

MODEL DE DISSENY DE LES ACTIVITATS DE VACANCES

1. Introducció	p. 1
2. Materials de joc	p. 3
. el tauler (model)	p. 4
. les cartes (opcions)	p. 5
3. Les fases del joc	p. 15
4. La determinació del contingut	p. 16
5. El disseny de l'organització.	p. 18
6. Previsió de les regulacions.	p. 20
7. La possibilitat de feed-back	p. 23

EL DISSENY DE LES ACTIVITATS DE VACANCES

-JOC DE SIMULACIÓ-

1.	Introducció.	p. 1
2.	Materials de joc.	p. 3
	2.1 El tauler (model)	p. 4
	2.2 Les cartes (opcions)	p. 5
3.	Les fases del joc.	p. 15
4.	La determinació del contingut.	p. 16
5.	El disseny de l'organització.	p. 18
6.	Previsió de les regulacions.	p. 20
7.	La possibilitat de feed-back.	p. 23

JF/març 87.

1. Presentació

Aquest joc reproduceix de forma simplificada el procés de discussió que realitza un equip d'animadors per arribar a dissenyar una activitat de llarga durada, per exemple una colònia de vacances.

La simplificació es troba en el fet que limita una mica el nombre de variables en joc, però per la resta permet de dissenyar l'activitat en allò més essencial.

És un joc per a ésser jugat en grups de 4 a 8 persones. És ideal que el nombre de jugadors s'apropi als 8, perquè la discussió que provoca és més rica.

La pretensió del joc és que els jugadors posin en relació diversos tipus de consideracions que normalment es fan a l'hora de dissenyar les activitats de temps lliure. Les més importants d'aquestes consideracions són les següents:

- . les Necessitats dels nois i noies per als quals es prepara l'activitat,
- . els Propòsits dels animadors,
- . la concreció, basada en la consideració de les necessitats dels nois i dels propòsits dels animadors, del Contingut Experiencial de la Colònia (o altra activitat que es consideri).
- . l'Organització (el marc de vida quotidiana) que tradueix millor aquest contingut,
- . les Activitats concretes que tradueixen millor el contingut de la colònia.
- . la Relació entre Organització i Activitats que, matissant-se mútuament, es donen una configuració definitiva,
- . la concreció del projecte d'activitats i del projecte d'organització en un Calendari i en un Marc Normatiu
- . La previsió de les formes de Regulació que seran necessàries.

El mateix tauler del joc, sobre el qual es disposen les cartes o es fan les anotacions que expressen les decisions dels jugadors, reflexa tot aquest conjunt de decisions i les relacions que hi ha entre elles.

En aquest sentit, el tauler del joc permet de tenir a la vista tot el procés de disseny i d'introduir-hi rectificacions.

Aquest joc té dues menes d'utilitats essencials:

- . en primer lloc, i en tant que és una simulació, és un instrument útil en certes situacions de formació,
- . en segon lloc, i en tant que reflexa la realitat, permet d'efectuar dissenys aplicables a la realitat.

El joc, en la seva versió present, és pensat per al disseny de colònies de vacances. Certes adaptacions senzilles permeten d'emprar-lo al disseny d'altres activitats. Per exemple:

- . una llista diferent de cartes d'activitats i algunes variacions en les cartes relatives a l'estructura de la vida quotidiana permeten d'emprar-lo en el disseny de centres d'esplai,
- . una variació en la llista de cartes relatives a les necessitats permet d'emprar-lo per a dissenyar activitats per a grups de joves.

2. Materials de joc.

Els materials de joc són els següents:

- un tauler en el que s'hi expressa tot el procés de presa de decisions (pàg. 4)

(NOTA: aquest tauler pot editar-se d'una de les formes següents:

- o bé un pòster que pugui conservar-se enrotllat,
- o bé un tauler que pugui plegar-se en elements que tinguin cabuda en una carpeta -similar als que desenvolupen certs editors de simulacions com Avalon Hill-.

l'important és que pugui dur-se amunt i avall amb comoditat, ja que un dels avantatges del joc és que permet de reconsiderar el disseny en el curs de l'activitat).

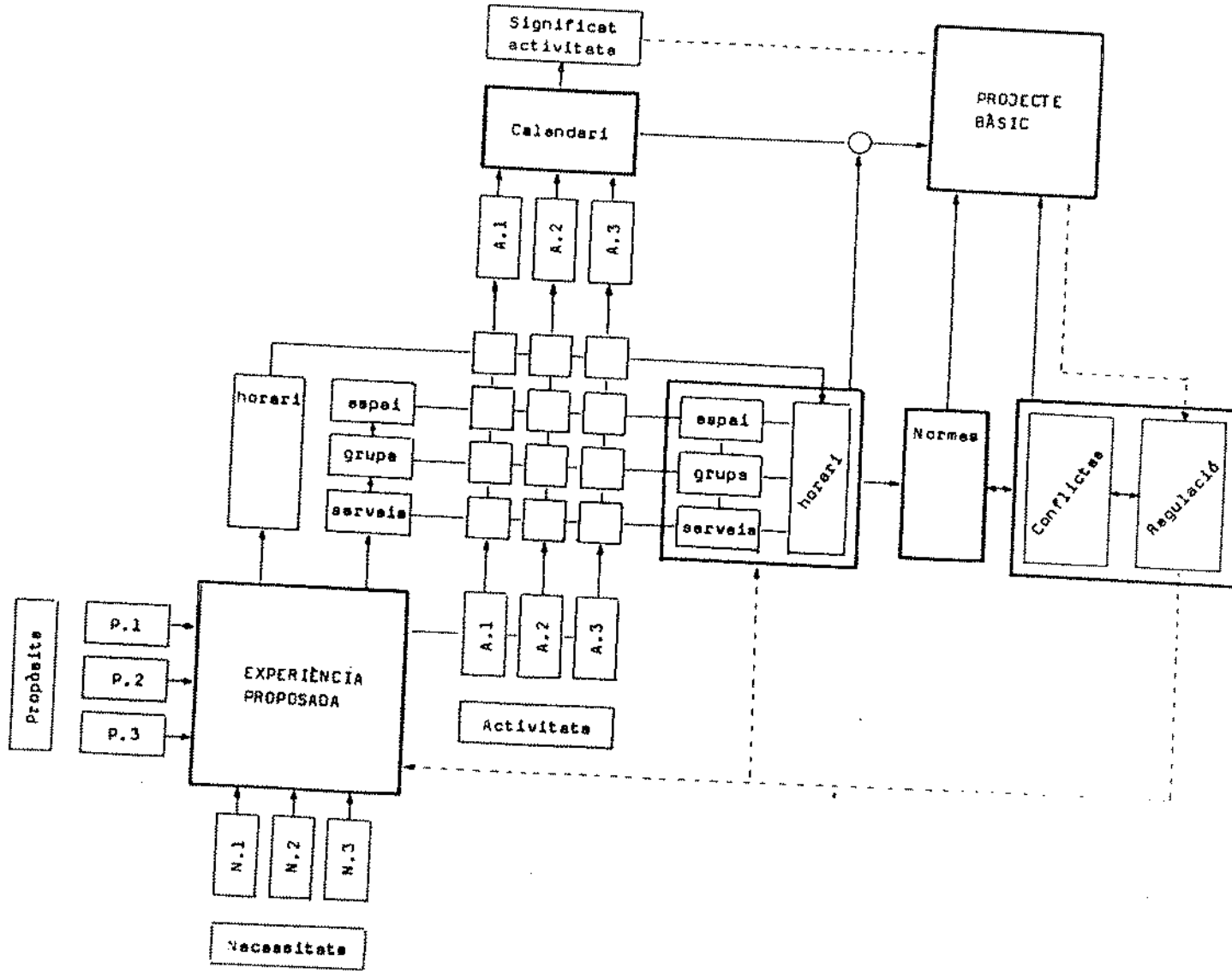
- quatre blocs de cartes relatius a les qüestions següents:

- un bloc de cartes relatiu a les necessitats dels nois i noies (el text de les cartes és el que es troba a la llista de la pàg. 5),
- un bloc de cartes relatiu als propòsits dels monitors (el text de les cartes és el que figura a la llista de la pàg. 6).
- un bloc de cartes relatiu a les activitats (el text d'aquestes cartes és el que figura a la llista de la pàg. 7)
- un bloc de cartes especials relatiu a l'estructura de la vida quotidiana (l'organització), que és descrit a les pàgines 8 i ss.

(aquestes cartes han d'ésser plastificades, perquè s'hi han de fer certes anotacions)

- un retolador de tinta permanent, dels que s'utilitzen per escriure sobre plàstic (tinta soluble en alcohol)

EL TAULER DEL DDC



CARTES RELATIVES A LES NECESSITATS DELS NOIS

Les frases següents són les que han d'anar escrites a les cartes.

A cada carta hi ha d'haver una sola frase.

- . Seguretat física
- . gaudir de la llibertat que suposa ésser a l'aire lliure
- . Canviar el seu ambient habitual per un de diferent.
- . Poder viure experiències que resultin plaents.
- . Poder establir noves relacions amb companys diferents dels habituals.
- . Cultivar la companyonia i l'amistat.
- . Rebre atenció per part dels adults.
- . Trobar-se en un marc en el qual els sigui possible d'actuar.
- . Inventar.
- . Expressar-se.
- . Viure situacions en les quals puguin col.laborar amb els altres.
- . Relaxar-se, distendir-se.
- . Poder prendre decisions i dur-les a la pràctica.
- . Poder trobar-se amb les conseqüències de les seves decisions.
- . Demostrar-se a si mateixos de què són capaços.
- . Poder organitzar-se les seves pròpies activitats.
- . Seguretat emocional.
- . Governar-se a si mateixos com a grup.
- . Ésser acollits, acceptats.
- . Descobrir i afermar la seva identitat.
- . Viure situacions de grups que generin identitat col.lectiva.
- . Poder resoldre per si mateixos els seus problemes.
- . Viure aventures.
- . Tenir contacte amb la natura.
- . Moure's, saltar, córrer ...

(Nota: la llista, ben segur, no és pas completa i pot ésser allargada pels propis jugadors).

CARTES RELATIVES ALS PROPÒSITS DELS MONITORS

Les frases següents són les que han d'anar escrites a les cartes. A cada carta hi ha d'haver una sola frase.

- . El desenvolupament d'hàbits saludables: alimentació, higiene, repòs ...
- . La seguretat dels nois i noies.
- . El coneixement del propi cos per part de cada noi o noia.
- . El desenvolupament motòric: habilitats, destresses ...
- . La cura del seu propi cos per part dels nois i noies.
- . Que els nois i noies visquin una experiència plaent.
- . Que els nois i noies aprenguin a acceptar-se a si mateixos.
- . Que els nois i noies aprenguin a acceptar als altres.
- . L'autonomia personal dels nois i noies: que tothom sàpiga resoldre els petits problemes de cada dia com vestir-se, servir-se el menjar ...
- . La independència i llibertat de criteri, el raonament personal.
- . Que els nois i noies adquireixin capacitat per resoldre els conflictes que se'ls plantegen.
- . La cooperació en la vida domèstica.
- . La cooperació en els projectes de joc o de treball.
- . L'adquisició d'habilitats bàsiques: cuinar, cosir, rentar ...
- . L'adquisició d'habilitats socials bàsiques: desplaçar-se, comprar ...
- . La capacitat d'escoltar-se als altres.
- . La capacitat d'expressar-se.
- . El desenvolupament de sentiment de pertinença al grup.
- . La capacitat d'organitzar-se en grup.
- . Combatre les discriminacions.
- . El desenvolupament de la capacitat d'observació.
- . L'hàbit de pensar per resoldre els problemes que planteja la vida quot.
- . L'ordre a l'hora d'organitzar-se al treball o al joc.
- . L'adaptació personal a les exigències de la vida col·lectiva.
- . La descoberta de la necessitat de les normes.
- . L'acceptació crítica de les normes.
- . L'austeritat, la senzillesa.
- . L'autenticitat, l'honestat, la sinceritat.
- . La coherència personal.
- . L'esforç, la constància, la tenacitat.
- . L'actitud activa davant la vida, l'esperit crític.
- . La curiositat, el gust per aprendre.
- . La imaginació, la creativitat.
- . La felicitat.
- . La implicació i el compromís amb els altres.
- . El respecte, la delicadesa, l'atenció als altres.
- . L'eficàcia en les coses que cadascú fa.
- . El servei als altres.
- . El respecte a la vida, la sensibilitat a l'entorn.
- . El sentit democràtic de la convivència.

CARTES RELATIVES A LES ACTIVITATS

Els enunciats següents són els que han d'anar escrits a les cartes.
A cada carta ha d'haver-hi un sol enunciat.

- | | |
|--|---|
| . Passejades. | .. Dansa |
| . Grans jocs. | . Biblioteca |
| . Olimpíades. | . Música: audicions. |
| . Descobertes. | . Música: interpretacions. |
| . Accions de protecció del medi. | . Debats o fòrums sobre temes mono-
gràfics. |
| . La muntanya. | . Descoberta geogràfica/humana:
enquestes. |
| . La navegació. | . Circuits de footing. |
| . Elciclisme. | . Esports. |
| . El raid: dos o més dies tots
sols. | . Dinars festius (o sopars!) |
| . El vivac. | . Cura d'animals: aquari, terrari. |
| . La construcció d'instal·lacions
de camp o de joc. | . Cura d'animals de granja. |
| . La meteorologia. | . Cura de jardins. |
| . Els estels. | . Cura d'horts. |
| . Tallers de pintura. | . Mim. |
| . Tallers de tapís. | . Aventures. |
| . Tallers de modelat. | . Cercaviles. |
| . Tallers de ... | . Expressió artística lliure. |
| . Fer un muntatge teatral amb
tots els detalls. | . Maquetes. |
| . Fer un concert. | . Realitzar reparacions. |
| . Preparar una exposició. | . Redacció d'un diari. |
| . Vetllades. | . Realització de projectes en petit
grup. |
| . Reportatges, escrits, fotos. | . Visites a indrets interessants. |
| . Filmacions. | |
| . Construccions amb troncs. | |
| . Construccions amb pedres. | |

CARTES RELATIVES A L'ORGANITZACIÓ de la vida QUOTIDIANA

Aquestes cartes no poden tenir un únic contingut tancat com les de les tres sèries anteriors.

Cada un dels aspectes de la vida quotidiana es configura per una sèrie de decisions complexa.

Per això les cartes són el blanc. Els jugadors han d'omplir-les donant resposta a certes qüestions precises.

Les indicacions que segueixen són un resum de les qüestions més essencials. Els jugadors han de prendre les decisions i anotar-les a la carta corresponent.

L'horari

La carta és allargada perquè hi tingui cabuda una jornada sencera.

Els jugadors han d'anotar en l'espai en blanc quina distribució es proposen donar al temps.

Han de fer-ho diferenciant:

- . els moments invariables (p.ex., el dinar),
- . els moments flexibles (p.ex., aquelles coses que poden fer-se a hores diverses),
- . els temps lliures

Per tal que aquestes anotacions siguin ben visibles, poden emprar retoladors de tres colors diferents. Per exemple vermell per als moments invariables, blau per als moments flexibles i verd per als temps lliures.

L'organització de l'espai

Els jugadors han de prendre tres tipus de decisions:

- . l'ús que ^{consideren} ~~ocupen~~ que han de tenir cada un dels espais disponibles,
- . les condicions d'accés dels nois a cada un dels espais (acompanyament, hores d'ús, etc.)
- . les precaucions que han de prendre's per garantir la seguretat dels nois i noies.

Per tal de prendre aquestes decisions de forma ordenada, el joc proposa un procés de reflexió precís.

Aquest procés el que consta en el quadre següent:

1. Hi ha espais als que els nois no hi tenen accés.

Aquests espais són:

--

2. Hi ha espais als que els nois sí que hi tenen accés.

D'aquests espais, n'hi ha de dues menes:

- 2.1 Espais als que els nois hi tenen accés normalment.

D'aquests espais n'hi ha de tres menes:

- 2.1.1 Espais als que els nois poden anar-hi individualment.
Són els següents:

Espai	Usos	Seguredat

- 2.1.2 Espais als que els nois poden anar-hi en petit grup.
Són els següents:

Espai	Usos	Seguredat

- 2.1.3 Espais als que els nois hi van en gran grup. Són:

Espai	Usos	Seguredat

- 2.2 Espais als que els nois només hi tenen accés excepcionalment,
i en certes condicions. Són els següents:

Espai	Usos	Condicions	Seguredat

atenció!

Al llarg del procés cal determinar en cada cas:

- . quins són els espais que s'inclouen en cada grup,
- . quins són els usos de cada espai,
- . quines són les precaucions a prendre en cada espai per a la seguretat dels nois,
- . en quines condicions pot accedir-se als espais d'ús restringit.

Les decisions preses al llarg d'aquest procés són les que s'han d'escriure a la carta d'Organització de l'Espai.

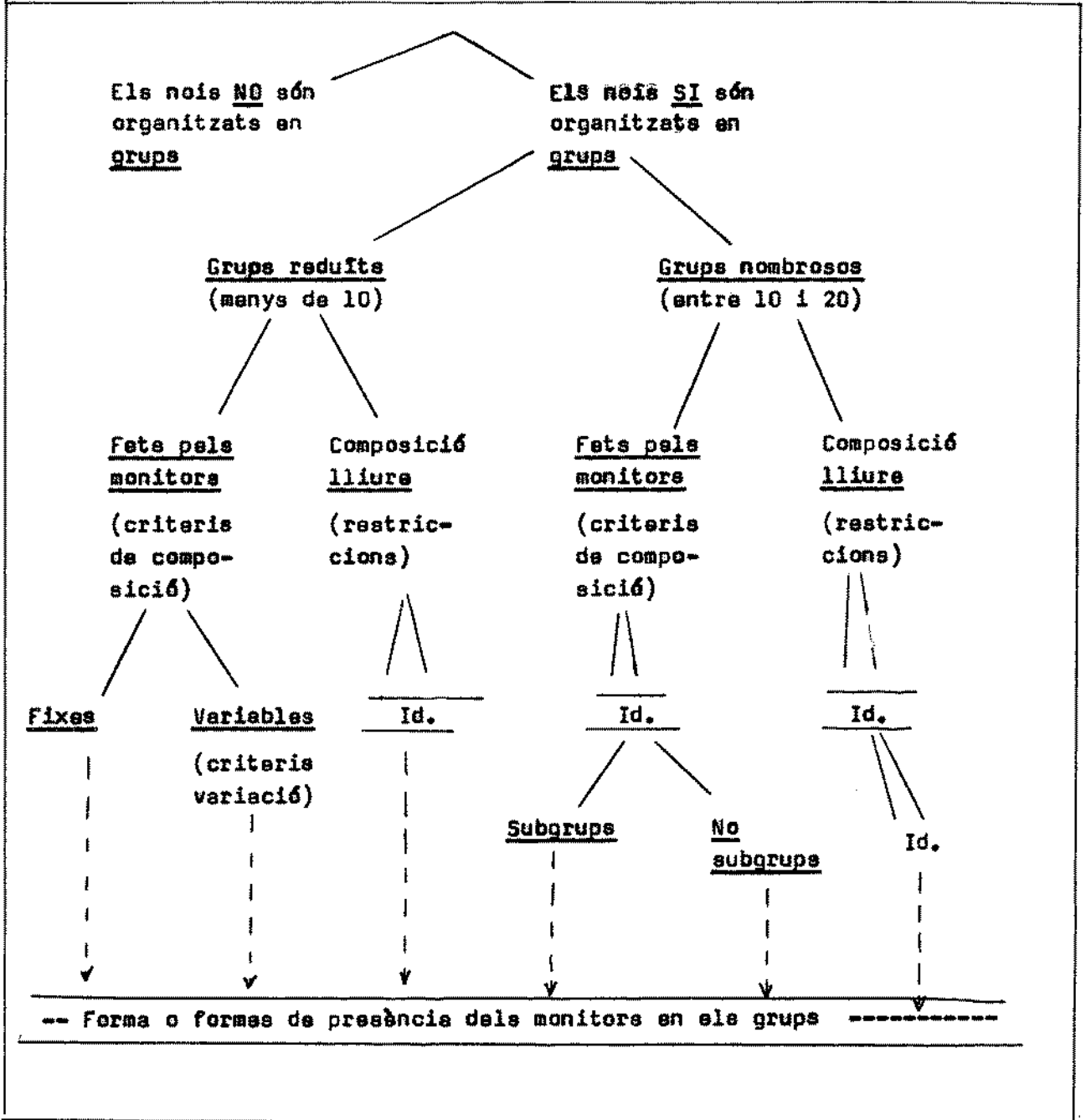
L'organització dels grups

Els jugadors han de prendre una sèrie de fins a cinc decisions que fan referència al tipus d'organització dels grups. Aquestes decisions són relatives a:

- . Es formen o no es formen grups a l'interior de la col·lectivitat?.
- . El tamany d'aquests grups, cas que es formin.
- . Qui forma els grups i amb quins criteris?.
- . L'existència o no de la possibilitat que els nois canviïn de grup, i els criteris que, eventualment, regeixen aquests canvis.
- . La possibilitat que, a l'interior de grups nombrosos, puguin formar-se subgrups.

Preses les decisions que configuren aquesta sèrie, cal encara que els jugadors estableixin quina és la forma de presència dels monitors en els grups.

El quadre de la pàgina següent resumeix el conjunt de decisions relatives a l'organització dels grups.



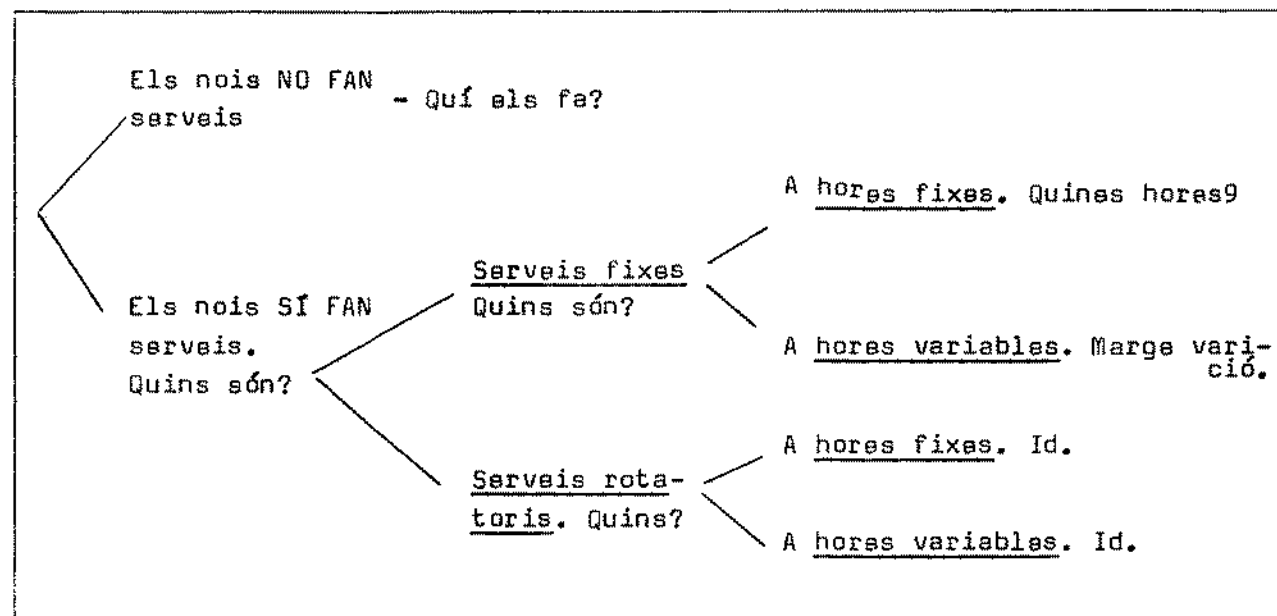
Les decisions preses al llarg d'aquest procés són les que s'han d'escriure a la carta d'Organització dels Grups.

L'organització dels serveis

Els jugadors han de prendre una sèrie de quatre decisions que fan referència a l'organització dels serveis. Aquestes decisions són:

- Presten o no presten serveis els nois?
- En cas afirmatiu, quins són els serveis que presten a la col·lectivitat?.
- Els serveis, són assignats de forma fixa a un mateix grups, o bé són rotatoris?. Amb quins criteris s'organitza la rotació?.
- Els serveis han de prestar-se en moments fixats, o bé és possible de prestar-los a hores variables?. Amb quins criteris s'estableix la variabilitat d'horaris?.

El quadre següent resumeix el conjunt de decisions relatives a l'organització dels serveis.



Les decisions preses al llarg d'aquest procés són les que s'han d'escriure a la carta d'Organització dels Serveis.

D'acord amb el que s'ha dit precedentment, el disseny de les cartes d'organització és el següent

7 h.	
8 h.	
9 h.	
10 h.	
11 h.	
12 h.	
13 h.	
14 h.	
15 h.	
16 h.	
17 h.	
18 h.	
19 h.	
20 h.	
21 h.	
22 h.	

3. Les fases del joc.

El joc, com tot disseny seriós, és complex i requereix cert temps. Per aquest motiu, és possible de jugar-lo en fases diferenciades, cada una de les quals té un objectiu precís.

Les fases que es proposen són les següents.

Fase I La determinació del contingut.

Aquesta fase s'acaba en el moment que els jugadors precisen què és el que proposen als nois de viure al llarg del procés que els dissenyen.

Aquesta decissió és precedida de l'anàlisi de les necessitats dels nois i de l'elucidació dels propòsits dels monitors.

Fase II L'organització.

Aquesta fase s'acaba en el moment que els jugadors precisen quina organització de la vida quotidiana i quin calendari d'activitats seran els que han de traduir el seu projecte a una organització concreta.

Aquestes decisions són precedides de:

- l'elecció d'un nombre reduït d'activitats,
- l'anàlisi dels paràmetres organitzatius,
- la posta en relació dels requeriments de les activitats amb els de l'organització de la vida del grup.

Fase III La previsió de les regulacions necessàries.

Aquesta fase s'acaba amb la concreció dels dispositius de regulació que els monitors preveuen per a la reconducció dels conflictes i de les dificultats que preveuen.

Aquesta decissió és precedida de l'establiment d'un marc normatiu.

Les tres fases poden ésser jugades seguides, o bé és possible de descansar entre l'una i l'altra. Això només depen de l'eficàcia del grup de jugadors i de la seva voluntat de fer-ho d'una o altra manera.

4. La determinació del contingut de la colònia

A partir d'aquest moment, el nostre redactat pren la forma de regles -numerades- d'un joc.

1ª Determinació de les necessitats dels nois i noies

Es posen de cara enlaire les Cartes de Necessitats.

Cada jugador elegeix una carta, aquella que correspon al que ell considera que els nois i noies per als quals es dissenya la colònia necessiten de manera prioritària.

(Si els jugadors són només quatre, poden prendre dues cartes cada un).

Les cartes desestimades es deixen de cap per avall al lloc corresponent.

Cada jugador argumenta perquè considera que la necessitat que ha elegit és aquella que ha d'ésser satisfeta de manera més urgent en el cas dels nois i noies a propòsit dels quals s'està treballant.

Les argumentacions de cada un dels jugadors deixen pas a una discussió entre ells que s'acaba quan tots s'han posat d'acord en l'elecció de tres -i només tres- cartes que han de posar-se a la taula de cap per amunt, ben visibles, al lloc on diu necessitat 1, 2 i 3.

Des d'ara el grup prendrà les seves decisions atenent a la satisfacció prioritària de les necessitats dels nois que són escrites a les tres cartes elegides.

Això no vol dir que les altres necessitats no hagin de ser tingudes en compte, sinó únicament que les tres que s'han seleccionat són les que el grup considera prioritàries.

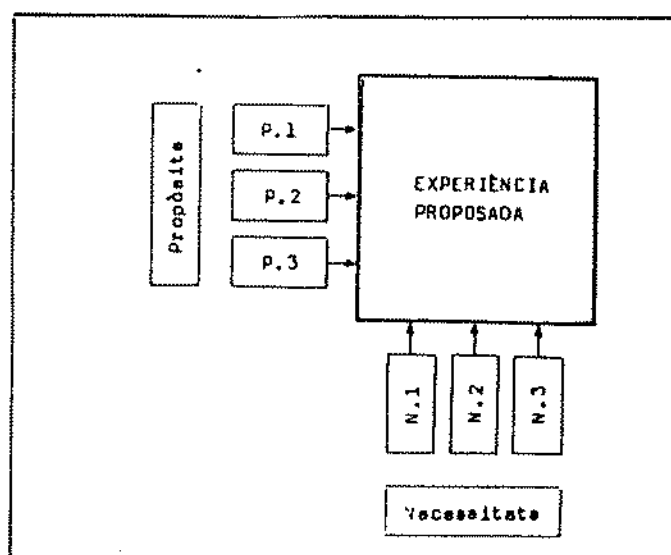
2ª Determinació dels propòsits de l'equip de monitors.

Es repetaix la mateixa acció anterior, però ara amb les Cartes corresponents als Propòsits.

L'acció es considera concluída en el moment que el grup ha elegit tres propòsits priotitaris i ha posat damunt del tauler de joc i de cap per amunt les cartes seleccionades.

És lícit d'arribar a acords o compromisos en el sentit d'establir propòsits més amplis que els que consten escrits a les cartes originals: llavors, cal que el grup prengui alguna de les cartes que són en blanc i que hi escrigui quin és el propòsit de síntesi que enuncia.

Representació de la primera fase del joc (regles 1ª, 2ª i 3ª):



3ª Determinació del contingut de la colònia.

En arribar a aquest punt, l'equip de monitors ja ha precisat a quines necessitats dels nois vol prestar una atenció preferent i quins són els seus propòsits més essencials.

Des de la confluència d'aquest doble criteri, ha de sorgir una pre-configuració -general- de quina és l'experiència que l'equip de monitors vol proposar de viure als nois.

L'equip ha d'esforçar-se en respondre a la qüestió següent: "durant la colònia, proposarem als nois de viure ..."

Ha de formular la seva definició de la proposta que fa als nois d'acord amb les condicions següents:

- ha de redactar tres frases -aquest és l'ideal-,
- les frases han de ser relatives a aspectes diferents cada una d'elles,
- la primera frase ha d'explicar quina és l'experiència que volen proposar als nois, què els proposen de viure o descobrir,
- la segona frase ha d'explicar què és el que els nois hauran de fer de la seva part, en què hauran d'espavilar-se i/o d'adquirir noves habilitats o en què hauran de modificar els seus hàbits,
- la tercera frase ha d'explicar quines actituds o valors dels nois seran afectats per l'experiència.

Aquestes frases s'escriuen al quadrat previst al tauler.

5. El disseny de l'organització.

Aquesta segona fase del joc té com a objectiu la traducció del contingut genèric del projecte a, d'una banda, un calendari d'activitats i, d'altra banda, un marc d'organització de la vida quotidiana del grup.

4ª Elecció de les activitats centrals.

El supòsit assumit en el joc és que una colònia s'articula a l'entorn d'un nombre reduït d'activitats que tenen una significació especial en el conjunt del projecte. El tauler del joc preveu que el nombre d'activitats centrals sigui de tres.

L'equip de monitors s'enfronta ara amb la tasca de determinar quines són les propostes d'activitat que tradueixen millor el contingut de la colònia.

Descobrint les Cartes d'Activitat, ha de procedir igual que en les regles 1ª i 2ª i acabar elegint tres cartes que són col·locades al tauler com a Activitat 1, 2 i 3.

Lògicament, és lícit redactar noves cartes que continguin activitats de síntesi entre dues o més propostes d'activitat.

És important notar que es tracta de decidir quins tipus d'activitats centraran el desenvolupament de la colònia, però no encara de precisar de quina manera es desenvoluparan aquestes activitats.

5ª Determinació dels elements bàsics de la vida quotidiana.

Es tracta de procedir a algunes decisions marc a propòsit de l'ordenació de la vida quotidiana.

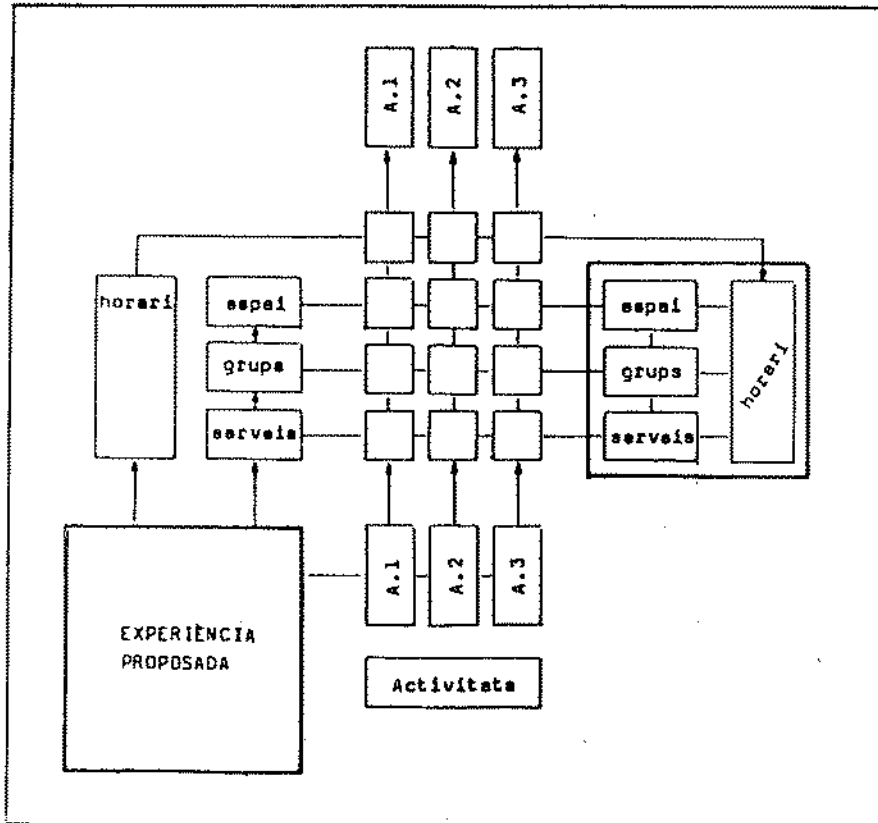
Les cartes previstes són les relatives a:

- . el marc horari,
- . l'ordenació bàsica de l'espai,
- . l'organització dels grups de nois i noies,
- . l'organització dels serveis.

Aquestes decisions són pautades en les normes explícites per a cada una de les Cartes d'Organització.

Arribats a aquest punt, el proper problema que han de plantejar-se els jugadors és el de posar en relació el tipus d'activitats elegides amb el marc d'organització.

El tauler, en aquesta fase del joc, és estructurat d'aquesta manera:



6ª Concreció del desenvolupament de les activitats.

Atès que les activitats considerades central en el disseny de la colònia hauran de realitzar-se en el marc organitzatiu esbossat a la regla 5ª, es tracta d'analitzar:

- . quines restriccions imposa l'organització al desenvolupament de les activitats,
- . quina forma definitiva prendran aquestes a la pràctica.

Això es fa en dos passos.

En primer lloc, prenent l'activitat 1, s'anota a les caselles del tauler corresponents a l'horari, a l'ordenació de l'espai, a l'organització dels grups i a l'organització dels serveis les restriccions concretes que cada una d'aquestes dimensions de l'organització imposen al desenvolupament de l'activitat.

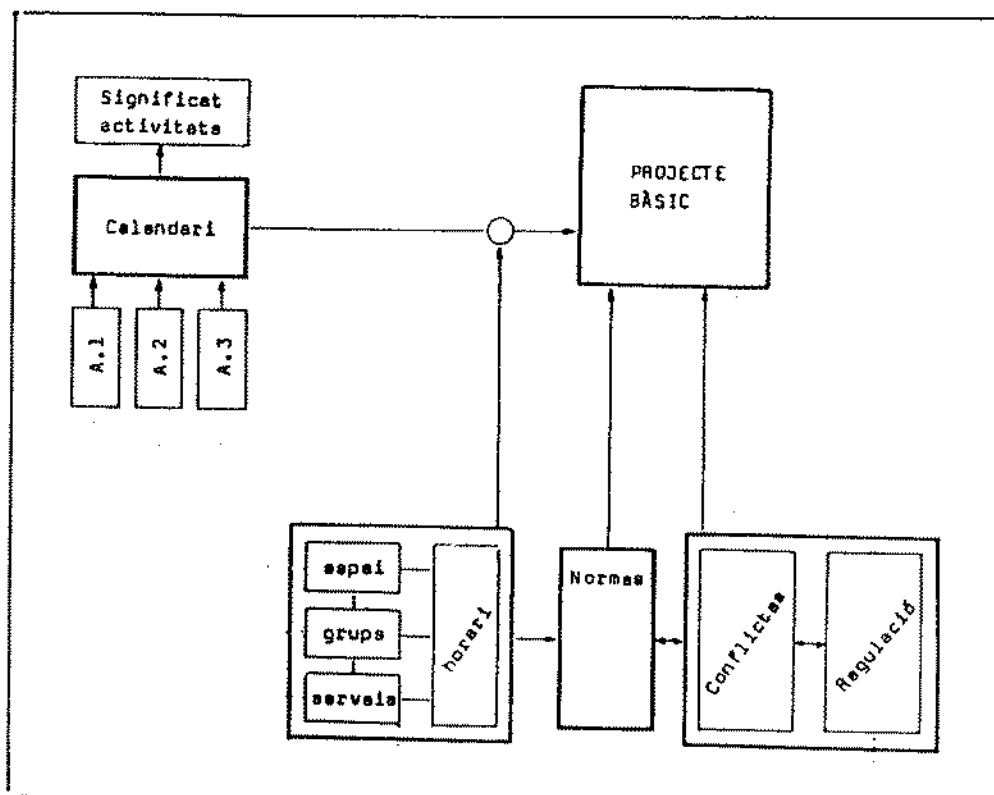
Fet això, és important de senyalar quines d'aquestes restriccions són insuperables i quines són superables.

7ª Revisió de l'organització.

Semblantment a com s'ha fet a la regla anterior, i atès que s'han determinat quines són les restriccions que l'organització de la vida quotidiana imposa al desenvolupament de les activitats, es tracta de revisar aquesta organització modificant-ne els aspectes que es considerin modificables per tal d'afavorir un millor desenvolupament de les activitats

6. La previsió de les regulacions necessàries.

La part del tauler a utilitzar en aquesta tercera fase del joc és aquesta:



En aquesta darrera fase del joc, es tracta de:

- . traduir les activitats previstes a un calendari,
- . traduir l'organització a un marc normatiu,
- . preveure les dificultats possibles i establir dispositius per a la regulació d'aquestes.

8ª Establiment del calendari d'activitats i del significat d'aquestes.

A la vista de l'organització detallada de les activitats bàsiques (tal com s'exposa a la regla 6ª), és possible de distribuir-les en un calendari general.

Adicionalment, i a la vista del significat que vol donar-se a cada una de les activitats centrals, és també possible d'abstreure i de formular quin és el significat més essencial que té l'activitat (el conjunt de les activitats) en el disseny que s'ha fet de la colònia.

Fer aquesta abstracció i definir-ne el sentit té importància perquè permet d'emplaçar correctament l'activitat en el conjunt de l'experiència que s'ofereix als nois.

En aquest sentit, es constitueix una garantia que l'activitat no dictarà el ritme de la vida del grup, sinó que s'hi inscriurà.

9ª Establiment de la normativa bàsica.

Cal traduir els aspectes organitzatius de la vida del grup a la formulació de les normes que es faran explícites als nois.

Aquestes normes han de tractar tots els aspectes següents:

- . l'autonomia que es demanarà als nois
 - en quines coses han d'espavilar-se per si sols i han de tenir cura de si mateixos; per exemple: fer-se el llit, tenir la roba neta i endreçada, servir-se al menjar ...
- . la qualitat de les relacions personals i el respecte mutu,
- . les normes que regeixen l'ordenació i l'ús de l'espai,
- . la composició dels grups i les atribucions i responsabilitats que tenen,
- . els serveis que els nois han de prestar a la col·lectivitat.

10ª La previsió dels conflictes.

Que l'activitat estigui organitzada i que s'hagi establert un marc de normes per a la vida domèstica no implica que no hagin d'aparèixer dificultats.

Preveure-les, en funció del coneixement que l'equip de monitors té dels nois, és una bona forma d'assegurar el desplegament d'un procés continu.

La previsió de les dificultats, dels conflictes i de les disfuncions ha de fer-se en termes concrets. La manera més fàcil de fer-ho consisteix a resseguir successivament:

- . d'una banda el programa d'activitats, veient a quins punts és més fàcil que els nois es fatiguin, o que no superin certs graus de complexitat, o que l'organització els resulti excessiva ..., en un mot, cal cercar els punts més difícils del procés de l'activitat,
- . d'altra banda la normativa establerta, analitzant en quins aspectes poden produir-se conflictes perquè els nois no tenen certs hàbits o perquè els manca desenvolupar determinades actituds.

11ª L'establiment de dispositius de regulació.

Feta la previsió de les dificultats probables, és necessari d'establir els procediments mitjançant els quals podran ésser elaborats els conflictes i els moments difícils.

Establir dispositius de regulació vol dir dues menes de decisions:

- . en primer lloc, en quins moments i situacions seran sotmeses a revisió les activitats i la vida del grup,
- . en segon lloc, quin serà el procediment de discussió i de decisió a emprar i la forma de concretar les conclusions a què s'arribi.

La carta prevista al tauler ha d'omplir-se amb la llista de les situacions d'anàlisi previstes i amb una referència al procediment mitjançant el qual s'efectuarà l'anàlisi.

Arribats a aquest punt, el procés de disseny és pròpiament enllestit dins de la lògica d'aquest joc. Malgrat això, és possible de revisar

el procés de discussió dut a terme per l'equip de monitors.

A això és al que es dedica l'apartat següent.

7. La possibilitat de feed-back.

El tauler d'aquest joc, que representa un dels processos possibles de disseny d'activitats de temps lliure, permet de realitzar certes revisions.

En el moment d'acabar el disseny, és possible d'efectuar un feed-back sobre el propi disseny.

En efecta, hi ha dos moments del joc que són perfectament comparables: aquell en que l'equip que dissenya es formula el contingut de la colònia -com a expressió de la consideració conjunta de les necessitats dels nois i dels propòsits de l'equip de monitors- i aquell altre en el qual, al final del procés de disseny, té a la vista el resultat obtingut.

La comparació d'aquests moments permet de saber si el procés de disseny ha estat coherent entre el començament i el final:

- . Si el resultat final del procés de disseny és substancialment una concreció del contingut establert inicialment, el procés ha estat resolt de forma coherent.
- . Si no, pot ésser que hagin passat dues coses:
 - . o bé el resultat final és més apreciable que els pressupòsits establerts inicialment,
 - . o bé, el grup considera que el punt de partença és plausible i que el projecte final no ha sapigut traduir-lo convenientment.

En el primer cas, és necessari de reconsiderar quins són els propòsits autènticament desenvolupats pel grup, i això implica modificar fins i tot els primers inputs del model.

En el segon cas, cal recomençar a partir de l'estipulació del contingut, refent el procés mitjançant les matitzacions adequades per tal de precisar la coherència del projecte.

En el curs de la realització pràctica de l'activitat, és possible d'efectuar un feed-back sobre la pròpia pràctica.

En efecte, en la mesura que el model concreta i materialitza les decisions preses per l'equip de monitors a l'hora i les transforma en un pla d'acció, el desenvolupament real d'aquesta acció i les dificultats que s'hi troben permet de reflexionar en quins són els moments del procés de disseny en els quals s'han produït desajustaments.

Exposem-ne uns exemples concrets:

- . Pot ser que les dificultats es presentin en algun dels següents terrenys:

- . o bé en el desenvolupament de les activitats,
- . o bé en el funcionament de la vida domèstica,
- . o bé en la incapacitat de regular els conflictes,
- . o bé en més d'un d'aquests aspectes,

Però no s'ha de pensar a-priori que es produeix en tots ells, sinó que és necessari d'acotar l'anàlisi de la realitat que va produint-se i de localitzar on es troben exactament.

- . Les dificultats poden ésser atribuïbles:

- . a una mala elecció de les activitats: o no interessen, o suposen dificultats o esforços superiors a la capacitat dels nois,
- . a una mala organització de la vida domèstica en algun o varis dels seus aspectes:
 - . mal ritme horari
 - . distribució dels grups de forma inadequada a les aspiracions dels nois,
 - . mala resolució dels serveis.

Com que tant les activitats com els paràmetres de l'organització han estat decidits en funció del contingut que l'equip vol donar a la colònia, és possible que calgui reconsiderar si aquest contingut ha estat pensat encertadament.

Aquesta reflexió ha de dur a la de si la prioritat atorgada a la satisfacció de certes necessitats dels nois i/o la selecció de certs propòsits de l'equip de monitors com a propòsits primordials ha estat encertada o equivocada.

Aquestes consideracions, o altres de similars que siguin suggerides per l'evolució de la realitat de la colònia, han d'ésser transcrites al model de disseny de la colònia: el fet que el model pugui descomposar-se i recomposar-se substituint unes cartes per unes altres ofereix la possibilitat d'actualitzar regularment el disseny que serveix de referència a l'acció.

Per a ús propi.

Preca de no citar ni reproduir.