

Cantiere Bosco Giungla

Dal racconto all'esperienza,
dall'esperienza al racconto...

AGESCI TOSCANA
BRANCA L/C



Atti

13-14 Gennaio 2018

Introduzione

Il Cantiere Bosco Giungla "Dal Racconto all'Esperienza, dall'Esperienza al Racconto" nasce dall'esigenza di educare del tempo a riflettere sugli **Ambienti Fantastici**, sulle **peculiarità** del Bosco e su quelle della Giungla, sui loro **contenuti valoriali**, e sulla riscoperta di questo strumento come **luogo e tempo della comunità**, anche alla luce del Gioco dei Voli e delle Prede.

Tempo fa l'Associazione ha scelto di avere due Ambienti Fantastici, **il Bosco e la Giungla**, mettendo in comune patrimoni diversi e il loro bagaglio di riflessioni educative, di sensibilità e di intuizioni, perché sono **ricchezze originali** senza le quali perderemmo qualcosa di valido e ci troveremo tutti più poveri dal punto di vista educativo. Come Branca abbiamo la possibilità di guardare ai bambini con due occhi diversi, di relazionarci con loro non con due metodi, ma con due linguaggi fantastici che rispondono agli **stessi principi pedagogici** e che sono **ugualmente fedeli a quei bambini che ci vengono affidati e che accettano di giocare con noi**. Bosco e Giungla camminano insieme con il rispetto ciascuno dell'identità dell'altro e con la volontà di valorizzare al meglio le ricchezze di ciascuno, per questi motivi abbiamo scelto come **stile** del Cantiere **il confronto e il lavoro condiviso di Coccinelle Anziane e Vecchi Lupi**, affinché ciascuno possa essere di stimolo e di risorsa per gli altri.

Percorso

Il Cantiere Bosco Giungla è stato ideato e pensato dalla Pattuglia Regionale L/C in collaborazione con gli IABZ e i formatori L/C della Toscana.

La sfida principale dell'evento è stata quella di riportare al centro l'**Esperienza**, vero fulcro di ogni attività Giungla e Bosco. Tanto più l'esperienza che facciamo vivere ai L/C è vicina al loro vissuto quotidiano, tanto più questa sarà significativa ed educativa al tempo stesso. *"Per essere efficaci, non basta saper raccontare, non basta giocare l'Ambiente Fantastico. Bisogna saper comunicare la tensione della crescita e favorire la presa di coscienza dei cambiamenti. Bisogna saper contestualizzare l'esperienza"* [1].

Ma per colpire il "centro" era necessario prendere la mira da un po' più lontano, da ciò che caratterizza il Bosco e la Giungla, a partire dalle loro proprie specificità.



Parallelamente al percorso pensato per il Cantiere, in collaborazione con Frate Stefano di Cortona, abbiamo pensato ad un percorso di Catechesi che potesse fare un parallelismo tra il nostro metodo e il metodo utilizzato da Gesù durante i suoi insegnamenti. Durante il primo momento Frate Stefano si è concentrato sul **Racconto** cercando di fare un parallelismo fra le parabole che Gesù utilizzava e il Racconto Bosco Giungla. Quello che possiamo affermare è che Gesù stesso utilizzava il Racconto per passare dei messaggi che fossero comprensibili a tutti. I racconti non informano ma comunicano, cioè operano su chi ne viene a conoscenza una azione che aiuta a trovare la capacità di "dare significato" alla propria vita. "Và e anche tu fa' lo stesso" richiama un po' l'approccio epico della Giungla.

Di seguito alcuni estratti dell'intervento di Frate Stefano:

Quando si parla di parabole si parla di un modo di narrare.

Parabola significa lanciare oltre, confrontarsi

È interessante capire:

- come le usava Gesù
- quando le usava
- che cosa diceva attraverso la parabola
- perché le usava

Gesù non utilizza genere apocalittico, neanche il genere allegorico. Usa in particolare il genere parabolico perché è immediato.

Gesù passa dalla vita quotidiana ad un racconto prendendo dalla vita quotidiana. Spiega in maniera semplice ciò che è complesso.

Gesù aveva chiaro il concetto di ciò che voleva esprimere. Ma anche chi ascoltava sapeva cosa volesse dire Gesù. I racconti di Gesù non sono mai troppo fuori dalla realtà. Se raccontiamo ad un bambino di una cosa, di una situazione, descrivendola nei minimi dettagli ma lui stesso non l'ha vissuta o non la sta vivendo, difficilmente riusciremo a passare tutti i messaggi racchiusi. Se facciamo attenzione ed analizziamo qualche parabola ci rendiamo conto che il linguaggio utilizzato da Gesù è spesso differente fra parabola e parabola. Questo perché l'assemblea alla quale si riferiva non erano le stesse.

E allora come possiamo raggiungere lo stesso risultato raccontando la Giungla? Sicuramente i bambini che abbiamo di fronte non hanno mai visto un *sambhur* né tantomeno un branco di lupi. In aiuto ci viene la *fantasia*, la fantasia permette ai bambini di entrare nel mondo fantastico e di immedesimarsi nei personaggi. La fantasia è il luogo privilegiato del bambino per essere ed esprimere se stesso. Attraverso la fantasia noi possiamo educare e far crescere i nostri piccoli lupi, le nostre piccole coccinelle.

Gesù racconta le parabole quando viene sollecitato da qualcuno.

Gesù utilizzava tutto il proprio corpo per raccontare es. si avvicina prima di parlare per raccontare, quando deve insegnare si mette seduto.

Es. Alla donna colta in fragrante adulterio Gesù fa parlare il silenzio per lei e per gli astanti. Con la frase "chi è senza peccato scagli la prima pietra" e il seguente silenzio Gesù insegna a lei e a chi la voleva lapidare

Gesù mentre racconta:

- incontra
- ascolta e osserva molto e si rende conto di tutto ciò che accade
- narra: c'è sempre una chiave dentro la storia

Se non conoscete chi avete davanti è difficile che passi il messaggio, dobbiamo conoscere l'assemblea che abbiamo davanti

Il Papa ci ricorda nell'*amoris laetitia* che: "Noi Chiesa siamo chiamati a formare le coscienze e non a pretendere di sostituirle. Questo a ragion di più nei piccoli, che dobbiamo aiutare a tirar fuori ciò che hanno non a immettervi dentro cose nostre"

"Il racconto ed il gioco parlano al bambino in funzione di quanto si sente coinvolto e toccato nel profondo. Il processo di identificazione col protagonista è efficace quando sono presenti degli aspetti che il bambino può ricondurre alla vita reale, alla sua storia di uomo in divenire" [2].

“È dall'esperienza che ogni capo deve partire, va progettata, costruita per rispondere ai bisogni propri della comunità di B/C. In altre parole bisogna prestare attenzione a non cadere nell'errore di chi utilizza l'A.F. riducendolo ad un solo fattore tecnico. Il problema sembra diventare quello di raccontare bene una parte di un racconto ed estrarne un gioco che traduca un obiettivo educativo. La sfida reale, invece, è stimolare il bambino a rileggere il senso intero della storia attraverso esperienze significative”[3].

A tal fine siamo partiti proprio da un'esperienza fatta vivere ai partecipanti (“Attività parabola”) in cui abbiamo messo a confronto Bosco e Giungla per comprendere i diversi approcci che stanno alla base del loro utilizzo (**Lirico ed Epico**).

NB. Per *parabola* in questa fase si intende il “fil rouge” che parte dal racconto Giungla, passa per un'esperienza condivisa e ritorna alla sua rilettura mediante il Racconto Bosco.

Attività Parabola

Canto: Le tane fredde

Racconto Giungla: La caccia di Kaa fino al momento in cui Bagheera, Baloo e Kaa arrivano alle tane fredde.

Prima parte

I partecipanti vengono divisi in tre gruppi: serpente, pantera e orso. Ogni gruppo dovrà arrivare in fondo al percorso nel minor tempo possibile e con la propria andatura.

Serpente: dovranno stare tutti in fila con gli occhi bendati e con le mani sulle spalle di quello che gli sta davanti. Solo il primo è sbendato e dovrà guidare il gruppo.

Pantera: Ogni membro potrà avanzare solo saltellando.

Orso: saranno a gruppetti di 4, una coppia davanti e una dietro. Entrambe le coppie avranno un piede legato al piede dell'altro. La coppia davanti conduce mentre la coppia dietro deve tenere le mani sulle spalle dei primi.

Poi si misura il tempo dal primo all'ultimo di ogni squadra e chi ci ha messo meno tempo vince.

Seconda parte

Adesso si creano delle squadre composte da serpente, pantera e orso. Ogni squadra ne sfiderà altre 4 per vincere la ricompensa. Si sfideranno in un percorso da 8 caselle e ad ogni turno possono decidere se avanzare di uno o se usare le abilità di uno dei tre personaggi (serpente avanza di 3, orso fa indietreggiare di 2 caselle un avversario, pantera si scambia di posto con un avversario).

Alla fine vinceranno delle piccole medaglie che si legheranno al fazzolettone utilizzando il laccetto colorato che li ha divisi per questa seconda parte.

Racconto bosco: La coppa dello stagno

Canto Bosco: La lanterna

Rilettura dell'Attività Parabola

A conclusione dell'esperienza vissuta, viene richiesto ai partecipanti cosa l'esperienza ha suscitato in loro, in particolare:

- Quale era il messaggio dell'esperienza appena vissuta? Quale quello del Racconto Giungla?
- Quali emozioni/sensazioni ti ha suscitato l'esperienza?
- Quali emozioni/sensazioni ti hanno suscitato i due racconti?

Questa la sintesi delle risposte date:

- Significato dell'esperienza: collaborazione, sintonia, conoscenza del diverso, partecipazione, strategia, osservazione, talenti, conoscenza e rispetto delle regole, fare del proprio meglio
- Messaggio del racconto Giungla: collaborazione e rispetto della Legge, riflettere sui propri errori, scoperta, aiutare gli altri, attenzione al piccolo, compartecipazione, consapevolezza, presa di coscienza, l'importanza di avere una guida
- Messaggio del racconto Bosco: fare del proprio meglio, l'importante è partecipare, pensare agli altri come a sé stesso, la comunità che sostiene, sapere ascoltare, mettersi in gioco, consapevolezza dei propri limiti, conoscenza degli altri, prendersi delle responsabilità, perseveranza

- Sensazioni: ingegno, partecipazione personale, frustrazione, lavoro di squadra, fiducia, divertimento
- Sensazioni dei racconti:
 - Giungla: ansia, coinvolgimento, vissuto con i brividi, fascino
 - Bosco: messaggio molto più diretto, morale diretta, il racconto vissuto come esperienza normale di vita (essere scelti per una prova), coinvolgimento, senso di appartenenza

La rilettura prosegue cercando di analizzare i due strumenti, Racconto Giungla e Racconto Bosco, usando lo schema qui sotto riportato.

Fase di lavoro	Scopo della fase	Azioni da compiere Rispondere alle seguenti domande
Analisi del racconto Giungla	Rileggere criticamente il racconto così da farne emergere i punti di forza	<ul style="list-style-type: none"> • Dato l'obiettivo che ci siamo prefissati nel gioco in che modo il racconto è stato usato per raggiungerlo? • Come il gioco è stato adattato al racconto?
Analisi dell'esperienza Bosco	Rileggere criticamente l'esperienza così da farne emergere i punti di forza	<ul style="list-style-type: none"> • Dato l'obiettivo che ci siamo prefissati nel gioco in che modo l'esperienza è stata usata per raggiungerlo? • Come il racconto si è adattato all'esperienza?
Analisi strumenti ambiente fantastico	Individuazione di tutti gli elementi che concorrono a formare l'ambiente fantastico	<ul style="list-style-type: none"> • Quali altri strumenti sono stati usati affinché si creasse l'ambiente fantastico giungla/bosco?

Questa la sintesi delle risposte date:

Dato l'obiettivo che ci siamo prefissati in che modo il racconto è stato usato per raggiungerlo?

Accentuando passaggi critici del testo, ripetendo e marcando i passaggi funzionali

Accentuando molto la corsa: chi raccontava si è soffermato soprattutto sulla corsa di Baloo, Bagheera e Kaa

Sottolineando e andando a fondo nelle descrizioni

Il racconto ha permesso di mettere l'accento su:

- Riconoscimento/accettazione/ superamento dei propri limiti
- Umiltà e capacità di chiedere aiuto
- Collaborazione e gioco di squadra
- Rispetto delle regole

Come il gioco è stato adattato al racconto?

Per gioco (gara) sono state necessarie proprio le diverse caratteristiche e i diversi poteri dei personaggi e, alla fine, c'è stata una medaglia per tutti.

Il gioco è stato pensato per far vivere la *fisicità* dei personaggi, la *collaborazione* e la *strategia*

Personaggi Giungla caratterizzati come sul racconto

Gioco di strategia

Dato l'obiettivo che ci siamo prefissati in che modo l'esperienza è stata usata per raggiungerlo?

l'esperienza ha messo l'attenzione su:

- Collaborazione
- Riconoscimento dei propri limiti
- Compartecipazione
- Collaborazione per un obiettivo comune
- Fare del proprio meglio

Accettazione della sconfitta

Gioco di squadra

Come il racconto si è adattato all'esperienza?

Immedesimazione

Il racconto è scelto in base all'obiettivo

Il racconto Bosco ha permesso una chiara e diretta rilettura dell'esperienza fatta, nonché di *esperienze personali pregresse*

Dall'esigenza si crea/sceglie il giusto racconto

- Il racconto consolida l'esperienza di gioco, risveglia il messaggio nell'ascolto

Quali altri strumenti sono stati usati affinché si creasse l'ambiente fantastico Giungla/Bosco?

Canti

Parole maestre

Ripresa dei personaggi coinvolti con le loro caratteristiche, luoghi ambientati

Simboli

Costumi/travestimenti

Grazie a questa prima esperienza, ci siamo resi conto come Bosco e Giungla siano due universi con peculiarità e specificità diverse, fondati su due racconti che soddisfano le esigenze metodologiche e di contenuto sostanziale (valori) proprie dell'azione educativa ma "è ormai chiaro che giungla e bosco devono giocare in modi diversi perché diverse sono le loro identità: l'uno è il prodotto di una letteratura che trae le proprie forme da una tradizione che nei motivi mitici e popolari europei segna la propria identità, l'altro, motivato dalla necessità di trovare un racconto appropriato ad un metodo educativo, è frutto di una operazione che nasce da una analisi di una ricca tradizione simbolica (Coccinellismo) per costruire su di essa una occasione letteraria indirizzata alla ricerca delle forme che giustifichino l'adozione del racconto" [4].

Durante la fase successiva ci siamo divertiti ad andare oltre questa prima differenziazione cercando di individuare i caratteri narrativi, linguistici e simbolici che differenziano i due ambienti fantastici. In altre parole abbiamo provato ad individuare le loro diverse **specificità** e lo abbiamo fatto giocando alla sfida "Ciao Darwin - L'evoluzione dell'A.F. - Bosco vs Giungla".

Ciao Darwin - L'evoluzione dell'A.F.

Durante la fase di preparazione di questo momento si è fatto riferimento al documento "[Specificità Giungla-Bosco](#)"

Prendendone in esame alcuni aspetti elencati, al Cantiere abbiamo cercato insieme di individuare le specificità proprie di ciascun Ambiente Fantastico senza il supporto del documento stesso.

I 5 temi individuati sono stati:

- La qualità della paura - La progressione/crescita
- Dialettica fra Legge e Comunità
- La qualità del nemico - La presenza del male
- Rapporto singolo/gruppo - Stile e ideale dell'accoglienza
- Oggetto e fine ultimo della storia

In una prima fase, divisi in gruppi, ci siamo confrontati su come i due A.F. danno spazio e valore a questi temi, come vengono affrontati e valorizzati nei due racconti.

La fase successiva, giocosa, ha messo di fronte il Bosco e la Giungla in un susseguirsi di sfide durante le quali ciascun gruppo, sostenitore di uno dei due A.F., doveva avere la meglio sull'A.F. avversario e sostenere la propria tesi secondo la quale era migliore dell'altro.

Di seguito ciò che è emerso dal dibattito nei gruppi rispetto ai 5 temi:

La qualità della paura - La progressione/crescita	
GIUNGLA	BOSCO
<ul style="list-style-type: none"> - La <i>Paura</i> ha un nome: Shere-Khan Mowgli affronta la propria paura e la sconfigge. La paura è presente in altri elementi del racconto: fiore rosso, villaggio degli uomini, piccolo popolo, cani rossi, cambiamento (corsa di primavera). - La <i>parabola di crescita</i> la si ritrova considerando: scontri, nuovi strumenti, punizioni, praticità, legge, affrontare il nemico e sconfiggerlo, l'aiuto degli amici - La parabola si snocciola: <ul style="list-style-type: none"> o Il pericolo è esterno ma Mowgli ne è inconsapevole, per questo si affida agli altri <i>M. scopre la legge del Branco</i> o M. ha paura del Bandar-log: grazie alle scimmie diventa consapevole dell'importanza della legge o <i>Fase di anarchia: la legge è assente</i> Il Branco ha paura di M. Lui è solo, piange o uccisione di Shere-Khan: anche gli uomini hanno paura di M. o Morte di Akela: M. diventa una guida o Corsa di primavera: M. ha paura di sé stesso. Capisce chi è e quale è il suo posto: gli uomini. <i>La legge torna ad essere presente</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - La paura è rappresentata dalla possibilità di non riuscire a portare a termine il viaggio che Cocci ha intrapreso. - Tale paura viene combattuta con la determinazione e con lo scambio di esperienze che Cocci ha con i vari compagni di viaggio che incontra. - La parabola di crescita la si osserva in: presa di coscienza, condivisione, scoperta di nuove realtà che possono essere d'aiuto, consapevolezza del significato del viaggio che Cocci sta compiendo.
Dialettica fra Legge e comunità	
GIUNGLA	BOSCO
<ul style="list-style-type: none"> - È legge è presente in ogni racconto - È legge è ben definita - La legge è unica per tutti i popoli della giungla, comprensibile, non ha bisogno di discorsi - Se la legge non viene rispettata, si rompe l'equilibrio della giungla - Nessuna comunità vive senza Legge 	<ul style="list-style-type: none"> - La comunità funziona grazie alla legge ed ogni comunità ha la sua. Grazie alle comunità che Cocci incontra e alle regole che impara si pongono le basi per la comunità di cui Cocci fa parte. - Le comunità che Cocci incontra sono includenti e positive - Cocci parte con lo scopo di tornare a portare i 7 punti neri alla sua comunità: riporta al proprio Cerchio le buone abitudini che apprende - La legge è intuitiva e segue la natura. I valori sono valori universali e positivi.
La qualità del nemico - La presenza del male	
GIUNGLA	BOSCO
<ul style="list-style-type: none"> - Personificazione del male con vari personaggi/nemici. C'è una forte <i>tipizzazione morale</i>: le caratteristiche fisiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Il male si manifesta non tramite personaggi ma nei dubbi e nelle incertezze che

<p>e i comportamenti sono ben delineati e contribuiscono alla definizione negativa del personaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il male viene sconfitto con l'ingegno e la collaborazione - Un altro "male" presente è la "crisi d'identità" che Mowgli ha nel non riuscire a capire se è un uomo o un lupo → Il male crea esperienze in cui, attraverso lo scontro, Mowgli acquisisce consapevolezza di sé, sicurezza e competenza. - Fin dall'inizio della storia è chiara la lotta bene-male - Anche la legge della giungla distingue in modo netto il bene dal male → il male allontana dalla legge e, pur essendo la scelta più facile, ti allontana dall'obiettivo 	<p>affliggono Cocci durante il suo viaggio facendola indugiare nelle sue scelte</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'unica personificazione del male è la Civetta che ha comportamenti ed atteggiamenti che non appartengono a Cocci - Il male risalta lo spirito opposto a quello del cerchio: tutto mio vs tutto tutti insieme. - Cambia il tempo atmosferico: dal sereno si passa alla tempesta. - Rimane nella memoria la connotazione negativa dell'esperienza vissuta. - Morale per incontri: gli atteggiamenti che Cocci vede possono anche essere negativi e contrari a quello che Cocci è. - Il male è la tentazione alla rinuncia al viaggio.
--	---

Rapporto singolo/gruppo - Stile e ideale dell'accoglienza

GIUNGLA	BOSCO
<ul style="list-style-type: none"> - 2 Accoglienze diverse: RAKSHA: accoglienza <i>incondizionata</i> BRANCO: accoglienza che è frutto di scambio e garanzie (Mowgli se la deve guadagnare) - "La forza del lupo è nel branco, la forza del branco è nel lupo" - Mowgli è affiancato da figure singole nelle sue esperienze - Mowgli non viene accettato nelle comunità (branco/ uomini) → la comunità non è molto presente - Mowgli, come singolo, si impegna per difendere la comunità - L'accoglienza passa attraverso il rispetto della legge. - Il singolo cresce con la comunità. - La comunità fa sperimentare al singolo sia l'accoglienza che il rifiuto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cocci compie un viaggio in "solitaria" che compie però per la comunità. Durante il viaggio fa tanti incontri che le permetteranno di crescere. Conoscenza di nuove comunità come occasione di crescita. - La comunità è di aiuto per cocci per continuare il suo viaggio. - Cocci incontra comunità sempre accoglienti, sperimenta un'accoglienza incondizionata. - Il rifiuto è vissuto solo nel rapporto con il singolo.

Oggetto e fine ultimo della storia

GIUNGLA	BOSCO
<ul style="list-style-type: none"> - L'obiettivo finale è una presa di coscienza di essere uomo - È una crescita personale, Mowgli non conosce il fine ultimo della sua esperienza 	<ul style="list-style-type: none"> - Cocci ha la consapevolezza, conosce da subito il suo obiettivo finale

Il secondo momento curato da Frate Stefano si è concentrato sull'importanza dell'**Esperienza**: Gesù faceva vivere esperienze significative, che segnavano nel profondo. Le parole che Gesù dice rivolgendosi a Simon Pietro durante la lavanda dei piedi "**Quello che io faccio, tu ora non lo capisci, ma lo capirai dopo**" richiamano un po' l'essenza dell'esperienza: il capo deve esser pronto a far vivere esperienze ai propri L/C che li stimolino nella crescita, certo che anche un piccolo seme prima o poi germoglia e porta frutto.

Di seguito alcuni estratti dell'intervento di Frate Stefano:

Gesù non fa solo racconti ma fa vivere anche esperienze: anche lui stesso fa esperienza come uomo. Approccio Lirico e approccio epico sono entrambi utilizzati da qualsiasi capo, anche involontariamente. Noi capi facciamo fare esperienze attraverso il Gioco.

Prendiamo in esame due avvenimenti avvenuti quasi in simultanea e raccontati nel Vangelo: l'emorroissa (Lc 8, 40-48) e la risurrezione della figlia di Giàiro (Lc 8, 49-56). In entrambi gli episodi c'è una grande prova di Fede, sia nella donna convinta di potersi salvare riuscendo soltanto a toccare un lembo del mantello di Gesù, sia in Giàiro, il capo della sinagoga, che sta per perdere sua figlia molto malata e decide di rivolgersi a Gesù supplicandolo di aiutarla. E lo stesso Giàiro non si perde d'animo neanche quando Gesù sembra non ascoltarlo e pare perdere tempo: pochi istanti dopo la sua richiesta infatti Gesù si accorge che qualcuno della folla che lo pressava gli ha toccato il mantello e da qui la confessione della donna, e tutto questo protrarsi nel tempo porterà alla morte provvisoria della giovane. Giàiro nonostante la notizia della scomparsa prematura della figlia si affida al Signore che la salverà.

Si educa alla Fede nell'esperienza.

Il capo trasmette ciò che ha. Se lui stesso ha fatto esperienza di un'incontro con Gesù trasmetterà con il gioco, con il racconto, con le scelte, con tutto se stesso ciò in cui crede. Gesù fa fare l'esperienza di se stesso a chi incontra. È importante per il lupetto/coccinella imparare giocando, ad esempio (fare esperienza). Così è importante imparare dal racconto. E' importante per il bambino toccare, fare, vivere più che spiegare... l'una non nega l'altra ma certamente il metodo esperienziale è molto più efficace.

In sintesi

Attraverso la Parabola Gesù pone un insegnamento che poi da lì a poco lo farà vivere. Tale insegnamento il più delle volte si avvale del metodo del racconto desunto dall'esperienza quotidiana di chi ascolta. Usando la fantasia (il racconto) addizionata a fatti veri di concreta realtà Gesù insegna dove risiede la felicità dell'uomo. Successivamente gli fa fare esperienza di ciò che ha raccontato. Per esempio, quando Gesù fa dire ad Abramo al ricco epulone : "Se non ascoltano Mosè e i Profeti, neanche se uno risuscitasse dai morti saranno persuasi" chiaro riferimento alla Sua resurrezione... Pensate a Tommaso quando dopo che Gesù è morto non vuole credere alla sua resurrezione...

Parabola- racconto- esperienza.

Il percorso intrapreso fino a questo momento è risultato essere funzionale perché potessimo arrivarci con una convinzione: dobbiamo partire, ripartire dall'**Esperienza**.
A conclusione quindi abbiamo cercato di individuare le attività, dinamiche e strumenti legati all'A.F. che potessero essere utilizzati nel contesto delle esperienze da far vivere al B/C durante tutto il corso dell'anno.

Attività Analisi d'Ambiente

Ogni gruppo ha un'analisi d'ambiente e dovrà sviluppare una traccia di lavoro (programmazione in lungo) pensandola sia nel caso di un Branco che di un Cerchio.

Le analisi d'ambiente sono 4, ciascuna traccia sarà "svolta" da 2 gruppi.

Partendo dall'analisi d'ambiente, ogni gruppo dovrà individuare degli obiettivi su cui andare a lavorare. Ne dovrà scegliere 1 (al max 2). A partire dall'obiettivo dovrà poi essere individuata una parola maestra (del rispettivo AF) che ad esso si ricolleghi. A questo punto, partendo dalla parola maestra si dovrà procedere ad individuare tutte quelle attività, dinamiche e strumenti legati all'ambiente fantastico (canzoni, simboli, racconti...) che possano essere utilizzati nel contesto delle esperienze da far vivere al BC durante tutto il corso dell'anno.

L'attività rispecchia la dinamica ESPERIENZA-SIMBOLO-CONCETTO vissuta dalla prospettiva dello staff che progetta con intenzionalità educativa, e quindi: CONCETTO (obiettivo) – SIMBOLO (parola maestra) - ESPERIENZA (le dinamiche, i canti e gli strumenti...).

Al termine di questo primo momento i gruppi con la stessa traccia si uniranno per condividere e confrontarsi sui propri lavori

Obiettivo: imparare a "guardare in lungo", non limitandosi (cadendo nella trappola) a fare attività e/o racconti da calendario ma tenendo sempre al centro i bambini e le loro esperienze con continuità.

TRACCIA I

Centro città.

Unità di 4 anni, mista ma a maggioranza femminile: 29 bambini (13 maschi e 16 femmine)

Il CDA è numeroso, poco responsabile e poco trascinate. Il resto dell'unità non ha punti di riferimento e fa difficoltà ad ascoltare i Capi. I più piccoli mostrano curiosità, attenzione e voglia di imparare.

Quasi tutti praticano abitualmente sport e sono impegnati in attività extrascolastiche. Per alcuni di loro lo scoutismo è solo uno dei tanti impegni (calcio, danza, piscina ...).

Non hanno tempo per "annoarsi".

GRUPPO A

Obiettivo individuato: **Conoscere e vivere la natura.**

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	<i>Boschi ed acque, venti ed alberi, il favore della giungla ti accompagna</i>	<i>Il bosco intero è il grande abbraccio degli alberi</i>
Esperienze, Attività e Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Caccia/ Volo in posti che richiamano l'AF del racconto;• Fare riunione all'aperto;• Sperimentare strada e pioggia;• Attività natura;• Acquisire competenze;• "Portare" la natura dentro anche quando non si può uscire (es portare foglie dentro);• Catechesi sul cantico di San Francesco.	
	Racconti	
	- "La Civetta" (idea che la natura va rispettata) - "Ritorno di Cocci" (per CDA)	- "Come venne la paura" (per la Parola Maestra e perchè la giungla si unisce in un momento difficile - "La corsa di primavera" per il CDA

GRUPPO BObiettivo individuato: **Ricreare la Famiglia Felice**

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	<i>"Tutto tutti insieme"</i>	<i>"La forza del lupo è nel branco e la forza del branco è nel lupo"</i>
Esperienze, Attività e Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e racconti <ul style="list-style-type: none"> - per valorizzare la Comunità (BOSCO); - per far emergere le abilità e le capacità dei singoli (GIUNGLA); • Valorizzare la Sestiglia; • Attenzione e rispetto dei "tempi giusti" : tempi lunghi, per vivere le attività a pieno e senza fretta; • Attività a tema; • Attività manuale in gruppi diversi: ciascuno lavora ad una parte di un tutto che alla fine, riunendo le parti, verrà a ricostruirsi; • Catechesi: <ul style="list-style-type: none"> - La comunità dei discepoli (BOSCO); - Gli amici di San Francesco (GIUNGLA) 	
	Racconti	
	<ul style="list-style-type: none"> - Del <i>Formicaio</i> (per parola maestra) - degli <i>Scoiattoli</i> (per il concetto di famiglia in cui ognuno ha un ruolo) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Come venne la paura</i> (per la parola maestra e perchè la giungla si unisce in un momento difficile)
Lavorare con il CDA (responsabile e trascinante)		
	<p>("a ciascuno è chiesto in misura a quello che gli è stato insegnato di dare")</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incarico speciale per anno; - Organizzare gioco; = Racconti: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 8 coccinelle in viaggio ✓ 2 cocci al mare (durante l'anno per renderli più consapevoli della loro responsabilità) 	<ul style="list-style-type: none"> - Incarico speciale per anno; - Organizzare gioco; - Racconto fatto a pezzi durante l'anno per trasmettere il cambiamento e la loro crescita e renderli consapevoli di ciò, cercando di farli immedesimare in Mowgli

TRACCIA 2

Unità di 3 anni: 28 bambini (14 maschi e 14 femmine)

Accoglie bambini provenienti da piccoli paesi distanti tra loro e con realtà piuttosto diverse (diverse scuole, gruppi parrocchiali/catechismo, gruppi sportivi...). Per questo motivo è difficile che alle riunioni riescano ad essere tutti presenti e, comunque, quando ci sono tendono a fare tanti gruppetti ristretti. Il CDA è poco numeroso e appartenente tutto alla stessa realtà.

C'è forte rivalità tra i maschi e le femmine.

Hanno difficoltà ad accettare le regole.

I bambini del sono poco agili e coordinati, forse per scarsa conoscenza delle potenzialità del proprio corpo.

GRUPPO A

Obiettivo individuato: **Creare una comunità coesa, sensibilizzare al rispetto delle regole, valorizzare la presenza di tutti**

(Durante la prima parte dell'anno si vuole raggiungere i primi due obiettivi; durante tutto l'anno vogliamo mantenere la comunità coesa e valorizzare la presenza di tutti)

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	<ul style="list-style-type: none">- "Eccomi".- "Tutto tutti insieme"- "Vuoi giocare con noi?"- "Non importa quale sia il colore delle tue ali, l'importante è quello che c'è nel tuo cuore"	<ul style="list-style-type: none">- "Conoscete la legge... conoscete la legge. Guardate bene, o lupi! Guardate, guardate bene, o lupi!"- "Siamo dello sangue tu ed io"- "Tutto ciò che Baloo ha detto del Bandar-log è proprio vero."- "La mia preda sarà la tua preda."- "Un cuore coraggioso ed una lingua cortese ti porteranno lontano nella giungla."
Esperienze, Attività e Strumenti	Per creare una comunità coesa, riteniamo validi strumenti come: <ul style="list-style-type: none">• La catechesi• I primi racconti di entrambi gli A.F.• Le sestiglie (alle quali dovremo porre attenzione al momento della creazione al fine di incentivare nuove conoscenze)• Il Gioco (quest'ultimo può essere sfruttato a nostro piacimento visto la sua malleabilità attraverso la creazione di gruppi occasionali misti, la ricerca di collaborazione o della conoscenza del prossimo. Il gioco è utilizzabile anche per sensibilizzare al rispetto delle regole)	

GRUPPO BObiettivo individuato: **Creare una comunità coesa, valorizzare la presenza di tutti**

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre		- <i>“Eravamo troppo soli nella Giungla senza di te!”</i> - <i>“La tua traccia è la mia traccia..”</i> - <i>“ La forza del lupo è nel branco e la forza del branco è nel lupo”.</i>
Esperienze, Attività e Strumenti	Dato che il periodo della scoperta è ormai passato, possiamo giocare strumenti “nuovi” come: <ul style="list-style-type: none">• Il <i>CDR/CdQ</i>, dove ogni lupetto può dire la sua e vivere il suo momento di protagonismo;• <i>Attività a tema</i>, mirate alla cooperazione;• La <i>visualizzazione delle presenze</i> (se necessaria, in modo tale che il lupetto sia incentivato a partecipare alle attività)	

TRACCIA 3

Quartiere di periferia

Unità di 3 anni: 30 bambini (18 maschi e 12 femmine)

CDA trainante, responsabile e d'esempio. Il resto dell'unità è piccolo.

Soprattutto i più piccoli hanno difficoltà con il cibo, sia perché tendono a non mangiare niente di quello che non amano, sia perché sprecano anche quel poco che gli piace.

Nel gruppo ci sono 3 bambini nati in Italia da famiglie immigrate che hanno difficoltà ad integrarsi. I bambini amano particolarmente i giochi fisici e spesso si relazionano con gli altri con atteggiamenti aggressivi.

Le bambine tendono ad isolarsi e sono piuttosto timide perché si sentono impacciate nei movimenti.

GRUPPO A

Obiettivo individuato: **Coesione e integrazione del branco/cerchio**

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	- <i>"Tutto tutti insieme"</i> . - <i>"Non importa quale sia il colore delle tue ali, l'importante è quello che c'è nel tuo cuore"</i> .	- <i>"Siamo dello sangue tu ed io"</i> . - <i>"La forza del branco è nel lupo, la forza del lupo è nel Branco"</i> .
Esperienze, Attività e Strumenti	Sono state individuate le stesse cose per bosco e giungla. Prima parte dell'anno: <ul style="list-style-type: none">• Iniziare con un clima di famiglia felice• Interiorizzare le regole/leggi del branco cerchio Seconda parte dell'anno: <ul style="list-style-type: none">• Attività a tema (tipo cucina di altre realtà)• Attività manuali/espressione autogestite e di condivisione	

GRUPPO B

Obiettivo individuato: **Valorizzazione della comunità con attenzione a rispetto e integrazione**

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	- <i>"Tutto tutti insieme"</i> - <i>"Chi corre lascia soli gli altri, chi va troppo piano finisce per farsi lasciare solo"</i> . - <i>"Non importa quale sia il colore delle tue ali, importa quello che c'è nel tuo cuore"</i> .	- <i>"Siamo dello stesso sangue tu ed io"</i> . - <i>"La punizione salda tutti i debiti"</i> . - <i>"Un cuore coraggioso e una lingua cortese ti porteranno lontano nella giungla"</i> .
Esperienze, Attività e Strumenti	- Conoscenza del proprio quartiere - Conoscenza delle diverse culture tramite le diverse culture culinarie - Giochi che puntino alla collaborazione tra diversi sessi, anche tramite attività di sestiglia - "Sfruttare" il CdA perché sia fa esempio - Piccole Orme - Percorso di catechesi - Famiglia felice - Racconti ad hoc	- Attività in cui l'uno non può fare a meno dell'altro - Giochi con regole che puniscono l'aggressività pur essendo fisici - Cucinare alle Vdb - Sfruttare prede e specialità per lavorare sul cibo e l'integrazione
	Il gruppo ragionando si è accorto che molti strumenti e attività sono validi per entrambi gli ambienti.	

MOMENTO DI CONDIVISIONE

La condivisione del lavoro tra i due gruppi ha portato ad alcune riflessioni.

Il racconto dedicato al CdA, *Due coccinelle al mare*, nel Bosco permette di essere slegati dagli altri racconti e quindi di iniziare il percorso direttamente da esso, mentre nella Giungla il racconto, *La corsa di primavera*, è da collocare quasi obbligatoriamente alla fine rendendolo un punto d'arrivo e non di partenza.

Nel Bosco il racconto e l'esperienza sono più diretti e più tangibili, ma in comune con la Giungla ha l'importanza dell'enfasi posta da chi racconta e guida sui messaggi centrali o più utili al percorso educativo.

Dal confronto sull'ambiente Giungla e sull'ambiente Bosco sono venuti fuori alcuni temi che meriterebbero un approfondimento:

- Le criticità vanno superate attraverso la valorizzazione della positività
- Sono utili regole che puniscono comportamenti aggressivi o sbagliati quali capriole o minuti di sospensione in un gioco?
- Bisogna chiedersi anche come capi perché esistono certe regole e a cosa servono, così da potersi spiegare chiaramente
- I racconti non devono essere "scimmiottati", ciò che deve essere presentato tramite l'esperienza è il messaggio che si vuole far arrivare non una messa in scena della storia

TRACCIA 4

Unità di 3 anni: 28 bambini (14 maschi e 14 femmine)

Si tratta di un gruppo cittadino, i ragazzi vivono tutti in città e durante la settimana fanno poca attività all'aperto.

Le famiglie sono molto protettive, assillanti, ma li lasciano spesso soli e i bambini trascorrono il tempo per lo più davanti alla televisione e al computer.

Hanno poca dimestichezza nelle attività manuali, ma hanno una forte manualità digitale.

Alcuni di loro mostrano di avere paura del buio.

Sono molto curiosi verso qualsiasi novità.

GRUPPO A

Obiettivo individuato: **Sviluppare manualità da utilizzare all'aperto**

Dato che passiamo molto tempo davanti alla TV e PC, questo riduce il tempo all'aperto e lo sviluppo di capacità manuali di creazione: l'obiettivo è quello di fargli scoprire cose nuove (e non, dimenticate) che non sapevano o non ricordavano gli piacesse.

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	<ul style="list-style-type: none">– <i>“Lavorare e giocare, per la famiglia scoiattolo, erano la stessa cosa”.</i>– <i>“Io credo che se ci sono a qualcosa debbano servire”.</i>– <i>“Quello che i miei occhi possono aver visto non è quello che possono vedere i vostri”.</i>	<ul style="list-style-type: none">– <i>“Non c'è lupo dei nostri al quale io non abbia tolto spine dalle zampe”.</i>– <i>(Parola maestra di Bagheera)</i>– <i>“Zampe che non fanno rumore, orecchi che odono ...”</i>
Esperienze e Attività	<ul style="list-style-type: none">– Voli che richiamino pezzi di racconto e parole maestre– Nelle attività costruire oggetti che richiamino simboli dell'ambiente fantastico	<ul style="list-style-type: none">– Cacce che richiamino pezzi di racconto e parole maestre– Organizzare attività mirate ad apprendere tecniche manuali (stage, stand, etc , ...)
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">– KIM– Specialità / impegni– Incarichi– Canti: mani, ...	<ul style="list-style-type: none">– Durante il racconto enfatizzare le abilità dei personaggi– KIM– Specialità / prede– Buona Azione– Canti: mani, fratelli della giungla, ..

Altre esperienze possibili uscite fuori durante la condivisione:

- Incontri con persone che hanno competenze specifiche per scoprire cosa piace e cosa può interessare / incuriosire e poi dare strumenti da poter utilizzare in autonomia
- Ambiente fantastico come aiuto nelle attività

GRUPPO B

Obiettivo individuato: **Autonomia e sicurezza di sè**

Data la paura del buio, abbiamo cercato di focalizzarci su "come" aiutarli a risolvere questa paura: dandogli autonomia e sicurezza ma anche attraverso la condivisione.

	BOSCO	GIUNGLA
Parole Maestre	<i>"Lasciatevi allora portare da quel Vento e dove sarete posate, senza timore, siate portatrici di vera gioia".</i>	<i>"La forza del branco è nel lupo, la forza del lupo è nel branco"</i>
Esperienze, Attività e Strumenti	<ul style="list-style-type: none">✓ tema: <u>autonomia</u> → Esser capaci di essere una presenza su cui gli altri possono contare- Incontri con testimoni / testimonianze significativi / significative per comprendere esempi o stili sia di fede che di vita quotidiana- Attività di una manualità da costruire che sia dei bambini, partendo dalla loro creatività✓ tema: <u>sicurezza di sè</u> → fiducia nelle proprie capacità e conoscenza dei propri limiti- Attività per portarli ad uscite con pernottamento in sicurezza, in modo da suscitare curiosità- Fare movimenti (es. caccia civitas) la sera in città con il CdA, per portarci, con il loro aiuto, tutta l'unità	

Altre esperienze possibili uscite fuori durante la condivisione:

- B.A. → facendo una BA si può acquisire autostima (che è alla base dell'autonomia e della sicurezza)

Riferimenti e documenti

[1] [2] [3] "Non ci sono scorciatoie nella Giungla, Crescere nel Bosco" Paola Lori, Fabrizio Coccetti
<http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/Giungla-e-Bosco-Oggi-versioneBiancoNero.pdf>

[4] Specificità Giungla-Bosco nell'analisi delle identità di "Sette Punti Neri" e delle "Storie di Mowgli"
<http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/Specificit%C3%A0-Giungla-Bosco-1988.pdf>

Consiglio Generale 1985 - Documenti preparatori
http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/1985_Documenti_Preparatori.pdf

Apriamo un Cerchio! Apriamo un Branco!
http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/Apriamo_ebook.pdf

Il Coccinellismo: una storia di storie - Ornella Fulvio
<http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/Il-Coccinellismo-Ornella-Fulvio.pdf>

I Maestri di Mowgli - Massimo Bertolucci
<http://www.toscana.agesci.it/wp-content/uploads/2018/02/I-maestri-di-Mowgli-Massimo-Bertolucci.pdf>