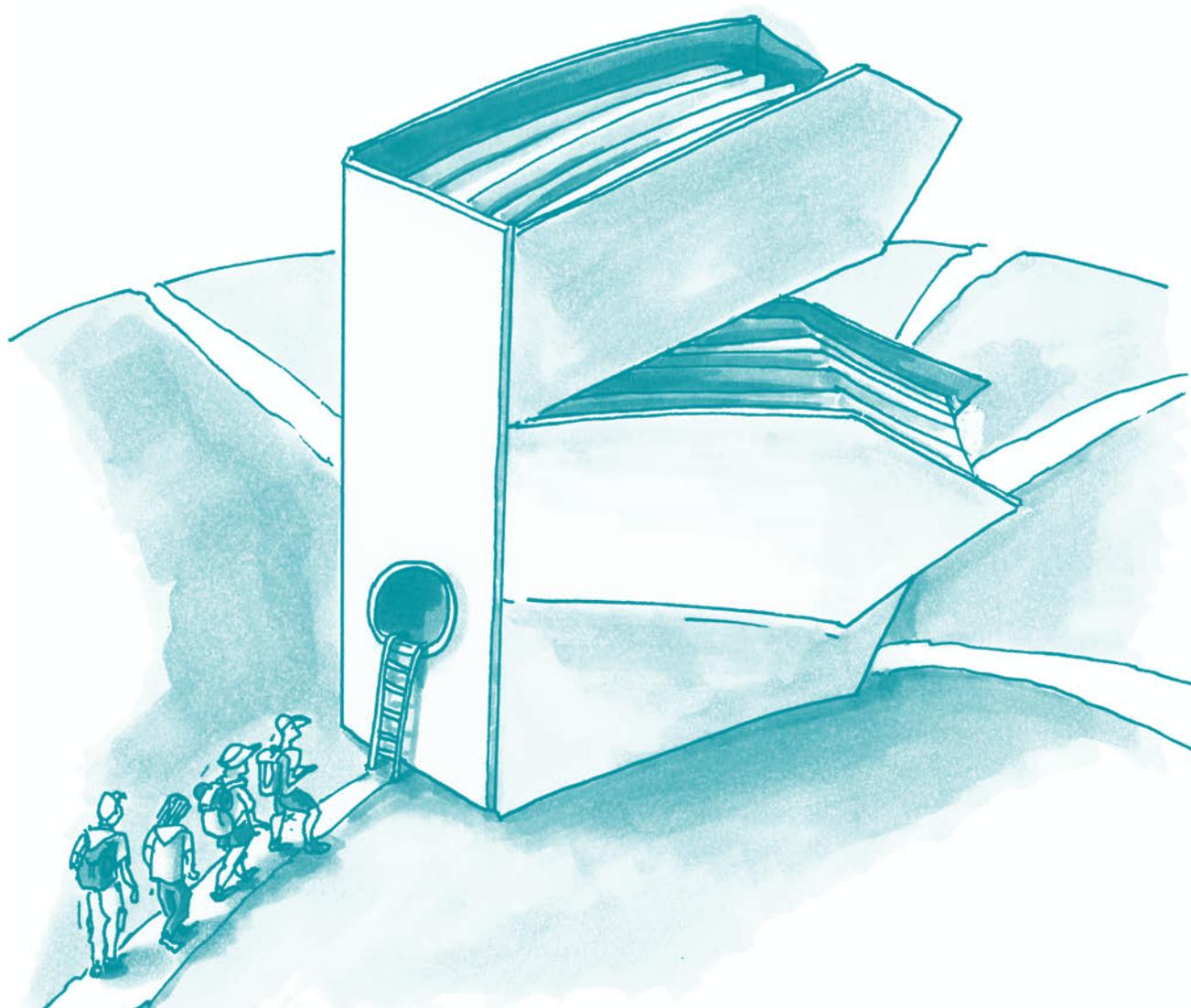
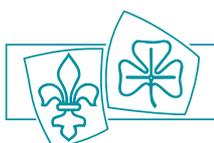


Gestire un gruppo

agire consapevolmente



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra



Formazione

1.	Gruppo animatori	3
1.1	Formazione del gruppo	3
1.2	Ruoli e funzioni	4
1.3	La gestione del gruppo	5
1.4	Nuove leve	8
2.	Riunione	8
2.1	Prima della riunione	8
2.2	Durante la riunione	10
3.	Relazione con gli altri – stile di conduzione	12
3.1	Condurre a seconda della situazione	12
3.2	Esempi di situazioni e reazioni	15
4.	Io e lo scoutismo	17
4.1	Che cosa ho imparato nello scoutismo?	17
4.2	Certificato di lavoro volontario con i giovani	19
5.	Genitori	20
5.1	Forme di contatto con i genitori	21
6.	Gestione dell'unità	23
6.1	Organizzazione dell'unità	23
6.2	Tradizioni	24
6.3	Amministrazione dell'unità	25
7.	Ragazze e ragazzi	26
8.	Promozione della salute e prevenzione	27
8.1	Di cosa si tratta?	27
8.2	Prevenzione dalle dipendenze	28
8.3	Prevenzione della violenza	29
8.4	Prevenzione degli abusi sessuali	33
9.	Bambini e ragazzi «difficili»	35

Impressum

Opuscolo:	Gestire un gruppo – agire consapevolmente, Referenza: MSS.3035.04.it
Editore:	Movimento Scout Svizzero, Berna
Realizzazione 2018:	
Revisione:	Leandra Marti/Helix, Dominik Huwiler/Chips
Traduzione:	Christina Germann-Chiari
Revisione:	Andrea Guidi/Gigio
Illustrazioni:	Sandra Gujer/Milou, Illuhouse, Biel/Bienne
Layout :	Corinne Weber/Rabat, grafios.ch
Stampa:	Druckform, Toffen BE
Tiratura/Edizione :	300/2018 (Revisione Realizzazione 2013)
Copyright:	Movimento Scout Svizzero, Speichergasse 31, 3001 Berna +41 31 328 05 45, info@msds.ch, www.msds.ch/it
Realizzazione 2013:	Marco Gyger/Chapeau, Carolina Gurtner/Chita, Florian Haldimann/Hippo, Simone Riner/Samba, Lucas Maissen/Schwaffli, Ursula Weber/Taiga, Patric Bühner/Tetra, Evelyn Kallweit/Wega, Daniela Villiger/Zimet
Realizzazione 2007:	Christian Aldrey/Ajax, Rahel Probst/Allegra, Cristina Barenco/Cerbiatta, Stéphane Grounauer/Grugno, Gaudenz Steinlin/Hamster, Alexandra Kohl/Minerva, Andreas Linsbauer/Pfiff, Lucas Dürr/Rio, Erwin Huber/Rubik, Simone Riner/Samba, Benno Rottermann/Swing, Elisa Berther-Pedriani
Fonti:	Accompagnare e gestire (francese/tedesco), MSdS, 1995 Füchslı fordert heraus (tedesco), PKS/PA, 2005 Modello di accompagnamento, MSS, 2009 Modello di formazione del MSS (francese/tedesco), MSS, 2011

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

Essere un animatore scout non significa solo vivere divertenti avventure con bambini e giovani, ma anche accompagnarli lungo il loro cammino educativo, che li porterà a diventare uomini coscienti e coscienziosi, attenti agli altri e alla natura che li circonda.

Questo fascicolo ti aiuterà in questo impegnativo lavoro di animatrice e animatore scout. Lavorare come animatrice o animatore ti offre un'eccellente opportunità per fare esperienza. Non ci si aspetta che da subito tu sappia tutto e, a volte, è anche consentito sbagliare. Tutto ciò fa parte dell'apprendimento e della progressione personale.

Come animatrice o animatore sei sempre un modello per i bambini e i ragazzi; perciò è importante che tu rifletta sui tuoi comportamenti e atteggiamenti. Dovresti sempre aver sott'occhio te stesso, gli altri scout e la loro progressione.

Per i bambini e i giovani è importante che tu li prenda sul serio. Questo è possibile se ti relazioni con tutti i bambini e giovani in modo aperto e trasparente e dai loro una possibilità. In qualità di animatrice o animatore incontrerai sempre più situazioni difficili e impegnative. Per questo non sei solo. Chiedi aiuto al tuo caposezione o al tuo coach.

1. Gruppo animatori

Quasi tutte le attività scout vengono pianificate dal gruppo animatori; quindi il lavoro di gruppo è un elemento chiave del lavoro scout. Una buona collaborazione non si crea dall'oggi al domani, ma si sviluppa all'interno del gruppo, grazie all'unione dei membri di fronte alle sfide che si presentano nella quotidianità scout, come litigi fra gli attivi o divergenze di opinione all'interno del gruppo. In situazioni difficili il gruppo deve dimostrare di essere unito, cercando di trovare una soluzione al problema e mettendola in atto di fronte agli altri.

Il lavoro in un gruppo offre la possibilità di fare numerose esperienze importanti e di vivere in comune dei momenti particolari; per contro ogni membro si assume la propria parte di responsabilità e si impegna a favore della comunità. In questo modo si impara a fidarsi degli altri e a prendere decisioni comuni. Qualunque siano le modalità di funzionamento del gruppo, l'importante è che tutti si sentano a proprio agio e che tutti possano esprimere la propria idea, perché anche le divergenze di opinione devono avere il loro posto.

***lavorare
in gruppo***



1.1. Formazione del gruppo

Un gruppo di animatrici e animatori deve diventare un'équipe unita. Oltre al lavoro di preparazione, ci sono numerose attività che vanno al di là dell'animazione. In occasioni speciali dedicate agli animatori (un buon pasto, escursione, fine settimana, corsi, ecc.) i membri del gruppo animatori possono fare il pieno di motivazione ed energia. Inoltre, il gruppo ha così la possibilità di conoscersi meglio, di sperimentare la collaborazione sottoforma di attività ludica e di creare un rapporto di reciproca fiducia. Pertanto tali attività dovrebbero essere previste nel programma. In molte sezioni ci sono anche clan rover che organizzano attività specifiche per le animatrici e gli animatori.

***attività al di fuori
dello scoutismo***



www.motivazione.msds.ch

È vero che a prima vista un weekend dedicato alla pianificazione può richiedere più tempo rispetto a una riunione telefonica; tuttavia, spesso accade che le migliori idee nascano proprio quando meno le si aspetta, p. es. durante la cena in comune o nuotando nel lago. Non bisogna dimenticare che la vita scout deve essere un divertimento e l'entusiasmo che scaturisce dalla riuscita delle attività è tanto importante quanto una seria preparazione.



La veglia rover

La veglia rover è ideale per prendersi il tempo per riflettere sul proprio impegno scout. Per esempio la veglia può essere organizzata dalla direzione sezionale e svolgersi all'incirca nel modo seguente:

Sono le 22.00, attorno a noi è buio. Ci troviamo nel mezzo di un bosco. In mano ho un piatto di carta su cui ho annotato tutte le mie esperienze scout. Non mi ero mai reso conto di quanto variato fosse il mio passato scout. All'ultima postazione abbiamo discusso su ciò che facciamo nello scoutismo e sul motivo per cui ci impegniamo ogni sabato nella funzione di animatore.

In lontananza riconosco il chiarore di una candela. È la luce a mostrarci il cammino questa notte. Chissà cosa ci aspetta alla prossima postazione. Probabilmente ci confronteremo con il nostro futuro nello scoutismo.

1.2. Ruoli e funzioni

le persone interagiscono

Ogni gruppo è costituito da persone con ruoli differenti, ciò significa che è caratterizzato dalle personalità e dalle diverse capacità dei suoi membri, nonché dalla loro interazione. Solitamente – la maggior parte delle volte inconsapevolmente – ci si spartisce i ruoli (il clown, il capro espiatorio, l'organizzatore, ...). Spesso accade però di avere l'impressione di doversi adattare ad un tipo di ruolo oppure, senza volerlo, di accettare un comportamento prestabilito dal gruppo.

funzioni e ruoli

All'interno di un gruppo animatori, le animatrici e gli animatori possono assumere ruoli differenti (caposezione, cassiere, capo unità, ...). La difficoltà risiede, a volte, nel fatto che si viene visti e previsti per funzioni differenti da quelle solitamente ricoperte. Per esempio, se il CSZ al campo estivo è il responsabile del materiale, egli rimarrà agli occhi del gruppo capi comunque il CSZ e dunque il responsabile principale. Siccome la funzione di CSZ è indipendente dal campo, è molto importante che siano ben definite le responsabilità del capocampo e di tutto il gruppo animatori per evitare inutili conflitti.

Rifletti sui seguenti quesiti:

- Quale ruolo ti assumi da solo?
- Quali altri ruoli sono disponibili nel tuo gruppo animatori?
- Che cosa significa questa composizione per il funzionamento del tuo gruppo?

In un gruppo armonioso ed efficiente ogni membro si sente bene nel proprio ruolo. Se non dovesse essere il caso, è importante che si discuta con le persone poco contente per trovare quale sarebbe il ruolo desiderato e, quindi, evitare il manifestarsi di sensi di frustrazione.

1.3. La gestione del gruppo

Tutti questi incarichi attribuiti ai responsabili del gruppo animatori mirano ad offrire agli animatori le migliori condizioni possibili per svolgere i loro incarichi. Bisogna mostrare stima e dare fiducia agli animatori e lasciarli organizzare in modo indipendente. È importante rendere attenti gli animatori, di tanto in tanto, delle loro responsabilità verso sé stessi, verso i capi pattuglia, gli esploratori, l'ideale scout e i genitori.

Un'altra funzione importante della gestione del gruppo è garantire che tutti i membri del gruppo abbiano lo stesso diritto di cogestione; altrimenti nascono ingiustizie e il proseguimento del lavoro viene ostacolato. È per questo motivo che nel caso di opinioni diverse è importante trovare un compromesso che vada bene per la maggior parte del gruppo. È necessaria una chiara presa di posizione a favore o contro; per questo le decisioni devono avvenire nel limite del possibile in modo democratico. Chi fa parte della minoranza deve adattarsi alla decisione della maggioranza. Anche questo è un modo di «saper fare delle scelte e prendere degli impegni». Chi assume la conduzione del gruppo ha comunque il diritto di veto: deve infatti potersi assumere personalmente la responsabilità delle decisioni prese.

**conduzione
del gruppo**

Tra i compiti dei responsabili della conduzione del gruppo abbiamo:

- Gestire il gruppo animatori
- Gestire le riunioni
- Rappresentare gli interessi del gruppo all'interno della sezione e verso i genitori
- Motivare gli animatori
- Trasformare il gruppo animatori in un'équipe che lavora bene assieme (formazione del gruppo)
- Fare da moderatore in caso di conflitti e problemi
- Definire con il gruppo obiettivi condivisi e valutare quelli raggiunti
- Pianificare in anticipo i compiti da svolgere e delegare gli incarichi
- Dare tutto l'appoggio possibile agli animatori

Promuovere la progressione personale dei membri del gruppo

Un compito importante di chi gestisce il gruppo è incoraggiare i membri del gruppo a migliorare le proprie competenze e abilità di animatori. Ciò contribuisce alla motivazione dei singoli membri e li aiuta ad affrontare ancora meglio il loro ruolo di animatori.

I responsabili del gruppo non devono fare tutto da soli, ma devono avere fiducia anche negli altri membri e delegare dei compiti. Nel caso in cui qualcosa non funzioni come dovrebbe, devono però anche intervenire. Delegare è inoltre un buon modo per promuovere la progressione personale degli animatori.

**delegare
e intervenire**

Consigli per la conduzione del gruppo

- Preparare bene la riunione
- Perseguire obiettivi realistici
- Definire il grado di collaborazione, fissare delle regole
- Lasciare esprimere e considerare tutti
- Prendere delle decisioni chiare e attenersi a quanto deciso

Quando deleghi, devi considerare questi punti:

- Non delegare solo i compiti che non ti piace fare.
- Fa' attenzione che ci sia un'equa spartizione dei compiti.
- Distribuisci i compiti secondo le competenze degli animatori. Ciò favorisce la motivazione e porta al miglior risultato possibile.
- Formula in modo chiaro i compiti.
- Da' la possibilità di fare ulteriori domande; evita che la responsabilità venga delegata ad un'altra persona se qualcosa non funziona al primo tentativo.
- Fissa con i tuoi animatori termini fissi. Assicurati che i singoli compiti vengano svolti entro i termini.



Per la progressione personale degli animatori è importante che essi ricevano regolarmente un riscontro sulle loro attività. Può trattarsi anche di una semplice pacca sulle spalle o di un grazie. Regolarmente il gruppo animatori deve affrontare anche gli aspetti in cui i membri possono migliorare. Parlare delle difficoltà e degli errori non è sempre facile

Abbi il coraggio di affrontare tali discussioni. Assicurati di dare riscontro ai membri del tuo gruppo su attività specifiche, che tu stesso hai vissuto con loro. Da' il riscontro non appena possibile dopo l'attività, in modo che sia ancora possibile sapere esattamente come tutto si sia svolto. Cerca il dialogo. Chiedi al membro del gruppo se sia disposto a ricevere riscontro e cerca un posto tranquillo. Alla fine dei tuoi commenti da' l'opportunità a chi ti sta di fronte di esprimersi e porre domande su quanto emerso. Fa' del tuo meglio, in modo amichevole, ma sii sempre aperto e onesto. Porta critiche costruttive in cui mostri alternative e non dimenticare di sottolineare le cose positive e lodare.

La tua associazione cantonale offre corsi scout e molte altre occasioni di formazione a cui tu e il tuo gruppo di animatori potete partecipare. Informati su queste offerte e rendile appetitose per il tuo gruppo animatori. Chiediti di continuo come puoi allestire programmi di formazione per i tuoi animatori, in modo migliorare costantemente. Possibilità di questo tipo possono essere per esempio offerte nell'ambito della pianificazione delle attività con gli altri animatori, durante le riunioni o in appositi pomeriggi di formazione. Magari nella tua sezione o vicino alla tua sezione c'è uno scout con esperienza che potresti invitare per affrontare un tema specifico e condividere la sua esperienza.



Formazione
Opuscolo «Scoutismo»

evitare che i conflitti si inaspriscano

Affrontare i problemi e risolverli

Quando più persone lavorano assieme accade continuamente che nascano degli attriti e spesso anche dei conflitti. L'importante è che il responsabile del gruppo riconosca quando si è di fronte ad un problema e quando le persone coinvolte non hanno il coraggio di parlarne. Solo parlandone si può cercare e trovare una soluzione costruttiva.

Non appena si manifestano dei conflitti all'interno del gruppo è importante che vengano risolti. Se si aspetta, diventerà sempre più difficile risolverli. In situazioni di conflitto spesso è utile avere un aiuto esterno, p. es. il capo branca, il CSZ, il presidente o il coach.

Per distendere l'atmosfera nel gruppo e risolvere eventuali conflitti si può per esempio usare il metodo del barometro: ogni membro del gruppo appende una molletta ad un barometro, poi si esprime sul proprio stato d'animo, su cosa gli fa piacere, su cosa lo infastidisce e se modificherebbe qualcosa a proposito del modo di lavorare del gruppo.

In un gruppo possono nascere problemi per esempio quando le animatrici e gli animatori non sono pronti ad assumersi responsabilità o ad accettare singoli membri del gruppo. È inoltre problematica la formazione di gruppetti all'interno del gruppo principale, i cui membri si sostengono al loro interno incondizionatamente. Quando i membri di un gruppo non perseguono più tutti lo stesso obiettivo, il gruppo non è più in grado di funzionare.

Problemi di motivazione di un singolo animatore possono creare tensioni in tutto il gruppo. In questi casi è importante che qualcuno esterno al gruppo parli con la persona e cerchi di trovare le cause della mancanza di motivazione. A volte è già sufficiente mostrare interesse e discutere assieme del problema. Nel caso in cui i problemi siano più gravi di quanto si potesse immaginare all'inizio, semplici misure (come aiutare a preparare un'attività, poter per una volta «saltare il proprio turno», ...) possono far bene a chi è in crisi.

In ogni caso è importante che i problemi di motivazione all'interno del gruppo animatori siano affrontati tempestivamente.



www.motivation.msds.ch

Regole all'interno del gruppo

In molti gruppi ci sono degli argomenti molto dibattuti e quindi è importante che all'interno del proprio gruppo se ne discuta e si trovi un atteggiamento comune, accettato da tutti.

Vale la pena discutere sugli argomenti seguenti:

- Tenuta della divisa
- Ci sono dei fumatori? Dove e quando è permesso fumare?
- Si può consumare alcol? Quando e dove è ammesso?
- Quali conseguenze ci sono se un animatore fa uso di sostanze che creano dipendenza?
- Come ci si comporta nel caso in cui ci dovessero essere delle divergenze di opinione nel gruppo?
- Come si affrontano i problemi di motivazione?
- Quali sono le aspettative riguardo ad affidabilità e puntualità?



*Team di monitori
Regole nel team di
monitori
Opuscolo «Campo»*

1.4 Nuove leve

gruppo animatori in continuo cambiamento

La composizione di un gruppo di animatori cambia di continuo. Alcuni animatori, dopo qualche anno di attività, smettono, mentre altri iniziano e devono essere integrati. Ma come si fanno a trovare nuovi animatori e come riuscire a motivarli? I nuovi «acquisti» vanno sempre discussi con il capo branca e con il CSZ!

- Rivolgiti personalmente ai possibili candidati alcuni mesi prima. Racconta loro come si svolgono le attività scout nella vostra sezione.
- Invita le persone in questione a sperimentare una riunione. Affida loro piccoli compiti (p. es. un punto durante il gioco) ed evita che si trovino senza incarichi.
- Conosci qualcuno al di fuori dello scoutismo, a cui si potrebbe chiedere? Forse si può cominciare facendogli fare il cuoco al campo.
- Assicurati che in sezione sia chiaro a tutti chi, per quale motivo e da chi sia contattato un potenziale interessato. Altrimenti c'è il rischio che una persona venga contattata da più persone o che qualcuno venga dimenticato.
- Il miglior incentivo per acquisire nuove leve è mostrare il proprio entusiasmo nei confronti dell'attività scout.
- I pionieri dovrebbero avere, prima della loro entrata nella branca rover, la possibilità di provare a svolgere attività come animatori nella branca lupetti o esploratori. Parla con il capo posto di quali opzioni possano essere offerte ai pio.

Parla in anticipo di un eventuale ritiro. Così al resto del gruppo rimarrà sufficiente tempo per cercare qualcuno che ti sostituisca.

Spesso un gruppo animatori è formato da persone con esperienze diverse e, in parte, di età differenti. Solitamente sono le persone con più esperienza a condurre il gruppo e stimolare la progressione personale degli animatori più giovani. Hanno per questo anche la responsabilità di non perdere risorse e permettere agli animatori più giovani di vivere esperienze nuove. Chi inizia a collaborare all'interno del gruppo deve essere accompagnato e seguito. I nuovi animatori devono poter trovare il proprio ruolo all'interno del gruppo e con il tempo assumersi sempre più responsabilità.

2. Riunione

Ogni attività necessita di almeno una riunione di pianificazione. Se queste riunioni sono ben organizzate e condotte, tutto si svolgerà più rapidamente e sarà più divertente.

2.1 Prima della riunione

in sede, a casa o in un ristorante

Luogo

È importante avere un locale che si presti per la riunione, per esempio in sede o a casa di un animatore. Alcuni ristoranti mettono a disposizione gratuitamente locali per riunioni, se si consuma qualcosa. Prestate attenzione ai seguenti punti:

- Il locale non deve causare distrazioni (p. es. una collezione gigante di DVD, alla quale tutti gli animatori vogliono dare un'occhiata).
- Nel caso di una riunione in un ristorante, cercate di avere a disposizione un angolo appartato e tranquillo, o meglio ancora un locale intero.
- Assicuratevi che il locale abbia i supporti didattici necessari (p. es. fogli, proiettore, flipchart, lavagna).

- Il tavolo deve essere grande abbastanza per permettere a tutti i partecipanti di sedersi e prendere degli appunti.
- Il locale dovrebbe essere conosciuto e facilmente raggiungibile da tutti (raggiungibile in bici, vicino alla fermata del bus/stazione).
- Per evitare incomprensioni si consiglia di ritrovarsi sempre nello stesso luogo.

Frequenza

Per un gruppo animatori vale la pena fissare un giorno in cui fare riunione. La pianificazione delle attività è più semplice se ci si trova ogni settimana lo stesso giorno. Se una volta non ci dovesse essere molto su cui discutere, si può dedicare questo momento alla parte tranquilla e divertente. Se invece ci dovessero essere degli argomenti in più da trattare, come p. es. la pianificazione del programma trimestrale o del campo, saranno necessarie più riunioni, che potranno essere fissate a seconda delle necessità. È molto importante evitare che le riunioni durino troppo a lungo: sono più utili riunioni brevi di ca. 2 ore, ma fatte più spesso, che un'unica riunione di oltre 4 ore.

***data fissa
per le riunioni***

Pianificazione della riunione

Innanzitutto vanno presentati gli obiettivi e i singoli argomenti della riunione. Questi argomenti (trattande), che verranno affrontati durante la riunione, vanno pianificati secondo un ordine logico e considerando il tempo che richiedono.

Spesso all'inizio della riunione ha senso elencare le pendenze rimaste dalla riunione precedente, per poi cominciare con le informazioni generali e in seguito entrare nei dettagli. Alla fine della riunione si definiscono le trattande per la riunione successiva e si deve prevedere anche un punto per gli eventuali, in cui tutti possono esprimere ciò di cui non si è ancora parlato nelle trattande precedenti. L'elenco di tutti questi argomenti costituisce l'ordine del giorno. Con questo puoi collegare con un «fil rouge» i temi della riunione. In questo modo non devi per forza gestire da solo la riunione, ma puoi distribuire singole trattande ad altri animatori. Tuttavia, questi devono essere precedentemente informati, in modo che si possano preparare in anticipo.

***ordine
del giorno:
dal generale
allo specifico***

Prima dell'inizio della riunione vera e propria vale la pena prevedere un breve momento in cui i partecipanti alla riunione possano «chiacchierare» e aggiornarsi sulle novità.

Se ci sono dei punti o dei conflitti che devono essere chiariti, allora è opportuno trattarli all'inizio della riunione; a volte i conflitti più complessi hanno bisogno di molto tempo, quindi è necessario stabilire un tempo limite o mettersi d'accordo su una data per un'altra riunione dedicata alla risoluzione del conflitto. Così facendo gli animatori possono partecipare alla riunione in modo costruttivo, senza lasciarsi distrarre dal conflitto irrisolto.

chiarire i conflitti

Un lavoro di gruppo durante una riunione deve essere pianificato bene. Va notato inoltre che richiede tempo per la valutazione ed elaborazione dei risultati. In conclusione, tutto il gruppo animatori deve venire informato sui risultati. In caso di lunghe riunioni, per creare un attimo di stacco, puoi prevedere pause e un po' di movimento. Con il movimento la creatività e in particolare l'attenzione dei partecipanti alla riunione vengono stimolate.

Convocazione

Sulla convocazione vanno indicate le informazioni importanti per poter partecipare alla riunione: data, ora, luogo, lista materiale e soprattutto anche l'ordine del giorno. In questo modo gli animatori convocati si possono preparare in anticipo e portare il materiale necessario, come per esempio agenda, appunti o documenti. Rendendo entusiasmante la convocazione e mettendola a tema si contribuisce a motivare gli animatori e a stimolare la loro fantasia; ciò potrà solo essere un vantaggio per la riunione.

***informazioni
importanti sulla
convocazione***

distribuire la documentazione in anticipo

È molto importante che i partecipanti alla riunione ricevano tutta la documentazione necessaria in anticipo o almeno durante la riunione stessa; non c'è infatti niente di più faticoso che parlare di qualcosa che non si ha di fronte durante la riunione.

2.2 Durante la riunione**Gestione degli obiettivi e del tempo**

Per poter svolgere una riunione efficace e orientata agli obiettivi è fondamentale il modo di gestire il tempo. Innanzitutto è importante iniziare la riunione in orario; all'inizio si spiega l'ordine del giorno. Il responsabile controlla che il piano orario sia rispettato. A volte però singoli temi richiedono più tempo di quello pianificato; è allora necessario dedicarvi più tempo.

elaborare delle parti in piccoli gruppi

Gli aspetti principali devono essere discussi con tutto il gruppo, per cercare una soluzione comune. Se durante la riunione si deve elaborare qualcosa, p. es. un'attività, vale la pena dividersi in gruppi più piccoli (da 2 a 4 persone), in modo che ogni gruppo si occupi di una parte diversa. Se un gruppo è troppo grande, alcuni potrebbero non essere partecipi o disturbare le persone al lavoro.

Anche nella miglior pianificazione di una riunione c'è il pericolo che la durata prevista sia superata e quindi che non possiate discutere tutto. Come capo della riunione puoi contribuire affinché il tempo sia rispettato. I seguenti accorgimenti potrebbero aiutarti:

- Scegliere qualcuno nel gruppo che faccia attenzione al tempo.
- Comunicare all'inizio la programmazione dei tempi e far notare, quanto tempo c'è a disposizione per ogni trattanda.
- Determinare chiaramente per quanto tempo si può discutere ancora su un tema prima che il tempo sia esaurito.
- Durante le discussioni infinite condurre consapevolmente ad una decisione, ad esempio facendo un flash nel quale bisogna collegarsi a tutte le posizioni, dove viene riassunta una lista dei pro e dei contro oppure dove bisogna votare in maniera democratica su una questione.

prevedere delle pause**Durata e pause**

In questo caso vale: «la qualità non è sinonimo di quantità».

Le riunioni non dovrebbero durare troppo a lungo, perché i partecipanti, con il passare del tempo, si stancano e collaborano sempre meno. L'umore può cambiare improvvisamente e ci si potrebbe arenare senza riuscire più a proseguire. Informa i presenti all'inizio della riunione quando ci saranno le pause, così che tutti possano concentrarsi meglio.

In una lunga riunione potrebbe tuttavia capitare che la concentrazione e la produttività del gruppo calino. In questo caso ha senso introdurre una breve pausa per tornare poi a lavorare con nuova energia.

rapido giro di opinioni**Conduzione di una discussione**

Se prima della riunione ha avuto luogo un evento particolare e quindi tutti sono impazienti di esprimere la propria impressione, prima di iniziare la riunione vale la pena fare un rapido giro di opinioni. Ognuno potrà raccontare brevemente cosa ha vissuto o cosa sta vivendo, e così durante la riunione saranno tutti più tranquilli e concentrati.

Bisogna cercare di essere un po' spediti: tu sei responsabile che le decisioni vengano prese in un tempo ragionevole, in modo che il gruppo non perda troppo tempo e proceda invece speditamente. Non c'è niente di più faticoso di una riunione in cui si continua a divagare inutilmente e in cui ci si sofferma troppo a lungo su cose di poca importanza. Si rischia solo di arrivare alla fine senza aver trattato i punti importanti. Questo chiaramente non significa che non siano ammesse battute o che non ci debba essere

un'atmosfera divertente; al contrario, se le persone si trovano bene durante la riunione, la volta successiva verranno ancora di buona voglia.

Preoccupati che tutti i presenti portino il loro contributo al tema di discussione centrale. Anche se è presente una persona che non ti va particolarmente a genio, pure essa ha il diritto di esporre la propria idea. Sollecita i più silenziosi a dire la loro opinione.

coinvolgere tutti

Verbale

È importante che tutto che cui si discute e decide durante la riunione sia verbalizzato per evitare che venga dimenticato. Il verbale deve essere spedito a tutte le persone che in qualche modo hanno a che fare con quanto è stato trattato e deciso, dunque anche agli animatori assenti. Probabilmente anche i vostri capo branca, caposezione e coach sono interessati al verbale. Il verbale dovrebbe essere spedito al più tardi 3 giorni dopo la riunione per evitare che quanto discusso venga dimenticato. Ci sono anche gruppi animatori che dispongono di una banca dati online dove salvare lì tutti i verbali.

**mettere
per iscritto
le decisioni**

Sarebbe meglio che il responsabile della riunione non si occupasse del verbale, ma che lo facesse qualcun altro, per far sì che la riunione possa procedere speditamente e i partecipanti non debbano continuamente aspettare che le cose vengano annotate. Se si ha a disposizione un portatile, si può scrivere subito il verbale e spedirlo direttamente la sera stessa.

Regole per le riunioni

Per garantire una riunione costruttiva, i partecipanti devono attenersi a determinate regole:

Far attenzione a rimanere in silenzio:

solitamente il silenzio viene interpretato come segno di consenso. È quindi importante esprimersi quando non si è d'accordo con quanto detto, anche se a volte questo necessita di un po' di coraggio. Chi gestisce la riunione deve sempre preoccuparsi che tutti si siano espressi, quando si tratta di prendere delle decisioni importanti.

Parlare in prima persona: è importante parlare per sé stessi e non anche per gli altri. Non bisogna esitare a specificare che ciò che viene detto corrisponde alla propria opinione. In questo modo si evita che altre persone si sentano incomprese o che la discussione si accenda inutilmente. Questa attitudine fa sì che anche gli altri esprimano la propria opinione.

Evitare malintesi e spiegarsi: se qualcosa non dovesse essere stato capito o se non fosse chiaro se è stato davvero raggiunto un accordo, è importante chiedere, altrimenti successivamente potrebbero nascere dei problemi. Ascoltare: vale la pena ascoltare gli altri con attenzione, accettare il fatto che non tutti devono per forza avere la stessa opinione e cercare di capire i motivi della differenza di opinione. Evita formulazioni ambigue.

Riflettere sullo stato emozionale: a volte le riunioni possono diventare molto «emozionali»; quindi, quando ci si esprime, bisogna riflettere sul modo in cui le altre persone potrebbero recepire il messaggio e cercare di evitare di ferirle intenzionalmente. È fondamentale dimostrare agli altri di saper apprezzare le persone, anche se hanno opinioni diverse.

Ascoltare: ascolta con attenzione le opinioni degli altri e accetta che non tutti devono per forza essere d'accordo con te. Cerca di capire i motivi delle divergenze di opinione.

3. Relazione con gli altri – stile di conduzione



Saper condurre un gruppo è una delle competenze più importanti di un animatore. Le attività ben strutturate necessitano, fra le numerose cose, anche di una buona conduzione. Ma qual è il tipo di conduzione ideale?

fiducia e stima

Esempi di situazioni in cui è necessaria una conduzione:

- Formare/imparare/educare
- Trovare e raggiungere obiettivi comuni
- Assolvere collettivamente dei compiti
- Risolvere collettivamente dei conflitti

Condurre non significa solo che una persona si occupi della conduzione di un gruppo, ma anche che gli scout condotti siano d'accordo e quindi che si lascino condurre. La conduzione avrà dei risultati positivi a lungo termine solo se viene a crearsi una base di fiducia, rispetto e stima reciproca fra entrambe le parti.



3.1 Condurre a seconda della situazione

Non esiste un unico stile di conduzione che si presti per ogni genere di situazione. Condurre significa saper reagire in modo adatto alla situazione, vale a dire sapere quale stile di conduzione adottare a seconda delle circostanze. Un buon animatore non ha un «suo» stile di conduzione, ma piuttosto sa adattarsi alla situazione in cui si trova. Per questo motivo anche affermazioni come «ho uno stile di conduzione democratico» o «il tuo stile di conduzione è troppo autoritario» non hanno senso.

in ogni situazione lo stile di direzione adeguato



Per esempio se bisogna applicare un dispositivo di sicurezza avrà senso adottare uno stile deciso, perché l'animatore deve farsi valere; se invece la situazione richiede l'uso della fantasia e della sperimentazione, allora è meglio dare maggiore spazio al gruppo. Per terminare un evidente litigio solitamente è indispensabile una certa autorità, non però nel caso di una discussione costruttiva.

È importante ricordare che il proprio stile di conduzione influisce molto sui partecipanti: un'osservazione negativa fatta nel momento sbagliato li può demotivare, anche se non era quella l'intenzione. Un incoraggiamento e un breve gioco divertente aiutano a motivarli nuovamente.

**influenza
sugli attivi**

Sono numerosi i fattori che influiscono sul modo di reagire degli animatori:

Fattori personali	Fattori circostanziali
<ul style="list-style-type: none"> • Personalità • Situazioni vissute con i diversi stili di conduzione • Esperienza personale • Immagine, reputazione • Stato personale (stanchezza, umore, ...) • Idea personale di conduzione • Preparazione <p>Alcuni di questi fattori possono essere influenzati in modo consapevole. Per esempio bisogna evitare di trasmettere il cattivo umore ai partecipanti. Altri fattori invece, come p. es. la personalità o l'esperienza degli animatori, possono cambiare, ma non sono così facilmente influenzabili. Puoi influenzare molto la qualità della tua preparazione. È dunque utile investire del tempo in una buona preparazione dell'attività!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persone da condurre <ul style="list-style-type: none"> – Composizione del gruppo (p. es. grandezza, età e presenza femminile/maschile) – Caratteristiche del gruppo (p. es. umore, capacità, conoscenze) • Luogo (p. es. luogo pubblico, sede, bosco) • Pericoli, rischi • Stress <p>I fattori legati alle circostanze spesso non possono essere cambiati, in quanto sono dettati dall'esterno. Possono però essere previsti durante la pianificazione. Per esempio grazie a una buona pianificazione oraria si possono evitare problemi dovuti agli orari, oppure si stabilisce una dimensione adatta dei gruppi o si modifica il numero di animatori in base alle dimensioni del gruppo.</p>

Durante un'escursione, proprio prima di arrivare alla vetta, cambia improvvisamente il tempo e il gruppo si ritrova avvolto dalla nebbia. La tratta mancante di fronte al gruppo è alquanto difficile e durante la pianificazione è stato deciso che non la si sarebbe compiuta in caso di pioggia. In una tale situazione è necessario prendere una decisione veloce ma allo stesso tempo ben ponderata. Alcuni membri del gruppo vorrebbero assolutamente arrivare alla cima, altri invece sono stanchi e sperano di poter rientrare. In casi del genere è molto importante potersi basare su criteri di sicurezza stabiliti in precedenza e non correre rischi inutili. Si decide di tornare indietro, in quanto durante il sopralluogo era stato deciso così e si fa valere questa decisione, anche se alcuni partecipanti dimostrano di essere molto contrariati.



Dispositivi di sicurezza
Opuscolo «Sicurezza»

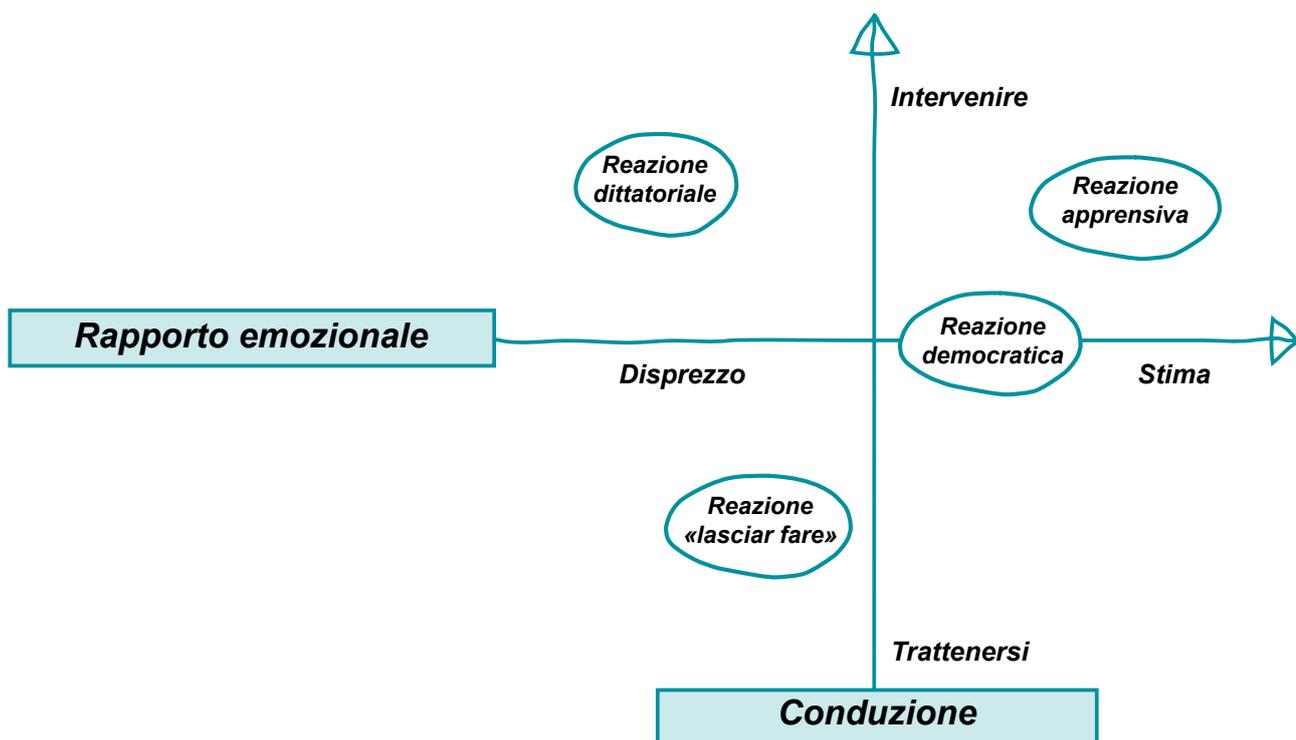
La muta Bagheera si prepara per una serata di intrattenimento. Per trovare un'idea di cosa fare si cerca di prendere in considerazione le proposte fatte dai bambini. In questo modo ne risulterà una grande varietà. Per prima cosa i lupetti disegnano le loro idee su un grande foglio di carta, cercando di rimanere in silenzio. Poi si tratta di scegliere fra le varie proposte. Per far sì che tutti si esprimano, un animatore modera la discussione, dando la parola a uno dopo l'altro.

Per raggiungere un obiettivo – in questo esempio trovare un'idea con l'aiuto di tutti i lupetti – è fondamentale impiegare un metodo adatto; anche questo fa parte della conduzione. È quindi importante conoscere una grande varietà di metodi e provarli con gli attivi.

dimensioni delle azioni

Carta dei metodi di conduzione

Il modo di comportarsi di un responsabile di un gruppo si contraddistingue in due dimensioni: conduzione e rapporto emozionale. La conduzione è caratterizzata da due valori estremi «intervenire» e «trattenersi», mentre il rapporto emozionale dagli opposti «stima» e «disprezzo». Queste due dimensioni possono essere rappresentate da un sistema di coordinate con quattro possibilità di reazioni ben distinte..



In questo grafico degli stili di conduzione ci si può muovere come in un sistema di coordinate delle cartine topografiche. «Condurre a seconda della situazione» significa trovarsi in un punto diverso nel sistema a seconda delle circostanze.

Conduzione	Rapporto emozionale
Luna durante una C.O. a stella ritorna al punto centrale piuttosto sfinita, sebbene abbia trovato solo 2 punti. L'affermazione «Smettila di lamentarti e vai subito al punto 3!» lascia intendere una conduzione massima (intervenire). L'affermazione «Se te la senti ancora, puoi scegliere un punto facile sulla cartina, altrimenti lascia pure stare» è indice invece di una conduzione minima (trattenersi).	L'affermazione «Gonzo, sei un ragazzo odioso; se potessi, preferirei non vederti più!» è segno di disprezzo, mentre l'affermazione «È fantastico che partecipiate in questo modo!» è segno di stima. «Capisco cosa ti è successo!» esprime invece comprensione, al contrario dell'affermazione «Non mi interessa se stai bene o male: ho già molte altre cose per la testa!».

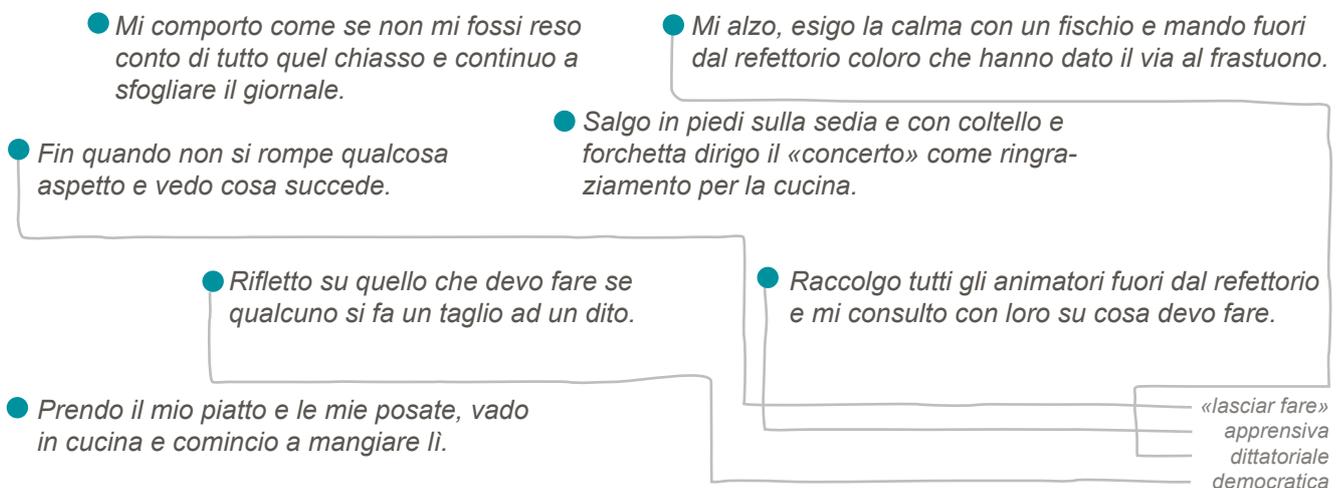
3.2 Esempi di situazioni e reazioni

Di seguito sono presentate tre possibili situazioni tratte dalla quotidianità scout e una vasta (ma naturalmente non esaustiva) lista di possibili reazioni. Questo può aiutarti a ragionare sulla molteplicità delle reazioni possibili e sulla loro posizione sulla “carta dei metodi di conduzione” (vedi pagina precedente). Come spunto per la riflessione sono annotate qui alcune domande a cui puoi rispondere personalmente o attraverso la discussione con altri animatori. Non c'è una soluzione assolutamente corretta. Ogni animatore può rispondere in modo diverso alle domande, a dipendenza delle esperienze vissute, della personalità e dell'ambiente.

- Dove si potrebbero inserire nel sistema di coordinate le reazioni proposte?
- Quali reazioni sono adatte alla situazione? Perché?
- Quale di queste reazioni sicuramente non ha senso? Perché?
- Come reagirei?

Prima di pranzo

È ora di pranzo. Tutti sono raccolti in refettorio e aspettano il cibo. Alcuni cominciano a battere coltelli e forchette sul tavolo. In un istante cominciano a farlo tutti. Il frastuono diventa sempre più assordante. Non si capisce nemmeno più una parola di quello che si dice ...



In questo esempio quattro reazioni sono già state assegnate alle quattro possibilità di reazione illustrate nel sistema di coordinate. Le reazioni non devono necessariamente corrispondere ad una delle quattro possibilità rappresentate.

Percorso a ostacoli

Le pattuglie si preparano per una gara a ostacoli, in cui conta il risultato complessivo di tutta la pattuglia. Poco prima del via c'è un po' di scompiglio nella pattuglia Aquile: la pattuglia non vuole partire con il paffutello Obelix, perché con lui in squadra hanno perso prima ancora di partire ...

- *Mando Obelix al campo a prendere qualcosa. Nel frattempo faccio partire la pattuglia Aquile.*
- *Ricordo alla pattuglia che alcuni giorni prima Obelix è uscito a testa alta al pantomimo del calcio.*
- *Propongo alla pattuglia di provare velocemente ancora una volta il giro con Obelix, così che lui sia più preparato degli altri.*
- *Lascio che la pattuglia voti: se la maggioranza è contro la partecipazione di Obelix, allora parteciperà come spettatore.*
- *Chiamo a me la pattuglia senza Obelix e spiego che un tale comportamento non è per niente rispettoso nei suoi confronti.*
- *Affido a Obelix il cronometro e lo nomino arbitro.*
- *Avviso la pattuglia che se continuano a rifiutarsi di partire, domani non riceveranno il dessert.*
- *Interrompo tutto, prendo una palla e organizzo una partita di calcio.*

Riunione animatori

Si è conclusa una dura giornata di lavoro al campo. Gli animatori si raccolgono in cucina dopo che i ragazzi si sono ritirati nei loro sacchi a pelo. Il capocampo ha ancora l'intenzione di parlare per mezz'ora del programma del giorno dopo. Cip e Ciop salutano in modo piuttosto deciso, dicendo che per loro alle 11 di sera c'è il riposo serale e quindi se ne vanno nella «tenda relax» ...

- *Mi do per vinto, lascio che vadano e mi ritiro in un angolo per preparare il giorno dopo.*
- *Dico ai due che un tale comportamento è poco scout. In fondo anch'io sono stanco e non posso andare nella «tenda relax», perché ci sono ancora alcune cose da fare per il giorno dopo.*
- *Lascio a Cip e Ciop la decisione di andare o meno e comincio subito la riunione con gli altri animatori.*
- *Chiedo l'opinione degli altri animatori, a cui poi mi unisco.*
- *Spiego che fare un campo così non ha nessun senso e vado a letto, dato che anch'io sono veramente stanco.*
- *Propongo di andare tutti nella «tenda relax», dove si può fare la riunione con una coca o una birra.*
- *Chiedo a Cip e Ciop di rimanere ancora un momento. Forse la riunione finirà prima di quanto ci si aspetta.*

4. Io e lo scoutismo

Gli scout che investono molte energie e tempo prezioso a favore dello scoutismo a volte si trovano confrontati con sensazioni di frustrazione e cercano di dare risposte riguardo al motivo di tale enorme impegno: «A cosa mi serve lo scoutismo? È per la mia vita professionale? Per la mia vita in generale? Cosa mi dà in cambio lo scoutismo?».

impegno personale di ogni individuo

Lo scoutismo è un'attività di volontariato a favore dei giovani. Il movimento scout funziona a tutti i livelli solo grazie all'impegno personale di ogni singolo individuo. Uno scout si impegna per la comunità, per altre persone, per un gruppo, si rende utile e si assume delle responsabilità. La partecipazione di ogni scout rende possibile l'esistenza di un gruppo, da cui ogni singolo può trarre vantaggio. Per affrontare le difficoltà che offre la vita, lo scoutismo contribuisce in maniera decisiva: durante gli anni da castori, lupetti, esploratori, pionieri o rover, si ha la possibilità di vivere numerose esperienze differenti, di sperimentare, di approfondire le proprie conoscenze in molti ambiti, di imparare a concretizzare delle idee e di raggiungere un obiettivo.

concretizzare delle idee e raggiungere un obiettivo

Nello scoutismo confluiscono persone molto diverse che insieme formano una rete molto grande. La rete che riguarda gli attivi in prima persona è quella delle amicizie; spesso infatti nascono delle amicizie che durano per tutta la vita. Un'altra rete invece è quella dei valori e delle basi comuni che uniscono tutti gli scout. P. es. l'ex-caposezione fa il trasporto del materiale al campo; il pittore, che una volta era attivo negli scout, aiuta a ristrutturare la sede a un prezzo modico. Gli scout cercano di sostenersi a vicenda e sanno che anche gli altri scout sono affidabili e che si impegnano a favore di valori e ideali comuni.

rete di conoscenze

Anche ai corsi scout si conoscono nuove persone interessanti, con le quali poter condurre discussioni entusiasmanti o intraprendere qualcosa.

Lo scoutismo dà spazio ai giovani per gestirsi a proprio piacimento. Solo in poche altre organizzazioni i giovani ricevono così tanta libertà, per poter realizzare le proprie idee. Un esempio di questa libertà è la sede scout, un luogo in cui si ha la possibilità di fare «baccano» con la chitarra, in cui rifugiarsi dopo un litigio con i genitori, un locale che si può strutturare a discrezione.

spazio da gestire

4.1 Che cosa ho imparato nello scoutismo?

L'elenco delle cose che si possono imparare nello scoutismo è interminabile. L'importante è che si impari a percorrere la propria strada e ad assumere la responsabilità di sé stessi e delle proprie azioni. Per far sì che anche gli animatori più giovani possano fare le proprie esperienze, anch'essi devono assumersi delle responsabilità.

assumersi la responsabilità delle proprie azioni



Responsabilità e aspetti giuridici
Opuscolo «La sicurezza»

**capacità
acquisite
per il futuro**

L'attività svolta a favore dello scoutismo è di primaria importanza per sé stessi, per la propria vita, per il lavoro, per lo studio, ... Seguono alcuni esempi di ciò che hanno imparato alcuni scout:

Smile termina la sua formazione come maestra di scuole elementari e trova un impiego anche grazie al suo impegno pluriennale nello scoutismo. Durante l'assegnazione delle responsabilità all'interno del gruppo docenti le viene affidata l'organizzazione della giornata sportiva. Questo per lei non costituisce assolutamente un problema; infatti come animatrice ha già organizzato attività di questo genere e quindi sa come gestire l'incarico.



Scoobidoo sta organizzando una grande festa di compleanno insieme a due amiche. Festeggeranno tutte 20 anni. Con tutto ciò a cui devono pensare, sembra di essere tornati indietro all'ultimo campo autunnale: devono trovare un locale, spedire gli inviti, pianificare attività e organizzare il cibo. Il tutto chiaramente dovrebbe essere il più economico possibile. Scoobidoo sa che bisogna pensare anche ai sacchi dei rifiuti, agli asciugapiatti, ... Dopo l'ultimo campo ha anche imparato a essere flessibile e pronta agli imprevisti.

Tiger è sempre stato affascinato dalle costruzioni al campo estivo, perché trova magnifico come queste costruzioni possano essere fatte solo con l'impiego di legno e di corde. Quest'anno la sezione ha ingrandito la sede e Tiger si è divertito molto ad aiutare con i lavori di carpenteria. Grazie a questa esperienza ha deciso di fare un apprendistato come carpentiere. Forse il sig. Bernasconi, che ha condotto i lavori e possiede una ditta, può aiutarlo nella ricerca di un posto.

Cip e Ciop hanno intenzione di fare un'escursione di tre giorni con dei compagni di scuola. Durante la pianificazione nascono molte domande: quanti chilometri si possono percorrere al giorno? Cambia qualcosa se si cammina in salita? Che cosa bisogna portare nel sacco? Cip e Ciop sanno leggere la cartina da molto tempo e per fortuna hanno appena svolto il corso base, grazie al quale hanno imparato a fare la tabella di marcia.

Takin ha terminato i suoi studi già da qualche anno. Oggi lavora presso una grande ditta come responsabile di progetti. Non avrebbe mai pensato che la sua esperienza nel condurre un gruppo e nel prendere delle decisioni, fatta quando era capocampo e caposezione, sarebbe stata così importante per la sua attività odierna.

La classe del piccolo Gerry ha svolto progetti a gruppetti e ora ogni gruppo deve presentare il proprio lavoro. Nel gruppo di cui fa parte anche Gerry, tutti si vergognano e pregano Gerry che lo presenti lui. Gerry accetta: in fondo all'ultimo Natale Scout ha già raccontato una storia davanti a un pubblico decisamente più numeroso.

Hai mai riflettuto davvero su cosa hai imparato facendo scoutismo?

4.2 Certificato di lavoro volontario con i giovani

Per il lavoro scout svolto è possibile ricevere un certificato. Questo assomiglia molto a un certificato di lavoro e permette alla persona che lo richiede di mostrare le proprie capacità e competenze.

Il certificato dà la possibilità di presentare le proprie esperienze scout, malgrado la mancanza di esperienze lavorative, nella candidatura per un posto di apprendistato o di lavoro. Nella scelta di un candidato, i maestri e i datori di lavoro prendono spesso in considerazione anche le esperienze e le capacità extra-scolastiche. Bisogna dunque approfittare di questa possibilità e allegare il proprio certificato alla prossima candidatura.

Esperienza scout per la ricerca di un posto di lavoro

«Nelle assunzioni, se qualcuno presenta un certificato di lavoro volontario, ai miei occhi aumenta le sue possibilità di essere scelto. È un ulteriore indice, soprattutto se si tratta di un giovane che non ha la possibilità di esporre una lunga lista di esperienze professionali.»

Konrad Graf/Zorro, Responsabile del personale di una ditta internazionale.

«certificato per il lavoro scout svolto»

annotare le esperienze scout

Il certificato viene scritto e firmato dal CSZ. Esistono diversi supporti d'aiuto per la redazione che comprendono istruzioni dettagliate e esempi concreti.

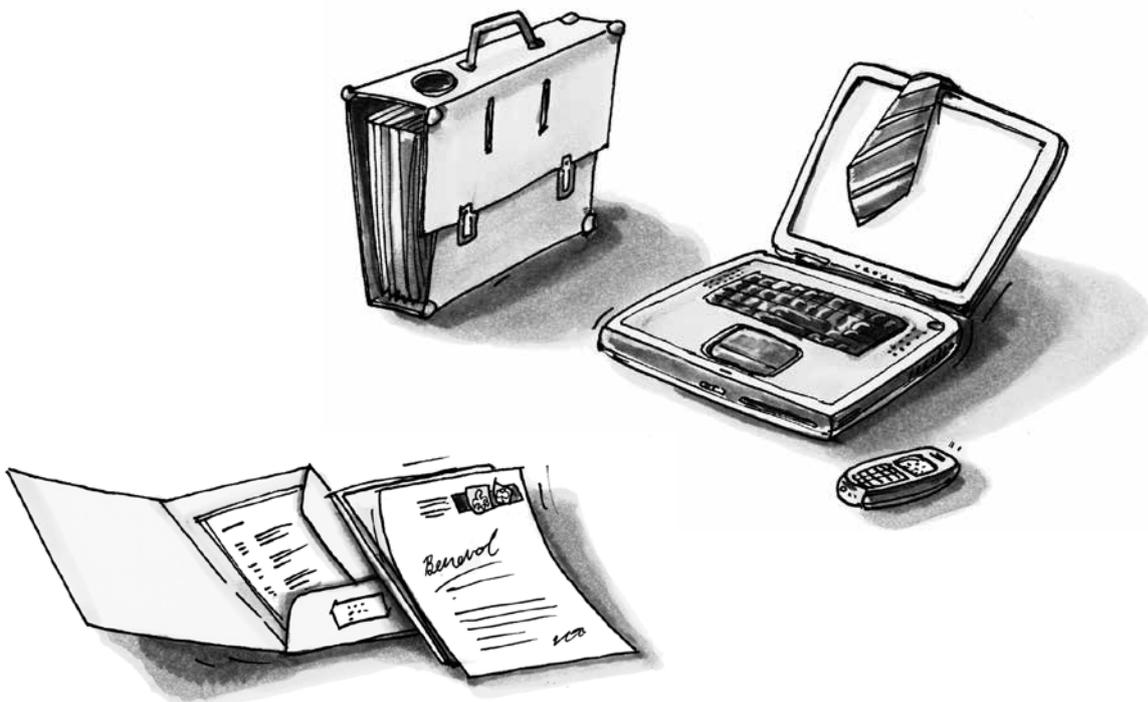
Il «dossier volontariato» è un progetto, al quale aderisce la maggior parte delle organizzazioni nelle quali viene fatto del volontariato. I responsabili del personale conoscono questi moduli; ecco perché si consiglia di utilizzarli per il certificato di lavoro e per l'attestazione di corsi di formazione.



Opuscolo Bénévole
www.benevole-it.msds.ch



www.dossier-volontariato.ch



5. Genitori



Responsabilità verso
i genitori
Opuscolo «La sicurezza»

Avere dei buoni contatti con i genitori dei partecipanti è molto importante per l'attività scout. Infatti, solo se i genitori hanno fiducia nel gruppo animatori saranno disposti a lasciar partecipare il proprio figlio alle attività. È quindi importante curare i contatti con i genitori e mostrar loro i lati positivi dello scoutismo. Se i genitori credono nello scoutismo, essi contribuiranno a motivare i propri figli ad andare alle attività, anche quando questi ultimi ne hanno poca voglia. Inoltre parleranno positivamente dello scoutismo ad altri genitori e consiglieranno di iscriversi agli scout. Questo passaparola è per lo scoutismo la miglior pubblicità.

i genitori aiutano volentieri

I genitori aiutano volentieri a svolgere i lavori di secondo piano; p. es. una mamma aiuta a trasportare le valigie al campo o un papà porta una torta alla serata per i genitori. Spesso ci sono anche genitori che hanno contatti che possono essere utili alla sezione, per esempio se ci sono genitori che hanno una falegnameria potrebbero aiutare nella costruzione del campo o prestare un veicolo per il campo.

Non è possibile ottenere una buona collaborazione con i genitori da un giorno all'altro, perché la collaborazione è il risultato di numerosi sforzi durante l'anno scout. Il campo offre molte buone occasioni per approfondire i contatti o crearne di nuovi. È importante prendersi tempo a sufficienza: ne vale la pena.

persone di contatto

In un gruppo animatori dovrebbe essere definito chi si occupa del contatto con i genitori. Ciò non significa che gli altri animatori non possano comunicare con loro, ma in ogni caso un animatore dovrebbe essere la loro persona di contatto in caso di domande o problemi.

È pure importante che tutti gli animatori siano coscienti che di fronte ai genitori bisogna essere gentili e rispettosi. Inoltre con i genitori non è sempre possibile usare lo stesso linguaggio colloquiale che si usa con i partecipanti o gli altri animatori.

I genitori desiderano che:

- I figli siano felici
- Non si svolgano attività pericolose
- Ci sia un programma variato e interessante
- Gli animatori siano competenti e formati
- Il gruppo sia unito
- In caso di domande o problemi gli animatori siano facilmente raggiungibili
- Informazioni tempestive e adeguate

Non bisogna dimenticare che sono i genitori a decidere cosa sia positivo per i loro figli e che cosa non lo sia (p. es. partecipare ad un'attività, rientrare a casa a metà del campeggio, ecc.). Gli animatori possono esprimere la loro idea, ma devono rispettare le decisioni dei genitori.

A seconda della regione e del quartiere, ci sono più o meno bambini e giovani la cui lingua madre non è l'italiano. Ciò può essere un problema soprattutto con i genitori

che spesso non sanno parlare molto bene l'italiano. Può anche capitare che i genitori abbiano una considerazione diversa dello scoutismo, in quanto nel loro paese d'origine è magari organizzato in modo differente e propone attività diverse. In caso di problemi di comprensione possono essere d'aiuto i bambini che fanno da «interpreti».

genitori di lingua straniera

Se si volessero integrare più bambini di nazionalità straniera nella sezione e, quindi, si dovesse avere bisogno di aiuto, è opportuno rivolgersi alla propria associazione cantonale. Molte associazioni cantonali danno supporto alle sezioni con progetti di integrazione e hanno volantini pubblicitari in lingue diverse. Grazie a questi volantini è possibile spiegare meglio che cosa sia lo scoutismo ai genitori che non parlano bene l'italiano.

5.1 Forme di contatto con i genitori

Ogni contatto che si stabilisce con i genitori influenza l'impressione che hanno nei confronti dello scoutismo e in particolare della sezione. I genitori valutano gli animatori e il loro operato anche in base a ciò che vien loro comunicato. È quindi importante riflettere sul modo in cui si vuole stabilire il contatto e prepararlo bene. Per i genitori deve essere chiaro che il mittente della lettera o del giornalino sia la sezione (p. es. tramite logo o carta intestata). Ciò accresce il senso di appartenenza allo scoutismo.

Un buon contatto è doppiamente efficace: da un lato i genitori imparano a conoscere e ad apprezzare gli animatori e lo scoutismo e dall'altro gli animatori vengono a conoscenza di molti aspetti interessanti e nella maggior parte dei casi ricevono dei complimenti da parte dei genitori. Il contatto con i genitori e con la popolazione può essere stabilito in forme diverse e in occasioni molto differenti:

Scegliere la forma giusta

Le comunicazioni riguardo il campo per posta, la presentazione di nuovi animatori di persona, le riserve via e-mail.

Ogni forma di contatto si presta per uno scopo diverso. Per esempio, la forma scritta è ideale per comunicare informazioni precise (p. es. le date del prossimo campo estivo), ma difficilmente per conoscersi.

un buon contatto è doppiamente efficace

Giornalino sezionale

Per gli scout attivi, un giornalino informativo sezionale è sempre molto divertente, perché si tratta del loro giornalino. Se ci si vuole rivolgere anche ai genitori, è importante pubblicare articoli comprensibili a persone esterne e non solo storie riguardanti gli attivi. Bisogna sempre ricordare che il giornalino viene letto anche da persone che non hanno niente a che fare con la sezione (p. es. tramite il sito internet, amici di genitori scout, autorità); quindi bisogna evitare testi e immagini che possono essere male interpretati (p. es. descrizione di giochi violenti, temi e trame equivocate, ...). Vale la pena far pervenire il giornalino anche p. es. al coach e, come materiale informativo e pubblicitario, ad altri possibili interessati, come autorità, scuole, centri giovanili, sezioni limitrofe e all'associazione cantonale.

Presenza online

Per la presenza online (pagina web, facebook) vale ciò che si è detto per il giornale sezionale. La presenza online è particolarmente importante perché accessibile a tutti coloro che sono interessati allo scoutismo. Per questo una presenza sul web ben curata rappresenta un'importante piattaforma pubblicitaria per la sezione. Ricorda che l'estetica non è tutto, è soprattutto importante fornire informazioni aggiornate. Fai attenzione che le informazioni disponibili siano sempre corrette e dopo un evento importante (campo, festa, pomeriggio a contatto con la società,...) preoccupati di pubblicare un aggiornamento, se possibile con qualche bella foto. Per la pubblicazione di foto assicurati che le persone rappresentate (risp. i loro genitori) abbiano dato il loro consenso. Sul sito sezionale è anche importante presentare le attività che si svolgono abitualmente e la struttura della sezione (struttura delle branche, animatrici ed animatori, organizzazione, ...). Infine, non dimenticare di indicare le possibilità di contatto (formulario, indirizzo e-mail generale, numero di telefono, ...) per chi fosse interessato.

Lettera per i genitori

Una lettera deve essere breve e concisa, corretta e contenere le informazioni necessarie. Non bisogna dimenticare di comunicare il recapito (e-mail o telefono) a cui rivolgersi in caso di bisogno. Deve essere chiaro che il mittente è la sezione (carta intestata sezionale). Si consiglia di far leggere la lettera, prima dell'invio, a qualcun altro, per controllare che non ci siano delle sviste grammaticali o errori di battitura. Chiarisci le particolari espressioni scout che potrebbero non essere comprese dai genitori.

Newsletter via e-mail

Per la newsletter valgono le stesse condizioni della lettera per i genitori. Si presta soprattutto per informare in merito a novità sezionali (p. es. date dei campeggi, nuovi animatori, progetti conclusi). Può quindi essere un complemento al giornalino sezionale, perché è facilmente e velocemente pubblicabile. Come per il giornalino sezionale, vale la pena inviare la newsletter anche ad altri possibili interessati.

Natale Scout, festa sezionale

Molte sezioni hanno la tradizione di organizzare momenti particolari per i genitori e per gli attivi (p. es. la veglia di Natale, un'escursione autunnale, una grigliata, una C.O). Di fronte ad attività di questo genere non tutti i genitori si comportano allo stesso modo: alcuni partecipano in modo attivo, altri invece preferiscono guardare. Per questo durante la pianificazione si devono tenere in considerazione i diversi bisogni dei genitori e dei partecipanti. Eventualmente i genitori attivi potrebbero essere coinvolti nella preparazione e nella realizzazione; inoltre, a seconda dell'attività, si possono invitare persone importanti del comune o del quartiere (p. es. membri del Municipio o di altre associazioni, autorità scolastiche). È importante accogliere tutti i genitori e gli ospiti. Questo mostra che prestate loro attenzione e incrementa la fiducia.

Ritrovo e chiusura delle attività

Solitamente i genitori portano i figli più piccoli al punto di ritrovo. Questo è un'ottima occasione per scambiare alcune parole con loro. Malgrado gli ultimi preparativi prima dell'attività, è importante che un animatore sia sempre presente per salutare i genitori e gli attivi, soprattutto prima e dopo un campo.

Consiglio dei genitori, comitato sezionale

Molte sezioni possono contare sul supporto di un consiglio dei genitori o su un comitato sezionale di cui fanno parte anche alcuni genitori. Questo organo è un collegamento tra i genitori dei ragazzi e gli animatori della sezione. Trasmette preoccupazioni, lodi e critiche dei genitori all'interno della sezione e può fungere da mediatore in caso di problemi con i genitori di un bambino. Il consiglio dei genitori o il comitato possono inoltre aiutare la sezione con i contatti verso le autorità, la stampa e l'opinione pubblica, si occupano delle questioni amministrative e sgravano la sezione dal lavoro amministrativo. I loro compiti sono definiti negli statuti sezionali. Un consiglio dei genitori che si fida degli animatori e dà loro dei riscontri costruttivi può essere molto utile e vantaggioso; p. es. può aiutare a uscire da situazioni difficili.

I genitori che si mettono a disposizione per far parte del consiglio dei genitori costituiscono una fonte di energia importante per il lavoro di una sezione. È importante che si sviluppi un buon contatto con questo consiglio, p. es. facendo partecipare un animatore alle loro riunioni. Il consiglio ha comunque una funzione principalmente di consulenza e lavora dietro le quinte. È importante che le loro osservazioni, i loro aiuti e i loro consigli siano presi in considerazione, ma il potere decisionale rimane comunque al capo-sezione.

Serata per i genitori

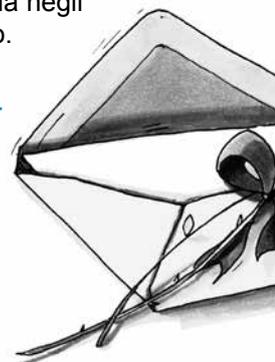
Per il campo è importante una buona comunicazione verso i genitori; quindi vale la pena svolgere una serata informativa che permetta ai genitori di acquisire fiducia negli animatori; in questo modo saranno più propensi a far partecipare i figli al campo.

Ringraziamento

Bisogna sempre ringraziare le persone che hanno aiutato nella realizzazione di un'attività. Per esempio si possono organizzare delle cartoline a tema e farle firmare a tutti gli attivi.



Informazioni sul campo – Serata informativa per i genitori
Opuscolo «Campo»



6. Gestione dell'unità

I compiti più importanti del capo unità, fra le numerose cose, sono creare il programma, occuparsi dell'organizzazione e dell'amministrazione dell'unità.

6.1 Organizzazione dell'unità

Un'unità è in continua evoluzione. Ci sono persone che iniziano e che smettono, i bambini e i ragazzi crescono e i loro bisogni cambiano. Il cambiamento più significativo si verifica con i passaggi fra le branche, causando una diminuzione o un aumento considerevole del numero di attivi. Spesso bisogna trovare nuovi capi sestena o capi pattuglia. A volte è necessaria anche una nuova ripartizione delle sestene e delle pattuglie.

***un'unità è
in continuo
mutamento***

Muta e reparto dovrebbero contare circa 15–25 attivi che partecipano regolarmente alle attività, suddivisi in 3–4 sestene o pattuglie. Il numero di attivi varia in continuazione e può anche scendere sotto i 15 o, per brevi momenti, oltrepassare i 25. Se però dovesse cambiare a lungo termine, è necessario pensare a una riorganizzazione. Per ogni genere di cambiamento bisogna sempre coinvolgere anche il capo branca e il caposezione. Anche il coach può aiutarvi in casi simili.

***dimensione
ideale di un'unità***

È importante tenere sotto controllo i seguenti aspetti:

- Chi sono i prossimi capi sestena o capi pattuglia? Cosa succede con gli altri bambini/ragazzi della stessa età? Si riesce ad affidar loro altri compiti (p. es. responsabile del libro di sestena o del materiale di pattuglia)?
- Un singolo attivo o il gruppo intero ha bisogno di nuove sfide? A che punto si è con la progressione personale dei bambini/ragazzi? È già stato previsto chi farà quale tappa e specialità l'anno prossimo?
- Chi può seguire nel prossimo anno un corso di formazione? Per garantire il ricambio nel gruppo di animatori è importante che i capi pattuglia, i pionieri e gli animatori seguano i corsi. Pensa a come puoi motivarli a parteciparvi. Spesso i corsi danno nuove idee e rinnovata motivazione per lo scoutismo agli animatori che vi partecipano; al loro ritorno è quindi importante dargli la possibilità di mettere in pratica quanto imparato e mettersi alla prova.
- È garantita la presenza di attivi al primo anno? Idealmente gli anni di nascita dovrebbero essere rappresentati in modo equo. Sia un'annata debole sia un'annata forte possono portare a problemi futuri (p. es. se tutti hanno l'età di diventare CP o pionieri).
- Le sestene o le pattuglie sono troppo grandi? Se si ha la certezza che anche per gli anni successivi ci saranno attivi a sufficienza per un'ulteriore sestena/pattuglia, allora è opportuno crearla. Solitamente in un caso del genere vale la pena riorganizzare le sestene/pattuglie per fare in modo che siano equilibrate e che ci siano attivi di tutte le annate in tutti i gruppi. Se però un'unità è diventata grande solo per un'unica annata forte, non vale la pena riorganizzare tutto.
- Una sestena o una pattuglia è diventata più piccola a causa della mancanza di attivi al primo anno? Le attività svolte in gruppi troppo piccoli non sono molto divertenti. Se in vista non c'è un miglioramento delle condizioni, è opportuno ridurre il numero delle sestene/pattuglie. Se l'unità si trova ad avere solo una sestena/pattuglia sarà necessario valutare di unire l'unità a un'altra.
 - L'unità è troppo grande o troppo piccola? In questo caso vale lo stesso discorso delle sestene/pattuglie troppo grandi o piccole. La fondazione o la chiusura di un'unità con una storia alle sue spalle deve essere ben ponderata! Ciò nondimeno non conviene mantenere un'unità troppo piccola e senza possibilità di miglioramento. L'unione con un'altra unità può permettere di svolgere attività più belle e divertenti.



6.2 Tradizioni

identità

Le tradizioni conferiscono all'unità un senso di appartenenza e un'identità, contraddistinguendola da tutti gli altri gruppi scout. Spesso le tradizioni si sviluppano nel corso di più generazioni, ma raramente rimangono invariate.

attività, luoghi e riti

Tipi di tradizioni

Il senso di una tradizione è quello di contraddistinguere un'unità ed esistono diversi tipi di tradizioni, fra le quali:

- Passaggio svolto in un luogo particolare nel bosco
- Natale scout con i genitori
- Weekend per animatori che si tengono regolarmente
- Gara trimestrale fra sestene per vincere una coppa che si terrà fino al prossimo svolgimento della gara.
- Un rito particolare durante la totemizzazione
- Un saluto particolare o un canto alla fine di ogni attività
- Una chiusura della giornata particolare come tradizione al campo
- Un angolo di pattuglia o di sestena che viene utilizzato nella maggior parte delle attività

divisa con foulard

Accanto alle tradizioni della sezione ci sono numerose tradizioni che legano tutti gli scout del mondo. Tra di esse vi sono la divisa e il foulard, la stretta di sinistra e la legge scout.

valutare in modo critico

Rivalutare le tradizioni

Malgrado gli effetti positivi che le tradizioni possono avere, non bisogna avere paura di sostituire elementi tradizionali ormai sorpassati da tempo e senza più un vero senso. Di tanto in tanto è quindi importante mettere in discussione le tradizioni e chiedersi se abbia senso mantenerle; fare qualcosa «perché lo si è sempre fatto» o perché «fa semplicemente parte del gioco» non giustifica il mantenimento di una tradizione. Elementi «antiquati» possono essere cambiati, ritoccati e adattati alla realtà odierna. E perché non introdurre una nuova tradizione? La fantasia non ha limiti. Bisogna comunque evitare di cambiare tutto in breve tempo: la stabilità ottenuta proprio grazie alle tradizioni ne risulterebbe compromessa. Chiedetevi sempre se le vostre tradizioni abbiano ancora un senso e rimangano divertenti. Alcune tradizioni potrebbero essere viste come violente o discriminanti, specialmente in questi casi val la pena considerare di cambiarle.

6.3 Amministrazione dell'unità

In ogni sezione l'amministrazione può essere organizzata in maniera differente. Alcuni compiti vengono gestiti centralmente, altri delegati alle unità. Questi compiti non devono però essere gestiti da una persona sola. È più sensato distribuire i lavori all'interno del gruppo animatori.

Cassa

Quando si ha a che fare con il denaro è necessaria la massima precisione. Il denaro non ti appartiene, ma è degli scout: tu lo devi solo amministrare. L'ideale è che solo una persona si occupi della gestione cassa; altrimenti c'è il rischio di perdere il controllo delle entrate e delle uscite.

Le uscite devono essere controprovate da uno scontrino. Regolarmente gli animatori consegnano tutti gli scontrini con un elenco di tutte le spese al cassiere, il quale rimborserà i soldi spesi. Il cassiere tiene la contabilità di tutte le entrate e le uscite sempre aggiornata. Le entrate devono essere sommate e da questo totale vanno sottratte le uscite; in questo modo si è sempre al corrente della situazione attuale della cassa.

Non c'è niente di più faticoso che cercare di ricordare ciò che era stato speso o ciò che era stato ricavato durante una raccolta fondi 6 mesi prima. Si consiglia di far controllare regolarmente le casse delle unità dal cassiere sezionale, il quale può essere d'aiuto in caso di questioni riguardanti il budget.

Per gestire la cassa vale spesso la pena avere un conto postale o bancario e rimborsare il denaro alla consegna dello scontrino. Una cassa fisica con denaro contante è indicata solo se gli animatori stessi non hanno la possibilità di anticipare il denaro. Per il campo bisogna prevedere un budget e un consuntivo a parte.

Nel caso in cui la gestione della cassa sia delegata a qualcuno (p. es. un animatore, un pioniere, ecc.), è compito del capo unità controllarla alla fine dell'anno.

Lista di indirizzi in MiData

Le liste di indirizzi e di presenza complete aiutano a mantenere una visione d'insieme dell'unità e una lista di indirizzi è più efficace se viene aggiornata regolarmente. MiData può essere di grande aiuto in questo, permettendo a tutti di accedere sempre ai dati più attuali.

La gestione dell'indirizzario è compito della direzione sezionale, che dovrà essere tenuta al corrente se ci sono nuovi attivi, persone che smettono e cambiamenti di indirizzo. Le «entrate» e le «uscite» devono sempre essere comunicate per lettera firmata dai genitori. Iscrizioni e disiscrizioni per motivi legali devono avvenire per iscritto ed essere firmate dai genitori. Al termine della prima attività è opportuno consegnare ai nuovi arrivati un modulo di iscrizione. Non bisogna dimenticare che gli indirizzi rimangono confidenziali e non devono essere comunicati a terzi.



un responsabile della cassa

tenere gli scontrini e la contabilità



*Gestione finanziaria del campo
Opuscolo «Campo»*

tenere aggiornato l'indirizzario

materiale di unità **Materiale**
Oltre al materiale sezionale ogni unità può possedere anche del materiale proprio, come per esempio materiale per lavoretti manuali, materiale scout o giochi. L'unità potrebbe anche avere una piccola biblioteca con libri sullo scoutismo e su giochi. Risulta molto utile avere una scorta di materiale, in modo da evitare di dover andare ogni volta a comperare un pezzo di corda o di chiedere agli attivi di portarlo da casa.

custodire con cura
Il materiale vale spesso molto più di quanto ci si immagina; quindi è importante tenerlo con cure e controllarne regolarmente lo stato. Nessuno è motivato a pitturare con dei pennelli che appiccicano e con colori secchi, e anche il miglior equipaggiamento non serve a niente se viene dimenticato da tutti nell'angolo di un armadio.

Prima di comprare qualcosa di costoso vale la pena valutare se sia possibile svolgere l'attività prevista con del materiale già presente in sede o con dei resti di materiale. Non bisogna dimenticare che anche la natura offre una quantità enorme di materiale (p. es. foglie, sassi, legna), che in seguito può anche essere riciclata senza problemi. Soprattutto per l'acquisto di materiale ingombrante e duraturo (p. es. attrezzi) è necessario consultarsi prima con il cassiere e con gli altri animatori, per stabilire se abbia senso fare un simile investimento. Una possibilità consisterebbe anche nell'acquistare il materiale per tutta la sezione e quindi pagarlo con la cassa sezionale.

Archivio

A chi non interesserebbe sapere come veniva fatto scoutismo dieci o venti anni fa nella propria sezione? Sicuramente anche i futuri animatori saranno curiosi di sapere cosa hanno fatto i loro predecessori. È quindi una buona idea tenere in sede un archivio in cui raccogliere articoli o verbali su attività, inviti, avvenimenti e documenti vari. L'archivio potrebbe anche essere una fonte d'ispirazione, quando si è a corto di idee e servono spunti e stimoli.

7. Ragazze e ragazzi

Negli ultimi decenni i ruoli legati al genere maschile e femminile, che un tempo erano ben definiti nella società, sono stati rimessi in discussione. Oggi, infatti, troviamo donne di carriera in veste di manager, politici o capisezione e uomini soddisfatti in veste di casalinghi, babysitter o animatori di un gruppo di ragazze.

di uguale valore e con pari diritti

Sia i ragazzi sia le ragazze devono poter vivere allo stesso modo e con gli stessi diritti. Ciò p. es. significa che la domanda «chi si occupa di cosa durante la costruzione del campo» non deve dipendere dal sesso, ma dall'interesse. Bisogna però fare attenzione perché l'interesse non viene sempre mostrato in modo diretto; a volte è nascosto, perché si pensa che il lavoro non sia alla portata di entrambi i sessi. Gli animatori devono suscitare, sostenere e promuovere l'interesse negli attivi ed evitare che determinati compiti vengano svolti sempre da rappresentanti dello stesso sesso (soprattutto per i lavori meno piacevoli come p. es. i servizi).

Checklist per unità miste

- Gruppo animatori misto: cercare di distribuire i compiti in modo equo e garantire la parità di diritto
- Tende e stanze divise al campo: i bambini e i ragazzi hanno bisogno di questi «spazi protetti»; il pudore deve essere rispettato
- Le attività di gruppo possono svolgersi sia miste sia per genere. Ogni tanto prevedere attività divisi per genere
- Incoraggiare a svolgere dei compiti / attività ritenuti insoliti per il proprio sesso, sia nel gruppo animatori sia per i partecipanti

Per favorire lo sviluppo degli stessi diritti e degli stessi valori dei ragazzi e delle ragazze è determinante la consapevolezza degli animatori riguardo ai differenti ruoli e bisogni. È importante che ai bambini e ai giovani vengano date le stesse opportunità, vale a dire che possano svolgere anche compiti considerati atipici per il loro sesso. Per esempio, una volta potrebbero essere solo le ragazze che si occupano delle costruzioni del campo, mentre i ragazzi creano qualcosa in sede. È importante l'apertura, l'accettazione e la benevolenza nei confronti della diversità, la gioia di sperimentare dei bambini e le occasioni in cui conoscere comportamenti diversi. Ciò è possibile sia in gruppi misti sia in gruppi separati per genere. In realtà, per le attività meno usuali per ragazzi rispettivamente per ragazze si prestano meglio gruppi separati per sesso, perché in questi gruppi i bambini e i giovani osano sperimentare maggiormente.

**compiti insoliti
per il genere**

8. Promozione della salute e prevenzione

8.1 Di cosa si tratta?

L'obiettivo della promozione della salute è quello di rafforzare il benessere di un individuo. Al centro non c'è solamente il benessere fisico, bensì anche quello psichico e quello sociale. La benessere viene influenzato da diversi fattori. La personalità di una persona gioca un ruolo, come pure l'ambiente sociale o la comunità in cui si vive. Nella promozione della salute bisogna quindi tenere conto di diversi aspetti.

**gli obiettivi
della promozione
della salute**

Per questo motivo le persone devono venir sostenute in maniera globale. Una persona che viene sostenuta in maniera globale è consapevole per esempio dei suoi punti forti come pure dei suoi punti deboli. Per questo è in grado di dire di no oppure gestire la pressione del gruppo. Conosce le sue necessità e quindi sa soddisfarle meglio.



www.prevenzione.msds.ch

Lo sviluppo globale dei bambini e dei ragazzi è anche lo scopo dello scoutismo. Per raggiungere questo scopo il programma e le attività scout vengono organizzate secondo i fondamenti dello scoutismo. Dato che tieni conto dei fondamenti dello scoutismo, sviluppi diverse parti della personalità degli scout. Ciò è importante per lo sviluppo globale dei bambini e dei ragazzi. In questo modo lavoriamo contemporaneamente anche alla promozione della salute! Un programma scout basato sui dello scoutismo incentiva quindi anche la salute dei nostri membri.

**sviluppo globale
nello scoutismo**

In Svizzera il programma Voilà si prodiga da diversi anni per la promozione della salute. Viene sostenuto dalla Federazione Svizzera delle Associazioni Giovanili (FSAG). Lo scoutismo vi è presente attivamente dall'inizio di questo progetto. L'organizzazione lavora su progetti cantonali indipendenti, che vengono poi collegati da Voilà Svizzera. Essi svolgono dei propri programmi, delle formazioni e degli aggiornamenti sul tema della promozione della salute.

**programma
«Voilà»**

Nel corso degli anni si è accumulato così un grande bagaglio di conoscenze. Informazioni riguardo a diversi temi della promozione della salute e dettagli di un eventuale programma di promozione a livello cantonale li trovi su www.voila.ch.



www.voila.ch

La prevenzione ha l'obiettivo di evitare sviluppi negativi, tipo malattie. Il movimento scout punta molto sulla prevenzione. Un rapporto sensato con le droghe (tabacco, alcool, ecc.), sensibilità riguardo alla violenza e tolleranza zero verso gli abusi sessuali corrispondono al pensiero dello scoutismo.

**obiettivi della
prevenzione**

D'altronde tra prevenzione e promozione della salute esiste una relazione: la promozione della salute ha infatti idealmente come effetto secondario un'azione preventiva. Se un bambino o un ragazzo percepisce coscientemente i suoi bisogni ed impara a dire «no», sarà anche in grado di proteggersi dalle influenze negative.

Promozione della salute significa rafforzare i punti forti.
Prevenzione significa diminuire i punti deboli.

Le diverse forme della prevenzione vengono trattate in maniera esaustiva nei prossimi capitoli.

8.2 Prevenzione dalle dipendenze

Esistono diversi approcci su come si può esercitare la prevenzione dalle dipendenze. Qui ti presentiamo un approccio molto generale che ha lo scopo di sviluppare la cognizione dell'ebbrezza e del rischio di una persona. Qui lo sguardo non è rivolto solo alle droghe «classiche».

esperienze di ebbrezza come bisogno dell'uomo

Cognizione dell'ebbrezza e del rischio

Il bisogno di vivere uno stato di ebbrezza è preistorico ed è stato osservato già nelle popolazioni primitive. In questo caso «ebbrezza» è da intendere in maniera generale connotazione negativa. Diverse situazioni possono portare ad un'esperienza d'ebbrezza: lo sport, le attività nella natura, la danza, la musica, un cibo ottimo, una relazione, ma anche il consumo di alcool o di altre droghe. Il bisogno di ebbrezza può quindi venir appagato in modi completamente diversi tra loro. Tutte queste situazioni hanno in comune il fatto di scatenare sensazioni intense e che vengono vissute per la maggior parte in maniera piacevole.

A volte però durante la ricerca di esperienze che diano ebbrezza vengono superati i limiti. Ciò può essere collegato a dei rischi. Di principio ciò non dovrebbe essere necessario per sperimentare ebbrezza. Persone che mostrano una bassa cognizione dell'ebbrezza e del rischio, cercano però l'ebbrezza nelle situazioni rischiose oppure «scivolano» sconsideratamente in situazioni rischiose. In questi casi esiste il pericolo di arrivare a delle esperienze poco piacevoli. L'ebbrezza si ribalta da esperienza positiva ad esperienza negativa e può, nei casi peggiori, avere delle conseguenze gravi.

atteggiamento sano nei confronti delle situazioni d'ebbrezza

Nello sviluppo alla cognizione dell'ebbrezza e del rischio non serve avere il maggior numero di esperienze rischiose possibile. Lo scopo è invece quello di imparare ad avere un atteggiamento sano nelle situazioni d'ebbrezza e così di evitare il più possibile delle esperienze negative e le loro conseguenze. Persone con un'alta cognizione dell'ebbrezza e del rischio sanno cosa fa loro bene, quando sono in grado di sopportare quali esperienze d'ebbrezza, quali pericoli nasconde una tale situazione e dove sono i loro limiti. Decidono in maniera consapevole se affrontare una situazione d'ebbrezza oppure no, e quali rischi vogliono correre. Concretamente ciò significa per esempio che un bambino sa valutare fino a che altezza sa arrampicarsi su un albero per vivere il sentimento d'ebbrezza legato a ciò, senza che il rischio di caduta diventi troppo grande.

Bambini e ragazzi devono quindi imparare a valutare correttamente i rischi e le possibili conseguenze del loro agire. Lo scoutismo può apportare un importante contributo a tale proposito. Tra le altre cose nello scoutismo svolgiamo attività che, secondo la definizione di ebbrezza introdotta sopra, rendono possibile un'esperienza tale – dall'escursione all'alba, al gioco nel terreno, fino al superamento di un ponte in corda, di esempi ce ne sono tanti. Da una parte tu come animatore o animatrice puoi mostrare ai bambini e ai ragazzi delle possibilità alternative, variegata e positive, su come possono appagare il loro bisogno d'ebbrezza. Dall'altra parte alcune di queste attività offrono pure la possibilità di sviluppare la cognizione del rischio dei partecipanti.

Quando svolgete un'attività scout, dove la sicurezza gioca un ruolo (p. es. la discesa a corda doppia), dovrete assolutamente discuterla con i bambini e i ragazzi. Devono riconoscere che esiste un certo pericolo e che misure di sicurezza avete adottato. Nella cognizione del rischio si tratta però soprattutto di sviluppare un fiuto, su quale rischio si vuole e si può correre in quale situazione. Per questo motivo i partecipanti devono avere sempre la possibilità di decidere autonomamente se vogliono partecipare ad una determinata attività.

Per fare ciò è necessario un piccolo Stop («Break») prima dell'attività. Lì ogni persona può decidere per sé se nella situazione attuale (lo stato d'animo personale del momento, il gruppo) vuole partecipare o meno a quella attività. Una decisione di non partecipare merita rispetto, spesso è più difficile prendere tale decisione che acconsentire al gruppo e seguirlo.

È altrettanto importante avere uno scambio con gli altri dopo l'attività. Come stavo in quella situazione? Come ho fatto a prendere una decisione? Che significato può avere il vissuto per il mio quotidiano? In questo modo si può stimolare una discussione consapevole del bambino e del giovane sul tema «ebbrezza e rischio». Naturalmente ciò deve sempre accadere in maniera adatta all'età – con i pionieri si hanno altre possibilità che con i lupetti.

Se ne vuoi sapere di più sul tema prevenzione dalle dipendenze e cognizione dell'ebbrezza e del rischio, ti consigliamo di fare un corso di formazione Voilà. Lì conoscerai altre possibilità per un lavoro concreto all'interno dello scoutismo in questi ambiti.

Atteggiamento e modelli

Trovare un atteggiamento ragionevole con le droghe è una grande sfida della società. Questa sfida si pone anche nello scoutismo. Quali regole e quali comportamenti riguardo al consumo di droghe applicate nella vostra sezione, dipende principalmente da voi e deve venir discusso all'interno della direzione sezionale. Diverse associazioni cantonali e regionali stabiliscono però in questo ambito una linea guida a cui voi dovete attenervi. Ricordatevi durante le vostre discussioni che voi come animatori e animatrici avete sia una responsabilità giuridica, sia un ruolo come modelli rispetto ai vostri scout. Non dimenticatevi inoltre che il vostro atteggiamento può avere anche un effetto sugli estranei. Quando voi avete definito il vostro atteggiamento, allora è importante renderlo chiaro e trasparente, e discuterne con tutti gli interessati.

8.3 Prevenzione della violenza

È sabato pomeriggio e gli esploratori svolgono un gioco nel terreno nel bosco. La maggior parte di essi si sta divertendo. Si sentono grida forti e spesso anche risate. Per arrivare ad una cordicella vengono usate oltre a furbizie spesso anche metodi poco ortodossi. Nessuno si sente disturbato da ciò. Nell'età infantile e adolescenziale si misurano volentieri le proprie forze con il gioco. Ma dove finisce il misurarsi delle forze sano e dove inizia la violenza?

«break» prima dell'attività

analizzare consapevolmente le esperienze di ebbrezza



www.voila.ch

determinare nel team l'atteggiamento e le regole



Responsabilità e aspetti giuridici
Opuscolo «La sicurezza»

misurare le proprie forze o violenza?

misurare le proprie forze o violenza?

La violenza è un atteggiamento che viene messo in atto con lo scopo o con la consapevolezza di ferire psicologicamente o fisicamente un'altra persona.

Ciò non deve per forza accadere sempre con pugni o con la forza: oltre alla violenza fisica esiste anche la violenza verbale o quella psicologica, dove la vittima viene p. es. ferita attraverso parole o nell'essere presa in giro. Tra questi tipi di violenza c'è anche il mobbing (vedi riquadro).

Il limite della violenza viene superato laddove qualcuno non si sente più a proprio agio. A volte l'applicazione della violenza non è riconoscibile al primo sguardo oppure non viene percepita come tale da tutti. La percezione della violenza è soggettiva. Così può essere divertente guardare una prova di coraggio – ma per quelli che la stanno svolgendo viene percepita in maniera completamente diversa. Il bambino colpito si sente esposto in un momento di difficoltà, impaurito e insicuro. I lupetti e gli esploratori devono sapere sempre di non essere davvero in pericolo. Rabbrivire va bene, ma avere paura no.

Mobbing

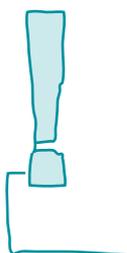
La parola Mobbing viene dall'inglese e significa «apostrofare volgarmente», «attaccare», «assillare». Una persona che viene sistematicamente per un lungo periodo di tempo svantaggiata, tormentata, infastidita, insultata, emarginata oppure ferita da altre persone, allora viene «mobbata». Ciò può anche accadere nel mondo digitale (Facebook, YouTube, ...) e quindi rimanere inosservato per diverso tempo per le persone esterne.

Il Mobbing è un fenomeno di gruppo ed è più che un diverbio tra vittima e colpevole. Per questo motivo bisogna sempre affrontarlo con l'intero gruppo. Bambini e giovani «mobbati» soffrono spesso in maniera estrema e con gravi conseguenze. Ma il Mobbing può avere delle conseguenze negative anche per il/la colpevole. Il Mobbing è quindi un tema da prendere sul serio.

la tua responsabilità: non tollerare la violenza

La violenza non è mai positiva e non può trovare nessuno spazio nello scoutismo. È responsabilità dell'animatrice o dell'animatore creare il programma in modo da non esporre i partecipanti né a violenza fisica, né a quella psicologica.

Si dovesse comunque arrivare ad un evento violento tra partecipanti oppure tra animatori e partecipanti, allora bisogna intervenire e definire dei limiti chiari. Al o alla colpevole deve essere reso chiaro che un comportamento tale non viene tollerato. Ciò significa anche, mostrare quale comportamento alternativo è gradito.



STOP!

La miglior regola a cui tutti dovrebbero attenersi, è quella della cultura dello «STOP». Uno scout può fare una «Prova di coraggio» adatta, solo se ha la possibilità in ogni momento di uscirne. Uno «Stop» degli animatori è anche possibile e necessita coraggio, ma appartiene al dovere di responsabilità quando la situazione degrada.

Non tutti i giochi in cui si può arrivare a piccole lotte sono condannabili. È comunque importante che venga mantenuta la giusta misura. Soprattutto nella pubertà non è sempre chiaro a certi giovani, quanta forza già posseggano e che con essa potrebbero far male ad un'altra persona. È importante che i bambini ed i giovani imparino a gestire il proprio corpo. Ciò significa anche avere la possibilità di imparare a dosare la propria forza e in questo rientra anche il far notar loro quando ne hanno utilizzata troppa.

imparare a gestire il proprio corpo



*Lottare e azzuffarsi
Opuscolo «Sport per i bambini G+S –
Esempi pratici»*

Giochi di lotta

Anche grandi giochi possono essere organizzati e svolti senza violenza. Ad esempio il gioco delle code può essere rimpiazzato dalla lettura di un numero posto sulla schiena o da un tocco sulla schiena dell'avversario, senza per questo modificare la dinamica del gioco.

Hai già riflettuto una volta sulla percezione che si ha dall'esterno di ciò che facciamo durante le nostre attività? Per qualcuno che non conosce lo scoutismo, le immagini di alcune attività potrebbero sembrare spaventose o piene di violenza, soprattutto se vengono estrapolate dal loro contesto. Rifletti quindi esattamente su quali fotografie vuoi p. es. rendere pubbliche su internet.

percezione esterna

Un buon rapporto con i genitori può aiutare a non creare un'immagine sbagliata delle attività nello scoutismo. Quando un bambino racconta qualcosa a casa, i genitori potrebbero fraintendere. Se i genitori hanno la possibilità di chiedere spiegazioni al gruppo animatori, allora si sentiranno più sicuri.

Giochi «gialli»

Nello scoutismo non vengono tollerati maltrattamenti. Chi utilizza lo scoutismo per ferire gli altri, va contro la legge scout! Per questo i giochi gialli non devono prevedere maltrattamenti che non appartengono allo scoutismo.



*legge e promessa
Opuscolo
«Scoutismo»*

Riconsiderare le tradizioni con componenti violente

Ricorrenze piene di tradizione e importanti nel quotidiano scout, come la totemizzazione o il passaggio, sono purtroppo spesso legate a delle attività molto violente. Una tale ricorrenza dovrebbe invece essere un'esperienza positiva e impressionante, che è adatta particolarmente ai diretti interessati e al gruppo. I rituali non possono né essere demotivanti e nemmeno violenti! Allo stesso tempo il rituale non si deve ridurre ad una prova di coraggio. Il coraggio è solo una parte della personalità che lo scoutismo vuole sviluppare con le sue attività. Avventure ed esperienze suggestive, magari anche tranquille, «essere incorporati in un gruppo», sono pure preziose.

I riti e le tradizioni devono essere esperienze positive

Osserva!

Discuti con gli altri animatori le dinamiche negative del gruppo e le forme di violenza che avete osservato.



Leggi le situazioni seguenti e poni queste domande:

- Hai già vissuto una cosa simile nel tuo quotidiano scout?
- Si tratta di violenza? Perché?
- Si tratta di una violenza pianificata oppure si è sviluppata involontariamente?
- Quali errori sono stati fatti per arrivare ad una tale situazione? Cosa si può fare diversamente, affinché le attività non siano violente?

Totemizzazione scout

Nella sezione Geristein è «tradizione» che i battezzandi vengano accerchiati da un gruppo in un luogo e li si urla addosso. In un altro luogo vengono legati ad un albero durante la notte e lasciati soli per lungo tempo. Alla fine c'è una bevanda di battesimo il più nauseante possibile.

Litigio tra scout

Pfiff e Rubik litigano durante un'attività su chi ha giocato meglio durante le ultime ore di ginnastica. Il litigio si fa più duro e finisce con Pfiff che getta alcuni vestiti di Rubik nello stagno di fianco alla casa scout.

L'emarginato

Hobbit è un lupetto emarginato. A lui piacerebbe molto essere più integrato. Alcuni Lupi chiudono Hobbit in un armadio durante il campo autunnale e lo legano con un nastro adesivo. Hobbit riesce però a liberarsi. Il tutto diventa un gioco e Hobbit si lascia rinchiudere diverse volte. Grazie a ciò trova degli amici, visto che finalmente tramite il gioco si sente integrato nel gruppo. Dopo un po' di tempo ai lupetti viene l'idea di bloccare l'armadio con dei listelli, in modo che Hobbit non riesca più a liberarsi. Lo lasciano così nell'armadio.

Rapimento durante un gioco notturno nel terreno

Due giovani esploratori vengono rapiti durante il loro primo gioco notturno nel terreno. I rapitori cercano di rendere il rapimento il più realistico possibile, in modo da spaventare tutti e di motivare gli esploratori a partecipare al gioco. Anche quando scappano con il rapito nel baule non pensano di spiegare loro, che il tutto è solo un gioco.

Zuffe/litigi

Durante una partita di calcio al campeggio estivo Memory e Zora litigano a causa di un fallo. L'animatrice Ronja arbitra la partita. Non era già stato facile mantenere sotto controllo il gruppo prima del litigio, visto che entrambe le squadre volevano assolutamente vincere. Il battibecco fra le due è la goccia che fa traboccare il vaso e le due cominciano ad azzuffarsi e a tirarsi i capelli.

8.4 Prevenzione degli abusi sessuali

L'abuso sessuale è una forma di violenza e non ha niente a che vedere con la sessualità sana.

Può avere delle conseguenze estese e gravi per chi è coinvolto. L'abuso sessuale può accadere anche nello scoutismo, ma fortunatamente tali casi sono rari.

Cos'è un abuso sessuale?

Tutte le forme di azioni sessuali di adulti o giovani nei confronti di bambini o giovani. Le vittime, a causa del loro sviluppo emotivo e intellettuale, non sono in grado di capire queste azioni sessuali e di acconsentire liberamente. In questi casi vengono sfruttati i diversi rapporti di potere per convincere o obbligare il bambino all'azione. Qui è centrale l'obbligo di segretezza che condanna la vittima al silenzio, alla mancanza di reazione e alla mancanza di richiesta d'aiuto.

Agli abusi sessuali appartengono anche:

- nudità forzata della vittima
- obbligo di guardare atti sessuali
- introduzione della pornografia a minorenni
- voyerismo

**assistenza
telefonica 147
da Pro Juventute**

Oltre all'abuso sessuale esistono anche situazioni in cui – spesso involontariamente – si arriva ad una violazione dell'intimità (vedi riquadro). Quando esattamente viene superato il limite, è una questione molto individuale e dipende dalla sensibilità personale. Per alcuni il limite può essere superato già con osservazioni indecenti o allusive, mentre invece non è nemmeno lontanamente il caso per altre. Non appena qualcuno percepisce come superamento del limite un'azione o una scelta di vocaboli, allora è davvero tale. Questo messaggio è importante per i bambini e per i ragazzi. Come nel caso del tema della violenza, anche qui si tratta di incoraggiarli a dire «Stop». Allo stesso tempo bisogna riuscire a creare in un gruppo un'atmosfera in cui questo «Stop» viene accettato e rispettato.

**accettare e
rispettare uno
«Stop»**

Cos'è una violazione dell'intimità?

È un superamento consapevole o inconsapevole dei limiti personali di una persona. È fastidioso per la vittima e la situazione deve essere assolutamente chiarita. Nella quotidianità scout ciò potrebbe per esempio accadere, quando un animatore o un'animatrice assiste i bambini durante l'igiene personale (doccia) o quando deve togliere una zecca. Ma anche allusioni sessuali o barzellette spinte potrebbero rappresentare una violazione dell'intimità.

Attenzione: I limiti tra una violazione dell'intimità e un abuso sessuale possono variare secondo la sensibilità della persona.

Importante: La responsabilità di un abuso sessuale o di una violazione dell'intimità non è mai della vittima. Anche un consenso da parte della vittima non cambia le cose. L'impedimento di tali violenze non può e non deve venir affidato ai bambini e ai giovani. Se quindi un bambino non dice «No», non significa assolutamente che l'azione fosse giusta.

Discussione all'interno del gruppo animatori

Soprattutto nei campeggi si può arrivare a delle situazioni che favoriscono la violazione dell'intimità o addirittura l'abuso sessuale. Per impedire ciò dovete trovare delle misure già in una fase di preparazione. Discutete il tema dell'abuso sessuale col gruppo animatori e chiarite tra le altre cose le domande seguenti:

- **Dormire:** Come si può assicurare il bisogno di riservatezza tra i diversi sessi e gruppi di età quando si assegnano le camere o le tende?
- **Cura del corpo:** Come è regolata la cura del corpo (anche quando si va in piscina)?
- **Sanità:** Chi medica i partecipanti e chi li controlla per le zecche?
- **Contatti fisici:** In quali attività sono previsti dei contatti fisici consapevoli (z.B. Stratoi, serata wellness) e come ci comportiamo nei contatti tra partecipanti e animatori?
- **Autotutela:** Come possono proteggersi gli animatori e le animatrici, in modo che le situazioni delicate non vengano interpretate in maniera sbagliata?

violazione dell'intimità tra bambini e giovani

Nuovi dati statistici per la Svizzera mostrano come diverse violazioni dell'intimità avvengono proprio tra bambini e giovani. Nello scoutismo non dovremmo quindi puntare la nostra attenzione unicamente alle violazioni dell'intimità causate da animatori o animatrici, bensì osservare e ascoltare attentamente anche bambini e giovani. Allo stesso modo si è potuto constatare che la maggior parte delle persone che è stata colpita da abusi sessuali o da violazioni dell'intimità, non si è rivolta al personale qualificato o agli educatori, ma si è confidata quasi unicamente con amici e amiche. Indizi forniti dai bambini che riguardano loro stessi o altri bambini, devono essere presi sul serio.



Agire in caso d'incidente
Opuscolo «La sicurezza»

Per poter reagire nel modo corretto in caso di sospetto di abuso sessuale, è importante che tu ti attenga ai punti seguenti:

- Prenditi del tempo e non agire in modo precipitoso. Osserva e annota la data e ciò che hai visto. Ascolta i bambini quando hanno qualcosa da raccontarti. Non porre però nessuna domanda insistente per ottenere delle dichiarazioni.
- Non possono circolare nessuna voci o mezze verità. Parla unicamente con gli altri animatori e animatrici, di cui sei certo che tacciono e non si sentano essi stessi insicuri. Devono venire coinvolte il minor numero di persone possibile.
- Un procedimento serio è importante e deve essere pianificato minuziosamente. In caso di sospetto di abuso sessuale fidati del/della tuo/a caposezione e cerca sostegno da lui/lei.
- In caso di sospetto di abuso sessuale deve sempre venir coinvolto un servizio specializzato, per esempio il servizio Mira. La tua cellula di crisi cantonale può trasmetterti i relativi contatti.
- Non parlare mai con una possibile vittima, con un/una possibile colpevole senza aver prima discusso con una persona di competenza!



Regole del campo
Opuscolo «Campo»

Autotutela degli animatori

Per tutelarti da attribuzioni di colpa ingiustificate, tu come animatore/animatrice dovresti attenerti alle regole seguenti:

- **Atteggiamento aperto:** Concedi agli altri animatori di osservare in ogni momento le tue attività con i bambini. Le persone di riferimento di un bambino cambiano regolarmente in modo da evitare un comportamento anomalo e le conseguenti discussioni.
- **Non distogliere lo sguardo:** Non appena constati che tu o qualcun altro tra il gruppo animatori è insicuro nel rapporto con i bambini, allora dovresti affrontare il discorso e chiarire la situazione.
- **Evita situazioni compromettenti:** Non esporti a situazioni che potrebbero venir interpretate in maniera sbagliata, p. es. se vai a fare la doccia con dei giovani.

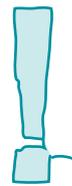


Prevenzione degli abusi sessuali nel tempo libero
www.kinderschutz.ch/it

Situazioni delicate: sempre in due

In generale è consigliabile in caso di situazioni delicate (p. es. l'assistenza di uno scout malato o ferito) la presenza di una seconda persona come testimone di un comportamento legale. Quando un bambino viene medicato, ciò dovrebbe essere fatto sempre da persone dello stesso sesso. Il bambino deve poter scegliere la persona che lo cura.

Per cure nelle zone intime deve essere consultato un medico.



9. Bambini e ragazzi «difficili»

Come tutti i bambini e i giovani, anche gli scout non sono sempre facili da gestire. In qualità di animatori si è sempre confrontati con qualche partecipante che mette a dura prova la propria pazienza. Spesso questi vengono considerati «bambini difficili». In realtà un bambino non è mai un problema in sé, ma può diventarlo, se con il suo comportamento ostacola la vita del gruppo o se necessita di troppa attenzione da parte degli animatori.

Nella maggior parte dei casi un bambino capisce quando sta causando dei problemi, fatto che chiaramente non lo fa sentire meglio. Al bambino riesce difficile trovare delle soluzioni: per questo è importante aiutarlo. Tuttavia, è possibile che un bambino non si renda conto dei problemi che crea. In ogni caso bisognerebbe parlare con il bambino e trovare una soluzione insieme a lui. I bambini non devono essere etichettati: meritano sempre un'altra chance.

dare sempre un'altra chance

Variando le attività il più possibile, si prevengono molti problemi e molte difficoltà. Grazie a un programma equilibrato si ha la possibilità di accontentare tutti i bambini. È importante che tutti i bambini, siano essi estroversi e irrequieti, o tranquilli e timidi, possano essere soddisfatti. Inoltre, il programma deve permettere a tutti di progredire personalmente. Se i bambini sono contenti del programma che viene loro proposto, saranno più cooperativi e attenti.

programma variato

Una possibile causa di agitazione è dovuta al fatto che si esige troppo o troppo poco da loro; in entrambi i casi gli attivi si annoiano, perché non possono approfittare del programma. I partecipanti dai quali si esige troppo devono essere sgravati: essi necessitano di sostegno da parte dei partecipanti più grandi o con più esperienza. Invece i partecipanti dai quali si esige troppo poco hanno bisogno di nuove sfide; quindi possono occuparsi di compiti particolari, come p. es. prendersi cura degli attivi più giovani.

All'interno del gruppo animatori bisognerebbe discutere e trovare degli accordi in merito ai bambini «difficili». Di fronte a determinati comportamenti l'importante è che gli animatori reagiscano tutti nello stesso modo, applicando le stesse regole. I bambini devono riconoscere una linea chiara, la reazione non deve dipendere dal singolo animatore. Vale la pena trovare degli accordi insieme agli attivi, e le conseguenze nel caso in cui questi non dovessero essere rispettati devono essere chiare per tutti. Anche la mancanza di regole può causare problemi con gli attivi, i quali risponderanno con comportamenti fastidiosi (p. es. provocando di proposito).

accordi, regole e conseguenze

Bisogna cercare di stabilire punizioni (che varrebbe la pena chiamare conseguenze, più che punizioni) in relazione con la regola violata o utili al gruppo (p. es. un compito supplementare come aiutare a riordinare, ecc.). Una punizione non deve umiliare, ma

punizioni



Regole del campo
Opuscolo «Campo»

deve avere lo scopo di evitare che in futuro vengano violate nuovamente regole o di rimediare agli eventuali danni. È quindi importante che il «colpevole» si renda conto del perché ha sbagliato.

È opportuno coinvolgere gli attivi, quando si definiscono le regole e le conseguenze, perché in questo modo riescono a rispettarle meglio, visto che le capiscono e hanno aiutato a definirle. La legge scout dà una base di regole di convivenza.

Che cosa è l'ADHD?

L'ADHD (sindrome da deficit di attenzione e iperattività) indica un problema fisico caratterizzato da problemi d'attenzione e d'impulsività, e spesso anche di iperattività.

In passato, la società classificava queste persone come «ingestibili» o «bambini agitati». Si è poi constatato che ciò non corrisponde necessariamente al vero e che una terapia è possibile.

Ma attenzione: non tutti i bambini con un comportamento vistoso soffrono di iperattività! La diagnosi di un tale disturbo deve essere lasciata al personale competente. Sta ai genitori di intraprendere i passi necessari. È importante che le animatrici e gli animatori abbiano un buon rapporto di fiducia con i genitori, affinché possano ricevere le informazioni necessario sulla malattia (p. es. sui medicinali o sull'atteggiamento verso il bambino).

Gli animatori a volte faticano a gestire questi bambini. Una distrazione minima come una farfalla o un rumore particolare è sufficiente perché questi bambini si perdano nel loro mondo immaginario e non riescano più a seguire le attività. Certi bambini colpiti da ADHD fanno particolarmente fatica a seguire la stessa attività per un lungo periodo.

In qualità di animatore puoi aiutare i bambini riportandoli all'attività e aiutandoli a svolgere i loro compiti. Prevedi p. es. compiti brevi da affidare loro, in modo che questi bambini possano essere occupati attivamente e più concentrati. Pensa tuttavia che anche gli altri bambini necessitano la tua attenzione.

Spesso utilizzato come completamento alla terapia, viene prescritto il Ritaline®: esso aiuta il bambino a concentrarsi e a meglio controllare le attività del suo corpo e le sue emozioni. Riduce a volte l'appetito e la sensazione del dolore, e a volte anche la stanchezza. Fa attenzione, come animatore, che i bambini in terapia con questo medicamento bevano e mangino a sufficienza.

genitori

Quando si ha a che fare con bambini e ragazzi «difficili» è fondamentale il contatto con i genitori; in questo modo è possibile comunicare loro le esperienze fatte con i loro figli e i genitori possono informare riguardo al comportamento del bambino a casa o a scuola. Bisogna sempre parlare con i genitori se vengono messe in atto delle misure. In alcuni casi vale la pena assegnare al bambino un animatore come persona di contatto, il quale farà particolare attenzione al bambino e si metterà in contatto con i genitori in caso di difficoltà.

aiuto da parte del CSZ e del coach

Non sempre il gruppo animatori riesce a risolvere tutti i problemi: non bisogna dimenticare che ci si può rivolgere al capo branca, al caposezione o anche al coach. È importante essere consapevoli del fatto che gli animatori non sono persone esperte in casi «difficili» e che il loro compito non è quello di «curare» un bambino, ma quello di proporre attività avvincenti e possibilmente senza conflitti.

I quattro esempi seguenti descrivono casi di bambini «difficili». Per ogni esempio viene spiegata la possibile causa di tale comportamento e vengono dati alcuni consigli su come comportarsi in situazioni simili. Ci sono casi come questi anche nella tua unità? Quali situazioni hai già vissuto e come si può reagire?

Escluso

Saltamartin ha nove anni e fa parte dei lupetti da sei mesi. Sin dall'inizio gli sono piaciute le attività, ma ha sempre fatto fatica a integrarsi nel gruppo. All'inizio gli animatori non si sono accorti di niente: ci vuole sempre un certo tempo perché i bambini si ambientino bene nel gruppo.

Un giorno però sua mamma chiama il capo unità per informarsi su alcuni fatti avvenuti negli ultimi mesi; sebbene Saltamartin sia sempre andato volentieri ai lupetti, nell'ultimo mese ha fatto molta fatica a motivarlo. Durante la riunione gli animatori discutono di questo fatto e constatano che: quando si fanno i gruppi nessuno vuole mai stare con Saltamartin, durante la merenda nessuno vuole condividere il cibo con lui e, quando gli succede qualcosa, i più grandi lo deridono. Ogni tanto viene anche deriso perché è leggermente strabico. Al minicampo autunnale, durante le pause, era praticamente sempre solo e alcuni lupetti si divertivano a nascondergli il suo orsetto di peluche.

Cosa succede?

Saltamartin non è mai riuscito a integrarsi nel gruppo. Solitamente un bambino escluso ha una caratteristica che lo contraddistingue dal resto del gruppo (p. es. strabismo, balbuzie, colore della pelle, professione dei genitori, fisico, talento o incapacità particolari). Non è sempre facile convivere con queste caratteristiche, né per il bambino, né per tutto il gruppo, e quindi bisogna fare uno sforzo per integrare tutti.

Ci sono partecipanti che fanno i prepotenti alle spese dei più deboli. Con il tempo si arriva al punto che il bambino vuole abbandonare il gruppo. È importante agire per tempo.

Cosa fare?

Di tanto in tanto bisogna dare a Saltamartin un incarico che lo entusiasmi e che sia in grado di compiere con successo davanti al resto del gruppo. Inoltre, bisogna cercare di integrarlo lentamente in piccoli gruppi e non farlo trovare in situazioni difficili davanti al gruppo.

Se alcuni bambini lo escludono, è necessario parlare con loro. Potrebbe accadere che il bambino non piaccia nemmeno a un animatore; in un caso del genere è fondamentale che questo non venga mostrato in nessuna circostanza.

All'interno dell'unità di tanto in tanto vale la pena discutere della situazione di ogni singolo bambino e riflettere sul modo in cui vengono formati i gruppi. È proprio nella formazione dei gruppi, infatti, che si ha la possibilità di separare i bambini forti o integrare bambini come Saltamartin.

Nel caso di nuovi arrivati si può adottare il sistema del padrinato: un bambino più grande che sa già come funzionano i lupetti/esploratori ha il compito di introdurre, accompagnare e spiegare le cose al nuovo arrivato.

Aggressivo

Durante un sabato pomeriggio il reparto Hathi gioca a «British Bulldog». Dopo il primo girone i cacciatori sono riusciti a catturare Idefix, il quale non è per niente contento e quindi si arrabbia, si scaglia contro i cacciatori e comincia a picchiarli. Un animatore va subito a separarli. Non è la prima volta che Idefix mette le mani addosso ad altri esploratori o animatori: già il sabato precedente si era arrabbiato e voleva picchiare un esploratore che non condivideva la merenda con lui. Fortunatamente gli animatori avevano assistito alla scena e sono potuti intervenire per tempo.

Cosa succede?

Idefix si altera facilmente e reagisce sempre con la violenza. Non riesce a controllarsi e non conosce i limiti. In caso di problemi le sue reazioni sono sempre le stesse: la violenza è per lui la soluzione a ogni genere di conflitto. Probabilmente le situazioni di conflitto sono troppe per lui e non sa come gestirle.

Cosa fare?

È importante parlare con Idefix dell'accaduto e cercare di fargli capire che fa del male ai suoi amici. Bisogna spiegargli i limiti e rinfrescargli le regole vigenti nel reparto. Idefix deve imparare a smettere, quando qualcuno glielo chiede, e deve imparare a controllarsi meglio; inoltre bisogna cercare di farlo sfogare con le parole e non con le mani o i piedi. Se Idefix non migliora, gli animatori devono assolutamente intervenire e proibirgli di partecipare alle attività successive. Bisogna mettersi in contatto con i genitori per cercare di capire quali siano i motivi di un tale comportamento aggressivo. A volte gli esploratori aggressivi si comportano in modo completamente diverso a casa e a scuola. Spesso la causa può essere data dal fatto che si sta pretendendo troppo dal bambino; quindi bisogna cercare di capire perché Idefix sia sotto pressione e che cosa si potrebbe fare per aiutarlo.

Azzuffarsi e rotolarsi è normale e importante per i bambini: può accadere che si facciano male senza volerlo. Se però un attivo fa ripetutamente male agli altri con il suo comportamento, agli animatori spetta il dovere di prendere le misure adatte.

I bambini e i giovani con sindrome da deficit di attenzione e iperattività si comportano spesso in modo simile a Idefix.

Nostalgia

Twix fa parte dei lupetti da poco meno di un anno e per la prima volta partecipa al campo estivo. Già al ritrovo iniziale per la partenza ha fatto molta fatica a separarsi dai genitori, ma una volta partita, Twix ha cominciato a comportarsi come tutti gli altri bambini e a essere felice di essere al campo estivo. A più o meno metà campo, Twix comincia a separarsi dal gruppo sempre di più. Pian piano diventa sempre più silenziosa e nelle pause non la si vede più giocare come sempre con gli altri lupetti, bensì è triste e seduta in un angolino. Improvvisamente comincia a piangere e alla domanda dell'animatore «cosa è capitato», Twix risponde che ha mal di pancia e vuole andare a casa.

Cosa succede?

I dolori di Twix non sembrano avere un motivo fisico, perché ha male solo quando ci sono grandi pause o blocchi di attività che non le piacciono molto. Senza dubbio ha nostalgia di casa. Può essere che provi veramente dolori per questo o che lamenti mal di pancia e dolori simili, perché vuole attirare l'attenzione e tornare a casa.

Cosa fare?

È importante cercare di rallegrare Twix e motivarla nuovamente a partecipare al gioco. Inoltre si può cercare di distrarla, affidandole dei piccoli compiti. L'importante è tenere occupati i lupetti e non lasciar loro il tempo di pensare alla propria nostalgia. In alcuni rari casi può essere utile parlarne con i diretti interessati. Un'altra possibilità è quella di incaricare alcuni lupetti più grandi ad aiutare Twix o provare i trucchi seguenti:

- Il peluche «anti-nostalgia»: il bambino riceve questo peluche che lo aiuterà a dimenticare la nostalgia e i suoi «dolori». Se non è un peluche può andare bene anche un oggetto a tema.
- La tazzina «anti-nostalgia»: bevendo da una tazza speciale, il bambino non ha più nostalgia.

Sicuramente si saranno già sperimentate tante altre idee in sezione.

Un bambino con nostalgia non dovrebbe telefonare ai genitori, perché permettendogli di parlare con loro non si fa altro che aumentare la sua nostalgia. Tuttavia dipende da bambino a bambino e spetta agli animatori valutare la situazione e capire quando potrebbe essere il momento giusto per chiamare. Prima del campo è inoltre importante rendere attenti i genitori a chiamare solo in caso di urgenze e a non lasciare che i bambini portino il cellulare al campo.

Anche i genitori a volte hanno nostalgia dei loro figli e spesso non sono consapevoli del fatto che peggiorano la situazione chiamandoli al campo. Può essere utile, ad esempio durante la serata genitori, richiamare l'attenzione su questo problema.

In nessun caso bisogna dare ai lupetti delle pastiglie contro la nostalgia, perché altrimenti imparerebbero che basta prendere una pastiglia quando si ha un problema. Anche nel caso in cui abbia dolori che si ritengono causati dalla nostalgia non è corretto dargli un analgesico. Di caso in caso gli animatori devono valutare se è opportuno tenere il bambino con forte nostalgia al campo o se è meglio che i genitori lo vengano a prendere.

La nostalgia non è un problema che tocca solo la branca lupetti: anche alcuni esploratori, soprattutto i più giovani, potrebbero soffrirne!

**Bibliografia:**

Esistono molti fascicoli e molti libri che vertono sui temi trattati in questo fascicolo. Al link www.cudesch-it.msds.ch si può consultare un elenco bibliografico aggiornato.





Gruppo Gestire consapevolmente

Questo documento ha come scopo quello di aiutare gli animatori a promuovere la progressione personale durante le attività. In qualità di animatori si ha l'opportunità di fare molte esperienze utili anche nella vita quotidiana. Nessuno si aspetta da loro che queste informazioni siano già conosciute o che non commettano mai un errore.

Si vuole migliorare il proprio stile di conduzione? Si ha appena assunto la funzione di capo unità o si è membri di un'unità ma non si sa come comportarsi? Questo documento è ciò che fa al caso. Si è consapevoli di tutto ciò che si è imparato grazie allo scoutismo? Vale la pena sfruttare queste capacità anche al di fuori dello scoutismo, per esempio nell'ambito lavorativo. Un certificato di lavoro volontario per i giovani può essere molto utile nella ricerca di un posto di lavoro.

Oltre a trattare temi strettamente correlati agli animatori, in questo capitolo si affrontano argomenti riguardanti l'unità e gli attivi, fra cui il contatto con i genitori, l'organizzazione e l'amministrazione dell'unità e il rapporto con la violenza e i bambini difficili.