progressione Personale, deve essere in mano realmente ai bambini**, anche attraverso regole che siano loro chiare ed esplicite.

GRADUALITÀ

La Pista/Sentiero personale è vissuta attraverso le tre dimensioni di: **scoperta, competenza e responsabilità** che - nel tempo - assumono maggiore o minore prevalenza.

Questi tre aspetti, che erroneamente possono essere visti come rigorosamente successivi, in realtà si intrecciano fra loro, prendendo di volta in volta maggiore o minore rilievo.



All'inizio del percorso in Branco e in Cerchio la dimensione della scoperta è prevalente, per poi lasciare spazio alla fase legata principalmente all'acquisizione di competenza e terminare il percorso con la fase in cui il bambino sperimenta maggiormente la dimensione della responsabilità. La novità del passaggio in reparto farà sì che la dimensione della scoperta diventi nuovamente prevalente. Ciascuna dimensione non si esaurisce, ma muta di intensità col tempo.

Ciascuno dei tre momenti è caratterizzato da un atteggiamento che il bambino vive:

Momento	Atteggiamento	Finalità
Scoperta	Scopro	per conoscere
Competenza	Mi impegno	per essere competente
Responsabilità	Sono disponibile	per diventare responsabile

GLOBALITÀ

Il processo pedagogico della Progressione Personale coinvolge la persona nella sua interezza. Come richiamo concreto facciamo riferimento ai quattro punti di B.-P.

B.-P. ha posto a fondamento della proposta scout (art.7 Regolamento Metodologico , agg. 2007) quattro punti: formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio al prossimo.

*Per **formazione del carattere** si intende la formazione della personalità, cioè di una relazione positiva con se stessi. L'educazione del carattere mira ad ottenere le capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi coscienti di vita scoprendo la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane come lealtà, fiducia in se stessi, coraggio, senso della gioia, ottimismo, rispetto dei diritti, autodisciplina, elevazione del proprio pensiero e dei propri sentimenti.*

*Per **salute e forza fisica** si intende la conoscenza e un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono di Dio e fonte di relazione con gli altri e con l'ambiente: si intende cioè accettare e avere cura del proprio corpo, ricercare un'alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, esprimersi, vivere correttamente e serenamente la propria sessualità, saper affrontare la fatica, la sofferenza, la malattia, la morte.*

*Per **abilità manuale** si intende una relazione creativa con le cose; l'educazione all'abilità manuale mira ad ottenere un'intelligenza ed una progettualità pratiche; una capacità di autonomia concreta a realizzare, partendo da mezzi poveri, a valorizzare quello che si ha perché lo si sa usare. La riscoperta dell'uso intelligente delle proprie mani porta con sé una serie di comportamenti positivi: la gioia del saper*

fare, l'accettazione della fatica e del fallimento, la pazienza, la concretezza, l'essenzialità, il buon gusto.

Per **servizio del prossimo** si intende l'educazione all'amore per gli altri, al bene comune e alla solidarietà, a scoprire la ricchezza della diversità nelle persone, a vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto, a rendersi utili in qualunque momento ciò sia richiesto, mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

È utile sottolineare che la globalità è importante in tutti gli aspetti della Progressione Personale (Consiglio degli Anziani, Specialità, Piccole Orme, etc.) e non solo nel Gioco delle Prede/Impegni.

LE RELAZIONI: LA PARLATA NUOVA

Nella Progressione Personale hanno una rilevanza fondamentale le relazioni che il bambino costruisce con gli altri bambini, con i capi e con la comunità.

Vivere insieme esperienze significative qualifica la relazione tra bambini ed adulti e costituisce uno sfondo comune, pur nella necessaria asimmetria della relazione tra adulto e bambino.

Branco e Cerchio sono comunità che educano, ambienti educativi, luoghi, tempo ed occasioni per vivere in relazione, interagire con gli altri. Branco e Cerchio sono anche gruppo di appartenenza che incoraggia e sostiene.

Per la sua naturalezza e originalità, questo modo di vivere la relazione educativa prende il nome di Parlata Nuova.

- La Parlata Nuova (art.32, Regolamento metodologico, parte L/C, CG 2007)
- Come nella Giungla la Parlata Nuova rappresenta il cambiamento, la novità, il canto della nuova stagione, così nell'esperienza del Branco e del Cerchio essa rappresenta il modo originale di vivere il rapporto educativo. Essa nasce da un'esperienza condivisa, significativa ed evocativa sia per il bambino che per l'adulto, e si realizza attraverso una relazione autentica e intensa che vede il bambino protagonista all'interno della comunità di Branco e di Cerchio. Lo specifico linguaggio degli Ambienti Fantastici, la proposta di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di Famiglia Felice sono elementi costitutivi della Parlata Nuova.

IL CLIMA: FAMIGLIA FELICE

Il clima di Famiglia Felice non solo aiuta a creare serenità e armonia all'interno della comunità, ma permette anche di valorizzare e di dare spazio a ogni individualità e capacità. Adulti e bambini, vivendo insieme la Famiglia Felice, trasformano quella che rischierebbe di essere soltanto una bella atmosfera in un modo di essere, in uno stile relazionale collaborativo, personale e creativo in grado di sviluppare nel bambino autostima, perseveranza e senso di partecipazione sociale. La Famiglia Felice assicura una rete di solidarietà: ognuno infatti è chiamato a vivere nello spirito della Legge, facendo del proprio meglio per aiutare gli altri; crea per ciascuno la libertà di esprimersi e di crescere.

2. Il Sentiero della Coccinella



La Progressione Personale si concretizza nel Sentiero Personale della Coccinella, elaborato nel quadro del programma di unità.

Il Cerchio è un luogo di gioco, di amicizia, di accoglienza, di apprendimento, ma questi elementi non garantiscono di per sé il raggiungimento degli scopi educativi che sono alla base del nostro lavoro. Ognuno di essi, per essere efficace nella dimensione completa della crescita della personalità del bambino, deve avere un suo scopo definito e cosciente, in modo da poter diventare la base su cui il bambino può costruire il suo essere buon cristiano e un buon cittadino del mondo, di quel mondo di cui fa parte già ora e in cui vuole e deve diventare protagonista positivo.

Sono tutte le esperienze di Bosco nel Cerchio, consapevolmente scelte per la loro valenza educativa e di crescita, che raccontano e fanno comprendere al bambino che la vita è come un cammino, che è un'avventura di crescita, non casuale, ma ha delle mete che a piccoli passi sanno condurre lontano.

Il cammino nel Cerchio è uno solo, è il Sentiero; su questo Sentiero ognuno vive una sua esclusiva originale storia di crescita.

Per compiere questo Sentiero bisogna imparare a superare limiti, paure, egoismi e la Coccinella lo percorre con un unico desiderio, una convinta ricerca: quella della "gioia", una gioia che non piove dal cielo, non viene assegnata per diritto innato, ma è una **conquista**. Nella nostra cultura fare in modo che il bambino sia sempre gioioso è quasi un paradigma, ma nella vita reale esistono anche la tristezza, la delusione, la sconfitta. Come si può quindi fare in modo che egli sperimenti una gioia vera, intima, durevole, che sia rappresentazione di un modo positivo di vedere la vita e di giudicare eventi, situazioni? Per chi segue il Sentiero del Cerchio la parola gioia, oltre a ciò, esprime qualcosa di ancora diverso: la contentezza e il benessere della persona che la vive insieme alle altre persone. È avvolgente e calda per chi la prova, coinvolgente e significativa per le persone che stanno intorno; è una gioia che non dimentica mai la presenza dell'altro. Questa è la gioia del Bosco. Occorre impegno e attenzione per imparare a trovarla non solo nei grandi eventi speciali, ma anche e soprattutto nelle piccole cose di ogni giorno.

La storia di Cocci è una storia di progressione, una parabola personale verso la scoperta, la realizzazione e il dono di sé. L'impegno per il bambino è quello di seguire le tracce di Cocci, di ripercorrere la sua strada, di fare propri gli insegnamenti

di ogni incontro. Anche lui come Cocci su queste tracce affronta, gradualmente, il Sentiero del Prato, che poi entra nel bosco e infine si inerpica sulla montagna.

Nel **Prato scopre la gioia** che il Cerchio già vive, ne respira l'aria, la desidera.

Nel **Bosco** si accorge che **c'è bisogno di impegno per riuscire a possederla**.

Sulla **Montagna** capisce che **la gioia diventa piena solo se è anche donata**, diventa così gioia contagiosa, cresce e si moltiplica.

*"se impariamo davvero a volare
a renderci degne del nostro volo
le nostre ali diventeranno esempio,
forza e sostegno del volo dei fratelli e sorelle più piccoli"*

IL GIOCO DEGLI IMPEGNI IN CERCHIO: LE REGOLE

- Viene chiamato **Cocci** il bambino che entra in Cerchio e che inizia il suo volo lungo il Sentiero del Prato; come Cocci parte alla ricerca dei suoi 7 punti neri e non ha ancora pronunciato la Promessa.
- Viene chiamato **Coccinella** il bambino che ha pronunciato la Promessa e volando lungo il Sentiero del Prato ha conquistato i 7 punti neri. "...Con questi sette punti neri sulle ali, cominci il tuo volo nel Bosco..." (dalla Cerimonia della Promessa).
- Nei primi tempi di permanenza in Cerchio la Cocci avverte il valore della comunità, cosa vuol dire andare con lo stesso passo, ascoltarsi, andare d'accordo, come la sua storia personale diventa anche la storia della comunità.
- Sulle tracce di Cocci di Sette Punti Neri e del senso che emerge da ognuno dei suoi incontri, ogni Cocci intraprende, e ogni Coccinella prosegue, il proprio Sentiero di crescita personale aiutata anche dal **Gioco degli Impegni**.
- Lo scopo del gioco per il bambino è quindi percorrere il Sentiero che dal Prato entra nel Bosco e sale poi fin sulla Montagna, conquistando così la Coccinella del Prato, la Coccinella del Bosco e la Coccinella della Montagna. Ogni momento rappresenta un passo in più verso la ricerca della "vera gioia", una gioia che **si scopre** nel Prato, **si possiede** nel Bosco e **si dona** sulla Montagna. I simboli del Vecchio Sentiero il *mughetto* e la *genziana* (che non a caso sono stati mantenuti nei distintivi della Coccinella del Bosco e nella Coccinella della Montagna), rappresentano rispettivamente proprio la gioia posseduta e la gioia donata.
- Per conquistare ciascuna di queste tre tappe il bambino compie il suo volo con quattro personaggi del Bosco: l'Aquila Arcanda, il Serpente Scibà, la Formica Mi e la famiglia degli Scoiattoli.

- Per il capo, le tre tappe servono a sostenere i tre momenti della progressione personale. Al bambino non si parlerà mai direttamente di scoperta, competenza e responsabilità: per lui è un gioco.

La Coccinella compie i suoi voli per diventare:	Per il capo lo scopo è di supportare:
Coccinella del Prato	Momento della Scoperta
Coccinella del Bosco	Momento della Competenza
Coccinella della Montagna	Momento della Responsabilità

- Con il termine **Volare con** s'intende l'insieme degli impegni che il bambino sceglie di compiere con uno dei quattro personaggi.

Il volo con il personaggio corrisponde (per il capo) a curare ciascuno dei quattro punti di B.-P. Al bambino non si parlerà mai direttamente di formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio al prossimo; la Coccinella vola con Arcanda, gli Scoiattoli, Mi e Scibà. Il compito del capo è caratterizzare adeguatamente i personaggi.

La Coccinella vola con:	Per il capo lo scopo è di curare:
Arcanda	Formazione del carattere
Scoiattoli	Salute e forza fisica
Mi	Abilità manuale
Scibà	Servizio al prossimo

- I quattro personaggi con cui si compie il volo sono i personaggi del racconto e non sono da confondere/sovrapporre con le Coccinelle Anziane che ne possono prendere i nomi quando giocano con il Cerchio. Qualsiasi Coccinella Anziana (capo non R/S), può aiutare la Coccinella a definire e verificare un Impegno compiuto durante il volo con uno qualunque dei quattro personaggi. Non devo necessariamente andare dalla Coccinella Anziana che può avere il nome di Scibà per volare con Scibà e scegliere quale Impegno compiere.
- L'Impegno per una Coccinella è:
 - » **chiaro**
 - » **concreto**
 - » **raggiungibile**
 - » **verificabile**

e aiuta il bambino nel suo processo di crescita.

- Alcuni Impegni hanno una continuità temporale, ossia non basta fare un'azione una volta, ma va ripetuta, perchè diventi una *buona abitudine*, ad esempio: "mi lavo la faccia e i denti, mattina e sera, per un mese". Altri Impegni si basano sull'acquisizione di una abilità ("imparo a fare la capriola") o sulla realizzazione di qualcosa ("realizzo un cuscino per la panca di sestiglia").
- **Il Sentiero della Coccinella inizia dal giorno in cui il bambino entra in Cerchio. Il Gioco degli Impegni invece non comincia da subito**, prevede, come ogni altro gioco, una preparazione, un lancio, uno svolgimento con tempi e regole definiti, una conclusione e una verifica.
- La comunità entro cui si svolge il cammino di Progressione Personale è il Cerchio. Quindi il Sentiero personale si svolge principalmente nella comunità, anche se può capitare che un bambino lavori per un suo Impegno a casa.
- I quattro passi per compiere un Volo sono:

- ✓ **Individuazione (o avvistamento)** - L'Impegno è individuato in modo occasionale dal bambino e dal capo, durante le normali attività di Cerchio.
- ✓ **Definizione** - Il bambino chiarisce l'Impegno individuato con il capo per definire i termini dell'Impegno che responsabilmente si assume.
- ✓ **Azione** - Il lavoro per la conquista dell'Impegno a partire dalla sua progettazione.
- ✓ **Verifica** - E' il momento in cui il lavoro fatto viene oggettivamente analizzato dal bambino insieme al capo. Quando si arriva al pieno raggiungimento del volo con il personaggio, può essere utile l'utilizzo di un simbolo per evidenziarlo. E' quindi fondamentale che l'Impegno scelto sia verificabile, in modo che sia incontestabile e chiaro il risultato raggiunto.

- La consegna del distintivo della Coccinella del Prato avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo gioco degli Impegni utilizzato dall'Agesci.

IL GIOCO DEGLI IMPIEGNI: ALCUNE OSSERVAZIONI

- E' importante visualizzare, in Sede, il Sentiero personale di tutti i bambini, nel modo che ogni Staff ritiene più opportuno (plastico o pannello disegnato del prato, bosco e montagna, murali del Bosco). Quest'attenzione, oltre a gratificare il bambino, offre l'immagine di una comunità che cresce insieme.
- *E' più opportuno concordare un Impegno alla volta o tutti insieme?*
Dipende dalla situazione, dall'occasione in cui nasce l'Impegno, dalla maturità del bambino, da quanto tempo gioca al Gioco degli Impegni, da quanto il

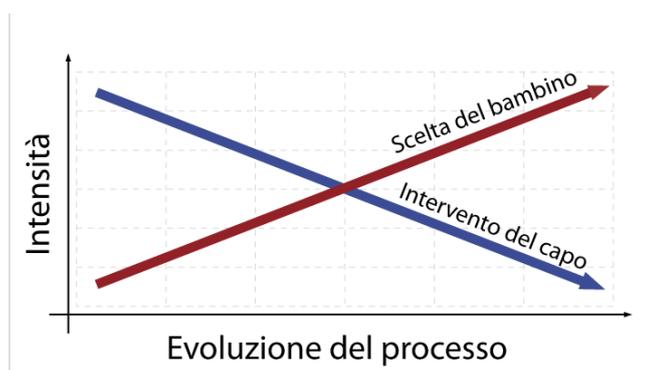
bambino stesso sia propositivo, ecc.

Dato che è il bambino a rendersi conto dell'Impegno da compiere, è normale che ne scelga uno alla volta. Non è necessario però che un primo Impegno sia stato portato a termine prima di sceglierne un secondo: è importante saper cogliere le occasioni. Se quindi generalmente gli Impegni vengono definiti uno alla volta, è possibile che il bambino abbia in un certo momento più Impegni sui quali lavorare contemporaneamente. D'altro canto, concordare necessariamente quattro Impegni alla volta è un vincolo che costringe a cercare momenti istituzionali e formali che sono in generale da evitare.

- *Ha senso che un bambino sia ancora Coccinella del Prato dopo tre anni di permanenza in Cerchio?*

Ovviamente no. Bisogna lavorare perchè questo non succeda. Il Gioco degli Impegni deve sostenere l'effettivo momento di crescita del bambino: in questo caso gli Impegni che gli servono sono relativi al momento della responsabilità. Che fare allora? Aiutare il bambino a portare a termine i suoi Impegni per diventare Coccinella del Bosco e poi subito aiutarlo ad individuare gli Impegni per volare sul Sentiero della Montagna.

- E' fondamentale che nel momento della definizione il bambino sappia quando un Impegno sarà portato a termine. Non ha senso proporre un "supplemento di Impegno", ossia un ulteriore Impegno con lo stesso personaggio che non sia stato concordato in partenza. Nel caso in cui un Impegno si sia dimostrato troppo semplice sarà attenzione dello Staff fare in modo che i successivi voli con gli altri personaggi, siano effettivamente commisurati alle potenzialità del bambino.
- Il disegno illustra come, con il passare del tempo, l'intervento attivo della Coccinella Anziana nell'individuazione degli Impegni diminuisca gradatamente all'aumentare dell'acquisizione, da parte del bambino, di un meccanismo di autoeducazione, di capacità propositiva e di protagonismo. L'azione diretta della Coccinella Anziana diminuirà, ma l'intenzionalità educativa non verrà mai meno, per garantire che il Gioco degli Impegni rimanga uno strumento metodologico rispondente alle esigenze di crescita del bambino.



DUE PUNTI DI VISTA: LA COCCINELLA E LA COCCINELLA ANZIANA

Vediamo in parallelo come potrebbero raccontare il Gioco degli Impegni Francesca, una Coccinella del Prato del Cerchio Arcobaleno, e una sua Coccinella Anziana.

Il punto di vista di Francesca

Posso volare sul mio Sentiero scegliendo un Impegno con una Coccinella Anziana

Cocci durante il suo viaggio alla ricerca dei sette punti neri persi dal trisavolo non si perde mai d'animo, incontra molti animali e proprio grazie a loro impara sempre cose nuove; anche io vorrei rispondere subito "Eccomi!" tutte le volte che mi trovo di fronte a qualcosa di nuovo o a qualcosa da fare

Anche le nostre Coccinelle Anziane ci possono far volare con Arcanda, gli Scoiattoli, Scibà e Mi del racconto.

individuazione

Mentre gioco con il Cerchio a volte, insieme ad una Coccinella Anziana, mi rendo conto che c'è un volo da intraprendere tutto per me e un Impegno che potrei compiere.

definizione

Quando mi rendo conto di un Impegno da fare lo scrivo bene insieme a una Coccinella Anziana sul quaderno di volo, così me lo ricordo. Poi devo fare del mio meglio per compiere il mio volo.
All'inizio le Coccinelle Anziane mi aiutavano a capire quale volo intraprendere e quale poteva essere l'Impegno migliore per me, ora riesco a sceglierlo da sola.

Il punto di vista della Coccinella Anziana

L'Impegno è un Impegno chiaro, concreto, raggiungibile, verificabile con cui il bambino aiuta il suo processo di crescita. Il bambino sceglie autonomamente la Coccinella Anziana con cui definire i suoi Impegni o viene stimolato a farlo.

Mantenendo sempre alta l'attenzione all'ascolto dei bambini del Cerchio, di tanto in tanto bisogna incontrarsi di Staff e cercare di definire quali possono essere gli obiettivi educativi per ogni singolo bambino, per aiutarlo a sviluppare le sue potenzialità e non solo a correggere i difetti.

Il gioco di volare con i quattro personaggi del racconto aiuta a tenere presente la globalità nell'azione educativa.

Il ruolo del capo è fondamentale nell'aiutare a capire quale Impegno scegliere: vivendo esperienze insieme il capo aiuterà il bambino a riconoscere durante un'attività o durante un gioco in cosa impegnarsi durante il volo.

Dopo il momento iniziale di individuazione di un possibile Impegno, questo viene chiaramente definito insieme al bambino tenendo presente che sia raggiungibile e verificabile. Lo scriviamo insieme sul quaderno di volo. L'ottica del capo è quella di sfruttare l'Impegno concreto proposto dal bambino stesso, valorizzandolo, per aiutarlo a raggiungere l'obiettivo educativo che lo Staff ha individuato.

Ovviamente in questo processo il contributo del capo sarà predominante nell'individuazione dei primi Impegni; con il passare del tempo il suo ruolo si ridurrà in quantità, anche se resterà suo compito mantenere viva l'intenzionalità educativa nel processo.

Il punto di vista di Francesca

Devo stare attenta a tutte le volte che mi capita l'occasione di fare il mio Impegno quando sono con il Cerchio. Per esempio la scorsa riunione durante il percorso ho saltato quattro volte di seguito la corda senza inciampare mai, ho guardato Formica Mi e le ho detto: "visto che salti?"

azione

Mentre compio il mio volo e mi dedico al mio Impegno, dopo aver fatto proprio tutto il mio meglio, se c'è qualche problema posso chiedere aiuto ad una Coccinella Anziana.

Ho capito che la regola di questo gioco è volare con Arcanda, Mi, gli Scoiattoli e Scibà portando a termine il mio volo con ciascuno di loro. Così posso volare anch'io come Cocci lungo il Sentiero che porta alla montagna. E diventando un giorno Coccinella della Montagna coglierò la genziana e dimostrerò a tutto il Cerchio di saper donare la mia gioia agli altri.

Una volta ho avuto un problema con un Impegno che avevo deciso di compiere. Poiché non riuscivo a portarlo a termine una Coccinella Anziana mi ha aiutato a raggiungerlo... meno male, ora gioco di nuovo con tanto entusiasmo!

verifica

Quando mi rendo conto di aver terminato il mio volo, lo faccio vedere ad una Coccinella Anziana. Se anche lei è d'accordo che l'Impegno è concluso disegna uno dei campanellini del mughetto sul mio quaderno di volo. Poi, quando ci riuniamo in Cerchio con gli altri fratellini e sorelline, sposto in avanti la mia Coccinella, lungo il Sentiero che conduce alla montagna che è disegnato su un grande cartellone, sul quale ci sono tutte le Coccinelle degli altri fratellini e sorelline. Così tutto il Cerchio sa che ho completato il mio Impegno e terminato il mio volo. Mi dà molta soddisfazione che tutti sappiano che durante il volo ho fatto del mio meglio per portare avanti il mio Impegno.

Il punto di vista della Coccinella Anziana

È possibile e utile ricordare di lasciare alcuni spazi per i bambini per poter mettere in pratica il loro Impegno, fornendo loro delle occasioni all'interno delle attività.

Ad esempio Francesca si è impegnata a imparare a saltare con la corda: nel prossimo gioco possiamo ricordarci di inserire il salto con la corda e offrire così a Francesca la possibilità di verificare il suo Impegno, non in un momento formale, ma nel normale svolgimento dell'attività.

Il chiamare un bambino fuori dal gioco per "parlare degli Impegni" è poco intonato con lo spirito del Cerchio: i colloqui, modello confessione, sono assolutamente da evitare perché il dialogo si sviluppa in altri momenti e con modalità diverse.

Se per caso ci fosse stato un errore di valutazione e un Impegno fosse troppo difficile, le Coccinelle Anziane se ne faranno personalmente carico facendo in modo che il bambino riesca comunque a portarlo a termine e a compiere il suo volo.

Lo scopo della Progressione Personale è quello di promuovere l'autoeducazione del bambino. Facciamo attenzione che un Impegno concordato insieme non risulti troppo gravoso per lui: rischieremo di fargli perdere entusiasmo ed interesse per il Gioco degli Impegni.

È importante visualizzare concretamente il cammino percorso sia dal singolo bambino che da tutta la comunità.

Il punto di vista di Francesca

Quando ho volato con tutti i quattro personaggi, allora divento Coccinella del Bosco. Durante la cerimonia, appena vengo chiamata, rispondo forte "Eccomi!" Poi ricevo il distintivo e posso spostare la mia Coccinella lungo il grande Sentiero disegnato in Sede; la posizionerò nel Bosco vicino al mughetto.

Il punto di vista della Coccinella Anziana

Dopo aver fatto del proprio meglio e portati a termine tutti gli Impegni assunti, la Coccinella riceve uno specifico distintivo e viene chiamata con un nome ispirato all'Ambiente Fantastico. Il distintivo viene consegnato durante una cerimonia semplice e solenne, che sottolinei anche l'importanza della crescita del bambino per la comunità. Il distintivo va a sostituire sulla camicia quello precedente.

PRIMO ESEMPIO: IL SENTIERO DI FABRIZIO IN UN CERCHIO DI TRE ANNI

Il Sentiero di ogni Coccinella è unico.

Questa che raccontiamo vuole essere solo una delle tante possibili storie.

Fabrizio è entrato in Cerchio quest'anno. Sin dalla prima riunione Fabrizio, in un clima di Famiglia Felice, vive l'accoglienza all'interno del Cerchio. È un'accoglienza incondizionata, piena, che si fonda sulla fiducia nelle potenzialità racchiuse in ogni bambino. Il racconto della parte iniziale del *Volo di Cocci* (gli incontri del tempo del Prato), in particolare la motivazione che la spinge ad intraprendere il viaggio e l'incontro con Formica Mi e la comunità delle Formiche, fa da sfondo ideale per l'accoglienza delle Cocci in Cerchio e per l'inizio della loro Progressione Personale.

Dopo un breve periodo (circa tre/quattro settimane) dall'ingresso delle Cocci si propone una vera e propria cerimonia di "accoglienza", durante la quale solitamente vengono consegnati a Fabrizio e alle altre Cocci l'uniforme o il quaderno di volo. Riteniamo non opportuno consegnare fazzolettoni di colori diversi da quello del gruppo di appartenenza (ad esempio bianchi o gialli), perché è un fuorviante appesantimento del linguaggio simbolico (cfr. Art 37 Regolamento Metodologico, parte Interbranca, CG 2004).

La cerimonia vuole sottolineare in maniera semplice e solenne la gioia che il Cerchio prova per l'arrivo di nuove Cocci e vuole farle sentire pienamente protagoniste di questo nuovo gioco. La cerimonia può ispirarsi al racconto *Il formicaio*, che narra dell'accoglienza ricevuta da Cocci da parte delle formiche o un altro racconto di Sette Punti Neri in cui si parli di accoglienza.

Stiamo vivendo i racconti del tempo del Prato (dal *Volo di Cocci*), tempo di esplorazione e di scoperta. Il racconto *il formicaio* permette a Cocci di scoprire la Legge che regola la vita del Popolo Nero: "Tutto, tutti insieme" e alle Coccinelle Anziane di introdurre il concetto di Legge.

Siamo nel mese di dicembre, in questo momento è opportuno lanciare il Gioco degli Impegni alle Cocci e rilanciarlo al resto del Cerchio. Il gioco sarà lanciato nel

suo complesso, dall'esperienza di crescita, alla visualizzazione, al lancio dei voli con i quattro personaggi con cui si intraprendono gli Impegni. Ovviamente Fabrizio sentirà parlare, ad esempio, di volare con Scibà e mai di lavorare al servizio al prossimo!

E' opportuno aver cura di lanciare il Sentiero alle Coccinelle, partendo sempre da un'esperienza di crescita e di cambiamento e rileggere quest'esperienza attraverso la parte di racconto che narra il sogno di Cocci. Cocci viene chiamata in sogno da una voce misteriosa che l'aspetta, le ricorda la sua missione, la richiama all'impegno!

Come Cocci parte alla ricerca dei sette punti neri persi dal trisavolo durante il diluvio universale, così la Cocci entra in Cerchio e inizia il suo Sentiero "alla scoperta della gioia", cercando di conquistare i suoi sette punti neri ed impegnandosi lungo il Sentiero del Prato. Ogni volo con i 4 personaggi le permetterà di conquistare un punto nero, mentre gli altri tre li conquisterà attraverso la conoscenza (intesa come consapevolezza e comprensione) della Legge del Cerchio, della Promessa e del Motto della Coccinella.

- Allo stesso modo si può visualizzare il Gioco degli Impegni con i 4 personaggi, anche
- per i successivi momenti del Sentiero: la Coccinella del Bosco e la Coccinella della Montagna; tutto ciò recuperando e valorizzando i simboli del vecchio Sentiero: il
- mughetto e la genziana, che rappresentano rispettivamente la gioia posseduta e la
- gioia donata. Ad esempio si può chiedere ad una Coccinella in volo verso il bosco di
- disegnare sul proprio quaderno di volo una piantina di mughetti e, ad ogni volo com-
- piuto con uno dei personaggi, la Coccinella Anziana andrà a disegnare sulla pianta-
- na un campanellino. Conclusi i 4 voli il mughetto, fiore simbolo della gioia posseduta,
- sarà composto completamente e quindi "colto" dal bambino che avrà conquistato la
- Coccinella del Bosco. In modo analogo si può giocare con la genziana (ogni volo un
- petalo) e la Coccinella della Montagna.

Fabrizio ha visto che gli altri fratellini e sorelline del Cerchio hanno il cappellino rosso con i sette punti neri e una coccinella cucita sulla tasca della camicia, che ancora lui non ha, e in seguito ad alcune attività, alle domande che fa agli altri fratellini e sorelline del Cerchio e alle Coccinelle Anziane, scopre che per fare parte del Cerchio a pieno titolo bisogna fare una Promessa.

Le Coccinelle Anziane, con i primi semplici Impegni della Coccinella del Prato, aiutano Fabrizio a capire meglio se gli può piacere continuare a giocare con il Cerchio e se vuole pronunciare la sua Promessa. Saranno, come già detto, Impegni molto semplici, che aiuteranno Fabrizio a scoprire la Legge, la Promessa, il Motto e a cominciare a conoscere le altre Coccinelle e la vita del Cerchio. Se, da un lato, alcuni di questi Impegni potranno necessariamente essere simili per Cocci diverse, sarà comunque cura delle Coccinelle Anziane cercare di personalizzare quanto possibile anche questa prima parte del Sentiero nel momento della scoperta.

Dopo aver volato con i quattro personaggi e aver conquistato i sette punti neri, Fabrizio saprà di essere pronto per chiedere, se vuole, di fare la Promessa.

- La cerimonia della Promessa, preparata insieme a tutto il Cerchio, sarà semplice e solenne. Pur nel rispetto delle tradizioni del gruppo, alcuni elementi non possono mancare: lo stare in Cerchio, la cura dell'uniforme, il richiamo ai simboli del Bosco, la presenza della Lanterna, il Grande Saluto, i ponti che rappresentano il Sentiero percorso e da percorrere.
- È opportuno non far pronunciare la Promessa a troppe Cocci insieme, per lasciare loro il reale protagonismo del momento e per permettere anche al Cerchio di vivere il momento della Promessa di ogni bambino come un momento importante.
- Proprio perché Fabrizio possa vivere la cerimonia da protagonista e con grande serenità, le Coccinelle Anziane faranno in modo che Fabrizio si senta sicuro e tranquillo e che tutto il Cerchio sia preparato a questo importante momento.
- I gesti devono richiamare un significato reale e un'esperienza condivisa (gesti simbolici), pertanto è fondamentale verificare che quelli stratificatisi nel tempo nelle tradizioni del gruppo abbiano un significato per i bambini e le bambine dei nostri Cerchi.
- È opportuno anche evitare eccessi di formalismo, come ad esempio pronunciare la Promessa mentre con la mano la Coccinella tiene la bandiera italiana: la semplice e calda stretta di mano di una Coccinella Anziana è sicuramente più eloquente e a misura di bambino.
- La Promessa si svolge in volo o in Sede.
- Nella stessa cerimonia della Promessa a Fabrizio viene consegnato il distintivo di Coccinella del Prato (cfr. Art. 36, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg.2007).
- *Per ulteriori approfondimenti si rimanda al sussidio Il Bosco, Nuova Fiordaliso, 2002*

La consegna del distintivo della Coccinella del Prato avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo Gioco degli Impegni.

Fabrizio ha pronunciato la sua Promessa ed è diventato Coccinella del Prato; siamo nei mesi di gennaio/febbraio.

È fondamentale sottolineare che la Promessa è il segno dell'adesione spontanea alla Legge e al Cerchio e che non è subordinata ad altro che alla volontà del bambino di promettere. Gli Impegni e i voli da compiere prima della Promessa non sono uno sbarramento, ma il modo in cui si accompagna Fabrizio ad una decisione consapevole, adeguatamente commisurata alle caratteristiche psicologiche dell'età. Fabrizio comprende quindi, che per promettere di vivere con gioia e lealtà insieme al Cerchio, ha bisogno di capire che cosa significa e il Gioco degli Impegni, con la conquista dei sette punti neri, lo aiuta in questo percorso.

Fabrizio, con la sua Coccinella del Prato cucita sulla camicia, scopre che ci sono anche tante Specialità da conquistare, sia perché le vede sulle camicie dei fratellini e delle sorelline sia perché le Coccinelle Anziane le hanno lanciate anche quest'anno, in primavera, come tutti gli anni.

Fabrizio, guidato soprattutto dalle sue preferenze, ma anche dai consigli delle Coccinelle Anziane e degli altri fratellini e sorelline del Cerchio, sceglie di impegnarsi nella Specialità di Ripara-Ricicla.

Nel frattempo è stata lanciata anche la Buona Azione a cui Fabrizio si dedica con grande gioia ed impegno.

Alle Vacanze di Cerchio, Fabrizio avrà l'occasione di portare a termine gli impegni per conquistare la Specialità di Ripara-Ricicla.

Nel secondo anno di Cerchio, Fabrizio, dopo il momento iniziale dell'accoglienza delle Cocci, riprenderà il Gioco degli Impegni per percorrere il Sentiero del Bosco e diventare Coccinella del Bosco. I suoi voli saranno sempre più impegnativi e Fabrizio contribuirà in maniera significativa nell'individuazione e nella definizione degli Impegni.

Ad aprile Fabrizio diventa Coccinella del Bosco e, subito dopo, decide di iniziare a lavorare per la Specialità di Artigiano.

Dopo le vacanze di Cerchio, nel rimettere in ordine la Sede per accogliere le Cocci, Fabrizio conquista la Specialità di Artigiano, aggiustando l'appendiabiti a forma di albero che si era rotto durante una delle ultime riunioni di Cerchio prima delle Vacanze.

Se nella Progressione Personale di Fabrizio fosse utile inserire le Piccole Orme, si può valutare quale sia il momento giusto per la partecipazione al campetto per consentire a Fabrizio di riportare in Cerchio l'esperienza vissuta (vedi sussidio *Le Piccole Orme*).

Fabrizio è capo sestiglia e aspetta con curiosità l'ingresso delle nuove Cocci. E' questo il tempo ideale per riprendere il volo lungo il Sentiero. Questa volta è proprio lui a suggerire i suoi Impegni alle Coccinelle Anziane.

All'inizio di marzo Fabrizio diventa Coccinella della Montagna e può godersi il bel distintivo sulla camicia. Il Gioco degli Impegni è finito, ma non certo la Progressione Personale e le occasioni per crescere.

La primavera porta con sé anche la possibilità di stare più a lungo all'aria aperta e tanta voglia di conoscere la natura che ci circonda e così Fabrizio decide di impegnarsi per la Specialità di Amico della Natura. Dopo la conquista della Specialità, Fabrizio, all'ultimo volo prima delle vacanze di Cerchio, può rendersi utile aiutando i fratellini e le sorelline più piccole nel riconoscere vari tipi di foglie ed associarle agli alberi osservati durante il volo nel bosco.

Il Sentiero di Fabrizio si arricchisce per tutto l'ultimo anno con gli incarichi nel Consiglio dell'Arcobaleno (cfr. Art. 20, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg.2007).

Le Vacanze di Cerchio sono l'occasione perfetta per mettere a frutto tutto quello che ha imparato in questi anni.

All'inizio dell'attività, Fabrizio, assieme al C.d.A., è protagonista nel risistemare la Sede, preparandola per accogliere le nuove Cocci del Cerchio, che entreranno dopo che lui sarà "passato" in reparto.

Nelle settimane precedenti al momento della salita in Reparto le Coccinelle An-

ziane avranno cura di giocare con il Consiglio dell'Arcobaleno il racconto delle Due Coccinelle al mare, mettendo in evidenza come, con la gioia e l'impegno, si possono superare tutti gli ostacoli che si incontrano lungo il Sentiero, anche in un ambiente nuovo e sconosciuto. Ribadiranno, inoltre, che è importante costruirsi delle ali forti e salde per diventare un giorno maestri di volo e di vita per i compagni più giovani e inesperti. Ma poi arriva per tutti il momento di vivere nuove esperienze ed avventure, di incontrare nuovi amici che ci attendono altrove, il reparto appunto, nel quale porteremo la nostra gioia e tutte le esperienze vissute in Cerchio.

Nella cerimonia del passaggio le Coccinelle Anziane ricorderanno, quindi, l'importanza del portare con sé il patrimonio di esperienze vissute in Cerchio e la capacità di donare in ogni occasione la gioia a chi si incontrerà lungo il Sentiero. E' fondamentale, inoltre, sottolineare anche nei gesti simbolici della cerimonia, che il passaggio sottintende il progredire lungo un cammino (Sentiero della Coccinella - Sentiero E/G - Strada R/S) orientato sempre nella stessa direzione.

SECONDO ESEMPIO:

IL SENTIERO DI FABRIZIO IN UN CERCHIO DI QUATTRO ANNI

Il Sentiero di ogni Coccinella è unico.

Questa che raccontiamo vuole essere solo una delle tante possibili storie.

Fabrizio è entrato in Cerchio quest'anno. Sin dalla prima riunione Fabrizio, in un clima di Famiglia Felice, vive l'accoglienza all'interno del Cerchio. È un'accoglienza incondizionata, piena, che si fonda sulla fiducia nelle potenzialità racchiuse in ogni bambino. Il racconto della parte iniziale del *Volo di Cocci* (gli incontri del tempo del Prato), in particolare la motivazione che la spinge ad intraprendere il viaggio e l'incontro con Formica Mi e la comunità delle Formiche, fa da sfondo ideale per l'accoglienza delle Cocci in Cerchio e per l'inizio della loro Progressione Personale.

Dopo un breve periodo (circa tre/quattro settimane) dall'ingresso delle Cocci si propone una vera e propria cerimonia di "accoglienza", durante la quale solitamente vengono consegnati a Fabrizio e alle altre Cocci l'uniforme o il quaderno di volo. Riteniamo non opportuno consegnare fazzolettoni di colori diversi da quello del gruppo di appartenenza (ad esempio bianchi o gialli), perché è un fuorviante appesantimento del linguaggio simbolico (cfr. Art 37 Regolamento Metodologico, parte Interbranca, CG 2004).

La cerimonia vuole sottolineare in maniera semplice e solenne la gioia che il Cerchio prova per l'arrivo di nuove Cocci e vuole farle sentire pienamente protagoniste di questo nuovo gioco. La cerimonia può ispirarsi al racconto "Il formicaio", che narra dell'accoglienza ricevuta da Cocci da parte delle formiche o un altro racconto di Sette Punti Neri in cui si parli di accoglienza.

Stiamo vivendo i racconti del tempo del Prato (dal *Volo di Cocci*), tempo di esplorazione e di scoperta. Il racconto *il formicaio* permette a Cocci di scoprire la Legge che regola la vita del Popolo Nero: "Tutto, tutti insieme" e alle Coccinelle Anziane di introdurre il concetto di Legge.

Siamo nel mese di dicembre, in questo momento è opportuno lanciare il Gioco degli Impegni alle Cocci e rilanciarlo al resto del Cerchio. Il gioco sarà lanciato nel suo complesso, dall'esperienza di crescita, alla visualizzazione, al lancio dei voli con i quattro personaggi con cui si intraprendono gli Impegni. Ovviamente Fabrizio sentirà parlare, ad esempio, di volare con Scibà e mai di lavorare al servizio al prossimo!

E' opportuno aver cura di lanciare il Sentiero alle Coccinelle, partendo sempre da un'esperienza di crescita e di cambiamento e rileggere quest'esperienza attraverso la parte di racconto che narra il sogno di Cocci. Cocci viene chiamata in sogno da una voce misteriosa che l'aspetta, le ricorda la sua missione, la richiama all'impegno!

Come Cocci parte alla ricerca dei sette punti neri persi dal trisavolo durante il diluvio universale, così la Cocci entra in Cerchio e inizia il suo Sentiero "alla scoperta della gioia", cercando di conquistare i suoi sette punti neri ed impegnandosi lungo il Sentiero del Prato. Ogni volo con i 4 personaggi le permetterà di conquistare un punto nero, mentre gli altri tre li conquisterà attraverso la conoscenza (intesa come consapevolezza e comprensione) della Legge del Cerchio, della Promessa e del Motto della Coccinella.

- Allo stesso modo si può visualizzare il Gioco degli Impegni con i 4 personaggi, anche per i successivi momenti del Sentiero: la Coccinella del Bosco e la Coccinella della Montagna; tutto ciò recuperando e valorizzando i simboli del vecchio Sentiero: il mughetto e la genziana, che rappresentano rispettivamente la gioia posseduta e la gioia donata. Ad esempio si può chiedere ad una Coccinella in volo verso il bosco di disegnare sul proprio quaderno di volo una piantina di mughetti e, ad ogni volo compiuto con uno dei personaggi, la Coccinella Anziana andrà a disegnare sulla piantina un campanellino. Conclusi i 4 voli il mughetto, fiore simbolo della gioia posseduta, sarà composto completamente e quindi "colto" dal bambino che avrà conquistato la Coccinella del Bosco. In modo analogo si può giocare con la genziana (ogni volo un petalo) e la Coccinella della Montagna.

Fabrizio ha visto che gli altri fratellini e sorelline del Cerchio hanno il cappellino rosso con i sette punti neri e una coccinella cucita sulla tasca della camicia, che ancora lui non ha, e in seguito ad alcune attività, alle domande che fa agli altri fratellini e sorelline del Cerchio e alle Coccinelle Anziane, scopre che per fare parte del Cerchio a pieno titolo bisogna fare una Promessa.

Le Coccinelle Anziane, con i primi semplici Impegni della Coccinella del Prato, aiutano Fabrizio a capire meglio se gli può piacere continuare a giocare con il Cerchio e se vuole pronunciare la sua Promessa. Saranno, come già detto, Impegni molto semplici, che aiuteranno Fabrizio a scoprire la Legge, la Promessa, il Motto e a cominciare a conoscere le altre Coccinelle e la vita del Cerchio. Se, da un lato, alcuni di questi Impegni potranno necessariamente essere simili per Cocci diverse, sarà comunque cura delle Coccinelle Anziane cercare di personalizzare quanto possibile anche questa prima parte del Sentiero nel momento della scoperta.

Dopo aver volato con i quattro personaggi e aver conquistato i sette punti neri, Fabrizio saprà di essere pronto per chiedere, se vuole, di fare la Promessa.

- La cerimonia della Promessa, preparata insieme a tutto il Cerchio, sarà semplice e solenne. Pur nel rispetto delle tradizioni del gruppo, alcuni elementi non possono mancare: lo stare in Cerchio, la cura dell'uniforme, il richiamo ai simboli del Bosco, la presenza della Lanterna, il Grande Saluto, i ponti che rappresentano il Sentiero percorso e da percorrere.

- È opportuno non far pronunciare la Promessa a troppe Cocci insieme, per lasciare loro il reale protagonismo del momento e per permettere anche al Cerchio di vivere il momento della Promessa di ogni bambino come un momento importante.
- Proprio perché Fabrizio possa vivere la cerimonia da protagonista e con grande serenità, le Coccinelle Anziane faranno in modo che Fabrizio si senta sicuro e tranquillo e che tutto il Cerchio sia preparato a questo importante momento.
- I gesti simbolici devono richiamare un significato reale e un'esperienza condivisa, pertanto è fondamentale verificare che i gesti stratificatisi nel tempo nelle tradizioni del gruppo abbiano un significato per i bambini e le bambine dei nostri Cerchi. È opportuno anche evitare eccessi di formalismo, come ad esempio pronunciare la Promessa mentre con la mano la Coccinella tiene la bandiera italiana: la semplice e calda stretta di mano di una Coccinella Anziana è sicuramente più eloquente e a misura di bambino.
- La Promessa si svolge in volo o in Sede.
- Nella stessa cerimonia della Promessa a Fabrizio viene consegnato il distintivo di Coccinella del Prato (cfr. Art. 36, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg.2007).
- *Per ulteriori approfondimenti si rimanda al sussidio "Il Bosco", Nuova Fiordaliso, 2002*

La consegna del distintivo della Coccinella del Prato avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo Gioco degli Impegni.

Fabrizio ha pronunciato la sua Promessa ed è diventato Coccinella del Prato; siamo nei mesi di gennaio/febbraio.

È fondamentale sottolineare che la Promessa è il segno dell'adesione spontanea alla Legge e al Cerchio e che non è subordinata ad altro che alla volontà del bambino di promettere. Gli Impegni e i voli da compiere prima della Promessa non sono uno sbarramento, ma il modo in cui si accompagna Fabrizio ad una decisione consapevole, adeguatamente commisurata alle caratteristiche psicologiche dell'età. Fabrizio comprende quindi, che per promettere di vivere con gioia e lealtà insieme al Cerchio, ha bisogno di capire che cosa significa e il Gioco degli Impegni, con la conquista dei sette punti neri, lo aiuta in questo percorso.

Fabrizio, con la sua Coccinella del Prato cucita sulla camicia, scopre che ci sono anche tante Specialità da conquistare, sia perché le vede sulle camicie dei fratellini e delle sorelline sia perché le Coccinelle Anziane le hanno lanciate anche quest'anno, in primavera, come tutti gli anni.

Fabrizio, guidato soprattutto dalle sue preferenze, ma anche dai consigli delle Coccinelle Anziane e degli altri fratellini e sorelline del Cerchio, sceglie di impegnarsi nella Specialità di Ripara-Ricicla.

Nel frattempo è stata lanciata anche la Buona Azione a cui Fabrizio si dedica con grande gioia ed impegno.

Alle Vacanze di Cerchio, Fabrizio avrà l'occasione di portare a termine gli impegni per conquistare la Specialità di Ripara-Ricicla.

Nel secondo anno di Cerchio, Fabrizio, dopo il momento iniziale dell'accoglienza delle Cocci, riprenderà il Gioco degli Impegni per percorrere il Sentiero del Bosco e diventare Coccinella del Bosco. I suoi voli saranno sempre più impegnativi e Fabrizio contribuirà in maniera significativa nell'individuazione e nella definizione degli Impegni.

In aprile, dopo aver volato con Scibà, gli Scoiattoli, Arcanda e Mi, Fabrizio diventa Coccinella del Bosco. Alle Vacanze di Cerchio inizierà a lavorare alla Specialità di Amico degli Animali.

All'inizio del nuovo anno, il terzo, Fabrizio, dopo aver conquistato la Specialità di Amico degli Animali, riprende il Gioco degli Impegni, volando sul Sentiero della Montagna. Se nella Progressione Personale di Fabrizio fosse utile inserire le Piccole Orme si può valutare quale sia il momento giusto, da ora in poi, per la partecipazione al campetto, per consentire a Fabrizio di mettere a frutto in Cerchio la sua esperienza (vedi sussidio *Le Piccole Orme*).

Dopo aver volato con Scibà e Mi ed aver portato a termine i suoi Impegni, Fabrizio inizia a lavorare alla Specialità di Fotografo che conquisterà nel mese di aprile. Per diventare Coccinella della Montagna, Fabrizio deve ancora volare con Arcanda e gli Scoiattoli; questa volta i voli sono davvero molto impegnativi, ma alle Vacanze di Cerchio, dopo aver compiuto con grande entusiasmo i suoi ultimi Impegni, Fabrizio conquista finalmente la Coccinella della Montagna.

Il Gioco degli Impegni è finito, ma non certo la Progressione Personale e le occasioni per crescere.

Ormai Fabrizio è capo sestiglia, aspetta con curiosità l'ingresso delle nuove Cocci e dà il suo contributo nella preparazione della loro accoglienza, nel far sì che si trovino bene con il Cerchio e poi in sestiglia.

Le attività del Consiglio dell'Arcobaleno e gli incarichi che prenderà al suo interno costituiranno una parte estremamente importante della sua Progressione Personale.

Il suo ruolo di capo sestiglia gli sarà utile nella Progressione Personale per ricordargli di essere di esempio per i più piccoli, stimolandoli con il suo entusiasmo, ad esempio nel gioco delle buone azioni.

L'attività a tema sarà un'occasione per mettere a frutto le sue capacità e luogo ideale per impegnarsi in una nuova Specialità.

Alle Vacanze di Cerchio, Fabrizio si gioca fino in fondo da Coccinella della Montagna, felice di donare la propria gioia agli altri, ma è anche cosciente del bisogno di vivere una nuova avventura.

All'inizio dell'attività, Fabrizio, assieme al C.d.A., è protagonista nel risistemare la Sede, preparandola per accogliere le nuove Cocci del Cerchio, che entreranno dopo che lui sarà passato in reparto.

Nelle settimane precedenti al momento della salita in Reparto le Coccinelle Anziane avranno cura di giocare con il Consiglio dell'Arcobaleno il racconto delle Due Coccinelle al mare, mettendo in evidenza come, con la gioia e l'impegno, si possono superare tutti gli ostacoli che si incontrano lungo il Sentiero, anche in un ambiente nuovo e sconosciuto. Ribadiranno, inoltre, che è importante costruirsi delle ali forti e salde per diventare un giorno maestri di volo e di vita per i compagni più giovani e inesperti. Ma poi arriva per tutti il momento di vivere nuove esperienze ed avventure, di incontrare nuovi amici che ci attendono altrove, il reparto appunto, nel quale porteremo la nostra gioia e tutte le esperienze vissute in Cerchio.

Nella cerimonia del passaggio le Coccinelle Anziane ricorderanno, quindi, l'importanza del portare con sé il patrimonio di esperienze vissute in Cerchio e la capacità di donare in ogni occasione la gioia a chi si incontrerà lungo il Sentiero. E' fondamentale, inoltre, sottolineare anche nei gesti simbolici della cerimonia, che il passaggio sottintende il progredire lungo un cammino (Sentiero della Coccinella - Sentiero E/G - Strada R/S) orientato sempre nella stessa direzione.

SENTIERO E RACCONTI

Fabrizio, all'inizio del suo Sentiero in Cerchio, ascolta il racconto come una storia entusiasmante, da ascoltare per sapere come va a finire. In essa si immedesima e riscontra parallelismi con la vita del suo Cerchio.

Durante il suo secondo momento della Progressione Personale Fabrizio, Coccinella del Bosco, supera la curiosità del sapere come va a finire; coglie ora maggiori sfaccettature nella descrizione dei personaggi che Cocci incontra lungo il Sentiero e delle situazioni che vive. Diventa più attivo, si sostituisce al personaggio di Cocci e delle altre Coccinelle protagoniste del racconto, chiedendosi: "come mi comporterei al loro posto?"; "Cosa farei per risolvere quella situazione?".

Riconosce nel racconto importanti insegnamenti per la sua vita e per quella del Cerchio.

Ad esempio nella comunità delle Formiche, presentata nel *Volo di Cocci*, scopre la disponibilità all'accoglienza e alla condivisione. Nel racconto delle *Otto Coccinelle in viaggio* comprende tutta la bellezza, ma anche le piccole difficoltà quotidiane che nascono nel vivere in una comunità e capisce che insieme si possono superare tutti gli ostacoli.

Quando poi Fabrizio ascolterà il racconto da Coccinella della Montagna riconoscerà probabilmente in esso quegli insegnamenti che egli stesso è chiamato a vivere e testimoniare all'interno della comunità. Infatti, da Coccinella della Montagna, è ora investito anche di un ruolo importante all'interno della vita del Cerchio; Fabrizio sa che quella gioia che ha scoperto da Coccinella del Prato e che imparato a possedere dentro di sé, da Coccinella del Bosco, va ora donata agli altri.

E SE FABRIZIO ENTRASSE IN CERCHIO PIÙ TARDI?

Può capitare a volte che qualche bambino entri in Cerchio più tardi: questa opportunità però deve essere valutata attentamente.

Per esempio Fabrizio entra in Cerchio a nove anni, anziché a otto.

Anche se più grande delle altre Cocci, Fabrizio si troverà comunque ad attraversare il momento della scoperta e proseguirà poi il suo Sentiero come tutte le altre Coccinelle. Certo, essendo più grande di età, potrà essere più veloce nel raggiungere i momenti rispetto alle altre Cocci che sono entrate con lui.

Se però Fabrizio essendo entrato in Cerchio più tardi, non riuscisse a portare a termine il Gioco degli Impegni e a diventare Coccinella della Montagna, parteciperà comunque al Consiglio dell'Arcobaleno, nell'ultimo anno di permanenza in Cerchio.

3. La Pista del Lupetto

La Progressione Personale si concretizza nella Pista Personale del Lupetto, elaborato nel quadro del programma di unità.

La progressione si attua:

- proponendo esperienze nelle quali il “pensare” ed il “fare” si fondono per dar luogo ad azioni, nello stesso tempo molto concrete e fortemente motivate;
- sollecitando il massimo impegno, tenendo presente che, ancor prima dei risultati, è importante fare “del proprio meglio”;
- facendo verificare al bambino, attraverso gesti concreti, il proprio impegno in tutti gli ambiti di crescita (famiglia, scuola, parrocchia, Branco...)
- stimolando con opportune proposte, sia individuali che di unità, la valorizzazione delle capacità di ognuno;
- mantenendo sempre viva la tensione alla scoperta e alla verifica, educando così al senso della provvisorietà dei risultati raggiunti;
- realizzando un clima di Famiglia Felice;
- facendo scoprire la validità e la ricchezza del servizio come strumento di educazione all’amore.

IL GIOCO DELLE PREDE IN BRANCO: LE REGOLE

- Lo scopo del gioco per il bambino è quello di conquistare tre tappe: Lupo della Legge, Lupo della Rupe, Lupo Anziano. Per conquistare ciascuna di queste tappe il bambino deve andare in caccia con quattro personaggi della Giungla: Akela, Bagheera, Kaa e Baloo. Andare in caccia con un personaggio significa prendersi e portare a termine una o più Prede.
- Per il capo le tre tappe servono a sostenere i tre momenti della progressione personale. Al bambino non si parlerà mai direttamente di scoperta, competenza e responsabilità: per lui è un gioco.

Il Lupetto va in caccia per diventare:

Lupo della Legge

Lupo della Rupe

Lupo Anziano

Per il capo lo scopo è di supportare:

Momento della Scoperta

Momento della Competenza

Momento della Responsabilità

- Andare in caccia con i quattro personaggi corrisponde (per il capo) a curare ciascuno dei quattro punti di B.-P. Al bambino non si parlerà mai direttamente di formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio al prossimo: il Lupetto caccia con Akela, Bagheera, Kaa e Baloo. Compito del capo è di caratterizzare questi personaggi adeguatamente.

Il Lupetto va in caccia con:	Per il capo lo scopo è di curare:
Akela	Formazione del carattere
Bagheera	Salute e forza fisica
Kaa	Abilità manuale
Baloo	Servizio al prossimo

- I quattro 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. Qualsiasi Vecchio Lupo (capo, non R/S) può aiutare il Lupetto a definire e verificare una Preda da cacciare con qualunque dei quattro personaggi. Il bambino non deve necessariamente andare dal suo Bagheera per cacciare una Preda con Bagheera.
- La Preda è un impegno:
 - » **chiaro,**
 - » **concreto,**
 - » **raggiungibile,**
 - » **verificabile**

con cui il bambino aiuta il suo processo di crescita.

- Alcune Prede hanno una continuità temporale, ossia non basta fare un'azione una volta, ma va ripetuta, perchè diventi una buona abitudine, ad esempio: "metto in ordine i pennarelli alla fine di ogni riunione per un mese". Altre Prede si basano sull'acquisizione di una abilità ("imparo a fare la ruota") o sulla realizzazione di qualcosa ("costruisco i cestini per la raccolta differenziata").
- **La Pista del Lupetto inizia dal giorno in cui il bambino entra in Branco. Il Gioco delle Prede invece non comincia da subito,** prevede una preparazione, un lancio, uno svolgimento con tempi e regole definiti, una conclusione e una verifica, come ogni altro gioco.
- La comunità entro cui si svolge il cammino di Progressione Personale è il Branco, quindi la Pista personale si svolge principalmente nella comunità, anche se può capitare che un bambino cacci una Preda a casa.

- I quattro passi per cacciare una Preda sono:

- ✓ **Avvistamento (o Individuazione)** - La Preda è individuata in modo occasionale dal bambino e dal capo, durante le normali attività di Branco
- ✓ **Definizione** - Il bambino chiarisce la Preda individuata con il capo per definire i termini dell'impegno che responsabilmente si assume.
- ✓ **Azione** - Il lavoro per la conquista della Preda a partire dalla sua progettazione
- ✓ **Verifica** - momento in cui il lavoro fatto viene oggettivamente analizzato dal bambino insieme al capo. Quando si arriva al pieno raggiungimento della Preda può essere utile l'utilizzo di un simbolo per evidenziarlo (es. zampate). E' quindi fondamentale che la Preda scelta sia verificabile, in modo che sia incontestabile e chiaro il risultato raggiunto.

- La consegna del distintivo di Lupo della Legge avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo Gioco delle Prede utilizzato dall'Agesci.

IL GIOCO DELLE PREDE IN BRANCO: ALCUNE OSSERVAZIONI

- E' importante visualizzare, in Tana, la Pista personale di tutti i bambini, nel modo che ogni Staff ritiene più opportuno: disegno della rupe, percorso nella Giungla, plastico, etc. Quest'attenzione, oltre a gratificare il bambino, offre l'immagine di una comunità che cresce insieme.
- *E' più opportuno concordare una Preda alla volta o tutte insieme?*

Dipende dalla situazione, dall'occasione in cui nasce la Preda, dalla maturità del bambino, da quanto tempo gioca al Gioco delle Prede, da quanto il bambino stesso sia propositivo, ecc...

Dato che è il bambino ad avvistare la Preda, è normale che avvisti una Preda alla volta. Non è però necessario che una prima Preda sia stata cacciata prima di avvistarne una seconda: è importante saper cogliere le occasioni. Se quindi generalmente le Prede vengono avvistate una per volta, è possibile che il bambino abbia in un certo momento più Prede su cui lavorare contemporaneamente.

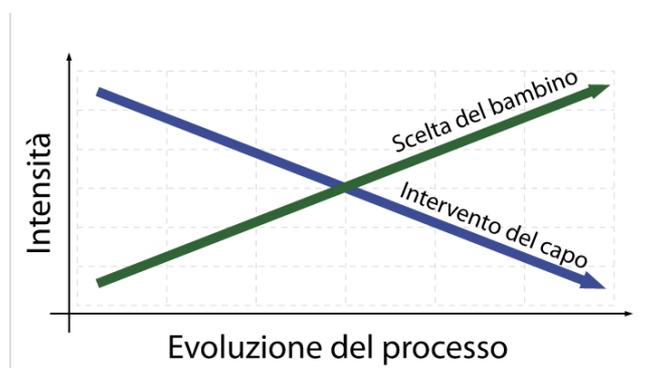
D'altro canto la prassi di concordare necessariamente quattro Prede alla volta è un vincolo che costringe a cercare momenti istituzionali e formali che sono in generale da evitare.

- *Ha senso che un bambino sia ancora Lupo della Legge dopo tre anni di permanenza in Branco?*

Ovviamente no. Bisogna lavorare perchè questo non succeda. Il Gioco delle Prede deve sostenere l'effettivo momento di crescita del bambino: in questo caso le Prede che gli servono sono relative al momento della responsabilità. Che fare allora? Aiutare il bambino a portare a termine le sue Prede per diventare Lupo della Rupe e poi subito aiutarlo ad individuare le Prede legate al momento della responsabilità, per diventare Lupo Anziano.

- È fondamentale che nel momento della definizione, il bambino sappia quando una Preda sarà cacciata: non ha senso proporre un "supplemento di Preda", un ulteriore impegno con lo stesso personaggio che non sia stato concordato in partenza. Nel caso in cui una Preda si fosse dimostrata troppo semplice sarà attenzione dello Staff fare in modo che le successive, da cacciare con gli altri personaggi, siano effettivamente commisurate alle potenzialità del bambino.
- Il disegno illustra come, con il passare del tempo, l'intervento attivo del Vecchio Lupo nell'individuazione delle Prede diminuisce all'aumentare dell'acquisizione da parte del bambino di un meccanismo di autoeducazione, di capacità propositiva e di protagonismo.

L'azione diretta del Vecchio Lupo diminuirà, ma l'intenzionalità educativa non verrà mai meno, per garantire che il Gioco delle Prede rimanga uno strumento metodologico rispondente alle esigenze di crescita del bambino.



DUE PUNTI DI VISTA: IL LUPETTO E IL VECCHIO LUPO

Vediamo in parallelo come potrebbero raccontare il Gioco delle Prede Marco, un Lupo della Legge del Branco Roccia della Pace, e un suo Vecchio Lupo.

Il punto di vista di Marco

Certo, noi non cacciamo i sambhur: nel nostro Branco una Preda è un impegno che scelgo insieme ad un Vecchio Lupo.

Mowgli caccia tante Prede con i suoi maestri e così facendo impara sempre cose nuove.

Anche i nostri Vecchi Lupi ci possono far cacciare con Akela, Bagheera, Baloo e Kaa del racconto.

Mentre gioco con il Branco a volte, insieme a un Vecchio Lupo, mi rendo conto che c'è una Preda per me da cacciare.

Avvistata la Preda da cacciare la scrivo bene insieme a un Vecchio Lupo sul quaderno di caccia, così me la ricordo giusta. Poi devo fare del mio meglio per cacciarla. All'inizio i Vecchi Lupi mi aiutavano a trovare la Preda migliore da cacciare, ora le avvisto da solo.

Il punto di vista del Vecchio Lupo

La Preda è un impegno chiaro, concreto, raggiungibile e verificabile con cui il bambino aiuta il suo processo di crescita. Il bambino sceglie autonomamente il Vecchio Lupo con cui definire i suoi impegni o viene stimolato a farlo, poi il Vecchio Lupo lo riporta in Staff.

Mantenendo sempre alta l'attenzione all'ascolto dei bambini del Branco, di tanto in tanto bisogna incontrarsi in Staff e cercare di definire quali possono essere gli obiettivi educativi per ogni singolo bambino, per aiutarlo a sviluppare le sue potenzialità e non solo a correggere i difetti.

Il gioco di cacciare con i quattro personaggi del racconto aiuta a tenere presente la globalità nell'azione educativa.

Il ruolo del capo è fondamentale nell'aiutare ad avvistare la Preda: vivendo esperienze insieme, il capo aiuterà il bambino a riconoscere durante un'attività o durante un gioco che c'è una Preda da cacciare!.

Dopo il momento iniziale di avvistamento, la Preda viene chiaramente definita insieme al bambino, tenendo presente che sia raggiungibile e verificabile. La scriviamo insieme sul quaderno di caccia. L'ottica del capo è quella di sfruttare l'impegno concreto proposto dal bambino stesso, valorizzandolo, per aiutarlo a raggiungere l'obiettivo educativo che lo Staff ha individuato.

Ovviamente in questo processo il contributo del capo sarà predominante nell'individuazione delle prime Prede; con il passare del tempo il suo ruolo si ridurrà in quantità, anche se resterà suo compito mantenere viva l'intenzionalità educativa nel processo.

avvistamento

definizione

Il punto di vista di Marco

Il punto di vista del Vecchio Lupo

azione

Devo stare attento a tutte le volte che mi capita l'occasione di cacciare la Preda quando sono con il Branco.
Per esempio la scorsa riunione durante il percorso ho fatto due capriole quasi perfette, ho guardato Raksha e le ho detto: "visto che capriole?".

È possibile e utile lasciare alcuni spazi per i bambini per farli cacciare le loro Prede, fornendo delle occasioni all'interno delle attività.
Ad esempio Marco si è impegnato a imparare a fare la capriola: nel prossimo gioco, possiamo ricordarci di inserire la capriola e offrire così a Marco la possibilità di verificare la sua Preda, non in un momento formale ma nel normale svolgimento dell'attività.
Il chiamare un bambino fuori dal gioco per "parlare delle Prede" è poco intonato con lo spirito del Branco: i colloqui, modello confessione, sono assolutamente da evitare perché il dialogo si sviluppa in altri momenti e con modalità diverse.

Mentre provo a cacciare la Preda, dopo aver fatto proprio tutto il mio meglio, se c'è qualche problema posso chiedere aiuto a un Vecchio Lupo.

Se per caso ci fosse stato un errore di valutazione e una Preda fosse troppo difficile, i Vecchi Lupi se ne faranno personalmente carico facendo in modo che il bambino riesca comunque a cacciarla.

Ho capito che la regola di questo gioco è cacciare ogni volta una Preda con ciascuno dei quattro personaggi. Così posso avanzare via via sulla mia Pista fino ad arrivare ad essere Lupo Anziano.
Una volta ho avuto un problema con una Preda che avevo deciso di cacciare. Poiché non riuscivo a portarla a termine un Vecchio Lupo mi ha aiutato a raggiungerla... meno male, ora gioco di nuovo con entusiasmo!

Lo scopo della Progressione Personale è quello di promuovere l'auto-educazione del bambino. Facciamo attenzione che un impegno concordato insieme non risulti troppo gravoso per lui: rischieremo di fargli perdere entusiasmo ed interesse per il Gioco delle Prede.

verifica

Quando mi rendo conto di aver cacciato la Preda, la faccio vedere a un Vecchio Lupo. Se anche lui è d'accordo che la Preda sia cacciata mettiamo la zampata sul mio quaderno di caccia e poi, quando siamo in cerchio con il Branco, mettiamo la zampata anche sul cartellone delle Prede del Branco: così tutto il Branco sa che ho cacciato la mia Preda. Mi dà molta soddisfazione che tutti sappiano che ho fatto del mio meglio a cacciare la Preda.

È importante visualizzare concretamente il cammino percorso sia dal singolo bambino che da tutta la comunità.

Quando ho cacciato una Preda con tutti i quattro personaggi, allora divento Lupo della Rupe. Durante la cerimonia ricevo il distintivo e sposto il mio lupetto sulla Pista.

Dopo aver fatto del proprio meglio e portati a termine tutti gli impegni assunti, il Lupetto riceve uno specifico distintivo e viene chiamato con un nome ispirato all'Ambiente Fantastico. Il distintivo viene consegnato durante una cerimonia semplice e solenne, che sottolinei anche l'importanza della crescita del bambino per la comunità. Il distintivo sulla camicia sostituirà il precedente.

PRIMO ESEMPIO: LA PISTA DI PAOLA IN UN BRANCO DI TRE ANNI

La Pista di ogni Lupetto è unica.

Questa che raccontiamo vuole essere una delle tante possibili storie.

Paola è entrata in Branco quest'anno. Sin dalla sua prima riunione Paola, in un clima di Famiglia Felice, sperimenta l'accoglienza all'interno del Branco, un'accoglienza incondizionata, che si fonda sulla fiducia nelle potenzialità racchiuse in ogni bambino. Il racconto della prima parte dei *Fratelli di Mowgli* fa da sfondo ideale per l'accoglienza dei Cuccioli in Branco e per l'inizio della loro Progressione Personale. Il racconto dei *Fratelli di Mowgli* si conclude all'incirca entro il primo mese.

La tradizione del Lupettismo italiano colloca al termine del racconto dei *Fratelli di Mowgli* la cerimonia di accettazione dei Cuccioli. Questa cerimonia ha lo scopo di sottolineare, con gesti e azioni semplici, l'accoglienza gioiosa e incondizionata in Branco che Paola ha già sperimentato. La cerimonia può ispirarsi al racconto dell'accettazione di Mowgli al Consiglio della Rupe, evitando però inutili sceneggiate del racconto (orrido esempio è l'annusamento dei Cuccioli). Questa cerimonia è il simbolo dell'accoglienza incondizionata e gratuita che il Branco esprime a Paola. Solitamente in questa cerimonia vengono consegnati a Paola e agli altri Cuccioli l'uniforme o il quaderno di caccia. Riteniamo non opportuno consegnare fazzolettoni di colori diversi da quelli del gruppo (ad esempio bianchi o gialli), perché è un fuorviante appesantimento del linguaggio simbolico (cfr. Art 37 Regolamento Metodologico, parte Interbranca, CG 2004).

- Finita l'ultima parte del racconto Akela (o anche Bagheera!) prende la parola: "fratellini e sorelline, ormai già da tre riunioni Paola, Matteo, Stefano, Giada, Elena e Nicola cacciano con il nostro Branco. Ormai il Branco ha "guardato bene", ne conosce i nomi, li riconosce come fratellini e sorelline del Branco Roccia della Pace. Siamo tutti molto felici che continuino a giocare con noi. Adesso consegnamo a voi Cuccioli l'uniforme, che da oggi indosserete ogni volta che il Branco si riunirà". Dopo aver chiamato i Cuccioli uno ad uno e consegnata l'uniforme si festeggia con una danza. Un gioco ci guiderà a gustare il "toro grasso" preparato da Fratel Bigio.

Nelle settimane successive, il racconto della *Caccia di Kaa* permetterà di proporre il concetto di Legge. Con la *Caccia di Kaa* termina la presentazione dei quattro personaggi con cui si gioca il Gioco delle Prede. I Capi avranno posto la massima attenzione a caratterizzare ognuno dei personaggi per permettere ai bambini di avvistare efficacemente le proprie Prede. È in questo momento quindi che può essere lanciato il Gioco delle Prede ai Cuccioli e rilanciato al resto del Branco. Siamo al più tardi nel mese di dicembre. Il gioco sarà lanciato nel suo complesso: dalla visualizzazione, alle regole, al lancio dei quattro personaggi con cui si cacciano le Prede. Ovviamente Paola sentirà parlare, ad esempio, di cacciare con Akela e mai di lavorare alla formazione del carattere.

Paola ha visto che gli altri fratellini del Branco hanno un lupetto cucito sulla tasca

della camicia e sul cappellino, che ancora lei non ha e, in seguito ad alcune attività, alle domande che fa agli altri fratellini e sorelline del Branco e ai Vecchi Lupi, scopre che per fare parte del Branco a pieno titolo bisogna fare una Promessa.

I Vecchi Lupi, con le prime quattro semplici Prede, aiutano Paola a capire meglio se le può piacere continuare a giocare con il Branco e se vuole pronunciare la sua Promessa. Saranno impegni molto semplici, che l'aiuteranno a scoprire la Legge, la Promessa, il Motto, a cominciare a conoscere gli altri Lupetti e la vita del Branco. Se, da un lato, alcune di queste Prede potranno essere simili per Lupetti diversi, sarà comunque cura dei Vecchi Lupi cercare di personalizzare quanto possibile anche questa prima parte di percorso nel momento della scoperta.

Cacciate le quattro Prede, Paola saprà di essere pronta per chiedere, se vuole, di fare la Promessa.

- La cerimonia della Promessa, preparata insieme a tutto il Branco, sarà semplice e solenne. Pur nel rispetto delle tradizioni del gruppo, alcuni elementi non possono mancare: lo stare in cerchio, la cura dell'uniforme, la presenza del Totem e il Grande Urlo.
- Anche se più Cuccioli dovessero pronunciare la propria Promessa durante la stessa cerimonia, ogni bambino lo farà in un momento a lui solo dedicato, distinto dagli altri.
- È opportuno non far pronunciare la Promessa a più di due o tre Cuccioli nella stessa cerimonia, per lasciare loro il reale protagonismo del momento e per permettere anche al Branco di vivere il momento della Promessa di ogni bambino come un momento importante.
- Proprio perché il Lupetto possa vivere la cerimonia da protagonista, ma con il massimo della serenità, i Vecchi Lupi fanno in modo che non siano troppe le cose che il Cucciolo deve ricordare, evitando troppe domande rituali e prove da eseguire di fronte a tutti.
- I gesti devono essere essenziali e richiamare un significato reale e un'esperienza condivisa (gesti simbolici), pertanto è fondamentale verificare che quelli stratificatisi nel tempo nelle tradizioni del gruppo abbiano un significato per i bambini dei nostri Branchi.
- È opportuno anche evitare eccessi di formalismo, come ad esempio scandire la Promessa mentre con la mano il Lupetto tiene la bandiera italiana, il Totem e il fazzoletto del gruppo: la semplice e calda stretta di mano di un Vecchio Lupo è sicuramente più eloquente e a misura di bambino.
- La Promessa si svolge in caccia o in Tana.
- Nella stessa cerimonia della Promessa, al Lupetto viene consegnato il distintivo di Lupo della Legge (cfr. Art .36, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg. 2007).

La consegna del distintivo di Lupo della Legge avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo Gioco delle Prede.

Paola ha pronunciato la Promessa ed è diventata Lupo della Legge, siamo nel mese di gennaio.

È fondamentale sottolineare che la Promessa è il segno dell'adesione spontanea alla Legge e al Branco e che non è subordinata ad altro che alla volontà del bambino di promettere. Le Prede da cacciare prima della Promessa non sono uno sbar-

ramento, ma il modo in cui si accompagna Paola ad una decisione consapevole, adeguatamente commisurata alle caratteristiche psicologiche dell'età.

Paola, con il Lupo della Legge cucito sulla camicia, scopre che ci sono anche tante Specialità da conquistare, sia perché le vede sulle camicie dei fratellini e delle sorelline, sia perché i Vecchi Lupi le hanno lanciate anche quest'anno in primavera, come tutti gli anni.

Paola guidata soprattutto dalle sue preferenze, ma anche dai consigli dei Vecchi Lupi e degli altri fratellini e sorelline del Branco, decide di cominciare con la Specialità di Massaia.

Nel frattempo, è stata lanciata anche la Buona Azione a cui Paola si dedica con entusiasmo.

Alle vacanze di Branco, Paola avrà l'occasione di portare a termine gli impegni per conquistare la Specialità di Massaia.

Nel secondo anno di Branco, Paola, dopo il momento iniziale dell'accoglienza dei Cuccioli, riprenderà il Gioco delle Prede per diventare Lupo della Rupe. Le Prede saranno sempre più impegnative e Paola darà un contributo significativo nell'avvistarle e nel definirle.

Verso aprile, Paola diventa Lupo della Rupe e, poco dopo, comincia a lavorare per la Specialità di Disegnatrice.

Dopo le Vacanze di Branco, nel rimettere in ordine la Tana per accogliere i Cuccioli, Paola conquista la Specialità di disegnatrice, ridipingendo il pannello raffigurante Bagheera, che si era scolorito con il sole dell'estate.

Se nella Progressione Personale di Paola fosse utile inserire le Piccole Orme, si può valutare quale sia il momento giusto per la partecipazione al campetto (vedi sussidio *Le Piccole Orme*).

Paola è capo sestiglia e aspetta con curiosità l'ingresso dei nuovi Cuccioli. E' il tempo ideale per cacciare Prede. Questa volta è proprio lei a suggerirle a Kaa.

A febbraio, Paola diventa Lupo Anziano e può godersi il bel distintivo sulla camicia. Il Gioco delle Prede è finito, ma non certo la Progressione Personale e le occasioni per crescere.

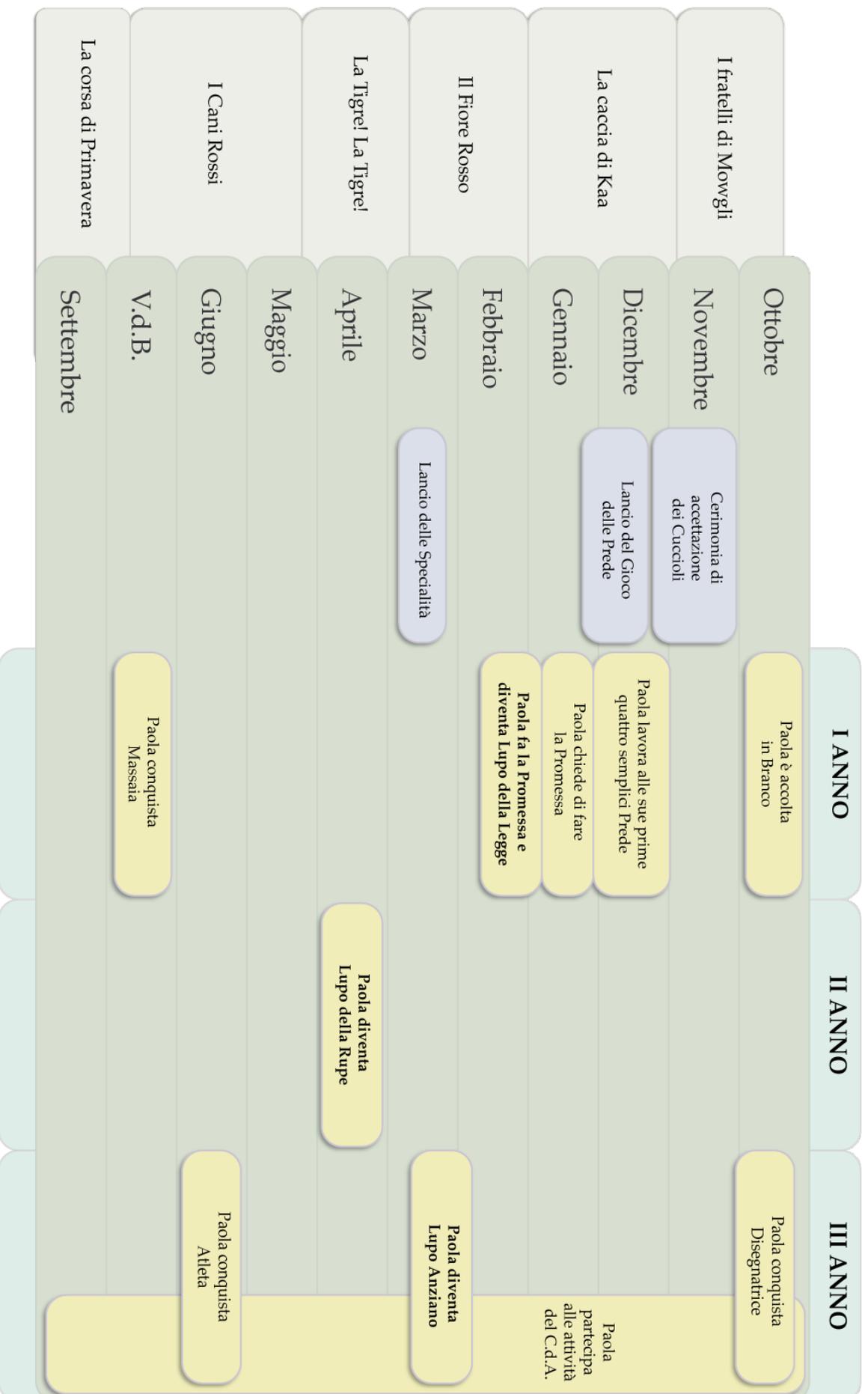
Il vento a primavera, si presenta l'occasione per lavorare su una nuova Specialità e così Paola diventerà Atleta.

La Pista di Paola si arricchisce per tutto l'ultimo anno con gli incarichi nel Consiglio di Akela (cfr. Art. 20, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg. 2007).

Le Vacanze di Branco sono l'occasione perfetta per mettere a frutto tutto quello che ha imparato in questi anni.

All'inizio della attività, Paola, assieme al C.d.A., è protagonista nel risistemare la Tana per l'accoglienza dei Cuccioli che entreranno dopo che lei è passata.

Il racconto della *Corsa di Primavera*, la aiuterà a rileggere la sua esperienza e a prepararsi per il passaggio in Reparto. Nella cerimonia dei passaggi, i Vecchi Lupi sottolineeranno l'importanza del portare con sé il patrimonio di esperienze vissute in Branco. E' fondamentale, inoltre, evidenziare anche nei gesti simbolici della cerimonia, che il passaggio sottintende il progredire lungo un cammino (Pista del Lupetto - Sentiero E/G - Strada R/S) orientato sempre nella stessa direzione.



Esempio del Sentiero di Paola in un Branco di 3 anni.

Nel grafico sono rappresentati anche i racconti fondamentali e il loro periodo di riferimento

SECONDO ESEMPIO:

LA PISTA DI PAOLA IN UN BRANCO DI QUATTRO ANNI

La Pista di ogni Lupetto è unica.

Questa che raccontiamo vuole essere una delle tante possibili storie.

Paola è entrata in Branco quest'anno. Sin dalla sua prima riunione Paola, in un clima di Famiglia Felice, sperimenta l'accoglienza all'interno del Branco, un'accoglienza incondizionata, che si fonda sulla fiducia nelle potenzialità racchiuse in ogni bambino. Il racconto della prima parte dei *Fratelli di Mowgli* fa da sfondo ideale per l'accoglienza dei Cuccioli in Branco e per l'inizio della loro Progressione Personale. Il racconto dei *Fratelli di Mowgli* si conclude all'incirca entro il primo mese.

La tradizione del Lupettismo italiano colloca al termine del racconto dei *Fratelli di Mowgli* la cerimonia di accettazione dei Cuccioli. Questa cerimonia ha lo scopo di sottolineare, con gesti e azioni semplici, l'accoglienza gioiosa e incondizionata in Branco che Paola ha già sperimentato. La cerimonia può ispirarsi al racconto dell'accettazione di Mowgli al Consiglio della Rupe, evitando però inutili sceneggiate del racconto (orrido esempio è l'annusamento dei Cuccioli). Questa cerimonia è il simbolo dell'accoglienza incondizionata e gratuita che il Branco esprime a Paola. Solitamente in questa cerimonia vengono consegnati a Paola e agli altri Cuccioli l'uniforme o il quaderno di caccia. Riteniamo non opportuno consegnare fazzolettoni di colori diversi da quelli del gruppo (ad esempio bianchi o gialli), perché è un fuorviante appesantimento del linguaggio simbolico (cfr. Art 37 Regolamento Metodologico, parte Interbranca, CG 2004).

- Finita l'ultima parte del racconto Akela (o anche Bagheera!) prende la parola: "fratellini e sorelline, ormai già da tre riunioni Paola, Matteo, Stefano, Giada, Elena e Nicola cacciano con il nostro Branco. Ormai il Branco ha "guardato bene", ne conosce i nomi, li riconosce come fratellini e sorelline del Branco Roccia della Pace. Siamo tutti molto felici che continuino a giocare con noi. Adesso consegnamo a voi Cuccioli l'uniforme, che da oggi indosserete ogni volta che il Branco si riunirà". Dopo aver chiamato i Cuccioli uno ad uno e consegnata l'uniforme si festeggia con una danza. Un gioco ci guiderà a gustare il "toro grasso" preparato da Fratel Bigio.

Nelle settimane successive, il racconto della *Caccia di Kaa* permetterà di proporre il concetto di Legge. Con la *Caccia di Kaa* termina la presentazione dei quattro personaggi con cui si gioca il Gioco delle Prede. I Capi avranno posto la massima attenzione a caratterizzare ognuno dei personaggi per permettere ai bambini di avvistare efficacemente le proprie Prede. È in questo momento quindi che può essere lanciato il Gioco delle Prede ai Cuccioli e rilanciato al resto del Branco. Siamo al più tardi nel mese di dicembre. Il gioco sarà lanciato nel suo complesso: dalla visualizzazione, alle regole, al lancio dei quattro personaggi con cui si cacciano le Prede. Ovviamente Paola sentirà parlare, ad esempio, di cacciare con Akela e mai di lavorare alla formazione del carattere.

Paola ha visto che gli altri fratellini del Branco hanno un lupetto cucito sulla tasca della camicia e sul cappellino, che ancora lei non ha e, in seguito ad alcune attività, alle domande che fa agli altri fratellini e sorelline del Branco e ai Vecchi Lupi, scopre che per fare parte del Branco a pieno titolo bisogna fare una Promessa.

I Vecchi Lupi, con le prime quattro semplici Prede, aiutano Paola a capire meglio se le può piacere continuare a giocare con il Branco e se vuole pronunciare la sua Promessa. Saranno impegni molto semplici, che l'aiuteranno a scoprire la Legge, la Promessa, il Motto, a cominciare a conoscere gli altri Lupetti e la vita del Branco. Se, da un lato, alcune di queste Prede potranno essere simili per Lupetti diversi, sarà comunque cura dei Vecchi Lupi cercare di personalizzare quanto possibile anche questa prima parte di percorso nel momento della scoperta.

Cacciate le quattro Prede, Paola saprà di essere pronta per chiedere, se vuole, di fare la Promessa.

- La cerimonia della Promessa, preparata insieme a tutto il Branco, sarà semplice e solenne. Pur nel rispetto delle tradizioni del gruppo, alcuni elementi non possono mancare: lo stare in cerchio, la cura dell'uniforme, la presenza del Totem e il Grande Urlo.
- Anche se più Cuccioli dovessero pronunciare la propria Promessa durante la stessa cerimonia, ogni bambino lo farà in un momento a lui solo dedicato, distinto dagli altri.
- È opportuno non far pronunciare la Promessa a più di due o tre Cuccioli nella stessa cerimonia, per lasciare loro il reale protagonismo del momento e per permettere anche al Branco di vivere il momento della Promessa di ogni bambino come un momento importante.
- Proprio perché il Lupetto possa vivere la cerimonia da protagonista, ma con il massimo della serenità, i Vecchi Lupi fanno in modo che non siano troppe le cose che il Cucciolo deve ricordare, evitando troppe domande rituali e prove da eseguire di fronte a tutti.
- I gesti devono essere essenziali e richiamare un significato reale e un'esperienza condivisa (gesti simbolici), pertanto è fondamentale verificare che quelli stratificatisi nel tempo nelle tradizioni del gruppo abbiano un significato per i bambini dei nostri Branchi.
- È opportuno anche evitare eccessi di formalismo, come ad esempio scandire la Promessa mentre con la mano il Lupetto tiene la bandiera italiana, il Totem e il fazzolettone del gruppo: la semplice e calda stretta di mano di un Vecchio Lupo è sicuramente più eloquente e a misura di bambino.
- La Promessa si svolge in caccia o in Tana.
- Nella stessa cerimonia della Promessa, al Lupetto viene consegnato il distintivo di Lupo della Legge (cfr. Art .36, Regolamento Metodologico, parte L/C, agg. 2007).

La consegna del distintivo di Lupo della Legge avviene nella stessa cerimonia della Promessa. Questo punto è stato molto discusso negli anni, ma quello riportato in questo documento corrisponde all'intendimento originario di questo Gioco delle Prede.

Paola ha pronunciato la Promessa ed è diventata Lupo della Legge, siamo nel mese di gennaio.

È fondamentale sottolineare che la Promessa è il segno dell'adesione spontanea

alla Legge e al Branco e che non è subordinata ad altro che alla volontà del bambino di promettere. Le Prede da cacciare prima della Promessa non sono uno sbaramento, ma il modo in cui si accompagna Paola ad una decisione consapevole, adeguatamente commisurata alle caratteristiche psicologiche dell'età.

Paola, con il Lupo della Legge cucito sulla camicia, scopre che ci sono anche tante Specialità da conquistare, sia perché le vede sulle camicie dei fratellini e delle sorelline, sia perché i Vecchi Lupi le hanno lanciate anche quest'anno in primavera, come tutti gli anni.

Paola guidata soprattutto dalle sue preferenze, ma anche dai consigli dei Vecchi Lupi e degli altri fratellini e sorelline del Branco, decide di cominciare con la Specialità di Massaia.

Nel frattempo è stato lanciata anche la Buona Azione a cui Paola si dedica con entusiasmo.

Alle Vacanze di Branco, Paola avrà l'occasione di portare a termine gli impegni per conquistare la Specialità di Massaia.

All'inizio del secondo anno di Branco, Paola riprenderà il Gioco delle Prede per diventare Lupo della Rupe. Questa volta le Prede saranno più impegnative e Paola darà un contributo significativo nell'avvistarle e nel formalizzarle. Dopo aver cacciato le Prede di Bagheera e Baloo, Akela e Kaa, Paola diventa Lupo della Rupe, siamo ad aprile. Alle Vacanze di Branco inizierà a lavorare alla Specialità di Attrice.

All'inizio del nuovo anno, il terzo, dopo aver portato a termine la Specialità, Paola inizia il tratto di Pista per diventare un Lupo Anziano. Se nella Progressione Personale di Paola fosse utile inserire le Piccole Orme, si può valutare quale sia il momento giusto da ora in poi per la partecipazione al campetto, per consentirle di mettere a frutto in Branco la sua esperienza (vedi sussidio *Le Piccole Orme*).

Dopo aver cacciato con Baloo e Kaa, Paola inizia a coltivare la Specialità di Fotografa che conquisterà nel mese di aprile. Le restano ancora da cacciare le Prede con Bagheera e Akela; questa volta il lavoro è molto impegnativo, ma alle Vacanze di Branco, Paola cacciate tutte le sue ultime Prede, può finalmente dirsi un Lupo Anziano.

Il Gioco delle Prede è finito, ma non certo la Progressione Personale e le occasioni per crescere.

Ormai Paola, al quarto anno, è capo sestiglia, aspetta con curiosità l'ingresso dei nuovi Cuccioli e dà il suo contributo nella preparazione della loro accoglienza.

Le attività del Consiglio degli Anziani e gli incarichi che si prenderà al suo interno costituiranno una parte estremamente importante della sua Progressione Personale.

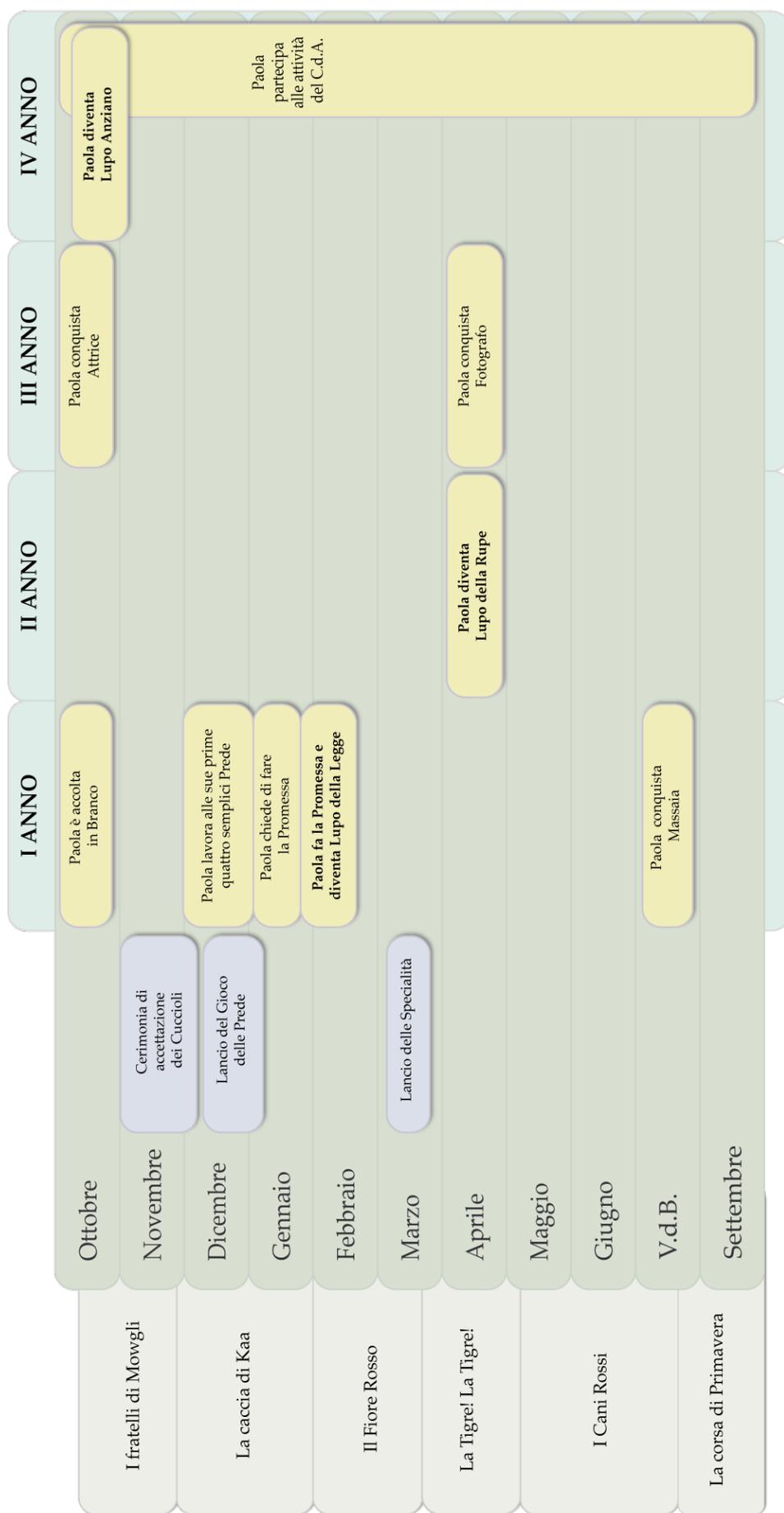
Il suo ruolo di capo sestiglia le sarà utile per ricordarsi di essere di esempio per i più piccoli, stimolandoli con il suo entusiasmo, ad esempio nel gioco delle Buone

Azioni.

L'Attività a Tema sarà un'occasione per mettere a frutto le sue capacità e luogo ideale per lavorare ad una nuova Specialità.

All'inizio della attività, Paola, assieme al C.d.A., è protagonista nel risistemare la Tana per l'accoglienza dei Cuccioli che entreranno dopo che lei è passata.

Il racconto della *Corsa di Primavera*, la aiuterà a rileggere la sua esperienza e a prepararsi per il passaggio in Reparto. Nella Cerimonia dei Passaggi, i Vecchi Lupi sottolineeranno l'importanza del portare con sé il patrimonio di esperienze vissute in Branco. E' fondamentale, inoltre, evidenziare anche nei gesti simbolici della cerimonia, che il passaggio sottintende il progredire lungo un cammino (Pista del Lupetto - Sentiero E/G - Strada R/S) orientato sempre nella stessa direzione.



Esempio del Sentiero di Paola in un Branco di 4 anni.

Nel grafico sono rappresentati anche i racconti fondamentali e il loro periodo di riferimento

PISTA E RACCONTI

Paola, all'inizio della sua Pista in Branco, ascolta il racconto come una storia affascinante, da ascoltare per sapere come va a finire. In esso riscontra parallelismi con la vita del suo Branco. Più che la parabola evolutiva di Mowgli, probabilmente per lei è significativa la morale per tipi.

Durante il suo secondo momento della Progressione Personale Paola, Lupo della Rupe, supera la curiosità del "sapere come va a finire"; coglie ora maggiori sfaccettature nella descrizione dei personaggi e delle situazioni. Riconosce nel racconto importanti insegnamenti per la sua vita e per quella del Branco. *I Fratelli di Mowgli* ad esempio gli indicano la disponibilità all'accoglienza.

Quando Paola ascolterà il racconto da Lupo Anziano riconoscerà probabilmente nel racconto quegli insegnamenti che lei stessa è chiamata a vivere e testimoniare all'interno della comunità, perché anche da lei dipende la riuscita della vita di Branco; Paola, da Lupo Anziano, è ora investita anche di un ruolo importante al suo interno.

E SE PAOLA ENTRASSE IN BRANCO PIÙ TARDI?

Può capitare a volte che qualche bambino entri in Branco più tardi: questa opportunità però deve essere valutata attentamente.

Per esempio Paola entra in Branco a nove anni, anziché a otto.

Anche se più grande degli altri Cuccioli, Paola si troverà comunque ad attraversare il momento della scoperta e proseguirà poi la sua Pista come tutti gli altri Lupetti. Certo, essendo più grande di età, potrà essere più veloce nel raggiungere i momenti rispetto agli altri Cuccioli che sono entrati con lei.

Se però Paola, non riuscisse a portare a termine il Gioco delle Prede e diventare Lupo Anziano, parteciperà comunque al Consiglio di Akela nel suo ultimo anno di permanenza in Branco.