



ASSISCOUT
Associazione Indipendente Scout

CORSO DI FORMAZIONE METODOLOGICA BRANCA CASTORINI



A cura di
Fabio Albanese
Incaricato di Branchia
- Ottobre 2001 -

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

INTRODUZIONE AL CASTORISMO

Breve storia

Il Castorismo nasce in Canada nel 1971 per rispondere all'esigenza dei molti genitori che chiedevano un'esperienza di scoutismo per i loro figli più piccoli. La sperimentazione, realizzata da vari gruppi secondo metodi diversificati, si protrasse fino al 1975 quando l'Associazione Scout Canadese sintetizzò in un unico progetto educativo le varie esperienze sperimentali e diede ufficialmente vita al castorismo canadese. Con metodologie simili esso si è sviluppato successivamente in molti Paesi (a volte assumendo nomi diversi), tra i quali la Gran Bretagna, l' Olanda, l' Australia, la Nuova Zelanda.

I positivi risultati ottenuti hanno fatto sì che in molti Paesi esso sia a tutti gli effetti una Branchia ufficiale all'interno delle varie Associazioni Scout. In altri è ancora in fase di sperimentazione.

In Italia esso è ancora abbastanza sconosciuto malgrado i tentativi fatti da alcune associazioni di attivare un metodo Scout per questa fascia di età. E' doveroso ricordare il lavoro svolto dall' Associazione Italiana Castorini (che ha aperto colonie nell' ambito di Gruppi AGESCI pur mantenendo una struttura organizzativa separata), dall' Associazione Giovani Esploratori Sardi che ha da tempo concluso la fase sperimentale ed ha ufficializzato la Branchia Castorini, così come altre Associazioni Scout locali italiane.

Il progetto "castorini" in "ARCISCOUT" (ora ASSISCOUT) nasce nell' estate del 1997 in forma sperimentale, grazie anche alla collaborazione dell' Associazione Giovani Esploratori Sardi (AGES) che ha permesso ai nostri Capi di partecipare ad un Corso di Formazione di I tempo e, successivamente, anche al Corso di Formazione di II tempo tenuto dall'AIC.

Un grosso contributo è arrivato anche da alcuni Capi dell' Associazione Scout Canadese che hanno messo a nostra disposizione il materiale prodotto dai loro Gruppi e dall'Associazione.

La Branchia Castorini ASSISCOUT è divenuta ufficiale il 6 dicembre 1998 con l'approvazione da parte della Assemblea Generale.

Il metodo da noi adottato si ispira alla tradizione del Castorismo canadese. Naturalmente il metodo è stato poi adattato alla tradizione della nostra associazione nell'ottica di garantire una continuità educativa nelle branche successive, e nel rispetto della scelta laica della nostra Associazione.

Il Bambino (dai 5 ai 7 anni)

Prima di entrare nei dettagli del metodo è opportuno precisare che il Castorismo non deve essere visto come una sorta di "Lupettismo in miniatura", bensì come un progetto pedagogico appositamente strutturato in funzione delle caratteristiche del bambino nell'età compresa tra i 5 e i 7 anni e con finalità proprie per questa fascia d'età.

A tal proposito è necessario delineare alcune caratteristiche del bambino nell'età compresa tra i 5 e i 7 anni.

Fermo restando il principio che non è possibile determinare un modello fisico "standard" valido per tutti i bambini, in quanto lo sviluppo in questa fase di accrescimento è strettamente soggettivo, si devono comunque tenere presenti alcune considerazioni di ordine generale.

Il bambino in questa fase della crescita presenta un accrescimento staturale non accompagnato né da un adeguato accrescimento ponderale, né, tantomeno, da un adeguato irrobustimento muscolare. In particolare si assiste ad un certo irrobustimento della muscolatura degli arti inferiori mentre ritarda lo sviluppo muscolare delle dita ed in generale della muscolatura fine.

Questo fenomeno implica alcune considerazioni:

1. Il bambino deve ricercare nuovi equilibri spaziali al fine di adattarsi alle modificazioni staturali (allungamento degli arti, modificazione della posizione del baricentro, ecc.); questa ricerca di equilibrio, se non correttamente educata, può provocare nel bambino para-morfismi (scoliosi, cifosi, ecc.). Particolare cura dei Capi sarà dunque l' educare il bambino a posture e movimenti corretti;

2. E' necessario avere coscienza dei limiti strutturali del bambino per non sovraccaricarlo di sforzi eccessivi, il bambino è, infatti, capace di sostenere sforzi relativamente intensi ma limitati nel tempo;

3. Particolare cura va posta nel sottoporre al bambino esercizi che gli consentano di sviluppare le attività di coordinamento motorio e manuale.

E' importante che il bambino prenda coscienza di sé, dello spazio che lo circonda e di sé inserito nello spazio. E' altresì importante aiutare il bambino a sviluppare il coordinamento psicomotorio. E' perciò necessario che l'attività comprenda esercizi, svolti sotto forma di gioco, che permettano al bambino di acquisire i concetti di avanti-indietro, sotto-sopra, destra-sinistra, alto-basso e che gli facciano prendere coscienza dei propri movimenti e dell'interazione degli stessi con il mondo che lo circonda.

In questa fase il bambino è stimolato a superare la precedente fase egocentrica tipica della prima infanzia (l'ingresso nel mondo della scuola porta il bambino a separarsi dal nucleo familiare e a rapportarsi necessariamente con il gruppo dei pari, e spesso questo accade non senza traumi) ed è stimolato per curiosità a rapportarsi con gli altri. In genere il confronto assume la connotazione di scontro (aggressività). E' perciò importante, attraverso il gioco strutturato, educare il bambino ad interagire con i propri compagni. Questo può avvenire attraverso forme di gioco collaborative e non competitive. Inoltre la conoscenza, l'accettazione e il rispetto delle regole faranno comprendere al bambino l'importanza del gruppo come realtà strutturata.

Non va dimenticato inoltre che in questa fase d'età avviene un primo allontanamento del bambino dai genitori, egli supera, cioè, la fase della prima infanzia dove è coccolato, ed entra in una fase di maggiore autonomia (naturalmente guidata). E' dunque importante che il bambino trovi nel gruppo persone capaci di aiutarlo a rendersi autonomo, senza peraltro fargli mancare quella sicurezza che fino a poco prima era direttamente connessa alla diretta presenza dei genitori.

E' particolarmente importante educare il bambino all'attività manuale finalizzata non tanto ad ottenere particolari risultati concreti immediati, quanto a sviluppare una corretta manualità in modo che egli acquisisca sicurezza nell'utilizzo degli strumenti elementari e si eserciti a rendere concreta, attraverso la materia, la propria fantasia.

E' necessario che il rapporto che si instaura tra il bambino e l'educatore (capo) sia quanto più possibile sereno ed informale. Deve essere chiaro il ruolo esercitato dal Capo unità che non deve essere confuso con quello esercitato dai genitori, ma altresì impostato sulla relazione del giovane castorino con il "fratello maggiore".

I Capi avranno l'attenzione di non sgridare il bambino in modo brusco e di non limitare la sua creatività. Eventuali rimproveri dovranno avvenire preferibilmente in privato facendo leva sulla responsabilità presa al momento del "Patto", facendo capire al bambino che la sua corretta presenza è importante per tutta la colonia.

Eventualmente i rimproveri dovrebbero essere espressi in modo generalizzato, al momento del cerchio, coinvolgendo la colonia nella riflessione sulla necessità di mantenere un clima sereno e gioioso che permetta a tutti di stare bene assieme.

I punti brevemente sopra esposti saranno ripresi in seguito nell'analisi metodologica.

Note:

Lavorare con bambini piccoli non significa assolutamente che ai Capi-Educatori vengano richiesti sforzi minori, anzi, poiché la dipendenza del bambino dall'adulto, a questa età, è pressoché totale, è necessaria una buona preparazione, sia da punto di vista metodologico (conoscenza del metodo) che da quello pedagogico (conoscenza del bambino), nonché una forte motivazione.

IL CASTORISMO IN ASSISCOUT:

Scopi e finalità della Branca

Art. 41 E' costituita la Branca Castorini allo scopo di raggruppare in un progetto educativo organico i bambini e le bambine di età compresa tra i 5 e 7 anni, chiamati castorini, avente le seguenti finalità:

- a) Educare il bambino a vivere in un gruppo aiutandolo a superare la fase egocentrica tipica di questa età e aiutandolo a scoprire l'importanza della presenza delle regole nel gioco, in un clima sereno e gioioso;**
- b) aiutare il bambino a sviluppare le proprie abilità manuali ed espressive;**
- c) stimolare la curiosità nella scoperta della natura;**
- d) preparare il bambino all'entrata nel branco dei Lupetti.**

Posta all'inizio nel cammino Scout, la Branca Castorini rappresenta il primo ambiente dove il bambino inizia a vivere la propria Progressione Personale Scout attraverso la quale, di branca in branca, si tenderà ad uno sviluppo equilibrato ed integrale della persona nella sua dimensione fisica, etica e civica.

Per quanto riguarda i castorini possiamo delineare alcuni obiettivi minimi che il bambino dovrà conseguire durante la sua permanenza in colonia:

- **Dimensione fisica:** Conoscere il proprio corpo, rapportarsi con lo spazio, acquisire sicurezza nella manualità e nei movimenti...
- **Dimensione etica:** Imparare a vivere nel gruppo e a relazionarsi, imparare a rendersi utili, abbozzare una prima scala personale di valori...
- **Dimensione civica:** Imparare il valore delle regole e il concetto di democrazia

In quest'ottica il lavoro svolto nella Branca non deve essere considerato una semplice forma di animazione finalizzata ad intrattenere il bambino con giochi fine a sé stessi, ma come un progetto educativo organico che si proponga un suo sviluppo completo ed equilibrato.

E' perciò importantissimo che l'attività sia progettata accuratamente e non sia frutto di improvvisazione, e che le varie attività siano guidate da obiettivi chiari.

L'educazione al servizio e all'autonomia, realtà proprie di tutto il cammino Scout, si concretizzano per il castorino:

- nella scoperta del gruppo come realtà in cui imparare a relazionarsi con gli altri bambini,
- nel gioco come forma di autoeducazione al rispetto delle regole e al tempo stesso come momento in cui poter esprimere la propria interiorità,
- nell'acquisizione delle abilità di base nell'utilizzo di piccoli strumenti di lavoro (a cominciare dalle proprie mani),
- nelle attività espressive,
- nella scoperta del mondo che lo circonda.

Il gruppo dei pari rappresenta quasi sempre per il castorino una novità.

Prima dei 5 anni, infatti, il bambino è abituato a vivere le proprie relazioni all'interno della famiglia, in un mondo costituito prevalentemente da adulti che si occupano di lui.

E' perciò abituato a considerare sé stesso come una sorta di "centro" dell'intero universo "adulto" che lo circonda, fruitore delle attenzioni dei genitori.

L'età 5-7 anni è anche un periodo di grandi cambiamenti per il bambino dal punto di vista emotivo. Egli scopre, infatti, progressivamente, una certa autonomia di pensiero, comincia a chiedersi il "perché" di ciò che accade e a motivare le sue scelte, cerca la compagnia di altri bambini, ma al tempo stesso continua a considerare sé stesso il centro dell'universo, trova inoltre difficile esprimere il proprio mondo interiore, ricco di immagini fantastiche, in quanto non abituato a relazionarsi con il gruppo dei pari, ed incapace, al tempo stesso, di farsi comprendere dall'adulto.

E' questo il periodo nel quale il bambino si trova a vivere le prime esperienze di socializzazione all'interno della scuola.

E' un periodo caratterizzato anche da mutamenti fisici e dalla necessità per il bambino di imparare a conoscere il proprio corpo, l'ambiente che lo circonda e, soprattutto, l'interazione tra sé e l'ambiente (acquisire padronanza dello spazio in cui muoversi).

E' perciò necessario, innanzi tutto, che l'adulto-educatore aiuti il bambino ad imparare a relazionarsi con gli altri bambini e ad esprimere la propria ricchezza interiore.

Per fare ciò è però necessario che si crei tra il bambino e l'adulto quel legame di fiducia che permette al bambino di esprimersi liberamente.

Troppo spesso l'adulto è portato a considerare il bambino solo come una sorta di "spugna" capace di "assorbire" le nozioni e i comportamenti imposti dal mondo degli adulti. Ma questo non significa "educare" quanto "addestrare" il bambino. **Il cammino Scout è un cammino educativo e non di "addestramento".**

L'educazione del bambino deve perciò seguire una logica opposta. Educare è infatti un termine che in latino viene tradotto con ex-ducere, ovvero condurre fuori.

Il compito dell'educatore è perciò quello di aiutare il bambino ad esprimere al meglio le proprie potenzialità e a formarsi delle "regole" autonome di comportamento che il bambino possa percepire come proprie perché nate dal gruppo dei pari.

Perché questo sia possibile, è necessario che l'adulto goda della fiducia del bambino; che il bambino apra all'adulto, la "porta" del proprio mondo interiore in modo tale che l'adulto poi possa intervenire non in forma impositiva, ma in forma propositiva. Questo può avvenire solo se è l'adulto a mettersi al livello del bambino e a cercare di comprendere il suo mondo vedendolo dal punto di vista del bambino.

L'adulto perciò non dovrà "travasare" sul bambino le proprie nozioni o i codici di comportamento, quanto fargli vivere quelle situazioni che gli permettano di scoprire ed affinare le proprie abilità e al tempo stesso di imparare a relazionarsi in modo positivo con il gruppo dei pari.

Il Capo Scout è per definizione un "fratello maggiore", una persona che gode della stima del bambino in quanto considerato persona autorevole (non autoritaria) capace di "calarsi" nella realtà del bambino (senza dimenticare di essere un adulto), comprenderne i bisogni e dare una risposta alle sue domande utilizzando il codice comunicativo proprio del bambino: il gioco, l'espressione, ecc..

Gli strumenti di cui disponiamo

Gli strumenti che il Capo potrà utilizzare sono:

1. Il gioco: esso rappresenta lo strumento educativo per eccellenza. Attraverso il gioco il bambino vive situazioni che lo stimolano a rapportarsi con gli altri e ad esprimere il proprio mondo interiore. Il gioco non deve mai essere fine a sé stesso ma deve rappresentare per il bambino un'occasione per scoprire le proprie abilità e allenarsi a superare i propri limiti, in un clima sereno, nel quale l'eventuale "errore" non venga considerata una "colpa" ma un incentivo a migliorarsi con gradualità e costanza.

Inoltre la presenza di regole nel gioco aiuterà il bambino a relazionarsi con gli altri ed ad acquisire, ad esempio il concetto di "democrazia" (le "regole" possono, ad esempio, essere discusse e "inventate" dai bambini stessi, prima dell'inizio del gioco, e applicate durante il gioco stesso).

Con i castorini il gioco non deve avere come finalità la "concorrenza" quanto la "cooperazione". E' infatti assolutamente sbagliato, in un'età in cui il bambino non ha ancora imparato a relazionarsi in modo positivo con gli altri, inserire il bambino in un contesto competitivo che porterebbe comunque ad aumentare la propria aggressività e il proprio egocentrismo.

E' importante far comprendere al castorino che il proprio compagno di giochi non è un concorrente da sconfiggere, ma un fratellino con cui divertirsi e crescere.

Il gioco rappresenta inoltre uno strumento per imparare a conoscere il proprio corpo, ad acquisire sicurezza nel movimento, ad entrare in contatto fisico con i propri compagni in modo naturale e rispettoso.

Nel preparare il gioco, si tenga presente che il bambino di 5-7 anni è capace di sforzi intensi ma limitati nel tempo (è un tipo "esplosivo" ma non costante) mentre non riesce a reggere uno sforzo prolungato.

Il gioco inoltre deve essere fatto di regole semplici, spiegate in modo chiaro, magari attraverso una dimostrazione fatta dagli stessi educatori.

Vanno inoltre evitati tutti i tempi morti tra la spiegazione e l'inizio del gioco avendo cura che il materiale di gioco sia preparato prima dell'inizio della spiegazione.

2. L'attività espressiva: attraverso il disegno, la costruzione manuale utilizzando elementi semplici (carta, cartone, foglie secche, materiale di recupero) e lo stesso utilizzo del proprio corpo (attività di recitazione, mimica, ecc.) il bambino può esprimere la propria interiorità e far partecipi gli altri del proprio mondo fantastico. Al tempo stesso giocare a "comprendere" l'espressione dell'altro aiuta i bambini ad imparare ad "ascoltare" e a migliorare la propria capacità comunicativa. E' inoltre un ottimo strumento per l'educatore per cercare di comprendere eventuali situazioni di disagio vissute dal bambino il quale può esteriorizzarle "trasferendole" nell'oggetto da lui animato, disegnato o costruito.

3. L'attività manuale: permette al bambino di acquisire sicurezza nella manipolazione degli oggetti e affinare le proprie abilità manuali. In questa fase di crescita il bambino presenta una certa difficoltà nell'utilizzo delle mani dovuta ad un ritardo nello sviluppo della muscolatura fine (in pratica è più semplice per il bambino calciare un pallone che tagliare un foglio di carta seguendo una linea tracciata). Il bambino va perciò incoraggiato, evitando di evidenziare bruscamente gli "errori" ma invitandolo a riprovare in quanto "ciò che ha fatto è molto bello, e sicuramente, se lo farà ancora, sarà ancora più bello". In pratica lo stimolo deve essere sempre positivo e il bambino si sentirà incoraggiato a "sfidare" sé stesso nel migliorare le proprie abilità. Come per i giochi, si deve evitare ogni competizione tra i bambini.

4. Il canto: la finalità di questo strumento è quella di imparare ad essere parte del gruppo. Non importa se il bambino è "stonato" è invece importante che egli canti assieme agli altri, che si senta parte del gruppo. E' uno strumento che permette, inoltre, di creare un clima rilassato, ad esempio prima di iniziare un racconto o una chiacchierata.

5. Il racconto: serve a creare una ambientazione fantastica all'interno della quale collocare le altre attività. Attraverso il racconto possono essere inviati al bambino alcuni "messaggi" che possono poi essere ripresi e concretizzati nell'attività di gioco. Il racconto, nella branca castorini, è uno strumento flessibile e adattabile alla situazione, sarà incentrato sulla vita del bosco. E' in fase di preparazione un racconto ispirato al libro "Friends of the forest" realizzato dall'Associazione Scout Canadese. E' comunque possibile utilizzare altre storie e favole del bosco.

6. Le nuotate di esplorazione (uscite): sono i momenti forti per stimolare il bambino a scoprire il mondo che lo circonda: la natura, ma anche il territorio in cui egli vive.

7. I momenti celebrativi: come il Patto, il cambio delle code, la grande nuotata: sono momenti forti di vita di gruppo nel quale vengono ribaditi l'appartenenza al Movimento Scout e le finalità che il Movimento si propone, che per il castorino si concretizzano nel rispetto delle Regole della Colonia.

La programmazione delle attività deve tenere presenti gli obiettivi che di volta in volta la staff Capi si darà e su questi costruire una sequenza di attività che utilizzino in modo appropriato gli strumenti di cui si dispone.

E' importante prevedere momenti di verifica dell'attività svolta al fine di valutare se gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti nella loro totalità, raggiunti in parte o non raggiunti e di conseguenza "tarare" la progettazione delle attività future.

Al tempo stesso è importante essere abbastanza elastici e comprendere se l'attività progettata fa presa nei bambini o se essa debba essere "aggiustata" in qualche modo. In sostanza si devono privilegiare gli obiettivi che ci si prefigge e su questi saper adattare gli strumenti.

La struttura della colonia.

Art. 42 La Branca Castorini è costituita da unità denominate "Colonie" integrate territorialmente nei Gruppi. Una colonia non può comprendere più di 25 castorini. Ogni colonia assume un nome di fantasia legato alla vita o alle caratteristiche dei castori. Ogni colonia è guidata da un Capo Colonia designato dalla Comunità Capi del Gruppo di appartenenza; ad esso si affiancano con funzioni di aiuto capo, altre persone, Capi o Rover in servizio, oppure dei genitori, adeguatamente preparati allo scopo e che abbiano ottenuto parere favorevole alla presenza in colonia da parte della Comunità Capi su proposta del Capo Colonia.

Art. 43 All' interno della Colonia i bambini sono raggruppati in gruppi di età eterogenea chiamati "Capanne" e denominate con il nome di un frutto Ogni Capanna può comprendere un massimo di 5 o 6 bambini ed è raccomandata la presenza di un adulto ogni 5 bambini oltre al Capo Colonia.

La terminologia utilizzata nella vita di branca è ispirata alla vita del castoro (animale) e si inserisce nell'ambientazione del bosco.

L'ambientazione del bosco si presta efficacemente all'inserimento di personaggi fantastici come fate, folletti e gnomi, che possono essere utilizzati per arricchire i giochi ed i racconti.

Si è scelto il castoro in quanto animale laborioso e socievole che vive in comunità.

La limitazione di 5 bambini per ogni adulto è data dalla necessità di assicurare una formazione il più possibile personalizzata dei bambini.

Il Capo Colonia non va contato nel determinare il numero di castorini, per cui, ad esempio una Colonia di 15 bambini richiederà la presenza (costante) di 3 aiuto capo (15 diviso 5) più il capo colonia.

Tra i bambini non esiste alcuna gerarchia, né la figura di "capo capanna". Ogni aiuto capo avrà in "custodia" una delle capanne in modo da poter concentrare la propria attenzione su un gruppetto ridotto di bambini.

La figura del Capo Colonia, nel nostro metodo, è centrale. Egli assume il nome di "DOC" il castoro saggio. Ad esso si affiancano, assumendo nomi di fantasia ispirati all'ambiente bosco (nomi di alberi, di piante, di gnomi, di folletti o di fate) gli altri componenti della staff capi. Spetta a DOC chiamare il cerchio presiedere alle celebrazioni e organizzare, agli occhi dei castorini, la vita di colonia.

Il regolamento prevede la possibilità di inserire, a fianco dei Capi e dei Rovers, degli adulti, preferibilmente genitori (che non abbiano i figli nella colonia stessa), i quali assumeranno il ruolo di aiuti capo a fianco dei Capi o dei Rovers presenti in colonia, e collaboreranno con il Capo Colonia nella progettazione e nella realizzazione delle attività. Il Capo Colonia e gli aiuti capo formano la staff di colonia.

Gli adulti impegnati in tale ruolo dovranno conoscere il metodo castorini e partecipare al "gioco" con lo spirito proprio di ogni Capo Scout. La formazione metodologica degli adulti non scout presenti in Colonia è affidata al Capo Colonia.

La Formazione dei Capi:

La formazione metodologica dei Capi prevede (v. Art. 17 del regolamento Generale):

- TIROCINIO annuale in Branca Castorini
- CORSO DI FORMAZIONE ASSOCIATIVA (generale)
- CORSO DI FORMAZIONE METODOLOGICA
- TESI

L'uniforme

Art. 26 Le uniformi adottate in ARCISCOUT sono così costituite:

a) CASTORINI

**Cappellino di tela azzurra con emblema associativo; maglietta polo rossa;
felpa grigia;
pantaloni jeans scuri;
fazzolettone di branca ¹.**

Art. 34 I distintivi ufficiali da portare sull' uniforme sono riportati nella tabella allegata al presente regolamento; essi devono essere posizionati correttamente e si distinguono:

a) Distintivi omerali di Gruppo

b) Distintivo di appartenenza

c) Distintivi di progressione

d) Distintivi di competenza ²

e) Distintivi di partecipazione

Non devono essere portati sull' uniforme distintivi di altre associazioni tranne quelli di partecipazione.

Art. 35 Il distintivo omerale si porta all'attaccatura della manica destra della camicia o della maglietta polo; è scelto dal Gruppo e richiama, nel disegno e nei colori, lo stemma del comune.

Art. 36 Il distintivo di appartenenza associativa rappresentante il castoro per i Castorini [omissis] si porta sul cuore e si ottiene con la pronuncia rispettivamente del Patto o della Promessa. Il segno distintivo di appartenenza al Gruppo è costituito dal fazzolettone¹. In occasione di incontri internazionali si porta il distintivo di appartenenza nazionale collocato all' attaccatura della spalla sinistra.

Art. 44 Gli adulti presenti in colonia che non hanno pronunciato la Promessa Scout, indossano la stessa uniforme dei Castorini.

I capi ed i rover in servizio indossano l' uniforme associativa.

L' uniforme dei castorini è definita dal Regolamento Generale ARCISCOUT.

Art. 45 Il distintivo di Branca è riportato nella tabella dei distintivi e si porta all' altezza del cuore.

Art. 46 Il distintivo di Capanna è costituito da un quadrato di stoffa di lato 4.5 cm sul quale è disegnato il frutto che rappresenta la Capanna e va cucito sulla spalla sinistra.

Note:

1: Prassi: Il fazzolettone di Branca che i castorini e gli adulti non scout in servizio indosseranno sarà di colore azzurro (uguale per tutte le colonie dell'Associazione) con le bandine dei colori del gruppo di appartenenza.

2: Nella Branca Castorini non sono previsti Distintivi di Abilità o Competenza.

Particolare importanza va data all'uniforme la quale dovrà essere indossata con cura sia dai Capi e Rovers, sia dai castorini e adulti in servizio.

L'uniforme, nel metodo Scout, rappresenta l' appartenenza al gruppo, essa non è solo un segno esteriore ma anche uno strumento educativo in quanto pone tutti i bambini sullo stesso piano e, al tempo stesso, è studiata per permettere al bambino ampia libertà di movimento senza la paura di "rovinare" gli abiti.

E' bene ricordare di tanto in tanto ai genitori e agli stessi bambini che all'attività si arriva con l'uniforme e senza portare con sé cose inutili all'attività che rischiano solo di creare confusione tra i castorini.

Il distintivo dei castorini è costituito da un castoro marrone posto sopra un triangolo verde e all'interno di un cerchio blu dove è riportata la scritta "ARCISCOUT".

I tre colori: marrone, verde e azzurro, rappresentano l'ambiente del bosco: l'azzurro dell'acqua e del cielo, il verde degli alberi e il marrone dei castori.

Il fazzolettone di Branca che i castorini e gli adulti non scout in servizio indosseranno sarà di colore azzurro (uguale per tutte le colonie dell'Associazione) con le bandine dei colori del gruppo di appartenenza. Questa norma non è codificata nell'attuale Regolamento, ma è divenuta prassi.

Ai castorini non viene dato il fazzolettone di Gruppo in quanto esso rappresenta, per le Branche successive, l'aver pronunciato una PROMESSA.

La capanna rappresenta nel metodo castorini uno strumento "logistico" per consentire una facile conduzione della Colonia. Ogni capanna si compone di un massimo cinque o sei bambini e assume il nome di un frutto del bosco. Le capanne comprendono bambini di età eterogenea. Il distintivo di capanna sarà realizzato dalla staff capi della Colonia, disegnando su quadrati di stoffa di 4-5 cm il frutto da cui prende nome la capanna. La stoffa può essere di qualunque colore, purché uguale per tutte le capanne all'interno della medesima colonia.

La progressione personale

Art. 47 La Progressione personale si basa esclusivamente sull' età anagrafica ed è rappresentata da colore della coda di castoro in panno secondo la seguente tabella:

- a) CODA GIALLA fino a 6 anni
- b) CODA ARANCIONE dai 6 anni ai 6 anni e mezzo
- c) CODA ROSSA dai 6 anni e mezzo ai 7 anni
- d) CODA MARRON dai 7 anni ai 7 anni e mezzo
- e) CODA NERA dai 7 anni e mezzo all' entrata in branco

Art. 48 All' ingresso in Colonia i bambini assumono il nome di "CUCCIOLI". Dopo un breve periodo di prova i cuccioli sono invitati a pronunciare , davanti al Capo Colonia, il PATTO, col quale essi comunicano a tutta la colonia il desiderio di farne parte. Patto è così codificato: "Desidero essere un buon castorino e rispettare le regole della Colonia".

Il Castorino che ha pronunciato il Patto, riceve il cappellino, il distintivo di Branca, la coda corrispondente all' età ed il fazzolettone dei castorini.

Prima del Patto , i castorini indossano l' uniforme con il distintivo di Capanna, ma priva de fazzolettone, della coda e del distintivo di Branca.

Il cambio della coda rappresenta per il bambino un segno tangibile della propria crescita nella colonia. Man mano che il castorino cresce, sarà cura della staff capi richiedere al castorino un sempre maggiore impegno.

Possiamo determinare, in questo senso, nel cammino del castorino una serie di tappe, contraddistinte da particolari verbi, che possono così essere riassunte:

- **SCOPRIRE ed IMPARARE** - è la tappa iniziale: il castorino scopre la vita della colonia e le sue regole, impara i giochi più utilizzati, i canti, i segni della colonia, sa fare e spiegare il saluto del castorino, conosce il Patto, le Regole e il Motto dei castorini. Conosce il significato del distintivo di colonia..
- **COSTRUIRE ed ESPLORARE** - è la tappa intermedia: il castorino impara ad usare le mani ed a scoprire il mondo che lo circonda. Acquisisce sicurezza nell'uso degli strumenti e nel gioco.
- **FARE ed AIUTARE** - è la tappa finale: il castorino sa aiutare i castorini più piccoli mettendo a frutto le proprie capacità.

Benché non vi sia una diretta relazione tra il colore della coda e le tre tappe (infatti un bambino di 6 anni e mezzo che entra in colonia riceve con il Patto la coda rossa, ma è ancora nella fase della scoperta), si può tuttavia definire come obiettivo per una coda nera l'essere giunto alla terza tappa.

Più in generale, le tre tappe possono essere considerate ciascuna come l'obiettivo annuale da conseguire per un castorino presente fin dall'età dei 5 anni in colonia.

Il Patto dei castorini esprime non tanto una promessa, ma un desiderio. Esso sarà ripetuto ad ogni cambio di coda.



**DESIDERO ESSERE UN BUON
CASTORINO
E RISPETTARE LE REGOLE DELLA
COLONIA**

Le Regole, il Saluto e il Motto

Art. 49 Le "Regole della Colonia" sono così codificate:

- 1) Il Castorino è felice assieme agli altri
- 2) Il Castorino gioca, canta, lavora e rispetta la natura.

Art. 50 Il Saluto dei Castorini va fatto con la mano destra, mettendo il pollice sopra l' anulare e mignolo ad indicare l' unità della Colonia e l' impegno del castorino più grande ad aiutare il castorino più piccolo, mentre indice e medio assumono la forma dei denti del castoro. Il saluto va accompagnato dalle parole: "Buona nuotata !"

Art. 51 Il motto dei castorini è: "INSIEME"

Le regole della colonia più che "imporre" un certo comportamento, tendono a mettere in evidenza il "clima" che deve crearsi all'interno della colonia basato sull'idea che i castorini imparano a fare ogni cosa insieme.

Il Saluto dei Castorini:



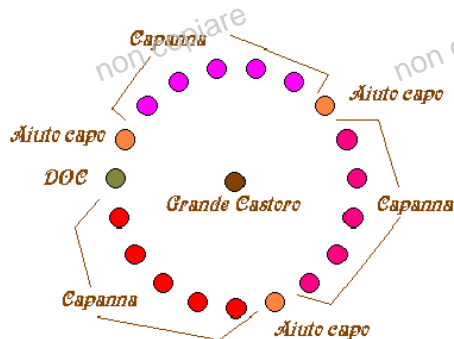
BUONA NUOTATA

Le cerimonie:

LA CHIAMATA AL CERCHIO

La chiamata al cerchio viene fatta dal Capo Colonia all'apertura delle attività e ogni qualvolta essa sia necessaria per comunicare qualcosa ai castorini (ad esempio al passaggio da una attività all'altra, per la spiegazione di un gioco, ecc.).

Il Capo Colonia emette un fischio prolungato con un fischietto bitonale per richiamare i castorini all'attenzione, dopo di che lancia il richiamo "CASTO-CASTORINI". I castorini rispondono correndo verso il capo colonia e disponendosi in cerchio, tenendosi per mano (incrociando le mani), secondo il disegno sotto indicato.



I castorini si disporranno, raggruppati per capanna e intervallati da un aiuto capo. Al centro del cerchio sarà posto il Grande Castoro Marrone, un pupazzo a forma di castore utilizzato come "totem" della colonia.

Conclusa la disposizione in cerchio il capo colonia griderà "CASTORINI" e i castorini all'unisono risponderanno "CRUNK" liberando le mani. Se si tratta del cerchio di inizio attività, il capo colonia rivolgerà alla colonia il saluto dei castori ed essa risponderà al saluto.

Per chiudere il cerchio (alla fine delle attività) il Capo Colonia grida "'CASTORI" e i castorini rispondono "CRUNK", il Capo Colonia allora continua "CASTORI BIM-BUM" e i castorini battendo le mani simulando il suono della coda di castore che batte, rispondono "CIAK"

I "COMANDI" (da utilizzare durante il cerchio):

Per far sedere i castorini:

COLONIA GIU': tutta la colonia si metterà in posizione seduta

Per far alzare in piedi i castorini:

CASTORI TUTTI ...: i castorini risponderanno "INSIEME" e si alzeranno di scatto rimanendo in cerchio

Per richiamare il silenzio:

Il capo Colonia alza l'indice della mano destra e attende che tutti i castorini in silenzio facciano altrettanto, oppure, se è il caso, grida forte "CASTORI" e i castorini rispondono assieme "CRUNK" e poi si mettono in silenzio.

IL PATTO

Il Patto viene fatto dopo 1 o 2 mesi dall'ingresso in Colonia.

Il Capo Colonia chiama il Cerchio e dopo aver spiegato cosa si sta facendo, chiama ad uno ad uno i cuccioli, iniziando con quelli più giovani.

Il castorino chiamato si presenta davanti a DOC tenendo in braccio (a sinistra) il Grande Castoro Marrone e facendo con la mano destra il saluto dei castorini. Assieme a DOC pronuncia la formula del Patto e, a quel punto, DOC gli consegna il fazzolettone della colonia, la coda relativa all'età, il capellino associativo, e gli appunta il distintivo di branca.

DOC saluta il nuovo castorino il quale si gira verso il cerchio e saluta tutta la Colonia, la quale risponde al saluto. Il castorino riprende il suo posto in cerchio.

IL CAMBIO DELLE CODE

Il cambio delle code va fatto due volte all'anno: in ottobre (alla ripresa delle attività) e in primavera (possibilmente durante un'uscita).

Il Capo Colonia chiama il Cerchio, ricorda il senso del cambio della coda, e poi chiama ad uno ad uno i castorini, iniziando con quelli più giovani.

Il castorino chiamato si presenta davanti a DOC tenendo in braccio (a sinistra) il Grande Castoro Marrone e facendo con la mano destra il saluto dei castorini. Assieme a DOC ripete la formula del Patto e infine DOC toglie la vecchia coda e la sostituisce con la nuova, rispondendo al saluto.

Il castorino riprende il suo posto in cerchio.

E' possibile svolgere contemporaneamente le cerimonie del Patto e del Cambio delle code in un' unica cerimonia: prima cambiano le code i castorini che hanno già fatto il Patto e di seguito fanno il Patto i nuovi cuccioli.

IL PASSAGGIO AL BRANCO

Il passaggio al Branco delle Code Nere va preparato anzitempo, invitando, nelle riunioni precedenti il passaggio, i Capi delle sestiglie del Branco Lupetti che accoglieranno i castorini passanti, ad incontrare i castorini nel "Consiglio delle Code Nere". Esso sarà composto da DOC, Akela, le Code Nere e i Capi Sestiglia. In questa occasione i Capi Sestiglia prenderanno il nome di "Keeo" e dovranno raccontare ai castorini la storia di Keeo e della notte magica:

LA GRANDE NUOTATA DI KEEO

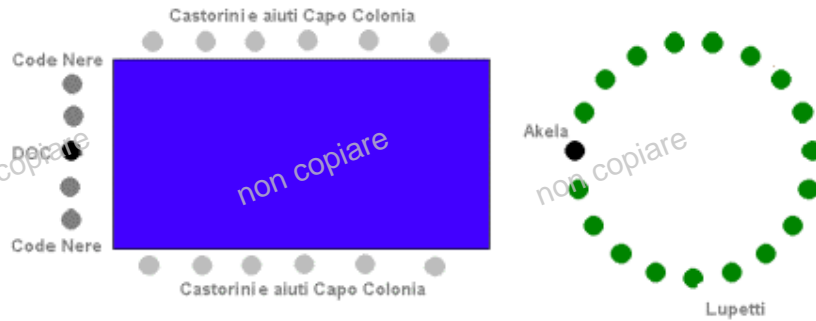
Keeo era un vecchio castoro dalla coda nera che viveva nella colonia situata vicino al Grande Fiume che divideva il Bosco dei Castori dalla Jungla. Spesso, di notte, Keeo usciva in esplorazione. Una notte avvicinandosi al Grande Fiume si accorse che sulla riva opposta si vedevano degli strani animali dagli occhi lucenti. La notte non prometteva nulla di buono, infatti stava per arrivare un gran brutto temporale e il Grande Fiume era già in piena da alcuni giorni e la corrente era fortissima. Tuttavia Keeo decise di sfidare il Grande Fiume per conoscere gli animali che si trovavano dalla parte opposta, e utilizzando un vecchio tronco come imbarcazione, iniziò la traversata del Grande Fiume. Arrivato al centro, dove la corrente era più forte, iniziò a piovere e i fulmini solcarono il cielo. Improvvisamente una grande luce lo avvolse ed egli credette di essere stato colpito da un fulmine, ma subito dopo si accorse che era accaduta una cosa molto strana: sentiva chiaramente la voce degli animali che erano presenti lungo l'altra riva e quelli che prima sembravano ululati senza senso, ora diventavano voci comprensibili: "forza fratello", gridavano, "nuota più veloce che puoi". Keeo si guardò e con meraviglia scoprì che il suo pelo e la sua coda erano cambiati, non assomigliava più ai fratellini della colonia, ma era diventato simile agli animali che si trovavano dall'altra parte del Grande Fiume. Nuotò con forza verso la riva, vincendo la corrente e giunse dall'altra parte, dove i Lupi gli corsero incontro e gli dissero: "benvenuto, fratello, tra il popolo libero che vive seguendo la Legge della Jungla, seguici.". E lo portarono, tra la Jungla, fino ad arrivare ad un'alta rupe, dove lo attendeva un vecchio lupo.

Aiutati da DOC i castorini rivolgeranno ad Akela ed ai Keeo varie domande sulla vita del Branco, sulla sua Legge, le sue abitudini, ecc.

Il giorno del passaggio (la "Grande Nuotata") Akela chiamerà il cerchio dei Lupi poco distante da dove si trova la Colonia. Tra la Colonia e il Branco verrà steso un telo azzurro di nylon. I castorini, salvo le code nere, si disporranno lungo i bordi più lunghi del telo e lo solleveranno mentre DOC e le code nere saranno disposti in riga lungo uno dei due bordi corti e il cerchio dei Lupi si troverà dall'altra parte (vedi disegno).

Akela chiamerà i Keeo e li inviterà a risalire il fiume ed a prendere con loro le code nere. I castorini agiteranno il telo mentre i Keeo passeranno sotto fino a "riemergere" dalla parte dove si trovano DOC e le code nere. Presentandosi davanti a DOC, gli faranno il saluto dei Lupi ed egli risponderà con lo stesso saluto. Poi chiederanno di poter portare con loro nella grande nuotata le code nere. DOC, rivolgendosi alle code nere chiederà loro se vogliono andare ed essi risponderanno di sì. DOC dunque saluterà con il saluto dei castori le code nere e le affiderà ai Keeo.

Le code nere e i Keoo ripasseranno sotto il telo (continuamente mosso dai castorini) e quando si troveranno al centro, i Keoo aiuteranno le code nere a togliersi il fazzolettone, la coda e l'uniforme dei castori e a mettere il maglione verde dei lupi, il fazzolettone dei cuccioli di lupo e il cappellino. Il nuovo cucciolo e Keoo usciranno dalla parte del Branco e prenderanno posto nella sestiglia. Alla fine il Branco si ritirerà per presentare i nuovi cuccioli ad Akela.



ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE

Appendice 1: Un documento dell'A.I.C.

Il testo che segue è estratto dal Corso per Capi Colonia realizzato dall'Associazione Italiana Castorini ed è qui riportato come possibile fonte di riflessione.

LA CRESCITA PERSONALE

Parlando di crescita personale nell'ambito del Castorismo, è importante sottolineare quanto l'età dei 5-7 anni sia importante nel porre alcune basi educative fondamentali per un buon sviluppo successivo. Nonostante un'apparente tranquillità, il bambino vede infatti in questo periodo cambiare completamente la propria realtà. Il corpo cambia forma e peso, acquista nuove capacità. Cambiano le persone e i rapporti con esse (basti pensare all'inserimento nella scuola). Egli deve uscire dall'infanzia dominata dalla fantasia, dall'istinto, dalle paure, ma anche dalle sicurezze date dal guscio della famiglia. Soprattutto deve uscire dal suo egocentrismo conquistando lo "stare insieme" in un periodo ancora dominato da "io" e "mio". Non dimentichiamo infine l'acquisizione di "norme" morali e lo sviluppo dei primi sentimenti religiosi. Tutto questo come viene affrontato nel metodo castorini?

Il bambino ha senza dubbio bisogno di concretezza. Il cammino che ciascuno deve compiere è allora simbolizzato dal castoro che, crescendo nell'ambito della Colonia, impara nuove cose, allarga le sue conoscenze e la sua coda cambia progressivamente di colore, fino a diventare adulto.

Il Cucciolo, appena arrivato, trascorrerà alcune settimane per inserirsi nella vita di gruppo e per capire le "regole del gioco". Con la cerimonia del "PATTO" entrerà a far parte ufficialmente della Colonia, conquistando la sua "Coda Bianca". Si impegnerà così ad essere sempre laborioso e ad imparare cose sempre nuove insieme agli altri. Successivamente, con la "Coda Grigia", diventerà un castoro costruttore quindi un castoro esploratore con la "Cosa Fulva"... poi laborioso, con la "Coda Marrone". Infine, con la "Coda Nera", sarà un castoro saggio, pronto ad aiutare chiunque abbia bisogno di lui.

Al termine del terzo anno il castoro saggio si prepara alla "GRANDE NUOTATA" verso il Popolo dei Lupi (ovvero la Salita al Branco), la quale avverrà durante una suggestiva cerimonia notturna. Va infine precisato che il passaggio di livello non deve avere alcuna parvenza di promozione per meriti e che, a differenza delle altre branche, la progressione avviene comunitariamente. Tutti i castorini infatti cambiano la coda due volte l'anno in una cerimonia collettiva, per sottolineare che si cresce secondo momenti diversi, ma tutti insieme.

LA VITA SOCIALE

Come in tutti gli ambiti educativi, anche in quello sociale a livello di castorini non si possono di certo prevedere risultati definitivi e raggiunti appieno. Si tratta invece di aiutare i bambini ad effettuare alcune esperienze indispensabili per la loro futura maturazione. Anche a 5-7 anni è importante scoprire la propria vocazione, il proprio ruolo nei confronti degli altri, delle cose, dell'ambiente, anche se questo avviene solo a livello esperienziale e non del tutto coscientemente.

Il bambino, attraverso la vita della colonia e i rapporti con gli altri castorini e Vecchi Castori, viene a conoscere meglio le proprie ed altrui capacità, i propri ed altrui limiti. Le attività suggerite dai verbi della progressione personale (scoprire, imparare, costruire, esplorare, fare, aiutare...), contribuiranno ad un graduale sviluppo armonico della persona sotto tutti i punti di vista (fisico, psicologico, morale...). Soprattutto la libertà psicologica viene acquisita nel momento in cui il bambino inizia a spostare il centro delle sue attenzioni da se stesso (egocentrismo) al mondo esterno che viene man mano conoscendo ed imparando rispettare.

Con lo stesso rispetto ed ammirazione si insegnerà al bambino ad aver contatto col proprio e con l'altrui corpo. Si stimoleranno tutti quei giochi che aiutano una sana e serena "esplorazione" e presa di coscienza della realtà corporea. In questo contesto, senza mai farne un problema specifico, si affronteranno e risolveranno, anche attraverso situazioni di gioco, le questioni di educazione sessuale inerenti all'età.

Il gruppo misto diventerà un vero ambiente di coeducazione nella misura in cui si abitueranno bambini e bambine a vivere insieme nel modo più naturale possibile, esattamente come in una

qualsiasi famiglia sana. Da una parte si porrà la massima attenzione a non fare alcuna distinzione fra maschi e femmine in tutte le attività, mentre dall'altra scercherà di scoprire e valorizzare le peculiarità di ciascuno.

La colonia con le sue strutture interne (CAPANNE gruppetti misti di 5-6 bambini di varie età, GRUPPI DI CODE - bambini dello stesso livello di età) è dunque un piccolo "laboratorio" in cui è possibile attuare una sorta di iniziazione alla vita sociale, con la scoperta delle "regole del gioco" necessarie per stare insieme e della gioia e sicurezza che il gruppo può dare.

Queste regole sono ispirate da una LEGGE comune che i castorini accettano di vivere nel momento in cui fanno liberamente il loro PATTO, ma stabilite da loro stessi in base alle esigenze del momento. La libertà personale diventa infatti libertà di tutti nel momento in cui le norme sono stabilite di comune accordo.

I bambini non partecipano ancora direttamente all'elaborazione dei programmi, anche se possono talvolta venire coinvolti nell'organizzazione di particolari momenti di gioco di attività espressive e manuali.

Il lavorare insieme è invece il punto caratterizzante di tutta la metodologia di branca ed è chiaramente definito dal MOTTO "insieme...", i cui puntini stanno per "...nel lavoro, nel gioco, nella preghiera...

L'esperienza di vita comunitaria della colonia deve però essere solo il punto di partenza per una progressiva scoperta del mondo in cui si vive (scuola, parrocchia, quartiere..) e dei problemi derivanti dall'incontro con persone di idee e abitudini diverse:

accettare il diverso ed essere disponibili alla collaborazione sono espressione di educazione alla pace.

IL MONDO FANTASTICO

A 5-7 anni, pur essendo in una fase di crescita intellettuale e di acquisizione del senso della realtà, il bambino sente forte l'esigenza di avere momenti nei quali dare sfogo alla sua fantasia. E' per lui importante potersi creare spazi fantastici in cui scaricare le tensioni, esprimere la sua spontaneità ed essere in qualche modo artefice di situazioni da lui stesso gestite.

Questo suo mondo non deve sottostare a schemi fissi ma, al contrario, consentirgli di poter spaziare da un ambiente all'altro, da una situazione ad un'altra. Per questo motivo il castorismo non offre un'ambientazione unica, ma ciascuna nasce con un gioco e con esso finisce, pronti per tuffarsi in nuove avventure.

Il bambino non disdegna però di ritornare ogni tanto sugli stessi passi: ecco perché tra i vari ambienti proposti uno è ricorrente: quello dei castori che vivono presso la diga.

Il racconto "GLI AMICI DEL BOSCO" offre un linguaggio comune, uno sfondo per molte attività, giochi, drammatizzazioni, canti e cerimonie: ne sono un esempio i cambi di coda, le cerimonie di apertura e di chiusura, l'inno della Colonia, il Grande Casi oro Bruno e i giochi ambientati.

Non si ritiene invece, per rispetto alle caratteristiche psicologiche dell'età, di caratterizzare i vari personaggi e di utilizzare forme di morale indiretta sul tipo di quelle utilizzate nel lupettismo, in quanto la simbolizzazione non è un processo mentale ancora consolidato.

Quale sarà il ruolo dell'adulto in tutto questo?

Se egli avrà la stessa elasticità di saper entrare ed uscire dai vari ambiti fantastici, riuscirà ad inserirsi nel gioco dei bambini. Se utilizzerà lo stesso linguaggio, riuscirà a dialogare con loro.

Suo compito sarà però quello di aiutare i bambini stessi ad uscire dalla dimensione fantastica per appropriarsi di quella più concreta del mondo reale.

I racconti mostreranno poi situazioni in cui la colonia dei castori si apre al mondo circostante (ad esempio con la famiglia Jones) e danno un naturale sbocco al cammino di crescita, preparando, sostenendo e giustificando il passaggio in Branco-Cerchio.

L'AMBIENTE

Tra gli obiettivi generali che il Castorismo si prefigge, leggiamo nell'art.6 del Regolamento: "Sviluppare un contatto profondo e vitale con la natura". Questo, per noi, non è solo una moda ecologista: le mode non sono infatti né profonde, né tantomeno vitali. L'uomo, che originariamente era egli stesso un elemento della creazione, se ne è poi distaccato, diventando ormai un distruttore della natura. Bisogna dunque trovare tutte le occasioni possibili per immergere i bambini nella natura. E' importante farlo già a questa età (5-7 anni), in quanto non sono ancora "rovinati" come noi dalla civiltà tecnicistica e riescono ancora a "sentirla" in modo del tutto speciale e ad entrare in profonda comunicazione con essa.

L'art.38 del Regolamento parla però anche di una "...progressiva scoperta del mondo in cui si vive (scuola, quartiere, paese, città...)". Si tratta allora di riuscire a "leggere con i bambini in

modo critico l' ambiente costruito dall' uomo, tenendo conto però degli insegnamenti che la natura ci ha offerto: essere più autentici, più attivi, meno condizionati, più consapevoli del principio di causa-effetto.

La natura non va studiata sui libri di scuola, ma va vissuta in prima persona. Ecco allora le tranquille passeggiate o i momenti in cui si lascia che il bambino "vaghi" serenamente in mezzo ad essa, ascoltando, osservando, toccando, fermandosi ad ammirare quel singolo fiore o animale.

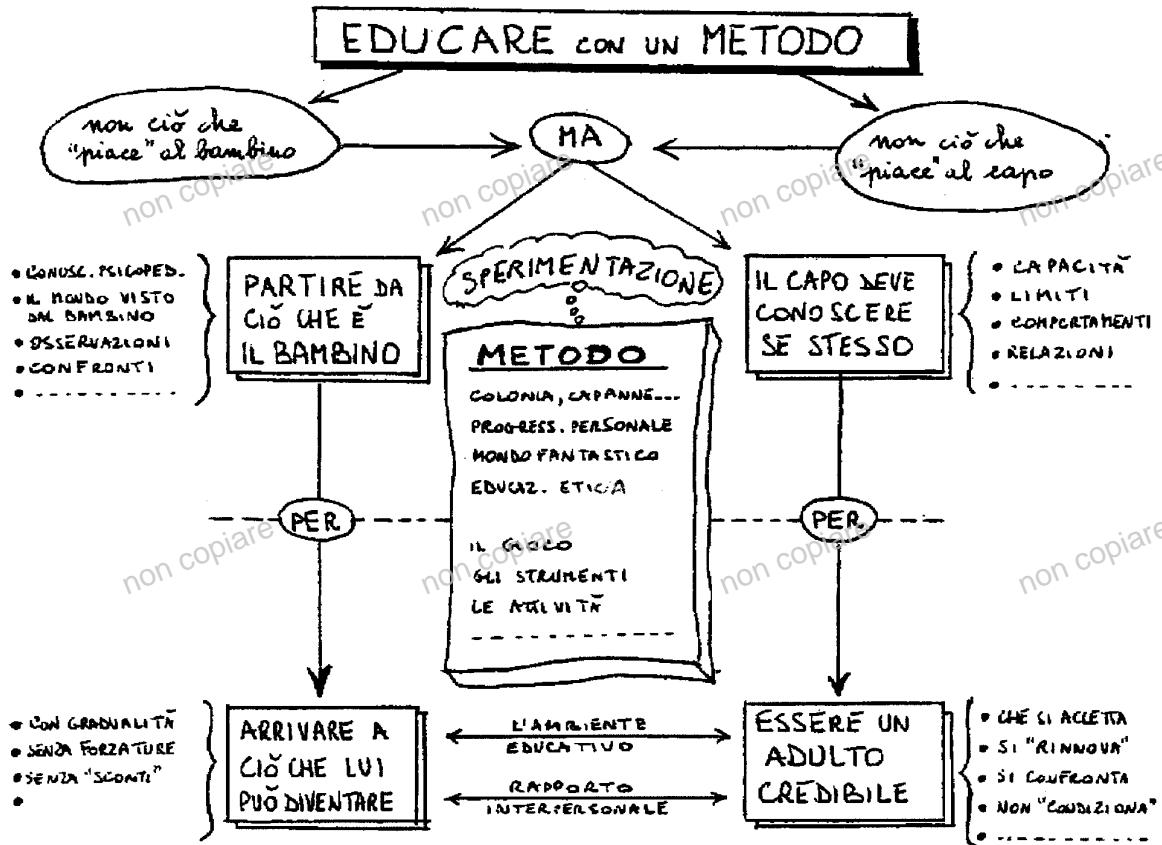
Così è importante che egli possa giocare a piacere con gli elementi naturali: acqua, terra, fango, neve, pietre...e, [intanto che non ci sia un serio pericolo, dobbiamo permettergli di ruzzolare nei prati, di arrampicarsi, di saltare, di correre magari anche Sotto la pioggia.. di fare tutte quelle esperienze, cioè, che nella vita quotidiana non può più compiere.

Il bambino in età scolare capisce il mondo "costruendolo" e "smontandolo", ecco perché bisogna dargli la possibilità di avere un contatto attivo non solo con la natura, ma con qualsiasi altro ambiente, anche se a prima vista potrebbe apparire fuori dalla stia portata. Si tratta solo di consolidare in lui la convinzione che non dobbiamo mai essere solo spettatori che subiscono passivamente, ma anche attori che agiscono per conoscere la realtà a fondo, anche se da dietro le quinte, per poi intervenire e tentare di fare un piccolo contributo per migliorarla.

In questo senso si cercherà con loro, ad esempio, di capire perché avvengono certi disastri ecologici, ma anche, molto più vicino a loro, cosa si nasconde dietro ai loro eroi della televisione.

Appendice 2: DUE PAROLE SUI CAPI:

Questi due "schemi" sintetizzano egregiamente ciò che il Capo-Educatore deve tenere in mente nello svolgimento di attività con i bambini:



I CAPI	DA EVITARE...	DA APPROFONDIRE...
ADULTI	...CAPI...	
← SCELTE ← TESTIMONI ← "MAESTRI"	... SOLO ANIMATORI	
↓	... INCOERENTI	
EDUCATORI	... "ARRIVATI"	
← AUTOEDUCAZIONE ← PREPARATI ← SPERIMENTATORI	... "IMPROVVISATI"	
↓	... "FOSSILIZZATI"	
CON UN METODO	... "QUALUNQUE METODO VA BENE"	• ITER DI FORMAZIONE
← SCOUT ("ESSERE", NON "FARLO") ← CONOSC. ETÀ 5-7 ANNI ← CASTORISMO	... LUPERISMO IN FORMATO RIDOTTO	• SPERIMENTAZIONE
↓	... CAPI "CARISMATICI"	• SCAUTISMO
IN ASSOCIAZIONE	... CAPI	• PSICO-PEDAGOGIA (LA "PICCOLA ADOLESCENZA")
← STAFF ← CONOSCENZA ← PARTECIPAZIONE	... CAPI "ISOLATI"	• IL CASTORISMO (METODO)
		• REGOLAMENTO DI BRANCA
		• STRUTTURE ASSOCIATIVE

Appendice 3: FOGLIO PROGRAMMAZIONE ATTIVITA'

Giorno: _____

Attività	Descrizione e Elenco materiale	Incaricato	Note:
Cerchio di Apertura			
Giochi di movimento e di relazione			
Racconto/Canto			
Attività Manuale			
Lettera del Castoro Esploratore			
Attività			
Cerchio di Chiusura			

Sommario:

INTRODUZIONE AL CASTORISMO..... 3

- └ Breve storia..... 3
- └ Il Bambino (dai 5 ai 7 anni) 3

IL CASTORISMO IN ASSISCOUT:..... 5

- └ Scopi e finalità della Branca 5
- └ Gli strumenti di cui disponiamo 7
- └ La struttura della colonia. 9
- └ La Formazione dei Capi: 9
- └ L'uniforme 10
- └ La progressione personale..... 12
- └ Le Regole, il Saluto e il Motto..... 13
- └ Le cerimonie: 14

ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE..... 17

- └ Appendice 1: Un documento dell'A.I.C. 17
- └ Appendice 2: DUE PAROLE SUI CAPI: 20
- └ Appendice 3: FOGLIO PROGRAMMAZIONE ATTIVITA' 21