

edizioni
scout
fiordaliso



AGESCI

Branca Esploratori e Guide

Manuale della Branca Esploratori e Guide



La parte del Manuale di Branca relativa al Sentiero è in fase di revisione, poiché non tiene conto delle modifiche al Regolamento approvate nel Consiglio generale 2015.

In attesa che venga pubblicato il nuovo Manuale, vi suggeriamo per la parte relativa al Sentiero, di avere come riferimento esclusivamente il Regolamento metodologico.

Maria Iolanda Famà Gionata Fragomeni don Andrea Meregalli
Incaricati e Assistente Ecclesiastico nazionali alla Branca Esploratori e Guide

*Incaricata del
Comitato editoriale:*
Laura Galimberti

Prima edizione: Nuova Fiordaliso, ottobre 2001
Prima ristampa: Nuova Fiordaliso, maggio 2004
Seconda ristampa: Fiordaliso, febbraio 2006
Seconda edizione: Fiordaliso, ottobre 2010
Prima ristampa: Fiordaliso, maggio 2012

*Hanno contribuito
alla nuova edizione:*

Cesare Perrotta ed i suoi collaboratori
che hanno redatto il lavoro nella
precedente edizione del manuale.
Stefano Costa per la riscrittura del Cap. 1,
Flaminia Colarizi Graziani, Giorgio Cusma,
Andrea Fabbri, Gionata Fragomeni,
Giovanni Gaiera, Ivano Loffredo,
Stefania Martiniello, Nicola Mastrodicasa,
Alessandra Minervini, Laura Quaini,
Matteo Spanò, Roberta Vincini, Daniele Zauli.
Gli Incaricati Regionali di Branca E/G
con i loro suggerimenti e le loro valutazioni.

stampato su carta ecologica

ISBN 978-88-8054-874-4

*Progetto grafico
e impaginazione:*
Paolo Marabotto

Disegno di copertina:
Cesare Reggiani
da Calendario Agesci 2000

Illustrazioni:
Franco Bianco

© Fiordaliso
Società cooperativa
Piazza Pasquale Paoli, 18
00186 Roma
www.fiordaliso.it

AGESCI
Branca Esploratori e Guide

Manuale della Branca Esploratori e Guide

Legenda simboli



testi di Baden-Powell



IB (Regolamento metodologico
Agesci - art. interbranca)



E/G (Regolamento metodologico
Agesci - art. E/G)

SCHEDA

Schede (esempi immediati di
utilizzo degli strumenti)



Schede La disabilità



Schede Scout Nautici

Indice

Presentazione	7
Introduzione	9
RAGAZZI, RAGAZZE E METODO SCOUT	
Capitolo 1 Lettura della realtà dei ragazzi e delle ragazze in età Esploratori/Guide	13
Capitolo 2 I contenuti della proposta educativa scout	45
ESPLORATORI/GUIDE E STRUMENTI DI BRANCA	
Capitolo 3 Vita di gruppo e dimensione comunitaria	87
Capitolo 4 Autoeducazione	143
Capitolo 5 Coeducazione	215
Capitolo 6 Esperienza e interdipendenza tra pensiero e azione	227

Capitolo 7 Vita all'aperto	259
Capitolo 8 Il Gioco	275
Capitolo 9 Servizio e "spirito scout"	293
Capitolo 10 Vita di Reparto	307
Conclusioni e ringraziamenti	331

Presentazione

A quattro anni dalle approvazioni delle modifiche del Regolamento di branca, ecco a voi il *Manuale della Branca Esploratori e Guide* rivisitato che intende inquadrare meglio la proposta metodologica. Uno dei principali obiettivi è stato quello di far tesoro di quanto emerso dal monitoraggio dell'attuazione delle modifiche metodologiche. Al tempo stesso si è fatto in modo che tenesse in considerazione le tante riflessioni metodologiche che hanno animato la branca in quest'ultimo decennio. Solo per citarne alcune: l'introduzione dei Campi di Specialità e Campi di Competenza che ha aperto la riflessione sul percorso della Competenza e sul suo valore educativo; il Convegno Nazionale branca E/G "Ripercorrendo le Tracce" del 2001 in cui si è fatta una fotografia della situazione della branca e che ha permesso, inoltre, di tracciare i nuovi percorsi verso cui camminare; il Campo Nazionale E/G del 2003 e l'indagine IARD, che hanno fatto una fotografia importante dei ragazzi e delle ragazze in età E/G; il cammino verso la revisione del Regolamento; il Convegno Alta Squadriglia del 2006 che ha voluto rilanciare questo importante strumento anche con l'operazione "Puntiamo in Alta"; la revisione delle Specialità, Brevetti di Competenza e Specialità di Squadriglia approvata dal Consiglio Generale 2008; ed, infine, la riflessione sul valore dello Scouting ed il Forum nazionale "Semplicemente Scout".

Abbiamo lavorato perché questo manuale potesse essere uno strumento utile in mano ai Capi, in cui poter trovare risposte e suggerimenti e che, allo stesso tempo, permettesse di suscitare nuove domande divenendo

così spunto per la riflessione nei vostri Staff. A tal proposito, è stato riscritto il Capitolo 1 che offre un'analisi dell'attuale situazione adolescenziale per la fascia di età degli Esploratori e delle Guide. Il manuale è caratterizzato, inoltre, da box che approfondiscono gli argomenti e che colgono la valenza degli strumenti educativi offerti in Reparto sotto ogni punto di vista, insieme alle peculiarità da tenere in considerazione per i Reparti nautici o ad indirizzo nautico e nel caso di inserimento di adolescenti con disabilità in Reparto.

Il manuale acquisterà maggior completezza tutte le volte che susciterà in voi spunti di riflessione nuovi per rendere la proposta sempre più vicina alle esigenze degli Esploratori e delle Guide e sarà concreto ogni qualvolta incrocerà le storie dei ragazzi e delle ragazze che vi sono stati affidati.

Se avremo fatto un buon servizio nel realizzarlo, sarà un libro che terrete poco nella libreria e molto di più nel vostro zaino.

A tutti voi l'augurio di vivere belle ed entusiasmanti avventure insieme ai ragazzi e di divertirvi nell'essere Capi scout!

Buona Caccia

Incaricati ed Assistente Nazionale E/G

Ilaria Baudone, Carmelo Di Mauro e don Luca Meacci

Introduzione

Cerimonia della Promessa

Capo Reparto: *“Cosa chiedi?”*

Ragazzo/a: *“Di diventare un esploratore/una guida”*

Capo Reparto: *“Per quanto tempo”*.

Ragazzo/a: *“Se Dio lo vorrà, per sempre”*.

Capo Reparto: *“Sai cosa vuol dire essere ragazzo/a d'onore?”*

Ragazzo/a: *“Sì. Essere creduto/a perché veritiero/a e onesto/a”*.

Capo Reparto: *“Conosci la Legge?”*

Ragazzo/a: *“Sì”*.

Capo Reparto: *“E la Promessa?”*

Ragazzo/a: *“Sì”*.

Capo Reparto: *“Prometti”*.

Ragazzo/a: *“Con l'aiuto di Dio, prometto sul mio onore di fare del mio meglio per compiere il mio dovere, verso Dio e verso il mio Paese, per aiutare gli altri in ogni circostanza, per osservare la Legge scout”*.

Capo Reparto: *“Ho fiducia che manterrai per sempre questa promessa. Da questo momento fai parte della grande famiglia scout”*.

L'avventura dello scautismo nella branca Esploratori e Guide ha inizio così.

Sia che il ragazzo e la ragazza arrivino dalla branca Lupetti/Coccinelle, sia che entrino dall'esterno, dopo qualche tempo dall'ingresso in Squa-

driglia e in Reparto pronunciano la Promessa che, di fatto, li immette - con maggiore consapevolezza - nella grande avventura scout.

Questo libro intende mettere a disposizione dei Capi che fanno servizio in branca E/G gli strumenti adatti a rispondere al desiderio di avventura degli Esploratori e delle Guide: *L'atmosfera di avventura è l'esca educativa (e psicologica) che spinge gli Esploratori e le Guide all'azione* (art.7 E/G).

Alle attese delle ragazze e dei ragazzi, i Capi rispondono nella stessa dimensione di avventura e di gioco e, attraverso questi, con una proposta educativa: **“L'avventura in un grande gioco”**: (...) *E' l'avventura di costruire se stessi, utilizzando in maniera imprevista ed imprevedibile le esperienze acquisite durante l'infanzia e di cui ci si va arricchendo nell'adolescenza; è l'avventura di scoprire il mondo e riorganizzare le conoscenze secondo schemi personali; è l'avventura di provare se stessi in rapporto al mondo e agli altri* (art.7 E/G).

In quanto proposta educativa, quella dei Capi non è un'azione isolata; essa avviene infatti all'interno di una comunità di educatori scout, la Comunità Capi; ha come riferimento il Progetto Educativo di Gruppo e procede in continuità e unitarietà con quella precedentemente vissuta in Branco/Cerchio e con quella che si svilupperà in Clan/Fuoco. Il Manuale ha tenuto conto di questo legame con le altre branche, soprattutto per quel che riguarda le caratteristiche dell'età di Esploratori e Guide nonché per gli elementi del metodo che qualificano la proposta educativa scout. Da ciò il richiamo esplicito a diversi articoli del Regolamento Metodologico nella parte Interbranca.

Educare è nella natura stessa dello scoutismo: è favorire in ciascuno, bambino/a, ragazzo/a, giovane o adulto che sia, quel processo che l'aiuta a “tirare fuori” il meglio di sé nel costruirsi come persona e nella formazione del carattere, servendosi di quegli <<elementi e strumenti>> che da sempre caratterizzano la proposta educativa scout.

Per gli stessi Capi, nella loro scelta di servire, educare significa dare primato all'uomo: incoraggiare ogni individuo a "tirare fuori" e sviluppare le proprie capacità e a migliorare i limiti affinché, tradotti in qualità, contribuiscano alla felicità propria e altrui, al bene comune, alla realizzazione del Regno di Dio. Educare attraverso il servizio significa testimoniare Amore (etimologicamente "assenza di morte", vita) che è contenuto e atteggiamento concreto di ogni cristiano.

Sono almeno tre i punti essenziali sui quali far leva nella nostra azione educativa verso i ragazzi e le ragazze dell'unità:

- **guardare al positivo delle cose:** occorre porsi con un atteggiamento di speranza e di fiducia di fronte ai tanti cambiamenti e trasformazioni che avvengono nel mondo come nelle più piccole realtà, imparando a leggere e a interpretare ogni situazione così che il conseguenziale agire diventi segno di un cambiamento nella direzione di *lasciare questo mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato*. In tutto ciò, come emerge negli intenti di B.-P., lo scautismo ha una valenza "politica" non trascurabile;
- **avere una fiducia sconfinata nei ragazzi:** i preadolescenti e gli adolescenti di oggi, ma anche il mondo stesso dei bambini/e e dei giovani, pur tra mille contraddizioni e difficoltà non possono costituire un "problema". Sono certamente aumentate le difficoltà che in tutte le fasi della crescita ogni persona vive: tuttavia occorre considerare questo non come un problema, bensì come risorsa sulla quale investire educativamente. Occorre saper rispondere ad ogni bisogno, espresso o taciuto che sia, non sottovalutando le difficoltà, evitando di restare fermi solo perché queste si manifestano. E' questo clima di fiducia - che si instaura anche nelle difficoltà - che aiuta ogni persona ad "assumere se stessa" sempre più consapevolmente e responsabilmente fino a farla divenire autentica protagonista della propria storia, capace di *guidare da solo la propria canoa*;
- **progettare ogni intervento:** dare intenzionalità all'agire affinché si manifesti, anche nei ragazzi e nelle ragazze, la consapevolezza di un

divenire non affidato al caso e al trascorrere del tempo, bensì all’“auto-determinarsi al bene (all’esercizio di virtù) attraverso la verità che è il progetto di Dio su ciascuno”: una delle “chiavi” per aprirsi alla libertà.

“Progettare” nello scautismo, lo sperimentiamo quotidianamente in Comunità Capi e nelle unità, significa, più tecnicamente, tradurre determinati valori in obiettivi educativi (espressi in itinerari pedagogici dalla “Promessa alla Partenza”), maturati giocando mediante gli strumenti tipici del metodo di ciascuna branca.

Per quanto è stato possibile, questo testo ha adottato lo stesso criterio descrivendo, di capitolo in capitolo, le fasi di un progetto educativo.

L’analisi della realtà dei ragazzi e delle ragazze in età Esploratori e Guide, risulta contrassegnata dai cambiamenti che in loro avvengono tra gli 11/12 e i 16 anni nonché dall’esito di una lettura aggiornata dei loro bisogni nella ricerca di una nuova identità (cap.1 – Parte Prima).

La scelta dei valori e degli obiettivi è dettata dalla stessa proposta educativa scout che, rispondendo al bisogno di identità di Guide ed Esploratori sintetizza nell’educazione alla fede, all’amore e coeducazione e alla cittadinanza, gli ambiti nei quali avviene la formazione del loro carattere. (cap.2).

Gli strumenti specifici della branca, nella Parte Seconda, traducono gli elementi caratterizzanti lo scautismo leggendoli ed interpretandoli in modo da rispondere alle attese dei ragazzi stessi (cap. 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9). In questa stessa Parte Seconda si colloca il capitolo sulla vita in Reparto (cap. 10).

Molte sono le citazioni desunte da Baden-Powell. Volutamente abbiamo fatto in modo che ogni elemento della proposta educativa traesse significato dagli scritti del fondatore. Riportando parti del Regolamento Interbranca abbiamo inteso dare “continuità e unitarietà” a quegli scritti, così da poterli leggere nella loro attualità, vale a dire nella loro capacità di rendere tutt’ora ragione degli strumenti specifici della branca Esploratori/Guide.



Ragazzi, ragazze e metodo scout

Capitolo 1

Letture della realtà dei ragazzi e
delle ragazze in età
Esploratori/Guide

Capitolo 2

I contenuti della proposta
educativa scout



CAPITOLO 1

Letture della realtà dei ragazzi e delle ragazze in età Esploratori/Guide:

Caratteristiche generali dei ragazzi e delle ragazze
in età Esploratori/Guide

I grandi temi dell'adolescenza

“Conclusioni” e alcuni suggerimenti



“Trattando della formazione del ragazzo potrei ragionevolmente addentrarmi nei vari aspetti dello scoutismo che contribuiscono a far ottenere buoni risultati: l'organizzazione, i campi, l'amministrazione del Reparto, le finanze, il sistema delle pattuglie, il lavoro delle Specialità, la scienza dei boschi, e così via. Potrei parlarvene per tutta la notte.

Vi risparmierei scegliendo quello che non posso fare a meno di considerare come di gran lunga l'argomento più importante: cioè lo stesso ragazzo. (...)

Il nostro scopo negli scouts è di contribuire all'educazione del ragazzo. Perciò lo studio del ragazzo è di importanza preminente. La psicologia del ragazzo è un tema abbastanza vasto ed occorrerebbe certamente un giorno intero di discussione. Una volta chiesi a un noto psicologo se avesse un libro da raccomandarmi in materia. Egli mi indicò una intera biblioteca e disse che quello era il suo “libro”; ma aggiunse, con mio gran sollievo, che dopo esserselo studiato tutto era giunto alla conclusione che, benché uno studio accurato della psicologia di ogni singolo ragazzo fosse necessario prima di poter sperare di educarlo con qualche possibilità di successo, questo studio praticamente si risolveva in una specie di gioco di tracce: si trattava cioè di osservare con un atteggiamento di simpatia ogni dettaglio del temperamento del ragazzo, formando così la trama su cui tessere la tela del carattere”.

B.-P. Taccuino

Caratteristiche generali dei ragazzi e delle ragazze in età Esploratori/Guide

Fino a non tanto tempo fa venivano proposti dei periodi di età abbastanza fissi che delimitavano l'inizio e la fine dell'adolescenza, definendo anche un periodo intermedio fra la cosiddetta fase di latenza (6-10 anni) e l'adolescenza: la pre-adolescenza.

I termini che venivano proposti erano di 10-12 anni per la preadolescenza e dai 12-13 ai 18-20 per l'adolescenza.

In questi anni però tutti gli studiosi delle discipline sociali, mediche e psicologiche sono concordi nel constatare che l'adolescenza inizia sempre prima (e così pare gradualmente abolito il concetto di preadolescenza, se ne parla sempre meno) e, soprattutto finisce sempre dopo, o addirittura non sembra finire mai.

Questo accade perché il delicato intreccio di maturazione fisica/psicologica e sociale vede oggi da un lato una maturazione biologica anticipata, e dall'altro una maturazione sociale molto posticipata o addirittura indefinita.

E questa difficoltà a definire l'orizzonte progettuale (e valoriale) della propria vita è una delle "novità" che caratterizzano la nostra epoca, che proprio per questo viene definita post-moderna o "liquida".

Il tema non è tanto quello di un inizio precoce (basti pensare che nella Palestina antica, ai tempi della nascita di Cristo e dei Romani, a 12 anni avveniva l'ingresso nel mondo degli adulti), quanto la mancanza di riti, di mete precise, di confini definiti per i nostri ragazzi e le nostre ragazze di oggi.

L'adolescenza è un periodo molto ricco, cruciale, dello sviluppo di ogni persona. Proprio per questo non è pensabile, né corretto ipotizzare di farne una descrizione completa, esaustiva, che ne possa trattare tutti gli aspetti. È vero che esistono elementi caratteristici di questa fase della vita che può essere utile descrivere per chi voglia tornare ad affacciarsi all'adolescenza - dopo averla vissuta - per

affrontarla, questa volta da adulto, con un nuovo ruolo, quello dell'educatore.

In questo percorso di "nuova conoscenza" ci sono in effetti diversi punti abbastanza specifici che da sempre caratterizzano l'adolescenza, ma nel trattarli la sfida è cercare di cogliere come questi passaggi fisiologici sono influenzati dalla società attuale e, quindi come i ragazzi di oggi sono spinti a vivere o "interpretare" la loro adolescenza nel nostro mondo.

Fare questo discorso, anche se solo in modo sintetico, significa tenere a mente che vi è un' influenza reciproca tra diversi aspetti relativi al mondo interno (psicologico), mondo esterno (sociologico - antropologico) ed alle modificazioni fisiche (corporee e di struttura del pensiero): ognuna di queste aree ha una azione sulle altre e, a sua volta, ne è modificata.

I cinque temi classici con cui viene solitamente descritta l'adolescenza sono:

- Le modificazioni del corpo (che, come vedremo, con la pubertà riguardano il fisico nei caratteri sessuali secondari e primari e il modo di pensare);
- La definizione del proprio ruolo sociale, della propria identità, affettività e sessualità;
- Le relazioni con i pari (il gruppo, l'amicizia, ecc.);
- Le relazioni con i genitori;
- Il disagio, il rischio, lo sbalzo.

Un'ultima avvertenza: per l'adulto occuparsi di adolescenza significa inevitabilmente un re-incontro e non raramente uno scontro con il proprio periodo di "ridefinizione", non solo o non tanto per eventuali aspetti vissuti in modo conflittuale un tempo, quanto per una specie di nostalgia, quasi "gelosia" di fronte alle nuove possibilità che i ragazzi hanno e gli adulti non più. È questo il motivo per cui nella storia dell'uomo da sempre gli adolescenti sono stati criticati dagli adulti. È una premessa importante perché questo fenomeno

di critica oggi, come vedremo, viene rafforzato da difficoltà sempre maggiori degli adulti di essere autorevoli e di definire un loro proprio progetto di vita che si uniscono a difficoltà oggettive sempre maggiori per i ragazzi a compiere passi come trovare un lavoro o sistemarsi dal lato affettivo.

È come se gli adulti avessero reso più difficile crescere e divenire autonomi, è come se loro stessi fossero più in difficoltà a esserlo e, poi, incuranti della trave nei loro occhi vedessero la pagliuzza in quelli dei ragazzi ed incolpassero i “giovani di oggi” di non sforzarsi a crescere.

Non dobbiamo, invece, perdere di vista il fatto che l'adolescenza rappresenta una fase positiva della vita, indispensabile anche per l'intera società nella sua potenziale forza di cambiamento, che ci sono tantissimi ragazzi sani che stanno bene e che vivono in modo coerente valori ed ideali, spesso più degli adulti che hanno come riferimento.

I grandi temi dell'adolescenza

Le modificazioni fisiche: corpo e pensiero

Le modificazioni puberali cominciano a manifestarsi in un arco di età molto ampio, tra i 9 e i 13-14 anni. Uno dei segni più evidenti è lo scatto di crescita in altezza che va dai 6 ai 15 centimetri e che può iniziare sugli 8 anni per le femmine e sui 10 per i maschi; ma l'aumento di crescita riguarda anche il peso e l'accumulo di tessuto adiposo.

Vi è poi lo sviluppo degli organi genitali:

- per i maschi un aumento del volume dei testicoli, che inizia sui 9 anni e si conclude ai 17, il pene si allunga e lo scroto aumenta di volume, la pelle si ispessisce e si pigmenta.

- nelle ragazze si sviluppano le grandi e piccole labbra, si ingrossa il clitoride e si allunga la vagina; l'utero aumenta di volume e si flette in avanti.

Legati a queste modifiche vi sono fenomeni emozionalmente molto significativi per entrambi i sessi (attorno ai 12 anni) che sono il menarca per le ragazze e le prime eiaculazioni per i ragazzi.

Oltre ai genitali (caratteri sessuali primari) vi sono diversi cambiamenti corporei che vengono riuniti sotto il nome di caratteri sessuali secondari: la pelosità pubica (sempre fra i 12 e i 16 anni) ed ascellare, la barba, i baffi. Nei maschi si aggiunge la modifica della voce (abbassamento di un'ottava per l'allargamento della laringe a cui consegue un allungamento delle corde vocali) che per un primo momento necessita di "accordatura" e quindi porta ad una voce rauca ed insicura; mentre nelle ragazze si assiste allo sviluppo del seno ed il bacino si allarga.

Tutte queste modifiche fisiche hanno lo scopo di rendere il corpo adatto alla riproduzione, al parto ed all'allevamento dei figli e sanciscono, quindi, sul piano biologico che il "bambino" non è più tale, è diventato "grande".

Fino a non tanto tempo, fa questo di "diventare grandi" era l'obiettivo anche dal punto di vista psicologico e sociale che veniva desiderato per tutta l'infanzia e raggiunto in modo abbastanza concorde per i diversi piani psico-fisico-sociale; oggi, invece, come abbiamo detto, il fisico accelera lo sviluppo e l'aspetto sociale lo rallenta, provocando un dilatarsi di uno stato intermedio ed indefinito su cui si deve giocare forzatamente l'aspetto psicologico.

Nei cambiamenti fisici però non si modifica solo il corpo esterno, ma con l'adolescenza viene a cambiare anche il modo di pensare che ha il ragazzo e questo accade perché vengono attivati circuiti cerebrali nuovi; dal pensiero "concreto" che caratterizza i bambini, si passa, infatti, al pensiero ipotetico-deduttivo, cioè

alla possibilità di porsi delle domande, di fare delle ipotesi e ragionamenti sempre più astratti.

Questo passaggio è davvero importante e, sebbene sia noto da tempo (fu descritto da Piaget a metà del '900), tuttavia spesso non viene sottolineato abbastanza.

Questa nuova capacità rende ragione di molti degli atteggiamenti "conflittuali" o di critica tipici degli adolescenti che, proprio grazie a questa modalità nuova di pensiero (ed alla necessità di sperimentarla a fondo) sono spinti a mettere tutto in discussione, a criticare tutte le certezze, tutte le abitudini, regole, valori e modalità apprese dagli adulti e considerate fino a quel momento scontate. Questo passaggio, del resto, (per quanto a volte estremizzato e, quindi un po' "pesante") è una tappa fondamentale che consente all'adolescente di divenire adulto e, cioè, di fare proprie, sulla base di una scelta consapevole, alcune abitudini e regole di vita, scartandone altre e trovandone altre ancora di nuove.

La definizione del proprio ruolo sociale, delle propria identità

Nel corso dell'adolescenza, emerge come centrale il problema dell'identità personale che si mantiene in termini di continuità storica della propria persona a fronte dei profondi e rapidi cambiamenti fisici, psicologici e relazionali.

Secondo Margaret Mead nella costruzione del concetto di sé entrano in gioco con forza anche i giudizi espressi dagli altri. In conseguenza di ciò, il soggetto spesso introietta, cioè fa propri, gli atteggiamenti che gli altri assumono nei suoi confronti. Susan Harter sostiene che la stima di sé è influenzata direttamente da come gli individui si sentono adeguati in ambiti in cui, per loro, il successo è importante. Oltre a ciò, la percezione che abbiamo degli atteggiamenti delle persone che sono per noi significative è, ovviamente, altamente correlata con la nostra autostima. Ciò vale in particolare

nel periodo dell'adolescenza, ma anche per tutta l'età dello sviluppo: chi si sente sostenuto ed apprezzato da altri significativi, matura un'elevata stima di sé.

La Harter ha evidenziato che l'aspetto fisico è una componente del concetto di sé che contribuisce in modo rilevante a definire la stima di sé globale degli e delle adolescenti, mentre un po' meno importanti, ma comunque significative, appaiono l'accettazione sociale da parte dei coetanei, la competenza scolastica, la competenza atletica e la condotta.

I problemi connessi con l'aspetto fisico, precisa la stessa ricercatrice, sono più importanti per le ragazze che per i ragazzi; per questa ragione, in genere, le prime sarebbero più insoddisfatte del loro aspetto che non i secondi; probabilmente oggi, questa differenza è meno presente. Se un tempo l'obiettivo della crescita era "diventare grandi", poter essere autonomi e poter sperimentare le diverse espressioni dell'autonomia degli adulti, fra le quali la sessualità; oggi, da un lato, non è più necessario attendere per esercitare la genitalità, ma dall'altro – soprattutto – nessuno ha una gran fretta di crescere, di costruire progetti "definitivi"; la preoccupazione maggiore sembra non essere più quella del liberarsi dai rigidi schemi imposti dagli adulti (conflitto generazionale, proibizioni rispetto soprattutto alla sessualità), ma quella di essere accettati nel gruppo, di crearsi e mantenere un'immagine esterna positiva.

La sofferenza più dolorosa dei nostri tempi – nella post-modernità, nei tempi "liquidi", è la paura della inadeguatezza¹.

Il tema del conflitto rispetto alla repressione delle pulsioni che proveniva dalla società (dagli adulti) nella prima metà del novecento quando "il principio del piacere" doveva imparare a sottostare al "principio di realtà" e cioè quando i ragazzi dovevano sottostare ad alcuni passaggi e rispettare divieti imposti dagli adulti prima di affac-

1. Arturo Casoni, *Adolescenza Liquida*, EDUP, 2008.

ciarsi al libero esercizio della sessualità, è oggi tramontato ed è sorta invece una necessità quasi paradossale di soddisfare a tutti i costi il piacere, fino ad arrivare a mettere in secondo piano la realtà e addirittura la propria sicurezza (vedi uso di sostanze e comportamenti a rischio). L'aspetto critico sembra essersi spostato dall'asse pulsionale/ sessuale a quello narcisistico, cioè della ricerca di conferme, di essere apprezzati ed amati.

L'esigenza ossessiva di apparire, di essere approvati o di essere sempre al centro dell'attenzione, di non fare mai "brutta figura" è oggi socialmente incoraggiata perché, vivendo in un contesto sempre più precario dove domina l'insicurezza, la paura viene combattuta con l'omologazione ed il conformismo. "In un tempo in cui la persona viene presa in considerazione non per quello che è, ma per quello che sembra, e quindi non tanto per le proprie caratteristiche individuali, quanto per il personaggio che rappresenta, può succedere che progressivamente sfumino i contorni della sua personalità ed essa perda via via consistenza e sicurezza... questa diffusa inconsistenza della personalità influisce sul rapporto d'amore. Per amare è necessario esserci; ma con la maschera incollata addosso, chi ama chi?... Non sorprende quindi che nell'occidente postmoderno, tormentato da un presente inquieto e da un incerto avvenire, il ruolo di male oscuro venga attribuito al desiderio che nasconde il rischio, all'amore che può dare e togliere senso alla vita, alla passione che richiede coraggio. In una società come la nostra dominata dall'ansia di controllo, il cui obiettivo sembra essere quello di trasformarsi in un gigantesco club Méditerranée, tutto compreso, previsto, gaio e recintato, l'amore diventa un lusso di una minoranza... I giovani in particolare sembrano meno capaci di costruire e conservare una relazione d'amore e forse anche di riconoscerla come possibile... Oggi l'amore e il sesso sembrano in primo piano piuttosto come ricerca di sicurezza, come antidoto alla solitudine, come conferma

narcisistica, in definitiva come compenso a un deficit.”²

Da molti anni ormai siamo educati a rimanere il più possibile riparati dal dolore e dalla sensazione di avere bisogno: va evitata qualsiasi sofferenza, bisogna anche essere sicuri di non sbagliare mai, non correre rischi, evitare responsabilità eccessive. Anche per questo capita abbastanza spesso che i ragazzi iniziano una relazione affettiva e poi, quando cominciano a sentire forte la paura del coinvolgimento, la abbandonano all'improvviso, spesso senza alcuna spiegazione.

Scheda:

Altri elementi di lettura dell'adolescenza

Compiti di sviluppo in adolescenza

Il concetto di compiti di sviluppo è molto utilizzato in psicologia sociale e si riferisce agli ostacoli che gli individui specificamente incontrano nelle diverse fasi della loro vita. Il primo che ha fatto riferimento a questo termine è stato Havighurst negli anni '50. Secondo questo autore "i compiti che l'individuo deve affrontare, i compiti di sviluppo della vita sono il presupposto di una crescita sana e soddisfacente nella nostra società.

... un compito di sviluppo è un compito che si presenta in un determinato periodo della vita di un individuo e la cui buona risoluzione conduce alla felicità e al successo nell'affrontare i problemi successivi, mentre il fallimento di fronte ad esso conduce all'infelicità, alla disapprovazione da parte della società e a difficoltà di fronte ai compiti che si presentano in seguito".

2. *L'amore difficile, relazioni al tempo dell'insicurezza*, Marina Valcarengi, Mondadori 2009 – questo testo offre spunti interessanti e anche profondi sul tema dell'affettività nei tempi attuali, arrivando spesso a rilevare il problema della mancanza di riferimenti valoriali come problema di fondo.

Secondo Havighurst (1953) la ricerca dell'indipendenza è l'elemento costante e specifico dei compiti di sviluppo nell'adolescenza; in proposito egli individua dieci compiti di sviluppo:

- instaurare relazioni nuove e più mature con coetanei di entrambi i sessi
- acquisire un ruolo sociale femminile o maschile
- accettare il proprio corpo ed usarlo in modo efficace
- conseguire indipendenza emotiva dai genitori e da altri adulti
- raggiungere la sicurezza di indipendenza economica
- orientarsi verso, e prepararsi per una occupazione o professione
- prepararsi al matrimonio e alla vita familiare
- sviluppare competenze intellettuali e conoscenze necessarie per la competenza civica
- desiderare ed acquisire un comportamento socialmente responsabile
- acquisire un sistema di valori ed una coscienza etica come Guida al proprio comportamento.

L'importanza del concetto di compiti di sviluppo nella genesi dell'ansia in adolescenza è stata analizzata da Lazarus (1966) attraverso la nozione di far fronte (coping) nei suoi studi sullo stress.

Secondo questo autore vi è stress psicologico quando la persona si rende conto che la situazione in cui si trova inserita le pone delle richieste che vanno al di là delle proprie forze, si da mettere in discussione il proprio benessere.

L'angoscia per il futuro

Molte analisi sociologiche fotografano il mondo giovanile come un mondo apatico, disimpegnato, privo di valori e di speranze per il futuro; ci si può consolare pensando che già nella letteratura degli antichi greci e poi dei romani e via via nei secoli successivi, le generazioni degli adulti hanno similmente descritto ed etichettato le generazioni più giovani, forse, in parte, per l'invidia legata alla paura di vederli padroni del futuro.

Purtroppo però, ci sono elementi di realtà che, oggi, confermano questa fotografia dei giovani: questo non nel senso che davvero i

ragazzi sono così, ma nel senso molto più drammatico che, effettivamente, hanno pochi elementi reali per poter sperare ed investire nel futuro.

La possibilità, oggi, per un giovane, di adempiere ai “compiti di sviluppo” previsti per la sua età è quasi inattuabile: trovare un lavoro, potersi permettere una casa, poter andare a vivere con un partner appaiono sempre più cose difficilmente realizzabili.

L'apatia descritta nei ragazzi, può essere quindi letta come una forma di difesa contro un'ansia molto reale e allo stesso tempo molto terrificante che è quella di non avere un futuro.

E come in un circolo vizioso la paura per la difficoltà a realizzare un futuro stabile (vedi la famosa “flessibilità” lavorativa...) influisce negativamente sulla spinta che i ragazzi e la società stessa sembrano avere nella ricerca di soluzioni anche per il proprio futuro concreto, ad esempio per quanto riguarda l'investimento di energie nella scuola o nella ricerca di un lavoro: la crisi progettuale che attraversa le generazioni che oggi affrontano la formazione scolastica è crisi di fiducia nel futuro. Tutto ciò ha conseguenze importanti non solo come generatore d'ansia, ma anche dal lato pratico per esempio nella svalutazione dell'educazione all'orientamento per il futuro e al lavoro: né i ragazzi, né la scuola e talvolta neanche le famiglie appaiono davvero interessati a quello che il giovane farà nel futuro e questa negazione di importanza prosegue intatta fino a quando non si infrange, con gravi conseguenze, di fronte al muro della disoccupazione.

Il 22% dei giovani oggi ha poca o nessuna fiducia nella scuola³, il 30% prova noia nei confronti della scuola, dal 60% (liceali) al 47% (professionali) degli studenti si dice stressato sempre o spesso per conseguire i risultati scolastici.

In relazione a tutto questo l'Italia con un tasso del 21,9% è uno dei paesi europei con percentuale più alta di abbandono scolastico. In una società competitiva come la nostra questo comporta a circolo

3. Garelli F., Palmonari A., Sciolla L., *La socializzazione flessibile*, il Mulino, Bologna, 2006.

vizioso molteplici conseguenze negative sull'immagine di sé, sulla possibile emarginazione fra i coetanei e stigma fra gli adulti di chi esce dal circuito scolastico.

Problemi attuali per affettività e sessualità

Forse a queste paure e a queste difficoltà si debbono alcune delle caratteristiche più preoccupanti del modo di vivere la sessualità nei nostri giorni: la girandola di relazioni effimere e il consumo compulsivo della "sessualità virtuale"; gli incontri saltuari ed occasionali, subito dimenticati possono dare la sensazione di riempire un vuoto senza rischiare un investimento eccessivo, come pure l'eccitarsi dietro ad una tastiera ed uno schermo.

Nei tempi del consumo e dello spreco anche i rapporti si accendono velocemente, non hanno il tempo di crescere, bruciati come fuochi di paglia: occorre fare in fretta, prendere il più possibile e pagare il meno possibile; in questo contesto non interessa tanto "chi sei", ma "cosa o quanto mi puoi dare".

Il sesso viene così sempre più spesso scollegato rispetto all'amore e viene vissuto come fosse una merce.

La vita di relazione ha sempre meno un carattere esperienziale vero e spesso si riduce a una virtuale molteplicità e superficialità di comunicazione mediata dalle "connessioni" a distanza della rete; questo porta a una "agnosia emotiva" ossia una incapacità a riconoscere, interpretare e gestire i propri sentimenti e quelli degli altri che porta al rischio di de-umanizzare l'universo relazionale.

Nell'educazione all'affettività oggi, si incontra poi un'altra difficoltà che è quella della sempre minore differenziazione dei generi maschile e femminile: si assiste ad un reciproco copiarsi a vicenda fra maschile e femminile con il risultato che gli uomini perdono virilità e le donne femminilità e si impoveriscono invece che completarsi e sembra andarsi affermando un genere "neutro" che non solo si esplica nella "bisessualità", ma rischia di spegnere la tensione sessuale perché l'uguaglianza annulla la possibilità di amarsi: due polarità uguali non si attirano, l'uguaglianza spegne la passione.

Alla fine il rischio è che venga consumato un rapporto sessuale

perché “va fatto”, più per necessità di conferma rispetto ad uno “status” che per vera passione, più per apparire ed essere accettati nel gruppo che per desiderio; e così all’atto sessuale viene attribuito lo stesso valore dell’acquisto di un paio di scarpe o di una felpa alla moda ed il coinvolgimento emotivo è simile.

Umberto Galimberti⁴ afferma rispetto alla sessualità: “in un mondo completamente erotizzato ... il risultato per paradossale che sia è che ciò che è normale non attrae e ciò che è ovunque diffuso e disponibile spegne il desiderio ... questa overdose volatilizza il nostro desiderio nell’immaginario o lo arresta nella visione”.

Le relazioni con i pari (il gruppo, l’amicizia, ecc.)

I rapporti tra pari e le amicizie, l’appartenenza ad una “compagnia” sono un elemento importante di costruzione del proprio sé.

Al centro della ricerca dei ragazzi sulla natura della propria identità c’è una preoccupazione narcisistica fondamentale riguardo a chi essi sono. Trovare risposta a questo interrogativo è difficile e complicato poiché comprende tutti i pensieri e i ricordi che le persone giovani hanno riguardo alla propria natura e alle proprie relazioni con gli altri: chi sono? Quanto sono coerente? Come sono valutato (da me stesso e dagli altri)? Come me la cavo rispetto alle altre persone? Quanto sono simile o diverso rispetto a loro? Simpatico, antipatico? Separato, individuale, differente?

Il ragazzo e la ragazza hanno necessità di distinguersi dagli altri, così costruiscono la propria identità, differente dal proprio padre e dalla propria madre, cercando nella diversità la propria integrità personale, il proprio senso di sé.

4. *I vizi capitali, nuovi vizi*, U. Galimberti, Feltrinelli, 2005

Il percorso di individuazione e differenziazione ha una forte accelerazione in età preadolescenziale e adolescenziale quando l'interesse è più rivolto verso il mondo extrafamiliare: le certezze che il bambino aveva acquisito in termini di identità intrafamiliare sono messe in discussione.

Nell'adolescenza si realizzano relazioni interpersonali più selettive e personali, ad esempio iniziano rapporti di amicizia che privilegiano i coetanei dello stesso sesso; è caratteristica la costituzione di gruppi monosessuali che fornendo una identità di gruppo pongono al riparo dalla insicurezza della propria identità individuale; il gruppo funziona anche da mediatore: i gruppi maschili e femminili si confrontano, si avvicinano, attivano schermaglie, si prendono in giro, iniziano cioè una timida conoscenza basata su comportamenti di natura difensiva, senza che un membro specifico debba assumersi responsabilità personali.

Gli adolescenti attribuiscono un'importanza crescente all'intimità nell'amicizia, all'autenticità, all'aver gusti ed aspirazioni simili: di solito diminuisce il numero dei "veri amici" e alla quantità si privilegia la qualità del rapporto.

L'amicizia rimane anche oggi uno dei valori più puri e più frequenti su cui i ragazzi investono, un'area di relazione sana che sembra immune dalle influenze negative che la società ha su molte relazioni (quella di coppia ad esempio è più intaccata); un'area in cui continua a mantenersi una capacità di utopia e di fiducia molto belle e positive e per cui i giovani sono pronti a donarsi con generosità senza richiedere un compenso, senza paura di "rischiare" di comprometersi nell'affidarsi agli altri.

Il gruppo rappresenta un momento di aggregazione essenziale per i ragazzi che in esso compiono le scelte più importanti riguardo alla propria identità sociale e si sostengono vicendevolmente in queste scelte rispecchiandosi l'un l'altro. A proposito del grande valore che ha un buon gruppo di coetanei e dell'efficacia "protettiva" che questo può rappresentare in particolare sostenendo la stima di sé del

ragazzo, è interessante sottolineare come i risultati delle ricerche sui fattori di rischio e fattori protettivi per comportamenti estremi come il tentato suicidio, l'uso di sostanze e la devianza, mostrano che i ragazzi che hanno una positiva relazione di sostegno tra coetanei, amicizie significative, meno frequentemente cascano nei problemi più gravi o, eventualmente – una volta caduti – vi escono più facilmente.

Le relazioni con i genitori

Sempre più l'adolescenza è vista come un periodo delicato e rilevante che coinvolge non solo il ragazzo o la ragazza che crescono, ma che diviene una "Impresa evolutiva"⁵ congiunta di genitori e figli, volta a rendere possibile il reciproco distacco senza rotture irreparabili.

Nella teoria psicologica classica non esiste "individuazione" (cioè costruzione di una identità autonoma) senza separazione e l'adolescente, nel separarsi, non può che entrare in conflitto e criticare il modello degli adulti di riferimento: se, infatti, non vi trovasse nulla da criticare il distacco sarebbe molto più difficoltoso.

In realtà però anche questo aspetto "conflittuale" oggi sembra diminuito e ancora una volta per un prevalere di problematiche narcisistiche che in gran parte riguardano gli adulti.

Sui figli, infatti, i genitori proiettano molte aspettative di "realizzazione" a cui non hanno potuto dare risposta nella loro stessa vita; un esempio concreto di questo "investimento" è l'inserimento fin da bambini in tantissime attività extrascolastiche che servono per "dare più possibilità".

L'elemento che maggiormente caratterizza il livello di vita dei bam-

5. *Gli adolescenti*, A. Palmonari, Mulino, 2001

bini di oggi è l'iperorganizzazione del tempo libero. Sempre più impegnati crescono sempre meno creativi. Presi come sono dalle tante attività extrascolastiche, i ragazzi dei nostri giorni starebbero diventando "intolleranti" verso i "tempi morti" della giornata; e non saprebbero più dare spazio alla loro fantasia. Lo spazio non organizzato serve invece a far "aguzzare" l'ingegno dei bambini, rendendoli, in questo modo, più creativi e disponibili ad organizzare autonomamente il tempo libero.

Socialmente dal lato "emotivo" vengono fatte sempre meno richieste e viene considerato sempre più "normale" o addirittura inevitabile che non si potranno raggiungere relazioni mature e stabili, mentre dal lato "prestazionale" e delle competenze pratiche, invece, vengono richiesti risultati sempre più elevati ed in tempi brevi; i bambini vengono adultizzati e viene richiesto loro di sapere già alle elementari parlare inglese, usare il computer, suonare uno strumento e fare tante cose che le generazioni di adulti prima di loro hanno a stento imparato dopo la maggiore età.

Dietro alla preoccupazione di dare loro più "possibilità" a volte si nasconde la tensione narcisistica a vedere completato nei figli ciò che noi genitori non siamo stati in grado di fare in prima persona. Ma l'investimento nella "sicurezza" per il futuro professionale individuale spesso trascura o addirittura schiaccia quello per lo sviluppo libero dell'emotività, per il "rischio" di affidarsi all'altro, di costruire una vita a due, col rischio di costruire generazioni di ragazzi assolutamente brillanti dal lato delle prestazioni tecniche, ma incompetenti dal lato emotivo e relazionale.

Le conseguenze di questo "soffocamento" sono che i ragazzi sfuggono il conflitto diretto, trascorrendo molto tempo tra coetanei (i genitori del resto spesso sono fuori casa per lavoro) e, se sono in casa, rifugiandosi nelle reti comunicative in cui gli adulti faticano a raggiungerli perché non sempre ne hanno la competenza.

Un'indagine Eurispes realizzata nel 2007 su 2.516 giovani (1.242 adolescenti appartenenti alla classe di età 12-19 anni e 1.274 bam-

bini della fascia 7-11 anni) suggerisce che i bambini e gli adolescenti frequentano sempre più i luoghi in cui possono essere protagonisti e sono sempre più disinteressati ai luoghi che non li considerano soggetti attivi. Si immergono nell'esplorazione delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione e si allontanano dalla politica. Nuove modalità di socializzazione offerte dalla Rete: è diffuso l'utilizzo della posta elettronica (53%) e delle chat (50%) non solo tra gli adolescenti ma perfino tra i bambini di età compresa tra i 7 e gli 11 anni: il 19% usa la posta elettronica e il 16 le chat. La rete afferma un ruolo centrale nella socializzazione dei ragazzi, affiancandosi a pieno titolo alle agenzie tradizionali come la famiglia e la scuola: circa un terzo dei ragazzi ha instaurato nuove amicizie tramite Internet (34,2%).

Apparentemente meno interessati di un tempo a "modificare il mondo" molti ragazzi sembrano invece più preoccupati di adeguarsi in fretta alle richieste della società di oggi e, nel frattempo la relazione intrafamiliare è caratterizzata da una reciproca "sopportazione" che tende ad evitare ogni disturbo, ma con esso anche ogni confronto su temi vitali, profondi, seri.

In Italia, i giovani si laureano sempre più tardi, intorno ai 28-29 anni, con una tendenza generalizzata al fuori corso e dopo la laurea più del 50% vorrebbe continuare a formarsi. Questa ansia di formazione che fornisce profili ad alto contenuto di specializzazione sarebbe effetto della sindrome di Peter Pan, cioè la difficoltà a crescere. Il 40,6% dei giovani italiani che vive ancora con i genitori sostiene di star bene e di avere la propria libertà. Maggiormente maschi, il 44,3%, contro il 36 delle donne. Il 32,1 motiva la permanenza nella famiglia d'origine a causa dello studio, mentre il 24,1 non può andare a vivere fuori dalla famiglia d'origine perché non è in grado di sostenere le spese d'affitto e d'acquisto di una casa e solo il 16% permane nella famiglia d'origine per mancanza di un lavoro o di un lavoro stabile.

Vi sono poi alcuni aspetti culturali del mondo degli adulti molto im-

portanti di cui tenere conto, ad esempio quello che è descritto da Benaysag e Schmit nel loro libro "L'epoca delle passioni tristi" (Feltrinelli, Milano, 2005) come il passaggio da una fiducia smisurata ad una diffidenza altrettanto estrema nei confronti del futuro; dal mito dell'onnipotenza dell'uomo, si passa ad un altro mito simmetrico e speculare, quello della sua totale impotenza di fronte alla complessità del mondo.

Conseguenza della crisi di autorità (degli adulti), emerge nei ragazzi una vera e propria difficoltà a far proprio l'esame di realtà: nonostante abbiano gravi difficoltà a scuola e in famiglia, non si considerano "con problemi". Chi entra nella crisi adolescenziale non può uscirne perché la crisi personale si scontra con quella della cultura; la scena dove si svolgono i riti di passaggio non è quella giusta: i giovani non hanno altra scelta che quella di "fare il loro Edipo con la polizia", cioè non trovando altri adulti autorevoli in grado di contenerli "alzano il tiro" della provocazione fino a violare la legge.

Nel novecento si è assistito alla fine delle grandi ideologie che funzionavano come "narrazioni" comuni fornendo a adulti e giovani riferimenti da seguire o eventualmente da combattere; l'uomo post-moderno è orfano di una morale, di un contenitore collettivo che fornisca un codice di comportamento sociale condiviso: l'incertezza è l'aspetto che lo caratterizza.

Incerto è il modo di agire degli adolescenti e incerti i ruoli genitoriali, incerti i valori di riferimento e i confini temporali dell'adolescenza.⁶

Il nuovo adolescente è anche frutto delle nuove famiglie e delle immagini genitoriali che hanno subito trasformazioni tanto radicali da essere non più confrontabili con il modello classico di famiglia; spesso il ragazzo non sa più chi sia il padre e chi è la madre, quali i loro ruoli e quale il senso delle norme che sono da loro proposte.

6. *L'età incerta*, Silvia Vegetti Finzi, Mondadori, 2000

Il disagio, il rischio, lo sballo

I dati che fotografano alcuni aspetti del disagio giovanile sono piuttosto impressionanti: il 20% abusa di alcol, il 30% ha usato cannabis⁷, il 35% dei ragazzi della scuola secondaria di primo grado è stato vittima di bullismo⁸, almeno il 5% dei ragazzi che fanno sport usa sostanze dopanti e l'elenco potrebbe andare avanti così.

Rispetto ai **comportamenti a rischio** si assiste ad un aumento della tolleranza verso il consumo di alcol, cannabis e cocaina nei giovani e ad una corrispettiva diminuzione della percezione di rischio; se questo è il quadro che descrive negativamente i ragazzi, la riflessione più interessante è quella che propongono i tecnici dell'Istituto Innocenti di fronte alla necessità di attivare efficaci strategie di prevenzione, riflessione che richiama pesantemente in campo il mondo che gli adulti hanno costruito; si afferma infatti: *“uno degli elementi di maggiore criticità è la difficoltà a costruire riflessioni e azioni preventive adeguate quando il sistema culturale di riferimento in cui i ragazzi vivono propone loro un modello di vita basato proprio sul rischio vissuto come una componente positiva della vita”*.

Ma forse oltre ai numeri conviene chiedersi quale sia il posto, il significato di questi gesti, di queste abitudini, di queste fughe che compiono i ragazzi di oggi. Per farlo può essere utile analizzare uno dei gesti insieme più inquietanti, ma al contempo molto diffusi che caratterizzano il disagio dei ragazzi in questo tempo: l'elemento che oggi forse è più attuale nel capitolo delle trasgressioni è il “farsi male”, dal più accettabile e controllato piercing e piccoli tagli sui polsi, fino alle “filosofie” che fanno del dolore e della morte un fine, come gli “Emo”.

Sembra che per i ragazzi d'oggi non sia più tanto il comportamen-

7. Relazione annuale al Parlamento sullo stato delle tossicodipendenze in Italia, 2007.

8. 9° Rapporto Nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza, Eurispes 2008.

to sessuale promiscuo e neppure l'uso di sostanze da vivere come trasgressione, ma questo tipo di espressioni che portano al "body-tuning" ossia all'accordare il corpo e segnarlo secondo le proprie emozioni, in un'epoca nella quale non vi sono più riti di passaggio condivisi ed accettati per il passaggio all'età adulta.

In questo comportamento, come in tutti gli agiti adolescenziali, è importante cercare un significato, fornire un'interpretazione che consenta di cogliere un seppure minimo filone positivo; la positività intrinseca in ogni adolescenza, nella condanna del mondo adulto, verso la costruzione ideale di un mondo migliore, e che anche nella letteratura classica ha da sempre visto contrapposti gli adulti ai giovani.

L'energia positiva, la spinta al cambiamento che in questo modo si può far cogliere ai ragazzi è utile a re-indirizzare in modo più efficace e produttivo una generica critica o una espressione di rabbia non altrimenti codificata.

Alcuni dati epidemiologici: un'indagine riportata al Convegno "Autolesionismo, Disturbi Alimentari e Disturbi di Personalità" svoltosi a Vicenza nell'ottobre 2008, rileva che il 20,6% degli studenti universitari intervistati dichiara di aver avuto episodi di autolesionismo almeno una volta nel corso della propria vita e l'età in cui si iniziano a manifestare è 12 anni. Dato confermato da un'indagine su 219 ragazzi delle scuole superiori (22,9%). Un adolescente su cinque, se non di più, si infligge graffi, tagli, bruciature, lividi in forme lievi, ma che potrebbero arrivare – secondo i ricercatori - ad esiti fatali nel 9-10% dei casi.

In questa ottica dell'attribuire un significato di protesta e quindi anche un certo "valore" agli agiti trasgressivi, perfino tentando una lettura in positivo di quelli di tipo autolesivo, si pone la posizione quasi provocatoria di un antropologo francese che si è occupato

molto di questi aspetti, David Le Breton⁹. Egli afferma: “la propensione all’agire che caratterizza quest’età è legata all’incompletezza dei processi identitari, alla difficoltà di mobilitare in sé risorse di senso che permettano di affrontare gli scogli con altre modalità. L’agire è un tentativo di sfuggire all’impotenza, alla difficoltà di pensarsi, anche se è spesso gravido di conseguenze. Le condotte a rischio sono in primo luogo dolorosi tentativi di ritualizzare il passaggio all’età adulta. Ricerca di limiti mai dati o insufficientemente stabiliti, forme di resistenza - sono riti intimi di contrabbando volti a fabbricare senso per poter continuare a vivere- le condotte a rischio attingono alla sofferenza di non trovare significato alla propria esistenza. La risposta apportata è provvisoria, insufficiente ad assicurare il sentimento del proprio personale valore. Se le nostre società costruissero l’evidenza di un ingresso nella vita, se picchettassero il cammino e gli dessero una finalità, se sapessero fornire significati propizi alla costruzione di sé e all’avanzata nella vita, non dovrebbero confrontarsi con una tale ampiezza di sofferenza adolescente o di condotte a rischio. Là dove l’ambito sociale in cui vive non gli accorda il riconoscimento, il giovane lo ricerca per conto suo mettendosi in pericolo o provocando gli altri”.

La realtà degli adolescenti di oggi, qui tratteggiata in maniera certamente non esaustiva, è in evoluzione: attraverso l’esperienza quotidiana vissuta con gli Esploratori e le Guide ognuno di noi è chiamato a leggere e interpretare situazioni nuove e ad offrire risposte educative adeguate.

“Non si tratta di far giocare “all’uomo” gli scout prima del tempo. Si diventa uomini vivendo la propria adolescenza”.

B.-P.

9. *Antropologia del corpo e modernità*, David Le Breton, Giuffrè, 2007.

“Conclusioni” e alcuni suggerimenti

Ognuno dei punti trattati per descrivere il quadro articolato e complesso dell'adolescenza ha aspetti chiave che possono trovare un positivo riscontro ed una risposta efficace nel metodo scout: ecco alcuni spunti e suggerimenti.

Innanzitutto la necessità di avere rispetto per la storia e l'evoluzione individuale di ogni ragazzo e ragazza che ci sono stati affidati per affiancarli nel loro percorso di crescita: per onestà e lealtà dobbiamo riconoscere e dire loro che non sappiamo tutto, dobbiamo fare attenzione a non incasellare, dobbiamo cercare di ricostruire l'origine ed il significato dei comportamenti che rileviamo fornendo ai ragazzi, individualmente e in gruppo, ipotesi interpretative da confrontare assieme.

Il nostro compito è sempre quello di una lettura in positivo, di una restituzione di significato e soprattutto – visto quanto si è detto sulle difficoltà del mondo di oggi – di aiutare i ragazzi e le ragazze ad identificare un sogno alto verso cui tendere e a credere che questo sogno è realizzabile attraverso la costruzione di un progetto concreto.

I ragazzi sono e vanno considerati già grandi (non solo quando fa comodo per delegare lo svolgimento di compiti), va favorita la loro attitudine a mettere in discussione le certezze, anche quando questo significa mettere in discussione noi adulti.

I giovani hanno necessità di sentirsi sostenuti ed apprezzati (il 5% di buono ...) a partire dalla sperimentazione concreta di abilità e competenze che consentano di mettere a fuoco le proprie doti, caratteristiche, attitudini ed inclinazioni, su cui è possibile costruire un progetto di realizzazione personale il cui scopo non è di piacere agli altri adeguandosi a mode stereotipe, ma di esprimere al meglio “chi sono”.

Dobbiamo avere in mente e spiegare ai ragazzi e alle ragazze che, per avere successo nelle piccole cose, come nelle grandi della vita, occorre gradualità; non possiamo pretendere tutto subito e dob-

biamo insegnare loro a non pretenderlo: la costruzione manuale, la fatica concreta, la responsabilità verso i più piccoli nella vita di Squadriglia saranno antidoti preziosi contro le spinte negative della società che abbiamo descritto. I ragazzi, attraverso il nostro atteggiamento paziente, impareranno che è possibile sbagliare e che con le loro forze e competenze possono fare cose belle ed utili, arricchendo il senso di "sapersela cavare" che è fondamentale per diventare autonomi.

L'Hike, se individuale, servirà a sperimentare che si può stare bene anche da soli; le relazioni interpersonali positive ed autentiche vissute nelle comunità di riferimento del Reparto, della Squadriglia e dell'Alta Squadriglia saranno cementate dalla condivisione di avventure reali (esperienze significative, che lasciano il segno) e ripareranno dalla tendenza alla fuga compulsiva nel virtuale. Le comunità di riferimento, se vissute in un clima di confronto sereno, semplice e fraterno, e in cui tutti potranno esprimersi ed avere voce nelle decisioni, hanno un ruolo fondamentale per la positiva stima di sé dell'adolescente e per la maturazione della propria vocazione personale scoprendo che nella realtà si può agire in essa non solo col proprio impegno ma anche con l'aiuto degli altri.

Rispetto al tema dell'affettività-sessualità vanno valorizzate le differenze fra maschi e femmine e va coltivato un clima positivo di apertura e disponibilità al confronto su questi temi. Di fronte ad un'area problematica (che sia la sessualità, la condotta, la violazione delle regole, la sfida, la demotivazione, l'uso di sostanze) non conviene intestardirsi su quell'aspetto (che significherebbe instaurare un braccio di ferro ed evidenziare le cose che non vanno), ma puntare su tutti gli altri aspetti che il ragazzo o la ragazza possono mettere a frutto a favore degli altri.

Come adulti occorre pertanto essere persone significative con le quali confrontarsi. Compito dell'educatore è quello di porsi al fianco dell'adolescente nell'aiutarlo a prendere possesso della sua interiorità, contro la mania di coloro che non propongono mai nulla ed esi-

gono poco per paura di “influenzare” i ragazzi e le ragazze. Occorre saper educare al cambiamento e al discernimento, attraverso una relazione che leghi Capi e ragazzi, attraverso un progetto condiviso, valorizzando le risorse di ciascuno fatte proprie sulle esperienze vissute e costruendo sulla positività di cui ognuno è portatore. Occorre essere persone significative di riferimento con le quali confrontarsi, proponendosi come adulti che hanno voglia di stare con loro, che si divertono in questo, ma che non modificano, non contrattano, per apparire simpatici, le scelte valoriali compiute.

Essenziale è il ruolo dei Capi nell’accompagnare i ragazzi e le ragazze in tutto il loro cammino di crescita, aiutandoli a individuare le mete educative, senza sostituirsi a loro nelle scelte e nelle esperienze. Come Capi che educano alla fede occorre essere portatori di un annuncio incarnato nella vita dell’Esploratore e della Guida, e, nella scoperta avventurosa di Cristo e della sua proposta di vita, aiutarli ad elaborare il proprio progetto.

Tuttavia la possibilità di sperimentarsi e di crescere, di porsi delle Mete e degli Impegni e realizzarli è un cammino non esclusivamente personale ma che si realizza in un contesto fatto di persone, di luoghi e di tempi ed in cui tutte le esperienze concorrono alla formazione del singolo e nel quale le relazioni con gli adulti, con la comunità e con l’ambiente sono tutti ugualmente fondamentali.

Questo crocevia di relazioni attraverso il metodo scout consente progressivamente al ragazzo e alla ragazza di essere il/la protagonista della propria crescita attraverso:

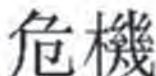
- l’analisi di una situazione e l’identificazione dei bisogni;
- la definizione di un obiettivo di apprendimento, collocato in rapporto al proprio livello di partenza;
- la definizione degli obiettivi intermedi che fissano un certo itinerario;
- la scelta dei mezzi, i più adatti a raggiungere l’obiettivo;
- l’organizzazione del tempo di cui si dispone;
- il bilancio dell’azione a posteriori.

Nella sostanza, l'intero impianto della Progressione Personale. Occorre però non dimenticare che questa dimensione progettuale evolverà in maniera significativa nella branca Rover/Scolte.

Come educatori dobbiamo sapere che uno degli elementi determinanti nell'efficacia dell'azione educativa è l'essere convinti che quel ragazzo, proprio quello, anche il più problematico, può avere un futuro positivo, ha delle potenzialità che potrà sviluppare per diventare una persona autonoma ; senza questa convinzione non ci sarà tecnica, né lettura interpretativa che potrà aiutare realmente il ragazzo a crescere.

Infine, se è vero che negli agiti trasgressivi, perfino in quelli autolesivi, è importante poter cercare un significato ed aiutare i ragazzi stessi a trovare un modo più efficace e meno distruttivo per esprimere una disagio ed una rabbia che possono divenire un'energia positiva, addirittura salutare per la società degli adulti, occorre impostare riflessioni concrete ed azioni pratiche per realizzare questo percorso. Un concetto utile per questo è il fornire una lettura "in positivo" della situazione di crisi.

Il termine "crisi" nella lingua cinese è delineato da un ideogramma composto da due termini, uno significa situazione di pericolo e l'altro opportunità di cambiamento: è un buon modo per spiegare a noi stessi ed ai ragazzi da un lato la necessità di uscire dal momento negativo, ma al tempo stesso di sfruttare la spinta al cambiamento, di non perdere del tutto le motivazioni che hanno condotto alla crisi, attraverso una ricerca del significato comunicativo di quanto accade, un'analisi del contesto in cui è emerso, al fine di favorire il cambiamento e la ripresa di un normale percorso evolutivo in una situazione addirittura migliore rispetto a quella precedente.



La disabilità



La disabilità



“Grazie allo scautismo oggi più che mai per l’innanzi, molti handicappati fisici, sordomuti e ciechi acquistano salute, felicità e speranza. Questi ragazzi sono per la maggior parte impossibilitati a superare le normali prove di classe, e perciò per loro sono previste prove speciali o alternative.

Molti di questi ragazzi non sono affatto facili da trattare, e richiedono assai più pazienza e cure individuali dei ragazzi comuni. Ma vale la pena per i risultati che si ottengono. (...)

La cosa meravigliosa in questi ragazzi è il loro buonumore, l’ansia che hanno di fare dello scautismo per quanto più possono. Essi rifiutano prove o trattamenti speciali se proprio non sono assolutamente necessari. Lo scautismo li aiuta facendoli entrare a far parte di una fraternità mondiale, dando loro attività da svolgere ed uno scopo a cui tendere, ed offrendo loro la possibilità di provare a se stessi e ad altri che essi riescono a fare da soli diverse cose, anche di una certa difficoltà”.

B.-P. Il libro dei Capi

Cos’è la disabilità

Negli ultimi anni è notevolmente cambiata nella nostra società la percezione della disabilità (o handicap, come si era soliti dire fino a un decennio fa). Questo cambiamento ha favorito un approccio ad esso più sereno e partecipe da parte della popolazione e, in particolare, delle persone più sensibili o coinvolte nel problema.

Si è affermata *“la necessità di considerare l’handicap come uno degli aspetti, ma non quello esclusivo, di un determinato individuo, da valutare in funzione di tutte le sue caratteristiche personali”*¹.

E’ emersa anche *“l’opportunità di definire il portatore di handicap con riferimento a due ordini di parametri, di ordine medico-biologico e di ordine sociale. Rispetto ai parametri biologici la persona portatrice di un handicap si caratterizza per un danno (avvenuto in fase preconcezionale o prenatale o perinatale o in epoche successive) che provoca una menomazione stabile o relativamente stabile delle condizioni psico-fisiche del soggetto. Rispetto al parametro sociale, la persona handicappata si caratterizza in quanto soggetto di un processo di emarginazione o particolarmente esposto ad esso”*².

Si impone quindi un intervento che costantemente *“si articoli su due piani: tecnico-sanitario e politico-sociale”*³.

*“Il danno stabile o relativamente stabile delle condizioni psico-fisiche implica che l'handicappato presenta dei propri limiti indipendentemente dalla relazione col contesto sociale. In una realtà come la nostra (in cui chiunque non sia in grado di reggere alla competitività rischia l'emarginazione), evidentemente chi presenta difficoltà sul piano fisico è quasi sicuramente candidato a un processo di emarginazione sociale, che può facilmente determinare a sua volta un disturbo della dinamica e relazionalità familiare che può giungere fino al limite dell'isolamento”*⁴.

L'inserimento in una Unità scout, così come in altri ambienti di crescita aperti a tutti, è un importante momento di integrazione per la persona disabile, per la famiglia e gli operatori, atto a favorire un migliore inserimento nel contesto sociale in cui questa persona vive. L'inserimento nella unità scout costituisce d'altro canto una grande occasione per far sperimentare all'intero Reparto che anche chi ha una disabilità è una persona completa, in grado di portare agli altri qualcosa di unico e di irripetibile; una persona che potrà esprimersi nella misura in cui il gruppo sarà in grado di accoglierla e di *“farla star bene”* alla pari di tutte le altre persone.

E per i disabili gravi?

Si può facilmente pensare che ciò sia possibile per i disabili lievi, ma non per quelli gravi, intendendo per grave *“chi è affetto da un deficit biopsicologico, che comporti una riduzione di autonomia tale da esigere un intervento assistenziale continuativo e globale sia nella sfera individuale che in quella relazionale”*⁵. Il primo pensiero che ci attraversa è quello di chiedersi in che modo questa persona possa partecipare a tante attività scout che richiedono grosso impegno psico-fisico.

Ma *“il giudizio di gravità emerge dalla ricomposizione ad unità di una serie di fattori che hanno concorso a determinare la situazione attuale dell'individuo:*

- *i fattori biopatologici, il modo come li si è fronteggiati nel tempo sul piano strettamente sanitario;*





La disabilità

- *la risposta dinamica e affettiva della famiglia;*
- *la storia del cammino che si è fatto percorrere all'individuo;*
- *l'analisi attenta delle privazioni sensoriali e relazionali connesse con quel cammino*⁶.

*"Una tale modalità di approccio (pluridimensionale e dinamica) alla valutazione del grado di handicap, implica la più rigorosa valutazione di tutti gli spazi e gli spiragli positivi su cui si può contare per attivare iniziative e azioni di recupero che richiedono l'elaborazione di nuove metodologie di lavoro"*⁷.

Il giudizio sul grado di gravità può quindi non considerarsi inappellabile, ma si può via via modificare, *"condizionando in tal modo la scelta delle modalità assistenziali e terapeutiche"*⁸ e *"correlandolo non già ad un concetto pregiudiziale di norma, ma al grado di evoluzione culturale e sociale del territorio"*⁹ e delle potenzialità emergenti in esso.

Applicando allora il principio di integrazione, il livello di gravità dell'handicap, anche in relazione all'inserimento nelle unità scout, si può intendere come non assoluto, bensì dipendente dai supporti, dalle persone e/o strumenti che si mettono in gioco: una situazione di gravità può quindi determinare maggiori difficoltà nell'inserimento, ma non la sua impossibilità.

Non è d'altra parte vincolante che la persona disabile debba svolgere tutte le attività: può infatti non partecipare ad alcune, inadatte o eccessivamente impegnative per il suo stato psico-fisico, ma necessarie per lo sviluppo delle persone che compongono l'unità. Se tutto viene ben giocato, dopo l'attività, il gruppo sarà cresciuto e integrerà ancor meglio chi è in difficoltà e sarà più capace di ricevere quanto questi avrà da portare al gruppo stesso.

L'adolescente disabile: quali obiettivi

Il processo di formazione dell'io e di acquisizione dell'autonomia inizia con la nascita e va progressivamente ampliandosi e consolidandosi. Durante l'infanzia l'uomo gode però, in misura della propria incompletezza, di un'autonomia parziale, protetta da figure parentali che fanno da schermo protettivo a tutto quello che di schiacciante si può trovare nella realtà.

L'adolescenza segna l'Uscita da questa condizione protettiva verso l'acquisizione di quell'autonomia e di quella responsabilità che caratterizzano la situazione adulta. Si tratta di un passaggio critico e complesso per tutti gli esseri umani, perché si vanno perdendo i vantaggi dell'infanzia e non si sono ancora acquisiti i vantaggi propri di chi sa governarsi da solo.

Fin quando questi vantaggi non sono fatti propri dalla persona, rappresentano degli svantaggi: il cammino è quindi da un punto sicuro e concreto, i vantaggi dell'infanzia, ad un ambito ma insicuro luogo di vantaggi dell'adulto. E' qui che si colloca il Sentiero.

Tutti i Capi sanno, ma vale la pena di ricordarlo, che la crisi adolescenziale comporta inizialmente la crisi di mutamento corporeo, si sviluppa nella crisi di identificazione del sé e della scala valoriale di riferimento e sfocia nella crisi relazionale interpersonale.

Accanto a questi snodi essenziali comuni a tutte le persone, per i disabili bisogna aggiungere la presa di coscienza del proprio deficit.

Durante l'infanzia si muove, intorno al portatore di handicap, una serie di cariche energetiche che mirano a cercare tutti i possibili mezzi sostitutivi e compensatori nell'obiettivo di oltrepassare il limite più che a prenderne visione e a valutarne l'entità.

Nell'adolescenza, invece, l'io pone l'accento proprio su se stesso, in un bilancio delle proprie passività e attività, al punto da dedurre su quali basi di sé, in quanto individuo, potrà contare per tutta la vita. Il primo periodo adolescenziale è caratterizzato dalla critica e dalla paura: il soggetto puntualizza tutte le proprie carenze confrontandosi con modelli idealizzati. Si tratta di una fase carica di molte frustrazioni, alle quali va aggiunta la presa di coscienza della minorazione che può rendere più pesante e problematico il superamento dei vari punti critici rilevati.

Contemporaneamente si allenta l'affannosa ricerca dei genitori per una soluzione che "cancelli" il deficit, oppure cessa il trattamento riabilitativo: e questo lascia il portatore di handicap inizialmente disorientato; tanti giochi e tanto tempo ricreativo sono stati ormai sacrificati a questo fine, con aspettative forse distanti rispetto agli esiti. L'altra difficoltà è legata all'avvicinarsi del termine dell'obbligo scolastico, condotto in situazione di svantaggio e con la prospettiva, sempre più possibile, di richieste di produttività e confronto sociali.



È inutile ribadire, quindi, che i disabili vivono pienamente la dimensione di crescita relativa alla propria età, anche se - specie i disabili psichici - possono apparire mentalmente più infantili. Perciò il loro inserimento nelle Unità scout dovrebbe avvenire di solito nella fascia d'età effettiva, anche se ciò potrà comportare inizialmente qualche difficoltà di adattamento tanto per la persona disabile che, probabilmente, per il gruppo stesso, non abituato a confrontarsi con le problematiche di un soggetto con limiti psico-fisici evidenti.

Gli obiettivi

L'obiettivo di offrire al ragazzo o alla ragazza disabili un ambiente stimolante e socializzante è sicuramente un aspetto positivo che non va trascurato, anzi continuamente assicurato; ciò non significa che il semplice inserimento nel Reparto, senza altre specifiche attenzioni, possa bastare a questo fine.

Occorre sforzarsi di chiedere e chiedersi qualcosa di più nella prospettiva di una maggiore costruzione di personalità. Non si deve assolutamente "abbassare il tiro", in nome di veri o presunti limiti oggettivi, né d'altra parte applicare uno "stampino" buono per tutti, facendo finta che i limiti nelle persone portatrici di handicap non esistano. L'avvincente sfida sta proprio nell'aiutare l'Esploratore o la Guida disabile a costruire la propria personalità per intero, in tempi più o meno lunghi, con ritmi più o meno lenti, per tendere verso quel preciso orizzonte, partendo dai suoi sogni e dai suoi bisogni, da quello che egli è e da quello che vorrebbe essere.



CAPITOLO 2

I contenuti della proposta educativa scout

I quattro punti di B.-P.

L'unitarietà della proposta educativa dalla
Promessa alla Partenza

Elementi del metodo e strumenti di branca

Il passaggio dalle proposta educativa, agli
elementi del metodo, agli strumenti di branca



“Lo scopo dell'educazione scout è quello di migliorare la qualità dei nostri futuri cittadini, specialmente per quanto riguarda il carattere e la salute; sostituire l'egoismo con il servizio e di rendere ciascun giovane efficiente, sia nel fisico che nel morale, al fine di utilizzare questa efficienza al servizio della comunità.(...)”

Per raggiungere lo scopo di educare il cittadino attivo, il metodo scout rivolge la sua attenzione ai seguenti quattro punti, essenziali alla formazione alla vita sociale, che vengono fatti nascere all'interno anziché all'esterno:

- **Carattere**, che noi sviluppiamo mediante: il sistema delle pattuglie, la legge scout, la scienza dei boschi, la responsabilità affidata al Capo pattuglia, i giochi di squadra, l'ingegnosità richiesta dalla vita di campo. In questo punto rientrano anche l'intuizione di Dio Creatore attraverso le Sue opere, la capacità di apprezzare le bellezze della natura, ed infine l'amore delle piante e degli animali che la vita all'aperto ci fa conoscere a fondo.

- **Salute e forza fisica**, che vengono curate per mezzo di giochi, esercizi fisici, nozioni di igiene personale e di alimentazione.

- **Abilità manuale**, che viene sviluppata anche con occasionali attività in sede, ma soprattutto per mezzo di attività quali pionieristica, costruzione di ponti, astuzie della vita di campo, e le varie forme di espressione artistica; tutto ciò tende alla formazione di persone che sappiano adoperare le proprie mani.

- **Servizio del prossimo**, cioè il mettere in pratica la fede religiosa nella vita di ogni giorno sotto la forma della Buona Azione; questa può essere sia un atto in sé poco importante, sia un servizio per la comunità quale quello in pattuglie di pronto intervento e di salvamento di vite umane”.



“In ogni paese lo scopo dell’educazione scout è identico: preparazione al servizio del prossimo”.

B.-P. Il libro dei Capi

I quattro punti di B.-P.

Fin dalle origini B.-P., che ideò e sperimentò il metodo educativo dello scautismo proprio con gli adolescenti, pose a fondamento della formazione scout quattro punti: formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo.

Questi quattro punti, sviluppati in tutte le branche in maniera unitaria con gradualità e continuità, attraverso gli strumenti del metodo più adatti a ciascuna età, ispirano ancora oggi la proposta educativa dello scoutismo, successivamente maturata nell’esperienza dei Capi.



Per **formazione del carattere** si intende la formazione della personalità, cioè di una relazione positiva con se stessi. L’educazione del carattere mira ad ottenere le capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi coscienti di vita scoprendo la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane come lealtà, fiducia in se stessi, coraggio, senso della gioia, ottimismo, rispetto dei diritti, autodisciplina, elevazione del proprio pensiero e dei propri sentimenti.

Per **salute e forza fisica** si intende la conoscenza e un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono di Dio e fonte di relazione con gli altri e con l’ambiente: si intende cioè accettare e avere cura del proprio corpo, ricercare un’alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, esprimersi, vivere correttamente la propria sessualità, saper affrontare la fatica, la sofferenza, la malattia, la morte.

Per **abilità manuale** si intende una relazione creativa con le cose; l’educazione all’abilità manuale mira ad ottenere un’intelligenza ed una progettualità pratiche; una capacità di autonomia concreta a realizzare, partendo da mezzi poveri, a valorizzare quello che si ha perché lo si sa usare. La riscoperta dell’uso intelligente delle proprie mani porta con sé una serie di comportamenti positivi: la gioia del saper fare, l’accettazio-

ne della fatica e del fallimento, la pazienza, la concretezza, l'essenzialità, il buon gusto.

Per **servizio del prossimo** si intende l'educazione all'amore per gli altri, al bene comune e alla solidarietà, a scoprire la ricchezza della diversità nelle persone, a vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto, a rendersi utili in qualunque momento sia richiesto, mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

(art.7 IB)

Il "risultato finale" rimane sempre quello originario nell'intuizione di B.-P.: *"migliorare la qualità dei nostri futuri cittadini (...) sostituendo l'egoismo con il servizio (...) della comunità"*, vale a dire la formazione di quell'uomo e di quella donna che riconosciamo nella Partenza, al termine della parabola educativa scout.

Nell'ottica dell'imparare facendo, i Capi in Reparto propongono e realizzano attorno ai quattro punti di B.-P., insieme ai ragazzi e alle ragazze dell'Unità, delle attività che consentono di raggiungere – trasversalmente e contemporaneamente – obiettivi educativi in tutte le aree.

L'unitarietà della proposta educativa dalla Promessa alla Partenza



Finalità della P.P. è dunque educare uomini e donne che scelgono di giocare la propria vita secondo i valori proposti dallo scautismo, di voler essere uomini e donne che indirizzano la loro volontà e tutte le loro capacità verso quello che hanno compreso essere la verità, il bene e il bello, di annunciare e testimoniare il Vangelo, di voler essere membri vivi della Chiesa, di voler attuare un proprio impegno di servizio.

Il cammino scout è una opportunità per divenire persone capaci di discernere e orientare le proprie scelte, di autodeterminarsi, di vivere con un progetto, di essere "buoni cittadini".

L'uomo e la donna della Partenza sono dunque coloro che scelgono di continuare a camminare per tutta la vita, con l'aiuto di Dio, seguendo orientamenti assunti in modo consapevole; questi indicano una direzio-

ne, definiscono uno stile di vita da realizzare attraverso scelte concrete, senza le quali gli orientamenti rimangono opzioni generiche.

La partenza si riconosce in chi ha fatto proprio lo "stile" enunciato nei valori della Promessa e della Legge scout.

Queste scelte vocazionali di fondo saranno vissute all'interno delle singole branche, attraverso gli strumenti tipici di ognuna, testimoniando così una tensione presente in tutti gli stadi di vita del ragazzo. Tali scelte saranno proposte attraverso una progressione (dalla Buona azione al servizio, dalle Specialità alla Competenza...) che aiuterà il ragazzo a comprenderle ed a tradurle nei piccoli e grandi gesti della realtà quotidiana.

(art. 28 IB)

Nel cammino verso la Partenza *la branca Esploratori e Guide si rivolge ai ragazzi ed alle ragazze in età compresa tra gli 11/12 ed i 16 anni, e si propone di favorire la realizzazione di un'identità solida capace di entrare in relazione con gli altri* (art.1 E/G), collocandosi così tra la branca Lupetti/Coccinelle e la branca Rover/Scolte con l'obiettivo specifico di favorire negli adolescenti la formazione di quella identità alla quale abbiamo dedicato ampio spazio nel capitolo precedente. Il "sentiero" che si apre agli Esploratori e alle Guide è pertanto in continuità con quella "pista" delineatasi nella branca L/C e troverà <<conclusione>> e <<completamento>> al termine della "strada" in branca R/S con la Partenza. Questo è quello che intendiamo quando parliamo di Progressione Personale Unitaria.

Quello che va dalla Promessa alla Partenza è dunque un percorso unitario, che vede ciascun protagonista (bambino/a, ragazzo/a, giovane) sempre più consapevole del proprio divenire, artefice della propria progressione personale, e che ha - tra gli altri obiettivi - la realizzazione dell'unità della persona.

L'unitarietà della proposta educativa è garantita dalla Comunità Capi attraverso un progetto educativo, che è strumento di sintesi dell'azione educativa di ogni comunità. L'unità della persona è favorita da un altro progetto che ha la funzione di mettere in moto il processo di autoeducazione scandito dalla Progressione Personale Unitaria e che si sviluppa, dalla "Promessa alla Partenza" e nella Progressione Per-

sonale di ciascuna branca, in una fase di scoperta, di competenza e di responsabilità. In questo stesso contesto assume un significato di notevole importanza la relazione educativa capo-ragazzo.

Nella unitarietà della proposta educativa, in questa unica, grande Progressione Personale, possiamo definire l'arco di tempo della branca Lupetti/Coccinelle come quello della Scoperta: del non essere soli ma circondati da tanti amici con i quali giocare; della scoperta della natura e del creato; di Gesù e delle sue parole maestre.

Il tempo della branca Esploratori/Guide come quello della Competenza: dell'imparare a cavarsela da soli; a saper realizzare grandi imprese in autonomia e quindi a fare esperienze; a saper contare su di sé; a conoscere ed approfondire la Parola di Dio, che si è fatto in Gesù nostro amico.

E, infine, la branca Rover/Scolte come il tempo della Responsabilità: della capacità di rispondere (responsabile=abile a rispondere) ad una chiamata all'impegno; a saper "assumere" se stessi per andare, nel nome del Signore, incontro agli altri.

Scoperta, Competenza e Responsabilità si succedono altresì nelle singole fasi della Progressione Personale di ciascuna branca nel processo di autoeducazione della persona.

Affermare tra gli altri obiettivi - legati alla continuità e unitarietà della proposta educativa scout - quello dell'unità della persona, ha un significato molto particolare.

L'attuale trasformazione culturale che afferma un'ideologia individualistica, e in essa l'assenza di valori condivisi, porta sempre più alla frammentazione dell'unità della persona. In nome di una presunta libertà non esiste alcun criterio oggettivo di discernimento del vero dal falso, del bene e del male. Pertanto sono soltanto i sentimenti, quelli del momento, a fungere da guida morale alle azioni.

Il cammino scout, dalla Promessa alla Partenza, fa riferimento a va-

lori stabili sui quali impegnarsi e verificarsi sia come individui che come comunità, adulti e ragazzi insieme. E' un percorso che invita all'assunzione di atteggiamenti che discendono dai valori, espressi nella Legge in particolare, e che orientano all'azione.

La Partenza diviene così <<confermazione>> della Promessa: l'assunzione intenzionale, consapevole e responsabile, di quei valori vissuti durante tutto il <<grande gioco>>.

Elementi del metodo e strumenti di branca

La "formazione scout" della persona, avviene attraverso quegli elementi che da sempre caratterizzano il metodo educativo scout: l'autoeducazione, l'esperienza e l'interdipendenza fra pensiero e azione, la vita di gruppo e la dimensione comunitaria, la coeducazione, la vita all'aperto, il gioco, il servizio.

Questi elementi del metodo si caratterizzano, inoltre, per il fatto di costituire essi stessi "valori", e cioè contenuti di tipo educativo, di riferimento per la formazione globale della persona, cosicché ciascuno concorre alla maturazione della persona stessa nell'area della fede, delle relazioni, della cittadinanza.

Tali elementi, espressi oggi nella "Scelta scout" del Patto Associativo, sono <<tradotti>> per ciascuna branca in strumenti, in cose da fare ed esperienze da vivere, connotando così ulteriormente lo scautismo come metodo attivo.



In quanto metodo attivo, lo scautismo si realizza in attività concrete proposte alla ragazza e al ragazzo, che sono incoraggiati ad imparare con l'esperienza e la riuscita ed anche attraverso i propri eventuali errori.

Lo stile con il quale si svolgono le attività è dell'imparare facendo, dando così primato all'esperienza.

La vita di Squadriglia, e quindi di Reparto, è data da un susseguirsi di progetti che trovano attuazione, attraverso gli strumenti di branca, in attività avvincenti agli occhi dei ragazzi e impegnativi per le loro menti e le loro braccia.

Il passaggio dalla proposta educativa, agli elementi del metodo, agli strumenti di branca

L'aver mantenuto distinta la proposta educativa, elementi del metodo e strumenti di branca, consente di cogliere con maggiore attenzione e intenzionalità il passaggio dal momento pedagogico a quello metodologico: dati il valore e l'obiettivo educativo, quali strumenti privilegiare? Facciamo un esempio: la Buona Azione è uno strumento per educare al servizio, elemento della proposta scout, ed ha una valenza formativa della persona in relazione alla propria vita di fede, alla sfera affettiva-relazionale, alla dimensione politica di cittadino.

Così ragionando, riusciremo a cogliere meglio la valenza pedagogica degli stessi strumenti di branca E/G a utilizzarli in tutta la loro potenzialità educativa. Tutte le attività in Squadriglia, in Reparto, Alta Squadriglia, dall'Impresa al Gioco, all'Uscita (strumenti del metodo) sono occasione per una proposta di catechesi, di educazione all'amore, ovvero di relazioni positive improntate alla donazione di se stessi, di cittadinanza, integrandosi perfettamente e non risultando così attività a sé stanti.

E' questa ciò che chiamiamo intenzionalità educativa: non limitarsi a proporre l'Impresa, perché il regolamento la richiama tra gli strumenti di Branca. Per restare sull'esempio: l'Impresa risponde a un bisogno di autonomia e di competenza, per sperimentare le capacità degli adolescenti (dimensione affettiva/relazionale); a rendersi

utili per lasciare un segno concreto nella realtà (dimensione politica, della cittadinanza); a essere disponibili al servizio, non cercando solo il bene personale ma facendo attenzione al bene altrui (dimensione cristiana/religiosa).

Le lenti del Capo

Tale intenzionalità si gioca in un intreccio di progetti: quello educativo e quello personale di ogni ragazzo e ragazza.

Anche per il Capo che gode di una buona vista c'è bisogno di un paio di lenti bifocali o progressive! Occorrono per tenere bene in vista, da vicino, ciascun ragazzo, la sua originalità, gli elementi che lo caratterizzano, le attese, i punti forti e i punti deboli per suscitare in lui, attraverso l'esperienza di tantissime attività, quei cambiamenti – ecco la lente per la distanza! - individuati come prioritari e utili alla formazione del ragazzo stesso; cambiamenti che sono indicati nel progetto educativo e pertanto condivisi con l'intera Comunità Capi. Le attività non nascono dal progetto educativo ma in esso sono originate in funzione degli obiettivi educativi da perseguire.

Gli obiettivi nascono dall'osservazione di una data situazione da migliorare: occorrerà identificare la situazione ideale da perseguire e individuare lo strumento e l'attività più idonei. Occorre perseguire pochi obiettivi superando la tentazione del "tutto e subito" o di elaborare un progetto esaustivo.

Preoccupiamoci di raggiungere pochi obiettivi per volta: al resto ci pensa il metodo anche a nostra insaputa!



in modo conseguente con esso".

"Ma prima di procedere oltre, vorrei ripetermi ancora una volta: non spaventatevi dell'apparente immensità del vostro compito. Essa sparirà non appena avrete compreso lo scopo a cui lo scautismo tende. Allora non avrete che da tenerlo davanti ai vostri occhi, adattando ogni particolare

Ogni elemento della proposta scout, presentato nelle prossime pagine – nella Parte Seconda -, sarà considerato nel merito degli strumenti di branca chiamati a tradurlo e concretizzarlo, dopo che se ne sarà proposta una breve riflessione sul contenuto, nonché sugli aspetti psicologici degli Esploratori e delle Guide che sono chiamati a viverlo.

I contenuti della proposta educativa



Una volta fissato il quadro della realtà adolescenziale occorre dare contenuto alla proposta educativa scout precisando gli obiettivi per i ragazzi e le ragazze in età Esploratori e Guide. La successiva descrizione degli strumenti di branca, ci indicherà <<come>>, attraverso questi strumenti, tali obiettivi possono essere raggiunti. Tutti gli strumenti offrono al Capo l'opportunità per educare alla fede, all'amore, alla cittadinanza.

Il richiamo alla parte Interbranca del Regolamento Metodologico aiuta ad individuare il percorso dalla Promessa alla Partenza; gli articoli di branca specificano gli obiettivi per gli Esploratori e le Guide lungo il tratto del Sentiero – tra la Pista e la Strada nell'“avventura di provare se stessi in rapporto al mondo e agli altri”

(art.7 E/G).

Educazione alla fede

La fede è un dono che abbiamo ricevuto da Dio, a noi il compito di farla maturare, crescere e fortificare. Nell'azione educativa, la fede non può essere equiparata ad altri ambiti, come l'educare all'amore, alla cittadinanza, al rispetto della natura, alla legalità, essa è un'esperienza di vita che nasce da un incontro e da un racconto che coinvolge tutta l'esistenza. Proprio per questo non si può parlare di “attività di fede”.

In realtà, la fede non è cosa nostra: è un dono fatto a tutti, un regalo che abbiamo ricevuto. E' la possibilità inaudita di poter pensare alla nostra vita come ad una relazione piena di senso con il mistero

stesso di Dio. La fede è un atto personale, libero, che prevede una scelta cosciente e una collaborazione con l'opera dello Spirito Santo. E' la scoperta, prima che la scelta, di un Dio che si manifesta in pienezza nell'uomo Gesù di Nazareth, morto e risorto e che nel rivelarsi all'uomo gli svela il suo destino, il motivo unico per il quale si trova al mondo: quello di essere partner, interlocutore, commensale, amante, sposo... di quel Dio che è l'origine e il fine di tutto ciò che esiste. Di questa fede, dunque, noi non siamo padroni, ma servi! I nostri ragazzi e le nostre ragazze, noi adulti prima di loro, abbiamo ricevuto questo dono, seppure talvolta lo comprendiamo solo in modo germinale e impreciso, attraverso coloro che hanno guidato i nostri passi negli anni della fanciullezza: genitori, insegnanti, catechisti. Siamo al servizio di qualcosa di straordinariamente grande che ci precede e che sappiamo ha il potere di cambiare la vita (... di salvarla) a chi riesce a viverla in modo pieno e maturo.

La nostra azione educativa allora, che esprime il nostro impegno al servizio della persona, dovrà innanzitutto concentrarsi sulla costruzione di un ambiente favorevole, dove i ragazzi possano maturare la loro scelta di vita cristiana, come scelta libera e consapevole della fede. La costruzione di un ambiente favorevole è importante proprio perché il dono che ognuno di noi ha ricevuto non cada su un terreno sterile ma, al contrario, ne trovi uno fertile: persone capaci di accogliere l'alterità, di aprirsi al trascendente, di ricercare significati dentro gli avvenimenti di tutti i giorni. Proprio queste capacità o attitudini, sono quelle che possono essere "educate" e che, lungo il cammino scout, possono accrescersi in consapevolezza e spessore spirituale.

Siccome abbiamo a cuore un'esperienza di fede che sia veramente connessa con la vita, che sia non tanto un "sapere su Dio", quanto un "incontrare in Gesù Cristo il Dio vivente", ciò richiede che la fede faccia parte del nostro vissuto abituale, dell'orizzonte quotidiano della nostra vita, in modo che possa trasparire dal nostro modo di pensare, dal nostro modo di intendere la vita, dal nostro linguaggio abituale, dalle nostre scelte di ogni giorno. Sia cioè una chiave

interpretativa dell'esistenza: accolta, vissuta, celebrata! Una sintesi efficace del nostro modo di essere: uomini di fede capaci, semplicemente, di raccontare agli altri del dono bellissimo che si è ricevuto e che ha dato senso alla nostra vita ed alla nostra storia.

E', questo, il primo e fondamentale annuncio che possiamo mettere in atto con i nostri ragazzi: è la nostra vita, che parla, che annuncia al di là del fatto che noi possiamo esserne coscienti o meno. Se viviamo di fede, questo prima o poi trasparirà... e farà nascere degli interrogativi in chi ci incontra e anche nei nostri ragazzi.

Il pensiero di B.-P.

Scrive Baden-Powell in "Suggerimenti per l'educatore scout" sotto il titolo <Il punto di arrivo> a conclusione del suo testo:



"La repressione delle tendenze egoistiche e individualistiche e lo sviluppo dell'amore e dello spirito di servizio per il prossimo aprono il cuore alla presenza di Dio e producono un cambiamento totale nella persona dandole un'autentica gioia celeste, tanto da farne un essere completamente diverso. Il problema per lui diventa ora non <<cosa mi può dare la vita>>, ma <<cosa posso dare io alla vita>>.

Indipendentemente dalla confessione religiosa cui appartiene, il ragazzo si sarà così impadronito dei principi religiosi fondamentali, e conoscendoli per averli praticati, diviene un cittadino con una visione più ampia di disponibilità e simpatia verso i fratelli".

B.-P. Il libro dei Capi

Tra i contenuti essenziali della proposta scout, la formazione religiosa ha per il fondatore un valore di assoluto rilievo: l'educazione non può prescindere dalla certezza di un Dio con il quale mettersi in relazione, indipendentemente dalla religione professata. E lo studio della natura, peculiarità dello scautismo, è una delle chiavi della formazione religiosa.



“Perché lo studio della natura è considerato un’attività-chiave nello scautismo? E’ da questa domanda che dipende la differenza tra l’attività scout e quella delle altre organizzazioni giovanili.

La risposta è semplicemente questa: <<noi vogliamo insegnare ai nostri ragazzi, non soltanto a guadagnarsi la vita, ma a vivere>>, cioè a godersi la vita, nel senso più elevato della parola.

Lo studio della natura, come ho ripetuto fino alla noia, offre il mezzo migliore per aprire l’animo e la mente dei ragazzi, e contemporaneamente, se il loro Capo non perde di vista questo scopo, dà loro la facoltà di apprezzare le bellezze della natura, e quindi anche nelle opere d’arte, così da portarli ad un più alto godimento della vita.

Si aggiunga poi che, attraverso la meravigliosa opera della Creazione, i ragazzi arrivano a percepire il concetto di Dio creatore; e questo, insieme all’impegno attivo di compiere la sua volontà nel servizio del prossimo, costituisce il concreto fondamento della formazione religiosa”.

B.-P Il libro dei Capi

Vita di fede e metodo scout: una dicotomia da superare

Educare alla fede è parte integrante della nostra proposta ed ogni elemento dello scautismo - dal gioco alla vita all’aperto, dall’auto-educazione alla dimensione comunitaria, dal servizio all’interdipendenza tra pensiero e azione, alla coeducazione – concorre alla formazione della dimensione religiosa della persona. Essa diventa così orientamento di tutta la vita della persona, riconducendo ad unità quel rapporto tra fede e vita vissuto spesso in maniera dicotomica per l’incapacità di ricordare le due dimensioni.

Ogni Capo ha la responsabilità, nel suo servizio con i ragazzi e le ragazze, e come appartenente a una Comunità Capi, di educare alla fede, coniugando metodo scout e formazione religiosa. E’ un compito tutt’altro che facile: presuppone un’adeguata formazione, una forte spiritualità individuale, ed una partecipazione attiva alla vita nella Chiesa. E’ un compito al quale non è possibile sottrarsi e che, di fatto, pone ogni Capo nell’esercizio di un “ministero di fatto” (cfr. Evangelizzazione e Ministeri, n.67).



L'annuncio del Vangelo anima e sostiene l'intera proposta educativa dell'Agesci. Le attività dell'Unità, il clima in essa creato, lo stile e l'atteggiamento dei Capi costituiscono un luogo privilegiato per l'incontro personale con Dio e per il cammino di fede del ragazzo e della ragazza.

La fede è vissuta nella Chiesa, la Comunità Capi vive il suo carisma educativo inserita nella vita della Chiesa locale ed offre, con la specificità dello scautismo, un modo di educare alla fede e all'ecclesialità.(...)

Nel fare la proposta di fede nelle diverse età l'Associazione si inserisce nel progetto catechistico della Chiesa italiana riconoscendo nel "Catechismo per la vita cristiana" della CEI il principale riferimento per i contenuti da trasmettere e lo stimolo per l'elaborazione di itinerari originali per condurre fanciulli, ragazzi e giovani verso la maturità della fede.

(art.8 IB)

L'azione educativa dei Capi ha come riferimento un modello di uomo e di donna facilmente riconducibile alla <<persona di successo>> descritta da B.-P.: questa trova *"nel sano ottimismo"*, nella *"gioia di vivere"*, nell'*"amare la vita"* e nello *"spirito di servizio"* i suoi contenuti di fondo: una persona che in sostanza realizza la propria felicità a condizione di saper *"rendere felici gli altri"*.

<<*Gioca nella squadra di Dio!*>> incita B.-P., indicando così non un precetto ma un'azione concreta, il giocare, per aderire alla chiamata di Dio. E' questo l'atteggiamento con il quale i capi propongono nello scautismo un itinerario di catechesi, e pertanto di educazione della fede, a bambini/e, ragazzi/e, giovani.

Tuttavia, pur proponendo un modello e ponendosi essi stessi come modelli, i Capi fanno una proposta di libertà: formare persone capaci di discernimento, responsabili delle proprie scelte ed impegnate a promuovere la libertà degli altri uomini, per generare l'<<uomo nuovo>> di cui parla San Paolo, creato nella verità, nella libertà dei figli di Dio e per l'amore.

Il binomio fede-libertà assume nel contesto attuale un valore centrale: su questo piano riteniamo che oggi si giochi la partita dell'educazione. L'educare alla libertà è un cammino necessariamente da percorrere nel nostro tempo: da un lato perché il modo tradizionale di vivere la religione, come obbedienza acritica ad una serie di leggi,

è in crisi e rischia di dare origine ad atteggiamenti intolleranti e settari, chiusi nella difesa di una tradizione ormai scomparsa; dall'altra perché la sovrabbondanza di valori e di proposte rischia di rendere sempre più problematica e angosciante ogni scelta e quindi, paradossalmente, di paralizzare proprio quella libertà che intendevamo sviluppare.

Educare alla libertà in un contesto di fede cristiana, significa educare a scoprire la bellezza e la responsabilità dell'essere figli di Dio nell'unico Figlio, Gesù Cristo. Significa imparare che la libertà non è conquistare degli spazi di azione sempre più ampi, senza avere idea di come gestirli o verso quali valori indirizzarsi, ma di mettere la propria libertà a servizio dello sviluppo di quella altrui.

Catechesi occasionale



L'itinerario di fede parte dalle concrete situazioni della vita dei ragazzi e delle ragazze dentro e fuori le attività scout, per portarli a comprendere come la Parola di Dio illumini tutta la realtà della vita per rivelarne il significato umano, religioso, cristiano.

L'annuncio di Gesù Cristo presente nella vita della Chiesa in cammino verso il Regno, caratterizza l'itinerario di fede attraverso le esperienze dell'ascolto della Parola, della preghiera e della celebrazione del mistero, della testimonianza e del servizio.

Tale itinerario si inquadra nel progetto educativo di gruppo e si attua nelle tappe della progressione educativa scout attraverso la proposta di esperienze e la mediazione di simboli che facilitano l'integrazione tra la fede e la vita.

Corresponsabili dell'educazione alla fede in associazione sono Capi ed Assistente Ecclesastico, chiamati ad essere testimoni della fede, secondo il loro specifico ministero nella Chiesa. Il servizio diviene efficace e fecondo attraverso l'esemplarità delle scelte e dei comportamenti; ciò presuppone un atteggiamento interiore di crescita e specifici momenti individuali e comunitari di formazione spirituale.

(art.9 IB)

Dicevamo del primato dell'agire riferendoci alla modalità con la quale proporre l'educazione alla fede. Lo scautismo consente di affiancare

alla catechesi della Chiesa (<<fase di insegnamento e di maturazione attraverso la quale il cristiano si pone alla sequela di Cristo>> - "Catechesi tradendae", Giovanni Paolo II°) una catechesi <<occasionale>>, legata agli avvenimenti e alle situazioni della vita, alla quotidianità, così da scoprire in ciascuna di queste la parola e la presenza di Dio. Tutte le attività scout, gli strumenti del metodo, la simbologia, sono riconducibili a un'azione catechetica occasionale. Non intendiamo dire che si fa catechesi "a caso" o quando capita ..., ma che è tutta la vita scout ad offrire l'occasione per un cammino di educazione alla fede. Certo, questa sottolineatura fa perdere in sistematicità, ma siamo convinti che nella fascia della branca Esploratori/Guide non sia vincente proporsi obiettivi catechetici di tipo scolastico. La catechesi in branca E/G è quindi affidata all'abilità dei Capi, che devono saper cogliere tutte le opportunità che si presentano e favorire con la loro proposta (attraverso anche una catechesi "occasionata", intenzionale) lo stretto legame tra fede e vita, in una fedeltà a Dio e all'uomo. In ciò risiede quella che solitamente chiamiamo "spiritualità scout". Sarà possibile allora parlare di "catechesi occasionale", nonché di "spiritualità scout", a condizione che:

- lo scautismo sia un particolare "linguaggio" attraverso il quale si possano comunicare i contenuti fondamentali della rivelazione cristiana;
- lo scautismo sia "impregnato" di spirito evangelico, così che il primo passo per una educazione alla fede sia una proposta scout di qualità;
- il Capo sia innamorato di Gesù Cristo e appassionato conoscitore del metodo scout.

Un'esercitazione pratica

E' auspicabile che ogni Capo impari a coniugare metodo scout e contenuti della rivelazione cristiana. Per far questo sarebbe utile, an-

zitutto, smontare il “giocattolo” che è il metodo di Branca ed elencare i vari “pezzi” che sono gli strumenti con cui costruiamo le nostre attività in Reparto. Analizziamo successivamente e chiediamoci:

- quali episodi biblici mi vengono in mente a partire dallo strumento considerato? Si può utilizzare la Bibbia o il Sentiero Fede; qualche volta si può fare emergere dalla propria memoria e dalla propria competenza episodi biblico-evangelici che lo strumento del metodo in questione ci suggerisce;
- quale momento della esperienza scout mi ha permesso di cogliere il significato biblico dello strumento in oggetto? E' un esercizio di memoria che scava nel proprio vissuto scout; la proposta educativa che offriamo ha bisogno di basarsi sulla esperienza personale e sulla capacità di raccontarla.

E' possibile così costruire una specie di piccolo “lezionario”, fatto di un elenco di citazioni bibliche richiamate dai vari strumenti del metodo di branca Esploratori/Guide.

Questo consentirà di utilizzarli con maggiore intenzionalità: si saprà così quali contenuti biblici o evangelici ciascuno di essi è in grado di veicolare. Sarà possibile progettare con più facilità un itinerario di fede che parta non da discorsi, ma da attività affascinanti ed avventurose, anche perché gli adolescenti tendono a rifiutare una proposta di fede scontata e ripetitiva che non comunica niente alla loro vita. Solo dopo che i ragazzi e le ragazze avranno vissuto attività simili si potrà cercare il modo per passare dall'esperienza ai contenuti, attraverso momenti di preghiera, letture bibliche o spiegazioni. Ma a questo punto le parole avranno maggiore significato.

Le dimensioni del progetto

La realizzazione di tutto questo richiede competenza, esperienza, una forte fede personale e, soprattutto, un progetto vissuto e con-

diviso con una Comunità Capi nella più ampia comunità cristiana che è la Chiesa. Un progetto unitario, dalla Promessa alla Partenza, che ha come meta educativa favorire l'incontro e l'adesione di ogni bambino/a, ragazzo/a, giovane a Gesù Cristo, accolto quotidianamente in spirito di servizio e di libertà, spirito che si traduce nella vocazione a rendersi utili per lasciare "il mondo un po' migliore di come lo si è trovato".

In ciascuna Branca il progetto considera i tre aspetti fondamentali della vita di fede di ciascun battezzato:

- la conoscenza e la proclamazione della Parola di Dio (Missione profetica);
- la celebrazione e la preghiera (Missione sacerdotale);
- l'impegno, nella prassi quotidiana, dell'andare incontro agli altri (Missione regale).



La pedagogia scout è ispirata ad un modello di uomo, che si esprime negli orientamenti della progressione personale, dalla Promessa alla Partenza, originando uno specifico spirito e stile di vita, i cui valori sono sintetizzati efficacemente nella Promessa, nella Legge e nel Motto.

Le esperienze caratteristiche del metodo scout hanno già una valenza religiosa, che - attraverso l'annuncio della Parola e la celebrazione dei sacramenti - fa dello scautismo un'occasione di incontro con il Vangelo e una originale forma di spiritualità cristiana.

Le varie fasi del cammino scout si esprimono nello spirito del gioco, nel senso dell'avventura, nella spiritualità della strada: l'educazione alla fede dei ragazzi e delle ragazze trova in questo patrimonio di valori il terreno adatto per una proposta di crescita graduale ed armonica.

(art.10 IB)

Attraverso questi tre aspetti si rilevano anche i contenuti essenziali di ogni programma di iniziazione cristiana.

Missione profetica: la capacità di ascoltare, interpretare e attualizzare la parola di Dio esige una conoscenza viva e critica del messaggio evangelico, una <<istruzione>> che dia le linee principali del dato rilevato, un esercizio di lettura e riflessione

personale e comunitaria della parola di Dio.

Obiettivi possibili

- Al fine di favorire una maggiore alfabetizzazione biblica gli Esploratori e le Guide devono poter conquistare dimestichezza con il testo sacro, partendo per esempio da una selezione dei *contenuti* della Scrittura; non dovrà essere trascurato il riferimento ai catechismi CEI per i preadolescenti e per gli adolescenti, e l'attenzione a mostrare la profonda umanità di Gesù, condizione fondamentale perché possa essere sentito come amico.

Quelli che seguono sono due possibili schemi di selezione biblica:

SCHEDA

I ragazzi
della Bibbia

Scheda: I ragazzi della Bibbia

- SAMUELE: La vita è una chiamata (1Sam 1-3);
- DAVIDE: Dio chiama chi vuole. Dio sceglie i deboli per confondere i forti (1Sam 16-17);
- GIUSEPPE: Dio chiama a vantaggio degli altri (Gen 37, 39-48);
- DANIELE: Segue Dio e nessun altro (Daniele 1-3);
- I SETTE FRATELLI MACCABEI: Fedeltà al sangue (Per capire la situazione di persecuzione leggere 1Mac 1,41-64 e 2Mac 6,1-11. Il martirio è narrato in 2Mac 7);
- TOBIA E SUO PADRE: Consigli di un padre (Tobia 4);
- IL GIOVANE RICCO: (Lc 18,18-27);
- GESÙ DODICENNE NEL TEMPIO: (Lc 2)

Scheda:

L'avventura della Parola

- In principio la Parola (1 Sam 3,8-10) – la Parola come guida della vita;
- Abbiamo toccato la Parola (1 Gv 1,1-3) – L'ultima Parola è stata detta nel Figlio;
- Dio non "chiacchiera" (Is 55, 10-11) – una Parola efficace: fa quello che dice;
- Il pericolo di essere "strada" (Gc 1,19-25) – parte del seme cadde sulla strada ...;
- Trovare le radici (Mc 4,5-6. 16-17) – parte del seme cadde sul terreno sassoso;
- Diamo respiro alla Parola (Lc 8,7-8. 14-15) – e i rovi lo fecero morire
- Cento volte tanto (Mt 13,8-9. 18-23) – e porterà molto frutto;
- La chiesa: grande sillabario (At 2,42-47) – nella chiesa comprendo la Parola di Gesù;
- Faccio deserto (Os 2,16; Mc 1,3; Lc 4,1-4) – nel silenzio incontro Dio e capisco chi sono;
- Viviamo la Parola (Gv 13,33-35) – la lingua comprensibile a tutti: la carità;
- Chiamati ad essere profezia (Ger 1,4-10) – il cristiano, voce di Dio nel mondo di oggi.

- Il **gioco** biblico. La conoscenza delle scritture ha in sé un'ineludibile componente culturale, in quanto richiede nozioni di geografia, di storia, che facilmente potrebbero essere viste come una lezione scolastica in più. Ma i diversi eventi della storia biblica potrebbero diventare l'oggetto di ambientazioni per attività e grandi giochi. Le vicende egiziane, il periodo dei giudici, la storia dei re, la schiavitù a Babilonia, la rivolta dei Maccabei, le guerre anti-romane sono solo alcuni esempi di pagine bibliche utilizzabili per un campo estivo o per un'Impresa di Reparto. Si recupera così il ruolo

dell'espressione come strumento del metodo capace di mettere in grado i ragazzi e le ragazze di rielaborare, appropriandosene, i contenuti di determinati testi biblici.

Missione sacerdotale: la capacità di inserirsi in una celebrazione liturgica e parteciparvi con un apporto personale esige una capacità di leggere nei segni rituali il mistero celebrato. E' perciò importante educare a saper vedere il senso più profondo e spirituale delle cose, avendo cura nell'usare sapientemente il linguaggio simbolico. In concreto bisognerà aiutare a comprendere il simbolismo cristiano, il linguaggio liturgico della Chiesa per consentire una partecipazione corale e consapevole alle espressioni religiose.

Obiettivi possibili

- Educare alla **celebrazione** della Parola. L'approccio alla Parola di Dio in età di Reparto non dovrà avvenire secondo schemi sistematici o scolastici. L'originalità e la ricchezza del metodo scout sono di tale portata che dovrebbero impedire ogni assimilazione col metodo scolastico. La conoscenza delle Scritture da parte degli Esploratori e delle Guide potrebbe essere condotta sulla base di competenze capaci di de-intellettualizzare l'approccio alla Parola. Promuoviamo una prassi celebrativa capace di rivestire l'annuncio-ascolto della Parola di una dimensione simbolica, in cui interagiscono persone, musica, spazio, tempo, colore, luce, oggetti, gesti, in una sapiente regia che porta tutti questi elementi a parlare alla mente, ai sensi e al cuore di ognuno.
- La vita liturgica per degli Esploratori e delle Guide è soprattutto la **celebrazione eucaristica domenicale e alla celebrazione del perdono** di Dio. Figli del nostro tempo sentono anch'essi la disaffezione alla messa domenicale e alla confessione. Sarà estremamente importante allora aiutarli a passare dalla messa-precetto alla messa vissuta come bisogno per riconoscersi cristiani. L'itinerario per questa meta passerà attraverso la cura particolare delle

celebrazioni eucaristiche in attività quali Campi, Uscite, giornate dello Spirito, e così via. In queste occasioni gli Esploratori e le Guide non imparano solo a cantare, a suonare o a proclamare bene la Parola di Dio, ma diventano essi stessi più capaci di rendersi partecipi in modo attivo alla liturgia, comprendendone il linguaggio. In riferimento al sacramento della penitenza, ci pare che gli anni dell'adolescenza siano quelli in cui maggiormente è possibile identificare il ruolo del confessore con quello della guida spirituale. Gli Esploratori e le Guide andranno invitati ad una fedeltà mensile ed educati ad una celebrazione comunitaria del sacramento della riconciliazione, specie nei tempi forti di avvento e quaresima e nei campi estivi.

- La vita liturgica tuttavia non può esaurirsi nella messa domenicale e nella confessione. Agli Esploratori e alle Guide andrà proposta l'importanza di un rapporto a tu per tu col Signore; un rapporto che deve trovare nella preghiera personale il naturale sbocco. Andrà proposto con gradualità un testo di introduzione alla pratica della meditazione, specie in Avvento e Quaresima. Inoltre, come la catechesi aiuterà gli Esploratori e le Guide a familiarizzare con il testo sacro, così una preghiera personale porrà le basi perché essi possano attingere direttamente alla Parola di Dio.
- Ultimo, ma non per importanza, è il riferimento alla celebrazione della Pasqua e a tutta la Settimana Santa. L'invito a partecipare ai giorni del Triduo in parrocchia non dovrà essere accompagnato dalla ricerca di occasioni di catechesi liturgica specifica per Esploratori e Guide. Ad esempio indichiamo due possibili esperienze:
 - a) la "celebrazione" cena pasquale ebraica; essa può diventare un forte momento di convivialità ma anche di intensa preparazione alla celebrazione liturgica del Giovedì Santo;
 - b) l'organizzazione e la gestione della Via Crucis del Venerdì Santo, all'interno del Campo di Pasqua di Reparto o di Alta Squadriglia.

Missione regale: discernere nella vita concreta scelte e comportamenti coerenti col messaggio evangelico esige abitudine alla <<obbedienza>>, intesa come coerenza con quanto si afferma teoricamente e, anche, come adesione a quanto viene proposto nella comunità, e capacità di auto-dominio e di libertà nello scegliere secondo coscienza e non seguendo abitudini e tradizioni comuni.

Obiettivi possibili

- Si tratta di recuperare gli strumenti che fanno parte del normale stile di vita di un Reparto o di una Squadriglia, per valorizzarli a supporto dell'educazione al servizio. La prassi della Buona Azione quotidiana sarà la proposta base, per tutti, per l'acquisire un'abitudine fatta di attenzione alle necessità altrui e prontezza nel rispondere col rimboccarsi le maniche: non dimentichiamo che "obbedire" deriva da "ascoltare".
- Andranno inoltre tenute in gran conto quelle virtù umane in assenza delle quali non si dà alcuna crescita nella fede. Ne indichiamo solo alcune a puro titolo esemplificativo e senza un preciso ordine di importanza, lasciando alla fantasia di ciascun Capo di sapere continuare con l'elenco:
 - la puntualità alle riunioni;
 - la cortesia nei confronti degli estranei e di chi incontriamo durante le nostre attività;
 - la cura dell'attrezzatura personale e di Squadriglia;
 - l'attenzione del Capo Squadriglia nei confronti dei più piccolo e dei novizi;
 - il coraggio di raccontare a scuola quanto si fa con gli scout;
 - la preoccupazione di lasciare sempre un buon ricordo di sé dopo un'Uscita o un campo;
 - ...

Attenzioni per una proposta di fede agli Esploratori ed alle Guide



L'età dei ragazzi e delle ragazze che vivono l'esperienza della branca E/G è di grande cambiamento psicologico, umano e religioso; perciò l'educazione alla fede in questa fascia d'età tiene presente almeno due momenti psicologici distinti: la fase preadolescenziale, in cui l'esperienza religiosa è caratterizzata da passività e abitudine, da conformismo più che da una scelta autonoma e razionale, e la fase della prima adolescenza, in cui crescono il senso critico e il senso storico, e ci si apre alle domande sul senso della vita

Consapevoli dell'importanza di un annuncio incarnato nelle condizioni di crescita dei ragazzi e delle ragazze, i capi e l'A.E. li accompagnano in questo passaggio, per aiutarli ad elaborare un progetto di vita modellato sulla fede, cioè sulla fiducia in Gesù scoperto come amico.

L'integrazione fra l'educazione scout e la proposta di vita cristiana si compie, nel rispetto della maturazione di ogni ragazzo e ragazza, nella sua progressione personale. (...)

Il cammino di fede in branca E/G, come più in generale l'intera proposta rivolta a ragazzi e ragazze di questa età, è quindi un sentiero di "educazione alla libertà" e di scoperta e di accoglienza di Cristo come garanzia di libertà. Il ragazzo e la ragazza, attraverso esperienze sempre più impegnative ed esplicite nel loro significato umano, religioso, cristiano, passano dall'abitudine a fare il bene mediante la Buona azione a scegliere di essere sempre buoni, ossia di tendere alla santità, resa possibile dal confronto con la Parola, a partire dalle provocazioni della vita quotidiana, personale e comunitaria, all'interno e fuori del Reparto.

Gli strumenti tipici della progressione personale - tappe, Specialità, competenze, verifiche progressive e puntuali, confronto con i capi e con l'assistente ecclesiastico - offrono molteplici possibilità di concretizzare la proposta di fede con l'educazione ai piccoli gesti e agli impegni che preparano scelte più significative e globali.

(art.2 E/G)

Il passaggio dalla fanciullezza alla pre-adolescenza e all'adolescenza vera e propria, i grandi cambiamenti dei ragazzi e delle ragazze in età Esploratori/Guide, fanno sì che l'itinerario di catechesi non si presenti sempre in maniera definita e lineare.

L'instabilità tipica dei ragazzi e delle ragazze di questa età si riflette anche sull'itinerario di catechesi che inevitabilmente, data l'imprevedibilità degli Esploratori/Guide, non sempre si presta ad un'organiz-

zazione rigorosa e sistematica. Ciò, tuttavia, non significa assenza di un itinerario di catechesi quanto, piuttosto, nell'elaborazione di un programma che tenga presente alcune caratteristiche irrinunciabili. Ne elenchiamo alcune:

- 1) **L'educazione alla fede in Reparto non ha bisogno di strumenti diversi rispetto a quello che il metodo offre.** Tutti i momenti della vita di Squadriglia e di Reparto comunicano un profondo messaggio umano, religioso e cristiano.
- 2) **La proposta di fede deve essere personalizzata,** mirata, come tutta la proposta formativa, alle vicende di ogni Esploratore e Guida. Pur attraverso un itinerario rivolto all'intero Reparto, l'obiettivo resta sempre quello di coinvolgere la singola persona attraverso Mete e Impegni che la guidino lungo il Sentiero da una tappa all'altra. Gradualmente, a misura della persona, sarà favorita in ciascuno la comprensione che la Parola di Dio illumina tutti i fatti della vita e che nella vita stessa occorre scoprire la presenza di Gesù, figlio di Dio fatto uomo.
- 3) **La proposta di fede si sviluppa in modo particolare nella conoscenza della persona di Gesù Cristo,** scoperto come amico, in un rapporto personale fatto di conoscenza, preghiera, celebrazione, esperienza concreta nella quotidianità. E' un cammino che apre alla felicità, allo scoprirsi persona viva attraverso Lui, superando l'idea di una presenza che ostacoli e a "restringa" il vissuto di ogni giorno.
- 4) **La proposta di fede deve essere particolarmente esperienziale,** fatta di protagonismo in tutte le vicende affrontate quotidianamente. Attraverso attività coinvolgenti, entusiasmanti, avventurose, ricche di simbolismo e gesti significativi l'itinerario di fede segue il suo corso, favorendo la convinzione sulla presenza di Gesù, Dio fatto uomo, nella vita di ogni giorno.
- 5) **La proposta di fede passa anche attraverso la "narrazione":** la Bibbia non è solo un resoconto di fatti, ma narrazione; da questo punto di vista il Capo diventa il narratore, che deve essere

in grado di far vivere la catechesi come l'intreccio di tre storie: la storia di Dio che si fa uomo, che condivide nel proprio figlio la vita delle proprie creature; la storia del narratore, il Capo coinvolto in ciò che narra e in cui riconosce la propria esperienza e le proprie esigenze; la storia di chi accoglie il racconto, il ragazzo/la ragazza che riconosce nella narrazione il legame con il proprio vissuto e vi proietta le proprie speranze.

- 6) **Una proposta di fede che aiuti ragazzi e ragazze ad uscire da se stessi**, superando, attraverso esperienze individuali o comunitarie, la pratica di una fede intimistica. C'è, infatti, il rischio che le caratteristiche dell'età, la proposta di determinate attività insieme ai fatti della vita portino gli Esploratori e le Guide a vivere un'esperienza di fede centrata essenzialmente sul sentimento. La fede porta invece ad aprirsi alla verità, attraverso "imprese" che diventino segno della presenza di Cristo, azione concreta del dono della libertà che apre alla libertà degli altri e di ogni realtà nella quale si è presenti.



La proposta scout si attua in esperienze concrete che spesso acquistano un valore simbolico e comunicano un profondo messaggio umano, religioso e cristiano.

In questa prospettiva acquistano un significato particolare tutti i momenti che compongono la vita di Reparto, perché attraverso la vita comunitaria si inizia a sperimentare la dimensione ecclesiale dell'esistenza cristiana.

In particolare, la Squadriglia offre momenti di preghiera in cui tutti i suoi membri sono chiamati a partecipare attivamente, mentre l'Impresa stimola ad individuare ed accogliere le proprie responsabilità per la costruzione del Regno. Inoltre, l'Hike, la veglia alle stelle, le cerimonie, costituiscono occasioni propizie per esperienze forti di fede e di ascolto della Parola.

L'educazione morale conduce a riconoscere, accettare e interiorizzare quei valori che, praticati, sono via per il raggiungimento della felicità.

Le celebrazioni sacramentali e i momenti di preghiera che coinvolgono tutto il Reparto aiutano a condividere con gli altri gioie e difficoltà e a vivere in una dimensione di ringraziamento e di semplicità.

In generale, tutto l'itinerario di fede del Reparto è ritmato dai tempi dell'anno liturgico come cammino privilegiato per la scoperta del mistero di Cristo, per mettersi alla sua sequela e per approfondire il valore dei sacramenti.

Educazione all'amore e coeducazione

Con un po' di confusione si descrivono solitamente tanti tipi di amore: fraterno, filiale, materno, coniugale, e così via; tuttavia ognuno esplicita una dimensione parziale di questo sentimento, incapace di risalire ad un'unica radice.

L'amore è uno solo: *"non esiste amore più grande di chi offre la propria vita per gli altri"*, scrive l'evangelista Giovanni; un messaggio chiaro, inequivocabile, compreso dallo stesso B.-P. e tradotto nel <<servizio del Prossimo>>. Non di un prossimo al di là da venire ma di chi oggi, in questo istante, è Prossimo per ciascuno di noi.

E' questo un amore indivisibile, non frazionabile, che apre non ad una singola persona ma, potenzialmente pur nei limiti di ciascuno, all'intera umanità. Da questo unico amore trae significato e atteggiamento concreto la scelta del servizio - nel territorio come in una comunità - e l'incontro tra un uomo e una donna. E' questo amore indivisibile che spinge ad andare incontro all'altro/a, a rendere felice chi ci circonda, a realizzare il Regno di Dio.

Come Capi occorre avere consapevolezza di tutto ciò e proporre intenzionalmente, nel percorso formativo scout, quell'itinerario che conduce ogni persona alla donazione di sé; all'incontro con quell'unico amore che è Dio: in ciò è racchiuso anche il segreto della propria felicità.

Ad amare si impara, partendo dalla sessualità che caratterizza in maniera inscindibile l'essenza stessa della persona. E si impara quanto più, nel processo di identificazione sessuale, si prende coscienza della diversità dell'altro attraverso il quale - per contrasto - conoscersi, identificarsi, differenziarsi, distinguersi.

La sessualità è l'elemento che per primo caratterizza la diversità tant'è che *<<non c'è gesto, pensiero, emozione, che possa prescindere dal fatto di essere il prodotto di un essere sessuato. In questo senso tutti i rapporti tra le persone sono necessariamente dei*

“rapporti sessuali” anche se il fisico non è affatto coinvolto>>. Non c’è relazione umana che non sia caratterizzata dalla sessualità: <<la sessualità è l’unico istinto dell’uomo che non può essere soddisfatto senza la partecipazione di un altro essere umano (...). Essa costituisce il dato biologico che ci ricorda che l’essere umano non può bastare a se stesso>>.

La capacità dell’uomo di autodeterminarsi, e di non sottostare al dato biologico della sessualità come ad un istinto da soddisfare, fa sì che la stessa sessualità apra ogni persona ad un progetto di relazionalità fino alla capacità autentica di amare donando se stessa. *<<La sessualità è un valore in sé nel suo aspetto procreativo, erotico, relazionale, sociale, etico e religioso; spetta all’uomo scoprire questo valore che è inscindibilmente connesso al valore stesso dell’uomo in quanto creatura amata dal suo Creatore e chiamata all’amore>>.*

Il documento della C.E.I. del 1980 su “l’educazione sessuale nella scuola” afferma: *<< (11)... Il sesso infatti appartiene alla persona e dalla persona attinge valore e significato. In prospettiva pedagogica sussiste non il sesso come realtà a sé stante ma solo la persona sessuata. Parlare quindi di “educazione sessuale” nel suo senso corretto significa parlare di educazione integrale ed armonica della persona, di cui la sessualità costituisce un elemento essenziale ma non unico (...)>>.*

Affermano quindi i vescovi: *<<(24)... Pertanto, qualsiasi progetto o itinerario educativo, in campo sessuale, è possibile solo nella prospettiva di una “educazione all’amore”. La sessualità deve essere responsabilmente orientata all’amore: solo l’amore, infatti, inteso come incontro tra due persone, uomo e donna, costituisce il senso fondamentale che caratterizza la sessualità umana. L’intero dinamismo della sessualità – dal piano fisiologico a quello affettivo spirituale – è chiaramente orientato al dialogo d’amore e al dono di sé. Ma e l’uno e l’altro si possono realizzare a diversi livelli: non solo a livello di relazioni “sessuali-genitali”, ma anche a livello di relazioni “sessuate”>>.*



Lo scautismo riconosce in ogni ragazzo e ragazza una persona unica e irripetibile, perciò diversa ed originale in ogni sua dimensione, compresa quella affettivo-sessuale.

Tale riconoscimento rende fondante la scelta della coeducazione che, proposta come valore e utilizzata come strumento, sostiene l'azione educativa di tutta la proposta scout.

Crescere insieme alle persone vicine, diverse nel corpo, nella storia, nelle aspirazioni, vuol dire cogliere la reciprocità, che è non solo riconoscimento, accettazione e valorizzazione della diversità sessuale, sociale e culturale dell'altro, ma anche relazione da cui non si può prescindere per giungere alla piena consapevolezza di sé.

L'Associazione crede fermamente che dal rapporto particolare uomo-donna nasce la famiglia umana e scaturisce la vocazione dell'uomo a vivere con l'altro, perciò propone – attraverso l'incontro tra i due sessi – un cammino di crescita che, partendo dalla scoperta e dalla conoscenza della propria identità di genere, conduca alla scoperta ed alla conoscenza dell'altro, per instaurare con esso un dialogo ricco e costruttivo, attraverso cui rileggere e riflettere sul proprio modo di essere uomo o donna, superare ruoli e modelli precostituiti e collaborare in modo fecondo.

Nella reciprocità e nel dono di sé, lo sviluppo della identità di genere e la relazione interpersonale orientano, con crescente profondità ed intensità, la dimensione affettiva e la capacità di amare di ognuno.

Nella realizzazione di questa proposta l'uomo e la donna partecipano al progetto creativo di Dio.

(art.11 IB)

Quali le tappe di un'educazione all'amore? Le riportiamo succintamente, rinviando al testo di Roberto Lorenzini "Educare all'amore".

Sono tre le fasi all'interno delle quali collocare una serie di progressioni da osservare e da sviluppare. Tre fasi che si intrecciano vicendevolmente, così come le progressioni in ciascuna di esse e che sono vissute da ciascuna persona secondo i tempi individuali di crescita e dall'essere maschi o femmine:

- 1) La fase dello sviluppo della sessualità con la progressiva uscita da sé e la scoperta dell'altro; la scoperta e l'accettazione del proprio corpo; l'integrazione della genitalità e dell'affettività in prospettiva dell'esperienza di coppia; il progressivo aumento della capacità di scegliere responsabilmente.

- 2) La fase del rapporto con gli altri e la progressiva acquisizione della capacità di ascolto, di conoscenza e di accettazione dell'altro. Da questo incontro matura anche la capacità di "cambiare cambiandoci". In questa fase si afferma la scelta progressiva di imparare a cooperare con gli altri, a conquistare una propria autonomia, ad aprirsi al dialogo e alla partecipazione.
- 3) La fase della donazione di sé e la progressiva capacità di agire alla luce di un progetto personale per divenire persone significative e di aprirsi a rapporti <<fecondi>>, capaci cioè di generare cose sempre nuove: l'amore non può ripiegarsi e chiudersi su se stesso ma aprirsi fedelmente all'altro, alla comunità, al territorio, all'ecclesialità.



L'età di Reparto coincide con il momento di maggiore evoluzione dei ragazzi e delle ragazze. Durante questo periodo gli Esploratori e le Guide devono poter essere aiutati a riscoprire se stessi, nel loro corpo che cambia rapidamente; a saper accogliere gli altri loro coetanei, anch'essi coinvolti nello stesso cambiamento; a sentirsi amati e amabili; a essere pronti a una collaborazione fraterna con tutti.

Occorrerà pertanto favorire esperienze che aiutino i ragazzi e le ragazze a giungere gradualmente a una più approfondita conoscenza, accettazione e possesso di sé stessi; qualità/obiettivi che svilupperanno donando se stessi nell'accogliere l'altro, il diverso, tramite gesti e parole che siano espressioni del proprio essere, e non frutto di condizionamenti esterni.

Nel proporsi questi obiettivi - la scoperta e l'accettazione della propria sessualità, la scoperta e l'accettazione dell'altro, l'integrazione della genitalità con l'affettività, l'oblatività, il superamento dei ruoli stereotipati - occorre tenere sempre ben presenti:

- il senso di smarrimento che disorienta ragazzi e ragazze;
- il differente sviluppo psicofisico (sessualità genitale/sessualità spirituale);
- la diarchia quale valore pedagogico irrinunciabile nelle unità miste;
- in ultimo, ma non di minore importanza, la situazione culturale del luogo in cui la proposta avviene, e di conseguenza le esperienze di base vissute dai ragazzi e dalle ragazze.

(art.4 E/G)

Con l'adolescenza il ragazzo e la ragazza, affacciandosi all'esperienza profonda dell'altro/a, cominciano a definire se stessi. La diversità,

innanzitutto sessuale, diventa costitutiva del rapporto. L'educazione globale della sessualità in branca Esploratori e Guide ha i seguenti obiettivi:

- **La gioiosa scoperta e l'accettazione profonda della propria sessualità** vissuta come dono del Padre ed una nuova confidenza con il proprio corpo, così mutato dallo sviluppo puberale. I cambiamenti fisici e psichici rendono ragazzi e ragazze estranei a se stessi, creando un senso di profondo smarrimento. La società d'altra parte dà il suo contributo proponendo ruoli precostituiti. Se il nostro punto di partenza è l'individuo ed il nostro obiettivo è la persona – e non un "modello" di uomo o di donna – il compito dei Capi sarà quello di favorire esperienze, attraverso attività di gioco, natura, espressione, ma anche di una corretta informazione sessuale, che aiutino il ragazzo e la ragazza a giungere gradualmente ad una profonda autoconoscenza, accettazione e possesso di sé, superando insicurezza e instabilità, grazie anche ad un sereno e deciso rapporto di fiducia con i capi stessi.
- **La scoperta della diversità dell'altro/a**, della complementarità reciproca, dell'immenso arricchimento che ognuno riceve nel lavoro comune verso gli stessi obiettivi. Lo stare insieme dev'essere percepito dagli Esploratori e dalle Guide non come occasione di provare a se stessi quanto si è più virili o femminili, ma come arricchimento al lavoro comune e come scoperta della specificità di ognuno. E' necessario incontrarsi per fare, nello spirito dell'Impresa permanente, e non fare per incontrarsi.
- **L'integrazione della componente genitale con quella affettiva.** Esse sono due potenti spinte alla crescita, ma rischiano fortemente, in questa età, di rimanere scollegate, creando equivoci nella comunicazione tra i due sessi, o di essere vissute soltanto a livello fantastico ed egocentrico. Segno di comunicazione naturale è il gesto, con il quale l'uomo tende a "comunicare" se stesso agli altri, esprimendosi attraverso la propria sessualità nelle sue componenti: a) corporeo-genitale (il gesto) che ha alla base l'attrattiva

fisica; b) personale o spirituale (il contenuto del gesto) che ha alla sua base il coinvolgimento totale della persona, corpo e spirito; c) affettiva (capacità di reagire a tutto ciò che la persona incontra), che ha alla base l'innamoramento. Tali componenti non sono né indipendenti né cronologicamente conseguenti l'una dall'altra, ma devono essere intimamente collegate tra loro in posizione di equilibrio.

Le fasi della comunicazione variano però in rapporto all'individuo, alla sua situazione culturale e alle sue esperienze di base. In genere (ma per l'originalità dell'individuo non si può mai assolutizzare!) osserviamo che lo sviluppo dell'integrazione nella ragazza parte dall'affettività e attraverso una riflessione (sessualità spirituale) raggiunge una espressione fisica, mentre nel ragazzo parte dalla genitalità e attraverso l'integrazione spirituale raggiunge quella dell'affettività.

- **Il superamento dell'amore possessivo e la scoperta dell'amore dono dell'altro.** La cultura attuale tende a proporre il modello della soddisfazione immediata delle pulsioni: i giovani anche in campo sessuale vogliono tutto e subito. Il momento del consumo è esaltato su quello della qualificazione, della preparazione, dell'attesa. Portiamo i ragazzi e le ragazze a coltivare nel tempo il desiderio, perché questo possa dilatarsi. Giungere ad una soddisfazione immediata e parziale svuota la persona della forza di propulsione, costituisce elemento essenziale per la crescita. Educiamo ad un amore oblativo (fatto di donazione) che libera e che rende libere le persone amate: l'esperienza di Capo Squadriglia, in tale direzione, è fondamentale.
- **Il superamento della ruolizzazione stereotipata dei due sessi** e non adeguamento a modelli correnti dell'altro sesso, ma valorizzazione di tutti gli elementi personali di ciascuno anche in risposta alla sempre minore differenziazione dei generi maschile e femminile a cui oggi assistiamo negli adolescenti (secondo le caratteristiche precedentemente descritte). Lungo il Sentiero, ra-

gazzi e ragazze saranno sollecitati a scrostare tutti quegli atteggiamenti indotti culturalmente che sono assorbiti insieme alla consapevolezza di appartenere ad un sesso, ma che non sono per nulla costitutivi della sessualità ed anzi spesso sono una limitazione allo sviluppo creativo e libero della personalità. I ragazzi andranno abituati ad una maggiore introspezione, ad avere più attenzione e rispetto per gli altri e maggior controllo di sé, mentre le ragazze andranno stimolate ad assumere l'iniziativa e posizione di gestione, a non essere subordinate, ad essere meno suscettibili e gelose, più sicure di sé e soddisfatte del loro fisico.

Molta attenzione deve essere, dunque, posta nella valutazione dei comportamenti tipici di questa età, soprattutto in presenza di Unità miste. Se non è pensabile che la proposta dello scautismo sia diversa per ragazzi e ragazze né che i contenuti delle tappe per questo aspetto si diversifichino in qualche modo, c'è però da tenere presente che i due sessi partono da situazioni diverse e quindi, ammesso che il traguardo da raggiungere sia lo stesso, il percorso potrà essere per alcuni tratti distinto. Dobbiamo aiutare ragazzi e ragazze a far esperienze e a cimentarsi in ruoli che non sono loro consueti, favorendo l'acquisizione di personalità forti, coerenti, via via sempre più autonome. Questa attenzione deve essere tenuta presente nel Progetto Educativo di Gruppo, che deve tenere di conto la situazione culturale e sociale del proprio ambiente.

Certamente gli obiettivi elencati appaiono molto ambiziosi e raggiungibili solo al termine del processo educativo (ovvero non si <<esauriscono>> nell'arco temporale degli anni di Reparto). Ci sembra, quindi, essenziale avere chiaro l'intero percorso dalla Promessa alla Partenza e delineare un itinerario di crescita che tenga conto non solo degli obiettivi finali ma anche di tutti i passaggi intermedi che consentano poi di ispirare attività, attenzioni e suggerimenti concreti. Più in generale, possiamo dire che l'età Lupetti/Coccinelle è il momento della sicurezza affettiva; l'età Esploratori/Guide è il momento

dell'identificazione sessuale in relazione all'altro; l'età Rover/Scolte è il momento del progetto globale di sé in rapporto all'altro. E' questa la progressione unitaria di riferimento al nostro progettare.

E' anche vero – poi - che il cammino di educazione all'amore non ha mai una conclusione!

Educazione alla cittadinanza (ed alla dimensione internazionale)



“Un tempo il giovane seguiva in politica le scelte fatte dal padre prima di lui (e così del resto faceva in materia di religione), non per convinzione propria, ma per tradizione. Oggi, con i rapidi sviluppi e cambiamenti della società ciò che pensava suo padre è superato e invecchiato per il giovane cittadino moderno.

Il Movimento scout è apolitico per quanto riguarda la politica di partito, perciò non faccio queste osservazioni con intenti partigiani, né alcun Capo deve averne quando prepara i suoi ragazzi alle loro responsabilità politiche. E' al senso dello Stato piuttosto che alla politica di partito che vogliamo preparare i ragazzi”.

B.-P. Taccuino

Scopo dell'educazione scout negli intenti del fondatore è <<*migliorare la qualità dei nostri futuri cittadini*>>, finalità alla quale concorrere attraverso la formazione del carattere e la disponibilità a servire il Prossimo. L'invito a <<*lasciare il mondo migliore di come lo abbiamo trovato*>> costituisce poi l'obiettivo concreto legato all'agire di ciascuno, lo “sbocco” ultimo alla scelta di servire, proposta lungo tutto l'itinerario scout.

Baden-Powell parla di cittadinanza piuttosto che di politica, riconducendo a questo termine più l'azione dei partiti politici che quella individuale, sollecitando così un agire e una responsabilità individuale che – partendo dalla propria realtà, piccola o grande che sia – educi al senso dello Stato, distinguendo così una formazione politica per ogni persona in quanto cittadino, da una formazione politica per coloro che sceglieranno di fare i politici in futuro.

<<La proposta scout educa i ragazzi e le ragazze ad essere cittadini attivi attraverso l'assunzione personale e comunitaria delle responsabilità che la realtà ci presenta>> detta il Patto Associativo. L'impegno politico, l'agire da cittadini nel territorio, non rappresenta una possibile opzione educativa ma un impegno che come capi siamo chiamati ad affrontare, coscienti che la nostra stessa scelta di servizio in campo educativo ha in sé una valenza politica non trascurabile.

Occorre così sgomberare il campo dalla diffusa convinzione che fare politica oggi significhi occuparsi delle sole cose dello Stato e della gestione di un potere. E' l'uomo che ci sta a cuore, l'uomo inserito in tutte le realtà temporali e che tenta di rispondere alle esigenze più autentiche, individuabili in un bisogno di libertà e solidarietà.

Per un Capo, allora, educare rappresenta una forma di impegno politico e l'educare al pensare politico un suo preciso obiettivo. A livello individuale ciascun Capo vive la realtà concreta del suo oggi, sentendosi per questo coinvolto e attivamente responsabile di ogni situazione umana: educare alla politica, e al pensare politico in particolare, diventa sinonimo di educazione alla partecipazione, alla pluralità, alla solidarietà, al servizio: questi ultimi costituiscono un possibile quadro di valori condivisi, di riferimento normativo all'impegno. Questa azione diventa incoraggiamento, accanto a tanti aspetti negativi e dolorosi di ingiustizia, di violenza, di superficialità, a saper scommettere sull'uomo, sulla sua capacità di creare legami sempre nuovi e fecondi, e qui l'intreccio con l'educazione all'amore, di cui al paragrafo precedente, capaci di generare bene.

Se la politica è l'arte di costruire la "polis", la città in cui l'uomo abbia la possibilità di crescere e realizzare pienamente se stesso attraverso un confronto autentico e significativo con gli altri uomini, spetta ai capi educare al principio dell'azione, dell'innamoramento per la propria storia, la propria città e per gli uomini che la compongono e la vivono: solo così tra gli educandi la politica riacquisterà il suo significato più vero, e spingerà ciascuno a giocare la sua parte:

<<E' tanto nobile il posto che Dio ci ha assegnato che a nessuno è permesso disertare>> (Lettera a Diogneto).

Il Patto Associativo indica poi i contenuti della scelta politica dei Capi e del loro impegno educativo: *<<Ci impegniamo pertanto a qualificare la nostra scelta educativa in senso alternativo a quei modelli di comportamento della società attuale che avviliscono e strumentalizzano la persona, come il prevalere dell'immagine sulla sostanza, le spinte al consumismo, il mito del successo ad ogni costo, che si traduce spesso in competitività esasperata.*

Ci impegniamo ad educare al discernimento e alla scelta perché una coscienza formata è capace di autentica libertà. Ci impegniamo a rifiutare decisamente tutte le forme di violenza, palesi ed occulte, che hanno lo scopo di uccidere la libertà e di instaurare l'autoritarismo e il totalitarismo a tutti i livelli, di imporre il diritto del forte sul debole, di dare spazio alle discriminazioni razziali.

Ci impegniamo a spenderci particolarmente là dove esistono situazioni di marginalità e sfruttamento, che non rispettano la dignità della persona, e a promuovere una cultura della legalità e del rispetto delle regole della democrazia. Ci impegniamo a formare cittadini del mondo ed operatori di pace, in spirito di evangelica nonviolenza, affinché il dialogo e il confronto con ciò che è diverso da noi diventi forza promotrice di fratellanza universale.

Ci impegniamo a promuovere la cultura, le politiche ed i comportamenti volti a tutelare i diritti dell'infanzia.

Ci impegniamo a vivere e promuovere una cultura di responsabilità verso la natura e l'ambiente, coscienti che i beni e le risorse sono di tutti, non sono illimitati ed appartengono anche alle generazioni future. Ci impegniamo a sostenere nella quotidianità e a promuovere nell'azione educativa iniziative di equa redistribuzione delle risorse e scelte di economia etica>>.

(Documento del Consiglio Nazionale dell'Agesci in riferimento al momento politico attuale – Dicembre 2005)



L'educazione alla cittadinanza e all'impegno politico è presente in modo intrinseco nello scoutismo, che propone a ragazzi e ragazze una dimensione comunitaria che li aiuta ad affrontare il complesso sistema di relazioni che ne derivano.

I valori del metodo scout indirizzano, inoltre, verso la scelta della solidarietà, intesa ad affermare e difendere il primato assoluto della persona umana e della sua dignità.

L'educazione alla cittadinanza richiede una precisa intenzionalità da parte dei Capi educatori: essa deve infatti considerare il ragazzo, e con esso l'Unità, soggetti politici attivi e passivi all'interno della realtà che li circonda. Il ragazzo deve cioè essere aiutato a rendersi consapevole dei diritti e dei doveri sociali che ha, attraverso azioni reali e concrete: di analisi critica delle situazioni alla sua portata di comprensione che lo vedono o lo possono vedere coinvolto; di progettazione, con l'Unità e con altre forze presenti sul territorio interessato, di soluzioni, adeguate alle sue capacità, risolutive al problema individuato; di partecipazione personale efficace per il raggiungimento delle soluzioni stesse.

L'educazione alla cittadinanza è favorita anche dalla testimonianza dell'impegno politico vissuto dai Capi (nel rispetto delle compatibilità indicate dall'associazione) trasmesso anche nel servizio educativo svolto in associazione nella formazione di future generazioni, oltre che dalla presenza attiva della Comunità Capi in quegli ambiti del territorio dove le sue specificità di Associazione educativa la chiamano.

(art. 13 IB)

Individuati alcuni contenuti del nostro educare alla cittadinanza e all'impegno politico, occorre precisare come acquisirli progressivamente nello svolgimento responsabile della vita comunitaria, nell'esercizio di esperienze significative (comunitarie e no), nel radicamento di queste stesse esperienze in un territorio.

- Un agire politico impegnato a realizzare "la città dell'uomo a misura d'uomo" opera per il bene dell'intera comunità e all'interno di una comunità, superando ogni forma di individualismo o, peggio, di particolarismo. L'esperienza della comunità è difficile e complessa, regolata da norme che armonizzano la realizzazione della libertà della persona, in una dinamica di relazioni dove la diversità e l'accettazione di essa diventa ricchezza per tutti (pensiamo al senso della Legge e della Promessa).
- L'agire, il fare esperienze, consente poi di sperimentare sul cam-

po l'essere cittadini attivi attraverso la partecipazione all'impegno politico ("estote parati"). Si sperimenterà così la consequenzialità osservare-interpretare-agire, realizzando gradualmente piccole cose capaci di diventare segno; attraverso di esse ci si misura con le esigenze della comunità e del territorio nel quale si opera. L'agire apre poi alla competenza, al rigore morale, che è adoperarsi per il bene di tutti, allo spirito di servizio, alla solidarietà.

L'educazione alla politica diventa così educazione alla concretezza, alla presa di coscienza che la dimensione della cittadinanza di ciascuno si misura nella pratica quotidiana, fatta di partecipazione alla convivenza democratica e alla cosa pubblica, e che non ci si limita al solo apprendimento di nozioni e ideali. Un agire politico che supera la dimensione territoriale per aprirsi in forme concrete di pratica della libertà anche nella scuola, nella chiesa, nella famiglia, nei gruppi, nelle associazioni, nei movimenti.

- Il territorio è la palestra nella quale cimentarsi per l'educazione alla cittadinanza e l'impegno alla politica. Un territorio fatto di persone e di istituzioni, nelle quali ricercare le risorse da sviluppare e superare i limiti esistenti. Una conoscenza, quella del territorio, da approfondire con strumenti sempre più idonei e tali da sviluppare via via maggiori capacità di comprensione dei processi sociali che lo caratterizzano e dei possibili spazi di intervento. Il servizio, strumento politico per eccellenza, diventa così non solo occasione di cambiamento personale, ma anche di mutamento e progresso della realtà circostante.



L'educazione alla mondialità e alla pace è un aspetto essenziale della formazione scout, che si basa sulla stessa dimensione sopranazionale del Movimento e sul senso di fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo, al di là di ogni differenza culturale, razziale, politica o religiosa. Essa ha per scopo lo sviluppo di personalità aperte verso gli altri popoli e culture, dotate di spirito di collaborazione, in grado di comprendere i punti di vista delle altre persone e disposte al dialogo e al cambiamento.

L'educazione alla cittadinanza ha assunto oggi un significato nuovo, più ampio. Considerare solo la propria città, la propria regione o il proprio Stato, come spazi di un'appartenenza rischia di chiudere in un cerchio piuttosto ristretto la formazione.

A tutti gli effetti possiamo considerarci "cittadini del mondo" e ciò per una serie infinita di ragioni, alcune delle quali facilmente percepibili nella quotidianità. Nelle nostre città sono sempre più presenti persone, di razze e culture diverse, molte delle quali cittadini italiani a tutti gli effetti: lavorano presso uffici, fabbriche o in altre attività; i loro figli frequentano le scuole del nostro Paese. I mass media trasmettono immagini da tutto il mondo proiettandoci in realtà sempre meno lontane e coinvolgendoci in situazioni solo apparentemente distanti. Internet ci collega quasi istantaneamente con ogni parte del mondo con persone e genti diverse con le quali comunicare, scambiare informazioni, acquistare prodotti e servizi. Viaggiare è diventato più facile e perciò possibile conoscere da vicino luoghi, città e Paesi, scoprendone usi, costumi, culture, tradizioni.

Prendere coscienza che il mondo è la nostra casa comune è un passaggio obbligato. E' diventare consapevoli che i confini di un'appartenenza vanno ben al di là del nostro piccolo mondo: è educare ad un senso comunitario più ampio, che apre a risorse e problematiche apparentemente nascoste. Significa prendere coscienza dell'interdipendenza di un Paese da un altro; della diversa distribuzione della ricchezza e del conseguenziale "benessere" di alcuni Paesi a discapito di altri; del bisogno di conoscere, ragionare e individuare possibili spazi di intervento nei progetti di cooperazione e di sviluppo delle realtà più povere; del bisogno di conoscere e comprendere i perché di persecuzioni etniche e guerre; dell'esistenza di un Nord e di un Sud del mondo; del bisogno di rispettare la natura e l'ambiente più in generale.

Mai come oggi la cronaca ci mette in rapido contatto con la storia del mondo. Tuttavia la percezione delle diverse realtà molto spesso

si limita a suscitare emozioni, non riuscendo ad incidere sul nostro stile di vita.



“La guerra è una piaga che l’uomo ha inflitto a se stesso, e non porta nella sua scia che miseria umana. Perciò spetta all’uomo di trovare il rimedio e di ridare a se stesso il dono della pace, con la prosperità e la felicità che essa assicura a tutti. Un primo passo dev’essere lo sviluppo di uno spirito di buona volontà e tolleranza, verità e giustizia, al posto dell’invidia, dell’odio, della malignità. (...)”

Tra pochissimi anni i nostri ragazzi di oggi diverranno gli uomini dei loro Paesi rispettivi.

Mi sembra che nello scautismo abbiamo l’occasione per contribuire a dare al pendolo l’oscillazione contraria, facendolo tornare alla pratica del buon senso e della comprensione reciproca. Il nostro movimento è fortunatamente divenuto una fraternità mondiale in cui il sentimento di comprensione reciproca e di cameratismo è già una realtà. In tal modo qualche seme è stato gettato, e la risposta dei ragazzi ci mostra che abbiamo un suolo fertile su cui lavorare. (...)”

Voi naturalmente discuterete molti aspetti particolari della formazione scout; ma tra di essi nessuno può essere, nella congiuntura attuale, più importante dello sviluppo di una via di pace nella mente dei futuri cittadini in tutti i vostri Paesi”.

B.-P. Taccuino

Gli obiettivi per gli Esploratori e le Guide



I ragazzi e le ragazze in età di Reparto sono caratterizzati da uno spiccato bisogno di autonomia e indipendenza da tutto ciò che è “istituzione”.

Inizia in questa fase il cammino che li aiuterà a scoprire e sperimentare l’appartenenza ad una comunità sociale che supera i confini del proprio nucleo familiare e della propria realtà. Comincia a svilupparsi la coscienza dei principi che regolano la vita sociale, per divenire soggetto capace di assumersi la responsabilità del proprio agire: ciascuno, secondo le proprie possibilità è chiamato a fare la sua parte per il bene di questa comunità.

(art.5 E/G).

Tutte le esperienze vissute dagli Esploratori e dalle Guide nelle comunità di Squadriglia e di Reparto devono tendere ad aiutarli a ricercare gradualmente un ruolo e una funzione in una realtà più

ampia. Squadriglia e Reparto diventano pertanto gli ambienti dove esercitarsi per aprirsi a quella realtà più grande nella quale si è chiamati a vivere; diventano strumenti per l'acquisizione di particolari competenze e per la sperimentazione di esperienze significative che preparino la comunità e il singolo a <<lasciare il mondo un po' migliore di come lo hanno trovato>>.



La consapevolezza di essere cittadini del mondo favorisce la crescita di generazioni capaci di:

- promuovere solidarietà, aumentando la collaborazione fra le nazioni;

- conoscere ed accettare le diversità degli altri (i loro punti di vista, i loro interessi, le tradizioni, i costumi, le situazioni problematiche...), superando i particolarismi e la facile tentazione di emarginare chi è considerato diverso. Lo scoprire lo scautismo come movimento mondiale e poterlo sperimentare con apposite attività, favorirà la percezione di questo essere parte di una comunità più vasta.

I ragazzi e le ragazze inoltre saranno aiutati, in maniera proporzionata all'età e alla loro situazione, a scoprire le proprie attitudini, anche tramite le Specialità e i brevetti di competenza, per prepararsi a un inserimento nel lavoro visto come contributo alla costruzione del mondo, e ad impegnarsi a vivere relazioni che favoriscono il dialogo e la pace.

(art.6 E/G)

Baden-Powell ha individuato nella formazione del carattere, nella salute e forza fisica, nell'abilità manuale e nel servizio del Prossimo, i quattro punti da sviluppare per migliorare la qualità dei futuri cittadini e formare così degli uomini attivi, persone capaci di adoperarsi concretamente con gli altri per cambiare la società e renderla più vicina ai loro ideali.

Nella branca Esploratori e Guide, e più in generale in tutte le esperienze comunitarie offerte dallo scautismo, la vita di Squadriglia costituisce una piccola società nella quale sperimentare gli obiettivi individuati. La Squadriglia infatti dev'essere percepita da Capi e ragazzi non come un'isola felice lontana dalla realtà e dalla storia, ma come una parabola di vita sociale che apre l'intera piccola comunità e, attraverso questa, la singola persona al mondo intero.

HAI PRESENTE IL
"LASCIARE IL MONDO MIGLIORE DI COME LO SI TROVA?"
ECCO...GIÀ SE TI LAVASSI I PIEDI....



La vita all'aperto costituisce poi la palestra dove gli elementi della socializzazione e di conoscenza della realtà trovano uno spazio insostituibile che favorisce negli Esploratori e nelle Guide l'esplorazione del mondo esterno fatto non solo di boschi, mari e fiumi, ma anche

di città e paesi, di uomini e donne di culture diverse; di bisogno di sperimentazione della solidarietà e della capacità di comunicare con gli altri; di utilizzo e rispetto delle risorse; di apertura alle novità, al senso del gratuito, all'essenzialità; alla responsabilità dell'intero Creato, colto come dono di Dio all'intera umanità.



Esploratori/Guide e strumenti di branca

Capitolo 3

Vita di gruppo e dimensione
comunitaria

Capitolo 4

Autoeducazione

Capitolo 5

Coeducazione

Capitolo 6

Esperienza e interdipendenza tra
pensiero e azione

Capitolo 7

Vita all'aperto

Capitolo 8

Gioco

Capitolo 9

Servizio e "spirito scout"

Capitolo 10

Vita di Reparto



CAPITOLO 3

Vita di gruppo e dimensione comunitaria

La Squadriglia

Il Reparto

Il Consiglio Capi e la cogestione in Reparto

L'Alta Squadriglia

L'intera parabola scout, dalla Promessa alla Partenza, è giocata dai singoli all'interno di piccole comunità. La stessa azione educativa pur essendo rivolta alla persona, nella sua singolarità, trova nella vita di gruppo e nella dimensione comunitaria un ambiente ineliminabile, fondamentale affinché questa possa determinarsi e svilupparsi efficacemente.

E' nel confronto con l'altro, il diverso, che il singolo trova occasioni per superare il proprio individualismo: anzi dai rapporti di relazione con altre persone arriva a scoprire il proprio volto, la propria persona, e a realizzarla gradualmente in pienezza.



comunità. (...)

In particolare l'esperienza comunitaria insegna: il metodo democratico nell'assunzione e nell'esecuzione delle decisioni, tramite il coinvolgimento di tutti i membri della comunità; la conoscenza dei punti di vista altrui, il confronto con i propri, la ricerca di punti di vista comuni, alla luce dei valori della Legge, della Promessa e del Motto; la progressiva assunzione di Impegni e responsabilità attraverso il graduale sviluppo dei ruoli, degli incarichi e delle funzioni.

Lo scautismo è una proposta di vita comunitaria, in cui ciascuno sviluppa la propria identità e ha un suo ruolo, e in cui l'impegno e la responsabilità del singolo sono indispensabili per la crescita della comunità.

L'educazione scout passa attraverso rapporti positivi. E' nella vita comunitaria che il ragazzo e la ragazza imparano ad acquistare fiducia in se stessi e ad aprirsi agli altri, grazie al senso di appartenenza e al clima di fraternità, di gioia, di accoglienza di rispetto e di fiducia che caratterizzano la comunità, imparano a conoscersi e a superare ogni atteggiamento di ripiegamento e chiusura attraverso la condivisione di esperienze e valori.

Il clima che caratterizza il gruppo e la comunità è offerto da due elementi che hanno la funzione di <<lievito>> affinché si realizzi nei singoli il cammino di progressione personale: l'ottimismo e la fiducia. In questo clima avviene il passaggio dal superamento delle difficoltà e dei limiti individuali alla valorizzazione delle proprie capacità; si impara anche a saper affidarsi all'aiuto e all'amore degli altri. In questo clima il ragazzo e la ragazza potranno così strutturare la loro nuova identità. "L'ottimismo – scrive B.-P. – è una forma di coraggio che dà fiducia agli altri e conduce al successo".



La comunità è un bisogno del ragazzo e della ragazza; essa li aiuta a vivere e sperimentare l'autonomia, ad acquisire la capacità di animare gli altri, ed è occasione di costante confronto. La proposta offerta agli Esploratori ed alle Guide è rivolta quindi a tutto ciò che li aiuta, giocando, ad osservare, scegliere, sperimentare, verificare.

(art.12 E/G)

La dimensione affettiva e relazionale, offerta dalla vita di gruppo e dalla dimensione comunitaria, è funzionale per la crescita degli adolescenti. E' fondamentale infatti per i ragazzi e le ragazze in età Esploratori e Guide il bisogno di sentirsi parte di un gruppo, di stare insieme agli altri, di condividere esperienze, di confrontarsi, di riconoscersi negli stili di vita dei propri coetanei.

L'atteggiamento contrario, l'isolamento, esprime un disagio che merita un'attenta valutazione da parte dei Capi.

Il gruppo, la comunità, rispondono all'esigenza tipica degli adolescenti di sperimentarsi, nella propria autonomia ancora tutta da ac-

quisire, in ambiti non <<strutturati>> come la famiglia e la scuola. Il gruppo risponde, tra le altre, alla necessità di sicurezza affettiva: esso è, infatti, il luogo dove sperimentare la solidarietà e l'appoggio degli altri e dove sentirsi protetti e offre in più il senso dell'appartenenza, dove ritrovare le linee guida di riferimento ai cambiamenti ancora in corso e al conseguente senso di smarrimento.

Più che della quantità dei rapporti instaurati, è viva negli adolescenti la ricerca di qualità nelle relazioni. Ecco allora la necessità di quel clima di ottimismo e fiducia che caratterizza relazioni significative non solo tra i ragazzi e le ragazze nelle unità, ma anche - come accenneremo ampiamente nel prossimo capitolo - tra ragazzi e Capi.

Nella vita di gruppo e nella dimensione comunitaria, come per ogni altro elemento della proposta scout, si fonda l'opportunità di una proposta educativa orientata alla formazione globale della persona attorno alle aree della sfera relazionale/affettiva (sopra descritta e ripresa nel capitolo della coeducazione); politica/sociale in cui la dimensione comunitaria facilita la progressiva apertura al mondo, alla cittadinanza, attraverso l'assunzione di Impegni e responsabilità in favore di tutti o l'assunzione e l'esecuzione democratica di decisioni e azioni; cristiana/religiosa in cui la dimensione comunitaria apre all'esperienza di piccola Chiesa che vive nella preghiera, nella solidarietà e nella comunione tra gli uomini e con Dio.



l'avventura del crescere.

Squadriglia, Reparto, Consiglio Capi accompagnano ogni E/G lungo il Sentiero e sono gli ambiti dove i ragazzi e le ragazze vivono con pienezza il loro Sentiero aiutati da "fratelli e sorelle" che con loro condividono

(art. 44 E/G)

Luoghi privilegiati per l'esperienza comunitaria nella branca Esploratori e Guide sono in primo luogo la Squadriglia e poi il Reparto.

In risposta poi alle esigenze dei ragazzi e delle ragazze più <grandi di Reparto> è proposta l'esperienza comunitaria dell'Alta Squadriglia.

La scelta dell'accoglienza in Reparto



La disabilità



“Nel Movimento scout i ragazzi fisicamente handicappati, anche se con programmi adatti alle loro possibilità, sentono di far parte dell'Associazione sparsa in tutto il mondo e si impegnano ad aiutare il prossimo con il loro lavoro e con ogni mezzo in loro potere. Lavorando ed occupandosi di cose interessanti, le ragazze minorate fisicamente possono conseguire molti brevetti delle Guide, riuscendo così ad occupare molte ore, che altrimenti risulterebbero noiose, e trovando perfino le occasioni per aiutare chi è ancor meno fortunato di loro. Diretta conseguenza di ciò è che, trattate come persone normali e dando loro un incentivo per lavorare attivamente per gli altri, invece di ricevere semplicemente l'aiuto e la simpatia di coloro che le circondano, esse imparano a pensare e a vivere come persone normali, sviluppando nello stesso tempo le speranze e le energie necessarie a superare la loro sventura. Se lo scautismo riuscisse soltanto a raggiungere questo scopo, lo sforzo che noi facciamo e tutte le energie che dedichiamo loro sarebbero già ampiamente ricompensati”.

B.-P.

Prima di qualunque riflessione sulle modalità di inserimento in Reparto di un ragazzo o una ragazza con una disabilità, è onesto ed essenziale che l'intera Comunità Capi, e in particolare lo Staff di Reparto, si interrogino sulla scelta dell'accoglienza, la vagolino e la rimotivino, anche se già compiuta anni addietro per l'ingresso in Branco/Cerchio.

Questo snodo è indispensabile, perché dà il respiro e l'orizzonte a tutto ciò che si potrà realizzare assieme in Reparto: se le motivazioni, i limiti e le potenzialità sono chiare e condivise dall'intera Comunità Capi, l'impegno dello Staff di Reparto troverà un ulteriore punto di forza ed un ambito di verifica e corresponsabilità più allargato.

Nella scelta dell'accoglienza in Reparto, è utile tenere in considerazione alcuni aspetti importanti:

1) la maggior conoscenza possibile del ragazzo e della ragazza con handicap, della sua situazione tanto sanitaria che psico-sociale. In questo compito è essenziale il supporto che possono fornire la famiglia, gli operatori dei servizi che solitamente hanno in carico il soggetto, i docenti della scuola e l'eventuale insegnante di sostegno, i Capi L/C se l'accoglienza è già avvenuta in Branco/Cerchio, le figure adulte di riferimento degli altri mondi vitali che il disabile frequenta;

2) una ricognizione precisa delle possibilità, risorse e limiti di accoglienza, in termini di situazione tanto del Reparto e delle singole Squadriglie, quanto di Staff. Ogni inserimento in unità porta infatti con sé rischi ed opportunità - ed a maggior ragione nel caso di un portatore di handicap - che devono essere ben soppesati, non tanto per trovare col bilancino alibi alle proprie chiusure, quanto per poter serenamente valutare e valorizzare l'eventuale accoglienza. Oltre nello Staff di Unità, un contesto adatto per svolgere questa ricognizione può essere il Consiglio Capi, in cui la situazione delle singole Squadriglie e dell'intero Reparto viene costantemente monitorata;

3) la definizione di obiettivi specifici riguardo all'inserimento in Reparto: questo è da realizzarsi con gli operatori specializzati che seguono il ragazzo o la ragazza e/o comunque di concerto con i genitori e le figure adulte di riferimento della sua crescita. Questo passaggio è essenziale ed ineludibile, se si vogliono evitare due errori diametralmente opposti in cui frequentemente si incorre: da un lato l'eccessivo carico di aspettative ed attese, con atteggiamenti di delega sull'esperienza scout; dall'altro una attenzione educativa, da parte dello Staff di Unità, limitata e appiattita alla sola meta della socializzazione, riconosciuta spesso come unico traguardo possibile un po' forse per superficialità e un po' per inesperienza/incompetenza;

4) l'individuazione degli aiuti e dei supporti, interni ed esterni all'esperienza del Reparto, necessari perché si possa camminare assieme verso tali obiettivi. Anche su questo versante, sono in agguato sia la tentazione di autosufficienza da parte dei Capi che quella di delega e de-responsabilizzazione da parte di famiglia e Servizi: sta alla Comunità Capi, ed in particolare allo Staff di Reparto, chiedere, come condizione indispensabile all'inserimento, quei supporti e quelle collaborazioni che permettano attraverso un autentico e proficuo "lavoro di rete", il raggiungimento dei risultati migliori per il ragazzo o la ragazza disabile.



La Squadriglia



“La Pattuglia è l’Unità più importante dello scautismo, e se ogni Pattuglia è ben formata dal suo Capo, tutto il Reparto non può che essere di buon livello”.

B.-P. Taccuino

L’intuizione di B.-P.

Nel quartiere generale dei Boy Scout d’America è posta una grande statua di B.-P. con un piedistallo sul quale è scritto semplicemente “Robert Baden Powell inventore della Squadriglia”.

E a pensarci bene, rileggendo B.-P. non possiamo che affermare: <<in principio fu la Squadriglia>>.



“Il sistema delle Pattuglie è l’aspetto essenziale per il quale l’educazione scout differisce da quella di qualsiasi altra organizzazione”.

B.-P. Il libro dei Capi

L’intuizione nasce nel fondatore dall’osservazione che i ragazzi, tendono ad aggregarsi spontaneamente, a vivere in <<piccole società>>. Non è un caso poi che tanta letteratura per ragazzi esalti lo spirito di banda attraverso le gesta e le <<imprese>> di gruppi e compagnie: “I tre moschettieri”, “I cavalieri della tavola rotonda”, “I ragazzi della via Pàl”, “La guerra dei bottoni”, “Robin Hood”, “Peter Pan”, “Pippi Calzelunghe”, “Tom Sawyer”, ne sono solo alcuni esempi.



“Nell’educazione scout il sistema delle pattuglie o bande di ragazzi offre l’aspetto comunitario dell’educazione individuale, mediante il quale il ragazzo mette in pratica tutto ciò che gli è stato insegnato.

Il sistema delle pattuglie, se usato correttamente, ha un grande valore per la formazione del carattere. Esso infatti porta il ra-

gazzo a rendersi conto di essere personalmente responsabile, per la sua parte, del bene della sua pattuglia". (...)

B.-P. Il libro dei Capi

Lo spirito di banda risponde al bisogno, quasi fisiologico, di ricerca di autonomia, di sicurezza affettiva, di protezione da parte degli adolescenti, e ha le caratteristiche di una vera e propria <<unità sociale di transito>> - tra la famiglia e la società esterna, tra la dipendenza della fanciullezza e la ricerca di riconoscimento e affermazione di sé, che proiettano il ragazzo e la ragazza verso il mondo adulto.

L'esigenza da soddisfare negli adolescenti è dunque quella della ricerca dell'autonomia che si manifesta attraverso il desiderio di:

- mettersi alla prova per affermare la presenza di sé nel mondo e in relazione agli altri;
- svincolarsi e gradualmente affrancarsi da un mondo di adulti nel quale si sentono dipendenti perché incerti, insicuri, incapaci di essere completamente padroni di sé;
- costruire qualcosa con le proprie mani, con le proprie forze, di esprimersi e rendersi utili.

E' all'interno della banda che gli adolescenti gettano le basi e cominciano a strutturare la propria identità.

Il sistema della Squadriglia



La Squadriglia è la struttura fondamentale del Reparto e offre ai ragazzi e alle ragazze, in età Esploratori e Guide, un'esperienza primaria di gruppo.

(art.13 E/G)

Nell'idea di B.-P. la Squadriglia nasce come strumento pedagogico del tutto originale rispetto alle dinamiche aggregative dell'epoca. Essa ha regole di gioco ben definite, mutate dal codice della caval-

leria e fissate nella Legge, nella Promessa e nel Motto; ha una sua organizzazione interna; vive di avventure attraverso la realizzazione – pressoché continua – di imprese.



“La divisione dei ragazzi in pattuglie di sei-otto ragazzi ciascuna e l’educazione che ciascuna riceve come unità separata sotto la Guida del proprio Capo sono il segreto del buon Reparto. (...)”

Dando responsabilità alla persona si compie un passo di valore inestimabile per l’educazione del carattere, ed è ciò che si ottiene immediatamente affidando al Capo pattuglia il comando responsabile della sua pattuglia. Spetta a lui comprendere e sviluppare le qualità di ciascun ragazzo nella sua pattuglia. Sembra un compito troppo difficile, ma in pratica questo sistema funziona”. (...)”

B.-P. Il libro dei Capi

Le Squadriglie sono primarie rispetto al Reparto, che si fonda proprio su un sistema di Squadriglie, senza le quali l’Unità non avrebbe ragione di esistere e funzionare.

Monosessualità della Squadriglia



È composta da sei - sette ragazzi o ragazze di tutte le età ed è monosessuale

(art.13 E/G)

La Squadriglia è un gruppo monosessuato perché ciò risponde al modo spontaneo di aggregarsi dei ragazzi e delle ragazze in età di Reparto: le ragazze tendono a cercare quasi esclusivamente la compagnia di ragazze e così pure i ragazzi. Avviene così anche nel mondo della scuola, al contrario di quanto accade all’esterno dove i modi di aggregazione si distinguono a seconda dell’età: i preadolescenti ricercano la compagnia di persone del medesimo sesso mentre fra gli adolescenti il gruppo tende ad essere misto, pur non assumendo ciò un particolare significato se non quello di istintiva attrazione verso l’altro sesso.

Proprio nel momento in cui il ragazzo e la ragazza stanno scoprendo la propria sessualità, la banda monosessuata detta tempi e ritmi adeguati a ciascun componente, al fine di favorire un confronto con chi in questo cammino è già più avanti, senza doversi misurare con tensioni che a questa età l'incontro con l'altro sesso comporterebbe.

Tale realtà tende così a favorire la costruzione di una identità maschile e femminile proiettate poi alla realizzazione dell'incontro con l'altro sesso vissuto come confronto e collaborazione e non come competizione.

Il contesto in cui i ragazzi oggi sono inseriti li indirizza verso <<ruoli sociali>> diversi per uomini e donne, fatto che comporta l'acquisizione di competenze diverse per gli uni e per le altre. La proposta scout, invece, vuole che l'incontro con l'altro sesso venga vissuto come conoscenza reciproca prima, poi come confronto e collaborazione, mai come competizione. Ciò comincia all'interno della Squadriglia: non esiste un'educazione al maschile ed una al femminile, ma esistono ragazzi e ragazze che si stanno preparando a divenire persone adulte. E' vero però che esistono attenzioni diverse a seconda del fatto che gli interlocutori siano maschi o femmine, e si tratta di attenzioni che si riflettono anche nella proposta scout.

Verticalità della Squadriglia, numero dei componenti



Tale caratteristica di verticalità aiuta gli Esploratori e le Guide, attraverso il trapasso delle nozioni, a raggiungere maggiore sicurezza in se stessi e ad aprirsi agli altri: ciò grazie al clima di fiducia e allo stimolo alla corresponsabilità, dinamica educativa peculiare di questa piccola comunità. La verticalità all'interno della Squadriglia consente inoltre di offrire a più ragazzi e ragazze la possibilità di vivere l'esperienza di Caposquadriglia.

(art.13 E/G)

La Squadriglia è un gruppo verticale almeno per tre buoni motivi:

- consente ai più piccoli di fare esperienze e vivere avventure reali,

impossibili da realizzare in una Squadriglia di loro coetanei o da soli, e ai più grandi di diventare dei modelli alla loro portata, molto più che lo Staff di Reparto stesso;

- abitua i più grandi ad assumere responsabilità di persone oltre che di cose, sperimentando così la gioia e la fatica di preoccuparsi di altri e la responsabilità di essere d'esempio;
- favorisce il dialogo tra persone di età ed esperienze diverse.

Tutto ciò funziona ed è vissuto positivamente solo se ognuno ha un suo ruolo in relazione all'età e alle capacità acquisite, per questo è importante che la Squadriglia non sia troppo numerosa. Solo così il "trapasso delle nozioni" potrà avvenire spontaneamente: la verticalità nell'età e nell'esperienza favorirà in ciascuno l'apprendimento di cose – e "nozioni" – nuove e l'assunzione di responsabilità degli uni verso gli altri; condurrà inoltre ciascuno a partecipare progressivamente alle decisioni ed alla progettazione di ogni attività, condividendone le responsabilità.

Il tipo di vita familiare e sociale del passato costringeva i ragazzi e le ragazze a vivere questi valori, ad esempio il lavoro in giovane età per contribuire al sostegno dell'intera famiglia, oppure il "tutoraggio" dei figli più piccoli da parte dei grandi nelle famiglie numerose. Queste situazioni oggi non si verificano più: ci si accosta al mondo del lavoro molto più tardi; le famiglie sono destrutturate e comunque si tende a dare poche responsabilità ai figli. Tanto meno le forme di aggregazione attualmente più diffuse vissute dagli adolescenti - compagnie, classe, gruppi - consentono di sperimentare tali valori, spingendo anzi verso manifestazioni sempre più dilaganti di individualismo.

In apparente controtendenza, la Squadriglia, con la sua verticalità assume un ruolo pedagogico fondamentale.

Perché la situazione di verticalità sia efficace, la Squadriglia è bene che abbia un numero di ragazzi o di ragazze (sei/sette persone) tale da poter adeguatamente funzionare e da garantire a ciascuno dei suoi componenti un proprio spazio autonomo.



L'Equipaggio

Le squadriglie nautiche sono chiamate tradizionalmente anche Equipaggi.

Nello svolgimento delle attività nautiche i Reparti possono suddividere gli Esploratori e le Guide in più Equipaggi, in base al tipo di imbarcazioni in uso e alle competenze richieste per la loro conduzione.

(art. 21 E/G)

Gli Incarichi di Squadriglia e i Posti d'Azione



“Da diverse fonti ho avuto relazioni interessanti di risultati assai soddisfacenti ottenuti sviluppando il sistema delle pattuglie. Il principio si può riassumere così: ogni individuo nella pattuglia è reso responsabile, sia in sede che al campo, di un suo contributo ben preciso al buon funzionamento dell'insieme”. (...)

B.-P. Tacchino



Ogni Esploratore e Guida assume, all'interno della Squadriglia, un Incarico proporzionato al proprio sentiero. Tale Incarico è un'insostituibile esperienza di responsabilizzazione; per questo motivo deve essere sperimentato come indispensabile per la vita della Squadriglia, ed essere esercitato per un periodo sufficientemente lungo, perché corrisponde ad esigenze permanenti (ad esempio cicala, mercurio, guardiano dell'angolo, liturgista, tesoriere, ecc.). Differisce dai “posti d'azione” (ad esempio disegnatore, topografo ecc.), legati invece all'Impresa del momento e corrispondenti a effettivi impegni, piccoli o grandi, necessari per la realizzazione dell'Impresa stessa.

(art. 14 E/G)

All'interno della Squadriglia ogni componente deve trovare un ruolo attraverso un Incarico che permetta a ciascuno di assumere responsabilità precise e nello stesso tempo aiuti l'apprendimento e lo sviluppo – attraverso il fare – di capacità concrete.

Avere un Incarico non significa essere uno specialista, ma assumere un ruolo che valorizzi competenze che già si possiedono o che si vogliono acquisire. E' un'esperienza di responsabilità vissuta nella dimensione comunitaria e deve durare abbastanza a lungo per far fruttare appieno le capacità e far sì che l'Esploratore e la Guida siano, così, utili alla Squadriglia; nello stesso tempo è importante che l'Incarico di Squadriglia muti di anno in anno per consentire a tutti di vivere e provarsi nei vari ruoli.

Diversi dagli Incarichi di Squadriglia sono i "Posti d'Azione", assunti dagli Esploratori e dalle Guide in occasione dell'Impresa vissuta in quel momento, e legati agli impegni, piccoli o grandi, necessari alla realizzazione dell'Impresa stessa (ad esempio elettricista, topografo, ecc.). I Posti d'Azione trovano pertanto applicazione sia nell'Impresa di Squadriglia che in quella di Reparto. In ogni caso cessano con il concludersi dell'Impresa.

Per sintetizzare possiamo dire che gli Incarichi di Squadriglia sono funzionali all'organizzazione della Squadriglia, alla sua struttura, i Posti d'Azione sono indispensabili per la realizzazione di Imprese, Missioni, Grandi Giochi.

In ogni caso, Incarichi di Squadriglia e Posti d'Azione sono scelti dagli stessi squadriglieri e, con l'aiuto del Capo Squadriglia, collocati lungo il Sentiero: costituiscono, infatti, veri e propri impegni sui quali crescere.

Scheda:

Gli Incarichi e i materiali di Squadriglia

SCHEDA

Gli Incarichi e i materiali di Squadriglia

INCARICO	COSA FA	IL SUO MATERIALE
MAGAZZINIERE	<p>Garantisce l'ordine e la conservazione in buono stato del materiale di Squadriglia: in particolare della tenda, del materiale da campo e da gioco. Si occupa della manutenzione e delle riparazioni onde si rendano necessarie. Tiene aggiornata una lista con tutto il materiale posseduto e la sua collocazione. Segna tutto il materiale con i colori di Squadriglia</p>	<p>Tenda completa di telo, sopratelo, catino, veranda, spazzola, paleria e picchetti; ago, filo e qualche pezza per riparazioni di emergenza. 2 accette con fodero in cuoio, una sega ad arco con lama girevole, un badile, un piccone, una mazzetta, un telo 2x2 e uno 3x3, 15 matassine di cordino da 3 mt e 10 da 5 mt., fil di ferro, tenaglia, martello, chiodi, qualche palo da costruzioni, lampada, pietra di cote per affilare, tanica da 10lt. Materiale per espressione: costumi, trucchi, cancelleria varia, cartoncini. Materiale per gioco: palloni e palle, mazza da baseball, fischietto, bandierine, strisce di stoffa, nastro adesivo.</p>
INFERMIERE	<p>Custodisce e aggiorna (buttando i farmaci scaduti) la cassetta del Pronto soccorso di Squadriglia. La porta ad ogni Uscita o Campo. Possiede alcune nozioni di Pronto soccorso e interviene per medicare ferite o in caso di malanni o incidenti.</p>	<p>Cassetta del pronto soccorso: disinfettante, acqua ossigenata, cotone idrofilo, garza sterile, rotoli di bende, cerotti medicati, pomata per contusioni e per punture di insetti, una forbicina, una pinzetta, collirio...</p>
CASSIERE TESORIERE	<p>E' responsabile delle finanze di Squadriglia Tiene aggiornate le entrate e le uscite; fa i preventivi per materiali necessari per imprese o campi e ipotizza possibili autofinanziamenti. Acquista biglietti per uscite o campi e stabilisce e ritira le quote.</p>	<p>Quaderno aggiornato con la situazione finanziaria. Portafoglio con i soldi di Squadriglia.</p>
GUARDIANO DELL'ANGOLO	<p>Progetta l'abbellimento dell'Angolo di Squadriglia e ne cura la realizzazione. Mantiene l'ordine e la pulizia nello stesso. Può prendersi cura del libro delle tradizioni e della storia della Squadriglia. Distribuisce i turni di pulizia.</p>	<p>L'arredamento dell'Angolo: cassa di Squadriglia, armadio per custodire il materiale, alcune mensole, un tavolo con panche, un quadro con gli avvisi, qualche libro utile, i ricordi di Sq., il quaderno con la storie e le tradizioni di Sq.</p>

SCHEDE

Gli Incarichi e i materiali di Squadriglia

INCARICO	COSA FA	IL SUO MATERIALE
CICALA	Negli incontri di Squadriglia, prepara e intona canti e bans: ne conosce tanti e tutti adattabili a varie situazioni.	Quaderno ad anelli contenente un numero imprecisato di canti con relativi accordi e uno strumento musicale che sa suonare.
LITURGISTA	Anima i momenti di preghiera nel corso delle riunioni o delle uscite di Squadriglia coinvolgendo anche tutti i componenti della banda.	Un Vangelo tascabile di facile consultazione ed un quaderno dove raccogliere preghiere elaborate dagli stessi componenti della Squadriglia.
MERCURIO	E' l'uomo/la donna degli avvisi e provvede a far circolare rapidamente le informazioni tra tutti i componenti della Squadriglia. Organizza la catena telefonica.	Una scheda aggiornata con tutti gli indirizzi e i recapiti telefonici di tutti gli squadriglieri. Nelle uscite si fa carico della ricerca dei numeri telefonici più utili in caso di necessità.
CRONISTA	Tiene sempre aggiornato l'Albo d'oro della Squadriglia con un'attenta descrizione di quanto di più importante accade alla Squadriglia; si occupa di documentare imprese, uscite, riunioni di Squadriglia, Consigli di Squadriglia sia descrivendo quanto accade (eventualmente può scrivere al pc, ma poi deve sempre produrre la versione cartacea!) sia raccogliendo ed incollando nel quaderno foto, biglietti, ritagli, foglietti, e tutto quanto è "testimonianza" di quanto vissuto dalla Squadriglia	L'albo d'oro di Squadriglia, matita, penna, colori, macchina fotografica, colla e forbici....



Per l'ambiente in cui si opera, per le particolari attività e per i mezzi usati, la nautica offre le occasioni e le possibilità di responsabilizzare in prima persona tutti gli Esploratori e le Guide di un Equipaggio, impegnandoli in Incarichi ad ampio respiro, proporzionati alla Tappa vissuta da ciascuno. Nell'arco del tempo che ogni ragazzo e ragazza vive nella Squadriglia, dovrebbe avere la possibilità di ricoprire tutti gli Incarichi, poiché a ciascuno corrispondono impegni concreti necessari all'apprendimento delle tecniche di navigazione: per questo



ogni Incarico può essere mantenuto per almeno sei mesi e sarà assegnato a ciascun Esploratore o Guida dal Consiglio di squadriglia.

Anche le responsabilità affidate ai Capi Squadriglia o ai Capi Equipaggio sono notevoli. Essere Capo, oltre all'impegno di animazione verso ogni altro componente della Squadriglia/Equipaggio, permette a ciascuno di arrivare alla conquista del Brevetto di Timoniere, Nocchiere o Skipper, opportunità stimolanti ed utili nella formazione del carattere.

Scheda:

Tipici Incarichi in una Squadriglia nautica

Oltre a tutti gli Incarichi previsti nella precedente tabella, per la specificità delle attività in acqua, se ne aggiungono quelli citati di seguito:

MAGAZZINIERE	come per magazziniere non nautico ma con precise competenze sulla conservazione di particolari materiali nautici necessari alla navigazione o alla manutenzione delle imbarcazioni.	Tutto quanto già previsto per magazziniere con l'aggiunta di vele, dotazioni di sicurezza delle imbarcazioni, pennello, vernici e resine.
NAVIGATORE	Oltre a quanto già previsto per il topografo, ha cura del materiale per il carteggio, sa determinare il punto nave e tracciare una rotta. Pianifica e cura la navigazione.	Tutto quanto già previsto per topografo con l'aggiunta di bussola da rilevamento, carte nautiche, portolani (o simili pubblicazioni nautiche), squadrette nautiche e compasso.
MASTRO D'ASCIA	cura l'efficienza e la manutenzione delle imbarcazioni e degli altri mezzi navali affidati alla Squadriglia. Li controlla periodicamente e riferisce alla Squadriglia sul loro stato.	Specifici utensili per lavorazioni su legno. Materiali per le riparazioni in vetroresina.
MASTRO VELAIO	garantisce la conservazione, l'ordine e l'efficienza di tutto il materiale nautico, curando con particolare attenzione vele e cime. Tiene un inventario del materiale e propone la sostituzione di quello fuori uso.	E' attrezzato per interventi su vele e cime: aghi, guardamano, ecc.

SCHEDA

Tipici Incarichi in una Squadriglia nautica

**SALVATAGGIO**

(in sostituzione di infermiere): cura la conservazione e l'efficienza della cassetta di pronto soccorso. Approfondisce le varie tecniche di pronto soccorso e di salvamento a nuoto. E' responsabile durante ogni uscita in mare, dell'imbarco e dello sbarco di tutte le dotazioni di sicurezza dell'imbarcazione.

Tutto quanto già previsto per infermiere con l'aggiunta di: cinture di salvataggio e salvagente anulare con sagola.

Il ruolo del Capo Squadriglia



"La pattuglia è una scuola di carattere per l'individuo. Per il Capo pattuglia essa è l'occasione per mettere continuamente in pratica il principio della responsabilità e le sue doti di leader. (...)

Tuttavia per ottenere risultati di prima qualità con questo sistema, bisogna dare ai capi pattuglia un'ampia responsabilità effettiva; dando solo una responsabilità parziale, si otterranno solo risultati parziali". (...)

B.-P. Il libro dei Capi



Ogni Squadriglia viene animata da un Caposquadriglia scelto dallo Staff di Reparto, sentito il Consiglio Capi, tra gli Esploratori e le Guide in cammino verso la Tappa della Responsabilità, in base alle esigenze della Squadriglia. Tale ruolo è una notevole esperienza di crescita e di responsabilizzazione dei più grandi del Reparto, perché:

- educa alla responsabilità di persone e non soltanto di cose;
- invita all'ascolto e alla disponibilità nei confronti dei più piccoli: questi infatti sono portatori di un'esperienza diversa e offrono un'occasione di stimolo e di confronto;
- abitua all'autorità come servizio e attenzione agli altri;
- consente di attuare il trapasso delle nozioni.

(art.15 E/G)

Ogni Squadriglia è guidata da un Capo Squadriglia che ne è l'animatore e il responsabile. I ragazzi più piccoli hanno bisogno di punti

di riferimento autorevoli non solo tra gli adulti, a questa età per lo più rifiutati, ma anche tra loro; hanno bisogno di sicurezze su ciò che dicono e ciò che fanno. Il Capo Squadriglia è il riferimento per tutta la banda: è colui nel quale si rispecchiano le aspirazioni degli squadriglieri. Tutti devono poter guardare a lui come a una persona che sa guidare gli altri nel realizzare cose difficili, importanti, che restano. Questo sarà possibile sulla base delle competenze e del grado di responsabilità e autonomia acquisite in tantissime attività vissute negli anni di Reparto.

L'autorevolezza vissuta nello stile del servizio apre alla responsabilità di "persone e non solo di cose", instaura un clima di fiducia e di accoglienza, nel quale tutti trovano il terreno adatto a sviluppare l'avventura e in essa il proprio cammino di progressione personale.

E' il Capo Squadriglia che crea il clima di amicizia e di collaborazione necessario affinché i più piccoli della banda si sentano utili, perché "piccolo" non significa meno importante, ma solo nuovo arrivato, che deve ancora imparare le regole del gioco guardandosi intorno e scoprendo il nuovo ambiente. E' il Capo Squadriglia che coinvolge gli altri grandi della banda e suggerisce a tutti le <<opportunità>>, offerte da ogni attività, per compiere nuovi passi lungo il Sentiero.



negli Impegni.

Uno dei compiti principali del Capo Squadriglia sarà quello di impegnarsi il più possibile ad essere a conoscenza del Sentiero dei suoi squadriglieri e di accompagnarli nella concretizzazione delle Mete

(art. 15 E/G)

L'esperienza di Capo Squadriglia rappresenta per i ragazzi una vera e propria scuola di responsabilità (*"attendetevi molto dai vostri ragazzi ed in genere l'otterrete"* dice B.-P.) e di fiducia e sicurezza in se stessi. E' un'occasione insostituibile per sviluppare in un quindicenne identità, coscienza, immaginazione e per accrescere spirito di iniziativa, senso missionario, generosità e altruismo. Tuttavia, il ruolo

di <<servizio>> svolto in favore di tutta la comunità di Squadriglia e di Reparto non deve in ogni caso far sfuggire all'attenzione dei Capi che parliamo di un ragazzo e di una ragazza che stanno affrontando solo una delle tappe della propria crescita.

Tutti gli Esploratori e le Guide dovrebbero avere la possibilità di fare i Capo Squadriglia. Se il numero dei componenti della Squadriglia è adeguato - e non supera cioè i sette componenti, con ingresso costante di ragazzi di età diversa - tutti hanno, quasi automaticamente, la possibilità di fare il Capo Squadriglia o almeno il Vice Capo Squadriglia.

E se il Capo Squadriglia non ha particolari doti di leader, i Capi faranno sì che egli abbia intorno una <<banda>> compatta, desiderosa di fare, così che la collaborazione emergerà come fatto più rilevante di un qualsiasi risultato di prestigio.

Nello scautismo si impara facendo perciò anche il Capo Squadriglia si forma sul campo, attraverso il trapasso delle nozioni ricevuto da quello che a sua volta fu il suo Capo Squadriglia e dal Capo Reparto che mostra, con il suo esempio, cosa significhi essere fratello maggiore. Ulteriore occasione di crescita potrebbe essere la partecipazione ai campetti per Capi Squadriglia che alcune zone e/o regioni organizzano, possibilità di confronto e scambio con altri Capi Squadriglia che stanno vivendo l'avventura di essere Capo Squadriglia in un territorio limitrofo.

Il Consiglio Capi è poi il luogo privilegiato dove sperimentare la <<cogestione>> del Reparto e dove imparare a divenire Capi Squadriglia in gamba.

Il Vice Capo Squadriglia



Un ulteriore ruolo significativo è quello del Vice Capo Squadriglia, scelto con le stesse modalità del Caposquadriglia.

È un ruolo che offre un'esperienza utile di collabora-

zione con il Caposquadriglia nella ricerca e nel confronto delle possibili decisioni utili a tutta la Squadriglia. Questa collaborazione darà luogo a una ripartizione di compiti e responsabilità, ai fini dell'animazione dell'intera Squadriglia.

Il Vice Capo Squadriglia partecipa talvolta alle attività del Consiglio Capi, anche al fine di verificare insieme al Caposquadriglia l'attività di Squadriglia e gestire particolari attività di Reparto e nelle occasioni in cui tale organo è chiamato a verificare l'andamento della vita di Squadriglia.

Il vice è elemento di continuità nella vita di Squadriglia che trova nel trapasso delle nozioni lo stretto rapporto con il Caposquadriglia e con il Consiglio Capi: è opportuno, infatti, che l'esperienza di vice Capo Squadriglia sia vissuta nel segno di una progressiva assunzione di responsabilità e consapevolezza così da prepararsi a divenire, in futuro, con un certo grado di competenza già acquisita, Capo Squadriglia.

(art.16 E/G)

I ruoli di Vice Capo Squadriglia e di Capo Squadriglia costituiscono per gli Esploratori e le Guide due momenti fondamentali della progressione personale, collocandosi lungo il Sentiero durante la Tappa della Responsabilità.

L'autonomia di Squadriglia

La Squadriglia ha una sua autonomia che si manifesta, particolarmente, nella progettazione e realizzazione delle attività tipiche della Squadriglia e si coglie anche attraverso le tradizioni: nel modo di accogliere i novizi; di celebrare i momenti forti dell'anno scout; di pregare, cantare e giocare insieme; nella tenacia e nello spirito di banda, che emergono nelle situazioni in cui è richiesto un maggiore impegno.

La Squadriglia gode poi di un'autonomia nell'amministrare beni materiali. Non si tratta di beni ricevuti dagli adulti o di proprietà del Reparto e solo gestiti dalla Squadriglia, ma di materiali di proprietà della banda, perché acquistati attraverso attività di autofinanziamento o ereditati negli anni dalla Squadriglia. Sono anche materiali costruiti dalla Squadriglia e arricchiti dalla storia di chi li ha posseduti, contri-

buendo così a creare la tradizione e l'identità della Squadriglia. Questi beni sono di tutti i componenti della Squadriglia e costituiscono, così, una sorta di proprietà collettiva, "né mia né tua, ma anche mia e tua", che insegna a gestire un bene in comune, senza individualismi o privatizzazioni di sorta.

L'autonomia della Squadriglia si manifesta altresì attraverso il possesso e la gestione di un proprio angolo dove riunirsi e progettare sempre nuove ed entusiasmanti avventure.

Le attività di Squadriglia



Ogni Squadriglia vive una reale autonomia utilizzando materiale, denaro e un angolo proprio; realizza, in spirito d'avventura e con lo stile del gioco, imprese ideate dai ragazzi stessi.

(art.13 E/G)

SCHEDA

La riunione di Squadriglia

Scheda: La riunione di Squadriglia

Immaginate un gruppo di ragazzi, desiderosi di compiere avventure mirabolanti, pronti a partire con straordinarie imprese, pieni di idee e di ambizioni: pensate che resistano alla tentazione di non trovarsi, che riescano a non dirsi le brillanti stramberie che hanno in mente? Certamente no, avranno sicuramente il bisogno di incontrarsi, di fantasticare, di realizzare quello che hanno ideato, di giocare con la "banda" la loro più bella avventura... insomma, in poche righe, ecco una Squadriglia in una qualsiasi sua riunione!

Un sogno?... Forse, visto che tante volte ci si trova a scontrarsi con ragazzi e ragazze che non riescono a trovare un'ora libera dai loro mille impegni, che non sanno bene cosa fare durante il loro incontro e quindi che usano il tempo della riunione per una partita a calcio,

per qualche pettegolezzo o per fare qualche malanno in sede... Ma ciò che trasforma una semplice ora in sede in una riunione di Squadriglia è proprio scritto nelle prime righe di questo paragrafo: è la voglia di incontrarsi perché si hanno delle grandi idee e ci si vuole lanciare nell'avventura di realizzarle insieme!

L'efficacia di questo strumento è quindi legata al saper dare un senso al ritrovarsi e non fare riunione solo perché "si è sempre fatta...". E' un'occasione per lasciare a scout e guide uno spazio/tempo solo per loro da utilizzare per la realizzazione dei loro sogni.

La riunione dovrà essere quindi sempre mirata alla preparazione o alla realizzazione di qualcosa di molto vicino alla realtà ed ai desideri dei ragazzi; mancando questo presupposto si tratta solo di tempo impegnato a vuoto, senza stimoli e quindi la riunione vedrà presenze sempre più calanti (tutto sommato non è vero che ai ragazzi piaccia perdere tempo...).

L'incontro della banda avrà però anche un suo stile che seguirà le tradizioni di Squadriglia ma mai dovrà essere lasciato al caso e in questo manuale, pur non volendo certamente fare la scaletta della "riunione tipo", vi proponiamo comunque una serie di cose che in una riunione di Squadriglia dovrebbero essere tenute presenti:

- *Esploratori e Guide devono avere la completa disponibilità della sede dal punto di vista temporale e logistico: in poche parole significa che la sede deve essere tutta a loro esclusiva disposizione per l'intera riunione e che per accedervi non dovrebbero chiedere permessi, chiavi o cose del genere (questo si scontra spesso con le difficoltà legate ai "proprietari" dei locali – solitamente i parroci – che vorrebbero garantito un controllo su chi va e chi viene: richiesta più che legittima ma che dobbiamo esaudire con altre strategie perché altrimenti è un po' difficile far passare ai ragazzi che quella stanza è il loro covo, se comunque devono sempre dipendere dagli adulti per accedervi; in questo modo sarà semplicemente una stanza che gli adulti prestano ai ragazzi per un'ora alla settimana...);*
- *non si transige sulla puntualità ma, nello stesso tempo, se qualcuno arriva in ritardo non deve portare la giustificazione: non siamo a scuola né al lavoro, a riunione si corre perché la cosa ci interessa, se arriviamo in ritardo abbiamo perso un pezzo di una cosa bella (è un po' come se vi facessero mille storie alla cassa del cinema dove fanno un bel film ... perché siate arrivati cinque minuti dopo l'inizio...);*

• è un'ottima occasione per imparare a pregare insieme: la preghiera preparata con cura (un po' alla volta si impara anche questo... se qualcuno si prende la briga di insegnarlo ai ragazzi) a turno, magari a coppie, non deve necessariamente scandire il momento d'inizio. Va fatta quando si inserisce meglio nel contesto della riunione, va fatta con calma e concentrazione, ricercando un tema vicino a quello che la Squadriglia sta facendo. Anche qui non si tratta di un semplice "si deve fare"; un po' alla volta si comincerà ad apprezzare la consonanza con quanto la Squadriglia sta realizzando e quanto proposto nella preghiera:

• ci deve essere lo spazio perché tutti possano portare il loro contributo: sia che si tratti di una discussione sia di realizzare qualcosa, tutti dovranno avere la possibilità di sentirsi utili con le proprie idee e il proprio lavoro. Questa attenzione la si deve avere anche in fase di preparazione della riunione: l'argomento della riunione non è "a sorpresa", ognuno deve sapere che cosa sta progettando per il futuro la banda, diversamente come si può essere soggetti attivi di un gruppo che non è il nostro gruppo ma semplicemente un posto in cui andiamo a fare qualcosa che altri manovrano?

• non dimentichiamo l'ufficialità: ci sono dei momenti e degli atti della Squadriglia che devono avere un'importanza particolare (ad esempio le decisioni sulle imprese, la condivisione di Mete ed Impegni del sentiero) e vanno curati in modo particolare, ad esempio sull'albo d'oro di Squadriglia; tutto questo non serve per far crescere dei bravi burocrati ma per aiutare i ragazzi, generalmente portati a prendere alla leggera molte cose, a capire che ci sono dei momenti in cui le loro decisioni potranno influire fortemente su quanto faranno in futuro e che gli impegni si prendono seriamente (il che, attenzione, non significa a muso arrabbiato... si possono fare cose molto serie anche con molta serenità!);

• la riunione non è un compito per casa: non servono relazioni ai Capi Reparto o cose simili; ogni banda, oltretutto, avrà i suoi piccoli segreti: se una Squadriglia lavora bene lo si può vedere dalle avventure che riesce a vivere non certo da quanto racconta ai Capi...;

• per quanto possibile, evitate le riunioni a casa di qualche squadrigliere: la casa della Squadriglia è il suo angolo della sede; lì sono custoditi i suoi tesori, i suoi simboli (e non ci sono mamme che portano il tè...). Gli incontri nelle case vanno bene per conoscere i genitori

degli altri ragazzi della Squadriglia, per fare qualche realizzazione particolare durante la settimana, eccetera: la riunione di Squadriglia è "privata"!

- ogni tanto trovate una bella occasione per essere ospiti ad una riunione di Squadriglia: darete importanza al loro appuntamento ricordando che in quel momento siete voi a casa loro e non viceversa...



tonomia.

La vita di Squadriglia prevede oltre alla riunione settimanale frequenti uscite tendenzialmente mensili, se possibile con pernottamento, che offrono occasioni per vivere e sperimentare in modo sistematico l'au-

(art.13 E/G)



Le uscite di Squadriglia consentono una progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze. Le uscite di Squadriglia con pernottamento sono parte essenziale del metodo scout: la progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze porta a occasioni in cui essi vengono messi alla prova, specie i più grandi, sperimentando sia la capacità di organizzazione, sia le competenze e lo spirito con cui viene assunto lo scautismo senza la presenza di capi. Pertanto, le eventuali difficoltà incontrate non giustificano la rinuncia a esse.

(art.18 E/G)

La Squadriglia decide e realizza in proprio imprese e uscite.

Le attività della Squadriglia rappresentano per i ragazzi e le ragazze l'opportunità non solo di vivere un'esperienza, ma di sceglierla, progettarela, gestirla. In gruppo si possono realizzare cose che da soli non si potrebbero mai fare ed il risultato finale supera abbondantemente il contributo offerto da ciascuno per raggiungerlo.

In quest'ambito il ruolo dei Capi Reparto è quello di fornire ad Esploratori e Guide gli strumenti perché possano scegliere ciò che vogliono fare, lasciando poi loro la scelta e tutti i <<rischi>> che ne

conseguono. Perciò i Capi Reparto chiedono conto del programma dell'Uscita di Squadriglia e della verifica, correggono atteggiamenti sbagliati, assicurano che ci sia gradualità alle esperienze, incoraggiano nei momenti di difficoltà, danno consigli per l'Impresa senza però intervenire nella sua realizzazione.

L'autonomia e la responsabilità devono essere esercitate, altrimenti restano concetti astratti che nessuno è in grado di spiegare né tanto meno di capire! La Squadriglia cresce e si costruisce "facendo insieme", anche sbagliando, per poi verificare insieme dove e perché si è sbagliato.

Solo una reale autonomia di Squadriglia permette agli Esploratori ed alle Guide di apprezzare il gusto dell'avventura e li educa al saper progettare. Avventura è anche trasformare un'idea in un progetto e poi realizzarlo con entusiasmo e responsabilità superando ogni tentazione all'improvvisazione. Attraverso i Posti d'Azione richiesti dall'Impresa del momento i ragazzi imparano anche a progettare se stessi e quindi a vivere la propria vita secondo un progetto.

L'autogestione della Squadriglia è un mezzo di educazione sociale, poiché fornisce ad Esploratori e Guide un ambiente a loro misura nel quale agire con efficacia, imparando a lavorare per il bene comune, nel rispetto dei propri Incarichi e delle opinioni altrui.

Il Consiglio di Squadriglia



"Il consiglio di pattuglia si occupa di materie prime come, ad esempio, a quali Specialità di pattuglia dovrà puntare, dove fare i campi o uscite di fine settimana, partite di calcio o di cricket, competizioni o saggi di atletica leggera (...)"

B.-P. Taccuino



Tutte le decisioni sulla vita di Squadriglia e sulle imprese sono di competenza del Consiglio di Squadriglia, che è composto da tutti i membri della Squadriglia. E' impegno del Capo e del Vice Caposquadriglia renderlo democratico e ottenere poi da tutti il rispetto delle decisioni. Il Consiglio, al termine di ogni Impresa e di ogni momento significativo della vita di Squadriglia, ne verifica la realizzazione e lo stile tenuto da tutti, e stabilisce i traguardi successivi. L'impegno personale di ogni E/G è verificato in base al Sentiero di ciascuno/a. Il Consiglio di Squadriglia è infine ambito privilegiato per la verifica di Mete e Impegni dei singoli in preparazione al Consiglio della Legge.

(art.17 E/G)

La sede di tutte le decisioni, dei progetti e delle verifiche della Squadriglia è il Consiglio di Squadriglia, di cui fanno parte tutti i componenti della Squadriglia stessa.

La Squadriglia, in forma di Consiglio, si riunisce periodicamente, almeno ogni due mesi o in occasione di momenti importanti per la vita della banda, ed è il primo luogo in cui sperimentare lo stare insieme in modo democratico, imparando a decidere e progettare sulla scorta delle idee di tutti e ad assumere Impegni e ruoli in favore di tutta la comunità.

Il Consiglio di Squadriglia è anche luogo di verifica del Sentiero: i ragazzi stabiliscono i propri Impegni attraverso gli Incarichi di Squadriglia ed i Posti d'Azione nelle Imprese in funzione del cammino personale. Spetterà alla Squadriglia intera aiutare ciascuno nella verifica, mettendo l'accento sui cambiamenti in atto e su quelli a venire.

Nomi e simboli di Pattuglia. Lo Spirito di Squadriglia



"... Ogni Pattuglia del Riparto prende il nome da un animale. E' una buona idea quella di scegliere soltanto animali ed uccelli reperibili nella propria zona. Ogni Capo pattuglia ha legata al suo bastone una bandierina che reca d'ambo i lati l'animale di Pattuglia. Ogni Pattuglia si sceglie un motto suo proprio, che generalmente si ricollega in qualche modo all'animale di Pattuglia. Ogni scout della Pattuglia deve essere capace di lanciare il richiamo del suo animale di Pattuglia".



Le squadriglie assumono i nomi suggeriti da B.-P. e usano le insegne corrispondenti.

(art.13 E/G)

Il nome della Squadriglia, il motto e l'urlo, il guidone, i nastri omerali con i colori della Squadriglia, il quaderno di bordo, sono elementi, spesso simbolici, che giocano un ruolo importante nella costruzione dello <<spirito e dello stile di Squadriglia>>.

I membri di una Squadriglia si sentono fortemente legati tra loro e – se le tradizioni funzionano – idealmente anche con tutti quelli che hanno fatto parte della Squadriglia negli anni precedenti. Si è fieri di appartenere a quella Squadriglia piuttosto che ad un'altra. In questo spirito – attraverso la realizzazione di tante attività - si costruisce il successo della Squadriglia.

Ma lo <<spirito di Squadriglia>> è dato, nello stesso tempo, dalla capacità di osservare e vivere la Legge, la Promessa e il Motto "in ogni circostanza", anche fuori dalla sede.



Le squadriglie o equipaggi nautici assumono i nomi suggeriti da B.-P. prediligendo quelli di animali ed uccelli marini. Attualmente i nomi maggiormente utilizzati sono: albatros, aironi, cormorani, gabbiani, pellicani, pinguini, foche.

Rispetto al guidone tradizionale, sulla bandierina bianca è riportata la sagoma dell'animale prescelto in blu e il guidone è sormontato dalla gaffa o mezzo marinaio che abitualmente viene utilizzato per scostare, accostare o mantenere ferma l'imbarcazione ad un pontile.

Il ruolo dello Staff di Reparto (due parole ancora...)

Se gli Esploratori e le Guide sono i veri protagonisti della vita di Squadriglia, i Capi hanno il ruolo di ricollegare tutte le Imprese e le Uscite

svolte dalla banda ai valori educativi posti nel progetto educativo di gruppo e traducibili nel Sentiero di ciascuno. E' abilità dei Capi saper utilizzare ogni occasione, in particolare la Riunione, l'Uscita periodica di Reparto e il Consiglio Capi, per leggere con attenzione le attese dei ragazzi e delle ragazze, i loro sogni, le loro aspirazioni, i loro momenti <<no>>. Occorre allora imparare ad osservare e ... restare a guardare, superando ogni tentazione di intervento diretto all'interno delle Squadriglie.

Sempre dei Capi il compito di stimolare le Squadriglie ad una costante programmazione, dando loro effettivamente le occasioni e i mezzi per esercitare tale capacità, richiedendo anche segni concreti di questo cammino: ad esempio, il programma scritto dell'Uscita con un certo anticipo, il progetto dell'Impresa, gli obiettivi personali e comunitari in funzione di ogni attività. E' una tappa molto importante questa, anche in funzione della conquista della fiducia dei genitori: essi guardano infatti con diffidenza alla piena autonomia che i Capi lasciano ai ragazzi, in particolar modo per le attività all'aperto.



"E' importante che il Capo si renda conto dei vantaggi eccezionali che può ottenere servendosi del sistema delle pattuglie. Oltre a rappresentare la migliore garanzia per mantenere nel Reparto vitalità ed entusiasmo, esso toglie dalle spalle del Capo Reparto un bel po' del lavoro di routine di ogni giorno. (...)

Tuttavia per ottenere risultati di prima qualità con questo sistema, biso-

gna dare ai capi pattuglia un'ampia responsabilità effettiva; dando solo responsabilità parziali si ottengono risultati parziali. (...)

Il Capo che vuole svolgere bene il suo compito deve non solo leggersi ciò che è stato scritto sul sistema delle pattuglie e sul modo in cui esso funziona, ma anche mettere in pratica i suggerimenti letti. Ciò che veramente importa è l'agire praticamente, ed è attraverso ripetuti tentativi che i suoi capi pattuglia e i suoi Scouts acquisteranno esperienza. Più egli darà loro da fare, più essi gli risponderanno, e più acquisteranno in forza e in carattere".

B.-P. Il libro dei Capi

Il Reparto



“(...) Ciascuna pattuglia poi è portata a rendersi conto di una sua precisa responsabilità per il bene del Reparto. Mediante questo sistema il Capo è in grado di trasmettere ai suoi ragazzi non solo un’istruzione tecnica, ma anche le sue idee sui valori morali che essi dovranno sviluppare. Mediante esso gli stessi scouts a poco a poco si rendono conto di giocare un ruolo considerevole nella preparazione e nello svolgimento delle attività di Reparto. E’ dunque il sistema delle pattuglie che rende il Reparto, e per ciò stesso tutto lo Scouting, un vero e proprio sforzo comunitario”.

B.-P. Il libro dei Capi



L’insieme delle squadriglie forma la comunità più ampia del Reparto. Questa offre ai ragazzi e alle ragazze uno spazio di crescita e di scambio più ricco e articolato, anche per la presenza degli adulti.

(art.20 E/G)

Un sistema di Squadriglie fonda un Reparto, che assume così i connotati di una struttura educativa più ampia e articolata tesa a favorire il sistema delle relazioni - fra cui quella Capo-ragazzo - da dove ogni Squadriglia prende gli stimoli per progredire, alla luce di un progetto complessivo che coinvolge l’intera unità.

La presenza dei Capi, prevista in questa struttura, consente agli Esploratori e alle Guide dell’unità di progettare, realizzare e verificare imprese di più ampio respiro.



Per poter seguire il sentiero di ogni Esploratore e Guida, il numero dei componenti deve essere limitato; in particolare si otterranno risultati educativi significativi con non più di 30-32 ragazzi e ragazze. D’altra parte, per consentire un buon clima di gioco e avventura, sono necessari almeno una dozzina di componenti così da formare due squadriglie.

(art.20 E/G)



“E’ preferibile che il numero di ragazzi di un Reparto non sia superiore a 32. Suggestisco questo numero perché io stesso nell’educare i ragazzi ho trovato che 16 era più o meno il numero massimo di cui riuscivo ad occuparmi, se intendevo stabilire con ciascuno di loro un rapporto personale ai fini della formazione del carattere. Ammettendo che altri siano due volte più capaci di me, il totale viene di trentadue”. (...)

B.-P. Il libro dei Capi

Affinché questa dinamica di relazioni funzioni, è importante che il Reparto non sia troppo numeroso.

E’ chiaro che, maggiore è il numero di ragazzi e ragazze che compongono l’Unità, maggiori sono le difficoltà da parte dei Capi di seguire il Sentiero di ciascuno e a rendere ogni Esploratore o Guida realmente protagonista. Anche sviluppando al massimo l’azione delle Squadriglie e disponendo di ottimi Capi Squadriglia, o facendo funzionare a pieno regime il Consiglio Capi, un Reparto numeroso rende problematica la Progressione Personale e quindi la possibilità concreta di incidere sull’educazione della persona.

Tuttavia un Reparto privo della presenza di almeno due Squadriglie non ha ragione di esistere.

Presentando la Squadriglia ne abbiamo sottolineato il ruolo fondamentale giocato nella vita di Reparto, ne abbiamo parlato come di un sistema unico e specifico nello scautismo, che deve essere pienamente utilizzato dai Capi. Occorre però molta attenzione affinché il senso di autonomia della singola Squadriglia non vada a discapito della vita di Reparto. Nella vita dell’Unità, pertanto, si favoriranno diverse Imprese tendenti a creare un giusto equilibrio fra le varie dimensioni comunitarie offerte agli Esploratori e alle Guide: nel Consiglio d’Impresa o in occasione di grandi giochi, ad esempio, si utilizzeranno gruppi di lavoro diversi dalla Squadriglia. Questo favorirà nell’Unità anche una visione più ampia della comunità di Reparto che farà crescere sentimenti di fratellanza tra i membri di diverse Squadriglie.

La vita di Reparto, fondata sul realizzare cose insieme, consentirà agli Esploratori e alle Guide di sperimentare un clima di gioia, di amicizia, di solidarietà, da ricercare anche al di fuori dell'esperienza scout, e spingerà ad assumere Impegni verso una comunità più ampia.

La vita del Reparto, come quella delle Squadriglie, procede con una certa intensità, fatta di Riunioni, Uscite, Campetti, Missioni, Grandi giochi. Il Campo estivo rappresenta poi l'Impresa culmine di tutto l'anno associativo: l'attività più impegnativa e di verifica del buon funzionamento del sistema delle Squadriglie e, quindi, dell'intero Reparto.

Per tenere viva l'avventura è bene avere a mente che i tempi abbiano una periodicità: senza voler imporre una tempistica che legghi tutti i Reparti alle stesse cadenze, vale la pena puntare ad avere una riunione di Squadriglia ogni settimana, una di Reparto circa una volta ogni 10 giorni, un'Uscita mensile con pernottamento (alternando quella di Reparto con quella delle Squadriglie) e un campetto invernale e di San Giorgio oltre al Campo Estivo.

Del programma di Reparto, in relazione anche a quello della Squadriglia, dello specifico di alcune attività, dello Staff di Unità, delle relazioni con i genitori dei ragazzi e delle ragazze dell'Unità, della scelta della Comunità Capi di strutturare il Reparto in monosessuale, parallelo o misto parleremo più diffusamente in altri capitoli del manuale.

Il Consiglio Capi (ovvero sperimentare la cogestione in Reparto)



“I progressi migliori si verificano in quei riparti in cui il potere e la responsabilità del governo del riparto sono effettivamente nelle mani dei capi pattuglia”.

B.-P. Taccuino



Il Consiglio Capi è luogo privilegiato dove si vive la gestione del Reparto.

(art.22 E/G)

Il <<governo>> del Reparto è affidato al Consiglio Capi che è di fatto organo di gestione dell'Unità, attuando una delle principali peculiarità del metodo scout per gli adolescenti: il protagonismo dei ragazzi e delle ragazze chiamati a crescere e maturare come leader – cioè alla guida – di altri ragazzi e ragazze.

Il Consiglio Capi risponde, in questo modo, al bisogno degli adolescenti di sentirsi considerati persone affidabili e meritevoli di fiducia; e ciò accade all'interno di una struttura dove ragazzi e Capi si sforzano insieme di leggere costantemente la realtà delle Squadriglie e del Reparto, prendendo decisioni importanti per garantire la valorizzazione di ogni elemento dell'Unità fatta di Squadriglie e di individualità.

Per i Capi Squadriglia – e, in diverse occasioni anche per i Vice Capi Squadriglia - il Consiglio Capi è la struttura di riferimento per il ruolo giocato all'interno delle Squadriglie; ruolo nel quale si è chiamati ad essere animatori- responsabili di persone e non solo di cose. Sarà lo stesso Consiglio Capi a ribadire tale ruolo sollecitando i suoi protagonisti, attraverso l'aiuto reciproco e quello dei Capi Reparto, a imparare a saper rispondere (=responsabile) dell'intera comunità affidata.

Questo rappresenta un passo molto importante verso l'acquisizione di una mentalità volta al servizio del prossimo, nelle tre dimensioni relazionale, sociale, cristiana. In questa direzione i Capi faranno sì che ci sia un rapporto particolare con i Capo e le Capo Squadriglia, basato su un legame di fiducia e corresponsabilità per l'andamento del Reparto; legame che contribuirà a sensibilizzare i ragazzi e le ragazze al loro impegno e a farli riflettere sulla considerazione che l'adulto ripone in loro nell'affidare questo incarico.

Diviene pertanto essenziale che questa struttura non si risolva in una

finzione, inutile alla comunità e frustrante per l'adolescente, e che le decisioni assunte in seno al Consiglio Capi siano di fatto quelle determinate dai Capi Squadriglia e rese operative in tutto il Reparto.

Chi ne fa parte



capi Squadriglia.

E' costituito dai capi Squadriglia, dai capi Reparto, dall'A.E., eventualmente dagli aiuti (tenendo conto che il rapporto numerico non finisce per condizionare i ragazzi e le ragazze) e, quando è opportuno, dai vice

(art.22 E/G)

Occorre porre particolare attenzione al rapporto numerico tra Capi e ragazzi, in modo che questi ultimi non possano essere condizionati o non trovare uno spazio adeguato per poter esprimere e far valere le proprie idee. In questo senso sarà cura dei Capi Reparto rendere il Consiglio Capi democratico e luogo sereno e collaborativo, trovando soluzioni adeguate perché i ragazzi abbiano sempre l'occasione di dire la loro.

In alcune occasioni può essere utile far partecipare i Vice Capo Squadriglia al Consiglio Capi: ad esempio, in occasione della verifica di Imprese o di altre importanti attività che abbiano coinvolto la Squadriglia, di imprese di Reparto in cui un ruolo particolare lo hanno giocato anche le Squadriglie, o in quelle occasioni in cui potrà essere utile il loro contributo. E' opportuno avere i Vice Capo Squadriglia in Consiglio Capi nell'ultima parte dell'anno scout e durante il campo estivo: saranno questi momenti privilegiati a favorire in loro la conoscenza del funzionamento del Consiglio Capi e l'approccio con uno dei luoghi privilegiati in cui imparare il <<mestiere>> di Capo Squadriglia.

In ogni caso il Vice Capo Squadriglia è sempre presente quando un Capo Squadriglia sia impossibilitato a partecipare al Consiglio Capi.

Quando si riunisce



Si riunisce con frequenza regolare al fine di organizzare e gestire la vita del Reparto; è competente nel leggere costantemente la situazione dei bisogni del Reparto; stabilisce il programma delle attività (nel rispetto dei tempi e delle necessità legate alle imprese in corso); elabora e propone iniziative al Reparto; prepara il Consiglio della Legge e garantisce poi il rispetto delle decisioni.

(art.22 E/G)

Il Consiglio Capi, riunito almeno ogni quindici giorni, consente di fare il punto sull'andamento delle Squadriglie e del Reparto. Ci sono occasioni in cui gli incontri sono più frequenti: durante il Campo estivo o altri campetti, o in particolari attività di Squadriglia. L'incontro è sempre programmato con il coinvolgimento dei Capi Squadriglia e mai improvvisato solo perché in calendario e, pertanto, da fare in ogni caso.

Programmare gli incontri, affidando a ciascuno un compito, aiuta i ragazzi e le ragazze a cogliere le dimensioni di un lavoro che avviene per progetti e con intenzionalità e non improvvisando. I Capi Squadriglia trasferiranno poi progettualità e intenzionalità nel loro lavoro di Capi della piccola comunità di Squadriglia.

Quali i compiti del Consiglio Capi

Nel Consiglio Capi, attraverso i Capi Squadriglia, le storie delle Squadriglie si incontrano e si confrontano. In questa struttura la vita delle bande è verificata costantemente in tutti i suoi aspetti: sia sul versante delle cose che fanno - soprattutto nel processo che porta alla realizzazione di Imprese - sia sul versante delle persone, dei ruoli che ciascuno gioca all'interno di esse e del clima nel quale ogni ruolo è giocato, nonché, infine, sul versante dello stile con il quale si vivono le avventure.

Così, ad esempio, la verifica degli Incarichi e dei Posti d'Azione è momento essenziale per leggere, da una parte il buon funzionamento della Squadriglia, e dall'altra per verificare il Sentiero dei singoli, in relazione agli Impegni presi. E' anche nel Consiglio Capi, oltre che nelle relazioni interpersonali, che i Capi Reparto, attraverso l'aiuto offerto dai Capi Squadriglia, leggono l'andamento del Sentiero dei singoli: il cammino verso Mete ed Impegni e il lavoro profuso.

Durante l'Impresa, il Consiglio Capi è la struttura nella quale mettere in comune difficoltà e ricchezze, acquisendo la capacità di aiutare e farsi aiutare in un clima fraterno e di responsabilità comune: è infatti il luogo dove suggerire e consigliare modalità e stili che possano venire incontro a esigenze educative emergenti, volte a consentire la buona riuscita dell'Impresa.

Il Consiglio Capi ha il compito di leggere costantemente la situazione e i bisogni del Reparto; le cose realizzate, il clima, lo stile e le relazioni tra le persone, saranno osservate senza perdere mai di vista il riferimento alla Legge. Se necessario, propone alla comunità attività o esperienze particolari e progetta interventi adeguati alle varie situazioni create nel Reparto. Naturalmente, si deve evitare che esse interferiscano con le Imprese in corso, le quali seguiranno i tempi previsti di realizzazione.

Ad inizio anno il Consiglio Capi, preferibilmente in un'apposita Uscita (come suggerisce lo stesso B.-P.) e sulla scorta di quanto emerso dall'ultimo Consiglio della Legge e dalla situazione in corso, stabilisce il programma annuale di Reparto. Avrà poi il compito, in <<itinerare>>, di precisarlo e modificarlo, se necessario, per andare incontro alle esigenze del momento.

Anche il progetto del Campo estivo nasce in seno al Consiglio Capi, che ne elabora la struttura e le modalità di attuazione. I Capi Reparto si riserveranno la progettazione di una componente a sorpresa. Spetta al Consiglio Capi preparare e istruire fasi e modalità del Consiglio della Legge e, successivamente, rendere operative le decisioni

in esso assunte, studiando le linee perché siano attuate nel miglior modo possibile.



in esso infatti, i ragazzi e le ragazze più grandi sono aiutati a vivere l'esperienza della responsabilità di cose e di persone, in un ottica di servizio, di collaborazione e di solidarietà

(art.22 E/G)

Il Consiglio Capi è un momento di crescita privilegiato per i Capi Squadriglia: essi infatti sono sostenuti e aiutati a vivere con sempre maggiore intenzionalità e consapevolezza il loro ruolo di responsabilità verso le cose e di animazione verso le persone. In esso i ragazzi imparano a cogliere il senso del servizio insito nel ruolo di Capo Squadriglia.

E' nel Consiglio Capi che i Capi Squadriglia sono aiutati a gestire e risolvere problemi relazionali che potranno comunemente verificarsi all'interno della Squadriglia o del Reparto. Il Capo Reparto si porrà con serenità e in atteggiamento di ascolto dando ad essi il giusto peso e facilitando la risoluzione dei problemi con serietà, senza però imporsi e senza sostituirsi ai ragazzi.

Gli adolescenti sono pieni di iniziative, ma poco abituati a razionalizzarle e a saperle misurare con le proprie forze e con la realtà. Il ruolo dei Capi Reparto sarà volto a stimolare e provocare lo scontro-incontro con la realtà e i propri limiti; a suggerire strumenti e modalità per superare le difficoltà, e soprattutto a di mettere i ragazzi nelle condizioni di affrontare da sé le difficoltà e i problemi che incontreranno nella progettazione e realizzazione delle Imprese. Durante gli incontri del Consiglio Capi sarà cura dei Capi Reparto lasciare sempre adeguato spazio ai problemi che i Capi Squadriglia incontrano nell'affrontare il proprio ruolo, facendo sì che non si creino tensioni o ansie nascoste, che impedirebbero di vivere al meglio questa esperienza così determinante per la loro età.

Le urgenze organizzative non dovranno prendere piede in maniera

eccessiva, sottraendo spazio alle persone; d'altra parte è essenziale che il Consiglio Capi sia funzionale e concreto e non una perdita di tempo inutile ai più.

Attraverso la gestione dell'Unità in Consiglio Capi, i Capi Reparto promuovono una vera e propria <<scuola per Capi Squadriglia>>. *L'imparare facendo* prevarrà su qualsiasi insegnamento a tavolino.

L'Alta Squadriglia

Alcuni riferimenti di tipo pedagogico



L'Alta Squadriglia è l'ambiente educativo offerto ai ragazzi e alle ragazze più grandi del Reparto per rispondere meglio alle loro esigenze mutate nel passaggio dalla preadolescenza all'adolescenza. Lo stile e il clima dell'Impresa che si vive in alta squadriglia si propone pertanto di aiutare i ragazzi e le ragazze ad affrontare la ricerca della loro nuova identità nel rapporto con se stessi, con i coetanei, con gli adulti e non ha compiti di gestione del Reparto.

(art.23 E/G)

Durante l'arco di età del Reparto gli Esploratori e le Guide passano dalla fanciullezza all'adolescenza. Da qui, la complessità della branca sul piano pedagogico.

In un'età compresa fra i 14 e i 15 anni ragazzi e ragazze cominciano ad esprimere gradualmente, in maniera sempre più evidente e decisa, il bisogno e la ricerca di una identità personale. E' il momento in cui acquisire una nuova consapevolezza di se stessi, dei mutamenti che avvengono nel corpo, nei valori, nelle idee e nelle relazioni. E' l'età del grande disorientamento personale, in cui si determina spontaneamente un comportamento caratterizzato dai cosiddetti "assoluti": tutto è bianco o nero, giusto o profondamente ingiusto, senza sbavature e senza la comprensione di possibili situazioni intermedie.

E' il periodo dei grandi ideali, del forte trascinarsi emotivo e di emulazione dei modelli più appariscenti: divi del rock, della moda, del cinema o più semplicemente dei compagni più <<ganzi>>.

La reazione più diffusa da parte dell'adulto è quella di proteggere e indirizzare l'adolescente, tentando di limitare e circoscrivere, il tempo delle regole più o meno imposte, gli spazi di autonomia da questo ricercato. Di fatto l'adulto quasi mai fa i conti con la necessaria esigenza dell'adolescente di poter sperimentare autonomia, autogestione, relazioni, giocandosi "tra" e "con" gli altri – coetanei e non - senza le reti di protezione dei genitori, camminando con le proprie gambe. Occorre per gli adulti sapersi proporre in termini di confronto e non solo d'indirizzo; di dialogo con giovani uomini e donne in crescita, che hanno bisogno di definire il proprio profilo, rapportandosi con gli altri nel mondo.

E' periodo di innamoramenti, di cotte e di amicizie che vengono vissute nell'intensità della tensione a fondersi con e negli altri: soprattutto negli amici si cercano quelle garanzie e quelle sicurezze che la famiglia, almeno in quel momento, non può più rappresentare.

Si cerca in un rapporto con gli altri, <<alla pari>>, di essere compresi, appoggiati, sorretti per non sentirsi soli e per trovare sicurezza nel proprio divenire uomini e donne.

Il Reparto, in questo momento di crescita, non può rappresentare il bozzolo dal quale non si vuole uscire, quanto piuttosto la struttura che sprona la ricerca, la scoperta e la valorizzazione delle proprie qualità personali, singole e diverse. E' una ricerca questa non sempre compresa dagli adulti che considerano un "problema" le tensioni, i sentimenti, il disagio, le pulsioni di quell'età.

Instabilità, inaffidabilità, volubilità, sono parte integrante del loro regolare sviluppo di crescita. E' naturale che chi vive in una fase di continuo cambiamento, sia del corpo che delle percezioni esterne, cose, persone, sentimenti, sperimenti una condizione di instabilità.

Di fronte a questa costante mutevolezza della propria persona, la richiesta di autonomia e di "sperimentazione" all'esterno della fami-

glia è una necessità per conoscere un “nuovo” se stesso. E’ questa l’età in cui l’adolescente, alla ricerca della propria identità, struttura e destruttura la propria persona tante volte fin quando (ma ciò avverrà più tardi) non percepirà la sensazione di stare bene con sé e con gli altri, con i propri valori e atteggiamenti.

L’adulto rimane comunque un riferimento ineliminabile in questa età: lo <<specchio>> vero e non deformato, trasparente e lucido, nel quale riflettersi e misurarsi nei comportamenti e negli ideali, attraverso il quale imparare a interpretare la realtà adulta.

Saper ascoltare gli adolescenti e comprendere i loro messaggi non è cosa facile: occorrono persone più che libri! Attraverso i loro messaggi, spesso mascherati, essi ci chiedono disponibilità e attenzione. Per un Capo cogliere questi messaggi conta più di una grossa attività ben organizzata.



In questo momento di maturazione del ragazzo e della ragazza è importante che il Capo approfondisca il dialogo con loro, per poterli aiutare maggiormente nella loro crescita.

(art.23 E/G)

I coetanei oltre la Squadriglia

A quattordici/quindici anni non sono più sufficienti, generalmente, le suggestioni, gli stimoli e le proposte che l’ambiente Reparto nel suo insieme offre e realizza. La dimensione dell’avventura per i ragazzi e le ragazze di questa età non è di fatto totalizzante come in passato. Nell’adolescente comincia a crescere, e a manifestarsi, una richiesta di autonomia personale, di partecipazione alle decisioni che lo coinvolgono, una domanda più urgente di identità personale, la necessità di ritrovarsi anche fra coetanei, che supera le esigenze che in precedenza lo spingevano verso dinamiche verticali - sino a quel momento la molla principale dell’interesse e della partecipazione.

La Squadriglia, che ha offerto finora sufficienti risposte al desiderio di impegno/responsabilità, non soddisfa più la richiesta di spazi di crescita e di intensità di rapporti personali con ragazzi più grandi; c'è il bisogno di ritrovarsi "soli fra grandi" e anche di sentirsi alla pari con i "grandi più prossimi", i Capi.

E proprio nei Capi questi adolescenti cercano una figura di adulto diversa da quella dei propri genitori, con i quali cominciano ad avvertire difficoltà di comunicazione, propria di questa età. I Capi sono adulti un po' speciali, con i quali la confidenza, i giochi, i campi fatti insieme hanno costruito una trama intensa di rapporti personali e con i quali si può ragionare e discutere più "seriamente" che con i genitori.

Compito dei Capi, in questa fase, è quello di partecipare alla vita di ciascuno in modo discreto, in clima di fiducia e di rispetto reciproco, mettendo ogni ragazzo e ragazza dell'Alta Squadriglia nella condizione di essere protagonisti di ciò che fanno, e di acquisire sicurezza in sé stessi e nelle loro capacità.

Per aiutare a crescere bisogna portare i ragazzi di fronte alle proprie responsabilità, spingerli a sviluppare le proprie potenzialità per divenire uomini e donne in pienezza. Tante volte la rinuncia degli adolescenti alle responsabilità è la risposta ad un'errata sollecitazione degli adulti. A quest'età si rifiuta l'obbedienza incondizionata perché c'è un bisogno vitale di capire, di rendersi conto della validità di una proposta, di comprenderla. Tutto ciò è l'affermazione di un diritto di autonomia, di responsabilità nell'aderire alle idee, non semplice disobbedienza. È lo sbocciare di un proprio io individuale.

Solo se si è adulti e Capi credibili si ha accesso al cuore degli adolescenti; i ragazzi e le ragazze, e ciò soprattutto tra gli scout, non hanno bisogno di presenze ossessive, ma discrete e rassicuranti. Hanno bisogno di persone che hanno fiducia nella vita e hanno vissuto quest'età difficile, uscendone, forse con qualche cicatrice, ma ancora con la voglia di giocare e crescere con loro (<<È cosa alquanto saggia riconciliarsi con la propria adolescenza, mentre odiare, disprezzare, rinnegare o semplicemente dimenticare l'adolescente

che fummo è in sé un atteggiamento adolescente, una concezione dell'adolescenza come malattia mortale>> D. Pennac).

Questa è la ragione dell'Alta Squadriglia: cogliere insieme, Capi e ragazzi, una stagione della vita e viverla nell'ottica della proposta scout fatta di avventura, gioco, partecipazione consapevole, divertimento.



L'Alta Squadriglia, momento offerto ai grandi del Reparto lungo il Sentiero di progressione personale, costituisce nelle unità nautiche un luogo privilegiato di incontro per mettere a frutto specifiche competenze acquisite dai grandi e il desiderio di avventura ed impegno più forte che la nautica stessa propone. La navigazione in barca a vela, in canoa – magari con pernottamento -, la discesa fluviale in rafting, diventano possibili avendo a che fare con un numero limitato di Esploratori e Guide. L'attenzione sarà sempre quella di non proporre ai grandi del Reparto l'Alta Squadriglia come ambiente privilegiato: questa esperienza, non dimentichiamolo, nasce come risposta alle esigenze di crescita degli Esploratori e delle Guide e non come struttura dove vivere attività più allettanti rispetto a quelle vissute in Reparto.

Quando proporre l'Alta Squadriglia?



E' formata dai ragazzi e dalle ragazze del Reparto che, per la loro maturazione personale, manifestano l'esigenza di farne parte, insieme al Capo e alla Capo Reparto, all'Assistente e, eventualmente, agli aiuti.

Sono i Capi Reparto e l'Assistente che invitano l'Esploratore e la Guida, in qualsiasi momento dell'anno, a valutare e scegliere la partecipazione alla vita dell'Alta Squadriglia. Non vi si accede né perché si è Capo o vice Capo squadriglia, né per meriti.

(art.23 E/G)

Quando è il momento – lungo il Sentiero - in cui proporre agli Esploratori e alle Guide la partecipazione in Alta Squadriglia? Non è sem-

plice individuarlo ed occorre attenzione: un Capo è bravo quando è capace di interpretazione i segnali provenienti dai ragazzi.

Dopo i quattordici anni, in corrispondenza della fine della scuola dell'obbligo, cambia in modo netto la qualità della partecipazione alla vita di Reparto.

Questo spartiacque è concomitante ad alcuni particolari fenomeni quali:

- l'avvenuta, o quasi, desatellizzazione dal mondo degli adulti e la conseguente minore importanza della fase esplorativa di tipo prevalentemente esperienziale;
- il progressivo sviluppo delle capacità di ragionamento logico ed astratto, che permette un'esplorazione di nuovo tipo basato su un'impostazione ipotetico-deduttiva del pensiero, che guida l'esperienza della realtà in modo nuovo, secondo il procedimento proprio del pensiero degli adulti (e cioè, facendo ipotesi sulla realtà di cui verificare la fondatezza o meno per via deduttiva);
- la valutazione più profonda delle esperienze e delle conoscenze fatte (persone, cose, idee, fatti ...) sostenuta da un'accresciuta capacità intellettuale;
- l'esigenza sempre più accentuata di un confronto con gli altri e soprattutto di un approfondimento delle esperienze.

I segni di questi cambiamenti sono spesso confusi e nascosti; la loro collocazione temporale può variare anche molto da un ragazzo all'altro e da ragazzo a ragazza, dipendendo sia dalla storia personale sia dall'ambiente culturale e dagli stimoli che l'individuo riceve.

Chi fa parte dell'Alta Squadriglia

L'Esploratore e la Guida manifestando l'esigenza di far parte dell'Alta Squadriglia, chiedono di poter vivere un momento particolare di

avventura e confronto con i più grandi del Reparto. I Capi Reparto e l'Assistente invitano l'Esploratore e la Guida, in qualsiasi momento dell'anno, a scegliere di partecipare alla vita di Alta Squadriglia.

L'Alta Squadriglia, in ogni caso, non può divenire un Club privato in cui si entra per meriti o per raggiunto limite anagrafico altrimenti perderebbe il suo senso di essere una risposta al desiderio di crescita e alle esigenze del ragazzo e della ragazza che sente stretto il confronto che possono avere all'interno della propria Squadriglia.

E se i ragazzi, o alcuni di loro, ci pare che non "manifestino l'esigenza di farne parte" come dice il nostro Regolamento? È compito dei Capi creare in Alta Squadriglia un ambiente educativo stimolante che possa essere a disposizione del desiderio di crescita dei ragazzi e non tanto puntare al senso di appartenenza proprio della Squadriglia. Bisogna portare i ragazzi a manifestare un'esigenza che, inevitabilmente (per la loro età, per il momento che vivono, per le caratteristiche del loro essere adolescenti), i ragazzi portano dentro di sé. Se l'Alta Squadriglia sarà scelta consapevolmente dai ragazzi avremo innanzitutto permesso loro di allenarsi ad essere "uomini capaci di scelte" e, in secondo luogo, avremo un gruppo di persone che veramente vuole vivere al massimo quanto andremo a realizzare.

Diversamente potrà capitare di avere Esploratori e Guide ai quali non interessa la vita di Alta Squadriglia perché completamente disinteressati a mettersi in gioco anche nella vita di Reparto. In questo caso solo l'arte del Capo e dell' "ask the boy" può aiutarci. Dovremo aiutarli comunque a decidere di far parte dell'Alta Squadriglia se pensiamo che possa servirgli ma sicuramente non forzare la proposta. Rischieremo di rovinare il clima e il lavoro del resto del gruppo. L'Alta Squadriglia deve essere un'opportunità che cerca di rispondere ai bisogni e ai desideri di chi ne fa parte e non una "casta chiusa". Perciò l'Alta Squadriglia non diviene solo strumento importante della Progressione Personale ma anche uno strumento che nelle mani del

Capo Reparto può essere utilizzato per motivare e sbloccare anche situazioni problematiche.

La fase delicata di cambiamento che l'Esploratore e la Guida attraversano in questo momento della loro vita fa accrescere in loro l'esigenza di riflettere su quale direzione sta prendendo la loro vita e acquisire consapevolezza delle loro scelte.

Nel Sentiero, Mete e Impegni riguardano anche la vita di Alta Squadriglia ed è importante che siano inseriti all'interno di una vera e propria progettazione. L'obiettivo principale riguarda la necessità di affrontare argomenti e vivere imprese che interessano i più grandi offrendo attenzione ai singoli e al confronto diretto tra coetanei.

L'Alta Squadriglia si inserisce lungo il Sentiero dell'Esploratore e della Guida come risposta a una condizione di maggiore complessità della personalità dei ragazzi e delle ragazze e rappresenta un momento in cui iniziare a porre particolare attenzione all'integrazione di aspetti che spesso, come già detto, appaiono antitetici nel mondo adolescente. Tra questi aspetti riscontriamo: identità e dispersione; autonomia e dipendenza; bisogno di silenzio e di solitudine e ricerca del gruppo e del divertimento; proiezione verso il futuro e immersione nel presente.

Tale esigenza di autonomia si manifesta concretamente nei conflitti ai quali abbiamo accennato: la famiglia e la realtà ad essa esterna; il Reparto e il mondo esterno; la persona e il gruppo; il fare e l'essere; la conoscenza del reale e la partecipazione al reale.

Con un'immagine significativa, potremmo dire che ragazzi e ragazze in Alta Squadriglia hanno un occhio dentro e un altro fuori la famiglia, il Reparto e se stessi. È, quindi, necessario fornire loro le lenti giuste per guardare queste realtà ambivalenti. Se facciamo un buon lavoro essi, pur avendo due sguardi, saranno in grado di integrare le due immagini proprio come succede con un binocolo dopo la messa a fuoco. Solo con una visione binoculare è possibile guardare in profondità.

Senza un'esperienza che lasci esprimere la nuova attrazione verso l'esterno è molto più facile che Esploratori e Guide lascino il Reparto, sia perché gli occhiali a una lente sola non vanno più bene, sia perché la spinta a realizzare certe attività permane solo se si comincia a lavorare sulle motivazioni (dal fare all'essere). In questo senso, l'Alta Squadriglia diviene il luogo privilegiato in cui il Capo e la Capo guidano ragazzi e ragazze verso una lettura critica delle esperienze che si fanno in Reparto, facilitando la presa di coscienza dei significati che determinate attività (Impresa, Sentiero, Competenza, ruolo di animazione) hanno nella storia del gruppo, ma soprattutto nella storia personale. L'Impresa è un'esperienza di responsabilità e partecipazione, nello spirito del gioco; essa servirà come paradigma per affrontare la vita con uno stile progettuale, aperto con concretezza verso piccoli e grandi cambiamenti.



Per l'alta squadriglia sono maggiormente caratteristici la concretezza delle esperienze e lo stile dell'Impresa.

(art.23 E/G)

Solo attraverso l'assunzione di significati ragazzi e ragazze potranno essere accompagnati lungo il cammino che li porterà a scegliere queste esperienze come giuste e importanti nella propria vita. Occorre però che questo approccio all'Alta Squadriglia avvenga per i più grandi in continuità con l'esperienza della Squadriglia e del Reparto: basti pensare al ruolo di Capo Squadriglia e di Vice Capo Squadriglia nel cammino di crescita per l'adolescente.

L'Alta Squadriglia, allora, non deve rispondere a tutti i bisogni dei ragazzi più grandi, ma solo a quelli a cui il Reparto e la Squadriglia non possono rispondere. Diventa inutile proporre in Alta Squadriglia delle attività che possono essere realizzate insieme a tutti gli altri; in essa bisogna lasciare spazio ad attività specifiche che non sottraggono tempo al resto del Reparto.

È, inoltre, importante che in Alta Squadriglia si integrino i percorsi interni al Reparto e gli stimoli che vengono dall'esterno, aprendosi al territorio con un'attenzione che poi si concretizzerà nel servizio in branca Rover/Scolte. Pertanto, sarà cura dei Capi proporre attività che nella vita degli adolescenti acquistino il sapore della sperimentazione (intervenendo anche sulle motivazioni dell'agire) e che possano essere effettuate anche all'esterno del Reparto.

L'obiettivo è sempre quello di fondere i due sguardi, di integrare l'esperienza in una visione unitaria, risolvendo la contrapposizione fra i due ambiti e scoprendone concretamente la complementarità.

Pur nella complessità degli obiettivi educativi di questa fascia d'età, lo stile educativo non è quello delle chiacchierate o delle prediche, bensì dell'*imparare facendo*: il *learning by doing* di B.-P. Il bisogno e la ricerca di identità passano nel vissuto di esperienze prima che nel contenuto di un richiamo.

È bene ricordare che l'Alta Squadriglia svolge un cammino pro-pedeutico: in essa non si lavora esplicitamente sulla ricerca di identità, ma sugli strumenti, sulle attrezzature necessarie, sulle sensibilità, che mettono ragazzi e ragazze in cammino verso un obiettivo di cui avranno consapevolezza molto più avanti. Questo non vuol dire che in Alta Squadriglia non si lavori sulla strutturazione dell'identità, ma che ciò non può e non deve essere troppo esplicito: non si richiede ad Esploratori e Guide in Alta Squadriglia una consapevolezza rispetto alla fine di un cammino. È evidente che un progetto di questo tipo si conclude oltre i confini temporali della branca E/G, ed è maggiormente evidente a tal proposito come l'esperienza dell'Alta Squadriglia costituisca, in una logica di Progressione Personale Unitaria, preambolo dell'esperienza di branca R/S. Un confronto fra le due branche è indispensabile dunque affinché l'Alta Squadriglia rappresenti veramente il momento di continuità della proposta educativa.

Occorre anche sottolineare che l'Alta Squadriglia è a pieno titolo un momento della Progressione Personale Unitaria e, quindi, un momento in cui preparare i ragazzi al passaggio in Noviziato poiché li abitua ad una dimensione orizzontale piuttosto che verticale. Questo senza però rischiare di avere uno spostamento di metodologia R/S in branca E/G.

Spesso si propongono esperienze forti di servizio quando invece il metodo ci invita a vivere l'incontro all'altro attraverso la Buona Azione. Non è di troppo ricordare quindi che il metodo ci dice:



"[...] La pratica della Buona Azione consente a ciascuno di: - rendersi disponibile verso i componenti della Squadriglia e del Reparto; - sviluppare l'abitudine a fare il bene in modo gratuito e creativo; - rispondere alle necessità di quanti ci stanno intorno con concretezza e con sempre maggior competenza"

(art.11 E/G).

La Buona Azione in Alta Squadriglia diviene quindi luogo per donare senza interesse puntando più l'attenzione al dono di sé e meno alla necessità di confronto e scambio che sarà proprio di una più profonda e continuativa esperienza di servizio in branca R/S.

L'arte del Capo diviene, quindi, fondamentale perché l'Alta Squadriglia possa preparare al confronto che avverrà in Noviziato, preservando una certa discontinuità che valorizzi opportunamente gli strumenti specifici dei metodi delle due branche.

Uno sguardo all'Alta Squadriglia con riferimento ai valori, al sistema dei rapporti, alla fede



Anche in Alta Squadriglia si vive una catechesi sistematica e si sviluppa l'abitudine a pregare la Parola di Dio e a verificare con essa la propria vita.

(art.23 E/G)

La ricerca di identità procede anche sul sentiero dell'autonomia morale, che significa imparare a prendere posizione in prima persona nei confronti della realtà, ponendo in discussione non tanto i valori quanto la loro istituzionalizzazione da parte degli adulti e della tradizione. E' da questo confronto col mondo dei valori che l'adolescente trae elementi per costruire il proprio livello etico. E' un percorso molto impegnativo in una società in cui l'uomo sembra interessarsi più a sé che alla collettività, manifesta diversità nei comportamenti e appare più omologato nei valori che, tuttavia, poco incidono nel determinare le sue scelte concrete.

In Alta Squadriglia occorre aiutare i ragazzi e le ragazze a capire e ad accettare il valore come determinante dei propri comportamenti, attraverso il confronto critico comunitario, l'elaborazione delle capacità di scelta, il passaggio graduale dell'attenzione dalla sfera del fare a quella dell'essere. Un lavoro di questo tipo, commisurato per questa fascia d'età, dovrà partire da una revisione critica degli strumenti privilegiati di strutturazione morale proposti dal metodo: Legge, Promessa, Motto, Buona Azione. In particolare la Promessa può essere oramai letta in profondità come proposizione unificatrice e progettuale all'interno della propria vita.

La struttura di tipo verticale, caratterizzante l'Alta Squadriglia, anche se non così fortemente accentuata come per la Squadriglia, deve poter offrire una dinamica di trapasso nozioni, di impegni differenziati, di responsabilità diverse fra ragazzi e ragazze e tra capi e ragazzi. In quest'ottica, dovrà essere più esplicito l'utilizzo del Sentiero all'interno dell'Alta Squadriglia in modo che Esploratori e Guide si

abituino a porsi Impegni e Mete concretizzabili anche attraverso il confronto con altri della stessa età. Tale metodologia potrà essere utile per i Capi e le Capo Squadriglia affinché imparino a proporre e gestire il Sentiero all'interno della propria Squadriglia.

La verticalità dell'Alta Squadriglia assume significato anche sul piano dei rapporti. Tale elemento, infatti, è utile ai ragazzi e alle ragazze come esperienza attraverso la quale imparare a vivere e a leggere la complessità dei rapporti sociali in cui si trovano immersi. In questo periodo dell'adolescenza il passaggio alle scuole superiori, o alcune volte al mondo del lavoro, e il progressivo distacco dalle esperienze precedenti, li portano a vivere in situazioni sempre più complesse per quel che riguarda le dinamiche relazionali. Tale complessità può essere uno dei maggiori problemi cui l'adolescente deve far fronte, elaborando nuove strategie di apprendimento, di elaborazione teorica, di comunicazione e di adattamento.

Sarà importante far riflettere Esploratori e Guide sulle dinamiche relazionali all'interno dell'Alta Squadriglia e sulle problematiche dell'interazione tra i sessi e che i Capi pongano attenzione a dosare opportunamente, a seconda delle necessità del momento, attività miste e monosessuali: questo perché l'interdipendenza fra i sessi possa essere scoperta per gradi e via via valorizzata e interiorizzata, acquistando così una connotazione costruttiva nella vita degli adolescenti.

Inoltre, sarà importante affrontare nel progetto di Alta Squadriglia, anche tematiche emergenti che riguardino l'acquisizione della giusta consapevolezza di sé, che aiutino i ragazzi a prendere via via coscienza del loro essere parte di una comunità (quella civile) sempre più grande della quale potranno divenire cittadini attivi e protagonisti, preparandosi fin da ora: ecco perché problematiche quali l'analisi critica del linguaggio visivo, la lettura e l'interpretazione dei condizionamenti per poter così cogliere l'essenza della realtà, la riscoperta della ricchezza delle scelte di partecipazione e della possibilità di

scegliere nuovi stili di vita dovrebbero avere spazio nella "vita" di ciascuna Alta Squadriglia.

Quanto all'esperienza di fede, poi, in considerazione di tutti gli aspetti connaturati all'età, occorre porsi l'obiettivo di una proposta che tenda a favorire nella persona l'unità, l'integrazione fra fede e vita, obiettivo primario di ogni credente.

Parlando di Alta Squadriglia bisogna tenere conto delle difficoltà di ordine prevalentemente psicologico che emergono dalle analisi degli adolescenti. In età Esploratori e Guide è molto difficile una rigorosa sistematicità della proposta catechetica, e ciò proprio per le sorprese che l'età in sé riserva. Occorre pertanto essere realisti in proposito. In questa fase dello sviluppo è estremamente importante costruire quelle premesse umane affinché gli adolescenti si aprano ad una prospettiva di fede, nel momento in cui si avviano alla soluzione di quei problemi pressanti che ne condizionano la volontà e l'azione.

Si tratta, in altri termini, di favorire negli adolescenti, attraverso l'esperienza di Alta Squadriglia, l'interiorizzazione e l'acquisizione di atteggiamenti quali il senso del limite, della gratuità e del dono, la concezione misteriosa della vita, l'apertura verso l'alterità, il senso di speranza nella storia e negli uomini, che rappresentano le pre-condizioni umane di una fede religiosa. Se questi atteggiamenti sono carenti, l'interiorizzazione dei contenuti religiosi, la stessa esperienza di fede, sembra non avere fondamenta, appare mutilata alla radice. Sono decisive in questo caso il carattere esperienziale e le modalità attraverso cui proporre e lasciare interiorizzare i suddetti valori.

I Capi dovranno fare una proposta sempre chiara, ma ancora prima essi devono fornire una testimonianza viva ed un ambiente in cui esplicitamente si viva il senso profondo dell'esperienza cristiana, secondo gli aspetti irrinunciabili dell'annuncio della Parola, della celebrazione, della preghiera, dell'impegno morale. In particolare i Capi non dovranno spaventarsi di fronte alle difficili domande, spesso fortemente critiche, dei ragazzi e delle ragazze, offrendo loro rispo-

ste chiare e comprensibili, mettendosi sul loro piano, anche – se è il caso - manifestando la problematicità con cui vivono l'esperienza di fede. La proposta di fede in Alta Squadriglia dovrà essere fortemente legata al filone dei valori e dei rapporti, affinché Esploratori e Guide possano coglierne la centralità nel cammino della propria vita.

Le attività di Alta Squadriglia e alcune attenzioni



L'alta squadriglia svolge le attività in momenti diversi e indipendenti dalla vita del Reparto. E' importante che l'attività non si sovrapponga a quella di Reparto e che l'impegno dei più grandi non vada a discapito di quello svolto in Reparto e in Squadriglia.

L'attività di alta squadriglia è ricca di elementi del metodo E/G (avventura, vita all'aperto, Impresa, ecc.) e di elementi peculiari (riflessione, confronto, ecc.), adatti all'età.

(art.23 E/G)

L'Alta Squadriglia realizza i propri obiettivi attraverso le attività tipiche della branca Esploratori e Guide: imprese, giochi, uscite, occasioni di confronto e di dibattito, sviluppate dall'osservazione di realtà e situazioni diverse. L'aspetto esperienziale resta, dunque, fondamentale; attraverso l'agire, il fare, il realizzare, si traggono tutte le indicazioni necessarie per fissare, di volta in volta, nuove Mete e nuovi Impegni lungo il Sentiero di progressione personale.

Occorrerà evitare invece che l'Alta Squadriglia, costituendo un gruppo di coetanei meno verticale rispetto alla Squadriglia e all'intera struttura di Reparto, diventi luogo privilegiato di aggregazione dei più grandi. Si eviterà, pertanto, che questa comunità giochi ruoli specifici all'interno del Reparto, facendo squadra a sé nel corso di giochi, uscite e imprese; prendendo decisioni, sostituendosi al Consiglio Capi o al Consiglio della Legge; lavorando da sola – lo ribadiamo - quando tutta l'Unità è lì pronta a dare il proprio contributo.

Inutile negare che parlare di Alta Squadriglia sia anche parlare di uno

dei problemi più sentiti da Capi e ragazzi: il tempo.

Nel Regolamento Metodologico, per quanto riguarda l'Alta Squadriglia, non è espresso chiaramente un tempo.

Risulta, quindi, un principio fondante che richiede da parte dei Capi un'attenta ridefinizione degli equilibri tra gli strumenti della branca E/G poiché una maggiore autonomia delle Squadriglie consentirebbe di ridurre i tempi del Reparto a vantaggio del tempo da dedicare all'Alta Squadriglia.

L'Esploratore/Guida disabili nelle Strutture del Reparto



“Io desidero che voi Capipattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia interamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne un tipo in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni”.

B.-P. Scouting per ragazzi



“Uno degli scopi dello scouting è quello di offrire al ragazzo giochi di squadra ed attività che possano potenziarne la salute e la vigoria fisica e contribuire a formarne il carattere”.

B.-P. Il libro dei Capi

Il Reparto è una rete di relazioni, un intersecarsi di strutture, stabili o limitate nel tempo, che pongono gli Esploratori e le Guide in rapporto e a confronto gli uni con gli altri. Sono le strutture (Squadriglia, Alta Squadriglia, Consiglio Capi, Consiglio della Legge, Consiglio d'Impresa) che costituiscono il Reparto e rappresentano gli ambiti in cui si concretizzano e si incontrano/scontrano i Sentieri di ogni ragazzo e ragazza dell'Unità. Anch'esse sono perciò messe positivamente in discussione dall'inserimento di un disabile: ancora più forte è infatti in questo caso il richiamo affinché qualunque struttura sia al servizio della persona, e delle singole persone nella



La disabilità



La disabilità

loro unicità e diversità, e che solo in tale servizio la struttura trova la sua legittimazione, il suo senso e i suoi criteri di verifica.

In ogni struttura dell'Unità è fondamentale la centralità dell'accoglienza. Di fronte a qualunque inserimento, tanto di Lupetti e Coccinelle che salgono dal Branco/Cerchio quanto di nuovi ingressi, è essenziale creare un clima di vera e sincera accoglienza, che vada ben al di là della prima riunione o delle prime attività. L'accoglienza deve essere la caratteristica distintiva del Reparto in ogni momento, l'attenzione all'inclusione deve sempre prevalere sulle tentazioni dell'esclusione, palese o sottile che sia. Particolarmente nel caso di un Esploratore o di una Guida con handicap, questo comporta l'attivazione di tutti quei percorsi che permettano a tutti i soggetti del Reparto di contribuire per la loro parte a creare accoglienza.

Sarà utile allora preparare il Capo Squadriglia e la Squadriglia all'inserimento del/della disabile, informandoli tanto sui comportamenti da tenere alla luce del particolare tipo di disabilità, quanto sulle risorse personali e relazionali del portatore di handicap che bisogna attivare e supportare; così come è importante accompagnare da vicino ed aiutare a verificare le seguenti dinamiche relazionali che man mano si instaurano nella Squadriglia e nelle altre strutture del Reparto:

- l'indispensabilità del "gioco di squadra", che vale più della singola relazione privilegiata del portatore di handicap con questo o quel ragazzo, compagno/a di classe o amico/a del cuore. Bisogna investire tempo e fatica sulla rete di relazioni e di sostegno che tutte le strutture, e tutti i soggetti coinvolti in esse, possono offrire; solo così si può sperare di riuscire a creare nella persona disabile quel positivo "senso di appartenenza" che lo faccia sempre più riconoscere parte significativa di un gruppo;
- la scoperta di un "dono". Se è vero che ogni "diversità", fisica, sessuale, religiosa, culturale, è una sfida, perché è uno specchio severo ed un interlocutore serrato della presunta "normalità" ed insieme un pozzo di ricchezze che solo lì si possono trovare, allora i "portatori di handicap", portano qualcosa d'altro che i cosiddetti "normali" non possiedono (in questa accezione si può parlare di "diversamente abili", senza cadere nella retorica buonista che molte delle persone impegnate professionalmente con i disabili critica-no a questa definizione "politically correct"). Nel loro inserimento

in gruppo, dunque, oltre alla dimensione dell'accoglienza, dell'integrazione dinamica, c'è anche la presa di coscienza progressiva di una ricchezza che va al di là della sperimentazione del limite fisico. Nell'era dell'efficienza e della competitività, la persona con handicap rappresenta "la pietra d'inciampo", il custode di tutto quell'umano che i "normali" perdono nell'affanno della corsa o svendono in cambio di miraggi: quell'umano che è gratuità, tenacia, coscienza della propria limitatezza, fedeltà, sofferenza. È proprio l'apparente scandalosa inutilità di chi vive l'handicap a renderlo così vicino alla figura di Gesù, e a farlo sorgente di infiniti stimoli, provocazioni e doni per il gruppo che lo accoglie;

- l'inevitabilità e la presa di coscienza dei "modelli". La costruzione del sé, lo dicono la maggior parte delle teorie psicologiche dell'età evolutiva, avviene anche attraverso processi di identificazione e contrapposizione con figure di riferimento. Ora, se c'è un momento del percorso di crescita in cui i vecchi "modelli" (genitori, insegnanti,...) vengono posti radicalmente in discussione, se non addirittura sotto spietato processo, e si verifica una ricerca di "esempi" più "vicini" per età ed esperienze, questo è proprio il periodo della preadolescenza e dell'inizio dell'adolescenza, che riguardano appunto l'età del Reparto. Da questa tensione generale non sono ovviamente esenti i disabili, anzi in molti di loro i processi di imitazione sono particolarmente sviluppati e sovente non pienamente coscientizzati: ecco allora un'altra attenzione importante che lo Staff deve avere e deve trasmettere a chi nel Reparto più facilmente può giocare un ruolo di modello (Capi Squadriglia e altri "grandi" del Reparto), al fine di riuscire a sfruttare tutte le potenzialità educative che tali meccanismi di identificazione portano con sé e mitigare i rischi ad essi inevitabilmente connessi. Si tratterà dunque di stimolare particolarmente, nello Staff e nei "grandi" del Reparto, la presa di coscienza dell'importanza e della responsabilità del proprio ruolo di "esempio" e di fornire invece nel portatore di handicap la capacità critica per distanziarsi positivamente dal/i modello/i, per evitare una sua eccessiva identificazione che può ingenerare false speranze ed aspettative frustranti, ed insieme per aiutarlo a scoprire progressivamente la propria unicità tanto nelle risorse quanto nei limiti;
- la concretezza dello stare assieme. Le differenti strutture del Reparto esistono in quanto sono strumenti per "fare qualcosa assieme"



me” e non solo contenitori predisposti per incanalare e far circolare i bisogni spontanei di relazione degli Esploratori e delle Guide. Esse sono cioè funzionali alle “imprese” che si costruiscono e alle reti di relazioni che queste realizzazioni comuni supportano e generano. A maggior ragione, questa concretezza deve essere continuamente ricercata e messa al centro della proposta in presenza di un disabile: è soprattutto a questo livello, infatti, che il suo coinvolgimento può essere veramente reale e non solamente “verbale”, proprio attraverso la sperimentazione nel “fare” della contraddizione tra possibilità e limite.

La disabilità



Un’attenzione particolare va data a mantenere uno stile concreto all’Impresa, soprattutto in Alta Squadriglia, in cui la tentazione dello “stare assieme per stare assieme” e della verbosità più o meno autoreferenziale è molto presente e può essere particolarmente escludente per chi è disabile.



CAPITOLO 4

Autoeducazione

La Progressione Personale

Le relazioni nella Progressione Personale

Il meccanismo del Sentiero

A ciascuna tappa le sue Mete e i suoi Impegni

Tappa dopo tappa

Verifica del Sentiero

Sentiero della Competenza

Alcune considerazioni conclusive sulla “parlata”



“Lo scopo più importante della formazione scout: educare. Non istruire, si badi bene, ma educare; cioè spingere il ragazzo ad apprendere da sé, di sua spontanea volontà, ciò che gli serve per formarsi una propria personalità”.

B.-P., Il libro dei Capi

Il gioco educativo proposto dallo scautismo non consiste nell’offerta di un modello, per quanto positivo, di uomo e di donna uguale per tutti, quanto nel mettere nelle mani di ogni protagonista, bambino–bambina, ragazzo–ragazza, giovane, con gradualità e in modo sempre più consapevole, le “redini” della propria crescita aiutandolo a realizzarsi come persona unica e irripetibile. L’ideale proposto “dalla Promessa alla Partenza” è un riferimento, tuttavia ciascuno è chiamato a vivere ogni esperienza e a trarne le conclusioni per la formazione della propria originale

personalità, in autonomia, identità, responsabilità.



“L’autoeducazione, cioè quanto il ragazzo impara da sé, è ciò che gli rimane impresso e che lo guiderà in seguito nella vita, molto più di qualsiasi altra cosa impostagli da un insegnante attraverso l’istruzione”.

B.-P., Scautismo per ragazzi

L’autoeducazione, ovvero l’acquisizione della capacità di saper organizzare autonomamente e con intenzionalità la propria educazione, diventa così percorso di libertà. Dal punto di vista dei Capi, nel principio dell’autoeducazione sta il riconoscimento della possibilità di “tirar fuori” dalla persona aspetti di se stessa e valori che già possiede. In tale ottica, allora, è sempre più opportuno parlare di “educare i valori” piuttosto che di “educazione ai valori”; vale a dire, sollecitare la scoperta e la messa in opera, attraverso atteggiamenti concreti, di quei valori che ciascuno ha già: nessuno può educare a qualcosa ad un’altra persona se quel qualcosa non è già presente nella persona stessa.



Aderendo liberamente alla proposta dello scautismo si intraprende un cammino di autoeducazione che rende protagonisti il ragazzo e la ragazza della propria crescita. Tale percorso si sviluppa attraverso una graduale e consapevole progressione, vivendo esperienze e riflettendo criticamente su di esse, nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto.

(art.26 IB)

La nostra azione educativa non avviene nei confronti della singola persona solo come risposta a bisogni educativi quanto, piuttosto, per favorire la realizzazione dei talenti, delle positività, dei valori, già presenti nella persona stessa; si tratta dello sviluppo di quel 5% menzionato più volte da Baden-Powell.

Non a caso, l’elemento dell’autoeducazione è posto nel Patto Associativo in testa agli elementi che caratterizzano il metodo scout: “//

ragazzo è protagonista, anche se non l'unico responsabile, della propria crescita, secondo la sua maturazione psicologica e la sua età".

Il principio ispiratore che sta alla base dell'autoeducazione è che la formazione personale risulta tanto più efficace quanto più essa si fonda sulla consapevolezza e sulla libertà offerta a ciascuno di definire-fissare gli Impegni da perseguire e le tappe da raggiungere, di ricercare e attuare le esperienze utili a realizzarle, di verificarne i risultati ottenuti.



"L'animo del ragazzo è ricettivo e in grado di autoeducarsi prima dei dieci anni, diciamo a 8 o 9".

B.-P., Taccuino

Il divenire persone significative, protagoniste della propria storia e della realtà circostante, capaci di relazioni autentiche con gli altri, l'essere membri vivi della Chiesa presuppone la capacità di "guidare la propria canoa": è importante imparare questa arte sin dalla più giovane età per continuare a farlo, successivamente, anche da adulti.

Avviene così che la Pista, il Sentiero, la Strada, in modo unitario dalla Promessa alla Partenza, prendano corpo – in modo sempre più consapevole, in ciascuna persona - in un Progetto personale. Tale progetto è indissolubilmente legato a tutte le esperienze vissute e capace di guidare - intenzionalmente, con gradualità e unitarietà - alla consapevolezza di se stessi, dell'essere persone uniche e irripetibili. L'arte di progettare, la capacità cioè di imparare a leggere, interpretare e agire su se stessi e nella realtà circostante, resta così fortemente legata agli elementi dell'autoeducazione e dell'interdipendenza tra pensiero e azione. Nessuna progressione potrà mai avvenire se la proposta di valori e atteggiamenti resta sganciata dall'agire concreto attraverso Imprese, Missioni, Uscite, Specialità, Brevetti, Giochi o altre attività nelle quali ciascuno è chiamato ad un fare concreto, a vivere

esperienze significative, utili a sperimentarsi e a sperimentare nella direzione del cambiamento possibile.

La consapevolezza via via graduale di questo progetto farà sì che ciascuno possa formarsi sempre più intenzionalmente, ricercando le esperienze che meglio – in quel determinato momento – si prestano per costruirsi come persona.

Progettare diventa così strumento ma anche, e soprattutto, contenuto.

È per questo motivo che i riferimenti al progetto, personale o comunitario, si ritrovano in molti dei capitoli di questo Manuale: ogni elemento della proposta scout ne risulta fortemente caratterizzato. Nella branca Esploratori e Guide, l'educazione alla progettualità costituisce inoltre una sorta di iniziazione per l'educazione al discernimento, alla capacità, cioè, di compiere i primi passi verso quei cambiamenti che gli adolescenti sapranno leggere come progressione verso Mete e Impegni sempre più significativi, nella direzione della costruzione della propria identità di uomini e donne in relazione tra loro, con il mondo, con le istituzioni e la Chiesa.

La Progressione Personale

La Progressione Personale, ovvero il processo pedagogico che porta ciascuna persona alla realizzazione consapevole e intenzionale di sé, è lo strumento che dà concretezza all'autoeducazione. La Pista, il Sentiero e la Strada traducono per ciascuna branca il percorso educativo scout che si snoda, dalla Promessa alla Partenza, in maniera unitaria, graduale e globale. Si tratta di un percorso educativo che non conosce soste, continuo, il quale potrà realizzarsi con momenti di slancio o di crisi, ma che – in ogni caso – procede ininterrottamente.



Si definisce oggi in Agesci Progressione Personale (P.P.) il processo pedagogico che consente di curare lo sviluppo graduale e globale della persona, mediante l'impegno ad identificare e realizzare le proprie potenzialità. Il ragazzo avrà la possibilità di realizzare la sua P.P. cogliendo le occasioni offerte dall'attività scout, vissute insieme alla comunità di appartenenza, nello spirito di gioco, di avventura, e di servizio tipico di ognuna delle tre branche. Per spirito di gioco, spirito di avventura e spirito di servizio si intende quel particolare clima, stile, atteggiamento, che diviene struttura connettiva di tutto il processo educativo.

Lo **scouting in Agesci** è inteso come quel sistema di giochi e di attività, incentrato "sull'opera e le qualità dell'uomo dei boschi" (B.-P., Suggestimenti per l'educatore scout). Esso risulta caratterizzato sia dal rapporto diretto con l'ambiente naturale sia dalla capacità di osservare la realtà e di dedurne comportamenti utili per la propria esistenza. Lo scouting, dunque, vissuto nel gioco dell'ambiente fantastico, nell'avventura della vita di Squadriglia, nelle esperienze di servizio vissute nella comunità R/S, costituisce l'ambiente educativo entro il quale è possibile provocare e riconoscere la crescita della persona. In tale ambiente si sviluppa quella particolare relazione educativa, che genera l'atteggiamento auto-educativo, e prende vita quel linguaggio che avvicina l'adulto - "fratello maggiore" - al ragazzo.

Affinché tutto questo possa realizzarsi, il meccanismo della P.P. deve risultare semplice e concreto in modo tale che i ragazzi possano costruire realmente da sé la propria P.P. e, con l'aiuto del Capo, viverla semplicemente come una parte del grande gioco dello Scautismo

(art. 27 IB)

La Progressione Personale costituisce il sistema di riferimento del divenire della persona, che si differenzia nelle varie età – lungo il percorso dalla Promessa alla Partenza – per lo spazio crescente lasciato all'autonomia e all'autoeducazione, consentendo in questo modo lo strutturarsi di una identità solida. Così, mentre la crescita – alla quale contribuiscono il metodo nella sua globalità e nella gradualità delle esperienze vissute anche all'esterno – si attua in maniera originale in ciascuno, la Progressione Personale consente alla persona di divenire da un lato sempre più protagonista della propria maturazione (autoeducazione) e dall'altro la inserisce in una dinamica di comunità e di relazioni, di sostegno a tale maturazione, in cui le esperienze acquistano significati differenziati in rapporto al momento pedagogico in cui le esperienze sono vissute.

Finalità e unitarietà della Progressione Personale



La P.P. è unitaria, in quanto punto di riferimento dell'intero percorso è la Partenza che si caratterizza come momento della scelta a compimento dell'iter educativo proposto dall'Associazione.

(art. 28 IB)

Punto di riferimento dell'intero percorso di Progressione Personale è la Partenza, che si caratterizza come il tempo delle scelte a compimento dell'iter educativo proposto dall'Associazione; tali scelte assumono la duplice valenza di fatto personale e di fatto associativo, in quanto orientate secondo alcuni contenuti che sono propri del vissuto scout.

L'aver individuato la Partenza come momento finale della Progressione Personale, e non come tappa ultima della branca Rover/Scolte, sottolinea l'unitarietà della proposta educativa. Il "Sentiero" che si apre agli Esploratori e alle Guide è in continuità con la "Pista" percorsa in Branco/Cerchio e troverà compimento al termine della "Strada" in branca Rover/Scolte. Pertanto la Partenza, conclusione dell'itinerario pedagogico e metodologico per la formazione dell'uomo e la donna della Partenza, è l'orizzonte presente nella Progressione Personale di ciascuna branca.

La continuità educativa di tutto il sistema della Progressione Personale trova un riferimento ineliminabile nel contesto di un progetto educativo, elaborato dalla Comunità Capi che si fa garante della unitarietà, gradualità, globalità della proposta.

Gradualità della Progressione Personale



La P.P. è graduale.

Come tutto il Metodo educativo scout, essa non procede secondo una linea ascendente retta ma seguendo una specie di spirale: esperienze di significato analogo si ripetono nel tempo, ma vengono vissute dal ragazzo a livelli sempre più profondi di interiorizzazione, perché diverse sono la maturazione e la capacità di lettura degli avvenimenti con cui le affronta. La pista del Lupetto e il Sentiero della coccinella, il Sentiero della Guida e dell'Esploratore, la strada del rover e della scolta sono gli strumenti metodologici concreti attraverso cui è possibile promuovere lo sviluppo graduale e globale della persona.

Sulla pista, sul Sentiero e sulla strada i ragazzi scopriranno sempre di più la Legge e comprenderanno sempre meglio che cosa, nel giorno della Promessa, si sono impegnati a vivere.

Per ogni fascia di età la crescita e lo sviluppo della persona si attuano secondo momenti principali, presenti nel cammino di ogni Branca, che la pedagogia Agesci caratterizza come:

- Scoperta;
- Competenza;
- Responsabilità.

La **fase della Scoperta** coglie il naturale desiderio del ragazzo di “buttarsi nel gioco” per suscitare la volontà di conoscere e sperimentare esperienze nuove, al di fuori di schemi precostituiti o usuali, per mettere alla prova le proprie potenzialità.(...)

La **fase della Competenza** assume ciò che è stato scoperto come “interessante per la propria vita” e desidera approfondirlo, impadronirsi pienamente.(...)

La **fase della Responsabilità** è la risposta concreta (servire), con le conoscenze e competenze che si sono acquisite (del mio meglio), data con prontezza (sii preparato) nelle situazioni di bisogno che si presentano qui e ora(...)

Queste fasi vanno comprese nella loro interdipendenza e necessaria complementarità: indicano i tre passaggi pedagogici essenziali che, per ogni ciclo di età, i Capi devono far vivere ai propri ragazzi.

(art. 29 IB)

Scoperta, Competenza, Responsabilità indicano la gradualità della Progressione Personale caratterizzando l'intero percorso formativo scout dalla Promessa alla Partenza e quello specifico di ciascuna Branca. Costituiscono tre momenti pedagogici distinti, intimamente connessi alla progressiva maturazione psicologica della persona at-

torno ai contenuti della proposta stessa ed alle esperienze in esse vissute. Ai tre momenti successivi di maturazione della personalità dei ragazzi e delle ragazze si ispira il Sentiero di ogni Esploratore e Guida scandito nella Tappa della Scoperta, nella Tappa della Competenza e nella Tappa della Responsabilità

La fase della Scoperta si caratterizza per il gusto della novità di ciò che prima non si conosceva, dell'avventura, dell'esplorazione, della ricerca, di ciò che era coperto e che ora è alla luce e che si rende visibile.

La fase della Competenza desidera approfondire ciò che si scoperto nella fase precedente per impadronirsene in pieno. La Competenza consiste nel verificare e sistematizzare le proprie conoscenze attraverso un continuo aggiornamento per averne piena padronanza e col confronto con quanti vivono quelle stesse esperienze.

La fase della Responsabilità consiste nel rispondere concretamente ad una situazione di bisogno vissuta attraverso le conoscenze e le competenze acquisite.

Pur essendo formalmente distinte, queste tre fasi si intersecano tra loro, quasi si sovrappongono; si vivono contemporaneamente nella verticalità dell'Unità e nella diversità dei progetti di ciascuno/a, così come nel proprio percorso di vita. In tal modo, la Progressione Personale - come del resto tutta la metodologia educativa scout - non procede secondo una linea ascendente retta, ma seguendo una specie di spirale: esperienze di significato analogo si ripetono a livelli sempre più profondi di interiorizzazione.

Ogni Impresa, Uscita, Gioco, a cui necessariamente è legata l'attuazione della Progressione Personale, assume diversi significati, ognuno dei quali "parla" e diventa fecondo per la singola persona nel momento in cui questo significato è scoperto e compreso. E' nella relazione con la singola persona, nella concretezza delle esperienze vissute, che il Capo favorisce la comprensione dei possibili diversi significati derivanti dalle stesse esperienze.

Continuità-discontinuità della Progressione Personale



Lungo il cammino scout, il ragazzo sarà poi chiamato a vivere dei momenti di passaggio in relazione al percorso fatto fino a quel punto. Questi momenti si identificano principalmente nei **passaggi** tra una Branca ed un'altra caratterizzati da uno spirito di accoglienza. Essi, attraverso simboli e cerimonie adeguati e nella concretezza tipica della proposta scout, rendono presenti al ragazzo due cose:

- che ci sono momenti della vita in cui crescere significa progredire, lasciarsi alle spalle il percorso compiuto, "cambiar pelle" per gettarsi in un'avventura nuova. Per fare ciò, c'è bisogno di staccarsi (anche fisicamente) dalle cose conosciute, dalle amicizie e dalle consuetudini vissute all'interno della comunità di appartenenza. È il momento di riprendere lo zaino e rimettersi in cammino;
- che il cammino percorso, le esperienze e le competenze acquisite non sono qualcosa da tenere esclusivamente per sé, ma devono invece essere rese dono.

(art. 30 IB)

Se è vero che compito del Capo è quello di accompagnare i ragazzi e le ragazze nella loro crescita e, attraverso la Progressione Personale, suscitare le loro spinte al cambiamento rompendo ogni forma di "resistenza", il momento dei passaggi diventa uno snodo irrinunciabile in cui ciascuno possa prendere consapevolezza di aver fatto "un passo in avanti" e di essere pronto a cambiar pelle.

Da parte dei Capi, in tale contesto, assumono particolare rilevanza alcune attenzioni: che ragazzi e ragazze percepiscano che il percorso che compiono è uno; così come è importante che, più in generale, lo scautismo punti ad un processo di autorealizzazione dell'uomo e della donna valido per il Lupetto e la Coccinella, per l'Esploratore e la Guida, per il Rover e la Scolta e che i diversi strumenti che attuano la Progressione Personale nelle branche permettano di scorgere unitarietà e continuità di proposta (garantite dal processo a spirale scoperta-competenza-responsabilità).

Tuttavia, è altrettanto importante ribadire che la crescita dei ragazzi avviene anche attraverso piccole "rotture", "crisi" nel significato originale del termine greco *crisis* (scelta, separazione), momento in

cui non solo è possibile ma è addirittura necessario fare un salto di qualità verso una nuova tappa di crescita modificando gli abituali schemi di comportamento non più adeguati per vivere in modo soddisfacente la propria situazione abituale; sono “rottture” con le piccole ritualità del vecchio gruppo e con i vecchi ruoli. La sfida dell’avventura deve anche essere la sfida di intraprendere con coraggio nuovi percorsi (sulla Pista, sul Sentiero o sulla Strada).

Poiché attraverso il passaggio si educa al senso della provvisorietà, della scelta e del riconoscimento dei propri e degli altrui cambiamenti, i Capi avranno cura che i momenti di passaggio siano compresi dai ragazzi e dalle ragazze e vissuti con gesti e cerimonie che ne sottolineino l’importanza. Sarà compito della comunità di Reparatur, e quindi anche responsabilità dei Capi, vigilare sull’accoglienza e l’accettazione di coloro che entrano nell’Unità valorizzando il percorso compiuto lungo la Pista o il Volo in branca L/C, ad esempio attraverso il riconoscimento delle Specialità possedute, così come nel responsabilizzare i Capi Squadriglia nel compito di accogliere, coinvolgere e conoscere i nuovi entrati.

Il momento dei <passaggi>



Lo scautismo riconosce, all’interno dell’arco d’età della propria proposta, dei cicli (che si identificano con i tempi di permanenza in ogni branca) nei quali si esplica la crescita del singolo.

Coesistono pertanto, all’interno dell’itinerario scout, un cammino complessivo (che dona l’orizzonte alla proposta educativa: l’uomo e la donna della Partenza) e dei cicli, che rendono possibile il concreto svolgimento dell’impegno di crescita del ragazzo.

(art. 35 IB)

La Progressione Personale è un *continuum* dalla Promessa alla Partenza che non conosce interruzioni di sorta in nessun momento della storia di ogni individuo. E’ questo un criterio che vale anche in occasione dei passaggi da una Branca all’altra lungo l’itinerario formativo

scout. Non esiste una fase, in nessuna Branca, in cui la Progressione Personale subisce una battuta d'arresto (anche se possono verificarsi momenti di maggiore o di minore continuità): il tempo adeguato di scoperta, necessario dopo ogni ingresso in una nuova Unità per capire le regole del gioco, non si colloca fuori dalla Progressione Personale ma anzi ne costituisce un tratto significativo proprio perché di impatto con una nuova realtà, nuove amicizie, nuovi Capi, una nuova proposta, un nuovo modo di vivere l'ambiente fantastico, l'avventura, la strada. Il tutto però fuori da ogni automatismo: gli stessi passaggi da una tappa all'altra sono intimamente legati alla progressione del singolo.

È in questa cornice che si collocano tutti i criteri e le possibili scelte operate in Comunità Capi circa l'età dei passaggi. Si potrà tenere conto della comunità di riferimento e della fascia di età dei ragazzi, del compimento delle esperienze e dei ruoli fondamentali proposti, della sostenibilità della proposta scout rispetto all'intero cammino, delle caratteristiche dei ragazzi, dell'unità e del gruppo e, infine, del contesto sociale. A noi stanno a cuore le persone singolarmente prese, una per una, e la loro storia personale. Se la Progressione Personale è un continuum ogni passaggio è storia a sé stante: occorrerà saper leggere insieme ai ragazzi e alle ragazze dell'Unità (Lupetti e Coccinelle, Esploratori e Guide, Rover e Scolte) il tempo della Partenza per intraprendere una nuova pista, un nuovo sentiero, una nuova strada, superando la tentazione di massificare tutto e tutti solo perché si "passa" una sola volta l'anno! L'osservazione costante dei ragazzi, le dinamiche da questi vissute all'interno dell'Unità, la loro crescita (anche solo nel corpo), la relazione capo-ragazzo, detteranno i tempi - in qualsiasi momento dell'anno, volendo estremizzare - per il passaggio in Reparto, la salita al Noviziato, l'ingresso in Clan/Fuoco, la Partenza. È, come detto, una evidente estremizzazione: la Progressione Personale del singolo esiste solo all'interno di una comunità, che, con le sue scansioni temporali collettive con la dovuta stabilità nel tempo, accanto al singolo, costituisce l'altra

irrinunciabile protagonista, e non solo la spettatrice, del cammino autoeducativo di ciascuno e di ciascuna.

Un nodo critico: i passaggi



La disabilità

I momenti di “passaggio” da una branca all’altra sono momenti “critici”, in cui determinate tensioni si estremizzano e le risorse educative dello Staff e dell’intera comunità di Reparto sono messe in tempi ristretti alla prova. Più di altre occasioni della vita scout, i passaggi rappresentano, infatti, delle esperienze di “iniziazione”, caratterizzate anche nella loro essenziale “ritualizzazione” da un taglio più o meno netto con i vissuti precedenti e quindi caricate di un significato di “salto” più o meno nel buio, verso la novità. Proprio per i loro intensi contenuti emotivi e simbolici, costituiscono dunque tanto una grossa occasione educativa, quanto possibili punti di crisi del cammino del ragazzo e della ragazza. Se ciò è vero per tutti i lupetti e coccinelle che salgono in Reparto e per tutti gli Esploratori e le Guide che passano in branca Rover/Scolte, lo è ancor più per chi presenta un handicap.

Nel momento della salita dal Branco/Cerchio, allora, varrà la pena di tenere in considerazione alcune attenzioni:

- la necessità di un passaggio di informazioni e consegne ancor più coordinato e stretto con i Capi L/C, che già conoscono il/la ragazzo/a e possono in maniera determinante aiutare lo Staff di Reparto a fornire le coordinate per conoscere e interpretare gli atteggiamenti del portatore di handicap;
- la cura affinché l’evoluzione della proposta, dalla centralità del gioco a quella dell’Impresa, non sia vissuta come un impoverimento degli spazi di fantasia e di libera espressione del sé, ma come la nuova ed affascinante coniugazione in termini di avventura dell’unico grande gioco che è lo scautismo, quale parabola del più grande gioco della vita. In tale senso un ruolo importante potranno avere le “sorpresa”, di cui sopra si è detto, con cui lo Staff di Reparto contrappunta, stimola e raccoglie quanto emerso dalle imprese.

Nel momento del passaggio in branca R/S, ugualmente, può essere utile focalizzare:

- la rete di relazioni che ha sostenuto il percorso in Reparto, soprattutto tra i pari e/o i più vicini di età (leggi Alta Squadriglia), come una risorsa essenziale da trasmettere ai Capi R/S perché la sostengano e la rafforzino;
- la sfida che l'esperienza di Reparto in generale, e quella di chi presenta una disabilità in particolare, deve portare all'intera branca R/S ed ai suoi Capi, in termini di provocazione alla concretezza delle esperienze e al recupero del vissuto della Branca precedente, contro ogni tentazione di trasformare un metodo attivo in una sequenza senza fine di discussioni più o meno intellettualoidi e di fare tabula rasa di quanto acquisito in capacità generali e specifiche competenze. Si tratta quindi di avviare un serrato confronto in Comunità Capi, ed in particolare con i Capi R/S, perché l'esperienza in questa ultima Branca non sia frustrante per il disabile e di parcheggio - quando non di zavorra - per il cammino comune, ma possa essere, nella chiara coscienza del limite, ulteriore ed essenziale occasione di crescita tanto del portatore di handicap quanto della comunità che lo accoglie. Se queste premesse, prospettive di riflessione e maturazione collettiva tra i Capi non esistono, c'è da domandarsi che senso possa avere una strada in R/S, non tanto in termini di verifica della maturazione del ragazzo/a disabile e di un eventuale e spesso inutile, quando non controproducente, rinvio del suo passaggio in questa branca, quanto più radicalmente in termini di opportunità della prosecuzione del suo cammino in Associazione.

La disabilità



Globalità della Progressione Personale



La P.P. è globale, ossia il ragazzo è spinto a crescere armonicamente in tutte le dimensioni della vita nell'accettazione serena delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Per questo motivo la proposta scout si attua secondo i 4 punti di B.-P., che rappresentano la dimensione etica e spirituale, la dimensione psico-fisica, la dimensione cognitiva e la dimensione sociale. Inoltre, essi traducono la strategia pedagogica in fatti, proposte attuabili e verificabili, clima di autoeducazione.

La Progressione Personale è globale, coinvolge tutti gli aspetti caratterizzanti la formazione umana: la formazione della personalità (formazione del carattere), il rapporto con il proprio corpo (salute e forza fisica), la relazione con le cose (abilità manuale); la relazione con gli altri, l'educazione all'amore (servizio del prossimo). I quattro punti di B.-P., dunque, rappresentano il riferimento per avere sempre l'attenzione sulla globalità della proposta che facciamo e pertanto anche del Sentiero.

Inoltre, il proporre Mete e Impegni fuori dall'ambito scout, da ciò che è immediatamente osservabile e riscontrabile, favorisce nella persona la comprensione di un mondo più vasto che non è racchiuso nelle mura della sede o negli spazi dell'attività all'aperto, nei quali occorre muoversi da protagonisti con gli stessi atteggiamenti di scoperta, competenza e responsabilità.

In ogni caso, è da privilegiare sempre un percorso educativo che favorisca la modalità diretta e la sperimentazione concreta e verificabile, attraverso l'agire, della triade Scoperta-Competenza-Responsabilità particolarmente nella vita di Squadriglia, di Reparto e di Alta Squadriglia. È attraverso questo agire che ragazzi e ragazze impareranno ad "esportare" questa modalità nei diversi ambiti della propria vita.

Tutto l'itinerario formativo è orientato a ciò: alla formazione del cittadino di domani, per dirla, con le parole di B.-P., all'uomo di domani, secondo la traduzione metodologica dell'uomo e della donna della Partenza.

Le relazioni nella Progressione Personale



Nella pedagogia scout la crescita non è vista come un processo esclusivamente personale. È invece un cammino che si svolge nell'ambito di un contesto (persone, luoghi, tempi) in cui tutte le esperienze contribuiscono alla formazione della persona. In questo contesto l'assunzione

di responsabilità personali, è funzionale alla crescita del singolo ed alla vita stessa della comunità di appartenenza. Per questo diventano fondamentali le relazioni: quella con i più grandi (i Capi), quella con la comunità dei pari (i ragazzi) e quella con l'ambiente (la competenza).

(art. 32 IB)

Il rapporto Capo-ragazzo, il ruolo giocato dalla comunità, la verifica del cammino svolto, il rapporto dinamico con l'ambiente, costituiscono i pilastri sui quali si gioca l'azione progressiva della crescita della persona in ambito scout; essi fissano gli elementi per avviare, di volta in volta, di attività in attività, un nuovo ciclo di scoperte, di acquisizione di competenze, di assunzione di responsabilità.

Non è sicuramente lo scautismo ad aver scoperto che i ragazzi e le ragazze crescono e che crescono insieme. La specificità della proposta scout consiste nel fornire a questa crescita strumenti e un contesto attraverso cui poter essere costruita fino alla Partenza, in modo sempre più consapevole, con intenzionalità crescente.

Il rapporto Capo-ragazzo

Il ragazzo e la ragazza sono i principali protagonisti della Progressione Personale. Accanto a loro, come recita il Patto Associativo, "il Capo, con intenzionalità educativa, fornisce mezzi e occasioni di scelta in un clima di reciproca fiducia e di serena testimonianza che evita ogni imposizione". La qualità della nostra proposta non sta solo nelle cose che si fanno e nello stile tenuto nel fare quelle stesse cose; essa ha un fondamento e una sua specificità anche - e sul piano educativo, soprattutto - nella relazione che intercorre fra Capo e ragazzo. Dal loro rapporto positivo parte qualsiasi riflessione sia di tipo pedagogico che metodologico.



“Il Capo riparto accende l’ambizione nel ragazzo, lasciandolo libero di raggiungere l’obiettivo a modo suo; non gli dà istruzioni e invece lo conduce a imparare da sé. In questo modo, compiendo con successo un passo dopo l’altro, il ragazzo acquista la calma della sicurezza e della fiducia in se stesso e l’esultanza della libertà e del trionfo”.

B.-P. Tacchino

Compito dei Capi sarà quello di far scattare in ciascuno dei ragazzi e delle ragazze dell’Unità la molla dell’autoeducazione. Non è compito facile: si tratta di offrire l’esca giusta per ogni singolo individuo, al fine di produrre il desiderio di porsi Mete ed Impegni sempre più avvincenti, sempre più impegnativi, capaci di interpellarlo spiritualmente e materialmente.

Il Capo deve sostenere il bisogno di autonomia dei ragazzi: non può esserci cammino realmente educativo senza esercizio di iniziative e senza attribuzione di responsabilità personali. Mettere al centro delle esperienze vissute il ragazzo e la ragazza, significa lasciarli sperimentare serenamente, renderli capaci di confrontarsi con la realtà per mettersi alla prova. Aspirazioni basse, Mete facili o poco ambiziose, proteggono adulti e ragazzi dai “rischi” che il gioco dello scautismo comporta: ma il gioco dello scautismo è il gioco della vita. I ragazzi non possono e non debbono sopportare alcun prezzo per le paure dei Capi. Dare fiducia diventa allora l’atteggiamento e la parola chiave del rapporto instaurato: fiducia nelle possibilità, nelle capacità, negli Impegni assunti. Fiducia nel saper valutare l’impegno profuso, fiducia negli insuccessi, fiducia verso il futuro.

Ma perché tutto ciò possa avvenire è necessario che i Capi siano capaci di osservare e, soprattutto, di ascoltare i propri ragazzi “facendo insieme” a loro, giocando - nell’atteggiamento dell’uomo-ragazzo descritto da B.-P. - il loro stesso gioco. Il Capo vive le stesse avventure dei ragazzi, senza sostituirsi e ridurre la loro autonomia, sperimenta e condivide con loro gioie e insuccessi, vive e si confronta con la medesima Legge. E’ in questa dimensione che avviene quel processo

pedagogicamente definito di “accompagnamento educativo” nel quale l’adulto traccia a favore di ragazzi e ragazze quel panorama di esperienze nelle quali, però, ciascuno è libero poi di muoversi con i propri tempi e spazi, imparando a scegliere con gradualità e intenzionalità Mete e Impegni che, attraverso l’agire, lo conducono alla realizzazione della propria identità.



Nell’ambito della P.P. il ruolo del Capo è quello di accompagnare i ragazzi in tutto il loro cammino di crescita, aiutandoli a individuare le mete educative, senza sostituirsi a loro nelle scelte e nelle esperienze.

Il Capo è colui che ascolta, conosce, stimola il ragazzo; non è l’ideatore ed il “censore” del suo cammino di crescita. Come tale cura la P.P. del singolo affinché questo cammino possa essere, attraverso mete impegnative ma proporzionate, sempre più in mano al ragazzo, perché le buone abitudini maturate, gli ideali messi in atto, le virtù incarnate, non siano quelli di gradimento dell’adulto ma quelli maturati e fatti propri in base alle esperienze vissute. Altrettanto indispensabile per il Capo è la conoscenza degli ambiti in cui egli vive, in particolar modo la famiglia, che possono essere coinvolti nella definizione degli obiettivi concreti. Attraverso l’utilizzo del metodo scout, inteso come insieme di azioni e di esperienze educative, al ragazzo è offerta la possibilità di sperimentarsi e di crescere, di porsi obiettivi e di realizzarli. In questo contesto le proposte assumono maggior significato per il ragazzo quando la relazione stessa con il Capo è appassionante, nella misura in cui risulta dinamica (cioè in continuo divenire) e coinvolgente (cioè tocchi il suo cuore). Il ruolo del Capo rispetto alla P.P. dei ragazzi si differenzia poi nelle tre Branche per lo spazio crescente dato all’autonomia, per il livello di esplicitazione delle mete educative, per la figura stessa dell’adulto che, pur rimanendo costantemente quella del “fratello maggiore” e senza rinunciare alla propria responsabilità educativa, offre indirizzi significativi mentre diventa via via più “discreta” nei supporti forniti.

(art. 32 IB)

Siamo in possesso ora di più di un elemento per aprire una breve riflessione attorno alle possibili dinamiche che si instaurano in un processo educativo.

Una relazione di tipo educativo può assumere diverse sfaccettature sulla base della qualità del rapporto instaurato e del livello di libertà e di senso critico promosso nella persona. L’adesione dei ragazzi e delle ragazze ai comportamenti, ai modi di pensare, ai costumi, ai

valori morali proposti varia, assumendo una diversità di posizioni che oscillano tra i due estremi dell'adesione totale e del rifiuto totale, passando per molteplici forme di adesione parziale. Su ciò incide, non poco, anche il livello di <<coercizione>> e controllo sociale esercitato.

Questa relazione educativa può basarsi sulla esplicitazione delle Mete e degli Impegni. Più essi sono conosciuti ed elaborati insieme ai ragazzi ed alle ragazze dell'Unità, più alto sarà il loro coinvolgimento nel raggiungimento degli stessi. Fondamentale resta da parte dei Capi, favorire l'acquisizione di strumenti critici di giudizio autonomi.

Occorre ribadire, infine, che l'azione educativa si iscrive sempre in un contesto sociale, perciò l'analisi d'ambiente è alla base di ogni progetto educativo. Tale contesto può rappresentare livelli diversi di omogeneità o contraddizione rispetto ai contenuti dell'azione educativa svolta. Ogni relazione, pertanto, può differenziarsi in termini di contenuti degli orientamenti o modelli proposti, in termini di capacità comunicativa, in termini di attrazione rispetto a modelli prevalenti, in termini di autorevolezza, potere, leadership, carisma, consenso riconosciuto, legittimazione.

Tuttavia, non è sufficiente essere attenti alle interazioni dei rapporti umani, ed in particolare di quelli che determinano - in modo più o meno consapevole - un'azione educativa o comunque di indirizzo verso modelli comportamentali e di pensiero. Un modello certo, chiaro e definito, nella realtà non si riscontra quasi mai allo stato "puro". Ogni azione educativa è lontana dal potersi incastrare in un unico modello di interazione interpersonale: essa si realizza sotto forme e modi diversi, più o meno efficaci, più o meno orientati verso modelli di vita definiti, più o meno corrispondenti ad un progetto.

Per quanto prendiamo come riferimento un determinato modello, la nostra azione educativa oscilla, quasi inconsapevolmente, da un tipo all'altro.

L'appello rivolto ai Capi è per uno scautismo che risponda ai gusti,

ai desideri, ai bisogni, alle aspirazioni dei ragazzi e delle ragazze del Reparto perché questi siano sempre più protagonisti del gioco vissuto: è questo il contenuto più autentico del principio <<Ask the boy>> (“Chiedilo al ragazzo”) dettato da B.-P. I ragazzi e le ragazze dell’Unità narrano le loro storie, che il Capo restituisce loro in termini di proposta educativa. Pertanto l’educatore scout è chiamato non solo a raccogliere idee per attività, ma a creare le condizioni perché si attui un autentico rapporto che, nell’ascolto e nella comunicazione, abbia gli elementi per un arricchimento reciproco e di reale gestione dell’Unità. La relazione educativa con loro instaurata dovrà tener conto di ciò.

Il triangolo dei rapporti e antidoti (tratto da “La Scoperta dell’avventura. Proposta educativa per l’adolescenza”. Borla, Milano, 1986)

Tra due persone, ed in particolare tra educatore ed educando possono instaurarsi tre tipi di rapporto:

- Dipendenza: quando B fa una cosa perché così gli ha detto A
- Controdipendenza: quando B non fa una cosa proprio perché A gli ha detto di farla
- Interdipendenza: quando A e B discutono insieme della cosa influenzandosi a vicenda e decidono in base a ragioni oggettive.

Dalla dipendenza all’interdipendenza (meta dell’educazione) si passa solo attraverso la controdipendenza (così dicono gli esperti e ne sanno qualcosa i genitori dei quindicenni); la fase della controdipendenza è quindi necessaria tanto quanto le altre per la costruzione di una personalità autonoma.

Ogni persona instaura rapporti diversi con ognuna delle altre con cui viene in contatto: quando diviene capace di instaurare normalmente rapporti di interdipendenza si può ritenere arrivata all’autonomia. La fase di interdipendenza è la più instabile e spesso regredisce verso una delle altre due e si deve rifare il giro da capo. È da notare che i mezzi che tendono ad evitare la controdipendenza (primo tra tutti la permissività) sono un inconscio tentativo di mantenere la situazione di dipendenza dell’educando e discendono dal bisogno dell’educatore di essere gratificato e amato. È questo un problema molto grave: gli adulti sempre di più rinunciano ad essere propositivi nei confronti dei giovani giustificando questo atteggiamento lassista con il timore di imporre ai giovani le proprie idee, quando invece si tratta di incapacità a testimoniare coerentemente le cose in cui si crede (forse perché non si crede più a niente); nello stesso tempo c’è la paura di perdere il loro affetto mostrandosi come realmente si è e quindi ci si adatta alle loro richieste pur di «tenersi buoni», venendo quindi meno al proprio ruolo di educatori e finendo anche col perdere la loro stima. È estremamente pe-

noso vedere adulti e spesso anziani rifiutare la loro età e la ricchezza di saggezza ed esperienza che essa comporta per correre dietro ai giovani imitando i loro comportamenti ed adattandosi in tutti i modi alle loro idee, con il risultato di privarli della saggezza e della tradizione che essi avrebbero giustamente diritto di attendersi, magari per contrapporvisi, da chi è più avanti nella strada della vita. I giovani non sanno che farsene di siffatti maestri.

Noi sappiamo bene che educare non vuol dire imporre le proprie idee ma piuttosto tirar fuori quanto di meraviglioso Dio ha messo in ciascuno di noi; ma questo non vuol dire rinunciare a portare ai giovani una proposta decisa, precisa e coerentemente testimoniata con la quale confrontarsi.

Il rinunciare a proporre non significa lasciare ai giovani la massima libertà, ma piuttosto generare in loro insicurezza ed incapacità di scegliere perché manca qualcosa di preciso su cui misurarsi e tutto diviene estremamente variabile e soggettivo.

Quale, allora, sarà il rapporto Capo-ragazzo?

Il rapporto Capo-ragazzo varia a seconda delle condizioni sopra esposte: in primo luogo secondo l'età dei nostri interlocutori ed in relazione ai contenuti trasmessi, al fine di far scattare il processo autoeducativo. In secondo luogo, in riferimento al contesto sociale in cui si iscrive l'azione educativa, se si vuole in qualche modo valutare e/o misurare l'efficacia dell'azione educativa in termini di adesione e risposta attiva.

Se il principio che ispira la nostra azione è quello per cui la formazione personale risulta tanto più efficace quanto più essa si fonda su una consapevolezza e libertà data a ciascuno di definire le Mete e gli Impegni da perseguire e le tappe da raggiungere, il ruolo del Capo è quello di stimolare la capacità progettuale e il senso critico utile a operare le necessarie verifiche. *"Learning by doing"* e non *"learning by talking"*: ossia *"il ragazzo impara con il fare e non con il precetto"* scrive Baden-Powell: quindi non uno scautismo basato su regole da imparare, bensì un processo attraverso il quale l'esperienza vissuta insieme dal Capo e dal ragazzo diventa per il primo occasione per la trasmissione di valori di riferimento e di contenuti educativi e per

il secondo un gioco allegro e divertente. L'approccio dell'educatore presuppone inoltre la consapevolezza che esiste un percorso individuale di crescita per ciascuna persona e che l'educazione si gioca nella capacità di porre attenzione al singolo.



“Anzitutto, per confortare coloro che aspirano a divenire Capi, vorrei smentire il diffuso preconcetto che, per essere un buon Capo, un uomo debba essere un individuo perfetto o un pozzo di scienza. Non è affatto vero.

Egli deve semplicemente essere un <<uomo-ragazzo>>:

cioè:

- 1) deve vivere dentro di sé lo spirito del ragazzo, e deve essere in grado di porsi fin dall'inizio su un piano giusto rispetto ai ragazzi;
- 2) deve rendersi conto delle esigenze, delle prospettive e dei desideri delle differenti età della vita del ragazzo;
- 3) deve occuparsi dei suoi ragazzi individualmente, piuttosto che della massa;
- 4) infine, per ottenere i migliori risultati, è necessario che faccia nascere uno spirito di comunità nelle singole personalità dei suoi ragazzi”.

B.-P., Il libro dei Capi

“Mi chiedono: <perché occuparsi dell'educazione della persona?>. Perché è la sola forma di educazione possibile. Se si possiedono una buona voce e metodi disciplinari simpatici ai ragazzi, se ne può istruire un numero qualsiasi, anche mille per volta: ma ciò non è né formazione né educazione. E l'educazione è ciò che conta per la costruzione della personalità e per fare degli uomini”.

B.-P. Il libro dei Capi

“Una volta che lo scout ha compreso cos'è il suo onore ed è abituato a che sul suo onore si faccia affidamento, il Capo deve fidarsi di lui interamente. Dovete mostrargli con la vostra azione che lo considerate un essere responsabile. Dategli qualche Incarico, temporaneo o permanente che sia, ed aspettatevi da lui che lo porti scrupolosamente a termine. Non sorvegliatelo per vedere come egli lo compie. Lasciatelo fare a modo suo, lasciate che prenda delle cantonate, se è il caso, ma in tutti i modi lasciatelo solo e fate affidamento su di lui perché faccia del suo meglio. La fiducia deve essere alla base di tutta la nostra formazione morale. L'affidare delle responsabilità è la chiave del successo con i ragazzi, specie con i più turbolenti e difficili”.

B.-P., Il libro dei Capi

Il rapporto Capo-ragazzo è un rapporto d'amore che, pur nel legame intenso della relazione giocata, ha l'effetto di produrre un distacco, una Partenza. E' un rapporto fatto non solo di chiacchierate, ma fondato soprattutto sul fare insieme. E' un rapporto unico, non legato a standardizzazioni o a precise regole scritte.

Il ruolo della comunità



La comunità svolge un ruolo fondamentale nella P.P.: essa esercita la funzione di contesto educativo che aiuta i singoli ragazzi a maturare la propria vocazione personale, a conoscere la realtà che li circonda e ad agire in essa, a scoprire che si cresce non solo con il proprio impegno ma anche con l'aiuto degli altri. Non è semplicemente lo "sfondo", lo scenario in cui si svolge la P.P., ma il luogo del confronto fraterno dove il ragazzo trova lo stimolo per il suo cammino perché percepisce l'impegno di tutti nel confronto con legge, la promessa ed il motto (i pilastri della P.P.) verso comuni obiettivi consolidati attraverso l'esperienza vissuta insieme. È, in qualche modo, il luogo dove si ritrovano tutte le dimensioni della vita, dove potersi esercitare, come in una "palestra", per entrare nella vita stessa. Il riscontro immediato in ogni attività scout del miglioramento di tutta la comunità, conseguente al miglioramento del singolo, rende tangibile al ragazzo il legame di stretta indipendenza tra le persone e lo abitua ad impegnarsi non solo per sé ma anche per gli altri.

La comunità vive al suo interno una verticalità effettiva, con l'integrazione positiva di età, livelli di maturazione e di esperienze diversi. Affinché tutto questo si realizzi è indispensabile che nella comunità si viva un clima di confronto sereno, semplice e fraterno, dove tutti possono esprimersi ed avere voce nelle decisioni. Comunità dove ognuno sa di poter contare sugli altri in qualsiasi momento, dove c'è disponibilità al cambiamento e la diversità di ciascuno è vissuta come ricchezza in un clima di dialogo che valorizza le responsabilità personali.

(art.32 IB)

La comunità non è lo "sfondo" o lo "scenario" in cui avviene la crescita individuale ma ne costituisce lo stimolo, fornisce le occasioni per mettersi alla prova e, in particolare, per verificarsi in spirito di sincera correzione fraterna; è elemento di continuità nel quale, progressivamente, assumere Impegni, competenze e responsabilità con e per gli

altri, attraverso la graduale definizione di ruoli, incarichi, funzioni.

La scelta, tipicamente scout, di comunità verticali ha come scopo quello di meglio favorire il funzionamento della Progressione Personale individuale e comunitaria. In particolar modo per i singoli – e per i più piccoli specialmente – l'aver davanti, come riferimento, chi ha già percorso un tratto del Sentiero, stimola a calcarne i passi, ad emularne le competenze, le responsabilità, l'autonomia. Ai più grandi dell'Unità, la presenza dei più piccoli, la verticalità della struttura, consentono di sperimentare disponibilità e competenze, di accrescere lo spirito di osservazione, di rendersi utili per gli altri.

Sul ruolo giocato dalla comunità, non solo nell'ambito della Progressione Personale, rinviemo il nostro lettore alla lettura della prima parte del capitolo precedente.

La relazione educativa in Reparto



La comunità di Reparto, tanto nel suo insieme che nelle sue differenti articolazioni (Squadriglia, Alta Squadriglia), si presenta come un complesso crocevia di relazioni, sia orizzontali che verticali, che vedono coinvolti tutti i protagonisti della comune avventura: E/G e Capi.

Poli forti ed allo stesso tempo delicati della relazione educativa sono:

- ad un estremo i/le preadolescenti e gli/le adolescenti, portatori/trici tanto di domande, speranze e sogni rispetto al futuro, quanto di dubbi e paure
- all'altro estremo gli adulti, che hanno accettato la sfida di porsi accanto a loro non come modelli distanti ed irreali, quanto come fratelli e sorelle maggiori, disposti sia a mettersi costantemente in discussione che ad accogliere il rischio e l'avventura del possibile conflitto con gli E/G.

Le comunità che formano il Reparto rappresentano contesti educativi primari, che sostengono le relazioni interindividuali, poiché:

- offrono ad esse il riferimento comune dell'unica Legge, lo stimolo affascinante dell'avventura e uno stile particolare, quello dell'Impresa, da condividere e coltivare
- le orientano nella costante e concreta tensione al raggiungimento dei traguardi che insieme sono stati definiti.

La vita all'aperto, l'Impresa e l'avventura costituiscono infine lo stile e la trama irrinunciabili, in cui le relazioni educative trovano sia il costante richiamo alla concretezza del "fare insieme", che la carica simbolica sprigionata dalla novità e dal superamento del limite.

Ha senso parlare di Sentiero soltanto in un Reparto in cui si susseguono Imprese coinvolgenti di cui gli Esploratori e le Guide sono gli autentici protagonisti e/o dove le Squadriglie vivono reali responsabilità attraverso imprese avvincenti, in cui l'avventura e la vita all'aperto rappresentano la 'tensione' che anima la Squadriglia, il Reparto e l'Alta Squadriglia.

È in riferimento a questi elementi che ragazzi e ragazze possono vivere il proprio percorso, osservando i propri limiti e le proprie capacità per spingersi oltre, scegliendo di camminare.

La vita di comunità, in una comunità caratterizzata dal fare e dal fare insieme, assieme a degli adulti che accompagnano in questo processo: sono queste le relazioni che danno il senso alla Progressione Personale nelle nostre Unità, come esperienza che non riguarda solo il singolo. Le relazioni sperimentate nell'agire insieme, in una dimensione comunitaria fatta di altri ragazzi e ragazze e di adulti, consentirà al singolo di sperimentare come i propri cambiamenti possano anche divenire occasione di crescita per l'intera comunità consolidando così legami forti, utili ad affrontare limiti, difficoltà, insicurezze, aprendo a slanci verso il nuovo. Verso la realizzazione dei propri sogni.



Il Sentiero inizia con l'ingresso in Reparto e scandisce l'intero percorso di crescita di ogni ragazzo/a; per ciascuno/a rappresenta il cammino verso la scoperta della propria vocazione. Alla costruzione del Sentiero

partecipano dunque:

- il ragazzo e la ragazza, sempre più consapevolmente;
- lo staff, che fornisce agli E/G l'occasione di vivere esperienze e gli strumenti per leggerne i significati più profondi per la loro vita, favorendo in tal modo la crescita della loro autocoscienza;
- la comunità del Reparto nelle sue articolazioni (Squadriglia, Alta Squadriglia) che crea l'ambiente e il clima positivo di fiducia e di tensione verso gli ideali della Legge e della Promessa e che offre occasioni di verifica.

(art. 31 E/G)

La relazione interpersonale costituisce la chiave per comprendere a pieno il senso ed il significato della struttura del Sentiero. Essa sta alla

base di tutta la proposta educativa su cui l'Agesci scommette per accompagnare il cammino dei singoli all'interno delle proprie comunità. La centralità della branca Esploratori/Guide, le peculiarità dei ragazzi e delle ragazze di quella età che, proprio nel Reparto, vivono passaggi esistenziali vorticosi (dalla presa di distanza verso la propria infanzia, alla voglia di autonomia dal mondo adulto, all'individuazione del gruppo dei pari come luogo in cui sviluppare la propria identità) rende estremamente complesso ma anche affascinante e ricco il discorso sulle relazioni. Tre sono le particolarità cui sono soggetti i protagonisti delle relazioni in Reparto:

- la dualità delicata della relazione educativa
- l'importanza del ruolo della comunità all'interno di questa trama relazionale:
- il contributo che tre fondamenti della metodologia scout, e in particolare del Reparto, possono offrire alla costruzione e allo sviluppo di relazioni educativamente significative: vita all'aperto, Impresa, avventura

La specificità del Reparto, rispetto alle altre Unità, consiste nel piccolo gruppo della Squadriglia e nell'attività scandita dal "fare insieme" dell'Impresa: è per questo che anche il Sentiero ha la sua principale attuazione all'interno dell'Impresa e della Squadriglia.

Il Sentiero viene vissuto prevalentemente all'interno della vita di Squadriglia, dal momento che è la Squadriglia lo spazio e il luogo della realizzazione del singolo Esploratore e Guida. In questo senso, il Capo Squadriglia ha un ruolo chiave nel meccanismo del Sentiero poiché è nel Consiglio Capi che si individuano, all'interno delle imprese in corso, le occasioni in cui ogni Esploratore e Guida potrà concretizzare i propri Impegni.



La Squadriglia è uno dei luoghi privilegiati in cui ogni E/G può vivere e concretizzare il proprio Sentiero

(art. 13 E/G)



Il Consiglio di Squadriglia è infine ambito privilegiato per la verifica di Mete e Impegni dei singoli in preparazione al Consiglio della Legge.

(art. 17 E/G)

Uno dei compiti principali del Capo Squadriglia sarà quello di impegnarsi il più possibile ad essere a conoscenza del Sentiero dei suoi squadriglieri e di accompagnarli nella concretizzazione delle Mete negli Impegni.

(art. 15 E/G)

Il Consiglio Capi poi, quando progetta e programma i momenti di vita del Reparto, individua le occasioni più adeguate nelle quali i singoli Esploratori e Guide potranno concretizzare gli Impegni del loro Sentiero.

(art. 22 E/G)

La relazione educativa è un fatto vitale, fatto di gesti, di parole, di esperienze condivise, di impegno comune per realizzare Imprese... insomma di vita, vita vera e condivisa nella quale Capo e ragazzo/a imparano a volersi bene, a stimarsi, a spronarsi e nella quale il Capo si presenta al/alla ragazzo/a come persona credibile rispetto alla Legge e al Vangelo. Su questo sfondo il Capo parla con i suoi ragazzi:

- frequenti devono essere le chiacchierate Capo-ragazzo dove si parla di tutto: scuola, politica, fede, amori, della vita... Si parla a cuore aperto sapendo che le proprie parole come parole di Capo sono ascoltate con attenzione dai ragazzi;
- qualche volta capiterà che il Capo parlerà con un ragazzo per richiamarlo agli Impegni presi: sono chiacchierate in cui il Capo, facendo leva sull'amicizia e sull'affetto, stimolerà il ragazzo/a ad essere un buon Esploratore e una buona Guida;
- all'inizio di ogni Tappa il Capo mostrerà al ragazzo e alla ragazza la bellezza del cammino che inizia, sia esso di Scoperta, Competenza o Responsabilità, e li aiuterà ad individuare le occasioni offerte in questo tempo;
- c'è un luogo dove è più proficuo e più efficace chiacchierare con i propri Esploratori e le proprie Guide. È lì che le nostre parole par-

lano di più. È il bosco, è lungo il cammino, è attorno ad un fuoco, è in una pausa di lavoro... è dentro la vita all'aperto del Reparto.

Niente colloqui personali su appuntamento, ma uno stretto rapporto, il più possibile informale, quale si può realizzare all'interno della normale vita di Reparto, se il Capo ha il tempo di osservare gli Esploratori e le Guide durante le imprese e non è impegnato a fare mille altre cose che spetterebbero ai ragazzi!

Dato il carattere fortemente concreto della Progressione Personale, legato prevalentemente a Posti d'Azione, Buona Azione, Incarichi di Squadriglia, Specialità e Brevetti, tutto lo Staff (Capi Reparto, Aiuti e Assistenti Ecclesiastici) deve averne parte e voce in capitolo. Tutti i membri dello Staff sono impegnati a chiacchierare con i ragazzi di tutto ciò che riguarda la vita. Lo Staff di Reparto dovrà quindi lavorare in collegialità e corresponsabilità educativa per la verifica costante del Sentiero degli Esploratori e delle Guide, allo scopo di individuare nuovi suggerimenti e proposte per la crescita dei singoli.

Il meccanismo del Sentiero

Il Sentiero individuale è lo strumento che rende concreta la Progressione Personale nella branca Esploratori/Guide. Con i ragazzi e le ragazze si parlerà del loro Sentiero e mai di Progressione Personale che è un concetto della riflessione pedagogica e metodologica riservato ai Capi.

Possiamo definirlo come un ampio scenario dettato dai sogni e dalle aspirazioni dei ragazzi e delle ragazze del Reparto. Uno scenario che è intriso dell'ambiente circostante e nel quale si colloca la lettura della realtà dei ragazzi e delle ragazze riassunta nel progetto educativo.



L'E/G cammina lungo il proprio Sentiero, avendo come riferimento la Legge, la Promessa, il Motto e la proposta delle singole Tappe, attraverso il processo pedagogico esperienziale che vive in tutta la proposta del Reparto e che si può sintetizzare nel meccanismo:

“Prendo un impegno di fronte alla/per la comunità lo realizzo con/in una comunità > lo verifico con la comunità”.

Tutto ciò si concretizza in:

- due passaggi consequenti l'un l'altro, denominati rispettivamente “Mete” ed “Impegni”
- una scansione temporale in tre “tappe”
- i momenti di verifica

All'interno di ciascuna Tappa gli Esploratori e le Guide vivono continuamente le fasi di Scoperta, Competenza e Responsabilità, momenti ricorrenti che caratterizzano la Progressione Personale Unitaria dell'Agesci.

(art. 31E/G)

Il sistema delle Mete e degli Impegni è il ritmo del passo attraverso cui viene vissuto tutto il Sentiero.

Il **clima** in cui si colloca il sistema delle Mete e degli Impegni è quello di una vita di Reparto dinamica e fortemente attiva dove, senza soluzione di continuità, si realizzano imprese grandi e piccole, di Squadriglia, Reparto e Alta Squadriglia.

Poiché il sistema degli Impegni è al servizio dell'educazione globale di ogni Esploratore e Guida, per la proposta globale dell'educazione scout, il Capo farà riferimento ai **quattro punti di B.-P.**: formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio al prossimo. I quattro punti di B.-P. diventano degli ambiti nei quali ciascun Esploratore e ciascuna Guida possono sperimentarsi individuando Mete e Impegni concreti che li facciano crescere dal punto di vista della relazione positiva con se stessi (carattere), con il corpo (salute e forza fisica), con le cose (abilità manuale) e con gli altri (servizio al prossimo). Attraverso queste “aree di impegno” i ragazzi e le ragazze alleneranno la capacità di osservare se stessi e la realtà intorno a loro e nello stesso tempo si abitueranno a scorgere dei margini di miglioramento o delle occasioni per lasciare il mondo migliore di com'è.

Così, per esempio, attraverso l'esercizio di virtù quali la lealtà, il coraggio, la fiducia in se stessi, la perseveranza, l'ottimismo, l'autodisciplina, l'Esploratore e la Guida lavoreranno alla **formazione della loro personalità** mediante Impegni concreti legati alla vita in Squadriglia, alla vita all'aperto, all'esperienza di Dio, al loro profitto scolastico etc etc.

Il richiamo alla **salute e forza fisica** sarà occasione per i ragazzi di acquisire sane abitudini di vita, dalla corretta alimentazione, alla ricerca di ritmi di vita equilibrati, dalla rinuncia alle piccole "dipendenze" (fumo, alcool, uso di internet, videogiochi, telefono), al vivere correttamente la propria sessualità, dall'abitudine ad un giusto riposo, all'esercizio costante e salutare di alimentazione e attività fisica etc etc.

L'**abilità manuale** diventerà per i ragazzi l'Avventura più entusiasmante della vita di Reparto: è infatti attraverso le imprese e lo scouting, che passano per il "fare", che i ragazzi possono vivere una relazione creativa con le cose: le Specialità individuali e di Squadriglia e i brevetti sono occasioni per sviluppare un'intelligenza e una progettualità pragmatica, ma anche la gioia del saper fare (e del fare bene per metterlo a disposizione degli altri), la pazienza, la concretezza, la fatica, l'accettazione del fallimento.

Sarà infine attraverso il **servizio al prossimo** che troverà concretezza il senso della Buona Azione, dell'"aiutare gli altri in ogni circostanza" (pronunciato con la Promessa), del rispetto del bene comune e dell'accoglienza dell'Altro.



Il Sentiero di ogni Esploratore e Guida è scandito in Reparto da tre tappe:

- Scoperta
- Competenza
- Responsabilità.

Ognuna di esse, ispirandosi a momenti successivi di maturazione della personalità dei ragazzi e delle ragazze, ne sottolinea un aspetto predominante che non esclude tuttavia gli altri, ugualmente presenti all'interno del percorso di ogni tappa.

Anche il cammino di crescita nella fede è vissuto, nelle tre Tappe, con la dinamica unitaria di "scoperta, competenza, responsabilità". La pro-

gressione del Sentiero di ogni E/G attraverso le tre tappe non ha corrispondenza automatica con gli anni di permanenza in Reparto; dipende invece dai tempi di crescita di ogni persona.

(art. 34 E/G)

Il Sentiero, lungo il quale si snoda il cammino di ogni Esploratore e Guida negli anni di permanenza in Reparto, è scandito dalle tappe della Scoperta, della Competenza, e della Responsabilità. In ciascuna di queste tre Tappe è possibile osservare il contenuto e lo sviluppo pedagogico della Progressione Personale Unitaria.

Le Tappe non sono vincolate all'età dei ragazzi e non hanno una corrispondenza diretta con gli anni di permanenza in Reparto. Saranno il protagonismo di ogni Esploratore e Guida e l'attenzione educativa dei Capi a fare in modo che ognuno viva la Tappa appropriata alla propria maturazione, per cui ciascuno percorre il cammino delle Mete e degli Impegni con la propria velocità. È necessario ribadire, comunque, che il percorso Scoperta-Competenza-Responsabilità si pone, nella sua scansione, alla portata di tutti i ragazzi. Attenzione centrale dei Capi sarà quella di fare in modo che tutti siano messi nelle condizioni di "completarlo" secondo le proprie specifiche inclinazioni.



Per far meglio comprendere agli E/G il senso delle Tappe, e nello stesso tempo non precludere ai singoli la scoperta di più ricchi significati, ogni Tappa è designata da un simbolo e visualizzata da un distintivo da apporre sull'uniforme (allegato 6) che ne sintetizza figurativamente lo spirito e i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella Tappa

(art. 34 E/G)

Ciascuna Tappa, apposta sulla camicia, indica il tratto del Sentiero che l'Esploratore e la Guida stanno percorrendo nella direzione del "traguardo" verso il quale sono in cammino. Il distintivo corrispondente alla Tappa non costituisce pertanto il traguardo raggiunto

(consegnato quasi come una sorta di premio) quanto, piuttosto, l'indicazione del cammino intrapreso (l'invito rivolto all'agire, a <<camminare>> lungo il Sentiero).

Il Sentiero è dunque il risultato, l'insieme di due sistemi: da un lato il sistema delle Tappe, con il quale la crescita dei ragazzi viene come divisa in parti in modo che sia facilitata ad ognuno la consapevolezza del passaggio dalla fanciullezza alla gioventù; dall'altro il sistema Mete/Impegni, con il quale il cammino personale trova attuazione per mezzo di esperienze concrete da vivere e verificabili da se stessi e dal proprio gruppo di riferimento.

Attraverso questi due sistemi che si integrano nel proprio Sentiero, l'Esploratore e la Guida sono chiamati a diventare protagonisti della loro crescita; a prendere consapevolezza che la crescita può essere orientata e sostenuta dal loro personale sforzo.

A ciascuna Tappa le sue Mete e i suoi Impegni

Le Mete



Le "Mete" costituiscono l'orizzonte verso cui l'E/G cammina per il raggiungimento di ogni tappa del proprio Sentiero. Esse hanno lo scopo di aiutare i ragazzi e le ragazze nella costruzione di se stessi attraverso la scoperta della propria originalità, la comprensione e l'accettazione dei propri limiti e talenti, nello sviluppo di tutte le dimensioni della propria personalità. Le Mete vengono fissate dall'E/G all'inizio del tempo dedicato alla tappa e possono eventualmente venire riformulate o integrate lungo il percorso, mediante il confronto con i Capi ed accogliendo quanto è stato espresso nei Consigli della Legge. Le Mete, non possono essere predefinite nel numero e nei contenuti specifici per ogni tappa, perché ogni ragazzo/a nella relazione con il Capo se ne porrà un numero assolutamente non prevedibile, nel rispetto dell'unicità del proprio Sentiero.

Le Mete sono individuate attraverso una lettura della propria attuale condizione rispetto alla proposta della tappa da percorrere e devono essere:

- di respiro temporale sufficientemente ampio;
- impegnative, ma proporzionate alle forze dei ragazzi e delle ragazze;
- legate alla vita quotidiana dell'Esploratore e della Guida;
- verificabili da sé e dagli altri;

e devono richiedere sforzo e tenacia per il loro raggiungimento.

La durata delle Mete potrà variare secondo la crescita dell'E/G: potranno essere più a breve termine all'inizio dell'esperienza del Reparto, mentre facilmente saranno più articolate e con orizzonte di più lungo respiro con il passare degli anni, sempre a misura della persona.

(art. 32 E/G)

Le Mete sono l'orizzonte verso cui i ragazzi camminano lungo ogni tappa del Sentiero. Indicano una direzione verso cui tendere, danno il senso delle prospettive ampie e generali da seguire, evocano la dimensione dell'**essere**. Non sono buoni propositi generici, né linee di riferimento teoriche ma sono veri e propri nuovi atteggiamenti di cui prendere consapevolezza e da vivere con responsabilità.



Per favorire la globalità e l'armonizzazione della crescita dell'E/G nei differenti ambiti di vita, è utile che almeno qualche meta riguardi quanto è esterno al Reparto: la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari, ...

In caso di Mete esterne al Reparto si dovrà dare la massima fiducia e responsabilità agli Esploratori e alle Guide, soprattutto per ciò che comporta la verifica. Il rapporto Capo-ragazzo sarà sempre garante di questo cammino, anche se la famiglia, l'ambiente scolastico e le altre occasioni educative possono essere coinvolte nella definizione e verifica degli Impegni concreti mediante i quali l'Esploratore e la Guida raggiungeranno tali Mete.

(art. 34 E/G)

Agli occhi dei singoli le Mete costituiscono quei cambiamenti, individuati da soli o con l'aiuto dei Capi, che via via – con sempre maggiore gradualità e consapevolezza – appaiono necessari per essere sempre più protagonisti del ruolo giocato in Squadriglia e in Reparto, ma anche negli ambiti della quotidianità: famiglia e scuola in particolare.

Agli occhi dei Capi, quegli stessi "spazi di crescita" costituiscono la progressione pedagogica compiuta partendo da ogni Esploratore e

Guida, verso la costruzione della propria identità, nel graduale passaggio dalla Scoperta, alla Competenza, alla Responsabilità.

La Meta, dunque, è quell'elemento che permette di tenere unite le due dimensioni imprescindibili del cammino e della crescita proposte in Reparto: da un lato l'apertura al cambiamento, la capacità di tendere ad un orizzonte e ad una visione positiva dello sviluppo della propria personalità e dall'altro la spinta al protagonismo, la sfida avventurosa verso la costruzione della propria identità.

Per entrambi i protagonisti della relazione educativa, Capi e ragazzi/e, è necessario trovare un linguaggio comune attraverso cui la parola "meta" assuma un significato condiviso. In tutto il percorso scout, e in particolare in branca E/G, i "quattro punti di B.-P." costituiscono una significativa comunicazione condivisa: per i Capi saranno utili riferimenti pedagogici, legati al concreto sviluppo della persona, linee su cui ogni persona è chiamata a camminare; allo stesso modo per i ragazzi saranno un continuo richiamo, condiviso dal resto della comunità, ad allargare la propria azione di autoeducazione ai diversi aspetti della propria personalità. Si possono allora considerare i quattro punti di B.-P. come utile linguaggio comune tra Capo e ragazzo: per il Capo un riferimento utile nel momento in cui accompagnano l'Esploratore e la Guida nell'individuazione delle Mete, per questi ultimi un modo di parlare di Sentiero tra loro e individuare possibili direzioni verso cui tendere.

Le Mete si fissano all'inizio di ogni Tappa e nel cammino verso il raggiungimento della stessa: potranno scaturire da una chiacchierata tra l'Esploratore e le Guida con un Capo; o nel corso di un Consiglio della Legge o di un Consiglio di Squadriglia.

È nel pieno dinamismo della vita di Squadriglia e di Reparto che le parole scambiate diventano significative, e richiamano al concreto impegnarsi e confrontarsi. Non esistono, dunque, "attività di Progressione Personale".

Il ruolo del Capo Reparto, in questo particolarissimo frangente, è quello di aprire il confronto, di tenere vivo e presente quanto la comunità ha espresso all'interno del Consiglio della Legge; è in tali circostanze che nell'Esploratore e nella Guida si favorisce una lettura della propria situazione rispetto al contenuto della Tappa verso cui è in cammino. Saranno poi loro, Esploratori e Guide, che scelgono e fissano le proprie Mete, nel rispetto del proprio protagonismo.

Il numero delle Mete non è uguale per tutti gli Esploratori e le Guide che camminano lungo la medesima Tappa; devono sì essere proporzionate alle forze dei ragazzi, ma anche proporre loro un impegno ed uno sforzo per il raggiungimento.

Devono essere legate alla vita quotidiana dei ragazzi/e ed essere verificabili: in nessun modo devono limitarsi a buoni propositi teorici e generici.

La loro durata deve permettere un reale ed oggettivo cambiamento nella competenza e negli atteggiamenti dei ragazzi: deve quindi essere adeguata a questa esigenza, per cui Mete non esageratamente brevi (tali da non permettere un orizzonte di crescita abbastanza ampio) ma neanche lontanissime nel tempo (tali da perdere significatività nella vita di un adolescente). All'inizio dell'esperienza del Reparto esse saranno molto probabilmente più a breve termine, così da rispondere alla necessità dei preadolescenti di immaginare il proprio futuro e sperimentare la propria tensione all'interno di un orizzonte temporale il più possibile circoscritto; con il passare degli anni potranno diventare più lunghe ed articolate, in un maggior numero di Impegni, in quanto l'Esploratore e la Guida avranno già avuto modo di verificare la loro tenuta con orizzonti più limitati nel tempo e potranno cimentarsi in percorsi di più ampio respiro.

Un buon esempio di Meta è rappresentato dal Brevetto di Competenza, che rappresenta un traguardo ambizioso ma raggiungibile e che richiede costanza, impegno e progettazione. Il Brevetto non è "una cosa da fare", ma è piuttosto "un modo di essere". Anzi,

un “modo di essere competenti”. Infatti per conquistare un Brevetto non sono sufficienti le singole abilità acquisite attraverso le Specialità, quanto la capacità di progettare e sviluppare da esse una competenza.

È possibile prevedere, nel cammino di un ragazzo e di una ragazza verso il raggiungimento della Tappa, che le Mete debbano essere rimodellate in itinere: ne possono nascere di nuove, si possono riciclare quelle vecchie, in accordo con il modificarsi delle situazioni, delle esperienze vissute, della singolarità dei ragazzi.



Le Mete sono visualizzate secondo le differenti tradizioni, per essere messe a conoscenza (con l'eccezione di quelle particolarmente delicate) di tutta la comunità di Reparto e, in modo particolare, della comunità di Squadriglia, che contribuiranno con l'interessato/a a tradurle in Impegni concreti

(art. 32 E/G)

Le Mete devono essere “condivise” nelle comunità cui appartiene l'Esploratore e la Guida affinché, soprattutto in Squadriglia e in Reparto, le stesse possano più facilmente tradursi in Impegni concreti e, in quelle stesse comunità, essere poi verificate. Dal dialogo Caporagazzo/a potranno scaturire anche le Mete che non necessariamente saranno messe a conoscenza di tutta la comunità di Reparto.

Le Mete si realizzano attraverso gli Impegni e si verificano nel Consiglio della Legge.

Gli Impegni

Gli Impegni nascono tra i ragazzi, in Squadriglia e nella comunità di Reparto e di Alta Squadriglia, e sono la traduzione delle Mete in “cose da fare”: sono pertanto estremamente concreti, strettamente legati alle Imprese del momento e non hanno mai un contenuto teorico o astratto.



Gli “Impegni” costituiscono i passi mediante i quali l’E/G cammina verso il raggiungimento delle Mete che si è posto/a. Per essere efficaci, devono essere:

- concreti
- verificabili
- condivisi nella comunità
- puntuali, cioè limitati nel tempo
- orientati al raggiungimento della meta.

Gli Impegni vengono assunti da ogni E/G vivendo le occasioni di:

- posti d’azione nel corso dell’Impresa
- Specialità individuali
- Incarichi di Squadriglia
- Buone Azioni
- altre occasioni concrete che si presentano nello sviluppo della vita di Reparto ed al di fuori di esso.

Come per le Mete, anche il numero degli Impegni non è definibile a priori, ma legato all’unicità del Sentiero di ogni E/G.

(art. 33 E/G)

Se le Mete sono l’orizzonte verso cui il ragazzo e la ragazza sono in cammino, gli Impegni sono i passi che rendono più concreto, vicino e raggiungibile questo l’orizzonte. Per questo motivo devono essere “concreti, verificabili, condivisi nella comunità, puntuali, cioè limitati nel tempo, orientati al raggiungimento della meta”. Costituiscono la dimensione del **fare, dell’agire**. Sono dunque concreti: Posti d’Azione, Specialità, Incarichi di Squadriglia, Buone Azioni, e altri Impegni nella vita di Reparto e al di fuori di esso.

Sono numerose le occasioni della vita di ogni Esploratore e Guida, tanto all’interno del Reparto che all’esterno, che possono essere vissute come Impegni. È innanzitutto la Squadriglia il luogo deputato alla definizione, realizzazione e verifica degli Impegni.

Il luogo privilegiato dove l’Esploratore e la Guida si prendono gli Impegni è il Consiglio di Squadriglia. È lì che si distribuiscono gli incarichi di Squadriglia e i Posti di azione delle imprese, si invitano i ragazzi a scegliere una Specialità e/o un Brevetto. È opportuno, quindi, che il primo Consiglio di Squadriglia (quello in cui si fissano i primi impegni di tutti) sia preparato in Consiglio Capi.

Ogni Impegno si realizza nelle Imprese attraverso l'agire e l'impegno personale.

Una vita di Reparto ricca di Imprese, con un lavoro delle Squadriglie continuo e denso di autonomia e responsabilità, propone continuamente e a tutti possibilità di cose concrete da fare, vale a dire di Impegni.

All'interno della comunità del Reparto, della Squadriglia e dell'Alta Squadriglia tutti devono essere sempre impegnati "a fare qualcosa": concluso e verificato un Impegno si passa subito al successivo. Con l'aiuto di tutti i protagonisti della vita di Reparto, l'Esploratore e la Guida sapranno individuare quegli Impegni più adatti al proprio cammino, al raggiungimento delle proprie Mete.

Analogamente alle Mete, gli Impegni non possono essere predefiniti nel numero e nei contenuti, dato che sono "legati all'unicità del Sentiero di ogni Esploratore e Guida".

Gli Impegni, in quanto realizzati nelle Imprese di Reparto e di Squadriglia, si verificheranno nel Consiglio di Squadriglia per quanto riguarda gli Incarichi di Squadriglia e i Posti d'Azione; nel Consiglio della Legge per quanto riguarda l'intera vita di Reparto (in questa stessa sede si sancisce anche il raggiungimento delle Tappe, dei Brevetti e delle Specialità); in Alta Squadriglia, se sarà questo il contesto educativo in cui verrà realizzata l'Impresa.

Solo se l'Impegno fissato è concreto sarà verificabile. Così, ad esempio, non basterà sollecitare Ester ad un generico <<dovresti impegnarti di più>> (non costituendo ciò né una meta, né – tanto meno – un Impegno). Occorre che Ester stessa, magari supportata dalle altre Guide della Squadriglia o del Reparto, individui quelle azioni che concretamente le diano l'opportunità di rendersi utile prodigando maggiore impegno verso se stessa e verso gli altri: se una sua Meta è quella di imparare ad essere più ordinata, un Impegno potrà essere per esempio l'Incarico di magazziniere o di guardiano dell'angolo, Impegni che le diano la possibilità di curare la cassa di Squa-

driglia, mantenere efficiente l'attrezzatura, tenere in ordine l'angolo di Squadriglia

E ancora: se una Meta di Daniele è quella di migliorare il suo rendimento scolastico, in particolare in italiano, Marco potrà avere l'Incarico di Cronista di Squadriglia e magari curarne il Libro d'Oro; nelle Imprese per la Specialità di Squadriglia potrà ricoprire il Posto d'azione di reporter e magari conquistare la Specialità di redattore... Sono solo esempi di cose "da fare" che diano ai ragazzi la possibilità di concretizzare la Meta. Abituandosi a tenere in ordine l'angolo di Squadriglia, Ester riscoprirà l'abitudine di tenere in ordine le sue cose. Nell'impegno di scrivere un articolo relativo a un'Impresa avvincente, Marco si sforzerà di curare il suo modo di esprimersi e, forse, acquisirà un metodo di allenamento prezioso anche per migliorare i suoi rendimenti scolastici.

Questi stessi Impegni, proprio perché legati ad un agire, saranno piacevoli da ricoprire soprattutto se realizzati giocando, legandoli all'Impresa (o, anche, alle Imprese) del momento.

L'Impresa, in tutte le sue fasi, resta lo strumento principale con il quale concretizzare gli Impegni e attraverso il quale progredire verso le Mete. Sentiero e Impresa sono indissolubilmente intrecciati: il Sentiero è l'Impresa personale di ogni Esploratore e Guida, l'Impresa il sentiero collettivo della Squadriglia, del Reparto, dell'Alta Squadriglia.



"Giocare è la passione di fare le cose, lavorare è doverle fare".

B.-P. Il libro dei Capi



La Progressione Personale nei Reparti nautici



“Una gita in barca è simile al viaggio della vita”.

B.-P. La strada verso il successo

La Progressione Personale nelle Unità nautiche viene attuata con gli stessi criteri praticati in tutti gli altri Reparti, viene orientata alla Partenza, e vissuta nello stile del gioco e dell'Impresa. Le uniche variabili riguardano alcune Mete che segnano le Tappe degli scout nautici. I ragazzi e le ragazze che entrano nei Reparti nautici con la Promessa diventano degli scout o delle Guide e solo in un secondo momento diventano nautici. Questa specifica, che consente di portare sotto il distintivo associativo il fregio di scout nautico, costituisce sul piano della progressione personale un primo importante passo per tutti coloro che fanno parte di un'unità nautica; lo si ottiene dimostrando alla comunità di Reparto di aver acquisito il “piede marino”. Questo richiede sia l'acquisizione di capacità tecniche, come il saper nuotare bene, il sapersi muovere su un'imbarcazione con naturalezza in ogni situazione (comprese quelle di pericolo), sia capacità spirituali legati al saper ascoltare, all'obbedienza, all'ordine. Questa fase della Progressione Personale avviene tra la Tappa della Scoperta e la Tappa della Competenza, dopo un buon Campo nautico, durante il quale gli Esploratori e le Guide abbiano dimostrato di aver raggiunto questo primo obiettivo.

Tappa dopo Tappa

La Tappa della Scoperta



È il momento in cui il ragazzo e la ragazza cominciano a sentire il bisogno di compiere esperienze al di fuori dell'ambito ristretto della famiglia, da cui iniziano gradualmente a staccarsi per l'esigenza di scoprire un mondo più vasto. L'Esploratore e la Guida hanno un desiderio intenso

di attività, di esperienze nuove, cominciano ad approfondire lo sviluppo del pensiero astratto e concettuale; resta però ancora predominante in loro la forma di conoscenza pratico-operativa (“come si fa”). Ai ragazzi e alle ragazze piace osservare e scoprire gli aspetti della realtà ed avere spiegazioni più precise dei fenomeni: è il periodo degli interessi oggettivi.

Poiché il Sentiero inizia dal momento dell’ingresso in Reparto, l’Esploratore e la Guida sono chiamati anzitutto a scoprirne le regole, sintetizzate nella Legge Scout e nel Motto, fino ad impegnarsi ad accettarle pronunciando la Promessa Scout.

Il cammino verso la Promessa, solitamente della durata di 2 o 3 mesi, si caratterizza:

- in termini di scoperta, nella prima conoscenza delle persone che costituiscono la Squadriglia ed il Reparto, dell’organizzazione della comunità, delle sue regole e tradizioni, dello spirito di avventura che la anima, così come del Grande Gioco dello scautismo di cui il Reparto fa parte
- in termini di competenza, nell’imparare un poco alla volta a saper fare le cose più semplici, necessarie per la Squadriglia, e nell’impegno a non disperdere quanto acquisito in Branca L/C e/o negli altri ambiti di vita
- in termini di responsabilità, nell’accettazione delle regole del Reparto (la Legge) e nella decisione di impegnarsi a rispettarle (Promessa).

Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo il cammino verso la Promessa, sono rappresentati, fra gli altri, dalla Legge Scout, dalla Promessa, dal Motto, dalla vita di Squadriglia e dal riferimento alla comunità mondiale dello scautismo.

Dopo aver pronunciato la Promessa, gli E/G saranno stimolati a conoscere e a condividere i numerosi aspetti che concorrono a costruire la vita del Reparto.

(art. 35 E/G)

Il Sentiero di ogni Esploratore e Guida ha inizio sin dal primo giorno in cui mettono piede in Reparto. Sia che Marco e Ester entrino dall’esterno, sia che provengano dal Branco/Cerchio, il loro Sentiero non conosce pause di alcun tipo: dal primo giorno intraprendono il cammino lungo la Tappa della Scoperta verso la prima significativa Meta: pronunciare la Promessa scout.

Gli Impegni, molto concreti, saranno finalizzati a questo traguardo: permettere a Marco e Ester di conoscere le “regole” del gioco scout e impegnarsi solennemente a viverle. Incarichi di Squadriglia e Posti d’Azione nelle Imprese, Uscite, Grandi giochi, Riunioni di Reparto, dovrebbero consentire loro – unitamente alla scoperta dell’impegno

assunto con la Promessa e con la “guida” al proprio agire offerta dalla Legge e dal Motto – di entrare a *“far parte della grande famiglia degli scout”*.

Tutta la relativa simbologia, fatta di gesti e segni concreti (distintivi di Tappa, uniforme, fazzoletto), risente di questa scelta. Se Marco e Ester salgono in Reparto provenienti dal Branco/Cerchio, manterranno intatta la loro uniforme ricca di distintivi della Pista e di Specialità. Alla prima occasione utile, sostituiranno il distintivo della Pista con la Tappa della Scoperta e nel giorno della Promessa la testa di lupo con il giglio. Allo stesso modo, nel corso dell’anno, saranno invitati a “mutare” le Specialità precedentemente acquisite con le nuove raggiunte in Reparto. Se Marco ed Ester entrano in Reparto dall’esterno, si sceglierà il momento e le modalità opportune (per esempio con una cerimonia) per presentare il Sentiero e consegnare loro il distintivo della Tappa. In questo modo, oltre a dare enfasi e ufficialità all’inizio del Sentiero di Marco ed Ester, si eviterà di incorrere nell’errore di non far comprendere ai ragazzi il senso e il significato di quel distintivo perché ancora troppo “inesperti” della vita di Reparto.



Il Sentiero inizia fin dal primo momento di ingresso in Reparto.

A distanza di 2-3 mesi il ragazzo o la ragazza chiedono di pronunciare la **Promessa**, quando ritengono di essere pronti a lanciarsi nel grande gioco scout.

(art. 8 E/G)

Pronunciando la Promessa l’Esploratore e la Guida esprimono la volontà di far parte del Reparto, e della grande famiglia scout, così come di impegnarsi ad osservarne la Legge. La Promessa è pronunciata nelle mani del Capo Reparto alla presenza e con la partecipazione del Reparto, in una cerimonia solenne, dopo un breve periodo dall’ingresso in Reparto (2/3 mesi). Nel periodo che precede la Promessa il/la novizio/a deve dimostrare di conoscere la Legge scout e di avere desiderio di condividere la vita di Squadriglia e di Reparto.

È compito dei Capi Reparto, dei membri della Squadriglia e di tutti gli Esploratori e Guide aiutare i novizi a inserirsi nella comunità e a cogliere la bellezza della vita scout.

La fase di Scoperta della omonima Tappa prosegue poi verso altre Mete e altri Impegni, finalizzati al raggiungimento di Specialità (o alla "conferma" di quelle maturate in Branco/Cerchio) e alla scoperta di un proprio ruolo all'interno delle comunità di Squadriglia e di Reparto.

Il significato di questa Tappa è di stimolare l'Esploratore e la Guida a scoprire i "segreti" della vita di Reparto, se stesso (attitudini e capacità), il mondo intorno a sé (uscire dal piccolo mondo della fanciullezza). Particolarmente adatti a far maturare queste attitudini sono gli Incarichi di Squadriglia (prima affiancati da qualcuno più esperto e poi svolti da soli), i Posti d'Azione nelle Imprese, le Specialità individuali.

Specialità individuali

Strumento privilegiato della Tappa della Scoperta e, più in generale del Sentiero in branca E/G, sono le Specialità individuali. Esse offrono ai ragazzi la possibilità di sperimentare se stessi nei più vari campi d'azione rispondendo così alle loro inclinazioni personali, sviluppando i talenti di ciascuno. Saper fare qualcosa e poterlo mostrare agli altri soddisfa l'esigenza adolescenziale di essere riconosciuti per le proprie capacità, e aiuta così a conoscersi e a godere della fiducia degli altri.

In una prima fase, sarà importante sollecitare gli Esploratori e le Guide a "confermare" le Specialità acquisite in Branco/Cerchio, riconoscendo e valorizzando il cammino percorso nella Branca precedente e invitandoli a prendere dei nuovi Impegni tarati sulla loro maturazione e legati alla vita del Reparto. Questo concetto passa anche attraverso segni esteriori, come quello di non "strap-

pare” le Specialità dall’uniforme degli L/C passati in Reparto. E’ importante far loro cogliere che la loro storia personale, i loro sogni, i piccoli progetti che hanno realizzato per le Specialità, potranno essere utili per tutta la comunità del Reparto e per la Squadriglia e che queste loro capacità sono una tappa lungo il cammino che li porterà, attraverso l’acquisizione di una maggiore competenza in branca E/G, a svolgere un servizio davvero utile ed efficace in branca R/S.

È fondamentale che l’eventuale riconferma delle Specialità passi attraverso il “fare” nelle Imprese e negli Incarichi di Squadriglia e non sia frutto di soli automatismi.

Successivamente gli E/G potranno acquisire Specialità, scegliendole nei campi più svariati. Nella scelta saranno guidati sia dai loro interessi individuali, sia da una futura Impresa, per poter giocare un ruolo attivo all’interno di essa, sia dagli stimoli che ricevono nella vita di Squadriglia, sia dalla curiosità di esplorare settori a loro sconosciuti.

Le Specialità potranno essere anche un impegno del Sentiero di ognuno/a, mentre i Capi le utilizzeranno per sollecitare i ragazzi/e alla concretezza, educandoli così a portare a termine quello che hanno iniziato; al desiderio di provarsi in campi non conosciuti, per stimolare la loro fantasia e creatività; al gusto del saper essere capaci per poter essere utili agli altri.



Il Sentiero per il conseguimento di una Specialità o di un Brevetto nautico è nei Reparti nautici particolarmente importante, in quanto la competenza richiesta nella conduzione di un’attività in acqua è un elemento non opzionale. Dall’acquisizione del “piede marino” al raggiungimento di un Brevetto di competenza, il Sentiero è contrassegnato dalla progressiva conoscenza delle proprie capacità e dal riconoscimento della necessità di migliorare le proprie competenze per poter vivere e far vivere a tutta la Squadriglia/Equipaggio l’avventura nautica.



Le Specialità offrono all'Esploratore e alla Guida, a seconda delle inclinazioni ed attitudini personali, la possibilità di confermare le proprie capacità, di sviluppare nuove potenzialità e di vivere responsabilmente un ruolo nella comunità, iniziando a mettersi a disposizione degli altri. In questa prospettiva, i Capi le proporranno anche come strumento per stimolare la ricerca degli E/G in settori a loro sconosciuti. Proprio per questa loro forte connotazione di strumento di ricerca e di scoperta della persona, è necessario che il maggior numero possibile di Specialità trovi uno spazio effettivo all'interno della vita del Reparto, o quanto meno un aggancio significativo ad essa. Con la conquista di Specialità, l'E/G comincia a comprendere che l'essere competente (ovvero "essere un/una ragazzo/a in gamba") passa attraverso un progetto personale unico, che sarà, quindi, necessariamente diverso dai progetti degli altri Esploratori e Guide.

(art. 36 E/G).

Nello stimolare Esploratori e Guide al raggiungimento di una o più Specialità i Capi faranno in modo di coinvolgerli in maniera costruttiva nella realizzazione di Imprese, giochi e attività in genere, offrendo loro così opportunità concrete per mettersi alla prova, assicurando un ruolo importante a ciascuno.

Proprio perché la Specialità consente a tutti di mettersi in gioco, ai più abili come ai meno abili, il criterio di valutazione che Capi e comunità di Squadriglia o di Reparto terranno nel riconoscere il raggiungimento di un determinato livello di abilità teoriche e tecniche sarà quello dettato da Baden-Powell nei suoi scritti.



"Lo scopo del sistema delle Specialità nello scoutismo è altresì quello di fornire al Capo uno strumento per mezzo del quale stimolare l'interesse di ogni e qualsiasi ragazzo per hobbies che possano aiutarlo a formare il suo carattere od a sviluppare le sue capacità. Si tratta quindi di uno strumento che, se utilizzato con intelligenza e comprensione, è rivolto a dare speranza e desiderio di migliorarsi anche al ragazzo più incolore e ritardato, che altrimenti verrebbe rapidamente lasciato indietro nella corsa della vita e perciò privato di ogni speranza. E' per questo motivo che si è lasciato volutamente indefinito il grado di abilità da raggiungere nelle varie prove. Per concedere una Specialità il criterio sarà non già il raggiungimento di un determinato livello di nozioni o abilità, ma l'intensità dello sforzo del ragazzo per acquistare quelle nozioni o quell'abilità. Questo criterio mette sullo stesso piano il ragazzo che si

trova nella condizione più vantaggiosa e il suo fratello più brillante od in migliori condizioni”.

B.-P., Il libro dei Capi

È fondamentale, perciò, che ogni Specialità sia calzata sulle capacità e sulle potenzialità di ciascun Esploratore e Guida, in modo tale da non diventare un impegno irraggiungibile per la sua elevata difficoltà, ma neppure un compito così semplice da essere risolvibile senza sforzo nel giro di poco tempo.

Occorrerà anche leggere con attenzione le situazioni in cui i ragazzi e le ragazze dell'Unità si pongono come “cacciatori/trici di distintivi”. Il criterio resta sempre quello di mettere ogni Esploratore e Guida nelle condizioni di offrire all'intera comunità il proprio originale contributo.

Scheda:

Elenco delle Specialità individuali

Allevatore, Alpinista, Amico degli animali, Amico del quartiere, Archeologo, Artigiano, Artista di strada, Astronomo, Atleta, Attore, Battelliere, Boscaiolo, Botanico, Campeggiatore, Canoista, Cantante, Carpentiere Navale, Ciclista, Collezionista, Coltivatore, Corrispondente, Corrispondente radio, Cuoco, Danzatore, Disegnatore, Eletttricista, Elettronico, Esperto del computer, Europeista, Falegname, Fa tutto, Folclorista, Fotografo, Giardiniere, Giocattolaio, Grafico, Guida, Guida Marina, Hebertista, Idraulico, Infermiere, Interprete, Lavoratore/ce in cuoio, Maestro dei giochi, Maestro dei nodi, Meccanico, Modellista, Muratore, Musicista, Naturalista, Nuotatore, Osservatore, Osservatore meteo, Pescatore, Pompiere, Redattore, Regista, Sarto, Scenografo, Segnalatore, Servizio della Parola, Servizio liturgico, Servizio missionario, Topografo, Velista.

SCHEDA

Elenco delle
Specialità
individuali

Le singole conoscenze che ragazzi e ragazze dovranno acquisire nel raggiungimento delle Specialità variano, come detto, da persona a persona, non potendo in nessun caso essere uniformate in uno standard uguale per tutti. Ogni conoscenza varia così da situazione a situazione e saranno gli Esploratori e le Guide stesse, con l'aiuto di un "Maestro della Specialità" (un esperto scelto possibilmente tra quanti hanno un Brevetto di Competenza, o nella comunità R/S piuttosto che in Comunità Capi, o anche tra persone esperte esterne allo scautismo), ad individuare le realizzazioni e/o i Posti d'Azione per il raggiungimento della Specialità.

È un lavoro da svolgere con la modalità tipica dell'Impresa ricorrendo anche all'uso di una Carta di Specialità, di cui quella nella pagina a fianco può essere una traccia.

Scheda: Carta di Specialità

Carta di Specialità di _____

Sq. _____ Reparto _____

Oggi _____ ho deciso di prendere la Specialità di _____

Perché questa Specialità? _____

A cosa mi potrà servire? _____

Quali sono le mie conoscenze e capacità attuali in questo campo?

Quali cose voglio imparare a fare? _____

Chi è il mio "Maestro di Specialità"? _____

In quanto tempo voglio prenderla? _____

REALIZZAZIONI CONCRETE CHE DEVO FARE:

- _____ raggiunta il _____
- _____ raggiunta il _____
- _____ raggiunta il _____
- _____ raggiunta il _____

Dove sono stato più bravo/a del previsto _____

Dove potevo far meglio _____

Quale sarà la mia prossima Specialità _____

Il Maestro di Specialità e la Carta di Specialità costituiranno per l'Esploratore e la Guida dei punti di riferimento concreti durante il suo cammino.

Anche i Campi di Specialità, organizzati a livello regionale, possono rappresentare un importante strumento per la conquista di una Specialità: sono infatti un'occasione privilegiata di incontro e confronto

tra ragazzi e ragazze che stanno percorrendo un analogo cammino, durante la quale l'Esploratore e la Guida, in un ambiente esterno al Reparto, possono apprendere nuove tecniche e mettere in pratica i talenti già acquisiti. I Campi di Specialità non sostituiscono gli Impegni che Esploratori e Guide hanno preso nelle loro comunità di riferimento. Non possono perciò in alcun modo sostituire l'intero cammino verso la Specialità.

Al riconoscimento della conquista di una Specialità da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.

La Tappa della Competenza



È il momento in cui il ragazzo e la ragazza cercano sempre più di affermare la loro personalità e in cui si rendono conto a poco a poco delle loro aspirazioni. Con il passare dei mesi sentono sempre più forte la necessità di affermarsi, di scoprire un loro ruolo preciso e di trovare sicurezza, stima e fiducia. Durante questo periodo dovranno avere la possibilità di:

- sperimentare autonomia, fiducia e corresponsabilità impegnandosi con ruoli significativi all'interno delle imprese di Squadriglia e di Reparto, partecipando per esempio ai Consigli di Impresa nelle imprese che coinvolgono le competenze che si intendono acquisire.
- sviluppare le loro doti di osservazione e di giudizio e diventare padroni delle capacità tecnico/organizzative che permettono di saper trarre conseguenze operative immediate e concrete nelle più diverse situazioni (uscite di Squadriglia, imprese di Squadriglia, ecc.)
- scoprirsi parte rilevante della natura per conoscerla, capirla, amarla; per riflettere su di essa e imparare cose nuove di se stessi mettendo in pratica nuovi atteggiamenti
- rendersi conto di alcune realtà del mondo in cui viviamo per capire meglio gli altri.

(...)

Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G, lungo la Tappa della Competenza, sono rappresentati, fra gli altri, dai Brevetti di Competenza (con l'aiuto del Maestro di Competenza, della Carta di Competenza e dei Campi di Competenza), dalle Specialità di Squadriglia, così come dai ruoli attivi che gli Esploratori e le Guide possono giocare in Squadriglia, Reparto (es. Consigli d'Impresa) ed in Alta Squadriglia.

Il significato di questa Tappa è di far crescere nell'Esploratore e nella Guida la consapevolezza di essere persone capaci di fare le cose e di farle bene e importanti nella vita di Reparto in quanto capaci di sbrigarsela nel contesto più ampio della comunità.

Particolarmente adatti a far maturare queste attitudini sono gli incarichi di Squadriglia, i Posti d'Azione nelle imprese di Squadriglia e di Reparto, i Consigli d'Impresa, i Brevetti di Competenza, la partecipazione all'Alta Squadriglia (se e quando nel/la ragazzo/a ne sia emersa l'esigenza).

È il tempo, rispetto all'età degli Esploratori e delle Guide, in cui la spinta verso l'autonomia e l'affermazione di sé diventa più forte. È il momento del Sentiero in cui puntare decisamente all'acquisizione di un Brevetto di Competenza. Le Specialità conquistate durante la Tappa della Scoperta favoriranno l'acquisizione di una Competenza e porteranno a sperimentare ulteriormente il passaggio da una fase personale (evidenziare le proprie capacità) a quella comunitaria (mettere la competenza a disposizione di tutti). Il Brevetto rappresenta una forte esperienza di Competenza, sintesi della capacità di rendersi utili attraverso le proprie capacità sulle quali si lavora con costanza ed impegno seguendo un progetto personale e specifico che non è schematizzabile con genericità a priori. Senza tale forte esperienza non possiamo affermare che la Tappa della Competenza sia vissuta pienamente da un Esploratore e da una Guida.

Brevetto di Competenza



L'Esploratore e la Guida, in questa fase della loro crescita, conquisteranno il Brevetto di Competenza, seguendo un percorso personale e specifico, progettato con i Capi del Reparto ed il Maestro di Competenza.

Il Sentiero di competenza porterà l'E/G ad aumentare la base di conoscenze tecnico-pratiche, così da essere sempre più punto di riferimento per i piccoli e un/a protagonista nella realizzazione delle imprese di Reparto e di Squadriglia. La competenza richiede:

- una scelta precisa e consapevole;
- un'applicazione costante e sistematica;
- l'intenzione di farne partecipi gli altri, mettendo a frutto il saper fare già acquisito in stile di servizio al prossimo.

Mediante il lavoro consapevolmente scelto e sistematicamente perseguito, gli E/G avranno la possibilità di collaudare il loro grado di maturità e quindi di consolidare il loro carattere. Attraverso le tecniche, che la competenza comporta, riscopriranno la vita scout ad un grado più alto di applicazione, ne avvertiranno la ricchezza e riceveranno uno stimolo adeguato al loro bisogno di attività ed al loro impulso creativo. Il percorso verso il Brevetto di Competenza avverrà con lo stile del dare il meglio di sé in ogni circostanza, a misura delle potenzialità di ogni E/G, secondo un progetto personale che non è schematizzabile, con genericità, a priori. Per questi motivi, ogni ragazzo e ragazza potrà conseguire un solo Brevetto di Competenza, o tutt'al più due, che siano comunque affini.

Per acquisire il Brevetto di Competenza occorre:

- conquistare Specialità che l'E/G riterrà più idonee per il raggiungimento del proprio Brevetto;
- aver convenientemente approfondito il Brevetto prescelto dimostrando effettiva capacità, affidabilità tecnica di grado elevato in situazioni concrete, capacità di coprire ruoli di responsabilità nelle imprese – dal punto di vista tecnico- e comprensione del concetto che si è utili soltanto se si è capaci;
- aver partecipato a un momento di confronto sul piano della competenza (incontri, corsi, cantieri, campi o altre attività organizzate a livello di Zona, Regione, Settore, nazionali, tanto dall'Associazione che non);
- aver sperimentato l'Incarico di Maestro di Specialità in Squadriglia o in Reparto

(art. 38 E/G).

L'Impresa resta lo strumento chiave per l'acquisizione del Brevetto di Competenza dato che valorizza, attraverso l'esperienza, le diverse attitudini degli Esploratori e delle Guide, precedentemente evidenziate con le Specialità. La stessa partecipazione degli Esploratori e le Guide alle imprese sarà più qualificata e tale da contribuire alla realizzazione di grandi avventure dove sperimentare competenza e autonomia a piene mani e dove sarà richiesto l'uso delle proprie abilità e la capacità di affrontare situazioni relativamente complesse, nelle quali saper sfruttare le competenze utili alla risoluzione del problema con l'approccio proprio dello

Scouting: Osservo, Deduco, Agisco, Contemplo.¹

Il livello di conoscenze teorico-pratiche necessarie per conseguire il Brevetto deve essere approfondito, in maniera tale che i/le ragazzi/e sperimentino una reale autonomia, ma sia anche consentita a ciascuno/a la possibilità di acquisire più Brevetti (due sono più che sufficienti). L'obiettivo del Brevetto resta in ogni caso l'apertura dell'Esploratore e della Guida verso una funzione di animazione e, pertanto, di attenzione all'altro. Il Maestro di Specialità ne costituisce l'esempio più concreto.

Come già ricordato per le Specialità, bisogna anche in questo caso sottolineare che il cammino per il raggiungimento del Brevetto di Competenza, anche di un medesimo Brevetto, è unico ed irripetibile per ogni ragazzo e ragazza: Anna e Marco raggiungeranno lo stesso Brevetto di Pioniere in maniera diversa, perché diversi sono i loro punti di partenza, le loro storie, le loro attitudini e i loro sogni. Perché il Brevetto sia davvero un'esperienza importante e alla portata di tutti gli Esploratori e le Guide, il percorso necessario per conquistarlo deve essere individuato dai singoli, insieme ai Capi del Reparto e al Maestro di Competenza, in base alle capacità e alle potenzialità di ogni ragazzo/a. Seguendo un cammino personale, che preveda un certo sforzo per il suo completamento, e che al contempo non sia troppo difficile e inarrivabile, tutti ragazzi e le ragazze saranno in grado di conquistare il Brevetto scelto.

In questo senso non esiste un numero fissato di Specialità da conquistare per raggiungere il Brevetto: sarà il cammino del singolo Esploratore e della singola Guida, all'interno delle proprie comunità e del proprio Sentiero, a determinarne il numero, in base al lavoro

1. Contemplare serve a non farsi prendere dalla frenesia, per questo è utile che gli E/G sappiano: fermarsi e rileggere il risultato del proprio agire; trovare il tempo di guardare a lungo e attentamente per ammirazione, stupore o per curiosità. Nel tempo frenetico di oggi, serve sapersi fermare e guardare il frutto della propria opera, per rileggere il percorso svolto. Inoltre, dà il coraggio per l'agire futuro e suggerisce dove fare più attenzione perché, con competenza accresciuta, la nostra azione riesca meglio.

che compie all'interno delle Imprese del Reparto, in base alle esigenze occorse durante il lavoro, in base alle sue diverse aspirazioni. Così, in merito alla scelta delle Specialità stesse, non ci sarà obbligo di sceglierle all'interno di una stessa area di affinità; sarà invece importante che le Specialità siano scelte in base allo specifico cammino personale verso la conquista del Brevetto. Inoltre, si deve sempre fare attenzione che il numero delle Specialità e la scelta delle stesse permettano al Brevetto di essere un obiettivo ambizioso ed importante (da conquistare con un reale impegno e con un lavoro serio e costante) ma anche raggiungibile (evitando dunque realizzazioni impossibili o un numero esagerato di Specialità da conquistare).

Esemplificando: Anna per il raggiungimento del Brevetto di Pioniere conquisterà quattro Specialità (campeggiatore, cuoco, falegname e redattore, dal momento che in una delle Imprese della sua Squadriglia ha realizzato diversi tipi di costruzione al campo). Per il medesimo Brevetto, Marco conquisterà cinque Specialità (Infermiere, Campeggiatore, Hebertista, Naturalista e Esperto del computer; queste ultime due, le ha raggiunte durante la preparazione del Campo di Reparto in cui ha progettato le costruzioni e realizzato un *layout* del Campo attraverso un fotomontaggio, aggiungendovi una descrizione dal punto di vista naturalistico del luogo, valutando anche l'impatto ambientale della presenza del Reparto).

Un passaggio fondamentale all'interno del cammino di ogni Esploratore e Guida verso il Brevetto è quello del Maestro di Specialità in Squadriglia o in Reparto; sperimentando questo ruolo, gli Esploratori e le Guide possono scoprire la gioia di mettere a disposizione degli altri le competenze acquisite sperimentando, nella pratica, la possibilità di aiutare gli altri.

Scheda:

Elenco dei Brevetti di Competenza

SCHEDA

Elenco
dei Brevetti
di Competenza

- 1) Amico della natura
- 2) Animazione espressiva
- 3) Animazione giornalistica
- 4) Animazione grafica e multimediale
- 5) Animazione internazionale
- 6) Animazione religiosa
- 7) Animazione sportiva
- 8) Guida alpina
- 9) Mani Abili
- 10) Nocchiere
- 11) Pioniere
- 12) Soccorso
- 13) Sherpa
- 14) Skipper
- 15) Timoniere
- 16) Trappeur

Insieme agli stimoli offerti dalla vita di Reparto, ogni Esploratore e Guida sarà accompagnato verso il Brevetto di Competenza da un Maestro di Competenza. Il Maestro di competenza e la Carta di Competenza costituiranno per l'Esploratore e la Guida dei punti di riferimento concreti durante il cammino verso il Brevetto. Il Maestro di Competenza potrà essere un Esploratore o Guida già in possesso del medesimo Brevetto o di uno relativo ad una tecnica affine, da un Capo oppure da un adulto esterno all'associazione in possesso delle capacità tecniche attinenti il Brevetto.

Per favorire la progettazione da parte dei ragazzi e delle ragazze del proprio Sentiero verso il raggiungimento di un Brevetto di Competenza è essenziale realizzare una "Carta di Competenza", di cui il seguente schema costituisce solo un esempio.

Scheda: Carta di Competenza

Carta di Competenza di _____

Sq _____

Reparto _____

Brevetto che desidero conquistare _____

- Specialità acquisite/da acquisire:

_____ conquistata il _____

_____ conquistata il _____

_____ conquistata il _____

_____ conquistata il _____

- Capacità da acquisire:

• _____

• _____

• _____

• _____

- Esperienze da vivere:

• _____

• _____

- Maestro di Specialità di:

Il Brevetto è stato raggiunto il _____

Con la Carta di Competenza gli Esploratori e le Guide potranno vivere il cammino della competenza nello spirito e con lo stile dell'Impresa con un livello più elevato di consapevolezza e complessità rispetto alla Carta di Specialità.

Per la conquista del Brevetto gli Impegni sono vissuti principalmente nelle Imprese di Reparto e di Squadriglia.

Come per le Specialità, anche per i Brevetti di Competenza, attenzione dei Capi sarà quella di sviluppare le attitudini di ciascuno/a anche nei casi in cui gli stessi Capi non abbiano dimestichezza con le Specialità o i Brevetti più appetiti dai ragazzi. In questi casi sarà loro compito consigliare agli Esploratori e alle Guide di rivolgersi ad esperti - anche non necessariamente scout - oltre che di frequentare campi associativi, organizzati dai Settori Specializzazioni e Nautico, previsti per tale scopo, o momenti di confronto anche esterni all'associazione. I progressi fatti dai ragazzi torneranno utili all'intera comunità consentendo a tutti di vivere Imprese che altrimenti resterebbero solo nel libro dei sogni.

Al riconoscimento della conquista di un Brevetto di Competenza da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.

Il Brevetto di Competenza sostituisce sulla camicia tutti i distintivi delle Specialità legati a quella Competenza.



Il Capo Equipaggio

Nei Reparti nautici, oltre che ai Capi Squadriglia, a tutti gli Esploratori e Guide è offerta la possibilità di ottenere il comando e la condotta di una imbarcazione. Quella di Capo Equipaggio è un'esperienza che consente di responsabilizzare i più grandi nella gestione delle imprese mettendo concretamente a disposizione di tutti, in spirito



di servizio, le competenze acquisite. E' una responsabilità <<forte>> legata non solo all'attività e al mezzo di navigazione, ma anche alle persone che si hanno con sé sull'imbarcazione. Questa fase della progressione personale avviene tra la tappa della competenza e la tappa della responsabilità, quando Esploratori e Guide hanno acquisito il Brevetto di competenza di Skipper, Nocchiere o Timoniere, ossia quando sanno "guidare la propria canoa", hanno l'abitudine di gestire se stessi senza l'intervento di adulti, hanno fatto propri i valori della fiducia, della scelta, della consapevolezza.

La Tappa della Responsabilità



L'adolescenza è il tempo della conoscenza e della scoperta di se stessi e degli altri ed è anche il tempo di far sintesi dell'esperienza vissuta e della sperimentazione delle nuove capacità acquisite in preparazione alle scelte definitive del futuro.

I ragazzi e le ragazze:

- vogliono partecipare alla gestione delle comunità in cui vivono;
- hanno bisogno di confrontarsi personalmente con gli adulti;
- sono alla ricerca di una propria identità personale, anche - e principalmente - come scoperta della propria sessualità nel confronto con l'altro/a;
- hanno bisogno di esperienze di successo e di gratificazione che diano loro la necessaria sicurezza nel progredire verso l'autonomia;
- sono alla scoperta di un senso da dare alla propria vita attraverso l'approfondimento del loro vissuto e la sfida a proporsi delle scelte di fondo.

Durante questo periodo gli E/G saranno accompagnati a:

- riscoprire e approfondire insieme ai Capi la Legge e la Promessa scout, come provocazione continua ad essere coerenti, e come occasione di confronto e aiuto per camminare verso Cristo e verso i fratelli;
- testimoniare la propria competenza contribuendo, nell'ambito della propria specializzazione, alla gestione del Reparto in modo diretto ed efficace;
- sperimentarsi come Capi Squadriglia o in altri ruoli di responsabilità all'interno della comunità di Reparto e nelle sue articolazioni (Squadriglia, Alta Squadriglia)
- assumere nell'ambito dell'Impresa, insieme con gli altri specialisti e soprattutto nel settore della propria competenza, responsabilità nel proprio ambiente (parrocchia, scuola, quartiere, città, ecc.);
- mantenere la propria competenza a un grado tale da poter essere pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo;
- proporsi come Maestri di Competenza.

(...)

Gli strumenti metodologici che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo la Tappa della Responsabilità sono rappresentati, fra gli altri, da Legge, Promessa e Motto, dalla pratica del trapasso di nozioni, dalle Specialità di Squadriglia e dal coinvolgimento degli E/G nell'accompagnamento del Sentiero degli Esploratori e Guide più giovani, così come dai ruoli di responsabilità e di cogestione in Reparto: Caposquadriglia (e Vice Caposquadriglia), Consiglio Capi, Consiglio d'Impresa, Alta Squadriglia.

(art. 39 E/G)

Il significato di questa Tappa sta nel promuovere nell'Esploratore e nella Guida la capacità di guardare e porsi nelle situazioni dal punto di vista dei bisogni degli altri e dell'interesse generale, di gestire situazioni complesse valutandone tutti gli aspetti e portando a buon fine le cose. In particolare, di saper rispondere del proprio operato sia all'interno della Squadriglia che della più ampia comunità di Reparto. Privilegiati a far maturare queste attitudini sono i ruoli di responsabilità in Squadriglia (Capo Squadriglia e Vice Capo Squadriglia), in Reparto e nelle Imprese e le attività di Consiglio Capi.

La Tappa della Responsabilità costituisce, inoltre, il momento in cui la competenza viene messa in gioco per l'animazione della Squadriglia e del Reparto. Esploratori e Guide sono chiamati in prima persona alla cogestione dell'Unità attraverso il servizio di Capo Squadriglia o di Vice, la partecipazione al Consiglio Capi o quantomeno, se il Reparto difetta in verticalità, alla gestione di altri momenti di animazione come Maestro di Specialità, o nel Consiglio d'Impresa, o in altri luoghi dove concretamente sperimentare la responsabilità non solo di cose, ma anche e soprattutto di persone e sempre più di valori. L'attenzione non sarà posta solo al proprio Sentiero, ma anche a quello dei più piccoli dell'Unità, ed in particolare al Sentiero di tutti i componenti della Squadriglia.

La partecipazione all'Alta Squadriglia, sempre legata al Sentiero personale, favorirà inoltre una maggiore comprensione del proprio

cammino, alla scoperta di un progetto personale in via di definizione che, nel passaggio in branca Rover/Scolte, troverà più consapevolmente concretezza e intenzionalità. Da qui la necessità degli opportuni incontri di preparazione con lo Staff di branca R/S prima del momento del passaggio.

La conclusione del Sentiero



Il Sentiero accompagna ogni E/G per tutto il periodo della sua permanenza in Reparto. Concludere la Tappa della Responsabilità non corrisponde ad aver raggiunto la fine del Sentiero: anche successivamente, l'E/G sarà infatti chiamato a vivere e testimoniare in maniera sempre più piena e cosciente la propria responsabilità, tanto nella vita scout che negli altri suoi ambienti di vita. È comunque importante che ogni Reparto, secondo le proprie tradizioni, viva un momento significativo che, attraverso una cerimonia comunitaria, sottolinei la conclusione della Tappa della Responsabilità da parte di ogni E/G e soprattutto l'impegno dimostrato lungo il percorso.

(art. 40 E/G)

La conclusione del Sentiero segna il momento del passaggio dell'Esploratore e della Guida verso il Noviziato in branca Rover/Scolte. Al di là delle modalità e dello stile - legato alle tradizioni dell'Unità - con le quali il Reparto saluta l'Esploratore e la Guida che passeranno in branca R/S, questa occasione rappresenta per i Capi un'opportunità per evidenziare a tutta la comunità le tappe progressive percorse da ciascuno/a, l'impegno profuso nel raggiungimento di Specialità e competenze nel cammino verso l'autonomia, la responsabilità sperimentata, la fedeltà alla Promessa data. Un momento della vita di Unità che può essere condiviso con i Capi della branca Rover/Scolte che accoglieranno i ragazzi e le ragazze provenienti dal Reparto. È importante che l'Esploratore e la Guida prendano consapevolezza del percorso verso la responsabilità durante tutto l'arco del tempo in cui sono in cammino lungo questa tappa al fine di raggiungerla in un tempo utile, ad esempio prima della fase di preparazione e di svolgi-

mento dell'ultimo campo estivo, per sperimentarsi consapevolmente nella responsabilità del servizio verso gli altri, ponendosi così anche come esempio autentico agli occhi di tutti gli Esploratori e Guide del Reparto.

Inserimento in Reparto



Qualora un ragazzo o una ragazza entri nel Reparto in età superiore a quella considerata usuale, si incamminerà lungo la tappa della Scoperta e, una volta conosciute ed accettate le regole del gioco del Reparto pronunciando la Promessa, proseguirà lungo la tappa corrispondente al proprio grado di maturazione, vivendo nel dinamismo interno ad ogni tappa le tre fasi di scoperta, competenza e responsabilità. Il periodo di permanenza nella tappa della Scoperta, seppur breve, consentirà al Capo Reparto, di "scoprire" l'E/G, di conoscerlo/a meglio, così da proporgli/le, subito dopo la Promessa, di camminare lungo la tappa idonea.

(art. 41 E/G)

La successione delle fasi di Scoperta-Competenza-Responsabilità che descrive la Progressione Personale e in essa il Sentiero, fa sì che un ragazzo o una ragazza che si affaccia al Reparto oltre la soglia degli 11/12 anni si incamminerà innanzitutto lungo la Tappa della Scoperta fino alla Promessa: questo consentirà di conoscere ed accettare le regole di base della vita in Reparto. Alla fine di questo breve periodo di scoperta, che servirà anche allo staff di Unità per conoscerlo/a meglio, intraprenderà il cammino nella Tappa ritenuta più idonea alla sua crescita.

Per chi entra da grande in Reparto, la Tappa della Scoperta ha un valore diverso rispetto a quello che gli può attribuire chi entra in età usuale. Per il grande la Tappa della Scoperta rappresenta un tempo particolare per conoscere e farsi conoscere, tempo che si concluderà con la Promessa. Una volta pronunciata la Promessa e ricevuta la Tappa idonea, potrà lavorare, nella prospettiva del Brevetto, alle Specialità che lui avrà ritenuto necessarie per la sua conquista.

Verifica del Sentiero



Nelle varie fasi ed esperienze della Progressione Personale un momento fondamentale è costituito dalla verifica, cioè dal riesame – effettuato con gli strumenti della metodologia di ciascuna Branca – del tratto di cammino percorso e dal confronto con gli obiettivi che la persona o la comunità si erano prefissati. Essa educa a ricercare i significati profondi delle esperienze vissute cogliendo, nel cammino percorso e nel confronto con la Legge e la Promessa, indicazioni utili per il cammino ancora da fare. Il ragazzo è condotto così a valutare criticamente, con se stesso, con i Capi e – in determinati momenti – con la comunità cui appartiene, il proprio impegno e comportamento, per quanto riguarda le motivazioni, lo sforzo fornito e i risultati ottenuti, al fine di rendersi conto dei cambiamenti di rotta necessari.

(art. 34 IB)

La verifica è la capacità di leggere il tratto percorso del proprio cammino e confrontarlo con gli obiettivi personali, e del gruppo, che si erano posti nella fase di progettazione, valutando le cose fatte e non fatte, le conseguenze, gli esiti, i cambiamenti da apportare, le opportunità future. Assume pertanto un ruolo centrale nella razionalizzazione delle esperienze vissute ed è “giocata” in spirito di fiducia ed incoraggiamento, superando ogni colpevolizzazione: ci si verifica principalmente sugli elementi positivi sui quali progettare ancora nel futuro, non ignorando certo le criticità ma senza che queste abbiano il sopravvento su quanto di positivo realizzato.

Occorre, pertanto, aiutare a saper verificare, puntando non solo su aspetti della morale, ma anche e soprattutto sulla concretezza delle cose realizzate nello spirito del gioco, della Legge, della Promessa e del Motto (che, ricordiamolo, esistono non per porre limiti ma per invitare ad <essere> attraverso il <fare>).

La verifica di Mete e Impegni



Il Consiglio della Legge è momento privilegiato di verifica del Sentiero: infatti, è in questa occasione che l'Esploratore e la Guida riconoscono completato o meno il cammino di tappa e, più in generale, il raggiungimento di Mete, Specialità, brevetti. L'E/G, dopo essersi assunto un impegno insieme alla comunità, ne verifica il raggiungimento davanti alla stessa comunità. Il Consiglio della Legge si rende, quindi, partecipe della crescita di tutti i componenti del Reparto. L'E/G verifica le Mete sulla base della propria valutazione degli Impegni portati a termine e dello stile nel realizzarli; ad essa si aggiungono riflessioni, suggerimenti e osservazioni della comunità di Reparto che, così facendo, contribuirà in stile di correzione fraterna alla crescita di tutti i suoi componenti.

(art.42 E/G)



Gli Impegni sono verificati all'interno delle comunità in cui gli E/G li hanno assunti e vissuti, vale a dire:

- i posti di azione delle differenti imprese all'interno del Consiglio di Squadriglia, Consiglio della Legge o in Alta Squadriglia,
- le Specialità nel Consiglio della Legge, possibilmente dopo un passaggio di verifica con il Maestro di Specialità e nel Consiglio di Squadriglia
- gli incarichi di Squadriglia all'interno del Consiglio di Squadriglia
- le occasioni concrete che si sono presentate nello sviluppo della vita di Reparto ed al di fuori di esso nel Consiglio della Legge.

La "verifica" si esplica sia nell'autovalutazione del singolo che nel rapporto educativo con i Capi, cui si aggiungono le diverse comunità del Reparto (Reparto, Squadriglia ed Alta Squadriglia).

(art. 43 E/G)

Le Mete si verificano in Consiglio della Legge basandosi su un'autovalutazione da parte di ogni Esploratore e Guida e sui suggerimenti offerti, ma anche incoraggiati, dalla comunità.

Gli Impegni sono verificati all'interno delle comunità in cui gli E/G li hanno assunti e vissuti (art. 43 E/G). Questo significa che:

- nel Consiglio della Legge verranno verificati gli Impegni presi o come Posti d'Azione nelle Imprese di Reparto, oppure come Specialità (in questo caso è importante che il Maestro di Specialità ed

il Consiglio di Squadriglia possano esprimersi al riguardo), insieme alle altre occasioni relative alla vita del ragazzo e della ragazza (dentro e fuori dal Reparto);

- nel Consiglio di Squadriglia gli Impegni presi in termini di Incarichi di Squadriglia e di Posti d'Azione nelle Imprese di Squadriglia;
- in Alta Squadriglia gli Impegni presi come Posti d'Azione nelle Imprese di Alta Squadriglia.

Come per le Mete, la verifica degli Impegni si esplica sia nell'autovalutazione del singolo che nel rapporto con i Capi e con le comunità del Reparto (Reparto, Squadriglia e Alta Squadriglia).

I due livelli su cui si gioca la verifica sono profondamente necessari per un corretto attuarsi della dinamica del Sentiero e soprattutto per una sua validità educativa. In primo luogo, non possono esistere Mete e, soprattutto Impegni, che non siano verificabili, a partire da chi li ha assunti. In secondo luogo, non possono esistere Mete ed Impegni non verificabili dalla comunità di appartenenza.

L'autovalutazione citata negli articoli del Regolamento, sta alla base del significato che la Progressione Personale assume nello scautismo: la crescita della persona diventa osservabile, passibile di giudizio (verificabile, appunto) da parte del ragazzo e la ragazza stessi, che da protagonisti del loro proprio percorso di crescita ne diventano sempre più i primi responsabili. È per questo necessario mettere i ragazzi nelle condizioni di sapersi valutare da soli: questo può avvenire solo se i loro Impegni sono veramente concreti e agganciati ad una vita di Reparto ricca, in cui ognuno ha il proprio compito. I ragazzi sapranno da soli se hanno compiuto il passo verso l'orizzonte scelto, perché chiaro è ciò che la comunità ha chiesto loro, visibile il risultato prodotto (o meno, a seconda dell'effettivo impegno) all'interno della vita di Reparto, di Squadriglia e di Alta Squadriglia. E, soprattutto, esiste un'intera comunità che si verifica insieme e che è consapevole e capace di richiamare a comportamenti, atteggiamenti, a richiedere azioni, Impegni e sforzo dei singoli e del gruppo.

Il Consiglio della Legge



Il Consiglio della Legge è l'assemblea di tutti gli Esploratori e le Guide del Reparto, assieme ai Capi. È riunito periodicamente, in genere al termine di un'Impresa, per verificare l'impegno del Reparto e di ogni E/G, chiamati a confrontare il comportamento e l'atteggiamento tenuti rispetto ai contenuti della Legge. Il Consiglio della Legge è momento privilegiato di verifica del Sentiero: infatti, è in questa occasione che l'Esploratore e la Guida riconoscono completato o meno il cammino di tappa e, più in generale, il raggiungimento di Mete, Specialità, brevetti. L'E/G, dopo essersi assunto un impegno insieme alla comunità, ne verifica il raggiungimento davanti alla stessa comunità. Il Consiglio della Legge si rende, quindi, partecipe della crescita di tutti i componenti del Reparto. L'E/G verifica le Mete sulla base della propria valutazione degli Impegni portati a termine e dello stile nel realizzarli; ad essa si aggiungono riflessioni, suggerimenti e osservazioni della comunità di Reparto che, così facendo, contribuirà in stile di correzione fraterna alla crescita di tutti i suoi componenti. Oltre che momento centrale per la verifica del Sentiero degli E/G, il Consiglio della Legge è il luogo in cui vengono assunte le decisioni "importanti" del Reparto. Alla luce della Legge, l'intera comunità verifica il proprio modo di essere e di fare nel corso delle imprese considerando i passi in avanti compiuti, confrontandosi sugli aspetti da migliorare e gli obiettivi di impegno personali e di comunità da assumere per il periodo successivo. La tradizione del Reparto stabilisce i gesti e i simboli necessari per esprimere con semplicità ed essenzialità le funzioni e il clima fraterno del Consiglio della Legge.

(art. 42 E/G)

A quanto già sufficientemente indicato negli articoli del Regolamento, occorre aggiungere che il Consiglio della Legge rappresenta in modo solenne la conclusione di una verifica itinerante, vissuta e giocata dall'Esploratore e dalla Guida in tanti altri momenti: nelle chiacchierate con i Capi, nelle riunioni di Squadriglia – e nel Consiglio di Squadriglia in particolare -, sul <<campo>>, nella quotidianità delle esperienze vissute e delle Imprese svolte. In ciascuna di queste occasioni, nella dinamica della Progressione Personale, ogni singola persona sarà sempre più consapevolmente messa nelle condizioni di leggere su se stessa i cambiamenti che stanno avvenendo, strutturandoli e riorganizzandoli così in identità e solidità.

Il Capo – legato ai ragazzi dalla stessa Legge - verifica insieme ai singoli con intenzionalità pedagogica: dal <<cosa>> al <<come>>, dall'esperienza (quella vissuta dal ragazzo) al concetto/contenuto, aiutando anche ciascuno a comprendere via via questa modalità. Il tutto però corredato da un linguaggio semplice, adatto a tutti, immediatamente legato all'esperienza vissuta. In Consiglio della Legge si discute di ciò che si è fatto e di come lo si è fatto; si misurano i risultati raggiunti e l'atteggiamento tenuto rispetto alla Legge, evitando ogni tipo di opinione astratta (comprese quelle dei Capi).

Il ruolo della comunità, come già accennato in precedenza, sarà quello di sostenere la verifica di ogni Esploratore e Guida. Sarà compito dei Capi preparare il Consiglio della Legge in Consiglio Capi, coinvolgendo i Capi Squadriglia, e con il loro aiuto favorire quel clima di serenità e di fiducia che incoraggerà ciascuno a <<tirar fuori>> dall'esperienza vissuta i tratti significativi dell'impegno tenuto. Con questo spirito, fuori da ogni atteggiamento moralistico, sarà vissuto il contenuto della Legge, della Promessa e del Motto, che hanno la funzione di guidare la verifica. Ciò che conta è la tensione di ciascuno verso il <<modello>> di Esploratore e di guida proposto dalla Legge.

Al fine di rendere più snello il Consiglio della Legge, è consigliabile farlo precedere da un Consiglio di Squadriglia, dato che *il Consiglio di Squadriglia è ambito privilegiato per la verifica di Mete e Impegni dei singoli in preparazione al consiglio della Legge (art. 17 E/G)*. Il Capo Squadriglia farà in questo caso sintesi nel Consiglio della Legge di quanto emerso in questo momento preliminare.

Come momento significativo del Sentiero, il Consiglio della Legge è aperto a tutta la comunità di Reparto: nessuno/a, neanche l'ultimo arrivato/a, deve esserne escluso. Tutti hanno diritto a parteciparvi e a prendere la parola, fuori da ogni possibile distinzione tra chi ha già pronunciato la Promessa e chi no. Tutti possono essere coinvolti per curarne l'animazione che, nella sua solennità, deve prevedere un

clima sereno e disteso. È importante che alla "serietà" dei temi e dei contenuti affrontati non equivalga un ambiente austero e pesante: al contrario, serve un ambiente rispettoso della tipicità scout, che sappia coniugare leggerezza e profondità, adottando anche tecniche espressive e grafiche adatte allo scopo. Il Consiglio della Legge è, infatti, un momento di gioia, nella consapevolezza che esso sancisce la progressione di ciascuno. Ciò significa e presuppone che la Legge, con la quale ci si verifica, è patrimonio di tutto il Reparto (Capi compresi!).

Sentiero della Competenza



L'acquisizione e l'esercizio della manualità è un elemento essenziale nel percorso educativo degli Esploratori e delle Guide. Fare le cose con le proprie mani sviluppa l'abitudine all'autonomia, educa alla valorizzazione di ciò che si possiede, stimola la creatività sia nelle progettazioni che nelle realizzazioni concrete. Allo stesso tempo l'abilità manuale, sviluppando nei ragazzi e nelle ragazze il gusto del lavoro finito, li rende maggiormente protagonisti delle loro imprese e li stimola a migliorarsi e a mettere a disposizione di tutti le loro capacità.

(art.28 E/G)



L'associazione, a vari livelli, offre agli Esploratori e alle Guide occasioni specifiche di crescita nella competenza attraverso eventi che, nello sviluppo delle potenzialità di ciascuna persona, mirano alla valorizzazione di ogni adolescente. Tali eventi, inseriti nella Progressione Personale degli Esploratori e delle Guide, sono svolti nello spirito dell'Impresa, quindi nello stile della progettualità, del confronto, della condivisione, dell'impegno gioioso e costante nel far bene ogni cosa, della verifica di quanto si è realizzato.

Campi di Specialità: sono eventi regionali rivolti ai ragazzi e alle ragazze in cammino verso la tappa della scoperta. Sono campi che hanno lo scopo di fornire occasioni di conoscenza e di approfondimento per la conquista di singole Specialità. Per questa fascia di età e con le medesime finalità, il Settore Nautico organizza corsi di avviamento alla nautica.

Campi di competenza: sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la Branca E/G, sia dal Settore Specializzazioni che dal Settore Nautico e sono rivolti a ragazzi e ragazze in cammino verso le tappe della Competenza e della Responsabilità. Questi campi hanno lo scopo di offrire l'occasione per affinare uno specifico ambito di competenza attraverso l'approfondimento ad alto livello di una tecnica, con l'ottica di rendere Esploratori e Guide pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo, nonché ad animare la Squadriglia e il Reparto di appartenenza.

(allegato 5 E/G)

“Sicuramente la Competenza non è solo tecnica; non è tecnica fine a se stessa e neppure una serie di esercitazioni pratiche che portano al conseguimento di qualche distintivo di Specialità. C'è un'intenzionalità educativa che coniuga in modo complementare <<tecniche>> (in senso lato) e metodo scout, in modo tale che essi acquistino senso solo se considerati insieme. Le tecniche scout, dissociate da motivazioni e finalità su cui si basa l'educazione delle Coccinelle e dei Lupetti verso i futuri uomini e donne della Partenza, perdono la loro ragione di essere. Inserite, invece, come parti integranti del cammino scout, diventano per ogni singolo ragazzo un vero ed efficace veicolo di educazione”.

Questa è la premessa, tratta da una riflessione della branca E/G della Regione Lombardia (e pubblicata vari anni or sono ne “I Quaderni di AGESCI Lombardia” con il titolo “Diamo un nome alle stelle”), stimolante per aprire una riflessione più ampia sulle tecniche, sul loro utilizzo e, soprattutto, sulle finalità educative derivanti dall'uso delle stesse. Ne proponiamo una sintesi che, pur nella sua brevità, riteniamo utile per il lavoro di ogni Capo Reparto ai fini di una migliore comprensione della Progressione Personale attraverso il gioco pratico (diremmo anche, necessario per viverlo autenticamente in tutta la sua dimensione di avventura) dello scautismo.

La Competenza è “strumento” fondamentale nel cammino che

porta all'autoeducazione, alla formazione di donne e uomini capaci di essere protagonisti della propria crescita e della storia nella quale sono inseriti. Gli Esploratori e le Guide sono alla ricerca di esperienze avvincenti, che consentano loro di realizzare idee e progetti spesso considerati troppo lontani dalla loro portata o ritenuti imm modificabili. Esperienze gratificanti danno fiducia nella capacità di lasciare segni concreti, superando limiti - anche personali - considerati insormontabili.

È la Competenza che apre, inoltre, all'incontro con la realtà, nella capacità di affrontarla con creatività e fantasia, favorendo un'appartenenza nella quale essere protagonisti. Attraverso l'esercizio dello scouting, necessario per maturare spirito critico, dall'osservazione del <<già fatto>> o del <<già esistente>>, la competenza apre alla capacità di trasformare le cose, diventando artefici e protagonisti anche della storia intorno alla propria persona.

Un uso intenzionale delle tecniche permette, infine, di finalizzare le competenze al <<servizio del prossimo>>: essere competenti per essere utili, dando così significato concreto alla costruzione del Regno. La competenza nasce dall'esperienza dell'esplorazione di se stessi e della realtà circostante. La conoscenza delle cose, e delle persone, permette di comprenderle e di agire. Non una semplice e generica informazione. D'altra parte conoscere in senso biblico è innamorarsi di ciò che si vuol conoscere e comprenderne il "nome", il significato più profondo. Va pertanto riscoperto con forza il linguaggio delle cose concrete, che nello scautismo passa attraverso una serie di esperienze che, sfruttando ed usando in particolar modo ciò che definiamo "tecniche scout", permettono ad Esploratori e Guide di acquisire Competenza. Un saper fare, dunque, che educa a sapersi orientare e autodeterminare rispetto a specifiche e concrete situazioni, attraverso tecniche e competenze che richiamano poi all'avventura, al protagonismo, all'autonomia, alla cogestione, e che trovano infine la loro massima espressione nella vita all'aperto.

La Competenza si pone quindi come strumento principale attraver-

so cui può scattare in un adolescente il processo di coscientizzazione di sé, delle proprie capacità e dei propri limiti ed insieme la consapevolezza della necessità e della chiamata/sfida ad andare oltre ciò che appare.

Allora la Competenza è una sfida da riproporre ancora con più forza nell'odierna realtà frantumata degli adolescenti e nell'orizzonte delle "appartenenze deboli" che ci concede la società complessa, tanto come stimolo a ricondurre ad unità e finalità comuni esperienze diverse e contrastanti, che il mercato del quotidiano offre per un consumo "mordi e fuggi", quanto come alternativa ad un sapere sempre più frammentato – che non è più sapere ma semplice erudizione – e ad un concetto di specializzazione sempre più settorializzato e sganciato dalla "visione del tutto".

La Competenza diventa così la parabola che caratterizza tutto il Sentiero degli Esploratori e delle Guide: è infatti strumento ed occasione di scoperta ed insieme presupposto indispensabile di responsabilità. Come Capi siamo chiamati allora a proporre e accompagnare attività forti, in cui il senso dell'avventura sia autentico e non annacquato, e in cui richiedere a ciascuno/a dei ragazzi/e – come a noi stessi – l'esercizio di una Competenza reale, capace di incidere sulle persone e sulla realtà circostante.

Alcune attenzioni metodologiche



La disabilità

Di fronte alle problematiche più o meno complesse portate dall'inserimento in Reparto di un ragazzo o di una ragazza disabile, la competenza pedagogica e il bagaglio metodologico dei Capi subiscono continue e significative sfide.

È facile che, di fronte alla prova, si tentino delle scorciatoie che evitano di affrontarla: una di queste, purtroppo non rara, parte dalla considerazione che la disabilità non esista, che tutti i ragazzi sono

uguali, e porta quindi a comportarsi come se il portatore di handicap in Reparto non ci sia e/o si debba adeguare alla maggioranza degli Esploratori e Guide "normali"; l'altra, diametralmente opposta, estremizza invece la diversità fino a costruire per il disabile un metodo "altro", differente da quello con cui gioca il resto del Reparto. Tra queste due situazioni limite, c'è tutta una gradazione di posizioni, in cui i due estremi sono compresenti in percentuale variabile. La presenza in Reparto di un Esploratore o di una Guida con un handicap costituisce per i Capi una provocazione costante a verificare il proprio essere educatori e la propria competenza nel garantire a tutti il "meglio del metodo della branca E/G". Non si tratta, infatti, di "far parti uguali tra disuguali", per dirla con don Milani, né tantomeno di reinventare lo scautismo: si tratta, invece, di (ri)scoprire e approfondire tutte le potenzialità e l'adattabilità che il Metodo racchiude alle diverse situazioni personali e ai diversi contesti.

L'Esploratore/Guida disabili lungo il Sentiero

"Il compito del Capo è quello di far esprimere liberamente ciascun ragazzo scoprendo ciò che vi è dentro, e quindi di impadronirsi di ciò che è buono, e di svilupparlo, escludendo ciò che è cattivo".

B.-P. Il libro dei Capi

Proprio perché con un/a ragazzo/a disabile sia fisico che psichico emerge con molta rilevanza il problema della "diversità", è essenziale che concentriamo le nostre attenzioni pedagogiche e investiamo il nostro tempo nel seguire il Sentiero in Reparto, tanto del disabile quanto di tutti gli altri Esploratori e Guide, visto che la vita in Reparto è tutta un incrociarsi di sentieri personali e comunitari.

Nel fare ciò ci devono guidare alcune attenzioni:

- anzitutto, la coscienza che anche (e soprattutto) l'Esploratore e la Guida con handicap hanno il diritto/dovere di costruirsi poco a poco, camminando, il proprio Sentiero in Reparto: non sono esentati da questo percorso collettivo, perché non sono fermi né possono fermarsi, stanno crescendo, stanno cambiando, con o senza di noi. Essi devono essere lanciati nella sfida del cammino verso la



Promessa e lungo le Tappe, accompagnati dalla graduale, anche se paziente, presa di coscienza della strada compiuta e da compiere;

- la chiarezza del “fine” a cui cerchiamo di educare - l’uomo e la donna della Partenza - declinato nella concretezza delle singole persone: non si deve assolutamente “abbassare il tiro”, in nome di veri o presunti limiti oggettivi, né d’altra parte applicare uno “stampino” buono per tutti, facendo finta che tali limiti non esistano; l’aspetto avvincente della sfida consiste nell’aiutare il portatore di handicap a costruire il proprio sentiero, anche se più lungo o più lento, per tendere verso un preciso orizzonte, a partire dai suoi sogni e dai suoi bisogni, da quello che è e da quello che vorrebbe essere. In un tempo come quello della preadolescenza, in cui la contraddizione tra ciò che si è e ciò che si vorrebbe essere è bruciante, ed ancora di più per chi deve scontrarsi e prendere coscienza dei propri limiti non trascurabili, l’attento accompagnamento del cammino dell’Esploratore e della Guida disabili lungo il Sentiero diventa un momento cruciale perché l’esperienza del limite non sia solamente frustrante, ma fondante la personalità nell’accettazione positiva del proprio io;
- la fantasia nel fornire sollecitazioni e l’attenzione più al percorso che ai risultati: nell’accompagnare Esploratori e Guide con disabili nel loro Sentiero, il Capo dovrà sapere recepire le domande, espresse ed inesprese, creare situazioni che offrano le esche adatte per far compiere un passo in avanti, cercare soluzioni sempre nuove e sempre meno preconfezionate; dovrà dare priorità, nel processo di crescita, ai livelli raggiunti e raggiungibili - chiave di interpretazione, questi, dei Sentieri di tutti gli Esploratori e le Guide.

La tensione alla massima personalizzazione dei percorsi, contro la logica che ritiene indispensabile per ogni Esploratore e Guida l’acquisizione di conoscenze di base senza le quali non è possibile la vita in Reparto. I ragazzi disabili, per una ragione o un’altra, sfuggiranno sempre a qualunque tentativo di omologazione, verso il basso o verso l’alto; con ciò riproporranno con forza la questione della irriducibilità della persona a questo o quello schema classificatorio e lanceranno la sfida dell’attenzione e del servizio a questa unicità. Chiederanno così ai Capi di buttare all’aria qualunque contrapposizione tra “la normalità” e “l’anormalità” e di incamminarsi decisamente verso la presa di coscienza, e la piena accoglienza, di quella che è in realtà “la normalità”, ovvero la propria “diversità”.



Alcune considerazioni conclusive sulla “parlata”

Tappe, Mete, Impegni: la <<parlata>>, la modalità con la quale gli Esploratori e le Guide sono immessi nel grande gioco del Sentiero, sembra cosa davvero molto complicata. Nei paragrafi precedenti abbiamo tentato di semplificare al massimo quello che, per tanto tempo, ha costituito un nodo problematico per molti Capi Reparto. Tra i ragazzi e le ragazze dell’Unità il gioco è piuttosto semplice. Loro devono imparare ad esprimersi in Imprese, in cose da fare, e a saperle verificare. Poco importa se le chiamano Mete o Impegni: queste cose devono averle chiare i Capi. La consapevolezza del Sentiero vissuto maturerà via via con il tempo. Il loro è un gioco reso tanto più affascinante quanto più risponde alle loro inclinazioni e attese: sarà compito dei Capi, nella relazione individuale, leggerne anche le più nascoste, che spesso restano inesprese.

In ogni caso, la visualizzazione del Sentiero, le tre Tappe in generale e il cammino particolare di ciascuno/a, realizzata con una qualsiasi tecnica con i ragazzi stessi, si rivela strumento utile al fine di acquisire una “parlata” comune. Visualizzare il Sentiero consente a ciascuno di scoprire le tappe del proprio cammino e di fare il punto, ad ogni verifica, del tratto di strada compiuto e di quello da compiere ancora. Consente inoltre di far comprendere come, lungo quello stesso Sentiero, ciascuno si muova con il proprio passo, con i propri tempi, con proprie specificità e modalità. Si tratterà di una visualizzazione comunitaria ma anche personale: ogni Esploratore e Guida tratterà sul proprio “Quaderno di Caccia” il percorso che sta compiendo per avere sempre più chiaro anche quello da compiere.

Un possibile modo per facilitare ai Capi l’accompagnamento del Sentiero di ogni Esploratore e Guida è la scheda di Progressione Personale. In essa i Capi Reparto potranno tenere traccia del percorso fatto da ogni ragazzo e ragazza, utilizzando modalità e tradizioni specifiche. La scheda viene incontro all’esigenza dei Capi di “anno-

tare” particolari aspetti del Sentiero degli Esploratori e delle Guide del Reparto. Le stesse schede, opportunamente integrate da una precedente relativa alla Pista di Branco/Cerchio e da una successiva relativa alla Strada della branca Rover/Scolte, permettono una maggiore continuità e unitarietà d’azione dalla Promessa alla Partenza. Chiaramente è uno strumento che deve rimanere in mano ai Capi Reparto, ai quali spetta il compito di redigerlo e utilizzarlo secondo lo stile a loro più congeniale. Non deve essere comunque una trappola che ingabbia e/o una sovrastruttura che porta a mettere in secondo piano la relazione diretta nel fare insieme con gli Esploratori e le Guide. È infatti forte e in agguato il rischio che in mezzo a tanti fogli, il servizio di Capo diventi un lavoro di segreteria. Il successo di tale strumento dipende, pertanto, dall’uso equilibrato che se ne fa. È questo il motivo per cui non diamo uno schema predefinito per la sua realizzazione: ogni Capo dovrà domandarsi di cosa ha bisogno, quali ragazzi e ragazze ha di fronte e quali strumenti sia utile approntare per accompagnare al meglio il loro cammino di autoeducazione.



CAPITOLO 5

Coeducazione

Significato culturale, educativo e metodologico
della coeducazione

Tipologie di unità: Reparto monosessuale,
parallelo, misto

Il fatto educativo implica necessariamente la presenza di più soggetti. Non ci si educa da soli, e il nostro essere assume la complessità della propria identità per il fatto stesso di confrontarsi e relazionarsi con almeno un'altra persona. Siamo uomini e donne in relazione e da questa stessa relazione traiamo indicazioni per la formazione della nostra persona .

In questo rapporto educativo, basato come abbiamo già sottolineato sulla comunicazione, l'educatore trae indicazioni utili anche per la propria crescita. Non un rapporto a senso unico, dunque, bensì l'incontro di due <<sentieri>> che si tracciano e si incrociano vicendevolmente. In altre parole, pensiamo di educare, ma ben presto ci accorgiamo che in realtà veniamo anche educati: siamo "coeducati". E' questo un altro significato di quel "Ask the boy" caro a B.-P. Coeducarsi significa relazionarsi con la diversità, dimensione implicita nel fatto educativo stesso. La relazione tra due persone distinte, perciò diverse, mette in gioco l'elemento coeducativo. Il diverso è l'altro da me: per cultura, religione, idee, provenienza, o anche fisicamente, sessualmente, per abilità, per il colore della pelle.

L'educazione deve far percepire la diversità e l'alterità come occasione di ricchezza per tutti (da esse si sviluppa la fecondità), da ali-

mentare e coltivare con cura, poiché in esse si racchiude il mistero e l'essenza del divenire di ogni persona; nella varietà e nella molteplicità delle persone in relazione tra loro la vita trova pieno completamento.



La branca Esploratori e Guide si rivolge ai ragazzi ed alle ragazze di età compresa tra gli 11/12 ed i 16 anni e si propone di favorire la realizzazione di una identità solida capace di entrare in relazione con gli altri.

(art. 1 E/G)

L'aspetto coeducativo è dunque parte integrante della formazione della persona. Essa ha una valenza di notevole spessore poiché concorre allo sviluppo di tutte le componenti della persona ai fini di un inserimento autonomo e responsabile di questa nella società. La coeducazione mira infatti alla formazione della persona in alcuni aspetti fondamentali: non ruolizzazione; capacità di rapportarsi con gli altri; accettazione e accoglienza della diversità dell'altro come persona nella propria identità e diversità; scoperta, accettazione e costruzione della propria identità. E' necessario, dunque, promuovere la consapevolezza del valore della coeducazione sul piano educativo e culturale.



Lo scautismo riconosce in ogni ragazzo e ragazza una persona unica e irripetibile, perciò diversa ed originale in ogni sua dimensione, compresa quella affettivo-sessuale.

Tale riconoscimento rende fondante la scelta della coeducazione che, proposta come valore e utilizzata come strumento, sostiene l'azione educativa in tutta la proposta scout.

Crescere insieme alle persone vicine, diverse nel corpo, nella storia, nelle aspirazioni, vuol dire cogliere la reciprocità, che è non solo riconoscimento, accettazione e valorizzazione della diversità sessuale, sociale e culturale dell'altro, ma anche relazione da cui non si può prescindere per giungere alla piena consapevolezza di sé.

(art.11 IB)

Con queste sfaccettature la coeducazione si pone come contenuto

più ampio dell'educazione all'amore, favorendo in ciascuno la possibilità di scoprire e sperimentare l'essenza dei valori che rendono persone l'uomo e la donna. Gli obiettivi di questo percorso sono tracciati più approfonditamente nel capitolo 2, nel paragrafo in cui si parla dell'educazione all'amore.

L'elemento coeducazione ha poi, inevitabilmente, un suo proprio riflesso nelle aree della fede e della cittadinanza.

La Chiesa è costituita dal popolo di Dio e in essa ciascuno è chiamato a vivere e partecipare nella diversità dei carismi, e della stessa fede, a ciascuno donati. In questa diversità di ruoli e ministeri partecipiamo tutti all'annuncio della Parola, alla costruzione del Regno, al servizio dei fratelli.

Il governo della città e la cittadinanza attiva, si realizzano attraverso il confronto e la partecipazione nella pluralità di idee e di pensiero, e si esprimono in azioni di contenuto politico.

Significato culturale, educativo e metodologico della coeducazione

Tuttavia la coeducazione, come più correttamente indicato nei testi di pedagogia, ha in sé pure una valenza metodologica e strumentale: la formazione in comune di persone di sesso diverso. Questa è anche la scelta indicata nel Patto Associativo: *"...Nel rispetto delle situazioni concrete delle realtà locali e personali e dei diversi ritmi di crescita e di maturazione, (le Capo e i Capi dell'Agesci) offrono alle ragazze e ai ragazzi di vivere esperienze educative comuni, al di là di ogni ruolo imposto o artificialmente costituito..."*.

La coeducazione è scelta come uno strumento importante, pur non esclusivo, che consente ai ragazzi e alle ragazze di imparare a com-

prendere meglio se stessi, vivendo insieme, e a rispettarci reciprocamente; di liberarsi dalla banalizzazione della sessualità ridotta a genitalità e pornografia; di collaborare in modo costruttivo – proprio perché diversi – aumentando le possibilità di espressione e di realizzazione personale. Non è uno stare insieme fine a se stesso, perché è dappertutto così, ma rivolto alla formazione globale di ogni singola persona.



Nel suo significato strettamente metodologico, coeducazione significa anche far vivere ai ragazzi dei due sessi esperienze in comune, secondo un progetto educativo unico che preveda attività comuni continuative o frequenti e regolari. Le attività comuni hanno lo scopo di portare i ragazzi a scoprire l'arricchimento reciproco che essi ricevono, proprio perché diversi, dal vivere esperienze eguali, per quanto concerne le proprie possibilità di espressione e realizzazione personale; valorizzano le caratteristiche positive tipiche dei due sessi e ne favoriscono la reciproca accettazione.

In queste attività il Capo pone attenzione nel far vivere l'esperienza con ruoli e coinvolgimenti differenti a seconda dei diversi tempi di maturazione di ragazzi e ragazze. Per questo sarà importante:

- rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita, ponendo la massima attenzione nella programmazione della attività e nella vita dell'unità;
- aiutare questo processo di scoperta attraverso la testimonianza dei capi quali persone che in modo sereno e maturo testimoniano la propria identità e la sanno mettere in relazione con l'altro.

(art. 12 IB)

La sola compresenza di ragazzi e ragazze non assicura di per sé una opportunità educativa nel processo di identificazione sessuale della persona e nella esperienza di complementarietà dei sessi all'interno della esperienza comunitaria. Ciò che serve è una reciproca cooperazione educativa che permette a ciascuno e a ciascuna di essere totalmente se stesso/a e di esercitare sull'altro/a un influsso positivo e salutare ricevendone, a propria volta, una parallela influenza formativa. Nell'incontro con l'altro sesso l'alterità, alla quale accennavamo, diventa comprensibile e nello stesso tempo <<sfida>> educativa. Uomo e donna, nella loro diversità, si pongono come "altro", poi-

ché molto differenti tra loro, in modo radicale, netto. Coeducazione allora non può ridursi al semplice stare insieme di ragazzi e ragazze, e ricondurre la differenza tra uomini e donne ad un fatto esclusivamente culturale piuttosto che naturale.

La sfida della coeducazione consiste proprio in ciò: nel riconoscere l'alterità tra uomo e donna, sapendo rispettarla, educando ciascuno a cogliere e conservare alcune differenze, superando ogni omologazione, appiattimento, confusione, sclerotizzazione degli stereotipi.

"Non è bene che l'uomo sia solo: gli voglio fare un aiuto che gli sia simile"

(Gen 2,18).

Fin dalla sua fondazione, l'Agesci ha scelto, nell'attuare il metodo scout, la proposta della coeducazione: di spendersi cioè anche sull'affermazione dell'alterità fra uomini e donne e non solo sulla loro diversità. Occorre di conseguenza accettare la problematicità di questa alterità, legata inscindibilmente al corpo, alla sessualità, alla facoltà di generare vita e dunque al profondo di noi stessi. Da qui le ineludibili implicazioni morali su cosa sia bene e cosa sia male, sul rispetto della dignità della persona nell'esercizio della sessualità, naturalmente e facilmente orientabile sia all'amore e alla vita, sia alla violenza e alla banalità.

Tipologie di Unità: Reparto monosessuale, parallelo, misto



Questi obiettivi possono essere conseguiti attraverso Unità monosessuate, parallele o miste.

Per le Unità monosessuate, al fine di una completa e armonica dimensione educativa, è opportuno favorire periodicamente l'incontro e le attività con Unità dell'altro sesso.

La diarchia dei Capi, quale modello di riferimento di relazione adulta uomo/donna, è importante strumento educativo anche in Unità monosessuali.

Le Unità miste devono prevedere anche attività separate per ragazzi e ragazze, ai fini di favorire un più completo sviluppo dell'identità sessuale.

(art. 12 IB)



Per il raggiungimento degli obiettivi della branca, ogni Reparto può avere una propria struttura:
- Reparto monosessuale; Reparto parallelo; Reparto misto.

(art. 20 E/G)

L'articolo 20 del Regolamento E/G pone innanzitutto un riferimento agli obiettivi della branca (per un maggiore approfondimento degli stessi rinviamo al capitolo 2 del Manuale).

La scelta di strutturare il Reparto nella forma monosessuale, parallela o mista, - considerate le premesse fatte - risponde ad un'esigenza di tipo educativo e non organizzativo. E' una risposta pedagogica ad un bisogno educativo e non un modo per organizzare l'unità. Ne derivano le conseguenze legate alla formazione dei Capi, alla presenza della componente maschile e femminile, alla capacità di entrambi - e dello Staff - di un gioco alla pari, senza ruolizzazioni o comportamenti stereotipati.

La scelta del tipo di Unità richiede consapevolezza e intenzionalità educativa ed è affidata all'intera Comunità Capi e non allo Staff di Reparto; è una scelta che avrà la sua ricaduta anche su tutte le altre Unità del Gruppo.



Qualora fosse presente nel gruppo una Unità mista nelle branche L/C è auspicabile che la proposta educativa di Reparto sia realizzata nella struttura parallela, al fine di offrire una spinta più forte nella direzione della formazione della identità.

(art. 20 E/G)



Il Reparto monosessuale ha il vantaggio di favorire un'opportuna identificazione sessuale del ragazzo e della ragazza, permette un coinvolgimento graduale e completo nell'affrontare le varie difficoltà, grazie allo stimolo di un ambiente sereno e fraterno.

(art. 20 E/G)

Nel Reparto monosessuale la scoperta e l'incontro con l'altro sesso avvengono fuori dalle attività scout; ciò impone una maggiore attenzione da parte dei Capi che non possono direttamente osservarne le dinamiche ed intervenire se non con un buon rapporto di relazione con i ragazzi e le ragazze dell'Unità. Anche in questo campo la fase di scoperta dell'altro deve poter avvenire nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto. In caso contrario, si potrebbe accentuare nei ragazzi la tentazione di una doppia morale: da una parte la Legge scout che si vive in Reparto e dall'altra la vita affettiva-sessuale esterna cui si applicano gli stereotipi correnti.



I Reparti paralleli, oltre ai vantaggi dei Reparti monosessuali, permettono di dosare opportunamente i momenti di incontro e di collaborazione con l'altro sesso. I due Reparti devono essere piuttosto piccoli, al massimo di tre Squadriglie ciascuno. Le rispettive direzioni lavorano insieme per la preparazione e la verifica del progetto di Unità; questo, uguale negli obiettivi, si diversifica a volte nei mezzi da usare date le diversità di partenza. Le due direzioni, pur seguendo regolarmente la propria unità nelle attività separate dei ragazzi e delle ragazze, preparano insieme le Uscite e i Campi e li svolgono insieme quando è il caso. Il Consiglio della Legge viene tenuto per singolo Reparto, a meno che l'Impresa non li abbia coinvolti entrambi. Le attività di Alta Squadriglia possono essere svolte insieme, ma sono da prevedere anche attività separate.

(art. 20 E/G)

Punto di forza delle Unità parallele è la definizione di obiettivi comuni alle due Unità.

Poniamo l'attenzione agli obiettivi poiché le Unità parallele tengono opportunamente in considerazione gli aspetti evolutivi, estrema-

mente diversi nell'età degli Esploratori e delle Guide: diversità offerta non solo dall'essere maschi o femmine, ma anche dalla verticalità dell'età compresa, che abbraccia distintamente i momenti della pre-adolescenza e dell'inizio dell'adolescenza vera e propria. Pertanto, gli obiettivi educativi (il progetto) restano comuni, mentre potranno essere diversi i programmi: è affidato allo Staff di Unità, unico per i due Reparti, il compito di stabilire le imprese nelle quali lavorare insieme. Le Uscite e i Campi rappresentano le occasioni da non perdere per realizzare cose in comune.

Due aspetti sono fondanti per la scelta di Reparti paralleli. Le due Unità non devono essere molto numerose: anche tre/quattro Squadriglie ciascuna, ma un numero di Esploratori e Guide non superiore alle 20/24 persone per Reparto. In secondo luogo, la discontinuità delle attività tra ragazzi e ragazze non deve pregiudicare la collaborazione serena e fattiva nelle occasioni in cui si è chiamati a realizzazioni in comune. Se momenti di vita separati sono indispensabili durante tutto l'arco educativo, ciò è tanto più necessario durante l'adolescenza quando l'aspetto evolutivo legato alla identificazione sessuale si pone in maniera più decisiva. È essenziale allora una intensa esperienza monosessuale, in cui sia possibile l'apprendimento di comportamenti e la socializzazione di fantasie e paure con ragazzi e ragazze dello stesso sesso e di età lievemente superiore, senza la presenza di persone dell'altro sesso e di adulti che modificherebbero profondamente la spontaneità di tale rapporto. La stessa vita di Squadriglia non è sempre sufficiente per questo, si dovranno prevedere altri momenti separati, che saranno più o meno numerosi sulla scorta delle esigenze manifestate dai ragazzi e dalle ragazze e che i Capi Reparto dovranno attentamente cogliere e valutare.

Il progetto comune non impegna ciascuno Staff alla conoscenza di tutti i ragazzi e le ragazze delle due Unità, ma a seguire un lavoro d'insieme in grado di verificare costantemente – attraverso la conoscenza delle attività svolte da entrambi – l'andamento di ogni Reparto nella direzione degli obiettivi posti.

L'Alta Squadriglia è nella pratica educativa quasi sempre unica. Sarebbe opportuno che gli Staff di Reparto prevedano momenti separati legati al programma e, in particolare, al Sentiero di ciascuno/a.



Il Reparto misto, formato da Squadriglie maschili e femminili, offre il vantaggio di una maggiore continuità d'incontro e di collaborazione tra ragazzi e ragazze che appartengono alla stessa comunità. Tale scelta è dettata da motivi pedagogici e non organizzativi. Deve comunque assicurare momenti separati che favoriscano l'identificazione con il proprio sesso. L'attività di Squadriglia è molto potenziata al fine di recuperare momenti indispensabili di omogeneità sessuale. La direzione dell'Unità è affidata ad un Capo e ad una Capo, che abbiano terminato l'iter di formazione, e a un assistente ecclesistico.

(art.20 E/G)

Il Reparto misto offre un ambiente educativo stabile e l'opportunità continua di un corretto incontro con l'altro sesso.

Si tratta di una soluzione che richiede una maggiore attenzione educativa, per evitare di offrire una proposta prevalentemente al maschile o al femminile. Occorrerà innanzitutto dare maggiore vigoria alle attività di Squadriglia che, essendo monosessuate, "recupereranno" quell'ambiente necessario per la identificazione sessuale e il confronto tra persone dello stesso sesso. Occorrerà poi tendere ad avere un numero uguale di Squadriglie maschili e femminili oltre che di Capi, uomini e donne, i quali senza ruoli precostituiti si propongano ai ragazzi e alle ragazze, nell'intento di cogliere le esigenze di tutti e lanciare "esche" comuni, egualmente attraenti per tutti.

Ribadiamo con forza la scelta della coeducazione, come valore e come strumento, ed in particolare della presenza paritetica della componente femminile e maschile nella nostra Associazione, quando in Comunità Capi emerge la tentazione di scegliere il misto per motivi contingenti diversi da quelli che gli sono propri.

In qualsiasi attività svolta insieme, l'essere tra persone dello stesso sesso e l'essere a confronto con persone dell'altro sesso, spinge ra-

gazzi e ragazze ad atteggiamenti diversi, creando ansia, timore e spaesamento, ma soprattutto una certa curiosità che – in modo positivo – apre ciascuno alla conoscenza dell'altro.

Ai Capi non sfuggirà di osservare la diversità di comportamenti riscontrabili nello stare insieme tra soli Esploratori o tra solo Guide e nello svolgere attività in comune. La valorizzazione delle differenze e l'opportunità di scoprire la complementarità, superando il semplice fare le cose insieme, aprirà ragazzi e ragazze a relazioni autentiche, in grado di vincere ansie e difficoltà e favorirà il compimento dei primi passi verso la scoperta e l'accettazione di sé e di conseguenza dell'altro/a nella sua diversità e singolarità.

La riflessione su alcuni aspetti del fare coeducazione si conclude con alcune considerazioni tratte da un documento della Regione Emilia-Romagna e frutto di un convegno sulla Squadriglia svoltosi nel 1988. Si tratta di una testimonianza che riteniamo ancora valida e che riprendiamo in piccola parte, rielaborandola per offrirla ai nostri lettori.

“Tra i 12/15 anni gli interessi e i comportamenti si modificano in misura notevole e in modo molto diverso da persona a persona, ma anche – e soprattutto – da ragazzo a ragazza.

E' di importanza fondamentale saper leggere correttamente i comportamenti, le fasi di crescita differenziate e saper utilizzare in modo adatto lo strumento della Squadriglia pur continuando ad usarla per le funzioni di stimolo alla responsabilità concreta, alla socialità, all'autonomia personale, che ben poche altre strutture “tra ragazzi” hanno.

Un Reparto maschile ed uno femminile, pur conservando unicità sul metodo ed omogeneità di obiettivi, presentano differenze di cammino dovute al fatto che ragazzi e ragazze crescono in tempi e modi diversi. A ciò si unisce la tendenza, sempre più diffusa nella società odierna e anche in Agesci, di “parlare al maschile” ai giovani, ai

bambini e anche agli educatori: si inibisce facilmente, così, una visione binoculare sempre necessaria. (...)

Gli anni di vita "guida" sono caratterizzati, grosso modo anno per anno, da una rapida ascesa verso l'adolescenza vera e propria e le caratteristiche sostanzialmente diverse che si riflettono in una Squadriglia femminile rispetto a una maschile sono che la vita affettiva e di relazione assumono progressivamente maggiore importanza fino a diventare, per un breve periodo, dominante. Anche i motivi di appartenenza alla Squadriglia, quindi, non saranno tanto dipendenti da Imprese, interessi, obiettivi da raggiungere, quanto – invece – dallo stare insieme e dall'amicizia.



È indispensabile “leggere al femminile” tutto lo strumento Squadriglia. Può venire da pensare, allora, che queste caratteristiche dello sviluppo femminile possano essere aspetti “incompatibili con il nostro metodo”, quindi da evitare o rimuovere per far comunque funzionare bene lo strumento Squadriglia tra le ragazze. Sarebbe un grosso errore ed un’ingiustizia educativa: è piuttosto una condizione che impegna di più ogni Capo, anche nella ricerca di linguaggi e atteggiamenti adeguati.

CAPITOLO 6

Esperienza e interdipendenza tra pensiero e azione

Avventura

Scouting

Impresa

Specialità di Squadriglia

Tra i suoi elementi caratteristici, e quindi tra i contenuti della proposta educativa, il metodo scout propone *l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione*: che si traduce nella capacità di dare concretezza alle idee e di *imparare facendo*. In questo concetto si ritrova la modalità pedagogica principe dello scautismo che, proprio per questo motivo, viene definito come <<metodo attivo>>: esso dà i suoi frutti attraverso attività concrete.



In quanto metodo attivo, lo scautismo, si realizza in attività concrete proposte alla ragazza e al ragazzo, che sono incoraggiati ad imparare con l'esperienza, la riuscita ed anche attraverso i propri eventuali errori.

Lo stile con il quale si svolgono le attività è dell'*imparare facendo*, dando così primato all'esperienza.

(art.2 IB)

Quando si afferma che lo scautismo "entra dai piedi piuttosto che dalle orecchie" si vuole avvalorare l'aspetto dinamico dell'*imparare facendo*. Di fronte al bisogno degli adolescenti di conoscere se stessi/e, di sperimentare l'autonomia e il senso di responsabilità, il ruolo del Capo sarà quello di favorire il maggior numero possibi-

le di esperienze, chiamando ad un reale protagonismo i ragazzi e le ragazze dell'unità. Successivamente si offriranno spazi per una riflessione sulle esperienze vissute: si promuoverà così negli stessi protagonisti una conoscenza sempre più approfondita di sé e della realtà circostante, giungendo gradualmente a saper valutare e a saper scegliere autonomamente, in un cammino ascensionale che "dai piedi giunge al cuore e alle menti delle persone".

Le attività vissute dagli Esploratori e dalle Guide diventano così <<opportunità>> per conoscere e misurare se stessi, nei propri limiti e capacità rispetto alla realtà e alla comunità circostante e per fissare nuovi e avvincenti obiettivi, traducibili in nuove esperienze da vivere.

Avventura



L'atmosfera di avventura è l'esca educativa che spinge gli Esploratori e le Guide all'azione, animando nel concreto le esperienze vissute, mentre lo spirito scout e l'impegno a crescere nella fede sostengono la vita del Reparto e le danno senso. È l'avventura di costruire se stessi, utilizzando in maniera imprevista e imprevedibile le esperienze acquisite durante l'infanzia e di cui ci si va arricchendo nell'adolescenza; è l'avventura di scoprire il mondo e riorganizzare la conoscenza secondo schemi personali; è l'avventura di provare se stessi in rapporto al mondo e agli altri

(art. 7 E/G)

Più che in ogni altra fase della vita, nell'adolescente possiamo cogliere uno spirito che apre alla novità, all'inesplorato, all'avventura, e che spinge i ragazzi a provare il gusto del rischio nel vivere situazioni nuove, fuori dalla routine quotidiana proposta dalla scuola, dalla famiglia e dalla stessa chiesa.

C'è in loro il desiderio di assumere, non senza contraddizioni, at-

teggiamenti diversi, fuori dalle regole da tutti riconosciute come <<buone>>. In tutto ciò si coglie l'esigenza di provare se stessi in piena autonomia, di misurare le proprie capacità, il proprio coraggio, la spinta di libertà necessaria che - gradualmente - porta all'affermazione di sé e all'autostima.



"Lo spirito di avventura è insito quasi in ogni ragazzo; ma un ragazzo fa fatica, oggi, a scoprire l'avventura nelle affollate città moderne".

B.-P. da The Scouter, rivista per i Capi

Scuola, famiglia, Chiesa, la realtà circostante, si presentano ai nostri adolescenti - in fuga dalla fanciullezza e per questo motivo smarriti e confusi - come spazi di <<contestazione e di lotta>> contro il mondo degli adulti, considerato come luogo di ingiustizia e di violenza; salvo poi a trovare nella famiglia stessa il rifugio per isolarsi e costruirsi un mondo ideale fatto di sogno.

Occorre allora prospettare agli Esploratori e alle Guide il senso autentico dell'avventura, fatto di grandi realizzazioni derivanti da fatica, divertimento, coraggio, competenza, abilità, responsabilità, autonomia. C'è bisogno di spazi e occasioni in cui gli adolescenti possano "tirar fuori" tutta la propria voglia di vivere, facendo letteralmente esplodere la fantasia.

In particolare, la Squadriglia e il Reparto offrono questa opportunità ad Esploratori e Guide, mentre spetta ai Capi favorire questa tensione all'avventura.



"I ragazzi sono capaci di vedere l'avventura in una comune pozza di acqua sporca, e il Capo, se è veramente un <<uomo-ragazzo>> deve potercela vedere anche lui".

B.-P. Il libro dei Capi

L'Avventura diventa allora lo spirito che anima le attività con le quali provare e affrontare se stessi, gli altri, la realtà circostante, la fede.

L'avventura cercata da Esploratori e Guide si colloca nella realtà, lasciando segni concreti dei quali poter andare orgogliosi (dimensione della cittadinanza); è avventura fatta di lavoro e divertimento condiviso (dimensione delle relazioni e dell'affettività); è l'avventura di una vita di fede, tesa all'incontro con Dio per rispondere con entusiasmo alla sua iniziativa (dimensione cristiana/religiosa). In ciascuno di questi "incontri", attraverso un reale protagonismo, ogni Esploratore e Guida trova la strada per l'affermazione di sé.

Scouting



Tipico della proposta scout è lo Scouting, atteggiamento di proiezione verso l'ignoto, animato dal gusto di esplorare che spinge ad andare oltre la frontiera.

(art.25 IB)



Diventa allora determinante l'esercizio dello Scouting: l'arte di osservare la realtà vissuta, di interpretarla e di agire conseguentemente in essa. Non si tratta, quindi, solo di un insieme di tecniche, ma di un modo di affrontare l'esistenza che favorisce anche lo sviluppo di uno stile progettuale.

(art.7 E/G)

In *Scoutismo per Ragazzi*, e precisamente nelle chiacchierate del quarto capitolo, Baden-Powell rivolgendosi agli Esploratori del suo tempo ribadisce la necessità di imparare ad osservare e dedurre. Numerosi sono i giochi e i racconti, contenuti in quel capitolo, utili a far comprendere e sperimentare quanto debba essere affinato lo spirito di osservazione e deduzione.

Lo spirito di osservazione e la capacità di deduzione vengono poi ripresi dallo stesso B.-P., in *Suggerimenti per l'educatore scout* (Il

libro dei Capi), e precisamente in uno dei “quattro punti” della formazione scout: l’abilità manuale. A proposito delle <<qualità intellettuali>> se ne parla come di una delle doti da ricercare.



“L’osservazione e la deduzione sono la base di tutta la conoscenza. L’importanza dello spirito di osservazione e di deduzione per il futuro cittadino non può quindi essere sottovalutata. (...) L’osservazione in realtà è un’abitudine a cui il ragazzo deve essere educato. Lo studio delle tracce è un mezzo da tener presente per acquistarla. La deduzione è l’arte di ragionare sopra le osservazioni fatte per estrarne il significato. Quando osservazione e deduzione sono state rese abituali nel fanciullo un grande passo nella formazione del carattere è stato compiuto”.

B.-P. Il libro dei Capi



I bambini, i ragazzi ed i giovani imparano facendo, privilegiando l’esperienza attraverso l’esercizio continuo dell’osservazione, della deduzione e dell’azione. Questo atteggiamento si realizza prevalentemente attraverso l’acquisizione di abilità e di tecniche scout.

(art.25 IB)

“Scoutismo” deriva dall’inglese *Scouting* la cui traduzione è esplorazione. Lo scout, l’Esploratore, è colui che osserva, che interpreta e valuta ciò che ha osservato per poter meglio scegliere e agire. Non si tratta pertanto di un’osservazione fine a se stessa ma utile a produrre un cambiamento non solo rispetto ad una determinata realtà, ma anche su se stessi: è il “meccanismo” che muove il sistema della Progressione Personale.

È dallo Scouting che nasce l’arte del saper progettare. Tutto lo scoutismo è un intrecciarsi di progetti: il Progetto educativo della Comunità Capi e quello di ciascuna persona sono i più importanti. Progettare non è soltanto una metodologia per fare educazione, un modo per costruire intenzionalmente le nostre attività, ma è il nostro primo obiettivo educativo, la principale capacità a cui allenare i nostri ragazzi per favorire in ciascuna persona un divenire sempre più consapevole, da protagonista.

Osservazione, deduzione, azione e contemplazione costituiscono i quattro passaggi inscindibili dell'arte dello Scouting e del progettare: è affidata ai Capi l'attenzione di far cogliere ad Esploratori e Guide, nella quotidianità della vita dell'Unità, la stretta connessione esistente fra queste: possiamo portare grandi quantità di pali da una qualsiasi città fin sulle Dolomiti e popolare così di magnifiche costruzioni tutta una vallata; oppure possiamo verificare sul posto del campo le occasioni e le opportunità offerte dall'ambiente; tagliare alberi dove è bene disboscare, inventare modi diversi per mangiare e dormire comodi e per stare a nostro agio nella natura (tavoli di pietre, amache, pagliericci di frasche) dove l'ambiente offre opportunità diverse. In tal modo, lo Scouting apre anche alla competenza.

L'Impresa



Lo Scouting trova la sua attuazione, per la branca Esploratori e Guide, nello strumento dell'Impresa, cardine della vita di Reparto e luogo privilegiato dove vivere l'Avventura.

La vita delle Unità è un susseguirsi di imprese di Reparto, di Squadriglia e di Alta Squadriglia.

(art.27 E/G)

L'Impresa è lo strumento della branca dove l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione, il desiderio di avventura e l'esercizio dello Scouting trovano la massima espressione. Le Imprese costituiscono il perno dell'esperienza scout nella branca Esploratori e Guide; sono, di fatto, le attività delle Squadriglie, del Reparto e dell'Alta Squadriglia; per questo, durante l'anno, se ne dovranno sviluppare con continuità e fluidità.



Le Imprese aiutano gli Esploratori e le Guide a sviluppare senso critico, a portare a compimento ciò che si è iniziato, a vivere con lealtà la democrazia nelle strutture, a incidere sulla realtà per produrre piccoli cambiamenti, attraverso realizzazioni impegnative a misura dei ragazzi e delle ragazze.

(art.27 E/G)

Lo spirito di Aventura sarà la dimensione esperienziale e l'atmosfera in cui vivere le Imprese. Non si dovrà trattare di semplici esercitazioni tecniche o di banali giochetti, ma di esperienze significative per Esploratori e Guide. Sarà l'avventura di scoprire se stessi e il mondo, imparando a trovare con esso un rapporto costruttivo e a vivere in esso da protagonista delle proprie scelte. Si sperimenterà lo spirito di avventura come capacità di lasciarsi non solo sfiorare da ciò che avviene o ci circonda, ma di immergersi intensamente nella storia vivendo le esperienze con coraggio e determinazione. Nella tensione e realizzazione di uno scopo prefissato, l'Esploratore e la Guida faranno pratica di responsabilità, autonomia, competenza, condivisione di compiti, tenace raggiungimento di obiettivi.

L'Impresa è lo strumento per incidere nella realtà attraverso <<realizzazioni>> che lasciano un segno. Ciò favorirà negli Esploratori e nelle Guide del Reparto la comprensione che è possibile modificare l'ambiente circostante, producendo i cambiamenti auspicati con un progetto preparato e realizzato con l'impegno e la competenza di ciascuno, per usare le parole di B.-P.: <<lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato>>.

L'Impresa, intesa sia come strumento metodologico sia come stile di lavoro, rappresenta una risposta contro corrente ed originale ad una realtà sociale in cui imperano l'omologazione e l'assenza della dimensione progettuale. I ragazzi e le ragazze vivono un ambiente contraddittorio, frammentario nelle scelte e nelle appartenenze; da ciò parte la sfida ad educare alla progettualità, come capacità di costruire e costruirsi alla luce di scelte e valori precisi, all'interno di

una comunità che non è solo una cornice, ma soggetto attivo della crescita di ognuno.

Tutto ciò è possibile, se in tutte le fasi dell'Impresa i protagonisti sono gli Esploratori e le Guide, in relazione al loro Sentiero personale; se non c'è reale cogestione, non ci potrà essere vera Impresa e quindi vera crescita. L'Impresa non è un'attività di massa, ma un'esperienza nella quale il singolo assume un ruolo importante, che lo rende tassello indispensabile del progetto comunitario. Essere protagonisti dell'Impresa vuol dire che se sarà il Consiglio della Legge o una riunione di Reparto a decidere l'Impresa, saranno sempre queste strutture – o anche il Consiglio Capi e comunque mai i Capi Reparto - a scegliere i componenti del Consiglio d'Impresa.

E' importante che ci sia un giusto alternarsi di Imprese di Squadriglia e di Reparto nel corso del tempo, in rapporto alle esigenze che la comunità esprimerà nelle verifiche. Sarà il Consiglio Capi a decidere se in quel momento è più opportuna un'Impresa di Squadriglia o di Reparto, sulla scorta di quanto emerso nell'ultimo Consiglio della Legge.

L'ambiente fondamentale dove vivere l'Impresa è la natura e la vita all'aperto (altro elemento della proposta educativa) anche se non quello esclusivo. Essa permette ai ragazzi di giocare in una realtà a loro misura, dove mettere alla prova competenze e imparare a costruire una relazione positiva con il Creato. E' il luogo privilegiato dove sperimentare la <<scienza dei boschi>> e la vita dell'<<uomo di frontiera>> descritti da B.-P..

L'ambiente naturale consente di sperimentare i propri limiti, vivere l'essenzialità e realizzare imprese entusiasmanti e bellissime con pochi mezzi, sfruttando le tecniche tipiche dello scoutismo.



Tutte le attività sono realizzate nella semplicità e si fondano sull'uso di mezzi poveri per una concreta educazione a questa virtù e per favorire la partecipazione alle attività di ogni ragazzo e ragazza indipendentemente dalle condizioni economiche.

Bisogna aiutare i ragazzi a riappropriarsi di un rapporto consueto con la natura, a riallacciare con il Creato un legame che sembra perduto, in una civiltà fortemente tecnologica. L'Impresa riesce anche in questo obiettivo.



L'Impresa è anche un metodo per imparare a progettare.

(art.27 E/G)

L'Impresa è lo strumento tipico che consente di sperimentare la costruzione di un progetto. Il desiderio di Avventura degli Esploratori e delle Guide, fatto di nuove cose da realizzare, stimolanti esperienze da vivere, prendono forma con un progetto. Una buona vita di Unità è data da un susseguirsi di progetti entusiasmanti. Lo spirito di Impresa permanente vissuto dal Reparto è dato dalla successione di tutte le "attività" e per ogni Esploratore e Guida dal progetto personale (il Sentiero) che si realizza nel progetto Impresa. Il progetto diventa così comunitario, giacché lega la storia dei singoli a quella dell'intera comunità.

L'attenzione dei Capi sarà rivolta a far interagire i tre progetti che convivono all'interno del Reparto: il Progetto educativo, che è dei Capi; l'Impresa che è il progetto comunitario; il Sentiero (la Progressione Personale), che è il progetto del singolo.

Le fasi dell'Impresa sono scandite come quelle di un progetto e, nel loro succedersi, realizzano l'educare alla progettualità a noi tanto caro. Con l'Impresa si impara a progettare, a dare intenzionalità al proprio divenire (ecco l'intreccio con un altro elemento della proposta educativa scout, l'autoeducazione); si impara ad essere responsabili; si impara a costruire insieme agli altri (la cogestione; la vita di gruppo e la dimensione comunitaria); ad essere protagonisti in processi decisionali; si impara a verificare.



L'Impresa è prima di tutto uno stile, il modo di fare le cose...
 E' uno stile che vale non solo per il momento particolare dell'Impresa, ma in tutta la vita del Reparto. Il sentiero di ogni Esploratore e Guida, le riunioni e le uscite di Reparto, di Squadriglia o di alta Squadriglia, i campi e così via, dovranno essere permeati da questo stile.

(art.27 E/G)

Tuttavia la dimensione progettuale dell'Impresa è solo un aspetto di essa.

Come gli altri strumenti del metodo scout l'Impresa ha una valenza pedagogica nelle tre aree formative della persona. Nei ragazzi e nelle ragazze in età di Reparto l'Impresa risponde ad un bisogno di autonomia e di competenza, di sperimentare le proprie capacità, di affermazione di sé (dimensione affettiva/relazionale); di rendersi utili per "lasciare un segno" nella realtà (dimensione politica/della cittadinanza); di essere disponibili al servizio, non cercando solo il bene personale, ma prestando attenzione al bene altrui; di cooperare con gli altri (dimensione cristiana/religiosa). Lo abbiamo scoperto anche chiacchierando sull'Avventura.

Scorrendo le fasi dell'Impresa verificheremo come queste tre dimensioni siano sempre presenti, legate insieme da un unico, grande filo conduttore: il progetto dell'Impresa del momento.



Ogni Impresa è scandita da sei fasi: ideazione, lancio, progettazione, realizzazione, verifica, festa.
 La struttura delle fasi è tale da richiedere uno spirito di collaborazione che deve coinvolgere tutti i ragazzi e le ragazze.

(art.27 E/G)

Perché possa essere una positiva occasione di crescita personale e comunitaria, l'Impresa è suddivisa in sei fasi, vissute in un giusto equilibrio tra tensione e distensione che consentono di imparare a darsi dei tempi e a rispettarli. In ogni caso la durata complessiva non

supererà i due mesi, tre al massimo. Di nuovo il problema-tempo, vera spada di Damocle del Capo: due mesi sono un nulla se visti nell'ottica di realizzare vere "grandi" cose in due mesi; contemporaneamente, sono un'eternità di fronte alla necessità di mantenere vivo l'entusiasmo di un quattordicenne, che normalmente ha nei trenta secondi di durata media di uno spot il tempo di attenzione standard. È per questo che si propongono due-tre mesi come limite: dieci giorni per un'Impresa significherebbe realizzare non un sogno ma un allegro diversivo, uno "spot" appunto; sei mesi di durata delineano la triste (ma non infrequente) evenienza di Reparti stanchi e annoiati in cui il Capo (e al limite qualche ragazzo "impallinato") tirano le fila nella noncuranza e indifferenza generali. Inoltre, perché la tensione rimanga alta lungo tutto il corso dell'Impresa, è necessario che tutte le sue fasi siano strettamente nelle mani dei ragazzi e che il Capo sappia attuare le attenzioni necessarie in ogni momento.



L'Impresa

La presenza dell'acqua crea un'atmosfera particolarissima, in cui ragazzi e Capi sognano e progettano tutta una serie di attività che vanno dal semplice bagno, ai tuffi, alle gare di voga, all'esplorazione di un fiume, alla pesca, ai grandi giochi.

Un vecchio proverbio marinaio dice: "guarda sempre lontano e sogna, sempre con i piedi per terra". Questo per ricordare che in mare i nostri sogni possono essere grandi, senza orizzonti e confini, ma pieni di rischi e difficoltà che richiedono progettazione e preparazione, esperienza e tecnica, così da poter essere affrontati con sicurezza e in autonomia. L'attività in acqua è scuola di autocontrollo oltre che un buon esercizio fisico. Sull'acqua il pericolo non è finzione e questo serve a rinforzare coordinamento e disciplina, coesione e spirito di squadra. Sull'acqua l'"Estote Parati" acquista un valore tutto suo. Il principio resta sempre quello che protagonisti di Impre-

se e Giochi restano i ragazzi e le ragazze dell'unità.

Il programma di Unità risentirà di questa caratterizzazione e, d'altra parte, diventano <<necessarie>> alcune attività <<minime>> attraverso le quali prepararsi a grandi avventure; attività, sia chiaro, vissute sempre con lo stile del gioco e dell'Impresa: giornate in piscina, per svolgere un utile corso di nuoto, da integrare con prove di apnea, salvamento, preparazione fisica o partite di pallanuoto; giochi di segnalazione, semaforica o radio, tra terra e lago o mare (magari con una preda <<emettitrice>> che si muove in canoa lungo il fiume e che bisogna individuare e <<colpire>>); campi – anche invernali – e uscite in un ambiente nuovo e affascinante come può rivelarsi quello marino nelle stagioni fredde; giochi da tavolo sulle andature per l'apprendimento di nozioni teoriche sulla navigazione a vela; giochi sulla navigazione in cui riprendere le nozioni topografiche con gli approfondimenti del navigante.

Rendere la Squadriglia/Equipaggio responsabile della gestione di tali attività di Reparto può essere una fase del cammino verso la Specialità nautica, genericamente rivolta all'ambiente, alla cultura, alle attività in acqua più disparate.

Nello specifico, Giochi, Imprese, Uscite, Campi, si realizzano in rapporto all'ambiente, al tipo di costa, al piccolo o grande porto, al lago o al fiume, oltre che in rapporto ai ragazzi e alle ragazze dell'unità ed alla tradizione più o meno nautica, in riferimento al tipo di evento della stagione interessata.



Ideazione: il sogno



L'ideazione e la scelta sono compiute grazie ad una "Mappa delle Realizzazioni", elaborata dai ragazzi e dalle ragazze, contenente le loro aspirazioni, i sogni e desideri, nati dall'osservazione della realtà circostante; oltreché dalle verifiche di attività precedenti. La Mappa consiste in cose concrete da realizzare.

(art.27 E/G)

Rispetto ad una realtà che riduce sempre più gli spazi di scelta e di protagonismo dei ragazzi occorre interrogarsi quanto l'Impresa

costituisca, ancora oggi, uno strumento valido per realizzare i sogni e le aspirazioni degli Esploratori e delle Guide. Se l'Impresa è realmente in mano ai ragazzi, fin dalla fase dell'ideazione, costituirà uno strumento capace di tradurre il bisogno di avventura e di protagonismo degli adolescenti. In caso diverso l'esperienza è fallimentare.

L'ideazione è il momento in cui nasce l'idea e si accarezza il sogno che insieme i ragazzi e le ragazze vorranno realizzare. In questa fase, i Capi devono essere stimolatori di creatività, dote di cui gli Esploratori e le Guide, checché se ne dica, sono forniti in abbondanza!

A decidere cosa fare saranno tutte le persone che poi porteranno a termine l'Impresa: il Reparto per l'Impresa di Reparto, la Squadriglia per quella di Squadriglia e i componenti dell'Alta Squadriglia, per quella di Alta. Le idee potranno sorgere da singoli scout, da gruppi di interesse, come da una Squadriglia, o, ancora, nel corso di un Consiglio della Legge o di Squadriglia. E' chiaro che non si costituisce un "pensatoio" di Impresa. Si valorizzeranno le idee e i suggerimenti emersi in una delle occasione precedentemente elencate, analizzando anche lo stato della comunità e dei singoli, i punti di forza e le carenze del momento, lo spirito di gruppo esistente, i desideri.

In ogni caso, è importante che l'Impresa trovi fin da subito il consenso e l'entusiasmo di tutti; questo farà sì che davvero essa possa essere sentita come interessante per ognuno.

La Mappa delle Realizzazioni, pensata e disegnata dai ragazzi diventa lo strumento pratico che ridà centralità alle idee degli Esploratori e delle Guide e tiene conto dell'ambiente dove si realizza l'Impresa. Attraverso di essa le idee di tutti potranno essere visualizzate, valutate ed avere la giusta considerazione: in questo modo l'idea di ognuno acquisterà il senso di un progettare comune. I ragazzi e le ragazze scopriranno ancora la dimensione del possibile e del realizzabile, acquisendo fiducia nelle proprie capacità di incidere sulla realtà e nella propria storia. La Mappa delle Realizzazioni consente agli Esploratori ed alle Guide di affrontare consapevolmente la real-

tà con la quale imparare a misurarsi. Essi saranno altresì aiutati a scegliere fra un'ampia rosa di possibilità e a sperimentare come le idee di tutti diventano parte di un progetto che da personale si fa collettivo.

Parliamo di una Mappa delle Realizzazioni per ribadire che l'Impresa ha come fine ultimo la realizzazione di un qualcosa; solo così diventa "segno" capace di produrre cambiamento nella realtà nella quale si attua. Solo così si realizza pienamente la dinamica dello Scouting: osservare un dato ambiente, identificarne le realizzazioni che possono migliorarlo, prepararsi a fare ciò con Competenza. Gli Esploratori e le Guide agiranno così ad occhi aperti, scoprendo ciò che le situazioni dicono e chiedono, e considerando così i propri talenti come risorse a disposizione di un progetto più grande.

I Capi rivolgeranno particolare attenzione alla creazione di un clima che consenta di esprimere senza paura e preconcetti idee personali e non omologate o appiattite alla realtà circostante. La fase dell'ideazione permetterà di esprimere, attraverso la Mappa delle Realizzazioni, esigenze nascoste; darà la possibilità di comunicarle agli altri cercando di farle comprendere il più possibile. Tutti saranno spinti ad essere critici ed obiettivi verso le proposte, imparando ad accettare con entusiasmo le idee degli altri.

In questa fase delicata, i Capi avranno cura di stimolare i ragazzi in maniera adeguata, senza sostituirsi a loro nelle scelte o nell'analisi. Ciò anche nel caso di mancanza di idee! In tal caso alcune soluzioni possono comunque essere utili, come farli incontrare con altre Squadriglie o Reparti, proporre la lettura di qualche libretto o di "Scout Avventura", incontrare vecchi scout, fare l'Uscita in un luogo significativo.

In un Reparto gestito dai ragazzi, le cose importanti non potranno che essere decise da loro; è bene allora porre attenzione ai processi che porteranno alle decisioni dell'intera comunità. Imparare a prendere decisioni è un obiettivo dell'esperienza della vita di Reparto, attraverso una sempre maggiore consapevolezza e responsabilità

delle proprie idee e di quelle comunitarie.

Potranno sorgere conflitti e diversità di opinione tra i ragazzi; in questo caso, i Capi aiuteranno a mantenere sempre democratico il dibattito, sapendo sostenere i conflitti, che dovranno essere sviscerati. L'intervento dei Capi, in ogni caso, si gioca sulle modalità di azione dell'Impresa e non sulle cose da fare, che invece resteranno totalmente in mano ad Esploratori e Guide.

Il Consiglio d'Impresa



In caso d'Impresa di Reparto, una volta fatta la scelta, si costituisce il Consiglio d'Impresa, che comprende tutti i responsabili dei vari gruppi necessari per la preparazione e la realizzazione della stessa. Tali gruppi, quando è opportuno, possono non tenere conto della composizione delle squadriglie; in tal caso i responsabili possono non coincidere con i Capi Squadriglia. Compito del Consiglio d'Impresa è coordinare tutta la preparazione e la realizzazione, individuando i posti d'azione necessari per la buona riuscita dell'Impresa, che saranno contenuti in una "Mappa delle Opportunità" dalla quale ogni Esploratore e Guida attinge secondo il Sentiero percorso.

Il Consiglio d'Impresa si scioglie automaticamente in occasione della festa finale con cui si conclude l'Impresa.

(art. 27 E/G)

Il Consiglio d'Impresa serve a coordinare la progettazione e la realizzazione dell'Impresa stessa. Ne fanno parte gli Esploratori e le Guide in cammino verso la Tappa della Competenza e della Responsabilità, verso un Brevetto di Competenza o che l'hanno già conquistato. La scelta dei componenti del Consiglio d'Impresa sarà fatta dal Consiglio della Legge o dal Consiglio Capi, che darà importanti indicazioni sulle persone che potranno utilmente vivere quest'esperienza. In ogni caso, è bene che il Consiglio d'Impresa sia formato solo eccezionalmente anche dai Capi Squadriglia, i quali già hanno un proprio spazio di gestione nel Reparto e sono impegnati nella guida della Squadriglia.

Dopo avere portato a termine il lancio, il Consiglio d'Impresa studia i tempi dell'Impresa con attenzione, anche se ciò dovesse rompere una certa routine che l'Unità può avere per tradizione. Il ritmo dei tempi assume un certo rilievo nel susseguirsi delle cose da fare: nulla deve poter interrompere la tensione e l'entusiasmo. È estremamente significativo che questo compito di gestione e progettazione sia svolto dagli Esploratori e dalle Guide, che metteranno così alla prova le loro competenze tecniche e la capacità di organizzarsi con autonomia rispetto alle cose da imparare e da fare. Nel Consiglio d'Impresa e nel corso del lavoro, i singoli sperimenteranno la responsabilità di prendere decisioni importanti per la comunità e l'importanza della consapevolezza del proprio agire.

Il Consiglio d'Impresa deciderà quali gruppi di lavoro serviranno nelle varie fasi, quindi come si articolerà il Reparto nella progettazione e realizzazione; stabilirà inoltre le tappe del percorso dell'Impresa e il calendario generale del Reparto. Il collegamento tra i singoli gruppi sarà garantito dallo stesso Consiglio d'Impresa che farà da sintesi nel succedersi della preparazione, sapendo modificare il tiro se necessario.

I gruppi di lavoro saranno composti da tutti i ragazzi del Reparto; ogni singolo Esploratore e ogni singola Guida deciderà in che gruppo inserirsi in base al proprio Sentiero e alle proprie competenze, secondo le <<opportunità>> offerte dall'Impresa stessa.



Per le imprese di Squadriglia, i compiti del Consiglio d'Impresa sono assunti dal Consiglio di Squadriglia che distribuisce i posti d'azione in relazione al Sentiero e alle competenze di ciascuno.

(art. 27 E/G)

Nell'Impresa di Squadriglia non esiste Consiglio d'Impresa: tutti avranno compiti adeguati e Posti d'azione scelti con il Capo Squadriglia, in seno al Consiglio di Squadriglia e in base alle esigenze dell'attività da realizzare, alle competenze e al Sentiero. Il Capo Squadriglia

sarà responsabile - coinvolgendo in ciò anche il Vice Capo Squadriglia - di tutte le fasi dell'Impresa. Chi è in cammino sulla Tappa della Responsabilità ricoprirà ruoli tecnici significativi.

Lancio: vi racconto il sogno

La fase di lancio deve esaurirsi in tempi brevi e dare modo di capire cosa comporterà realizzare l'idea avuta; sarà l'occasione per coinvolgere sempre più consapevolmente tutti i ragazzi della Squadriglia o del Reparto, facendo crescere l'entusiasmo e la tensione verso la meta. Il sogno diventa così comune a tutti. Le modalità di presentazione dovranno essere curate, utilizzando tecniche espressive varie e coinvolgenti.

Il lancio sarà realizzato dal Consiglio d'Impresa o da un gruppo di Esploratori e Guide da questo individuato. Nell'Impresa di Squadriglia una fase di lancio ha significato nel caso in cui l'Impresa nasce da un'idea del Capo e del Vice Capo Squadriglia. Negli altri casi, il lancio avviene nel momento stesso in cui ciascun squadrigliere propone con entusiasmo le modalità di svolgimento dell'Impresa nella quale avventurarsi insieme a tutta la banda.

La cura del lancio è strategica, perché essa dà impulso all'entusiasmo e crea la giusta tensione che condiziona positivamente tutte le fasi successive.

Il lancio conclude lo studio di fattibilità che ragazzi e ragazze fanno per capire se questa sarà realizzabile; in tal modo si metteranno a fuoco le motivazioni, i fini e le tecniche occorrenti per portarla a termine. In caso si decida che essa è irrealizzabile, si passa a una nuova idea, ricorrendo alla Mappa delle Realizzazioni precedentemente elaborata.

Progettazione: io e la comunità

Progettare è avere la capacità di lavorare per Mete e Impegni, sapendo modificare il tiro nel corso del lavoro secondo gli ostacoli incontrati. I ragazzi impareranno a formulare un obiettivo chiaro e concreto e segnare una strada che, in tempi definiti, porti a quella realizzazione attraverso l'apprendimento di nuove cose e la preparazione di attività. Il ruolo dei Capi sarà quello di stimolare la verifica dell'andamento dei lavori; vale a dire, i passi compiuti per portare a termine il progetto.

L'Impresa deve essere alla portata di tutti: ognuno deve avere un suo Posto d'azione, che non deve essere considerato secondario. Solo se gli Esploratori e le Guide saranno messi nelle condizioni di reale protagonismo, utilizzando le opportunità offerte dall'Impresa in corso, il progetto avrà una ricaduta nel cammino di ciascuno. La *Mappa delle Opportunità* - sempre pensata e disegnata dal Consiglio d'Impresa, e contenente le opportunità offerte da quella specifica Impresa (l'insieme di tutti i Posti d'azione) - offre la possibilità di rendere concreto quanto ciascuno è chiamato a fare lungo il proprio Sentiero: Specialità e Competenze da acquisire e da mettere in pratica, compiti e atteggiamenti da mantenere. La Mappa delle Opportunità si configura, pertanto, come sintesi e punto d'incontro del progetto comunitario con il Sentiero di ciascuno: ogni Esploratore e Guida cercherà di realizzare se stesso all'interno di una storia più grande che è quella della sua comunità, di Reparto o di Squadriglia che sia. E' importante che ogni Impresa preveda l'acquisizione e l'utilizzo di nuove competenze; che essa sia, dunque, l'alveo in cui nasce il desiderio di prepararsi con serietà a fare qualcosa. Dall'Impresa nasce l'esigenza di impadronirsi delle tecniche e non viceversa.

Nell'Impresa si utilizzano mezzi poveri, si valorizza ciò che si ha e nel caso fosse necessario reperire fondi si potrà pensare ad un autofinanziamento. L'abilità manuale troverà nella conservazione, nel recupero e nella sistemazione di materiale già esistente un ampio

spazio per esprimersi. Importante, in queste occasioni, sarà non riprodurre nelle Unità miste ruoli e stereotipi sessuali che la realtà sociale propone ai ragazzi, ma dare la possibilità ad ognuno di esprimersi con libertà e semplicità. Particolare attenzione andrà riservata a ché tutte le Imprese siano mezzo di accoglienza delle reciproche diversità, attraverso l'attribuzione di ruoli che consentano di esprimere al massimo la personalità di ognuno.

Nella progettazione il corretto utilizzo delle strutture legate all'Impresa può essere determinante. E dunque: nell'Impresa di Reparto i gruppi di lavoro dovranno essere il luogo dove ognuno può dare un fattivo contributo e il Consiglio d'Impresa dovrà seguire e organizzare l'andamento generale di tutto il progetto. Nell'Impresa di Squadriglia, poi, tutti, dal più piccolo al più grande, contribuiranno, in maniera coerente al proprio Sentiero, al progetto di Squadriglia, guidati in ciò dal Capo Squadriglia e dal Vice Capo Squadriglia.

I Capi Reparto seguiranno con attenzione l'andamento della progettazione, sostenendo i ragazzi nei momenti di possibile crisi che potranno insorgere, aiutando a calibrare bene i tempi. In queste occasioni il processo di costruzione dell'Impresa diviene parabola di vita, di un sentiero che è pronto ad affrontare difficoltà e situazioni inaspettate, rispondendo ad esse con tenacia e coerenza rispetto agli obiettivi e alle persone. E' in questa dimensione che è possibile cogliere l'Impresa come parabola del cammino e dell'impegno dell'uomo nella realizzazione del piano di Dio.

Realizzare l'Avventura

Il momento più atteso, in cui tutte le tensioni e le energie confluiscono, è quello della realizzazione dell'Impresa. Un'Impresa che si rispetti ha in questa fase il momento di massima tensione. La realizzazione dovrà essere impegnativa sotto diversi aspetti: le competenze ora possedute devono essere messe alla prova seriamente, l'organizza-

zione e l'autonomia dei singoli e del gruppo subiscono le sfide più forti, il progetto trova sul "campo" una verifica senza appelli.

Ognuno deve percepire di poter fare qualcosa di importante e di particolare, qualcosa che altri coetanei non riescono a realizzare. L'Esploratore e la Guida sono chiamati a vivere un'avventura autentica, che li metta in gioco pienamente e che li porterà a misurarsi con i propri limiti e talenti. Se risulterà una semplice esercitazione tecnica o un banale giochetto tutto sarà stato inutile, compreso il nostro Progetto Educativo!

Lo spirito di Avventura, l'uso delle tecniche e dello Scouting dovranno essere il tratto distintivo di una realizzazione in cui ognuno darà un contributo determinante per la buona riuscita dell'Impresa.

Nell'Impresa di Squadriglia i Capi Reparto dovranno dare massima autonomia alla Squadriglia, non interferendo con la realizzazione dell'Impresa. Nell'Impresa di Reparto e Alta Squadriglia è essenziale che lo Staff di Unità sia coinvolto, avendo però cura di lasciare spazi adeguati ai ragazzi perché siano loro i veri protagonisti di questa avventura. In questa delicata situazione non ci si dovrà sostituire al Consiglio d'Impresa, il quale resterà al timone nella gestione della comunità per l'intera durata dell'attività.

E' poi determinante giungere ad un risultato; è triste e frustrante vedere un'Impresa affossarsi o trascinarsi per tempi geologici... se essa sta prendendo una brutta piega, i Capi aiuteranno a delimitare l'obiettivo, frenando aspirazioni troppo utopistiche, stimolando e incoraggiando Esploratori e Guide a portare a termine l'Impresa e a verificarla.

Verificare l'evidenza con un progetto



E' essenziale che al termine dell'Impresa si verifichi quanto è stato vissuto, perché a tutti sia chiara la situazione del gruppo e dei singoli. Ciò è compito del Consiglio della Legge, in caso di Impresa di Reparto, e del Consiglio di Squadriglia, in caso di Impresa di Squadriglia.

La verifica considera sia i risultati raggiunti e le modalità di raggiungimento, sia il comportamento e l'atteggiamento tenuti, confrontandoli con gli scopi che il Reparto o la Squadriglia si erano prefissi all'inizio. E' necessario quindi che tali scopi, sia tecnici sia di crescita, siano ben chiari all'inizio e fissati formalmente.

Frutto della verifica saranno, tra l'altro, la coscienza delle positività e delle carenze personali e comunitarie rispetto alla Legge, nonché l'individuazione di nuove realizzazioni di Impresa da inserire nella mappa.

(art.27 E/G)

La verifica è il momento di valutazione del proprio agire durante l'intera Impresa, dall'ideazione alla verifica. Essa è il ponte attraverso cui raccordare passato e futuro: un continuo guardare avanti e indietro per analizzare la storia vissuta e per delineare quella futura. E' questa la tensione vissuta nella verifica. Occorrerà studiare, magari con il Consiglio Capi o con lo stesso Consiglio d'Impresa, le modalità e gli strumenti per realizzare una verifica incisiva e coinvolgente, fatta nello stesso spirito di gioco e di avventura con i quali è stata vissuta l'Impresa.

Il riferimento primo e ultimo è la Legge; essa costituisce metro e fine del nostro agire. Bisognerà fare in modo che il confronto avvenga a partire da essa. La verifica contribuirà a fornire ai ragazzi l'abitudine di autovalutare le proprie azioni, con lealtà e serenità; in questo modo, ognuno affinerà il senso critico, diventando sempre più cosciente delle proprie possibilità e potenzialità e dei propri limiti.

La verifica si svolgerà in Consiglio della Legge nel caso si sia svolta un'Impresa di Reparto e in Consiglio di Squadriglia se l'Impresa è stata di Squadriglia; similmente avverrà per l'Alta Squadriglia.

E' importante che gli obiettivi, comunitari e personali, evidenziati nella fase di ideazione e di progettazione dell'Impresa, delineati dalla Mappa delle Realizzazioni e dalla Mappa delle Opportunità, siano subito richiamati: questo aiuterà a svolgere una verifica consapevole del percorso svolto in funzione di una meta. La verifica terrà anche conto dello stile e del clima nel quale è stata realizzata e vissuta l'Impresa; ciascuno sarà chiamato a verificare il proprio Posto d'azione e,

di conseguenza, quanto l'Impresa abbia inciso sul proprio Sentiero. Sarà necessario che le competenze acquisite, le cose realizzate, le difficoltà superate e le relazioni instaurate in tutta la comunità divengano elementi presi in considerazione e razionalizzati.

Lo scambio di vedute porterà all'individuazione delle positività che, sia a livello personale che comunitario, l'Impresa ha evidenziato e dovrà produrre nuove idee da inserire nella Mappa delle Realizzazioni per Imprese future. I risultati della verifica daranno indicazioni anche sull'utilità di realizzare la successiva Impresa di Squadriglia o di Reparto.

Il Capo, infine, sarà chiamato a rileggere gli avvenimenti per trarne riflessioni e conclusioni utili al suo futuro lavoro di educatore.

Alcune attenzioni: bisogna evitare che il Consiglio della Legge diventi l'occasione per liberare tutta l'insoddisfazione derivante dal fallimento dell'Impresa o il luogo dove tutto sia accettato acriticamente qualunque cosa accada o sia accaduta.

In questa Impresa non è stato possibile realizzare tutto, ma da un'Impresa all'altra ...

La fiesta

La fiesta conclusiva sarà l'occasione per gioire insieme, nello spirito di un sano divertimento e dello stare insieme in allegria. E' un forte momento di comunità vissuto in clima di amicizia e fraternità. Sarà significativo far cogliere l'importanza del festeggiare un lavoro che ha visto coinvolti tutti e che ha fatto crescere il gruppo, anche in amicizia e stile.

I Capi dovranno porre attenzione al clima che, pur fortemente allegro e gioioso, non dovrà mai scadere in sguaiatezza e volgarità e dovrà essere coinvolgente per tutti. Non sarà banale ragionare sul nostro modo di fare festa e divertirci, comprendendo insieme quali sono gli elementi che possano rendere allegra una situazione come questa.

La fiesta è un atto dovuto anche nel caso di insuccesso: occorre premiare comunque quanto ciascuno ha dato con il proprio impegno. Una fiesta riuscita darà l'impulso e l'entusiasmo per nuove e più avvincenti Imprese.

L'Avventura è finita, l'Avventura ricomincia!

L'Esploratore/Guida disabile nell'Impresa



La
disabilità



“Con il lavoro delle Specialità, quando è fatto fare con discernimento, possiamo offrire al ragazzo più ottuso o meno sviluppato un vantaggio iniziale che gli darà una possibilità pari a quella del suo compagno più agiato o più brillante e possiamo far nascere in lui l'ambizione, la speranza e il senso della conquista personale che lo condurranno avanti a più grandi imprese”.

B.-P. Tacchino

Se “l'Impresa è lo stile di vita del Reparto”, allora non si può stare in Reparto se non vivendo le Imprese che si susseguono e in parte si sovrappongono. Non esistono zone franche o tribune spettatori, pena l'esclusione effettiva dal gioco comune.

Anche l'inserimento di un ragazzo e di una ragazza disabile passa perciò attraverso l'Impresa: non c'è alcuna corsia preferenziale alternativa che permetta di “giocare il gioco” del Reparto. Lo Staff deve porre tutte le sue attenzioni perché l'Impresa sia l'ambito in cui tutti gli Esploratori e le Guide, e tra essi chi è disabile, possano trovare lo spazio e il tempo in cui camminare lungo il proprio Sentiero: e questo è possibile solo se tutti hanno un ruolo, ed un ruolo che sia tanto importante per la realizzazione comune quanto significativo per il proprio cammino (il “Posto d'azione”).

Sul versante di queste attenzioni pedagogiche, sono molte le sfide che il portatore di handicap lancia agli altri componenti del Reparto, Capi compresi!

- La tentazione della “mascotte”. Se l'intenzionalità educativa dello strumento Impresa non è ben chiara, l'effettiva partecipazione di

tutti con ruoli di protagonisti non sostituibili può essere sacrificata sull'altare dell'efficacia e dell'efficienza dell'Impresa, vale a dire dell'operatività e del raggiungimento del risultato finale. La presenza del limite più o meno invalicabile di chi ha un handicap, può comportare l'assegnazione di un Posto d'azione puramente formale e/o coreografico, comunque ininfluente per la riuscita dell'Impresa, se non addirittura la pratica sostituzione nell'espletamento degli Impegni legati al proprio Posto d'azione. Nell'uno e nell'altro caso, il messaggio lampante o strisciante che si lancia a tutti gli Esploratori e Guide è quello del prevalere delle esigenze della tecnica sulle persone, dell'attenzione per "ciò che si fa" (il risultato) rispetto al "modo con cui lo si fa" (lo stile, l'impegno): si perde così una grande occasione per educare alla "condivisione", allo "stare con" senza l'arrogante pretesa di "fare per" o peggio ancora "al posto di".

- L'Impresa come gioco impegnativo. Il gioco è il contesto più favorevole perché tutti si possano esprimere e vengano accolti per ciò che sono. Per questa sua caratteristica strutturale, messa più o meno a rischio dalla competitività insita nella natura stessa del "ludus", il gioco è spesso l'ambito in cui i portatori di handicap meglio riescono a stare bene con se stessi e con gli altri. L'esperienza degli inserimenti di bambini disabili nei Branchi e nei Cerchi lo conferma abbondantemente. Ora, in ogni Reparto e, con particolare attenzione, in presenza di ragazzi e ragazze con handicap, si tratta di vivere e far vivere l'Impresa come nuova modalità di gioco: più impegnativa ed articolata, perché più rispondente alle nuove esigenze dell'età, ma ugualmente da giocare all'insegna della gratuità e della fantasia, nella dimensione della continua scoperta di sé, degli altri e di ciò che ci circonda; in altre parole nella prospettiva dell'Avventura

- La coscienza del "limite". Se, da un punto di vista non solo educativo non c'è cosa peggiore che "*far parti uguali tra disuguali*" ("*Lettera a una professoressa*", Scuola di Barbiana), ne consegue che non è pedagogicamente corretto né l'inclusione a tutti i costi, che porta a calibrare in ogni occasione il livello della proposta sul passo di chi presenta i maggiori limiti, né tanto meno l'esclusione di fatto, sottilmente camuffata da accoglienza alla pari, che porta a rimpiazzare nei compiti chi non riesce a portarli a termine, in nome del risultato da raggiungere. Le "Imprese" che gli Esploratori e le Guide realizzano in Squadriglia, Reparto e Alta Squadriglia, qualunque



esse siano, così come le "sorprese", qualunque esse siano (Giochi, Missioni di Squadriglia,...), con cui lo Staff contrappunta, stimola, rilancia e raccoglie ciò che gli Esploratori e Guide da loro stessi ideano, progettano e portano a compimento, permettono - ad una attenta sensibilità educativa - di poter trovare un ruolo significativo per tutti, quantomeno per una parte delle imprese o sorprese e non necessariamente per tutto. Ciò che conta, infatti, non è che tutti facciano tutto, ma che ognuno possa portare a termine nel miglior modo possibile ciò che è alla sua portata, e senza il cui apporto l'intera realizzazione non potrebbe concludersi.

- L'intuizione e la percezione del "mistero". Non va ignorato il fatto che in un gruppo composto di adolescenti la presenza di una persona disabile scatenerà conflitti nei singoli e/o nel gruppo, riguardo la propria corporeità, l'amicizia, la società più o meno emarginante. E' allora utile essere pronti ad attraversare come educatori il campo minato delle domande indifferibili, ineluttabili: <<Perché? Per colpa di chi? Per chi?>> Tutto ciò apre un orizzonte complesso ed affascinante, che interroga anche la fede, ed in maniera profonda: se si avverte nel Reparto questo fermento e questa sensibilità, perché non cogliere anche questa sfida, magari in Alta Squadriglia?

La disabilità



La Specialità di Squadriglia



Vivere l'avventura in periodi lunghi, nel succedersi di Imprese e Missioni, consente a una Squadriglia di raggiungere una o più Specialità.

La Specialità di Squadriglia è uno strumento atto a sviluppare il senso e il valore di un percorso di crescita comunitario in ordine all'autonomia ed alla competenza.

(art. 19 E/G)

La Specialità di Squadriglia è un'Aventura vissuta in continuità nel tempo, in un susseguirsi di Imprese coinvolgenti la Squadriglia sul piano dell'autonomia e della competenza. Scopo della Specialità di Squadriglia è l'esercizio e l'acquisizione di determinate competenze,

sperimentate in realizzazioni concrete, in modo che la Squadriglia sia in grado di fornire al Reparto, ogni volta che occorre, la sua preparazione specifica e possa, nel tempo, realizzare nuove Imprese dando una finalità alla competenza acquisita. E' tutta la Squadriglia che punta sulle capacità individuali e di gruppo per realizzare Imprese che la lancino in un'avventura di conquista comune.

Il protagonismo degli Esploratori e delle Guide trova nella Specialità di Squadriglia una conferma come in pochi altri strumenti del metodo. Infatti, ruotano attorno alla Specialità di Squadriglia tutti i temi fondanti la proposta scout per gli adolescenti: cogestione, competenza, progettualità, autonomia, responsabilità, avventura, sentiero personale che si interseca con quello comunitario. Il tempo necessario a vivere quest'avventura consente di mettere in gioco tutte queste componenti.

Per la Squadriglia la conquista della Specialità è un banco di prova come pochi. Consente infatti alla "banda" di mettere alla prova la compattezza, l'armonia e l'affiatamento del gruppo; in ciascun componente stimola la ricerca di un Posto d'azione - utile a tutta la Squadriglia - fortemente legato al sentiero personale; sono richieste al Capo Squadriglia grandi doti di leadership; a tutta la banda richiederà fedeltà al progetto e costanza, carattere, coraggio, fiducia in se stessi, per tutto il tempo necessario alla conquista della Specialità; e, infine, la capacità di acquisire e mettere in gioco le competenze acquisite e di scoprire Specialità nascoste. Tra gli obiettivi, quello di lasciare più segni, in continuità, nel tempo.

La conquista della Specialità è un'esca troppo allettante per i ragazzi e uno strumento che i Capi possono proporre, sicuri di creare spirito di gruppo in Squadriglia e una sana competizione in Reparto. E' pertanto importante che il manifesto con le Specialità di Squadriglia sia ben in evidenza nella sede di Reparto.

Scheda: Le Specialità di Squadriglia

Alpinismo

Artigiano

Campismo

Civitas

Esplorazione

Espressione

Giornalismo

Internazionale

Natura

Nautica

Olympia

Pronto Intervento

Una volta deciso di incamminarsi sul sentiero che conduce al raggiungimento della Specialità di Squadriglia, in Consiglio di Squadriglia si valutano le capacità, le competenze e le forze disponibili; si individua il settore su cui si vuole lavorare (non troppo sconosciuto, anzi tale che le persone in cammino nella Tappa della Competenza siano già al lavoro su Brevetti di Competenza corrispondenti); si fa un progetto per la conquista della Specialità e si condividono, in Consiglio Capi, idee, scadenze, tempi.

Come si conquista la Specialità di Squadriglia



La Squadriglia consegue una Specialità se nell'anno scout realizza una Missione e due Imprese di Squadriglia (anche se nell'ambito di un'Impresa di Reparto). Le due Imprese tendono alla realizzazione di attività in cui si sviluppi con particolare competenza l'insieme delle tecniche della Specialità prescelta. La Missione verterà sulle tecniche della Specialità.

(art. 19 E/G)

Due Imprese e una Missione, incentrate sulle tecniche della Specialità che si intende conquistare. Non occorre che entrambe siano realizzate in Squadriglia: un'Impresa può anche attuarsi in Reparto.

È importante che il livello tecnico di competenza acquisito sia in progressione, in modo tale da consentire il raggiungimento di obiettivi sempre più ambiziosi. Ciascuna Impresa ripercorrerà tutte le fasi: ideazione, lancio, progettazione, realizzazione, verifica, festa.

La Missione, proposta dai Capi, metterà alla prova la competenza, l'organizzazione, l'autonomia, la precisione e l'affidabilità della Squadriglia. E' da preferire che prima si vivano le Imprese, mentre la Missione potrà essere vissuta alla metà o a fine del percorso per permettere alla Squadriglia di misurare il livello di autonomia e le competenze raggiunte. I tempi comunque, compreso quello necessario alla relazione finale, non dovranno essere lunghissimi, in maniera tale da consentire alla Squadriglia di ottenere la Specialità prima della data del campo estivo. È ovvio: al campo estivo la Squadriglia può realizzare l'Impresa che le manca, oppure essere mandata in Missione dai Capi Reparto. È bene, ad ogni modo, che il Campo sia momento privilegiato per la vita del Reparto e che la Squadriglia non lo viva tutto e solamente concentrata verso il raggiungimento della propria Specialità. Il campo, dunque, può essere il momento in cui definitivamente raggiungere i requisiti per la Specialità; ancor meglio sarebbe se la Squadriglia arrivasse al campo con la Specialità conquistata e pronta a mettere in atto e a condividere con il resto del Reparto le competenze faticosamente guadagnate durante l'anno.

Alla conclusione delle due Imprese e della Missione, ogni Squadriglia avrà cura di stendere una relazione delle tre attività svolte, mettendo in evidenza le varie fasi del lavoro e facendo una verifica rispetto agli obiettivi prefissi. Nel preparare la relazione il Capo Squadriglia ripenserà ai suoi squadriglieri e al loro coinvolgimento; rivedrà l'impegno e lo stile tenuti, e farà sintesi di un lavoro lungo e impegnativo. Per gli squadriglieri la relazione costituirà l'occasione per raccontare le avventure vissute, ripercorrendo il progetto ora portato a termine.

È utile che il Capo Squadriglia unisca alla relazione anche una breve presentazione di tutta la Squadriglia.

Al lavoro svolto dai ragazzi va aggiunta una presentazione fatta dai Capi Reparto, in cui siano messe in evidenza le principali caratteristiche della Squadriglia; siano delineati, anche se in breve, il contesto in cui si muovono i ragazzi nonché una verifica degli obiettivi, dell'impegno e dello stile tenuto durante il percorso per la conquista della Specialità.

Questa, per i Capi, sarà l'occasione di verificare gli obiettivi prefissati e i cambiamenti intercorsi nella comunità di Squadriglia.



La Squadriglia e il Caporeparto inviano agli Incaricati Regionali della branca E/G una relazione delle tre attività, compresa una loro valutazione, relativamente allo scopo prefisso.

Gli Incaricati Regionali assegnano il guidoncino di Specialità di Squadriglia, che viene legato sotto la bandierina distintiva di Squadriglia.

(art.19 E/G)

Tutta la documentazione dovrà essere inviata agli Incaricati Regionali di branca E/G, che avranno poi cura di assegnare il Guidoncino Verde alla Squadriglia nei modi e tempi che ogni regione sceglierà. L'assegnazione della Specialità da parte degli Incaricati Regionali potrà anche essere un'esca per spronare i ragazzi verso una meta tanto importante da essere riconosciuta non solo dalla comunità di Reparto ma dall'Associazione.



Ogni Squadriglia può ottenere una sola Specialità, che è valida per tutto l'anno scout successivo a quello in cui è stata conquistata. La Specialità conseguita è confermata per un solo ulteriore anno, se la Squadriglia realizza una nuova Impresa affine, che ne dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza.

(art.19 E/G)

Il Guidoncino Verde sarà apposto sotto il guidone di Squadriglia e sarà mantenuto per tutto l'anno successivo a quello in cui è stata

conquistata la Specialità; alla fine di questo, la Squadriglia avrà cura di toglierlo e di conservarlo nel diario di bordo oppure secondo le proprie tradizioni.

E' possibile mantenere la stessa Specialità di Squadriglia per un ulteriore anno, portando a termine almeno un'altra Impresa di Squadriglia inerente alle tecniche della Specialità raggiunta, che ne evidenzia il grado di competenza e autonomia. Il tempo totale (tre anni dall'inizio della conquista) è quello in cui si può configurare nella Squadriglia una certa continuità strutturale.

SCHEDA

La relazione per la Specialità di Squadriglia

Scheda:

La relazione per la Specialità di Squadriglia

Ecco come si può presentare la relazione finale di una Specialità di Squadriglia ribadendo quanto sia importante che, anche in questa fase di presentazione, i protagonisti siano i ragazzi.

- *Presentazione della Squadriglia*: il nome della Squadriglia, i suoi componenti, il Reparto, il Gruppo, la sede, nome e cognome ed indirizzo del/della Capo Squadriglia.
- *Ideazione*: perché si è scelta proprio questa Specialità, come è nata l'idea, ... quale Mappa delle Realizzazioni
- *Progettazione*: quali imprese, i tempi di lavoro, ...
- *La prima Impresa*:
 - **ideazione**: da chi è nata l'idea? quando? come? ... lancio: ...
 - **progettazione**: i Posti d'azione assegnati per ciascuno
 - **realizzazione**: descrizione dettagliata di quanto è stato fatto
 - ...
 - **verifica**: a cosa è servita l'Impresa, cosa si è imparato, eventuali Specialità Individuali conquistate e/o Brevetti di Competenza, ...
 - **fiesta**: ...

- *La seconda Impresa*: tutto come sopra.
- *La Missione di Squadriglia*: quali erano gli obiettivi assegnati dai Capi; che cosa è successo, che cosa si è imparato
- *La verifica generale*: a cosa è servito lavorare per questa Specialità, cosa potrebbe fare la Squadriglia ora che si è specializzata in questo campo?
- *“Prove”*: corredate il tutto di foto, video, disegni, relazioni, ecc.,
- *Relazione dello Staff*: È importante che faccia luce sia sulle realizzazioni concrete che sullo stile di lavoro della Squadriglia (non dimenticare di specificare nome, cognome, indirizzo completo e telefono del/della Capo Reparto).

Scheda: La Specialità di Squadriglia

CHI FA COSA	PROGETTAZIONE	REALIZZAZIONE	VERIFICA
CAPO SQ.	<ul style="list-style-type: none"> -Supervisiona il progetto dell'Impresa -E' attento che tutti portino a termine i propri Posti d'Azione - Conosce il Sentiero degli squadriglieri e ne stimola l'attuazione all'interno di Imprese e Missione -Si confronta in Consiglio Capi sull'andamento dell'Impresa e l'impegno della Squadriglia -Fa in modo che i tempi vengano rispettati 	Guida la Squadriglia	<ul style="list-style-type: none"> · Gestisce la verifica del lavoro in Consiglio di Squadriglia · Si confronta in Consiglio Capi sugli obiettivi prefissati e sui cambiamenti che l'Impresa ha portato in Squadriglia; aiuta a verificare Posti d'azione ed Impegni · Scrive la presentazione della Squadriglia nella relazione per la richiesta della Specialità.
SQUADRIGLIA	<ul style="list-style-type: none"> -Dopo la scelta della Specialità di Squadriglia o dell'Impresa; in Consiglio di Squadriglia, ognuno occupa un Posto d'Azione 	Vive un'autonomia e avventura reali	<ul style="list-style-type: none"> · In Consiglio di Squadriglia verifica la riuscita dell'Impresa con attenzione ai Posti d'Azione, allo stile, agli Impegni, al lavoro profuso e alle competenze acquisite.

CHI FA COSA	PROGETTAZIONE	REALIZZAZIONE	VERIFICA
SQUADRIGLIA	<ul style="list-style-type: none"> - Assegna, sulla base dei Posti d'Azione e del Sentiero dei singoli, gli Impegni - Fa un progetto dettagliato con competenze, tempi e materiale necessario 		<ul style="list-style-type: none"> - Verificandosi guarda già alle prossime Imprese che vuole realizzare - Scrive la relazione delle 2 Imprese realizzate e della Missione portata a termine
CAPI REPARTO	<ul style="list-style-type: none"> - Consigliano, se necessario, senza togliere responsabilità e autonomia ai ragazzi - Aiutano a fare sintesi del lavoro in Consiglio Capi - Gestiscono con attenzione i momenti di crisi - Decidono la Missione da affidare alla Squadriglia, in base agli obiettivi che vuole far raggiungere alla Squadriglie e alle Imprese realizzate 	<ul style="list-style-type: none"> - Non interferiscono; stanno a casa! 	<ul style="list-style-type: none"> - Aiutano i Capi Squadriglia, in Consiglio Capi, ad individuare utili indicatori di verifica per la Squadriglia - Scrivono la presentazione del lavoro svolto dalle Squadriglia per la richiesta della Specialità. - Inviacono alla segreteria regionale la relazione completa per la richiesta della Specialità di Squadriglia
SEGRETERIA REGIONALE			<ul style="list-style-type: none"> - Riceve le richieste di Specialità di Squadriglia, che consegna agli IIRR E/G
IIRR E/G	<ul style="list-style-type: none"> - Sono a disposizione per consigli particolari, sia per i Capi Reparto che per i Capi Squadriglia 		<ul style="list-style-type: none"> - Valutano la conquista della Specialità di Squadriglia e la assegnano - Consegnano il Guidoncino verde alle Squadriglia che hanno raggiunto la Specialità, secondo le modalità che ogni Regione sceglie.
IAB Zona E/G	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene vivo l'utilizzo dello strumento, rilanciandolo ad inizio anno - E' punto di riferimento per ogni problema 		<ul style="list-style-type: none"> - Tiene d'occhio quanto e come viene utilizzato questo strumento

CAPITOLO 7

Vita all'aperto

L'Uscita

Il Campo estivo

L'Hike

La Missione



“La più forte attrattiva che lo scouting esercita è mediante lo studio della natura e la scienza dei boschi”.

B.-P. Il libro dei Capi

La vita all'aperto viene vissuta principalmente nella sua dimensione di avventura, connaturata all'età, ispirata il più possibile a reali vicende della vita; deve essere basata su tutte le tecniche dello Scouting che stimolano nei ragazzi e nelle ragazze l'assunzione di responsabilità, la concretezza e il senso della competenza, la padronanza di capacità organizzative e di soluzione di difficoltà impreviste, la creatività, l'essenzialità e il senso del valore delle cose, nonché la collaborazione reciproca fra le persone.

(art. 25 E/G)

Elemento ineliminabile della proposta scout è la vita all'aperto e, in essa, il legame che ragazzi e Capi sperimentano con la natura come espressione di un unico disegno di Dio creatore. È nel contatto con la natura che la persona riesce a manifestarsi autenticamente, cogliendo i propri limiti e le proprie capacità, ma anche la necessità di aiuto e di rispetto reciproco con gli altri uomini e con tutto il Creato.

Per gli adolescenti è una sorta di palestra nella quale imparare a riconoscersi e a misurarsi, aprendosi con fiducia verso nuovi orizzonti da esplorare con curiosità e competenza.

È nella vita all'aperto che la natura diventa maestra di essenzialità e semplicità; in essa si cambia e si impara ad acquisire sicurezza.



La vita all'aperto, prevalentemente in ambienti naturali ma anche alla scoperta delle città dell'uomo, è un ambito irrinunciabile in cui si attua la formazione scout.

Essa offre la possibilità di scoprire le relazioni che legano gli elementi di un ambiente, del ruolo che in esso è chiamato a giocare l'uomo e di riconoscere l'uomo stesso come parte di un unico disegno di Dio Creatore.

La via all'aperto risponde al bisogno di avventura, insegna la semplicità e l'essenzialità, sviluppa il senso di solidarietà e mette alla prova la disponibilità all'aiuto reciproco. Il confronto con le difficoltà concrete, proprie del gioco avventuroso dello scoutismo, dà la misura della propria povertà, ma anche delle possibilità di inserirsi positivamente nel proprio ambiente di vita.

(art.24 IB)



“La vita all'aperto è la vera meta dello scoutismo e la chiave del suo successo”.

B.-P. Il libro dei Capi

La <scienza dei boschi>, nell'idea di Baden-Powell, e dovrebbe essere così anche per i Capi, è strumento privilegiato per la **formazione del carattere**. Non c'è testo del fondatore degli scout nel quale la vita all'aperto, il contatto e l'osservazione della natura, la metafora dell'uomo dei boschi, non trovino ampio spazio.

In questo capitolo del manuale ci è piaciuto dare prevalentemente la “parola” a B.-P.. Lasciamo al lettore cogliere, da quanto segue, le opportunità per un'educazione degli Esploratori e delle Guide all'amore, alla cittadinanza e alla fede attraverso l'elemento della vita all'aperto.



“L'aspetto fondamentale del Movimento scout è il suo spirito, e la chiave per comprenderlo è l'avventura fantastica della scienza dei boschi e dello studio della natura. Dov'è il ragazzo – anzi, sotto quest'aspetto, anche l'adulto – che anche in questi tempi di materialismo non senta il richiamo della natura selvaggia e della strada aperta? ... Con

questa chiave una grande porta può essere aperta, non fosse che per immettere l'aria pura e la luce del sole in vite umane che altrimenti diventerebbero grigie.

Ma in genere, servendosi di questo richiamo, si può fare di più. (...)

Attraverso lo scautismo il ragazzo ha adesso la possibilità di mettersi sulle spalle lo zaino dell'uomo di frontiera e sentirsi veramente parte della grande famiglia degli uomini del bosco. Egli può lasciare e seguire una traccia, segnalare, accendersi un fuoco, costruirsi una capanna e cuocersi il cibo. Può fare con le sue mani moltissime cose in tutto ciò che è pionieristica e tecnica campistica. (...)

C'è poi un lato spirituale: con la conoscenza della natura, assorbita a larghe sorsate durante le uscite nei boschi, un'anima limitata cresce e si guarda intorno. L'ambiente naturale è senza confronto la migliore scuola per osservare le bellezze di un mirabile universo e rendersene conto (...). Lo studio della natura fonde in un atto armonioso il senso dello spazio infinito, del tempo che corre, dell'infinitamente piccolo, che tutti formano parte dell'opera del Grande Creatore".

B-P. Il libro dei Capi



"Perché lo studio della natura è considerato un'attività chiave dello Scautismo? (...)

... Se vogliamo che i nostri ragazzi abbiano una vita felice, dobbiamo insegnar loro sia a fare del bene al prossimo che a godere la bellezza della natura.

La via più breve per giungere a questo scopo è mediante lo studio della natura. (...)

Una volta che il germe della scienza dei boschi è penetrato nella mente del ragazzo, l'osservazione, la memoria e la deduzione si sviluppano automaticamente e divengono parte del suo carattere. (...)

Via via che le meraviglie della natura si svelano all'animo dell'adolescente, diviene possibile anche mostrarne e farne gradualmente conoscere le bellezze".

B-P. Il libro dei Capi

Come per gli adolescenti di allora, anche per quelli dei nostri giorni, la vita all'aperto costituisce un'attrazione come poche; l'esca con la quale decisamente coinvolgere ragazzi e ragazze nel <<grande gioco>>. Lo zaino sulle spalle, il dormire in tenda, il prepararsi il cibo da sé sono un richiamo forte all'avventura e al protagonismo che la quotidianità non consente di sperimentare.



“La scienza dei boschi è l’attività chiave dello scautismo. Essa comprende essenzialmente campi, attività nautiche e uscite frequenti, nonché le attività complementari di pionieristica e studio della natura e in genere le arti dell’uomo del bosco”.

B.-P. Taccuino



La natura è l’ambiente privilegiato in cui far vivere il maggior numero di attività ai ragazzi e alle ragazze del Reparto, in cui sperimentare lo spirito di avventura, la curiosità dell’esplorazione e il gusto della sfida. Aver colto la natura come creato e quindi come dono gratuito di Dio educa alla consapevolezza di esservi inseriti non come padroni, ma come ospiti che devono rispettare e custodirne i ritmi e la storia, coscienti di esserne corresponsabili con le generazioni passate e future.

(art. 25 E/G)



L’acqua, con mari, fiumi, laghi completa il quadro dell’ambiente naturale che proponiamo ai ragazzi e alle ragazze attraverso la vita all’aperto.

Anche se Baden-Powell parla più volte della <<scienza dei boschi>>, con riferimenti all’uomo di frontiera e alle tecniche dello Scouting quali elementi caratterizzanti l’<<ambiente educativo>> della proposta scout, è lo stesso <<generale>> a mettere in gioco in tanti suoi scritti l’elemento acqua.



“Ogni ragazzo normale ha (o spero che abbia) il desiderio, in un momento o nell’altro durante la sua adolescenza, di evadere sul mare. Ebbene, noi gli diamo i mezzi per diventare un navigatore e un avventuriero, sia pure in scala ridotta, e quindi egli acquista, grazie al suo entusiasmo, molte virtù virili, sul piano fisico, mentale e morale. Il fatto di affrontare e vincere uno degli elementi, imparando a nuotare e a navigare in una barca fatta dall’uomo, dà una forma di coraggio morale e di fiducia in se stessi. (...)”

Se lo si propone con queste intenzioni, lo scautismo nautico non è così difficile come il nome sembrerebbe talora indicare. Esso non implica necessariamente l’andare per il mare, né la scienza della navigazione, ecc., anche se tutto ciò rappresenta un utile tocco

finale. Per un livello elementare non vi è nulla di meglio di crociere ed uscite nei fiumi o nei canali, su barche o su canoe (..).”

B.-P. Taccuino



“Nessuno Scout può considerarsi completamente tale fino a che non sa nuotare e compiere salvataggi in acqua”.

B.-P. Scautismo per ragazzi

Nella fantasia di ogni ragazzo la lettura di un libro di avventure ambientato in mare suscita il ripetersi di immagini e sensazioni da sogno: sartie, bompressi e alberi di trinchetto, nell'azzurro del mare come sfondo, aprono la mente e gli occhi ad avventure che lo coinvolgono come protagonista.

L'acqua costituisce uno di quegli elementi perennemente attraenti, anche se muta il fascino che esercita con il mutare dell'età delle persone che vi si affacciano. Così è l'avventura vissuta sull'acqua: tavole, lance, zattere, canoe, barche a vela o a motore, la costruzione di un molo o la manutenzione di un mezzo, fondamentali per la riuscita della navigazione, contribuiscono – nelle diverse fasi della crescita della persona – a far assumere ad ognuno un'identità sempre più definita e solida.



“Quando un ragazzo è divenuto uno scout di prima classe – ma non prima – egli ha in sé le basi di quelle facoltà mentali, morali e fisiche che contribuiscono a fare un uomo buono e utile. E considero il nuoto un mezzo di estrema importanza in quanto combina doti di queste tre categorie: mentalmente, dà al ragazzo un nuovo senso di fiducia in se stesso e di coraggio; moralmente, gli dà il potere di aiutare coloro che si trovano in pericolo e gli addossa la responsabilità di esser pronto a rischiare ad ogni momento la vita per gli altri; e fisicamente, è ottimo esercizio per lo sviluppo della respirazione e delle membra”.

B.-P. Taccuino

Il ritrovarsi insieme sulla stessa barca, costantemente attenti alla rotta da seguire, chiama qualsiasi Esploratore e Guida dell'Equipaggio a mettere al servizio di tutti le proprie competenze; li apre alle meraviglie del creato, a godere insieme agli altri di questo dono da





cogliere nella sua dimensione spirituale ma anche come sfida con la quale misurarsi.

In particolar modo attraverso l'esperienza dell'Equipaggio, l'acqua diventa, occasione formativa per la dimensione spirituale, dell'amore e della cittadinanza, sviluppando – nello spirito di avventura e nello stile di Impresa – i «quattro punti di B.-P.»: carattere, abilità manuale, salute e forza fisica, servizio del prossimo. Le attività in acqua permettono infatti di strutturare il carattere, di sviluppare il corpo e potenziare la salute, di acquisire le capacità di trasformare le cose con le proprie mani e di rendersi utili agli altri.



“Con il termine *Scouting* (Scoutismo) si intendono l'opera e le qualità dell'uomo del bosco, dell'Esploratore, del cacciatore, dell'uomo del mare, dell'aviatore, del pioniere, dell'uomo di frontiera”.

B.-P. Il libro dei Capi

Lo scoutismo nautico è allora un modo di vivere insieme una grande esperienza, “diversa” da quella consueta, mantenendo però intatte tutte le potenzialità formative.

Tale esperienza è vissuta in acqua o comunque in funzione di attività da svolgersi in acqua; è continuativa e progressiva; è completa anche per quel che concerne l'aspetto tecnico; è attiva e attivizzante; è creativa nelle occasioni offerte e negli strumenti utilizzabili. Non si riduce pertanto ad un'esperienza circoscritta nel tempo e richiede un'impostazione globale che coinvolge armoniosamente il metodo scout con tutti i suoi valori umani e spirituali. L'esperienza di vita comunitaria è potenziata dalle diverse occasioni che si presentano immancabilmente nel progettare insieme, costruire insieme, realizzare insieme un'Uscita, un'Impresa, un Campo, una rotta lungo un fiume, in un lago, lungo una costa o intorno a un'isola.

Responsabilità, creatività e manualità, competenza, natura, spirito d'avventura, vita comunitaria e gestione costituiscono gli ingredienti forti dello scoutismo nautico. Ingredienti che nel loro insieme, mescolati tra loro, offrono l'opportunità di itinerari formativi lungo quella progressione fatta di scoperta, responsabilità, autonomia e animazione, che caratterizza il Sentiero – meglio, la Rotta - di ogni Esploratore e Guida.

L'ambiente e i mezzi diventano dunque determinanti nell'applicazione del metodo e nello sviluppo della progressione personale. Le attività in acqua, infatti, si prestano facilmente alla logica dell'avventura, alla realizzazione di Imprese, di giochi, al libero esercizio della creatività e della manualità secondo una gradualità evolutiva. Tutti gli elementi formativi connessi con gli incarichi sono valorizzati in quanto sono finalizzati ad un'avventura da vivere realmente e in cui le competenze sono strettamente legate alla propria e altrui sicurezza nonché alla buona riuscita dell'Impresa stessa. Il sistema della Squadriglia/Equipaggio viene valorizzato al massimo permettendo il pieno sviluppo delle dinamiche di autoeducazione.

L'Avventura da vivere in acqua richiede tuttavia preparazione meticolosa in ogni sua fase di svolgimento; esige un approccio graduale e rispettoso poiché mai una situazione si presenta in modo identico ad un'altra. Ogni avventura, è una nuova avventura, perciò porta con sé tutto il suo fascino di mistero, con tutto l'imprevedibile come possibile!

Sebbene risponda al bisogno di Avventura e di nuove sfide insito negli adolescenti, la scelta di proporre per il Reparto l'ambientazione nautica spetta alla Comunità Capi che, opportunamente, l'inserirà nel proprio Progetto Educativo.

Il Settore Nautico, attraverso i Centri Nautici e le Basi Nautiche, opera - in stretto contatto con la branca E/G - al fine di rendere accessibile, anche e soprattutto alle unità non nautiche, l'esperienza dell'ambiente acqua.

A questo scopo supporta le necessità materiali, tecniche e metodologiche di quanti svolgono o vogliono svolgere questo tipo di attività; organizza campi nautici di Specialità e di Competenza, promuove iniziative ed eventi rivolti ad estendere e consolidare il patrimonio nautico dell'Associazione.

Il Settore Nautico può essere contattato tramite gli Incaricati regionali al Settore, o dove dovessero mancare, attraverso gli Incaricati nazionali.



L'impegno maggiore dei Capi sarà quello di non <<annacquare>> le attività: la vita all'aperto dovrà caratterizzare le Uscite e le Imprese

vissute dagli Esploratori e dalle Guide; dovrà consentire loro di mettersi alla <<scuola della natura>>, senza finzioni, sperimentando il coraggio e la fiducia in se stessi, la novità, l'imprevisto, l'uso di mezzi poveri, la semplicità, il senso del tempo. Dovranno essere messe alla prova, e in modo significativo, le tecniche e lo Scouting, le Specialità, i Brevetti di Competenza, ma anche lo spirito di Squadriglia e di Reparto (e - chiaramente - di Alta Squadriglia).

Uscite, Missioni, Campetti, il Campo estivo - l'attività all'aperto per eccellenza - costituiranno lo scenario privilegiato dove Esploratori e Guide vivranno realmente l'avventura; nell'Impresa, in un grande gioco, in un Hike, la natura costituirà l'habitat nel quale imparare a organizzare i tempi di gioco, di lavoro, di riflessione, divertendosi e distaccandosi dalle sicurezze quotidiane. In queste attività, nel <<disagio>> che comportano, i nostri e le nostre adolescenti verificheranno una sicurezza nuova, in se stessi, nelle proprie possibilità, in quelle del gruppo e nell'ambiente circostante.



capacità di adattamento.

La vita all'aperto, e l'ambiente più in generale, diventano la palestra per sperimentare situazioni sempre nuove e diverse che richiedono, nell'affrontarle, spirito di osservazione e conseguente

(art.25 E/G)

L'Uscita – con o senza pernottamento - di Reparto, di Squadriglia o di Alta Squadriglia, il campo estivo, l'Hike, la Missione, costituiscono occasioni privilegiate per vivere l'ambiente natura in ogni sua espressione.

Presentiamo questi strumenti del metodo di branca senza entrare dettagliatamente in particolari organizzativi, per i quali rinviamo ai sussidi in circolazione.

L'Uscita



“Lo studio della natura dev'essere, non un mero insegnamento formale di tipo scolastico, ma un impegno appassionato di ogni singolo ragazzo in quel settore di esso che l'attrae particolarmente, realizzato attraverso attività ed esperienze pratiche”.

B.-P. Taccuino

Le attività in sede, anche quelle migliori, non esercitano sui ragazzi lo stesso fascino e la stessa attrattiva di una Uscita, che al confronto richiede loro un coinvolgimento pressoché totale.

L'Uscita rappresenta per i ragazzi e le ragazze dell'Unità una di quelle occasioni offerte dalla vita di Reparto e di Squadriglia o di Alta Squadriglia, nelle quali organizzare ogni momento dell'attività: i tempi del gioco, di lavoro e di riflessione, le strade da percorrere, le tecniche da utilizzare, il tipo di cucina, i mezzi di locomozione, ... I ragazzi sperimentano così non tanto il fare ciò che si vuole, ma scegliere le cose che si fanno e il come farle.

E' per questo motivo che l'Uscita è sempre più connessa all'Impresa del momento e, come nell'Impresa, è sempre più in mano agli Esploratori e alle Guide. Anche nel caso in cui siano i Capi Unità a proporla e lanciarla, l'Uscita è progettata dal Consiglio Capi o dal Consiglio d'Impresa, o dai grandi del Reparto in possesso di Brevetti della Competenza, o da tutto il Reparto.

In ogni caso l'Uscita non si improvvisa e lo spirito di Avventura, che la caratterizza, non può essere lasciato al caso. L'imprevisto, sempre in “agguato”, va fronteggiato e in maniera opportuna <<sfrottato>>, mai deve essere frutto di leggerezza, trascuratezza o faciloneria da parte dei Capi.

Nella programmazione, prima dei materiali necessari allo svolgimento delle attività da realizzare, occorre individuare con attenzione il luogo dell'Uscita che deve offrire l'ambiente adatto alle attività pen-

sate (non si può realizzare una gara di cucina trappeur nel chiuso di una cascina) e che si presti – particolarmente nella stagione invernale – ad effettuare ugualmente l'attività, anche in caso di maltempo con lo scopo prestabilito o con contenuti alternativi preparati sempre da casa. Nelle Uscite di Squadriglia, con e senza pernottamento, questo tipo di informazioni deve essere sempre richiesta ai Capi Squadriglia dai Capi Reparto.

La vita dell'Unità è scandita da numerose Uscite, sia di Squadriglia che di Reparto, con e senza pernottamento. Un'Uscita al mese costituisce un obiettivo da raggiungere con gradualità ma con impegno incessante. L'Uscita di Reparto è funzionale al momento vissuto dall'Unità: è occasione per creare coesione nel gruppo, per dare ai più grandi responsabilità da spendere in comunità, per mettere in gioco Specialità e Competenze, per aiutare i più piccoli ad inserirsi nell'ambiente natura ed acquisire sempre maggiore sicurezza in se stessi.

Per la Squadriglia l'Uscita è occasione per acquisire e sperimentare autonomia, responsabilità, competenza. Con gradualità, va raggiunta e mantenuta l'abitudine ad uscire in tenda, compatibilmente alle condizioni atmosferiche, ricordando sempre la massima della "buona o cattiva attrezzatura", ponendo particolare attenzione alle resistenze delle famiglie, non forzando la mano, fugando ogni dubbio attraverso una preparazione seria ed accurata dell'attività all'aperto ed evidenziando le capacità – anche organizzative – raggiunte dagli Esploratori e dalle Guide.

Il Campo estivo



Il Campo estivo, momento privilegiato della Squadriglia e della vita di tutto il Reparto, risponde alle esigenze dei ragazzi e delle ragazze che chiedono autonomia, avventura, condivisione; risponde inoltre all'offerta di momenti educativi anche per quanto riguarda bisogni meno espressi.

Il Campo è un banco di prova per i ragazzi e le ragazze per quanto riguarda: le capacità tecniche maturate; i rapporti vissuti; l'autonomia raggiunta dalle squadriglie; la gestione delle attività; lo spirito di adattamento all'ambiente circostante.

Il Reparto vive questo momento curando che le attività e le tradizioni siano vissute con serietà, essenzialità, divertimento, nello stile di Impresa che caratterizza tutta la durata del Campo.

(art. 26 E/G)

Nella Nona Chiacchierata al fuoco di bivacco, di *Scoutismo per ragazzi*, Baden-Powell, nel trattare la vita al Campo, entra nel merito del Campo estivo: oltre venti pagine ancora oggi restano un riferimento ineliminabile per ragazzi e Capi che si apprestano a preparare e vivere, nello stile dell'Impresa, il momento più bello di un intero anno scout.

Più di venti pagine, che spaziano dalla scelta del terreno di campo ai Campi mobili, alle tende e alla loro disposizione; all'equipaggiamento, ai cibi, alla cucina, alle latrine, agli orari, alle comodità, alle astuzie, ai fuochi, alla pulizia del terreno, al pagamento al proprietario. Sono presi in considerazione anche "i fannulloni al Campo" !!! (B.-P. *Scoutismo per ragazzi*)



"Il campo è di gran lunga la scuola migliore per dare ai ragazzi quelle doti di carattere che abbiamo sottolineato. L'ambiente è sano, i ragazzi sono entusiasti e si appassionano, sono circondati dagli aspetti più interessanti della vita, e per quel periodo di tempo il Capo li ha continuamente accanto, giorno e notte. Il campo è la più grande occasione per il Capo per osservare le caratteristiche della personalità di ciascuno dei suoi ragazzi, rendersene conto e quindi prendere le misure necessarie per svilupparle... È al campo che qualità come la disciplina, l'ingegnosità, l'arte di sapersela cavare in ogni circostanza, la fiducia in se stessi,

l'abilità manuale, la tecnica pionieristica, la tecnica del pilotaggio di una barca, lo spirito di squadra, la conoscenza della natura, ecc. possono tutte essere assimilate dai ragazzi sotto la guida allegra e pratica di un Capo che li sappia comprendere.

Una settimana di questa vita vale sei mesi di istruzione teorica in sede, per utile che questa possa essere”.

B.-P. Il libro dei Capi

Autonomia, avventura, condivisione costituiscono il <<piatto forte>> del Campo estivo.



“I campi scout debbono essere piccoli: non più di un Reparto accampato sullo stesso terreno. Ed anche in tal caso ciascuna pattuglia (le nostre squadriglie) deve avere la sua tenda separata, a qualche distanza (almeno cento metri) dalle altre. Ciò nell'intento di sviluppare il senso di responsabilità del Capo pattuglia per la sua particolare pattuglia. E la località del campo dev'esser scelta in base alle possibilità che offre dal punto di vista scout”.

B.-P. Taccuino

Il Campo estivo è un'Impresa, una <<grande Impresa>> nella quale gli Esploratori e le Guide sono i protagonisti in assoluto. E' un evento per tutto il Reparto, ma il Campo è un grande banco di prova per le singole Squadriglie. Il Campo coinvolge ragazzi e Capi, ma attenzione ai Capi che si sostituiscono ai ragazzi.



“Ma non vi mettete a fare troppo di quello che dovrebbero fare i ragazzi stessi. Fate invece in modo che siano loro a farlo ...”.

B.-P. Il libro dei Capi

L'Hike

Una delle esperienze "forti" dell'avventura vissuta durante la vita all'aperto è offerta, ai più grandi del Reparto, dall'Hike.



Tra le esperienze importanti da offrire ai ragazzi e alle ragazze nel cammino tra la tappa della Competenza e quella della Responsabilità va dato un valore essenziale all'Hike. Da soli o a coppie monosessuate, gli Esploratori e le Guide potranno così affrontare in un clima di avventura e di contatto stretto con l'ambiente, un'occasione che richiede loro responsabilità, autonomia, competenza, silenzio, riflessione e preghiera. L'hike ricapitola il sentiero percorso finora, facendo maturare spunti per il periodo dell'animazione che si sta approfondendo. Anche se l'Hike è vissuto a coppie, deve riservare uno spazio adeguato ai momenti personali.

(art. 29 E/G)

Quanto abbiamo detto a proposito della non improvvisazione delle attività all'aperto e della gradualità delle esperienze, assume per l'Hike un rilievo particolare. Si tratta di uno strumento che non può essere affidato al caso e che merita preparazione sia da parte dei Capi che dei ragazzi.

Nell'Hike, proprio perché da soli, gli Esploratori e le Guide hanno la possibilità di ritrovarsi con se stessi, sperimentando il coraggio e il livello di autonomia e competenza raggiunti. Saranno proprio le competenze acquisite a offrire loro la possibilità di misurare paure e la capacità di aprire lo sguardo verso ciò che li circonda e dentro di sé, acquisendo così sicurezza ed entusiasmo. Ma è anche l'occasione per far il punto sul proprio Sentiero.

La Missione

C'è un'Uscita di Squadriglia che assume un significato molto particolare, poiché ideata non dal Consiglio di Squadriglia ma dai Capi Reparto che la propongono lungo il cammino verso la Specialità di Squadriglia e ogni qual volta intendono tastare la capacità organizzativa e tecnica delle Squadriglie.

Parliamo della Missione, un'Uscita per un'Avventura da gustare con tutta la fantasia e la competenza possibili, in cui gli obiettivi e le tecniche per raggiungerli, sono indicati dai Capi. La "sorpresa" può essere un elemento determinante di questo strumento. La Missione potrà essere un'esperienza di Avventura nell'ambiente naturale giocata con le tecniche dell'orientamento e dell'esplorazione; allo stesso modo può essere vissuta con spirito di servizio o come apprendimento di una specifica tecnica, o ancora come momento di conoscenza di una realtà circostante. Oltre che per misurare il livello di autonomia e le competenze raggiunti dalla Squadriglia, la Missione rappresenta anche un'opportunità per vivere un aspetto diverso della Specialità di Squadriglia che mette alla prova e dà entusiasmo. Ma lo spirito fondamentale dovrà essere sempre quello dell'Avventura, del superamento delle proprie conoscenze, della sfida dei propri limiti.

I Capi devono fare in modo che nel corso dell'anno sia sempre vissuta una Missione per le Squadriglie.

La preparazione, l'uscita, la relazione e la verifica conclusiva costituiscono le fasi di una Missione. Lo spirito e lo stile con il quale viverla resta quello dell'Impresa, con tanto di Posti d'azione, di progettazione, realizzazione, verifica, festa.

Uscite, Campi estivi e Campetti vari, Hike, Missioni, costituiscono, dunque, occasioni privilegiate per offrire agli Esploratori e alle Guide la possibilità di giocare e di giocarsi nella natura. Tuttavia la vita

all'aperto significa anche vita nella realtà ambientale a noi più immediata, fatta delle nostre città e dei nostri paesi.

Nella vita all'aperto e con gli strumenti precedentemente individuati contribuiremo a sviluppare nei ragazzi e nelle ragazze quelle doti di coraggio, sicurezza, esplorazione, osservazione, autonomia, competenza, di cui abbiamo parlato in apertura del capitolo.



CAPITOLO 8

Il Gioco

B.-P. e il Gioco

Contenuti educativi del Gioco

Organizzare un Gioco

Il Grande Gioco



Lo spirito del Gioco pervade tutta la vita delle Unità, coinvolgendo ragazzi, ragazze e Capi così da finalizzare ogni attività ad uno scopo appassionante e divertente.

Il Gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia e di lealtà verso gli altri e verso se stessi.

Il Gioco consente al ragazzo e alla ragazza 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.

(art. 23 IB)

Il Gioco e lo spirito del Gioco pervadono l'intera proposta scout costituendone un elemento educativo fondamentale: attraverso l'avventura, l'impegno e la scoperta di persone e cose sempre nuove, gli Esploratori e le Guide sviluppano con creatività e fantasia tutte le loro doti.

Il Gioco vissuto come puro riempitivo, o come semplice e banale intrattenimento, svilisce ogni potenzialità e ricchezza del Gioco stesso, annullando la carica di entusiasmo, di gratuità, di apertura al nuovo che porta con sé. Lo spirito del Gioco deve sempre poter caratterizzare ogni attività scout favorendo altresì la ripresa fiduciosa dopo ogni possibile esperienza di insuccesso e l'accettazione dell'altro.

Giocare è vivere. Nel Gioco, come in poche altre attività dell'uomo, si manifestano appieno personalità e atteggiamenti di ciascuno.

B.-P. e il Gioco



“Il gioco è il primo grande educatore”

B.-P. Manuale dei Lupetti

“Guardiamo il bambino che fa castelli di sabbia, come è capace di lavorare per ore e ore, finché non ha risolto ogni difficoltà e non ha potuto costruire il castello così da essere soddisfatto: egli concentra tutte le sue energie, mentali e fisiche, nella sua costruzione: se adattiamo ad uno scopo educativo questa attenzione così integrale, non vi sono difficoltà per ottenere la concentrazione desiderata”.

B.- P. Taccuino

Dagli scritti di Baden-Powell emerge in modo fin troppo chiaro l'intento di dare al Gioco un ruolo chiave: è in questo la trovata “geniale” della sua intuizione pedagogica. Il Gioco, progressivamente e in maniera sempre più decisa, da elemento e strumento educativo diventa proposta di vita, uno stile che caratterizza la persona in ogni sua manifestazione, fino a diventare parabola della vita.



“Lo scautismo è un allegro gioco all'aperto, dove <<uomini-ragazzi>> e ragazzi possono avventurarsi insieme, come fratelli maggiori con fratelli minori, acquistando salute e felicità, abilità manuale e capacità di servire il prossimo”.

B-P. Il libro dei Capi

Lo scautismo, secondo B.-P., diventa il Gioco per eccellenza.



“Non prendere le cose troppo sul serio ma trai il miglior partito da ciò che hai, e considera la vita come un gioco, ed il mondo come un campo da gioco. La vita è il più grande di tutti i giochi, ma c'è il pericolo di trattarla come un gioco da nulla”.

B.-P. La strada verso il successo

Nella proposta scout infatti si gioca progressivamente sempre meno con le regole o le ambientazioni, che tutti riconoscono come un “gioco”, perché si è man mano sempre più in grado di giocare la vita stessa; perché quell'impegno, quell'entusiasmo, quella concentrazione, quella gioia, quell'impiego di energie e risorse che spendiamo nel gioco da bambini impariamo a spenderli in ogni altra attività, da ragazzi e da adulti.

Allora il Gioco, proposto come strumento rivolto alla formazione del carattere perché educa al rispetto delle regole, alla lealtà, al coraggio, alla disciplina, all'astuzia, all'autocontrollo, alla solidarietà, diventa in realtà anche un “modo di essere e di vivere la vita”.

È questa la progressione che è possibile osservare anche nelle tre Branche: nel Branco dei Lupetti e nel Cerchio di Coccinelle tutte le proposte sono attuate all'interno di un ambiente fantastico, che crea quella dimensione “altra” tipica del Gioco; anche le attività manuali o i racconti, che intendono introdurre e spiegare le regole morali che i Lupetti e Coccinelle osservano, sono accompagnati e rinforzati da giochi appositamente costruiti. Nel Reparto il Gioco è dato dal vivere le varie situazioni e attività tipiche, pensiamo ad esempio agli Incarichi di Squadriglia o ai Posti d'azione nell'Impresa, oltre che da veri e propri giochi che hanno nel Grande Gioco il momento di massima espressione. Nella comunità di Clan/Fuoco, infine, il Gioco è vissuto con altrettanto spirito di Aventura alla vita, comunitaria, sociale ed ecclesiale, divenendo così stile di vita.

Contenuti educativi del Gioco

Il bambino e la bambina, così come gli adolescenti, affrontano la vita giocando, ed in questa dimensione crescono e ne scoprono le regole. Il desiderio di giocare è innato nei bambini, nelle bambine, nei ragazzi e nelle ragazze: non ha bisogno di essere stimolato e, pertanto, su questo terreno il Capo ha vita facile.



Lo spirito del Gioco avventuroso pervade tutta la vita del Reparto, coinvolgendo ragazzi, ragazze e Capi, così da finalizzare ogni attività a uno scopo appassionante, ed educando al senso della gratuità inteso come operosità gioiosa e disinteressata. È lo stile con il quale vengono affrontate anche le difficoltà.

Il Gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia, e di lealtà verso gli altri e verso se stessi. È attraverso il Gioco che l'Esploratore e la Guida traducono in attività l'avventura che richiede a ciascuno la capacità di misurarsi con l'imprevedibile e di imparare così a valorizzare le proprie potenzialità.

(art. 24 E/G)

L'intuizione di B.- P. è stata quella di riconoscere l'istinto alla lotta come un potenziale da volgere in positivo. Dare la possibilità ai ragazzi di lottare e combattere tra di loro, consente di imparare a combattere non per se stessi ma per l'onore della squadra, osservando lealmente le regole.

In particolare riguardo agli adolescenti, non è necessario far leva sul loro spirito di competizione che già esiste; basta saperlo orientare con spirito di avventura e attribuirgli uno scopo appassionante; giocando, Esploratori e Guide si divertono, ridono, scherzano, si travestono, imitano situazioni e persone: sperimentano la gioia. Questo è il clima che deve caratterizzare tutte le attività proposte.

Lo spirito di competizione presente negli adolescenti si misura anche nei confronti di se stessi. Il senso della sfida è vivo più che mai, così come il bisogno di rischiare sulla propria pelle. È in questi casi che il

gioco diventa trasgressione: mettersi fuori dalle regole per provare se stessi, nelle proprie capacità e limiti, nel coraggio e nella paura. Pensiamo ai numerosi casi che la quotidianità ci presenta in tutta la loro drammaticità: si fa per gioco la <<gara>> sui binari in attesa che arrivi il treno per provare chi si scansa per ultimo; le salite in ascensore, ma sulla cabina, cercando di fermarlo prima che arrivi all'ultimo piano; le bande contro gli immigrati... .



“È importante organizzare giochi e gare in modo che tutti gli Scouts, per quanto possibile, vi prendano parte; non vogliamo avere semplicemente uno o due brillanti giocatori e tutti gli altri che non sanno fare niente. Tutti devono avere modo di esercitarsi, e tutti devono raggiungere un certo livello. I giochi devono essere organizzati soprattutto sotto forma di squadre, in modo che ogni squadra sia formata da una Pattuglia. Nelle gare in cui per il numero dei partecipanti è necessario fare diverse batterie, le finali dovrebbero svolgersi tra i perdenti e non, come di solito avviene, tra i vincitori; lo scopo di chi gioca dovrebbe perciò essere quello di evitare di essere il meno bravo, anziché essere il migliore. (...)

B.-P. Il libro dei Capi

Si gioca, quindi, non per sé stessi, non per affermare la propria personalità, ma per esprimere al meglio le potenzialità e i talenti posseduti e per sperimentare il senso di solidarietà e di gratuità all'interno della squadra: nel Gioco, insieme agli altri, si può vincere, si può perdere, si sperimentano gioia e delusione; in ogni caso Esploratori e Guide lottano per raggiungere il miglior risultato possibile, pur sapendo che non ci sono ricompense.

Il Gioco è strumento per affinare le capacità di osservazione e di ascolto, per allenare tutti i sensi, per affondare lo scatto e poter cogliere il momento migliore, quello che permette di “vincere”.

Giocando i ragazzi e le ragazze provano nuove cose, superano difficoltà, sbagliano, falliscono, ritentano, riescono; tutte queste occasioni sono degli stimoli per crescere, per conoscere se stessi, i propri limiti e le proprie capacità, per conoscere gli altri ed instaurare dei rapporti. Imparano, in poche parole, a diventare adulti.

Le situazioni vissute nel Gioco, tramite le ambientazioni, sono sdrammatizzate ma permettono di recuperare il contatto con la realtà; i ragazzi sono chiamati ad essere protagonisti attivi e scoprono i significati nascosti delle esperienze proposte. Nel Gioco sperimentano lealtà, fiducia, coraggio, imparano a buttarsi nelle situazioni, rischiando oltre quanto fino ad allora sperimentato.

Si gioca gratuitamente, per il semplice piacere di giocare, per impegnare forze e capacità che altrimenti resterebbero non adoperate. Si gioca con la stessa gratuità per il successo di tutti.

Per i Capi, anch'essi coinvolti nell'attività, il momento del Gioco diventa un osservatorio come pochi per leggere i cambiamenti avvenuti, o che possono determinarsi, negli Esploratori e nelle Guide.

Evidentemente non stiamo parlando di giochetti: occorre che sia qualcosa di diverso dalle comuni prove di resistenza o di abilità o, peggio, di memoria. Il Gioco deve essere qualcosa di entusiasmante, di coinvolgente, di <<faticoso>> per i ragazzi e le ragazze, che devono accoglierlo come una prova per misurare se stessi e la capacità di lottare per il bene della propria squadra.

Il Gioco deve apparire agli occhi degli Esploratori e delle Guide come qualcosa per cui impegnarsi dando il meglio di sé, e non come un'attività della quale vergognarsi perché infantile e pertanto decisamente da non fare. Occorre saper giocare bene evitando giochi, ma anche danze, bans, canti, canoni, proposti e vissuti con ripetitività e, soprattutto, senza attenzione e senza stile.

Tra le attenzioni degli educatori ci deve essere anche quella di evitare di caricare eccessivamente il Gioco di obiettivi educativi e di lavoro didattico, quasi che ad ognuno di essi debba seguire la successiva inevitabile razionalizzazione; inoltre l'educatore potrà rendere protagonisti i ragazzi, accogliendo quello che loro proporranno.

Giocare e lo spirito del Gioco aiutano nella scoperta della propria identità e favoriscono lo sviluppo della socializzazione, quindi della dimensione delle relazioni e dell'affettività. Per questi stessi contenu-

ti, il Gioco dà il suo contributo alla formazione del carattere anche nelle aree della fede e della politica.

C'è un valore religioso del Gioco che si manifesta nella ricerca di libertà: la liberazione dal peso della quotidianità, la possibilità di evadere dall'orizzonte chiuso delle convenzioni; la possibilità di sperimentare la pace, la fiducia, la serenità e la felicità che vivono dentro di noi in attesa di essere <<giocate >>. Nel Gioco si sperimenta la pienezza della vita alla quale siamo stati chiamati dal Signore: un Grande Gioco che ci vuole protagonisti sempre più consapevoli del nostro divenire e che ci apre le porte del Regno.

La dimensione della cittadinanza, ricercata in giochi ambientati nella quotidianità, nel territorio, è favorita nella comunicazione con l'ambiente fisico, e trova un riferimento educativo, ancora una volta, in Baden-Powell:



“Un cittadino servizievole è molto simile a un buon giocatore di calcio; si rende, per prima cosa, capace ed efficiente come individuo, per poi tenere efficacemente il posto nella propria squadra”

B.-P., La strada verso il successo

Organizzare un Gioco



“Insegnate ai ragazzi ad essere impegnati e seri, a giocare il gioco, quale che esso sia, e non ad essere semplici spettatori bighelloni”.

B.-P. Scautismo per ragazzi

Un Gioco, per uscire dalla routine o dall'improvvisazione, e per rispondere agli obiettivi pedagogici precedentemente individuati, molti dei quali “intrinseci”, deve essere progettato. Anche se il Gioco sembra caratterizzarsi prevalentemente per spontaneità e lega-

me alla vita immediata, progettarlo – dargli una “struttura” – non significa trasformare la situazione ludica in una cosa seria, quanto recuperarne l’intenzionalità educativa, conservando tutto il piacere e il divertimento nel giocare. Inoltre, non saranno sempre i Capi a progettare il Gioco. Una Squadriglia per il raggiungimento di una Specialità, il Consiglio Capi, coloro che camminano su Specialità e Brevetti di Competenza, un Consiglio d’Impresa possono in qualsiasi momento proporre il Gioco.

Nel momento in cui si procederà all’organizzazione di un Gioco, <<piccolo o grande>> che sia, i Capi Reparto dovranno avere sempre ben chiari gli obiettivi del Gioco stesso. Quando saranno altri ad organizzarlo, si chiederà loro una conoscenza ed un’organizzazione degli obiettivi adeguata alla loro età e alle loro caratteristiche (una consapevolezza maggiore, per esempio, sarà richiesta ad un Consiglio Capi rodato).

Un Gioco programmato si caratterizza per continuità, impegno, progressione e per un fine.

Continuità: con le altre attività: esso deve essere motivato e logicamente inserito nei programmi di unità, non un riempitivo. L’elemento della continuità è connesso anche alle fasi del Gioco: l’una è legata all’altra e tutte vengono organizzate da un fine.

Impegno: il Gioco deve essere alla portata di tutti, ma nello stesso tempo deve richiedere uno sforzo, contenere un obiettivo da raggiungere, mettendo alla prova abilità e competenze. Senza lotta, senza difficoltà, senza gli altri per il confronto (anche quando avversari), il Gioco non è tale.

Progressione: sia interna al singolo Gioco, tenendo viva l’attenzione con fasi diverse, dove regole, difficoltà ed elementi costitutivi del Gioco stesso siano sempre più complessi; sia nell’arco dell’anno, attraverso la proposta di prove e giochi <<in crescendo>>.

Il fine: oltre ad essere divertente il Gioco deve contenere una meta, un obiettivo finale per i ragazzi, che non va confuso con lo scopo

che il Capo persegue attraverso di esso.

Possiamo individuare cinque fasi per l'organizzazione di un Gioco: la preparazione, il lancio, lo svolgimento, la verifica con i ragazzi, la verifica in Staff..

La preparazione

Preparare un Gioco significa:

- a) **definire il luogo e lo spazio:** è necessario che la programmazione delle attività di gioco tenga conto degli spunti e delle possibilità offerte dal terreno di gioco; non si può proporre un gioco di movimento sul ciglio di un burrone;
- b) **definire la durata ottimale:** ogni Gioco ha una durata ottimale, prevista e programmata tenendo conto della partecipazione dei singoli e del gruppo. Il grafico (fig. A) nella pagina seguente, mette in evidenza tre momenti nella durata, mentre l'osservazione della curva di interesse consente di individuare quando è più opportuno <<stoppare>> con l'attività;
- c) **predisporre il materiale per attuarlo:** deve essere già pronto all'uso, magari realizzato con essenzialità e creatività dagli stessi partecipanti in quantità sufficiente, collocato nei luoghi adatti e verificato nella sua funzionalità;
- d) **stabilire le regole ed i comportamenti da tenere durante il Gioco:** è bene che le regole siano poche e chiare a tutti, tali da spiegare il funzionamento dell'attività ed esplicitare l'obiettivo finale. Le regole scandiscono una vera e propria progressione nel Gioco: poche regole per gruppi poco affiatati e così, via via, in crescendo fino a quando il gruppo avrà acquisito uno stile anche nel giocare. Fanno parte di questo stile la lealtà, l'emulazione, la cavalleria, lo <<stile scout>>;
- e) **prevedere degli interventi atti a mantenere il Gioco vivo**

e a svilupparne il potenziale: è prudente prevedere interventi sul Gioco per ravvivarlo o per correggerlo. Sono tante, e diverse tra loro, le cause che durante lo svolgimento possono ribaltare ogni migliore previsione: rapidità di successo di una squadra, uno o più elementi di disturbo, una casualità;

- f) **formare le squadre:** è bene che queste siano sempre equilibrate per evitare situazioni in cui si perde l'interesse a giocare. Occorre tenere presente le forze in campo, individuali e di gruppo, il livello di competitività. Le squadre devono essere ben visibili e distinguibili;
- g) **definire il ruolo dei Capi:** è bene che i Capi abbiano sempre un ruolo attivo nel Gioco, e naturalmente entusiasta. A seconda degli obiettivi l'animatore partecipa direttamente o riveste un ruolo di giudice e arbitro che gli permette una più oggettiva osservazione dei singoli e delle dinamiche.

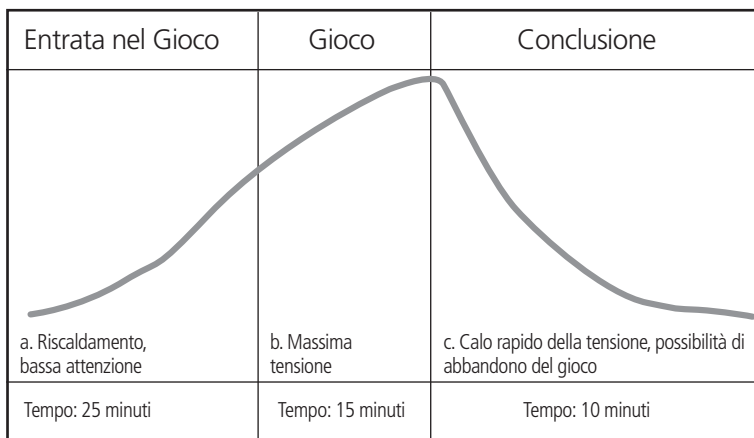


Figura A: curva dell'interesse nel Gioco

Il lancio

Lo scopo del lancio è provocare il coinvolgimento dei ragazzi. È un momento delicato in cui diventa importante ambientare il contesto, identificare dei protagonisti, proporre una simulazione di realtà o di

fantasia per creare uno scopo. La tecnica di ambientazione richiede molta fantasia, immaginazione, graduale immedesimazione dei singoli e del gruppo nel tema del Gioco.

È necessario allora far leva sulle capacità di animazione ed espressive per rendere il lancio un momento nel quale <<proiettare>> tutti i partecipanti al Gioco nella situazione che si intende creare. È bene quindi utilizzare travestimenti, linguaggio, materiali, effetti sonori, simboli che permettano agli Esploratori e alle Guide di vivere la dimensione proposta, evitando di ricercare ad ogni costo <<effetti speciali>> che potrebbero non avere l'esito desiderato: si evitano quindi i giochi che impongono di destare i ragazzi nel bel mezzo del sonno, ad esempio.

È nel lancio che avviene la formazione delle squadre e la spiegazione delle regole.

Lo svolgimento

Il Gioco deve avere una sua logica e deve terminare nel momento di massima tensione. La conclusione dell'attività dovrà essere facilmente comprensibile a tutti e rigorosamente rispettata perché è proprio nella fase finale del Gioco che la tensione accumulata può dare luogo a momenti di nervosismo.

Il conduttore del Gioco, che non è detto debba essere sempre un Capo, deve avere sempre in mano le fasi del Gioco ponendo attenzione alla <<curva della tensione>> e al rispetto delle regole. Favorirà inoltre l'inserimento dei più timidi, sederà eventuali risse, eviterà di farsi prendere troppo la mano entrando nel merito della contesa.

La conclusione del Gioco va programmata attentamente e inserita nell'ambientazione dell'attività.

La verifica con gli Esploratori e le Guide

Anche il Gioco, alla pari dell'Impresa, richiede che alla fine l'Unità si ritrovi per una verifica, che non necessariamente deve avvenire in un momento formale. In occasione della verifica diviene lampante il livello di coesione e di capacità organizzativa delle squadre e del gruppo che, valutando l'andamento del Gioco e il comportamento tenuto dai singoli, imparerà a sperimentare la valenza educativa della sconfitta, come della vittoria e il fare festa per un successo ottenuto grazie al contributo di ciascuno.

La verifica tra i Capi

A tavolino lo Staff di Unità verificherà e valuterà il Gioco rispetto al progetto, agli obiettivi scelti e al loro raggiungimento, rispetto agli strumenti utilizzati e alla loro congruità; valuterà il comportamento dei singoli, la partecipazione, eventuali forme di emarginazione; il comportamento delle squadre e del gruppo più in generale; le novità emerse e le prospettive che il Gioco ha suggerito per il futuro. Sarà occasione per verificare il Sentiero di ognuno.

Il Grande Gioco



Nei Grandi Giochi, in particolare, è offerta a ciascun ragazzo e a ciascuna ragazza la possibilità di sperimentare attraverso un ruolo attivo l'avventura, data non tanto dal tema, quanto dall'impegno complessivo e dalle difficoltà tecniche da affrontare, pur rimanendo un'esperienza a misura del ragazzo e della ragazza.

Il Capo gioca con gli Esploratori e le Guide: risveglia così l'entusiasmo del Reparto e li aiuta ad assumere un atteggiamento più sereno e autentico.

Il Grande Gioco è il vanto di tutti i Reparti, e tutti gli Esploratori e le Guide lo attendono con trepidazione. Una bella Uscita con pernottamento comporta sempre un Gioco di due o tre ore. In un Campo si può prevedere addirittura un'Aventura di un giorno intero o a volte anche di due giorni, dove le peripezie del giorno si mescolano con l'imprevisto di una notte.

Il Grande Gioco non si riduce ad una serie di assalti (es. scalpo, alce rossa, ecc.) ma è soprattutto uno strumento che consente di mettere alla prova la propria intelligenza, le proprie capacità tecniche ed espressive.

La disponibilità all'imprevisto, la capacità di organizzarsi, di preparare bene le cose, il saper assegnare e assumere incarichi e compiti, l'aver fiducia nelle proprie forze e in quelle dei nostri vicini, il senso dell'ottimismo, l'entrare – corpo e spirito – nel clima del Gioco e nella sua ambientazione, sono qualità richieste non solo ai ragazzi e alle ragazze dell'Unità. Devono innanzitutto far parte del bagaglio pedagogico e metodologico di un Capo. Sono qualità che si sperimentano, giorno dopo giorno, non solo nel servizio educativo con Esploratori e Guide, ma anche nella vita di Staff, di Comunità Capi e – più in generale – in tutte le esperienze offerte dalla vita stessa.

Il racconto di una Guida, sul campo, ci consente di entrare con immediatezza nello spirito di un Grande Gioco.

“Ogni Grande Gioco è un ricordo speciale che si porta con sé negli anni a venire. Io ne ho vissuti tanti finora, tutti indimenticabili, ma quello dell'estate scorsa è speciale perché l'ho giocato da Capo Squadriglia, da “grande”, con uno spirito diverso dagli anni scorsi. Ecco com'è andata l'avventura...”

Il Grande Gioco era nell'aria. Già da qualche giorno la Pirò e Aba – rispettivamente la e il Capo Reparto, del tipo acciaioli “mi spezzo ma non mi piego” (almeno nelle apparenze) – con noi Capi Squadriglia lanciavano messaggi del tipo “estote parati”. Avevamo colto il segnale e aspettavamo: a quattro giorni dalla conclusione del Campo estivo il Grande Gioco poteva starci da un momento all'altro e non potevamo farci trovare impreparati.

Insieme ad Alle, la mia vice, tenevamo le Rondini all'erta: ogni Incarico, ogni Specialità e Competenza, dovevano essere pronti ad entrare in

azione al benché minimo segnale.

Aspettavamo il Grande Gioco e, pertanto, non rimasi sorpresa più di tanto quando la mattina successiva, all'alba, saranno state circa le cinque, tutta trafelata ecco entrare in tenda - raccomandando il silenzio più assoluto - Bruna, Aiuto Capo Reparto più dolce di Pirò, vestita con uno strano costume egizio, che ci invitava a uscire dalla tenda nello spazio di pochissimi minuti, portando con noi l'essenziale individuale e di Squadriglia contenuto nel minor numero possibile di zaini.

Un'occhiata ad Alle ed eccoci pronte a strappare dal meritato riposo tutte le altre squadrigliere.

La capacità di incoraggiare, di entusiasmare, di fare forza sugli imprevisti, sono doti che ho sempre sentito mie e che nell'intesa con Alle si sono maggiormente affermate. Nel giro di pochi minuti le Rondini erano tutte fuori la tenda e raggiunto - nel silenzio dovuto - il luogo indicato da Bruna, eravamo pronte a spiccare il volo per una nuova avventura, anche se non poco insonnolite.

Per me, protagonista al quarto Campo estivo e a un numero imprecisato di Grandi Giochi, ritrovarmi davanti le squadriglie Tigri e Castori non mi sorprese più di tanto; capii subito che sarebbero stati i miei compagni di squadra.

Ciò che mi lasciava veramente di stucco, e immaginate in particolare le mie più giovani squadrigliere, fu vedere la Pirò in perfetto costume egizio, da grande sovrana seduta su un enorme e ornamentale baldacchino, tutta truccata e ingioiellata, attornata da quattro servi fedeli, rivolgersi a noi in perfetto ... emiliano da "TG3": <<Sono Cheope consorte del potente re egizio Ramses; vi scongiuro amici miei, fuggite da questa terra prima che sia troppo tardi. Per voi Ebrei non c'è più spazio in Egitto. Attraversate il Mar Rosso e quindi il deserto. Cercate la nuova terra dove costruire la vostra città futura. Ma fate presto, tra poche ore i soldati egizi vi daranno la caccia per sterminarvi tutti. Avete tempo fino a questa sera al calar del buio. Non preoccupatevi della mia sorte fin quando non sarete salvi. Allora, da popolo libero, potrete anche venire a salvarmi: questo mio gesto è un tradimento che pagherò a caro prezzo>>. Ci lasciò una busta contenente una mappa e alcuni messaggi scritti in uno strano linguaggio (egizio) e fuggì via portata in spalla sul suo baldacchino.

Insieme alla Capo Squadriglia dei Castori e al Capo Squadriglia delle Tigri ci demmo subito da fare per organizzare al meglio la nostra fuga. Occorreva ancora ridestare dal sonno diversi squadriglieri e, soprattutto, mettere tutti all'opera. Affidammo ai topografi la lettura della mappa, agli esperti del morse la traduzione dei messaggi, ai pionieri l'incarico di progettare la passerella utile ad attraversare il "Mar Rosso", agli altri il compito di realizzare costumi mimetici e cerbottane per difenderci dagli attacchi dei nemici.

Mezz'ora più tardi eravamo in marcia verso la nostra nuova terra.

Alle otto, all'alzabandiera, le restanti tre squadriglie - Gabbiani, Alci e Scoiattoli - si ritrovarono come ogni mattina. Grande fu lo stupore di tutti nel notare l'assenza di metà dei due reparti e di ritrovarsi davanti al grande faraone Ramses (Ambi) - in perfetto look egizio - con al seguito moglie Cheope (Pirò) e uno stuolo di servi. Vi risparmiò nei dettagli la sceneggiata tra i reali egizi. Pirò piangeva e tra le lacrime raccontò del suo tradimento e del suo invito al popolo Ebreo a fuggire da quella terra. Fu costretta a consegnare una copia della mappa e dei messaggi affidati a noi al mattino e venne rinchiusa nella grande tenda del faraone a poca distanza dal luogo del campo.

Gli egizi dovevano impedirci di raggiungere la nostra nuova terra affinché neanche uno solo di noi potesse conquistare il diritto di divenire persona libera.

Dalla nostra avevamo all'incirca due ore di vantaggio, ma questo poteva non bastare per le diverse cose da fare lungo il sentiero. A ciò deve aggiungersi il fatto che con le Tigri non ero mai andata troppo d'accordo per via di banali gelosie nate dalle attenzioni di Marco, il Capo Squadriglia, per la mia vice e per quella dei Castori ...

Ma in quella avventura prevalse il gioco di squadra. I primi segnali appena decidemmo dove guardare il "Mar Rosso": con molta abilità Fede Capo Squadriglia dei Castori e vissuta pioniere, estrasse dal suo zainetto il progetto della passerella elaborata al mattino con gli altri esperti e, d'intesa con la sottoscritta, affidammo a tutti un qualcosa da fare: un piccolo posto d'azione da assolvere nel minor tempo possibile. In mezz'ora la passerella fu realizzata e attraversammo il "Mar Rosso" diretti con passo deciso verso la nostra nuova terra.

Era quasi mezzogiorno quando, come da geroglifico scritto e decifrato, giungemmo nel luogo dove avremmo potuto trovare da mangiare. Ci aspettava un passaggio alla marinara piuttosto impegnativo, nel bel mezzo del quale occorreva rimanere aggrappati con i soli piedi e riuscire a portare via - con le mani - un sacchettino di farina. Più persone riuscivano in tale impresa, più pane avremmo potuto preparare.

A qualcuno venne in mente da fare il furbo <<tanto chi ci vede?>>, e ricordo ancora le parole di Marco (davvero irricognoscibile) esortare tutti alla lealtà e allo spirito del gioco. Dopo i primi passaggi, di chi aveva la Specialità di atleta e pertanto molto abili e scattanti, toccò a noi più "pesanti" superare la prova. Alla fatica si aggiunse l'arrivo di una prima pattuglia di egizi (saranno stati quattro/cinque persone al massimo) che iniziarono a sparare con le cerbottane sugli arrampicatori, per fortuna senza molta mira. Due di noi, colpite dalle cartucce nemiche, furono fatte prigioniere e condotte nella tenda dei traditori insieme alla Pirò.

Eravamo riuscite a mettere da parte un bel po' di farina e ci volle tutta l'abilità di esperti fuochisti e cuccinieri per riuscire a mangiare, senza lasciare troppi segnali, del buon pane azzimo, preparato con tecniche tipicamente trapeur.

Un momento di sconforto ci assalì nel pensare alle due perdite. Avevamo lasciato “bell’è pronta” la passerella sul “Mar Rosso” ai soldati egizi. Ancora una volta, al primo tentativo di scarico di responsabilità per la distrazione avvenuta, lo spirito di squadra prevalse. Il merito stavolta fu di Alle, la mia vice della gloriosa Squadriglia delle Rondini (ne ero davvero orgogliosa).

Prima di addentrarci nel deserto avevamo necessariamente bisogno di una pausa. Ci occorreva per riprendere fiato e per mettere a punto una strategia di marcia che ci consentisse di avanzare in tutta sicurezza verso la nostra meta e, nello stesso tempo, difenderci dai possibili attacchi dei soldati egizi che – oramai - conoscevano bene la direzione del nostro marciare.

Decidemmo di dividerci equamente tra grandi e piccoli: un primo gruppo – guidato da Stefano (vice delle Tigri) e da me – seguiva la pista tracciata sulla mappa fornita dalla Pirò; il secondo gruppo – a ventaglio – ci seguiva a distanza per proteggerci.

L’importante era che almeno uno di noi riuscisse a raggiungere la nuova terra segno della riacquistata libertà.

Il deserto che si presentò davanti a noi era tutt’altro che ... arido! Non mi era mai successo, in quattro lunghi anni di militanza in Reparto, di trovarmi davanti ad una vegetazione così fitta. I topografi non si sbagliavano. Quello era il nostro deserto e da lì dovevamo passare. Sulla carta, ad occhio e croce, ci avremmo impiegato almeno un’ora seguendo i segni di pista indicati sulla mappa: salvo poi perdersi o essere attaccati dai soldati egizi. E gli imprevisti, si sa, non mancano mai!

Avvenne così che il gruppo dei nostri che ci seguiva a “ventaglio” finì per dividersi in due parti e inevitabilmente, una di queste, si smarrì. E’ fin troppo evidente che le urla dei nostri nomi e i <<dove sei>> finirono per completare l’opera! Le nostre voci diedero riferimenti importanti agli avversari che in gran silenzio riuscirono a circondarci e, quando dopo tanta fatica eravamo riusciti a ricostituirci in un unico gruppo, sferrarono un duro attacco a colpi di cerbottana.

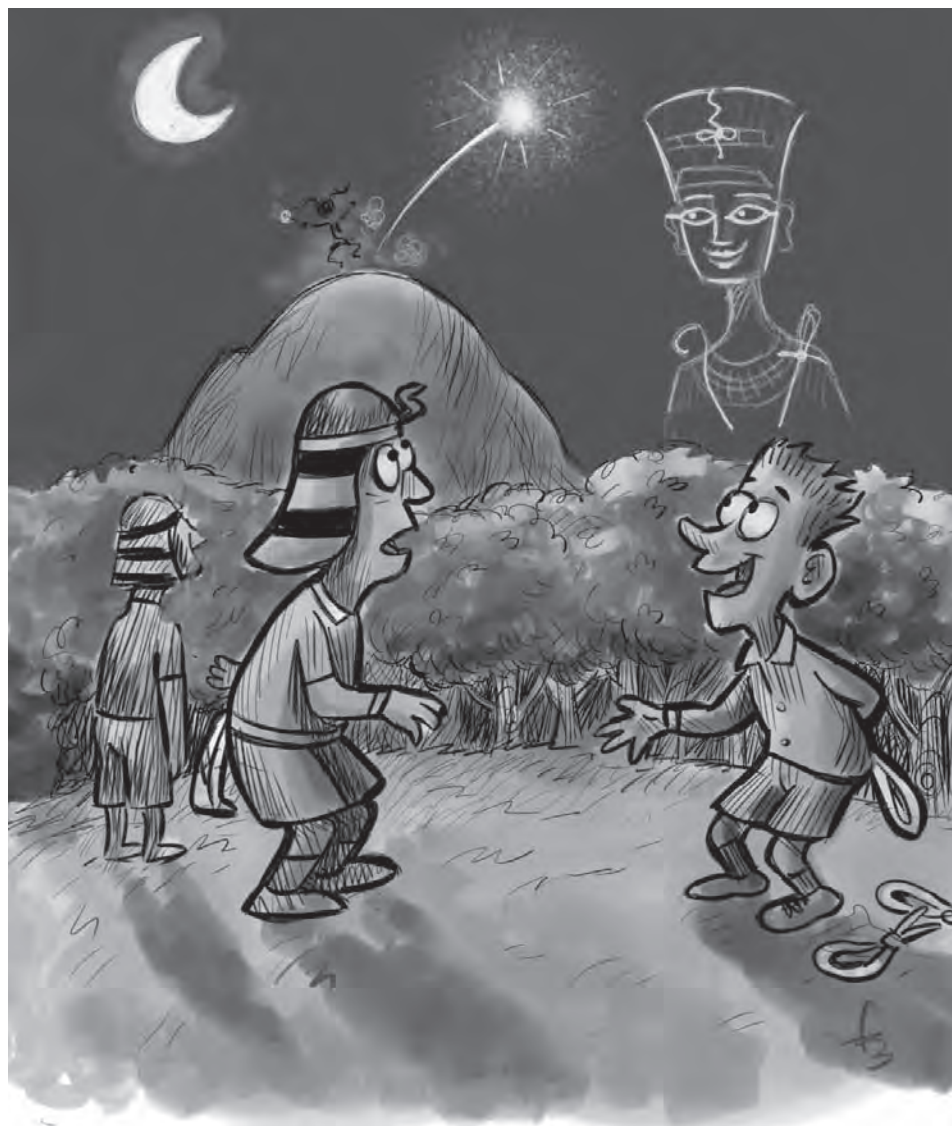
Il sole era tramontato quando nel fuggi fuggi generale riuscii ad allontanarmi dal vivo della battaglia. Ricordo un grande spavento nel momento in cui Marco mi stratonò per un braccio e mi nascose vicino a lui, appena in tempo per non essere visti da una pattuglia di soldati egizi. Eravamo rimasti in due, e su noi due soltanto erano affidate le sorti di tutto il nostro popolo: la libertà di tutta la nostra gente.

Del “deserto” c’era rimasto ben poco da attraversare e, in lontananza, scorgemmo il colle oltre il quale c’era la nostra terra. Dovevamo fare alla svelta, poiché il buio era vicino, e nello stesso tempo essere molto cauti.

Mettemmo a punto una nuova strategia: a distanza di trenta passi l’uno dall’altro, avanzare parallelamente. Nel caso si fossero accorti di uno di

noi bisognava correre il più veloce possibile nella direzione opposta alla nostra terra. Ci dividemmo, facendo anche a metà l'unica cerbottana rimasta e il contenuto di una scatola di fiammiferi.

Appena usciti dal deserto Marco venne circondato: scappò nella direzione concordata e riuscì a tirarsi dietro tre soldati egizi con i quali, uno



per volta, intraprese un interminabile scalpo. Era il momento buono. Corsi verso il colle con tutte le mie forze senza nemmeno voltarmi una sola volta indietro. Non si erano accorti di me e ora solo io potevo dare la libertà a tutta la mia gente.

Ricordo ancora il fiatone e l'emozione, da farmi tremare le mani, quando sopraggiunsi sul mucchietto di sterpaglie e al petardo da far esplodere quale segno della nostra vittoria.

Era quasi buio quando il botto del petardo diede a tutti la fine del gioco. Marco, esausto dopo aver combattuto con i tre egizi, fu il primo ad arrivare. Ci abbracciammo e, vicendevolmente, ci complimentammo, senza però dimenticare l'impegno profuso da ciascuno dei nostri squadriglieri.

Attorno a quello stesso fuoco facemmo festa fino a notte inoltrata, amici e nemici, riflettendo anche sulle parole di don Enea <<la libertà viene da Dio e giorno per giorno va conquistata e offerta a tutti>>.

Marco non fece più il "filo" alla mia vice puntando decisamente su di ... me!

Pirò rimase prigioniera del suo bel faraone poiché ... ci dimenticammo completamente di lei!

Nella luce bella delle fiaccole, osservai il viso sorridente di Marco. Mi voltai e c'era la Fede che mi guardava: un'occhiata e ci capimmo, come sempre. Questo Campo era proprio una cosa mitica!"

CAPITOLO 9

Servizio e "spirito scout"

La Buona Azione

Lo "spirito scout"

La Legge

La Promessa

Il Motto

Uno dei cardini della proposta scout, il quarto dei <<quattro punti>> individuati dal fondatore per la formazione scout, è il <<servizio del prossimo>>.

Se la formazione del carattere, l'abilità manuale, la salute e la forza fisica, tendono *"a fare dei nostri ragazzi cittadini coraggiosi, felici e laboriosi"* – qualità definite dallo stesso B.-P. egoistiche, in quanto utili al singolo individuo –, il servizio verso il prossimo apre a uno stile e a un atteggiamento virtuoso verso gli altri. *"Le attività scout tendono in modo estremamente concreto a far uscire il ragazzo dal solco dell'egoismo"* (B.-P.) considerato questo come il difetto più diffuso al mondo.



"Se in luogo della promozione del proprio io si facesse del servizio del prossimo il primo scopo della nostra educazione, esso eserciterebbe sugli educandi un interesse almeno uguale, e il risultato sarebbe che ci troveremmo a vivere in un mondo assai differente. (...)

L'educazione al servizio non è una questione teorica (...). Il primo passo per educare al servizio deve essere di coltivare uno spirito di cortesia e buona volontà abituali verso il proprio prossimo; il secondo passo è poi di porre in pratica questo spirito mediante una disponibilità e cooperazione attiva verso gli altri. Questa buona volontà deve esistere verso tutti (...). È per questo che incoraggiamo la triplice efficienza nel

carattere, nella salute e nell'abilità manuale, affinché cioè queste doti possano essere usate dal ragazzo nell'ambito del quarto punto, il servizio del prossimo, senza quindi avvantaggiarsene lui solo ed anzi dando aiuto agli altri.

Il terreno è preparato progressivamente fino dagli inizi della formazione scout, cioè negli stadi successivi di Lupetto ed Esploratore, ma è nella branca più anziana, a 17 anni, che il giovane completa la sua evoluzione, allorché gli viene offerta l'occasione per esprimere in forma concreta il suo senso del servizio con una più piena consapevolezza del suo significato (...).

B.-P. Taccuino

Tutta la formazione scout, dalla Promessa alla Partenza, è improntata a quest'unico, grande traguardo: imparare, attraverso il Servizio, a spendere la propria vita per gli altri, ricercando in tale atteggiamento la realizzazione della propria felicità. La Partenza diviene così l'attualizzazione della Promessa nell'impegno assunto verso se stessi, il prossimo, il proprio Paese.



“Io ho trascorso una vita felicissima e desidero che ciascuno di voi abbia una vita altrettanto felice. Credo che il Signore ci abbia messo in questo mondo meraviglioso per essere felici e godere la vita. La felicità non dipende dalle ricchezze né del successo nella carriera, né dal cedere alle nostre voglie.

Un passo verso la felicità lo farete conquistandovi salute e robustezza finché siete ragazzi, per poter <<essere utili>> e godere la vita pienamente, una volta fatti uomini. Lo studio della natura vi mostrerà di quante cose belle e meravigliose Dio ha riempito il mondo per la vostra felicità. Contentatevi di quello che avete e cercate di trarne tutto il profitto che potete. Guardate al lato bello delle cose e non al lato brutto.

Ma il vero modo di essere felici è quello di procurare la felicità agli altri. Procurate di lasciare questo mondo un po' migliore di quanto non l'avete trovato e, quando suonerà la vostra ora di morire, potrete morire felici nella coscienza di non aver sprecato il vostro tempo, ma di avere <<fatto del vostro meglio>>. <<Siate preparati>> così, a vivere felici e a morire felici: mantenete la vostra promessa di Esploratori, anche quando non sarete più ragazzi, e Dio vi aiuti in questo. Il vostro amico Baden-Powell of Gilwell”.

Dall'ultimo messaggio di B.-P. in Scautismo per ragazzi

Non a caso l'elemento <<servizio>> è in coda alla <<Scelta scout>>

del Patto Associativo, a ribadire la medesima progressione individuata da B.-P.: *"Il valore educativo del servizio tende a portare l'uomo a realizzarsi nel <<fare la felicità degli altri>>. E' impegno graduale, concreto, disinteressato e costante a mettere le proprie capacità a disposizione degli altri, a mettersi al passo di chi fa più fatica ed a condividere i doni che ciascuno porta. La conoscenza della realtà e delle sue contraddizioni mostra come e dove operare, nello spirito di Cristo, per il bene comune dei fratelli e per il cambiamento di tutto ciò che lo ostacola".*



L'intera proposta educativa scout ha il suo fine ultimo nella scelta adulta di servire, ad imitazione di Gesù, impegno assunto con la Promessa e maturato con la Partenza, conseguendo così la propria felicità procurandola agli altri.

L'educazione al servizio del prossimo si attua progressivamente lungo tutto il cammino scout, iniziando dalle Buone Azioni dei Lupetti e delle Coccinelle, per passare alla Buona Azione dell'Esploratore e della Guida, fino al Servizio a carattere continuativo del Rover e della Scolta che lo scelgono come stile di vita e atteggiamento che caratterizza l'uomo e la donna della Partenza negli ambiti della comunità ecclesiale, della politica, del volontariato e delle relazioni più in generale.

Il ragazzo e la ragazza vengono così stimolati ad utilizzare le capacità acquisite in una costante testimonianza di attenzione agli altri e di tensione al cambiamento in ogni ambiente di vita.

(art.20 IB)

La Buona Azione



"Il ragazzo ha una disposizione naturale verso il bene, purché veda la possibilità di farlo; la Buona Azione è un mezzo per venire incontro a questa disposizione e per svilupparla, facendo così nascere lo spirito di carità cristiana verso il prossimo".

La Promessa che uno scout fa nell'entrare nel Movimento ha come suo primo punto: <<compiere il mio dovere verso Dio>>. Notate non dice <<essere fedele a Dio>>, perché questo sarebbe solo un atteggiamento mentale, ma invece impegna il ragazzo a fare qualcosa: un atteggiamento

mento attivo, positivo. (...) In tal modo si insegna al ragazzo che fare il suo dovere verso Dio significa non solo affidarsi alla Sua bontà, ma fare la sua volontà praticando l'amore del prossimo".

(B.-P. Il libro dei Capi)



La Buona Azione è l'impegno assunto dagli Esploratori e dalle Guide con la Promessa di aiutare gli altri in ogni circostanza e quindi di saper cogliere le occasioni adatte per farlo ogni giorno. La pratica della Buona Azione consente a ciascuno di: rendersi disponibile verso i componenti della Squadriglia e del Reparto; sviluppare l'abitudine a fare il bene in modo gratuito e creativo; rispondere alle necessità di quanti ci stanno intorno con concretezza e con sempre maggior competenza.

(art.11 E/G)

B.-P. parlava di "Good Turn", definendo la Buona Azione alla stregua di un "simpatico scherzetto", un'azione positiva, inaspettata da chi la riceve, ma allo stesso tempo una pratica essenziale per lo sviluppo della propensione al prossimo. Una sorpresa positiva che incide sulla realtà circostante. In una società sempre più individualizzata, un gesto di generosità verso la comunità, assume senza dubbio una rottura inaspettata. La Buona Azione è un impegno assunto con la Promessa e tale da richiedere progressivamente capacità di osservazione, di interpretazione del tipo di intervento da esercitare, competenza. È sempre B.-P. che richiama questa progressione: *"dall'aiutare una vecchia ad attraversare la strada, al salvataggio di vite umane in caso di incidente, ma anche la disposizione a sacrificarsi in caso di pericolo"*.

Scopo della B.A. è sviluppare l'abitudine a guardarsi intorno per cogliere al volo le necessità o un desiderio, espresso o taciuto, di un altro: educa all'osservazione, all'attenzione, alla curiosità, alla vigilanza. La pratica della Buona Azione diventa così per l'Esploratore e la Guida un esercizio di scouting vissuto nel clima di avventura tipica della vita di Squadriglia e di Reparto. Tramite la Buona Azione ci si può esercitare a leggere la realtà che ci circonda, osservare e dedurre qual è l'azione più idonea a fare il bene. Il " simpatico scherzetto"

sarà inaspettato per chi lo riceve, ma potrà essere progettato dai ragazzi che, acquisendo maggiore consapevolezza dell'agire rispetto alla B.A. in branca L/C ("piccoli gesti quotidiani"), ricercheranno la competenza necessaria. Una pratica che esercita al "sempre pronto", anche quando si è chiamati ad entrare in gioco senza pensarci su troppo!

A noi piace pensare ad un atteggiamento dei Capi che sollecitano, quasi come in una gara, gli Esploratori e le Guide a rendersi utili attraverso la pratica di tante buone azioni.

Oggetto di questo esercizio non saranno solo gli altri componenti della Squadriglia o del Reparto, ma anche i compagni di classe, i familiari, l'ambiente circostante.

Via via che i ragazzi e le ragazze progrediscono in autonomia e responsabilità attraverso la conoscenza, l'applicazione delle tecniche e il trapasso delle stesse, dovranno essere sollecitati all'animazione degli altri. Sperimenteranno così il Servizio, vale a dire la pratica quotidiana di una successione pressoché continua, e in modo naturale, di tante buone azioni. L'esercizio della B.A. in tal modo educa alla cittadinanza e allo sviluppo del senso civico che permette di sentirsi membri attivi di una società che può migliorare.

Lo stesso ruolo di Capo Squadriglia o di Vice Capo Squadriglia contribuisce all'apertura verso il prossimo.

In questi, e in tutti gli altri casi, è sempre l'agire che prevale su qualsiasi altra forma di teorizzazione.

Metodi identici non sono applicabili ai vecchi e ai giovani. Dobbiamo riconoscere che in larga misura il ragazzo acquista il giusto spirito attraverso un'azione giusta, mentre nell'adulto è l'azione che è ispirata dallo spirito. Perciò incoraggiamo il Lupetto, e proseguiamo nell'Esploratore, l'abitudine a compiere Buone Azioni, e in tal modo, tramite l'azione, si sviluppa nel ragazzo lo spirito di disponibilità ad aiutare gli altri; finché come Rover e come adulto egli verrà ispirato

dallo spirito a sottoporsi al sacrificio ed al servizio.



Un ragazzo impara con il fare non con un precetto. <<Amare>> per lui è solo un atteggiamento spirituale astratto, mentre la sua espressione concreta, <<rendere servizio>>, è qualcosa che egli può fare, il che è ben diverso. (...) Per questo nella Legge e nella Promessa scout, invece dell'idea astratta <<amare Dio>> vi è il suo equivalente positivo <<fare il proprio dovere verso Dio>>, e invece dell'idea astratta <<amare il proprio prossimo>> vi è l'equivalente positivo <<aiutare gli altri in ogni circostanza>>".

B.-P. Taccuino

Legge, Promessa e Motto costituiscono gli strumenti che ispirano la pratica della B.A. favorendo la formazione di doti quali l'altruismo, il senso del dovere, il patriottismo, lo spirito di Servizio: doti "moralì" attorno alle quali ruota la pedagogia scout e che costituiscono una tensione verso cui muove ogni elemento della proposta educativa, così "impregnato" del cosiddetto "spirito scout".

Lo "spirito scout"



L'aspetto fondamentale del Movimento scout è il suo spirito, e la chiave per comprenderlo è l'avventura fantastica della scienza dei boschi e dello studio della natura. (...)

Gli eroi delle foreste vergini, gli uomini della frontiera e gli Esploratori, i vagabondi dei mari, gli aviatori del cielo, esercitano sui ragazzi la stessa attrazione del suonatore di flauto di Hamelin. I ragazzi li seguiranno dovunque essi li conducano, e danzeranno alla loro musica, quando essa ripete il suo canto di impegno e di coraggio, di avventura e nobile sforzo, di capacità e di abilità, di sereno sacrificio di sé per il prossimo.

Questo è pane per i denti dei ragazzi; qui c'è un'anima. (...)

C'è poi un lato spirituale: con la conoscenza della natura, assorbita a larghe sorsate durante le uscite nei boschi, un'anima limitata cresce e si guarda intorno. (...)

Lo studio della natura fonde in un tutto armonioso il senso dello spazio infinito, del tempo che scorre, dell'infinitamente piccolo, che tutti

formano parte dell'opera del Grande Creatore. In questa prospettiva, sesso e riproduzione vengono ad acquistare un posto onorevole. (...) Tutto ciò, insieme con l'impegno scout di fare una Buona Azione ogni giorno, su cui poi i genitori o il sacerdote potranno inserire con la massima facilità il credo religioso da essi desiderato.

<L'abito non fa il monaco>. Ciò che conta è lo spirito interno, non il rivestimento esterno. E lo spirito è là in ogni ragazzo che ricevete; solo deve essere scoperto e portato alla luce.

La Promessa, che lo Scout deve osservare sul suo onore e per quanto sta in lui, e la Legge scout, rappresentano un vincolo che impegna obbligatoriamente, ed in novantanove casi su cento raggiunge il suo scopo. Il ragazzo non è guidato da comandi negativi, ma guidato da indicazioni positive. La Legge scout è fatta in modo da rappresentare una guida per le sue azioni, non un sistema di sanzioni per i suoi errori. Essa si limita infatti ad esporre il buon comportamento che ci si attende da uno Scout.

B.-P. Il libro dei Capi



"I cacciatori ungheresi d'un tempo inseguivano il <<Cervo miracoloso>>, non perché si ripromettessero di ucciderlo, ma perché esso li conduceva, nella gioia della caccia, verso altre piste e nuove avventure, e quindi a conquistare la felicità. Voi potete considerare il Cervo Bianco come il puro spirito dello scautismo, che balza in avanti e verso l'alto, e sempre spinge ad affrontare nuove avventure nell'attiva ricerca dei più alti fini dello scautismo, fini che vi daranno la felicità. Questi fini sono quelli di compiere il vostro dovere verso Dio, verso la Patria ed il Prossimo vivendo la Legge scout. In tal modo voi, ciascuno di voi, contribuirà a diffondere il Regno di Dio sulla terra, il Regno della Pace e della Buona Volontà".

B.-P. Taccuino

La Legge

Al di là della rappresentazione dell'uomo di frontiera, utile a colpire la fantasia dei ragazzi, lo scautismo propone attraverso gli ideali della Legge, della Promessa e del Motto un codice di vita originale, proteso alla piena realizzazione di ogni individuo in spirito di libertà e felicità racchiusa, quest'ultima, nel *"far felici gli altri"*.

La Legge, in particolare, diventa strada di libertà: non un codice comportamentale, ma la scelta di determinare chi si vuole essere e come divenirlo. Un percorso unico per la formazione alla morale.



La Legge esprime i valori che qualificano la proposta scout e aiuta ciascun membro dell'Associazione nella sua crescita morale, sociale, relazionale e di fede.

(art.18 IB)



“L'aspetto principale del Movimento scout è quello di dare una forma di educazione positiva, invece di inculcare precetti negativi, poiché il ragazzo è sempre pronto a fare che a digerire”:

B.-P. Il libro dei Capi

SCHEDA

La Legge
scout

Scheda: La Legge scout

il testo redatto da Baden-Powell	il testo attuale
	La Guida e lo Scout:
1. L'onore dello scout è di essere creduto;	1. pongono il loro onore nel meritare fiducia;
2. Uno scout è leale verso il Re, il suo Paese, i suoi capi, i suoi genitori, i suoi datori di lavoro, i suoi dipendenti;	2. sono leali;
3. Uno scout ha il dovere di essere utile e di aiutare gli altri;	3. si rendono utili ed aiutano gli altri;
4. Uno scout è amico di tutti e fratello di ogni altro scout a qualunque Paese, classe o religione appartenga;	4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout;
5. Uno scout è cortese;	5. sono cortesi;
6. Uno scout è amico degli animali;	6. amano e rispettano la natura;
7. Uno scout obbedisce agli ordini dei suoi genitori, dei suoi capi, senza discussione;	7. sanno obbedire;
8. Uno scout sorride e zuffola nelle difficoltà;	8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà;
9. Uno scout è economo;	9. sono laboriosi ed economi;
10. Uno scout è puro nei pensieri, nelle parole, negli atti.	10. sono puri di pensieri, parole e azioni.



"La Legge scout comprende dieci articoli, che sono redatti in forma positiva, mentre non c'è nessuna legge negativa. (...) La legge positiva significa, in sostanza, rendere servizio; tutti i suoi articoli conducono al servizio della comunità e del proprio Paese".

B.-P. Taccuino

L'assenza voluta di qualsiasi sistema di sanzioni mette in evidenza tutta la potenzialità educativa di questo strumento che consideriamo valore al tempo stesso, ai fini della formazione morale della persona. Una pedagogia, così com'è nell'intuizione di B.-P., fondata sull'assenza di comandi negativi: i dieci articoli infatti esprimono modi d'essere, qualità, capacità che ciascuno – ragazzo e adulto – scopre come necessari per raggiungere quella pienezza e quella felicità desiderate.

La Legge scout si configura allora come identikit dell'uomo e della donna della Promessa e della Partenza: riferimento di tutta la Progressione Personale .



La Legge, con i suoi inviti al fare, all'agire, va vissuta come la tensione verso valori che accomunano tutti gli scout, assumendo altresì, in questa età, un significato di iniziazione allo sviluppo della coscienza morale. Per questo la tensione verso la Legge è costante nel tempo e favorisce negli Esploratori e nelle Guide un riferimento lungo il sentiero della Progressione Personale.

Affinché non si crei nella mente dei ragazzi l'idea di una distanza incolmabile tra la pratica quotidiana e gli ideali della Legge, i Capi avranno l'attenzione di porla come punto di riferimento costante nel sentiero di ogni Esploratore e Guida e nelle verifiche di Reparto, aiutandoli a viverla come stimolo e ragione di fiducia nella propria capacità di miglioramento.

(art.9 E/G).

Il riferimento all'Esploratore e alla Guida descritti nei dieci articoli della Legge, che possiamo considerare una "cartina al tornasole" dopo ogni Impresa, Uscita, Buona Azione, gioco, accompagna i ragazzi e le ragazze lungo quel processo di formazione dell'identità

personale e la costruzione di un progetto di vita che segnerà poi il passaggio dall'adolescenza alla vita adulta.



La Legge scout è la base su cui poggia l'intera formazione scout.

I suoi diversi articoli devono essere spiegati a fondo e resi chiari ai ragazzi con esempi pratici e semplici di applicazione nella loro vita di ogni giorno.

Nessun insegnamento vale quanto l'esempio. Se è chiaro che il Capo è lui stesso il primo ad osservare la Legge scout in tutte le azioni, i ragazzi non tarderanno a seguirne l'esempio; il quale poi acquisterà forza assai maggiore se il Capo si sarà impegnato pronunciando la Promessa scout, allo stesso modo dei suoi Scouts.

Il primo articolo della Legge, <lo Scout pone il suo onore nel meritare fiducia>, è quello su cui si basa la disciplina e l'intera condotta futura dello Scout. Da uno Scout ci si aspetta che egli sia aperto e sincero. (...)

Una volta che lo Scout ha compreso cos'è il suo onore ed è stato abituato al fatto che sul suo onore si faccia affidamento, il Capo deve fidarsi di lui interamente. Dovete mostrargli con il vostro operato che lo considerate un essere responsabile. Dategli qualche incarico, temporaneo o permanente che sia, ed aspettatevi da lui che lo porti scrupolosamente a termine. Non sorvegliatelo per vedere come egli lo compie. Lasciatelo fare a modo suo, lasciate che prenda delle cantonate, se è il caso, ma in tutti i modi lasciatelo solo e fate affidamento su di lui perché faccia del suo meglio. La fiducia deve essere la base di tutta la nostra formazione morale.

L'affidare delle responsabilità è la chiave del successo con i ragazzi, specie coi più turbolenti e difficili.

B.-P. Il libro dei Capi

La Promessa



La Promessa costituisce l'adesione alla Legge scout e ai valori in essa contenuti. Essa esprime l'appartenenza alla fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo.

(art. 17 IB)

Al di là del momento strumentale legato al Sentiero di Progressione

Personale di ogni Esploratore e Guida, l'adesione - mediante la Promessa - al grande gioco scout, rappresenta la scelta di incamminarsi verso gli ideali espressi dalla Legge e la manifestazione di una volontà di adoperarsi e incarnare uno stile ben preciso.

Per gli Esploratori e le Guide la Promessa è l'adesione ad un gioco, non un giuramento. Spetterà ai Capi e alle comunità di Squadriglia, di Reparto e di Alta Squadriglia compagni di gioco e di strada, aiutare l'Esploratore e la Guida nella scoperta e nella responsabilità dell'impegno assunto davanti a tutti.



Il Sentiero inizia fin dal primo momento di ingresso in Reparto. A distanza di 2-3 mesi il ragazzo o la ragazza chiedono di pronunciare la Promessa, quando ritengono di essere pronti a lanciarsi nel grande gioco scout.

Il tempo che trascorrerà dall'ingresso in Reparto al momento della Promessa, che non deve essere molto lungo, servirà per conoscere l'ambiente e le persone del Reparto, lo stile e i simboli di Squadriglia e di Reparto e, soprattutto, per cominciare a scoprire il senso della Promessa e della Legge scout.

La richiesta di pronunciare la Promessa va fatta dal novizio, su presentazione del Capo Squadriglia, al Consiglio della Legge, il quale l'accoglie non tanto valutando le capacità tecniche raggiunte o la capacità di tenere fede all'impegno assunto, ma tenendo conto della comprensione delle Legge dimostrata, della sincerità e dell'entusiasmo nel vivere la vita di Squadriglia e di Reparto.

La Promessa, pronunciata nelle mani del Capo Reparto alla presenza di tutto il Reparto, che ha preparato e anima la cerimonia, su presentazione della Squadriglia di appartenenza (...)

La cerimonia, diversa secondo le tradizioni, deve mettere in luce che in questo modo si entra a far parte della grande famiglia degli scout. Il Reparto è presente come testimone e si impegna ad aiutare il nuovo Esploratore e la nuova Guida a mantenere la Promessa.

Tutti i significati della cerimonia vengono resi chiari, oltre che con parole, con gesti e simboli adeguati. Tra questi, il saluto richiama all'Esploratore e alla Guida i tre punti della Promessa. Si effettua con la mano destra sovrapponendo il pollice al mignolo come simbolo di aiuto del più grande al più piccolo e tenendo le altre tre dita unite e distese.

(art. 8 E/G).

Tutto il periodo di preparazione alla pronuncia della Promessa si colloca lungo il Sentiero della Tappa della Scoperta, divenendo così

parte integrante del cammino di Progressione Personale e non momento a sé stante.

Il Motto



per farlo.

Il Motto degli Esploratori e delle Guide è <<Sii preparato>>. E' importante utilizzare il Motto pedagogicamente secondo il senso evangelico che richiama alla disponibilità ad aiutare gli altri e alla competenza

(art.10 E/G)

Il Motto, infine, descrive l'atteggiamento progressivo di apertura all'altro, a quel <<servizio del prossimo>> descritto da B.-P.

Nel graduale divenire della Progressione Personale, l'atteggiamento indicato per la branca Esploratori e Guide è <<sii preparato>> a fare <<del tuo meglio/ecommi>>, quest'ultimo è il Motto indicato nella branca Lupetti/Coccinelle; il passaggio conclusivo, in branca Rover/Scolte, è <<servire>>. Nella loro unitarietà e progressione, il Motto di ciascuna branca esprime lo spirito della proposta scout, quello che precedentemente abbiamo definito l'obiettivo ultimo: <<del mio meglio per essere sempre pronto a servire>>.



Le Unità vivono la proposta dello scautismo nello spirito della Promessa, della Legge e del Motto.

(art.16 IB)

Lo spirito della Legge, della Promessa e del Motto, come lo dicevamo poc'anzi, permea ogni altro elemento della proposta educativa dello scautismo: Gioco, autoeducazione, vita comunitaria, vita all'aperto, e così via, sono tradotti in strumenti metodologici, ciascuno dei quali avvicina sempre più ogni Esploratore e Guida a quell'ideale di scout

e guida indicato nella Legge; esprimono inoltre, nel loro insieme, la speranza di formare le future generazioni ad essere <<cittadini del mondo>> capaci di estirpare la pianta dell'egoismo e di sostituirla con il servizio nell'offerta di se stessi.



"In ogni Paese lo scopo dello scoutismo è identico: preparazione al servizio del prossimo. E con un simile obiettivo in comune possiamo procedere, come Fraternità internazionale in servizio, e compiere un lavoro di vasta portata. Nell'educazione che diamo al ragazzo noi sviluppiamo sia gl'ideali di vita che le capacità operative delle persone, per far di loro giocatori capaci nella grande squadra nazionale composta da tutti i cittadini. Applicando lo stesso principio alla singola nazione, dovremmo cercare di sviluppare in essa i giusti ideali e l'impegno concreto, che la sproneranno a lavorare efficacemente nella grande squadra delle nazioni.

Se dunque ciascuno gioca al proprio posto rispettando le regole del gioco, una maggiore felicità e prosperità potranno regnare nel mondo, e finalmente si sarà realizzata la situazione da tanto tempo cercata, cioè la pace e la buona volontà tra gli uomini".

B.-P. Il libro dei Capi

Tutta la vita del Reparto, di Squadriglia, il Consiglio Capi, l'Alta Squadriglia, gli atteggiamenti di Esploratori e Guide – come quelli dei Capi – trovano nei contenuti della Legge, della Promessa e del Motto, un riferimento costante in ogni momento della vita dell'Unità, sia che si tratti di un Grande Gioco o di un'Impresa, sia che si tratti di un Consiglio di Squadriglia o della Legge, sia che si tratti – infine - di una chiacchierata tra Capo e ragazzo.

CAPITOLO 10

Vita di Reparto

Il linguaggio simbolico, cerimonie e tradizioni

Il progetto ed il programma di Unità, e quello delle Squadriglie

La riunione di Reparto

Lo staff di Unità

Il rapporto con i genitori

Il linguaggio simbolico, cerimonie e tradizioni

L'intera parabola scout, dalla Promessa alla Partenza, si avvale dell'uso di un linguaggio prevalentemente simbolico, differente secondo l'età dei diversi interlocutori, che consente a bambini e bambine, ragazzi e ragazze, giovani, di comunicare con il mondo degli adulti e tra loro. Un sistema di simboli, riti, tradizioni, che – trasferiti nella quotidianità – consente la sperimentazione e l'acquisizione di valori e atteggiamenti coerenti ai valori stessi.

Ogni forma di linguaggio permette all'uomo di comunicare e di porsi in relazione con gli altri uomini. Gesti, riti, simboli e altre forme di linguaggio consentono ad una comunità di riconoscersi ed esprimersi, favorendo altresì in ciascuno l'assunzione di una identità all'interno della comunità stessa.

Nello scoutismo la funzione del linguaggio simbolico, come dei riti e delle tradizioni, assolve a questa medesima funzione. Lo scoutismo si fonda su un metodo che tende a favorire in ogni persona la for-

mazione dell'identità all'interno del gruppo, attraverso il complesso gioco del linguaggio, dei sistemi simbolici, delle attività tecniche e strumentali, e degli stimoli immaginativi.

Baden-Powell in ciò è stato geniale e notevole è la sua attenzione a questi aspetti: i suoi continui richiami allo spirito di osservazione intendono valorizzare gli aspetti simbolici, tecnici e interpretativi che orientano tutte le esperienze scout. Così, imparare a fare una legatura non è solo tenere uniti due pali, ma insegna a osservare, a pensare e comunicare. Non è il solo pensare che fa agire, ma è l'abilità manuale che permette alla testa di pensare. In altre parole, si impara a fare e si impara a pensare *facendo*.



Lo scoutismo si avvale di un linguaggio prevalentemente simbolico, che è una modalità della più ampia comunicazione educativa tra Capi e bambini/e, ragazzi/e, giovani.

Il linguaggio, attraverso una serie di espressioni linguistiche (parole, frasi, azioni, ...) e gestuali (cerimonie, saluti, simboli, esperienze, ...), permette di comunicare – con maggiore profondità e immediatezza del linguaggio descrittivo – un certo mondo simbolico (la Giungla, il Bosco, l'Avventura, la Strada) che costituisce, ricorrendo all'immaginario, un sistema di riferimento e di valori che da immaginario e simbolico – nell'applicazione degli strumenti di branca – diventa pratico e concreto, trasferito dagli stessi bambini/e, ragazzi/e, giovani, nel comportamento quotidiano.

(art. 15 IB)

Il linguaggio simbolico impregna tutto il metodo della branca Esploratori/Guide. Accanto ai sogni degli Esploratori e delle Guide di oggi, molto tecnologizzati, sofisticati e capacità manuali ridotte al minimo, la proposta dell'uomo di frontiera, della scienza dei boschi, dell'uomo di mare, dello spirito di avventura, di racconti entusiasmanti finalizzati al lancio di giochi o Imprese, o che caratterizzano una Veglia, un Fuoco o un Consiglio della Legge spingono all'azione, ad essere protagonisti di cose realizzate non da soli ma insieme a quanti condividono la stessa avventura.

Il linguaggio simbolico favorisce nei ragazzi e nelle ragazze, alla ricer-

ca di una identità smarrita, l'essere protagonisti del loro progetto; un progetto personale (il Sentiero) realizzato nella comunità di Reparto (attraverso l'Impresa) nella scoperta del piano di Dio (la catechesi). L'uso delle tecniche, dalla topografia alla pionieristica, all'espressivone, contiene in sé, nel suo esplicarsi, una dimensione progettuale e costituisce nella relazione educativa il linguaggio con il quale i Capi si esprimono per coinvolgere ragazzi e ragazze nel gioco scout, nel progetto personale e comunitario.

In questa stessa ottica si collocano le cerimonie e le tradizioni del Reparto, e quelle di Squadriglia, pensate e realizzate dagli stessi Esploratori e Guide: tutte devono poter aprire a questa dimensione progettuale. Pensiamo alla cerimonia della Promessa: è un impegno assunto nel presente in relazione agli altri, alla realtà circostante, a Dio, ma che proietta l'impegno stesso nel futuro, nel proprio divenire. Così come la cerimonia di consegna delle Tappe del Sentiero: dal presente ci si mette in cammino verso la Tappa successiva.

Le cerimonie non rappresentano solo il passare di mano in mano valori ed esperienze, restando ancorati al passato ("si è sempre fatto così") quanto – piuttosto – il riconoscimento delle esperienze possedute, ma anche rielaborate e rinnovate dalla comunità attuale. Tradizione diventa allora non ripetizione ma interpretazione; e in essa lo stesso linguaggio, conservando lo stile antico, si rinnova.



Sono espressione del linguaggio simbolico:

- il saluto scout: segno con cui tutti gli Scouts e le Guide del mondo si riconoscono reciprocamente; ricorda l'impegno della Promessa;
- l'uniforme: segno di appartenenza all'Associazione ed alla fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo. Essa è richiamo all'essenzialità, alla semplicità, alla praticità e alla rinuncia a seguire mode: è sempre indossata in ordine, corretta e completa;
- le cerimonie: esse scandiscono con parole, gesti e simboli adeguati l'intera vita dell'Unità scout ed in particolare sottolineano l'importanza e fanno memoria delle varie Tappe del cammino di Progressione Personale dei ragazzi e delle ragazze. Semplicità e solennità sono le caratteristiche di ogni cerimonia scout vissuta secondo il linguaggio proprio di ciascuna branca e la tradizione del Gruppo e dell'Unità. Ogni cerimonia costitui-

sce un impegno del singolo con se stesso, con i suoi Capi e con l'Unità di cui fa parte e rafforza lo spirito di appartenenza alla comunità.

(art.15 IB)

SCHEDA

Simboli
in Reparto

Scheda: Simboli in Reparto

- **Fiamma:** simboleggia il Reparto ed è il segno della comunità. Esprime pertanto lo stare insieme ed il rispetto reciproco. E' custodita dall'"Alfiere" di Reparto (spesso il più giovane o la più giovane tra gli Esploratori e le Guide).
- **Grido di Reparto:** esprime l'unità e il "sii preparato" del Reparto, pronto per la prossima attività.
- **Guidone:** è il simbolo della Squadriglia e l'accompagna sempre in tutte le attività. E' tenuto dal Capo Squadriglia.
- **Colori di Squadriglia:** con il Guidone, sono il simbolo della Squadriglia e vengono utilizzati per distinguere la banda, l'angolo e gli oggetti che le appartengono.
- **Grido di Squadriglia:** esprime l'unità e la compattezza della banda, pronta a lanciarsi in una nuova avventura.
- **Fazzoletto:** simboleggia il Gruppo di appartenenza e ne è il distintivo della continuità e della tradizione.
- **Distintivo della Promessa:** è il segno di appartenenza alla grande famiglia degli scout.
- **Saluto:** ricorda la Promessa e simboleggia l'aiuto del più forte al più debole.
- **Stretta di mano con la sinistra:** tradizione internazionale. Si usa la mano sinistra (la mano del cuore) perché la stretta della mano destra è nata come simbolo del fatto che si veniva in amicizia, senza impugnare armi.
- **Nodo al fazzoletto:** ricorda l'impegno della Buona Azione.
- **Maniche arrotolate:** ricordano la disponibilità a lavorare per gli altri.
- **Distintivo del Sentiero:** indica il percorso della Progressione Personale verso il quale si è in cammino.

- **Distintivo di Specialità e Brevetti di Competenza:** evidenziano particolari capacità acquisite e la disponibilità a metterle al servizio della comunità.

Il programma di Unità e quello delle Squadriglie



“Qualcuno più bravo di me, penso, è capace di tenere i ragazzi occupati e di farli progredire senza lavorare con alcun sistema speciale: io confermo di non saperlo fare. Il solo modo in cui personalmente arrivo a far qualcosa è di fare prima qualche programma preciso e quindi di lavorare su quella base. Non è esagerato dire che i risultati ottenuti con un programma sistematico valgono quattro volte quelli ottenuti con programmi improvvisati. Inoltre è formativo insegnare ai ragazzi a programmare il loro lavoro in anticipo: e conoscendo lo scopo cui mirano divengono ancora più ansiosi di conseguirlo”.

B.-P. Tacchino

Un intero anno di Reparto è scandito da Imprese, Uscite e Campi attraverso le quali realizzare gli obiettivi educativi fissati nel progetto di Unità e, in quello più ampio, della Comunità Capi, il Progetto Educativo.

Sulle modalità di stilare un progetto le idee sono chiare; ricalcano il percorso vissuto in Comunità Capi: partendo dall’osservazione/ valutazione dei ragazzi e delle ragazze dell’Unità, si individuano gli obiettivi educativi, collegandoli a quelli di tutto il Gruppo, e i tempi di raggiungimento, dopo un’attenta valutazione delle forze disponibili tra i Capi Unità e tra gli stessi Esploratori e Guide; molte cose infatti saranno direttamente affidate a loro attraverso le strutture della stessa Unità.



“Fate un piano del vostro lavoro e quindi il lavoro del vostro piano”.

B.-P. Manuale dei lupetti

Il programma del Reparto è uno strumento "aperto" e flessibile poiché contiene alcuni impegni tradizionali (ad esempio Campo invernale, San Giorgio, Campo estivo) e, contemporaneamente, il programma analogo preparato da ciascuna delle Squadriglie, tenendo conto di tutte le Imprese che il Reparto sceglierà di realizzare; tutto viene discusso e rielaborato in Consiglio Capi.

È importante, se si vuole dare ai ragazzi e alle ragazze la possibilità di vivere pienamente l'esperienza formativa della Squadriglia, che i tempi delle attività di Reparto siano opportunamente studiati e rigorosamente rispettati, consentendo così alle Squadriglie di scegliere cosa fare e quando. In un certo senso, il programma di Reparto è elaborato anche come supporto alle iniziative promosse dalle Squadriglie, sintetizzate e pianificate nell'ambito del Consiglio Capi. La partecipazione degli Esploratori e delle Guide alla sua stesura è così promossa e salvaguardata.

Non c'è un criterio unico per elaborare il programma di Reparto; quello esposto costituisce solo un suggerimento.

Si può dividere l'anno in tre periodi per ciascuno dei quali prevedere un momento forte conclusivo segnato da un'avventura all'aperto vissuta insieme: dall'inizio dell'anno scout al Campo invernale; da gennaio al Campo San Giorgio; da maggio al Campo estivo.

"Punti fermi" del programma di Reparto sono la cerimonia dei passaggi, la Giornata del Pensiero, il San Giorgio ed il Campo estivo.

Il programma di Squadriglia è in mano ai ragazzi e alle ragazze. Lo Staff si sforzerà, in particolare nel Consiglio Capi, di sollecitare i Capi e le Capo Squadriglia a fissare degli obiettivi e a programmare di conseguenza senza porsi tempi lunghi (la scansione dei tre periodi può assolvere a questa funzione), imparando a dare Incarichi e Posti d'azione a tutti.

Quello di Squadriglia è un programma da snocciolarsi attraverso Imprese avvincenti, progettate nella riunione settimanale e vissute il più possibile all'aperto, in Uscite, Missioni, Campi di Squadriglia.

Sarà importante fermarsi di tanto in tanto, a conclusione di ciascun periodo, per esempio, per verificare l'andamento del cammino. Servirà per tarare gli obiettivi, per individuarne di nuovi, per modificarne di precedenti: il programma e le stesse attività risponderanno alle nuove esigenze del Reparto e delle stesse Squadriglie.

Una verifica si impone, per valutare il coinvolgimento degli Esploratori e Guide sia all'interno delle attività di Reparto che in quelle di Squadriglia.

È importantissimo verificare, sia con i ragazzi e le ragazze, sia con lo Staff. Forse, molti insuccessi sarebbero superati se con puntualità si ricorresse alla verifica del lavoro svolto: dell'andamento del progetto o del programma, dell'Impresa o del Grande Gioco, della riunione o del nostro modo di stare tra gli Esploratori e le Guide. L'utilizzo delle verifiche, oltre agli strumenti del Consiglio Capi o del Consiglio della Legge, consente a Capi e ragazzi di "svelare" tutta una serie di valori, ricchezze e debolezze, emerse durante le attività svolte, che possano gettare le basi verso nuove prospettive.

Ogni anno la Comunità Capi ci chiede di presentare il Programma annuale di Reparto, per discutere su come realizziamo nell'Unità i contenuti del Progetto Educativo. Ma come possiamo pensare di presentare un programma annuale di Reparto se pressoché tutto quanto avviene in Reparto è nelle mani degli E/G attraverso lo strumento e secondo lo stile dell'Impresa? E se le imprese sono decise mano a mano da chi poi le realizzerà, come è possibile preventivarne ad inizio d'anno la scansione ed i contenuti? Siamo, dunque, ad un bell'*impasse*.

La riunione di Reparto

Con scadenza pressoché settimanale il Reparto è chiamato in riunione: occasione privilegiata per lo Staff per una lettura d'assieme dello stato dell'Unità e per la trasmissione – mediante un'attività dinamica e coinvolgente - di numerosi contenuti.

Obiettivo quest'ultimo per nulla facile da attuarsi: il tempo a disposizione non è tantissimo e in questo tempo occorre coniugare i contenuti del progetto di Unità con gli strumenti del metodo e le attese degli Esploratori e delle Guide. Attese facilmente mutevoli da una riunione all'altra e fortemente condizionate dallo stato d'animo con cui ragazzi e ragazze si presentano all'appuntamento comunitario: tensioni vissute a scuola, o derivate da conflitti con i genitori, voglia di giocare e di scaricarsi dopo aver tanto studiato. A questi aspetti occorre aggiungere altri, legati a fattori organizzativi: la sede, concomitanza dell'inizio o del termine della riunione con altri impegni dei ragazzi.

Tutto ciò comporta una preparazione piuttosto accurata dell'incontro, per evitare ogni improvvisazione e dare a ciascuno un compito ben preciso. Compiti che andranno distribuiti tra Esploratori, Guide e Capi, con una decisa predominanza a favore dei primi due. L'esperienza ci dice che buona parte delle riunioni di Reparto coinvolge l'intera Unità nella preparazione e realizzazione di un'Impresa, per cui l'incontro comunitario andrà a collocarsi lungo quell'itinerario organizzativo, pianificato dal Consiglio d'Impresa che, insieme con i Capi, ne fissa tempi e modalità di attuazione. Nell'affidare il gioco agli Esploratori e alle Guide si può anche andare incontro a qualche fallimento (il mancato funzionamento della catena telefonica, materiale dimenticato, informazioni non raccolte, ecc.): superando la tentazione di sostituirsi ai ragazzi, il <<fallimento>> della riunione favorirà un dibattito, magari <<accesissimo>>, su contenuti decisamente formativi più di ogni altro discorso astratto tenuto dai Capi sul senso dell'impegno e della responsabilità.

Certo, la tentazione di mandare a casa Esploratori e Guide sarà fortissima, ma qui i Capi dovranno tirar fuori dal proprio repertorio Capi quell'insieme di canti, giochi, bans e danze che consentiranno la realizzazione della riunione, coinvolgendo in questa dinamica anche i più grandi del Reparto esperti nell'animazione.

Ogni programma, anche il più accurato, è sempre modificabile, con l'attenzione a far maturare negli Esploratori e Guide il senso della coerenza e costanza negli Impegni assunti. In ogni caso è utile, periodicamente nei Consigli Capi, valutare la bontà del programma redatto ed anche gli eventuali mutamenti apportati.

La scaletta dell'incontro

Prima dei contenuti, è importante fissare l'ora di inizio e di conclusione della riunione, avendo molta cura nel rispettare i tempi dati. Per i ritardatari incalliti sarà sufficiente anticipare le attività da loro maggiormente gradite, per ottenere qualche successo in fatto di puntualità: in ogni caso sono da escludere prediche e richiami, mentre occorre come Consiglio Capi interrogarsi sulla bontà di quanto proposto. Il coinvolgimento degli Esploratori e delle Guide sulla definizione dei tempi della riunione faciliterà il rispetto degli stessi aumentando le possibilità di portare a termine l'intera scaletta dell'incontro. Dei tempi fanno anche parte la preparazione e la pulizia finale della sede di Reparto o, in ogni caso, del luogo dove si svolge la riunione.

In una riunione di Reparto non devono mai mancare momenti di fede, di gioco, di lavoro.

Il momento di fede nei contenuti, segue l'itinerario prescelto dallo Staff di Reparto e dai ragazzi nella fase di programmazione della vita del Reparto: un itinerario svolto insieme e che coinvolge nell'animazione gli Esploratori e le Guide singolarmente presi o nell'insieme di una Squadriglia.

La fase di gioco (e lo spirito del gioco) caratterizza poi l'intera riunione attraverso lo svolgimento di un gioco vero e proprio o di un momento di lavoro finalizzato alla preparazione e realizzazione di un'Impresa. Sono attività impegnative che richiedono agli Esploratori e Guide di misurarsi su diversi filoni passando, con gradualità, attraverso difficoltà progressive. La fase del gioco può anche essere caratterizzata dalla realizzazione di attività espressive.

Nel momento dedicato al lavoro Esploratori e Guide acquisiscono tecniche finalizzate alla preparazione e realizzazione di un'Impresa, o allo svolgimento di un'Uscita o di un Campo. Una sorta di laboratorio permanente, realizzato anche per gruppi di interesse o di Specialità e Competenza.

A questi momenti se ne aggiungono altri finalizzati al lancio di nuove Imprese, o dedicati all'approfondimento di temi, magari rilevati dalla lettura di un quotidiano o di Scout Avventura, o alla puntualizzazione del Sentiero. Una riunione di Reparto può trasformarsi anche in un Grande Gioco a sorpresa!

Ci sembra importante ribadire la centralità dei ragazzi e delle ragazze: non spettatori passivi della riunione ma protagonisti della preparazione e realizzazione della stessa. Sarà questa un'occasione privilegiata per mettere in gioco Specialità e Competenze.

A fine riunione è necessario avere un breve spazio (coinvolgendo il Consiglio d'Impresa, o una persona per Squadriglia o per gruppo d'interesse) per verificare l'incontro. Sarà l'occasione per tracciare un primo bilancio della riunione, raccogliendo suggerimenti e idee per la volta successiva: suggerimenti e idee che lo staff riporterà nel primo incontro del Consiglio Capi per una verifica più approfondita dell'attività svolta.

In quest'ultimo incontro si entrerà nel dettaglio della riunione verificando l'interesse suscitato dai vari momenti vissuti e, soprattutto, il livello di adesione degli Esploratori e delle Guide, la rete dei rapporti instaurati tra i ragazzi e tra questi e i Capi, il livello di animazione proposto.

Anche lo Staff è chiamato a verificare quanto programmato e realizzato nella riunione di Reparto. Le cose da osservare sono pressoché le stesse, in aggiunta agli obiettivi educativi fissati prima dell'incontro: si tratterà di verificare l'intenzionalità educativa nel legame obiettivi uso degli strumenti di Branca. Lo schema proposto può costituire una traccia di verifica.

Motivazioni educative	Attività	Chi	Verifica	Appunto su qualche ragazzo/a
Questa colonna, che va compilata in fase di programmazione, specifica e puntualizza i contenuti del progetto di unità che si vogliono proporre attraverso le attività della colonna accanto.	In questa colonna sono descritte le attività in dettaglio e i tempi: è compilata in fase di programmazione della riunione.	Qui descriviamo chi ha curato la preparazione e la realizzazione delle varie attività . Serve a far riflettere sull'equilibrio dei ruoli nello staff e sul protagonismo dei/ delle ragazzi/e.	In questa colonna, compilata subito al termine dell'attività (e ripresa in occasione della verifica con i/le ragazzi/e), analizziamo come è andata puntualizzando aspetti negativi e positivi ed anche le conseguenze future della esperienza vissuta.	In questa colonna, appuntiamo a caldo atteggiamenti e fatti riguardanti qualche singolo/a E/G che ci abbiano colpito. Il ritrovarli al momento di aggiornare le schede di Progressione Personale è di estrema utilità.

Lo Staff di Unità



Il Capo è un adulto che contribuisce alla crescita di ciascuno e della comunità, nella quale vive nello spirito del fratello maggiore, testimoniando i valori scout con il proprio esempio.

Il Capo fornisce ai ragazzi e alle ragazze - in un clima di reciproca fiducia - mezzi e occasioni concrete per vivere i valori dello scautismo e per comprendere sempre più profondamente i significati delle esperienze vissute. (...)

Al fine di consentire ai ragazzi e alle ragazze un reale cammino di progressione personale all'interno delle unità del gruppo, la Comunità Capi ha il compito di garantire l'unitarietà e la coerenza del cammino stesso coordinando i singoli Capi nei propri interventi e assicurando un'adeguata continuità del servizio di ogni Capo-Unità, nella permanenza alla guida dell'Unità, per almeno un intero ciclo educativo della branca nella quale è svolto il servizio.



Il Capo e la Capo Reparto vivono il proprio servizio educativo ponendosi per gli Esploratori e le Guide come modello di adulti equilibrati, coerenti e gioiosi, persone significative con le quali i ragazzi e le ragazze dell'Unità possono lealmente rapportarsi.

E' con questo stesso stile che si relazionano con gli E/G tanto nelle dinamiche del Sentiero che nella cogestione del Reparto. Il rapporto educativo tra Capo e ragazzo/a all'interno del Sentiero può concretizzarsi con diverse modalità. Per l'Esploratore e la Guida l'incontro con il Capo deve comunque essere il più naturale possibile, frutto della voglia di conoscersi secondo le modalità ed i tempi offerti dalla vita di Reparto. Il Capo e la Capo Reparto sono responsabili di fronte alla Comunità Capi ed ai genitori delle scelte educative compiute nei confronti dell'intero Reparto e dei singoli E/G. Per questo motivo devono conoscere a fondo gli Esploratori e le Guide ed il Sentiero di ciascuno/a di loro.

(art. 45 E/G)

Lo Staff di Unità deve avere alcune caratteristiche irrinunciabili e la prima è essere un gruppo di lavoro, che insieme svolge un servizio, avendo ben chiari in testa tutti gli obiettivi e i mezzi per perseguirli. Senza questa premessa fondamentale non si può fare molta strada. Naturalmente, questa consapevolezza, da cui deriva un'unità di intenti e di stili va ricercata e costruita, attraverso una chiara strategia, condivisa ad inizio anno (meglio se anche in Comunità Capi) e istruita in Staff dai Capi Unità.



Lo Staff di Reparto è formato dal Capo Reparto o dalla Capo Reparto (nel caso di Reparto misto da entrambi), dall'Assistente Ecclesiastico e da Aiuti.

(art. 46 E/G)

Uno Staff non dovrebbe superare le quattro persone. Un numero eccessivo di adulti andrebbe a discapito del protagonismo dei ragazzi e delle ragazze, poiché chiuderebbe gli spazi che – invece – serviranno loro per crescere e gradualmente assumere decisioni e responsabilità sempre più grandi. Anche da un punto di vista organizzativo, uno Staff numeroso avrebbe molte difficoltà nel lavoro: se le cose da fare sembra che non finiscano mai, occorre chiedersi se lo spazio

occupato non sia eccessivo rispetto a quello degli Esploratori e delle Guide. Occorre valutare bene i compiti dello Staff in considerazione delle strutture, della cogestione, dell'autonomia delle Squadriglie, e di tanti altri spazi nei quali il protagonismo dei ragazzi e delle ragazze deve essere comunque garantito.



un gioco, ma un grande gioco”.

“Il nostro lavoro diviene leggero se lo consideriamo come un gioco, in cui noi siamo i giocatori di una squadra che giocano ciascuno al suo posto, e tutti insieme giocano per il bene della squadra; e quando ne comprendiamo lo spirito, facciamo presto a scoprire che non è semplicemente

B.-P., Life's Snags and How to Meet Them

Il gioco vissuto in Staff è quello che B.-P. chiama gioco di squadra. C'è un Capo (o dei Capi, uomo e donna) al quale la Comunità Capi ha affidato la responsabilità educativa dell'Unità, ma la stessa responsabilità è condivisa con gli altri componenti dello Staff, pur nella diversità dei ruoli giocati di fronte ai ragazzi ed alle ragazze. Lo stesso svolgimento dell'iter di Formazione Capi non muta tale situazione di corresponsabilità. Ognuno ha un suo ruolo ben preciso da interpretare per il bene della squadra che è composta anche dagli Esploratori e dalle Guide.

Di questo gioco di squadra il Capo e/o la Capo Unità è il simbolo, il referente per tutti: è il responsabile del mandato ricevuto dalla Comunità Capi per l'attuazione degli obiettivi educativi individuati nel Progetto Educativo. E' alla guida della direzione di Unità nella quale svolge anche l'importante compito di “trapasso delle esperienze”, volto alla formazione metodologica di tutti i componenti, sia sul piano teorico, trasferendo nozioni e informazioni, sia – soprattutto – sul piano pratico, nell'esercizio del suo Incarico, convocando e gestendo riunioni di staff e garantendo l'applicazione dell'intero metodo.

Il gioco di squadra impegna il Capo Unità a valorizzare il protagonismo di ogni altro componente lo Staff, vissuto nel servizio da ciascuno svolto con generosità e impegno. Ognuno dà il proprio contributo

per il successo della squadra: si tratta di un contributo creativo e non semplicemente applicativo di schemi e decisioni assunte da altri.



Ogni Capo è inserito in uno staff di Unità, formato da un Capo Unità o da due (un uomo e una donna) nelle Unità miste, da un assistente ecclesiastico ed eventualmente da alcuni aiuti. Tutti sono membri della Comunità Capi, sono compartecipi della responsabilità educativa dell'unità ed assicurano l'applicazione del progetto educativo del gruppo. Ciascuno contribuisce alla proposta educativa secondo la propria sensibilità, esperienza e conoscenza metodologica. E' opportuno che la direzione di Unità sia mista anche nelle Unità monosessuali; evitando comunque che tutti i Capi e gli aiuti siano di sesso diverso da quello dei bambini/e e/o dei ragazzi/e.

(art. 39 IB)



Lo Staff di Reparto garantisce, mediante la "traduzione" negli strumenti di Branca, la realizzazione del Progetto Educativo di Gruppo all'interno della propria Unità. In questo contesto progettuale va posta attenzione alla verifica periodica dell'evoluzione dell'Unità nel suo complesso e di ogni Esploratore e Guida nello specifico, allo scopo di adeguare gli interventi educativi al programma di Reparto e di verificare eventuali carenze nel progetto educativo.

Nelle gestione del Reparto, i bisogni ed i desideri, anche quelli non sempre compiutamente espressi, le scelte e le decisioni degli E/G hanno valore determinante. I Capi agiscono in modo che la vita delle Squadriglie e del

Reparto in generale sia animata da un vero spirito scout, impegnata da imprese avvincenti e tale da contribuire alla massima valorizzazione possibile di ogni Esploratore e Guida come protagonista.

La co-responsabilità sarà lo stile con cui i capi sono partecipi della vita del Reparto e sono accanto ad ogni E/G, che E' chiamato in prima persona ad essere protagonista del proprio cammino di crescita.

In Staff di Reparto sarà costante la verifica del Sentiero degli Esploratori e delle Guide, al fine di individuare eventuali nuovi suggerimenti e/o proposte da condividere con ciascun Esploratore/Guida.

(art. 46 E/G)

La diversa esperienza e maturità associativa si misura, più o meno intenzionalmente, anche nella relazione educativa vissuta con i ragazzi e le ragazze. Per tutti è molto cordiale, allegra, fantasiosa, anche se non mancano momenti di tensione. Tuttavia il Capo Reparto

riesce a guardare lontano, proiettando Esploratori e/o Guide lungo il Sentiero; tra gli aiuti, il primo starà perfezionando il proprio modo di interagire con ragazzi e ragazze man mano che avrà più chiara la Progressione Personale di ciascuno, riuscendo altresì a proporre intenzionalmente attraverso le attività del momento; il secondo starà superando l'impatto con l'Unità coinvolgendosi con gradualità nelle attività e divenendo riferimento per tutti nell'esercizio di numerose tecniche.

Quando si tratta di giocare o di coinvolgersi in un'Impresa, lo Staff è tutto lì al fianco dei ragazzi. Il gioco di squadra rende fondamentale la presenza di tutti.

Di questa squadra fa parte anche l'Assistente Ecclesiastico, anch'esso responsabile dell'andamento dell'Unità e, pertanto, da coinvolgere non solo per gli aspetti catechetici (non dimentichiamo, tra i compiti dei Capi Reparto, l'essere educatori alla fede). Là dove è possibile averlo presente nelle attività, giocherà al pari degli altri, ponendosi uomo tra gli uomini, punto d'incontro privilegiato per creare un rapporto personale autentico, fungendo – attraverso lo specifico della sua vocazione – da lievito per un incontro dinamico con Gesù scoperto dagli Esploratori e dalle Guide come amico.

Per i Rover e le Scolte che si trovano a svolgere un servizio in branca Esploratori e Guide, l'essere ancora all'interno di un percorso formativo determina il loro non coinvolgimento nelle responsabilità educative del Reparto e un impegno graduale e non troppo gravoso. D'altra parte un ambiente stimolante e dinamico permetterà loro di svolgere un servizio che li aiuterà da orientarsi verso scelte future, mature e fruttuose.

Nel gioco di squadra tutti, indistintamente, si pongono come persone in relazione con altri: con Esploratori e Guide in particolare. Il successo della proposta educativa si gioca molto su questa relazione fatta di comunicazione ma anche di ascolto, di gioco comune, di esempio.



“Il successo nell’educazione del ragazzo dipende in larga misura dall’esempio personale del Capo. E’ facile diventare l’eroe personale di un ragazzo, e al tempo stesso il suo fratello maggiore. (...)

Il Capo che è l’eroe dei suoi ragazzi tiene in mano una leva possente per il loro sviluppo, ma al tempo stesso si addossa una grande responsabilità. Essi sono pronti a cogliere le sue più piccole caratteristiche, siano esse virtù o vizi. Il suo modo di fare diviene il loro; la cortesia di cui dà prova, i suoi malumori, la sua gioia sorridente o il suo cipiglio impaziente, la padronanza di sé che egli si impone o le eventuali cadute morali: tutto ciò è non solo notato, ma ricopiato dai suoi ragazzi”.

B.-P. Il libro dei Capi



I Reparti nautici

Il Reparto nautico si caratterizza – rispetto ai Reparti che prevalentemente svolgono attività sulla terraferma - per la precisa scelta di ambientare la maggior parte delle proprie attività in acqua, sfruttando l’ambiente e le tecniche marinaresche.

Possiamo individuare quattro specifiche <<condizioni>> per poter definire un Reparto nautico. Occorre, innanzitutto, disporre di mezzi adeguati, in buono stato e accessibili ad Esploratori e Guide (anche forniti dalle strutture del settore nautico); occorre impegnarsi ad utilizzare costantemente tali mezzi; bisogna garantire la presenza di persone competenti durante le attività in acqua; occorre rispettare assolutamente le norme di sicurezza.

Più concretamente, il Reparto nautico deve avere la possibilità di raggiungere l’acqua e di svolgere in essa buona parte delle proprie attività sfruttando le potenzialità del proprio ambiente ed utilizzando le tecniche nautiche a scopo educativo. Deve disporre di mezzi navali adatti gradualmente alle competenze dei singoli Esploratori e Guide (ad esempio canoe, lance e remi, piccole imbarcazioni a vela, ecc.), capaci di navigare con sicurezza in laghi, mari e fiumi.

Capi e Istruttori tecnici, competenti, proporranno agli Esploratori ed alle Guide attività avvincenti ed adeguate alla loro preparazione, sia per non deluderne le aspettative con attività di poco conto, sia per

non metterne a repentaglio l'incolumità fisica.

Reparti ad indirizzo nautico, sono quelle Unità che intenzionalmente stabiliscono, nel loro programma, di valorizzare le potenzialità educative dell'elemento acqua, sviluppando con continuità e progressiva e graduale competenza le tecniche nautiche.

I Reparti ad indirizzo nautico

Il Reparto ad indirizzo nautico intraprende con serietà un cammino in riferimento anche alle caratteristiche del proprio territorio, partendo dall'intenzione di rendere la nautica complementare alle attività più usuali. Un Reparto ad indirizzo nautico ricerca la possibilità di accesso a laghi, a fiumi o a mari; questi dovranno essere sufficientemente vicini da permettere ai ragazzi dell'Unità di intraprendere un cammino di perfezionamento. Anche i mezzi e le imbarcazioni si adegueranno alle esigenze crescenti. I ragazzi ed i Capi si perfezioneranno nel perseguire un itinerario delineato dalla programmazione; il progetto dell'Unità sarà caratterizzato da questa scelta destinata a consolidarsi nel tempo.



I Reparti che scelgono il mare, il lago, il fiume, come ambiente educativo, possono essere in successione:

- Reparti ad indirizzo nautico; Reparti nautici.

Per raggiungere queste particolari specificità, il Reparto, in armonia con il progetto educativo elaborato dalla Comunità Capi, si strutturerà progressivamente, adeguando le competenze dei Capi e l'idoneità delle attrezzature.

Gli Staff di Reparto sono tenuti a far rispettare con la massima attenzione le norme di sicurezza in acqua ed a possedere particolari competenze tecniche e metodologiche, acquisite anche tramite la frequenza di specifici corsi organizzati dal Settore nautico.

Le Unità interessate all'ambiente acqua che vogliono svolgere saltuarie attività possono essere supportate dal settore nautico con cui ricercheranno occasioni d'incontro.

Il Settore Nautico organizza d'intesa con la branca Esploratori e Guide, corsi ed attività per tutti gli Esploratori e le Guide e le unità interessate alle tecniche nautiche.

- **Reparti ad indirizzo nautico.** Un Reparto può definirsi ad indirizzo nautico quando decide intenzionalmente di valorizzare le potenzialità educative dell'elemento acqua, sviluppando con continuità e progressiva competenza le tecniche nautiche.

- **Reparti nautici.** Un Reparto può definirsi nautico quando svolge





sistematicamente attività nautiche, vivendo con naturalezza sull'acqua e sfruttando tutti i mezzi e le occasioni educative che tale ambiente offre.

- Nello svolgimento delle attività nautiche i Reparti possono suddividere i ragazzi e le ragazze dell'Unità in equipaggi, in base al tipo di imbarcazioni in uso e alle competenze richieste per la loro conduzione.

(art. 21 E/G)

Il rapporto con i genitori



Il Capo ha capacità di ascolto e di osservazione del ragazzo e della ragazza e ne conosce gli ambiti di vita, primo fra tutti la famiglia, con cui sono necessari dei contatti frequenti e che possono essere anche coinvolti nella definizione degli obiettivi concreti della Progressione Personale.

(art. 33 IB)

<<La Comunità capi cura l'attuazione del Progetto Educativo, l'unitarietà della proposta scout e il dialogo con le famiglie, principali responsabili dell'educazione dei ragazzi>>

(dal Patto Associativo).

Tra i compiti dello Staff di Unità vi è quello di mantenere i contatti con i genitori degli Esploratori e delle Guide; compito affidato al Capo Reparto e/o alla Capo Reparto che con gradualità e "trapasso di nozioni" coinvolge, via via, l'intero Staff.

I contenuti, le finalità e gli strumenti utilizzati per l'attuazione della proposta scout, riassunti nel Progetto Educativo di Gruppo, devono essere portati a conoscenza delle famiglie con chiarezza e tempestività: ciò per metterle nelle condizioni di conoscere le finalità dell'associazione evitando errate interpretazioni e malintesi.

Il contatto dello Staff di Unità con i genitori, è particolarmente significativo per il periodo trascorso dai ragazzi e dalle ragazze in Reparto.

Occorre che diano un consenso scritto a svolgere tutte le attività, in particolare per quelle che non prevedono la presenza di adulti: Uscite, Missioni, Hike, Campi, ... Questo è decisivo sul piano del coinvolgimento intenzionale delle famiglie di fronte alla proposta educativa.

E' questo infatti che sta particolarmente a cuore allo Staff di Unità: coscienti che la proposta educativa scout si affianca a quella della famiglia, integrandola, i Capi si porranno come obiettivo inderogabile quello di coinvolgere i genitori a sostegno dell'azione educativa svolta in Reparto. A noi piace pensare che lo scautismo non diventi una proposta tra le tante ricevute dai ragazzi e dalle ragazze; quasi una sorta di "parcheggio" comodo perché si tratta di un ambiente "protetto" per la presenza di adulti, attraverso il quale controllare con maggiore facilità i figli in questa fase di crescita, ricca di cambiamenti e – inevitabili – instabilità.

Una precisa e tempestiva programmazione degli impegni richiesti a ragazzi e ragazze, può aiutare le famiglie ad equilibrare le proposte di attività extrascolastiche per i propri figli, favorendo così un'adesione convinta delle famiglie stesse alla proposta educativa dello scautismo, compresa ed accettata come ausilio alla propria azione educativa.

Il coinvolgimento delle famiglie, chiaramente, non sarà immediato. Per dirla come Baden-Powell, "si tratta di un lavoro paziente, svolto con l'esca giusta", tendente a rendere co-responsabili genitori e capi – scambievolmente – dei cambiamenti in atto negli Esploratori e nelle Guide, per condurli consapevolmente ad acquisire una "identità solida". E' un lavoro fatto di conoscenza dei ragazzi e delle ragazze, dei loro sogni e aspirazioni, delle loro aspettative e interessi, ma anche dei loro atteggiamenti, dei comportamenti tenuti in casa, a scuola, negli scout come in ogni altro ambiente frequentato.

Insieme, famiglie e Staff di Reparto lavorano alla valorizzazione di quel "5%" sul quale far leva per far scattare negli Esploratori e nelle Guide la molla dell'autoeducazione, che li renda sempre più prota-

gonisti della propria crescita, in una progressione fatta di Scoperta, Competenza, Responsabilità.

Di questo rapporto tra lo Staff di Unità e le famiglie, da ricercare e consolidare nel tempo, Esploratori e Guide sono attenti osservatori. Non possiamo dimenticare, infatti, l'affermarsi in questa età del bisogno di indipendenza che li pone in atteggiamento di contestazione dei genitori e dei rapporti fino ad allora vissuti. Per Esploratori e Guide i Capi diventano adulti nei quali riporre fiducia, allorché si verifica un'assenza di riferimenti in famiglia. Il contatto instaurato dai Capi con le famiglie rischia di diventare, però agli occhi dei ragazzi, come una sorta di "tradimento". Sarà necessario allora porre molta attenzione e agli dispersi in atteggiamento di dialogo sincero mediando insieme a loro di fronte alle difficoltà e smarrimenti, incoraggiando atteggiamenti positivi e costruttivi. In ogni caso, mai i Capi dovrebbero farsi carico di istanze dei genitori rivolte prevalentemente ad un "controllo" dei propri figli.

L'intesa Capo-ragazzo, fatta di dialogo, va salvaguardata, valorizzando la fiducia che Esploratori e Guide ripongono in questi adulti che vivono la loro stessa avventura, i loro stessi giochi, gli stessi valori, condivisi nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto scout.

SCHEDA**Incontro
con la famiglia**

Scheda: **Incontro con la famiglia**

Descriviamo una situazione in cui lo Staff incontra per la prima volta i genitori del ragazzo o della ragazza.

Cinque i punti fondamentali in questo primo incontro, nel quale procedere a schema libero piuttosto che con una traccia prefissata: il dialogo ne risulta più ricco e spontaneo.

1. Quale è la ragione della scelta scout? Sono coscienti i genitori della responsabilità che devono affrontare? Oppure appaiono ansiosi?;

2. Nel caso in cui il ragazzo o la ragazza presentino dei disturbi di carattere fisico o psichico: ci sono delle reali preoccupazioni da parte dei genitori nei riguardi di questo disturbo? Accettazione o rifiuto di esso? Quanta parte invade della vita del ragazzo o della ragazza? Occupa un settore limitato? per esempio la scuola, il rapporto con un amico/a, coi fratelli o le sorelle, con uno o con entrambi i genitori?

3. Quale è stato l'inizio del disturbo? Come ha avuto inizio? Quanti anni aveva il bambino o la bambina al momento in cui è apparso il disturbo? E' apparso gradualmente o improvvisamente? Quale è il grado di frequenza del disturbo? Quali sono eventualmente i disturbi associati a quello principale? Come vive il ragazzo o la ragazza la propria situazione?

(Quando viene fuori un quadro di questo tipo, è necessario avere un dialogo più approfondito con uno specialista, e non si devono prendere responsabilità che l'attività scout non può certe volte soddisfare sufficientemente).

4. Reazione del/della ragazzo/a di fronte al mondo:

- situazione affettiva (ad esempio, i rapporti con la famiglia);
- situazione intellettuale (ad esempio, i rapporti con la scuola);
- situazione sociale (ad esempio, i rapporti con gli amici e le amiche).

E' importante inoltre chiedere (secondo l'età):

- gioca? (molto, poco, quali sono i suoi giochi preferiti);
- quali sono i suoi hobbies? Quali le letture preferite?
- quali i valori in cui crede?
- quali le motivazioni che lo spingono ad aderire al gruppo scout?

E' importante cogliere tanto dal padre che dalla madre, sia nel primo come nei successivi colloqui, in modo naturale, senza che se ne accorgano esplicitamente, una valutazione globale del proprio figlio; ciò allo scopo di cominciare a considerare la dinamica interna alla famiglia: se il ragazzo o la ragazza è bene accetto o mal sopportato; cosa che porta a disturbi reali, o forse a situazioni normali che i genitori invece vivono come anormali; in questo ultimo caso il problema non sono i figli, ma i genitori stessi.

5. Infine, si devono chiarire ai genitori i limiti dello scoutismo e della sua impostazione educativa; far presente d'altra parte la collaborazione che offre e soprattutto che la responsabilità primaria è della famiglia.



La disabilità

Il rapporto con i Servizi e con le famiglie

Spesso il ragazzo o la ragazza disabile giunge in Reparto su segnalazione di un Servizio operante nel territorio, che si rivolge al Gruppo come ad una risorsa che può favorire una maggior integrazione del soggetto.

Occorre quindi inserirsi nella rete di Servizi che si prende cura di lui/lei, procurarsi le necessarie indicazioni dagli specialisti (una risorsa da utilizzare e non un peso da evitare), fornendo loro a propria volta tutte quelle valutazioni e informazioni che i Capi possono maturare e acquisire, osservando il soggetto nel corso delle attività.

Vanno mantenuti costantemente i contatti con la famiglia e con i vari Operatori dei Servizi che seguono il ragazzo, per realizzare quelle sinergie che possono arricchire tutti gli interventi sul soggetto, sia quelli specificatamente medico-riabilitativi, che quelli socio-educativi.

Conoscere la storia del/della ragazzo/a

Nella fase di conoscenza dell'Esploratore e della Guida con handicap è indispensabile tener presenti alcuni aspetti della persona, per poter avviare con cognizione l'esperienza di accoglienza. Dai colloqui o da altre forme di incontro con familiari e operatori di servizi che conoscono il/la ragazzo/a, bisogna ricavare un quadro di informazioni il più completo possibile della sua situazione.

Esso costituisce solo un punto di partenza per iniziare il rapporto di conoscenza del ragazzo, al fine di evitare gaffes o malintesi ed individuare una strategia di comportamento. Non ci si può certamente basare su queste notizie per valutare la possibilità o meno dell'inserimento. Il cammino comune permetterà in seguito di completare la conoscenza e di scoprire quali esche proporre per aiutare la persona nel suo Sentiero.

Ecco alcuni esempi. Autonomia sulle funzioni primarie: mangiare, vestirsi, lavarsi, corretto uso dei servizi igienici.

Autonomia negli spostamenti: capacità di orientamento, sapersi muovere per le strade; uso dei servizi pubblici, uso dei mezzi di trasporto.

Abilità sociali: capacità di ascoltare chi parla; di intervenire a dovere nelle discussioni di gruppo; di compiere il primo passo per conoscere qualcuno o avviare una conversazione; di chiedere aiuto o manifestare un bisogno in modo adeguato; di capire delle istruzioni (ricevere delle consegne) e di eseguirle (dalle semplici alle più articolate); capacità attentiva; spirito d'iniziativa in momenti liberi; applicazione nel corso di un'attività e capacità di portarla a termine; capacità di cogliere i propri errori, di correggersi e di chiedere scusa; capacità di cogliere i propri successi, di gioirne, di farne tesoro; capacità di discriminare la positività o meno delle proposte di altri.

Aspetti personali da conoscere: cosa gli sta a cuore, lo fa contento; cosa lo fa arrabbiare, lo rattrista; cosa gli fa paura; modi di reagire a provocazioni di qualcuno, quando perde a un gioco, quando non riesce a realizzare un compito.

La disabilità



Conclusioni e ringraziamenti

A conclusione vogliamo citare alcuni passi, più attuali che mai, tratti dagli scritti di Baden-Powell e che potranno alimentare l'Arte del Capo di ciascuno e ciascuna di voi.

Cercasi fantasia (suggerimenti ai Capi)

La chiave del successo nella formazione scout risiede nello sviluppo e nell'applicazione pratica della vostra fantasia. Senza di essa le vostre attività saranno come ossa spolpate.

Ai ragazzi la fantasia e l'entusiasmo che la segue non mancano certo: agite in modo da esserne all'altezza, ed avrete successo.

Ma via via che i ragazzi crescono e divengono uomini, la loro fantasia, come il loro spirito di osservazione, sembra quasi appiattirsi, schiacciata dal materialismo e della prosaica realtà di ogni giorno.

L'uomo adulto che voglia ottenere il massimo dai ragazzi deve tornare all'atmosfera della fanciullezza. In ciò che per lui è un semplice frutteto dovrà invece vedere una foresta popolata da Robin Hood coi suoi Allegri Compagni. In ciò che gli sembra un comune porticciolo egli deve riconoscere i mari della Spagna coi loro pirati e corsari. Persino il parco municipale può divenire una prateria popolata di bufali e di Indiani, e il quartiere povero trasformarsi in una gola di montagna abitata da banditi e orsi.

Una volta che si sia compreso questo punto, quale futile spreco deve apparire la facile abitudine dell'addestramento militare, cui l'uomo comune è portato a far ricorso nell'illusione di fare dei suoi ragazzi degli uomini!

Riflettete quali sono i punti in cui volete che i vostri ragazzi progrediscano, e poi inventate giochi e gare tali da adattarsi agli ambienti che vi circondano e inseriteli nelle vostre attività.

Rileggere i testi

Un suggerimento per l'inverno è di rileggere sistematicamente Scautismo per Ragazzi. Credo che sia un'ottima idea perché molti capi e scouts, dopo aver letto una volta il libro, tendono a mettere in pratica le idee lette sulla base di quello che ricordano, e ne aggiungono di nuove su linee analoghe (ciò che del resto io approvo), ma senza più riferirsi al libro, cosicché molti punti di minor rilievo finiscono coll'essere trascurati nella formazione scout, mentre ciascuno di essi, per quanto piccolo e in apparenza insignificante, ha il suo significato. (...) Gli stessi capi rileggendo il manuale dopo un intervallo di tempo riscopriranno qualcuno di quei punti sotto una luce diversa. Perciò, per varie ragioni, in molti casi può essere bene ripercorrere la formazione suggerita nel libro durante i mesi invernali.

Baden-Powell, Taccuino, Fiordaliso 2009, n.27

Lo scautismo è un gioco, non una scienza

Si, lo scautismo è un gioco. Ma talvolta mi chiedo se, con tutti i nostri manuali, regole, dibattiti sulla rivista dei capi, ecc., non diamo l'impressione di considerarlo un gioco troppo serio. E' vero che tutto ciò è necessario e utile per chi abbia capito il nocciolo dello scautismo, e per portare a risultati positivi. Ma tutto ciò può crescere in misura assai notevole senza che ce ne accorgiamo (come succede con i nostri figli o con i nostri modi di dire o di fare), pur restando immediatamente evidente per coloro che per la prima volta si accostano dall'esterno. (...)

No, è un gioco allegro all'aperto, dove "uomini-ragazzi" e ragazzi possono vivere l'avventura come fratelli più anziani con i fratelli più giovani, crescendo in salute e felicità, in abilità manuale e in disponibilità a aiutare il prossimo.

Molti giovani sono distolti dal divenire capi nel Movimento dalla paura di dover essere tanti pozzi di scienza, in grado di insegnare ai loro ragazzi tutti i dettagli di ogni prova di specialità; mentre il loro compito è di entusiasmare i ragazzi e cercare esperti per insegnargliele. I regolamenti servono solo a dar linee indicative per aiutare un capo in una difficoltà; i campi scuola sono solo per mostrargli più speditamente i modi migliori per applicare il nostro metodo ed ottenere buoni risultati.

Perciò vorrei insistere con tutti i capi che l'obiettivo più importante per quest'anno dovrebbe essere quello di stimolare lo spirito di gioia dello scautismo con campi ed uscite, considerati non già come una concessione occasionale in un susseguirsi di scautismo da salotto o da parata, ma come la forma di educazione abituale per i loro ragazzi e, perché no?, anche per loro stessi.

Baden-Powell, Taccuino, Fiordaliso 2009, n.155

Vogliamo rivolgere la nostra gratitudine a quanti con competenza, dedizione e grande disponibilità hanno contribuito alla revisione del Manuale: Cesare Perrotta ed i suoi collaboratori che hanno redatto il lavoro nella precedente edizione del manuale, Stefano Costa per la riscrittura del Cap. 1, Flaminia Colarizi Graziani, Giorgio Cusma, Andrea Fabbri, Gionata Fragomenti, Giovanni Gaiera, Ivano Loffredo, Stefania Martiniello, Nicola Mastrodicasa, Alessandra Minervini, Laura Quaini, Matteo Spanò, Roberta Vinci, Daniele Zauli.

Gli Incaricati Regionali di Branca E/G con i loro suggerimenti e le loro valutazioni.

A tutti e tutte il nostro più immenso Grazie!

Carmelo Di Mauro, Ilaria Baudone, don Luca Meacci
Incaricati Nazionali e Assistente Ecclesiastico alla Branca E/G



collana tracce

rivolta a Capi e Assistenti Ecclesiastici

serie **arte scout**:

Essere forti per essere utili, Cesare Bedoni, pp. 176, ill. b/n
Danze Giungla, Enrico Calvo, pp. 48, ill. b/n, web*

serie **dibattiti**:

Paolo è in branco, Leonello Giorgetti, pp. 88

serie **gioco**:

Giochi sportivi, Mario Sica, pp. 104, ill. b/n

serie **metodo**:

80 voglia di...bisogni, valori e sogni di adolescenti scout, Agesci, a cura di Rosa Calò, pp. 152, ill. b/n, web*
I difficili, Stefano Costa, pp. 216
Il Bosco, Agesci – Branca Lupetti e Coccinelle, pp. 144, disegni b/n
Il Grande Gioco della Pace, Agesci – Settore Pace Nonviolenza Solidarietà, pp. 216, ill. b/n
Il Quaderno delle Specialità L/C, Agesci – Branca L/C, pp. 128, ill. a colori
La Giungla, Federico Colombo e Enrico Calvo, pp. 360, ill. b/n
Le storie di Mowgli, Rudyard Kipling, pp. 344
Legge scout, legge di libertà, Federica Frattini e Carla Bettinelli, pp. 196 + pieghevole
Manuale della Branca Esploratori e Guide, Agesci – Branca Esploratori e Guide, pp. 336, ill. b/n
Manuale della Branca Lupetti e Coccinelle, Agesci – Branca Lupetti e Coccinelle, pp. 128, ill. b/n
Manuale della Branca Rover e Scolte, Agesci – Branca Rover e Scolte, pp. 312, ill. b/n
Manuale del Capo Gruppo, Agesci – Formazione Capi, pp. 264, ill. b/n
Promessa scout. nelle parole una identità, Federica Frattini e Emanuela Iacono, pp. 256, ill. b/n
Scoutismo e diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, Agesci, pp. 180

Sessant'anni di Bosco, Agesci Branca L/C e Paola Dal Toso, pp. 92, ill. b/n
Sette punti neri, Cristiana Ruschi Del Punta, pp. 256, ill. b/n
Simbolismo scout, Vittorio Pranzini e Salvatore Settineri, pp. 176, ill. b/n
Stare in questo tempo tra incroci di generazioni e rapporti di rete, Agesci, a cura di Rosa Calò e Francesco Chiulli, pp. 128, ill. b/n + cd-rom, web*
Tutti uguali, tutti diversi – scoutismo e diversabilità, Agesci, a cura di Paola Dal Toso, pp. 176

serie **pedagogia scout**:

Come imparare a essere felici, AA.VV. pp. 224, ill. b/n
Disagio e nuove povertà, AA.VV., pp. 156, ill. b/n
Educazione ambientale: l'esperienza dello scoutismo, Maria Luisa Bottani, pp. 144
Idee e pensieri sull'educazione, AA.VV., pp. 272, ill. b/n
Pedagogia scout, Piero Bertolini e Vittorio Pranzini, pp. 200, ill. b/n
Saggi critici sullo scoutismo, Riccardo Massa, pp. 200

serie **radici**:

1907 2007 Cent'anni di scoutismo tra storia metodo e attualità, Vittorio Pranzini, pp. 84, ill. a colori
B.-P. e la grande avventura dello Scoutismo, Fulvio Janovitz, pp. 128, ill. b/n
Gli intrepidi, Piet J. Kroonenberg, pp. 80, ill. b/n
Guidismo, una proposta per la vita, Cecilia Gennari Santori Lodoli, Anna Maria Mezzaroma, Anna Signorini Bertolini, Dolly Tommasi, Paola Semenzato Trevisan, pp. 288, ill. b/n
Le Aquile Randagie, Vittorio Cagnoni e Carlo Verga, pp. 224, ill. b/n
Leopardo Spensierato. Piero Bertolini e lo scoutismo, Stefania Bertolini, Roberto Farné, Vittorio Pranzini, Federica Zampighi, pp. 184, ill. b/n

Scoutismo e Protezione Civile. Storia, metodo, esperienze, Fulvio Toseroni, pp. 248, ill. b/n
Storia dello scoutismo in Italia, Mario Sica, pp. 496, ill. b/n
Storia dello scoutismo nel mondo, Domenico Sorrentino, pp. 416, ill. b/n
Tappe, Pierre Delsuc, pp. 424, ill. b/n
Una promessa tante vite. Donne protagoniste nel Guidismo. AA. VV., pp. 268 Ill. b/n

serie **spiritualità**:

Al ritmo dei passi, Andrea Ghetti, pp. 216, ill. b/n
Appunti per una spiritualità scout, Giovanni Catti, pp. 88, ill. b/n
Catechesi sugli Atti degli Apostoli, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 80
Catechesi sul Vangelo di Luca, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 80
Catechesi sul Vangelo di Marco, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 80
Catechesi sul Vangelo di Giovanni, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 100
Catechesi sul Vangelo di Matteo, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 76
Come la pioggia e la neve..., Agesci – Campi Bibbia, pp. 208, ill. b/n
Eccomi, Agesci – Branca Lupetti e Coccinelle, pp. 96
Incontrare Francesco, Carla Cipolletti, pp. 64 ill. b/n
Le multinazionali del cuore, Laura e Claudio Gentili, pp. 192, web*
Narrare l'esperienza di fede, Agesci – a cura del “Gruppo Sulle Tracce”, pp.144, ill. b/n
Preghiere Scout – momenti dello spirito, a cura di don Giorgio Basadonna, pp. 64, ill. colori
Prendi il largo – appunti di catechesi in ambiente acqua, Edo Biasoli, pp. 64, ill. b/n
Prima lettera di Paolo ai Corinzi, Gruppo Assistenti Ecclesiastici - Agesci Piemonte, pp. 96
Progetto Unitario di Catechesi, Agesci, pp. 288
Sentiero fede con CD schede, Agesci, pp. 224
Veglie d'Avvento, Lucina Spaccia, pp. 104, ill. b/n

serie **testimonianze**:

I quaderni di Agnese, a cura del Centro Studi “Agnese Baggio”, pp. 208, ill. b/n

Fuori collana:

Dizionario Scout illustrato, Vittorio e Nicolò Pranzini, pp. 310, ill. a colori
I ragazzi della Giungla Silente, Fabio Bigatti, pp. 112, ill. 2 colori
Leggi di Marfi sullo scoutismo, Mariano Sinisi, pp. 106, ill. b/n
Scoutismo, umanesimo cristiano, Agesci, a cura di Paolo Alacevich, pp. 64, ill. b/n e colori
Where it all began, Brownsea August 1907 The First Experimental Scout Camp, Mario Sica, pp. 48, ill. a colori (ed. inglese)
Where it all began Brownsea il primo campo scout, Mario Sica, pp. 52, ill. a colori

collana Quaderni del Centro

Documentazione Agesci

<http://cda.agesci.org>

Bevete la bell'aria di Dio, a cura di Paola Dal Toso, pp. 112 (in catalogo)

Laici nella Chiesa. La natura ecclesiale dell'Agesci, a cura di Michele Pandolfelli, pp. 156 (realizzato per il Centro Documentazione Agesci)

Non è solo stare insieme, a cura di Michele Pandolfelli, pp. 208 (realizzato per il Centro Documentazione Agesci)

Quando la politica incontra l'educazione, a cura di Michele Pandolfelli, pp. 192 (realizzato per il Centro Documentazione Agesci)

Raccontare il gioco scout, a cura di Vincenzo Schirripa, pp. 128 (in catalogo)

Raccontare il gioco scout 2, a cura di Vincenzo Schirripa, pp. 128 (in catalogo)

Tre parole per crescere - La Progressione Personale Unitaria e i suoi significati, a cura di Michele Pandolfelli, pp. 144 (realizzato per il Centro Documentazione Agesci)

Scouting, a cura di Piero Gavinelli, pp. 144 (realizzato per il Centro Documentazione Agesci)

Inoltre si consiglia di leggere le opere di Baden-Powell inserite

nella collana **i libri di B.-P.**

Manuale dei Lupetti - Scoutismo per ragazzi - Giochi scout - Guida da te la tua canoa - Il libro dei Capi - Giocare il Gioco - L'educazione non finisce mai - Taccuino - La strada verso il successo - La mia vita come un'avventura - Cittadini del mondo - Citizens of the World - Footsteps of the Founder- Sussidi per l'esplorazione

*download gratuito da www.fiordalisio.it

Finito di stampare
nel mese di maggio 2012
presso le Grafiche Nappa
viale Gramsci, 19
81031 Aversa - Caserta



"Nessun compito può essere più nobile e congeniale ad un vero educatore di quello di guidare allegramente le forze selvagge della natura del ragazzo verso le vie che conducono al servizio per la società."

Baden-Powell *Taccuino*

Questo Manuale è uno strumento rivolto ai Capi della Branca E/G per rispondere ai loro interrogativi e al tempo stesso suscitare nuove domande, divenendo così spunto per la riflessione negli Staff. Esso offre inoltre un'analisi dell'attuale situazione adolescenziale per la fascia di età degli Esploratori e delle Guide ed è caratterizzato da box che approfondiscono gli argomenti e che colgono la valenza degli strumenti educativi offerti in Reparto sotto ogni punto di vista, insieme alle peculiarità da tenere in considerazione per i Reparti nautici o ad indirizzo nautico e nel caso di inserimento di adolescenti con disabilità in Reparto. E' un libro da tenere poco in libreria e molto di più nello zaino !



La collana tracce

intende offrire ai capi scout e agli educatori indicazioni metodologiche e sussidi pratici per lasciare le *tracce* che servono ad orientare il cammino dei loro ragazzi.

€ 15,00

ISBN 978-88-8054-874-4



9 788880 548744