



TESINA DI BREVETTO  
DI  
CAPO CERCHIO

# IL GIOCO

*“Tutto col gioco, niente per gioco”*

*-Baden Powell*



Valeria Cicatiello  
Gruppo Roncade 1  
Distretto Treviso Est

# INDICE

Introduzione.....	3
Motivazioni.....	3
Baden Powell e “Il Gioco” .....	3
Norme Direttive.....	4
Considerazioni metodologiche e pedagogiche.....	4
Le caratteristiche del gioco.....	5
Raccolta di Giochi e proposte personali.....	6
Considerazioni personali.....	13
Fonti.....	14

## Introduzione

Mi chiamo Valeria Cicatiello, ho 23 anni e abito a Casale sul Sile in provincia di Treviso. Sto per concludere il mio percorso di studi in Lingue, Civiltà e Scienze del Linguaggio presso l'Università Ca' Foscari di Venezia, con specializzazione in Portoghese e Lingua dei Segni italiana.

Il mio percorso all'interno dello scautismo è iniziato a 9 anni, in quarta elementare: dopo due anni di Cerchio, cinque di Riparto e cinque di Fuoco ho chiesto la Partenza e da aprile 2016 sono un R.S. del mio Gruppo.

Quest'anno inizierò il secondo anno come Capo Cerchio del Cerchio Sentieri Gioiosi di Casale sul Sile, del Gruppo Roncade 1 del Distretto Treviso EST.

## Motivazioni

La decisione di trattare il Gioco, come tema principale per la mia Tesina di Brevetto, è dovuta sicuramente al forte valore educativo di questo mezzo all'interno del metodo scout: attraverso il gioco, infatti, le coccinelle possono esprimersi in tutte le loro sfaccettature fisiche e caratteriali ed è interessante vedere come il gioco, proprio per il suo grande carattere pedagogico, sia un mezzo comune a tutte le branche. Educare attraverso il gioco significa prendere in considerazione la progressione personale di ciascuna coccinella, al fine di consentirle una piena conoscenza di sé dal punto di vista fisico, morale e spirituale.

Inoltre, un altro aspetto rilevante che mi ha motivata a scrivere questa tesina è la funzione del capo durante il gioco: penso che come capi svolgiamo un ruolo decisivo nello stimolare la curiosità dei bambini e dei ragazzi che ci vengono affidati. Per questa ragione trovo importante, durante la presentazione e lo svolgimento di un gioco, prestare attenzione e riuscire a cogliere tutti gli aspetti fondamentali che ci permettono di non perdere mai di vista la progressione personale di ciascun ragazzo. Trovo stimolante essere parte attiva dei giochi che propongo alle mie Coccinelle, non limitandomi alla semplice spiegazione delle regole, ma giocando con loro; ciò mi permette di conoscerle meglio e di venire a conoscenza in maniera attiva di quali siano gli obiettivi da raggiungere con ogni singola bambina.

## B.P. e il Gioco

Baden Powell, nei suoi scritti, parla spesso del gioco come mezzo educativo comune a tutte le branche.

«Uno degli scopi dello scautismo è quello di offrire al ragazzo giochi di squadra e attività che possano potenziarne la salute e la vigoria fisica e aiutare a formare il carattere. Questi giochi devono essere entusiasmanti e basati sullo spirito di emulazione; essi servono a dare ai ragazzi doti di coraggio, di lealtà nel rispetto delle regole, di disciplina [...], di altruismo. [...]

Il nostro metodo di formazione consiste nell'educare dal di dentro piuttosto che istruire dal di fuori; nell'offrire giochi e attività che, mentre sono attraenti per il bambino, lo educeranno seriamente dal punto di vista morale, mentale e fisico. [...] Ciò che rende un gioco un buon gioco è la capacità di sollecitare all'unisono corpo, mente ed anima del bambino o del ragazzo o dell'adulto».

## Norme Direttive

Nelle Norme Direttive di Branca Coccinelle sono espressamente spiegati i mezzi che lo scoutismo ci fornisce per adempiere al nostro obiettivo di Capo nel formare buone cristiane e brave cittadine, tra questi vi è il gioco. È scopo dell'educazione scout quello di aiutare la bambina a crescere serenamente, sviluppandone le capacità personali.

Qui di seguito ho riportato due citazioni delle Norme Direttive di Branca Coccinelle in cui viene spiegato come raggiungere alcuni punti fondamentali della formazione scout attraverso il gioco: nella prima si parla del gioco come mezzo per la formazione del *carattere* personale, nella seconda, invece, di come il gioco influisca sulla *salute e forza fisica* delle Coccinelle.

«Il cammino che si compie nello Scouting è quello dell'autoeducazione: ciò comporta la conoscenza e l'accettazione di se stessi, che si può raggiungere mettendo in luce gli aspetti positivi della propria personalità e cercando di superare quelli negativi attraverso l'apertura nei confronti degli altri. Partecipando al gioco con lealtà, la Coccinella sentirà che è bello stare insieme e che regna la gioia solo quando ci si sforza per dare qualcosa di sé alle altre.» (N.D. "Lo sviluppo formativo", pag.15)

«Il Metodo Coccinelle, attraverso un impegno commisurato alla capacità delle bambine e continuato nel tempo, crea delle buone abitudini, per indurre in loro la consapevolezza del proprio corpo. È necessario conoscere le proprie possibilità e imparare ad utilizzare armonicamente il proprio corpo per acquistare sicurezza e padronanza di sé. [...] La Coccinella, attraverso il gioco, diventa consapevole della forza del proprio corpo.» (N.D. "Lo sviluppo formativo", pag.15)

## Considerazioni metodologiche e pedagogiche

Il gioco è un mezzo educativo molto importante, specie se si considera il fatto che le coccinelle sono entità in divenire, quindi molto sensibili agli stimoli esterni. Proprio per queste ragioni è essenziale che i giochi proposti abbiano sempre un obiettivo educativo preciso, raggiungibile attraverso proposte di modelli ludici diversi quali giochi di fiducia, giochi sensoriali, giochi d'osservazione, giochi di movimento.

Il gioco è a tutti gli effetti un'attività motoria con forti potenzialità educative, per questo motivo durante l'organizzazione di un gioco bisogna tener conto di diversi aspetti fondamentali:

1) *Perché?*

Quale vuole essere l'obiettivo che intendo raggiungere attraverso il gioco;

2) *Che cosa?*

Quali sono gli strumenti più efficaci per il raggiungimento del mio obiettivo, studiare i materiali da utilizzare per perseguire le mie finalità educative;

3) *Come?*

Dopo aver individuato gli strumenti da utilizzare, analizzare le strategie più efficaci. A tal proposito può essere utile precisare le abilità che si vogliono sviluppare;

4) *A chi?*

Porre l'attenzione sulle caratteristiche di ciascuno dei soggetti cui voglio proporre il mio gioco .

Di norma, durante il gioco, alle bambine è richiesto di interagire tra di loro, per questo motivo, attraverso specifiche “regole di gioco”, imparano induttivamente e deduttivamente a vivere in relazione con gli altri e con Dio.

Il gioco aiuta la Coccinella a sviluppare le proprie capacità fisiche, cognitive, sociali e spirituali:

- dal punto di vista *fisico*, durante l'età 8-11 anni la bambina ha un importante sviluppo che le permette di acquisire nuove potenzialità, come una maggior capacità di articolazione dei movimenti complessi, una maggior agilità, una diversa coordinazione motoria e un forte sviluppo nella precisione. Il gioco aiuta le coccinelle a fronteggiare questi cambiamenti fisici, aiutandola a rapportarsi con il proprio corpo che si sta sviluppando. Attraverso il gioco, la Coccinella sviluppa rapidità, prontezza di riflessi, destrezza e percezione sensoriale;
- dal punto di vista *cognitivo*, attraverso il gioco ogni bambina può sviluppare maggior attenzione, memoria e immaginazione.
- dal punto di vista *sociale*, alle coccinelle è richiesto un grado elevato di competenze sociali, affinché possano inserirsi con facilità nell'ambiente scolastico e sociale. Proprio al fine dell'inserimento sociale, per le bambine è particolarmente importante la capacità di interagire senza ricorrere a comportamenti aggressivi. Attraverso il gioco, le coccinelle possono sperimentare le loro particolari inclinazioni sociali, sviluppando la loro personalità e imparando a plasmare gli aspetti negativi di quest'ultima.
- dal punto di vista *spirituale*, le bambine in età da Coccinella sono più attente ai gesti concreti piuttosto che al loro significato spirituale. Attraverso il gioco, le coccinelle riescono a rendere concreto il loro rapporto con Dio e con la loro spiritualità, riuscendo a cogliere dei messaggi più profondi e talvolta astratti. È importante, quindi, terminare questo tipo di attività ludica con un momento durante il quale la Coccinella sia spronata a cogliere il senso del gioco o del gesto che gli è stato richiesto di compiere.

Metodologicamente, lo scoutismo usufruisce del gioco per fornire tutti gli strumenti necessari alla Coccinella per poter sviluppare la propria personalità: attraverso questo, la Coccinella impara da sé (autoeducazione) a conoscersi, ottimizzare o modificare gli aspetti della propria personalità.

## Le caratteristiche del gioco

Affinché un gioco sia efficace al raggiungimento degli obiettivi prefissati, è importante che abbia le seguenti caratteristiche:

- ambiente organizzato e sicuro: il gioco va svolto in un ambiente che le bambine conoscono affinché siano serene. È essenziale che la Pattuglia Direttiva si preoccupi della sicurezza del luogo in cui vengono svolti i giochi;
- massima partecipazione: affinché vi sia la massima partecipazione da parte delle coccinelle è importante che ciascuna bambina venga coinvolta in maniera diretta, vanno evitati i tempi morti e le spiegazioni orali non devono essere troppo lunghe. È importante, al fine della partecipazione, che il gioco generi sempre entusiasmo nella bambina e che quindi non sia troppo lungo, altrimenti si rischia diventi noioso;
- difficoltà in progressione: l'aumentare della difficoltà del gioco stimola la Coccinella a migliorare le proprie abilità;
- dimostrazioni pratiche: le spiegazioni orali devono essere semplici e seguite da 'spiegazioni pratiche' cosicché le bambine possano recepire bene le regole di gioco.

## Raccolta di Giochi e proposte personali

Qui di seguito ho provato a raccogliere alcuni dei giochi fatti durante le riunioni di cerchio, pensati da me e dall'intera Pattuglia Direttiva sulle esigenze del nostro Cerchio.

Il Cerchio è composto da 24 coccinelle senza specifiche difficoltà motorie e/o cognitive.

Per ciascun gioco abbiamo prima pensato all'obiettivo che intendevamo raggiungere, successivamente ci siamo domandate come perseguire tale obiettivo attraverso un gioco e, finita la riunione di cerchio, abbiamo verificato la riuscita o meno del gioco (sia nell'aspetto tecnico-pratico che nel raggiungimento dello scopo prefissato).

Inoltre ho di seguito specificato in quale periodo dell'anno abbiamo proposto il gioco e se questa decisione sia risultata o meno efficace.

Ho inserito due giochi per periodo, ordinandoli progressivamente: nel primo periodo i giochi proposti sono più semplici, con poche regole facili da comprendere (come si nota dai giochi: "I colori dell'arcobaleno" e "percorso in coppia"); diventano via via più impegnativi nel secondo periodo, fino ad arrivare, nel terzo periodo, a giocare bendate e scalze, entrando in contatto con materiali ignoti (come nel gioco "percorso tattile") o con istruzioni più complesse.

### **GIOCO 1 – I colori dell'Arcobaleno** *Periodo: 1°*

*Obiettivo:* aiutare le bambine a conoscersi superando la timidezza

*Durata:* 20 minuti

*Materiale:*

- cartoncini colorati con nome (3 colori diversi)
- foglietti canto

*Gioco:*

Le coccinelle trovano delle "macchie" di colore (cartoncini) ciascuna con il proprio nome, al nostro "via" dovranno mescolarsi e scambiarsi i cartoncini dopo essersi presentate dicendo il proprio nome e stringendosi fraternamente la mano (le coccinelle potranno fare il saluto, le cocci invece stringeranno solo la mano). Allo "stop" dovranno radunarsi per colore e formare una "sedia umana" in ordine di età. Non appena tutte le sedie colorate saranno complete, si ripete.



Dopo aver ripetuto il gioco per qualche volta, si conclude con un canto tutte insieme.

**Verifica:**

Le coccinelle (anche le cocci) hanno partecipato attivamente e si sono divertite molto, l'obiettivo è stato raggiunto. Proporre questo tipo di gioco nel primo periodo è stato ideale per far ambientare le cocci, senza metterle in imbarazzo rispetto al resto del cerchio che è comunque un ambiente completamente nuovo per loro.



**GIOCO 2 – Percorso in coppia** *Periodo: 1°*

**Obiettivo:** per conoscersi meglio aiutare le Coccinelle a scoprire il senso della collaborazione

**Durata:** 45 minuti

**Materiale:**

- coni per slalom
- 3 cerchi
- cinesini per delimitare i salti
- palla
- cerchio come canestro
- carta d'identità da assemblare divisa in 3 parti (1 x Coccinella)

**Gioco:**

Le coccinelle vengono divise in coppie, così divise dovranno superare un percorso a tappe alla fine del quale costruiranno la propria carta d'identità per presentarsi così al cerchio.

- Nella prima tappa le coccinelle dovranno legarsi un piede tra di loro, così unite faranno un percorso slalom alla fine del quale dovranno fare 3 salti (sempre con un piede legato) nei cerchi;
- Nella seconda tappa, tenendosi la mano, dovranno fare 5 salti "a rana";

- Nella terza e ultima tappa le coccinelle, dandosi le spalle, dovranno tenere una palla con la schiena (possono aiutarsi tenendosi "a braccetto") e attraversare un percorso a slalom, alla fine del quale dovranno lanciare la palla in un canestro, usando ognuna una sola mano.

Dopo ogni tappa ciascuna Coccinella ottiene una parte di carta d'identità da assemblare, quindi ciascuna Coccinella assemblerà, decorerà e compilerà la propria carta d'identità. Dopo aver finito di costruire le proprie carte d'identità, ciascuna leggerà la propria.

*Verifica:*

Gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti a pieno in quanto le coccinelle hanno collaborato in ciascuna tappa tra di loro, per poter superare le prove e costruire così la propria carta d'identità. Abbiamo notato che, poiché anche la Pattuglia Direttiva ha partecipato attivamente facendo la carta d'identità, le coccinelle non si sono sentite in soggezione nel dover leggere la propria carta d'identità al resto del cerchio.

**GIOCO 3 – Palla in corsa** *Periodo: 2°*

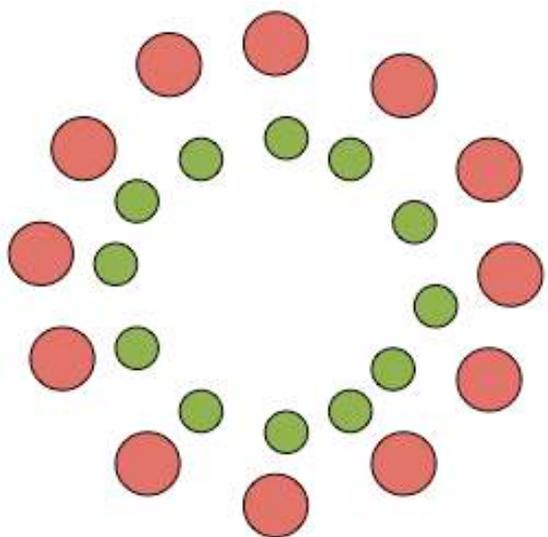
*Obiettivo:* sviluppare nella bambina la coordinazione attraverso l'uso della palla (prove del sentiero del Bosco)

*Durata:* 20 minuti

*Materiale:*

- Palla ( x 2)

*Gioco:*



Le coccinelle sono in cerchio e vengono divise in due cerchi concentrici. L'obiettivo è quello di imparare a lanciare la palla e prenderla con una sola mano; per arrivare a questo proponiamo lo stesso gioco in tre fasi diverse in modo da aumentare progressivamente la difficoltà nell'esecuzione.

I due cerchi concentrici eseguono lo stesso gioco, ma in maniera indipendente.

Nella prima fase è richiesto di passare la palla con due mani alla compagna alla propria destra, che la prenderà con due mani.

Nella seconda fase il cerchio si allarga e la Coccinella lancia la palla con due mani alla compagna alla propria destra, che la riceve al volo sempre con due mani.

Nella terza fase la Coccinella lancia la palla con una mano alla compagna alla propria destra, che la riceve con una mano.

*Verifica:*

Le coccinelle sono riuscite tutte a partecipare con entusiasmo, ci siamo rese conto che spiegare bene come funziona il gioco è essenziale alla buona riuscita di questo. La scelta di proporre un gioco come questo verso la fine del 2° periodo è risultata efficace, le coccinelle hanno rispettato

bene le regole in quanto ormai già abituate a giocare tra di loro e ad ascoltare le spiegazioni dei giochi, altrimenti sarebbe risultato complicato farci capire.

#### **GIOCO 4 – Non svegliare la tartaruga** *Periodo: 2°*

*Obiettivo:* apprezzare la lentezza e saper coordinare i movimenti

*Durata:* 30 minuti

*Materiale:*

- fili per il percorso
- campanellini
- biglietti con le informazioni
- travestimento Tartaruga
- travestimento Inverno

*Gioco:*

Le coccinelle dovranno recuperare dei foglietti con scritte delle caratteristiche importanti sull'inverno (stagione che stanno imparando a conoscere), che si trovano vicino alla tana della tartaruga che però è in letargo. Le coccinelle devono recuperare i foglietti stando attente a non svegliarla! La tana della tartaruga sarà un grande campo da gioco delimitato, caratterizzato da fili e campanelli (come in un percorso ragno). Per recuperare i foglietti, 3 coccinelle alla volta (una per sestiglia) attraversano il campo, se fanno suonare i campanelli tutte e tre dovranno tornare indietro e lasciare il foglietto a terra. Il gioco finisce quando tutti i foglietti sono stati recuperati.

Alla fine le coccinelle tornano in tana e trovano l'Inverno con il quale leggeranno tutte le informazioni che hanno scoperto.

*Verifica:*

L'obiettivo era quello di far prestare maggior attenzione alla coordinazione dei movimenti per non far suonare i campanelli fissati sui fili e di far apprezzare alle Coccinelle un aspetto che spesso trascuriamo: la lentezza. Solo attraverso la lentezza, attenzione e coordinazione, infatti, potevano riuscire a non far suonare i campanelli e recuperare i foglietti.

Seppur le coccinelle fossero divise per sestiglie, è stato un gioco perlopiù individuale in cui ciascuna coccinella ha potuto seguire il proprio ritmo.

L'obiettivo è stato centrato pienamente e le coccinelle hanno appreso che per divertirsi non sempre bisogna far "confusione"; il momento conclusivo in cui hanno trovato il personaggio Inverno è servito per spiegare loro quanto scoperto dai bigliettini recuperati.

È stato molto utile proporre il gioco durante il secondo periodo, quindi in pieno inverno, per dargli un aspetto coerente (ovviamente può essere riadattato ad ogni periodo cambiandone le caratteristiche)

#### **GIOCO 5 – Percorso tattile** *Periodo: 3°*

*Obiettivo:* vivere la fiducia in Dio e amore nel Prossimo

*Durata:* 30 minuti

*Materiale:*

- |                                |                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| - Nastri di stoffa per bendare | - Sapone                             |
| - Tuniche frati                | - Asciugamani                        |
| - Sabbia                       | - Cartellone                         |
| - Tempere colorate             | - Vangelo                            |
| - Bacinelle con acqua          | - Foglietti Vangelo (1 x Coccinella) |

### *Gioco:*

Le coccinelle vengono bendate e guidate scalze, nel nostro caso dalle aiuto nelle vesti di alcuni frati francescani, attraverso un percorso tattile che le sprona a utilizzare il senso del tatto dei piedi. L'obiettivo del gioco è fidarsi dei frati, precedentemente conosciuti durante altre riunioni, proprio come essi si fidavano di Francesco (e lui a sua volta di Dio). Le coccinelle vengono spronate ad



affidarsi all'altro, in un clima di silenzio e ascolto del Creato.

Il percorso tattile si sviluppa in diverse tappe (pavimento, ghiaio, sabbia, tempere, carta, acqua); durante il percorso le coccinelle camminano su un cartellone che verrà così decorato dalle loro orme. Man mano che le coccinelle terminano il percorso, vengono disposte in cerchio, ancora bendate, attorno al cartellone da loro, inconsapevolmente, decorato. Una volta riunite, tutte le coccinelle potranno sbendarsi e leggere il cartellone dove ci sarà il riferimento biblico "Amerai il prossimo tuo come te stesso"; i frati concluderanno questo momento leggendo loro il brano del Vangelo e spiegando come l'amore per il prossimo e la fiducia vadano di pari passo e che tutto è guidato dall'amore che Dio ha per noi e da quello che noi abbiamo per Lui.

A ciascuna Coccinella verrà consegnato un foglietto da inserire nel quadernino con scritto l'intero brano del Vangelo (Mc 12, 28-34)

### *Verifica:*

Le coccinelle si sono completamente affidate ai frati, soprattutto perché li conoscevano già e quindi non hanno avuto timore. Hanno ben compreso il senso di Fiducia e Amore che volevamo trasmettergli e sono rimaste molto stupite nel vedere il cartellone che loro stesse, inconsapevolmente, avevano decorato durante il percorso.

### **GIOCO 6 – Conquista le tracce** *Periodo: 3°*

*Obiettivo:* saper riconoscere le tracce di almeno 10 animali

*Durata:* 25 minuti

*Materiale:*

- Nastro per delimitare le basi
- 30 immagini animali
- 30 foglietti con tracce
- Nastri per scalpo (1 x Coccinella)
- Cartellone
- Colla



**Gioco:**

Le Coccinelle giocano divise per sestiglie.

Il campo da gioco è composto da tre basi, delimitate e distanti tra di loro. In ogni base ci sono le immagini di 10 animali e di 10 tracce non corrispondenti a quegli animali; le Coccinelle devono sfidarsi a “scalpo” con le Coccinelle delle altre sestiglie per ottenere uno dei loro foglietti e abbinarlo all’animale/traccia corretto della propria base. Man mano che riescono ad abbinare animale-traccia, posizionano la coppia ai piedi di un cartellone precedentemente presentato alle Coccinelle.

Una volta che tutte le coppie sono state ricomposte, facciamo un grande cerchio in cui ciascuna sestiglia abbina l’animale al sentiero giusto (prato, bosco, montagna); otterremo così un cartellone, diviso per sentieri, con le tracce di 30 animali da poter appendere in tana e far consultare alle coccinelle.

**Verifica:**

Il gioco è riuscito molto bene, è da fare in un spazio ampio in cui le basi siano ben distribuite. È un grande gioco in cui il lavoro di squadra è molto importante, quindi è risultato efficace proporlo nel terzo periodo, in una bella giornata di sole. Le Coccinelle hanno avuto modo di consolidare le loro conoscenze delle tracce; ma anche di scoprirne di nuove. Abbiamo dato loro circa dieci minuti per potersi annotare le tracce nuove sul loro Quaderno di Bosco.

**GIOCO 7 – I suoni del Bosco** *Periodo:* Volo estivo, gioco serale

**Obiettivo:** aiutare le coccinelle a superare la paura del buio

**Durata:** 45 minuti

**Materiale:**

- Strumento a corda
- Strumento a fiato
- Strumento a percussione

- Travestimento personaggio ( x 3)
- Lumini
- Accendino/fiammiferi
- Leggio
- Cartellone canto
- Colla
- Pezzi del cartellone (3 pezzi, 1 x personaggio)

#### *Gioco serale:*

Durante il cerchio attorno alla lanterna, la cc introduce le coccinelle al gioco. La cc farà notare alle coccinelle che ha sentito delle melodie particolari provenire dal bosco, le invita così a seguire queste melodie.

Divise per sentiero le coccinelle, tenendosi per mano, dovranno seguire il suono di alcuni strumenti (a corda per il prato, a fiato per il bosco e a percussione per la montagna). Trovato il personaggio che suona lo strumento, ad ogni gruppetto verrà consegnato un pezzo di foglio.

Per ritornare in cerchio le coccinelle dovranno seguire un percorso illuminato da lumini, che le condurrà alla lanterna accanto alla quale ci sarà un leggio con un cartellone; il cartellone avrà dei pezzi mancanti, che le coccinelle dovranno attaccare, per poi trovare il testo completo di un canto. Accompagnate dagli strumenti musicali, concludiamo tutte insieme con il canto appena scoperto.

#### *Verifica:*

Le coccinelle conoscevano bene il posto in cui è stato proposto questo gioco e si sono spostate tenendosi per mano, questi due elementi hanno aiutato anche le coccinelle timorose a superare la paura del buio. È stato fondamentale dividerle per sentieri, in modo da fargli sperimentare la progressione personale (le coccinelle del prato erano abbastanza vicine alla lanterna, quelle del bosco più distanti ai margini del boschetto, quelle della montagna ancora più distanti e tra gli alberi). È stato molto importante seguire il tema del volo estivo al fine di dare maggior tranquillità alle bambine.

Durante la programmazione del gioco serale, è stato fondamentale ricordare alla Pattuglia Direttiva le caratteristiche principali di questa tipologia di gioco che non deve spaventare le Coccinelle, non deve essere fatto in un luogo a loro sconosciuto (in caso contrario potrebbero spaventarsi) e, anche per questo, è preferibile non proporlo durante i primi giorni di Volo Estivo

## Considerazioni personali

Durante la stesura di questa tesina ho cercato di porre la mia attenzione non tanto al gioco come attività ludico-ricreativa, quanto più al gioco come valido strumento pedagogico da utilizzare con le Coccinelle. Inoltre, nel mio ruolo da Capo Cerchio, ho cercato di trasmettere alla mia Pattuglia Direttiva l'importanza di questo mezzo e, soprattutto, come utilizzarlo con fini educativi. Nella mia, seppur breve, esperienza da Capo Cerchio, ho potuto constatare come questo mezzo sia davvero efficace con le bambine, poiché permette loro di apprendere nuove nozioni senza però perdere lo spirito creativo, giocoso e spensierato che caratterizza la loro età. Per me, educare *al* gioco significa educare la Coccinella a confrontarsi con le proprie capacità, superandole, con le proprie conoscenze, consolidandole e ampliandole, ma, soprattutto, con altre bambine della propria età. Attraverso il gioco la Coccinella impara a stare in armonia con sé stessa e con gli altri, e questo senz'altro influirà sulla persona adulta che un giorno diventerà. La Coccinella che sa rispettare le regole di gioco, che sa lavorare in squadra, che sa confrontarsi con le altre bambine e mettere alla prova le proprie capacità, sarà una donna più consapevole e rispettosa: educare al rispetto delle regole di gioco, porrà le basi per una buona educazione civica.

Ci tengo a concludere, infine, riportando un messaggio letto in un libro e che racchiude a pieno lo spirito con il quale ho scritto questa tesina:

“Il gioco non è tanto l'elemento del bambino, quanto l'unico campo in cui gli permettiamo di prendere iniziativa in senso stretto o più generale. Nel gioco il bambino si sente fino a un certo punto libero. [...] *al* gioco il bambino ha diritto.”

(Tratto da “Come amare il bambino”)



## Fonti

- Norme Direttive e Cerimoniale della Branca Coccinelle
- “La gioia di educare”, P. Crepet
- “Le scienze motorie e sportive nella scuola primaria”, A. Carraro e M. Bertollo
- “Come amare il bambino”, J. Korczack
- “Scautismo per ragazzi”, B. Powell
- “Giocare il Gioco”, B. Powell
- Portale di Branca Coccinelle (<http://scout.fse.it/coccinelle/>)
- Riviste di Famiglia Felice (<http://riviste.fse.it/famiglia-felice/>)
- “Dire, Fare, Giocare - Enciclopedia *giocosa* per tutti, nella buona e nella cattiva stagione, per animatori, animati e anime furbe”
- “Quarantacinque giochi per giocare da solo e con gli amici”, A. Grée e L. Camps



Associazione Italiana Guide e Scouts d' Europa Cattolici

Associazione riconosciuta con DPR n° 240 del 18/3/1985 – Aderente all' Union International des Guides et Scouts d' Europe (UIGSE-FSE)  
organizzazione non governativa con statuto partecipativo presso il Consiglio d' Europa

