

Il gioco come strumento interbranca per la partecipazione



**Buona Strada,
gli IABR e ICM della Regione Trentino – Alto Adige/Südtirol**



IL GIOCO COME STRUMENTO INTERBRANCA PER LA PARTECIPAZIONE

PARTEcipazione = Essere PARTE, fare la propria PARTE

1. Premessa

Se si parla di partecipazione in ambito scout, conviene partire da un chiarimento semplice: partecipare non significa soltanto esserci, né semplicemente dire la propria. Partecipazione, in fondo, richiama bene anche la sua stessa parola: **essere parte e fare la propria parte**. Non basta quindi prendere posto dentro un'esperienza; conta poter contribuire davvero, incidere, assumersi una responsabilità, riconoscersi dentro qualcosa di comune.

Le *Linee guida sulla partecipazione e contribuzione dei ragazzi e delle ragazze* ricordano che "la partecipazione, la contribuzione e la rappresentanza sono esperienze educative" e che gli strumenti metodologici devono permettere ai ragazzi e alle ragazze di "sentirsi protagonisti attivi e consapevoli del loro tempo, di vivere spazi di responsabilità, di sperimentare percorsi di democrazia".

Lo stesso documento mette anche un paletto molto netto: "Lo scautismo è un movimento di giovani sostenuto da adulti, non è un movimento per i giovani gestito solo dagli adulti". E aggiunge che il contributo dei ragazzi e delle ragazze "non si può ridurre ad una sorta di consultazione vuota e fine a se stessa", ma deve diventare un modo reale per "influenzare attivamente il loro ambiente".

Il Regolamento metodologico aiuta a tenere insieme questo discorso con il cuore del metodo. All'art. 2 ricorda che lo scautismo è "metodo attivo", che si realizza "in attività concrete" e nello stile dell'"imparare facendo"; all'art. 3 precisa che vede "i giovani come autentici protagonisti della loro crescita".

Dentro questa logica, il gioco non è un accessorio. È uno strumento del metodo. E non va pensato come un semplice espediente per rendere le attività più leggere o più simpatiche.

L'adagio di B.-P. "tutto col gioco, nulla per gioco" continua a dire bene il punto: il gioco attraversa la proposta scout, ma non in modo superficiale. È forma educativa, non decorazione simbolica.

Il gioco "consente alla ragazza e al ragazzo di vivere e conoscere la realtà, di esprimere se stessi, di sviluppare creativamente le proprie doti, di acquisire il senso del gratuito, di cogliere capacità e limiti personali, di comunicare e collaborare con gli altri".

In L/C il gioco è elemento centrale della metodologia; in E/G è il linguaggio dell'avventura e del ruolo attivo; in R/S resta "elemento fondamentale per la coesione e la costruzione della Comunità R/S" e "migliora la partecipazione alla vita della comunità". In breve: il gioco cambia forma nelle branche, ma non perde spessore educativo.

2. Struttura del documento

Dopo un iniziale premessa sulla partecipazione e il gioco, tema centrale del weekend metodologico interbranca questo documento vuole raccogliere le riflessioni che i capi hanno condiviso.

Prima della sintesi dei lavori di gruppo vi lasciamo una breve spiegazione dell'attività, che ha visto protagonisti i capi di tutta la regione che si sono messi in gioco.

ATTIVITÀ PROPOSTA:

L'attività proposta durante la giornata interbranca voleva essere un'esperienza pratica di partecipazione tramite lo strumento del gioco per riscoprirlo e valorizzarlo, ed è così che i capi di tutta la regione si sono trovati partecipanti attivi di un grande gioco di ruolo. I capi si sono trovati davanti ad una sfida: costruire una città partendo dalla costruzione del proprio quartiere. Tutti i capi erano divisi in gruppi, ogni gruppo andava a costruire un determinato quartiere ed ogni capo era chiamato ad interpretare un personaggio attivo all'interno del quartiere. L'unione e la cooperazione dei quartieri hanno portato alla costruzione e creazione di qualcosa di più grande ovvero la città.

Tutti i capi sono stati chiamati a essere parte e fare la propria parte, hanno potuto contribuire attivamente alla creazione del proprio quartiere e della città prendendosi delle responsabilità e condividendo un obiettivo comune con tutti.

Con la costruzione della città si è cercato di far vivere ai capi anche un momento di partecipazione civile e con l'inserimento della messa all'interno del gioco si è cercato di far vivere anche un momento di partecipazione cristiana.

SINTESI DEI LAVORI DI GRUPPO:

La restituzione dei gruppi si è sviluppata attorno a quattro domande-guida:

- **Quale dinamica del gioco ti è rimasta più impressa**
- **Quanto io mi sono messo in gioco / ho partecipato attivamente**
- **In generale come vivo la mia partecipazione al gioco / quanto mi metto in gioco durante il gioco**
- **Quali esperienze di esempio di partecipazione posso raccontare / condividere**

1. Quale dinamica del gioco ti è rimasta più impressa

Il primo elemento emerso con più continuità riguarda i ruoli. Per molti sono stati utili perché hanno costretto a uscire dal proprio punto di vista, a immedesimarsi e a tenere conto di bisogni diversi dai propri. In diversi casi hanno aiutato anche persone più timide a prendere parola o a sentirsi autorizzate a entrare nel processo.

Allo stesso tempo, però, i ruoli hanno fatto vedere anche il lato critico: non tutti i ruoli pesavano allo stesso modo, non tutti avevano la stessa possibilità di incidere, e non sempre il gruppo è riuscito a valorizzarli davvero. È emersa spesso una differenza di potere percepito, insieme alla fatica di arginare chi tendeva a imporsi o a trascinare le decisioni.

Un secondo nodo forte è stato il rapporto tra obiettivo particolare e bene comune. Più gruppi hanno detto, in sostanza, la stessa cosa: è stato facile ragionare per quartiere, per ruolo, per interesse immediato; molto più difficile tenere uno sguardo di città. Questo è forse uno dei dati più utili del gioco: ha fatto emergere in modo concreto quanto sia spontaneo difendere il proprio pezzo e quanto sia invece faticoso costruire davvero un orizzonte comune.

È tornato spesso anche il tema delle condizioni di contesto. Confusione, rumore, gruppi grandi, regole non subito chiare, sovraffollamento: tutti elementi che hanno influito sulla qualità della partecipazione. Non è un dettaglio organizzativo. È una questione metodologica. Se l'ambiente non aiuta, la partecipazione si abbassa, si concentra su pochi o si deforma.

2. Quanto io mi sono messo in gioco / ho partecipato attivamente

Qui le restituzioni sono state molto oneste. Alcuni si sono sentiti dentro il gioco in modo pieno; altri meno, spesso per il ruolo ricevuto, per il poco spazio disponibile o per la fatica a trovare un aggancio reale. È emerso chiaramente che non basta assegnare un ruolo per garantire partecipazione: il ruolo può essere una leva, ma da solo non basta.

In diversi gruppi si è notato che il coinvolgimento aumentava quando l'obiettivo era chiaro, quando ci si sentiva ascoltati e quando il proprio contributo era riconosciuto come utile. Al contrario, si partecipava meno quando il ruolo era percepito come marginale, quando il clima era troppo competitivo o quando la situazione restava poco leggibile.

Interessante anche un altro dato: la partecipazione civica è stata percepita molto più chiaramente di quella cristiana. Più gruppi hanno detto che la messa è risultata esterna o comunque poco integrata nel cuore dell'esperienza. È un punto da non addolcire: se l'intenzione era tenere insieme partecipazione civile e cristiana, questa connessione non sempre è passata.

3. In generale come vivo la mia partecipazione al gioco / quanto mi metto in gioco durante il gioco

Qui è venuta fuori una riflessione più ampia sul rapporto personale con il gioco. Molti hanno riconosciuto che il proprio modo di partecipare dipende da fattori molto concreti: il gruppo, il clima, il mood della giornata, il modo in cui l'attività viene lanciata, la chiarezza del mandato, il sentirsi o meno parte importante del processo.

È emerso anche un punto educativo forte: il gioco funziona quando i capi ci stanno davvero dentro. Non come animatori esterni, ma come persone che giocano, si espongono, danno tono, mostrano che quella cosa conta. Nel materiale associativo, del resto, si legge che il capo deve "stare accanto" senza sovrastare, e che in E/G "il capo gioca con gli esploratori e le guide".

Diversi gruppi hanno anche osservato che tra adulti il gioco è spesso sottoutilizzato o usato male: come rompighiaccio, come alleggerimento, come parentesi. Meno spesso come strumento serio di lettura, decisione, progettazione, verifica. Questo è emerso come limite reale.

4. Quali esperienze di esempio di partecipazione posso raccontare / condividere

Le esperienze condivise sono state molto varie, ma con alcuni fili comuni. È tornato spesso il valore della partecipazione che genera altra partecipazione: ragazzi e ragazze che tornano da un'esperienza forte e diventano capaci di trascinare il gruppo; contesti in cui la testimonianza concreta apre spazi nuovi; situazioni in cui il gioco diventa veicolo per affrontare temi, conflitti, emozioni o questioni del territorio.

Sono emerse esperienze associative, ecclesiali e civiche: servizio, collaborazione con realtà del territorio, processi comunitari, occasioni in cui il protagonismo non si è fermato dentro l'unità. In questo senso le Linee guida sono molto nette: partecipare non vuol dire semplicemente "fare attività", ma "prendere parte in maniera vera e autentica

ad un processo creativo"; e in R/S viene chiesto di evitare sia la presenza decorativa sia la riduzione della partecipazione a un ascolto formale.

3. Per un uso concreto

Il punto pratico che esce dal weekend metodologico è questo: il gioco può essere uno strumento forte di partecipazione, ma non lo diventa automaticamente.

Non basta usare un gioco. Bisogna capire perché si usa quel gioco.

Che cosa deve far emergere?

Che tipo di decisione o di esperienza deve allenare?

Che rapporto c'è tra gioco, obiettivo educativo e verifica?

Che cosa succede dopo?

Se queste domande mancano, il rischio è semplice: usare il gioco "perché si è sempre fatto così" oppure perché "funziona", senza chiedersi più che cosa sta davvero facendo crescere. È la forma più comune di applicazione acritica del metodo: non nasce da cattiva volontà, ma da abitudine.

In concreto, dal lavoro dei gruppi vengono alcune indicazioni utili.

La prima: il gioco funziona meglio quando il mandato è chiaro. Se non è chiaro che cosa si sta facendo e perché, la partecipazione si abbassa o si disperde.

La seconda: il gioco richiede una regia vera. Non per controllare tutto, ma per custodire il processo. Servono regole leggibili, tempi sensati, gruppi gestibili, spazi adeguati, possibilità reale di parola e di sintesi. Senza queste condizioni, il rischio è che decidano i più rapidi, i più forti o i più rumorosi.

La terza: il gioco non va confuso con l'animazione. Può essere molto di più: palestra di ascolto, conflitto, scelta, corresponsabilità, verifica, bene comune. Ma per esserlo deve essere costruito e riletto come tale.

La quarta: anche tra adulti il gioco va recuperato con più serietà. Non solo per "scaldare" una riunione, ma per lavorare su dinamiche comunitarie, priorità, ruoli, visioni, fatiche.

Se crediamo davvero che sia strumento del metodo, non possiamo limitarlo ai più piccoli o usarlo solo quando è comodo.

La quinta: ogni proposta di gioco chiede una verifica onesta. Non solo: è piaciuto? Ha divertito?

Ma anche: chi ha partecipato davvero? chi è rimasto ai margini? che idea di partecipazione ha fatto emergere? ha aiutato a costruire pensiero comune o ha soltanto mosso energia?

In questo senso, la frase di B.-P. "tutto col gioco, nulla per gioco" resta una buona sintesi.