



REGOLAMENTO METODOLOGICO

aggiornato al
Consiglio generale 2016



Regolamento metodologico

1. LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ

Art. 1 – Modello educativo

Il metodo educativo utilizzato dall'Associazione è quello dello scautismo i cui principi fondamentali si trovano nell'opera di Baden-Powell, sono attualizzati nello Statuto e nel Patto associativo e tradotti in un modello educativo maturato progressivamente nell'esperienza dei capi. Essi sono perseguiti nelle varie branche in maniera adeguata all'età, rispettando i tempi di crescita dei singoli e della comunità. Ad essi fanno riferimento i progetti educativi dei gruppi e le attività delle unità.

Art. 2 – 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 a saper leggere l'eventuale successo o insuccesso anche alla luce del coinvolgimento personale. Lo stile con il quale si svolgono le attività è quello dell'imparare facendo, dando così primato all'esperienza. Tutte le attività sono realizzate nella semplicità e nella essenzialità sia per una concreta educazione a queste virtù, sia per favorire la partecipazione alle attività di ogni ragazzo e ragazza, indipendentemente dalle condizioni economiche.¹

Art. 3 - Fondamenti pedagogici

Il metodo educativo dell'Agesci è una proposta educativa che:

- vede i giovani come autentici protagonisti della loro crescita;
- deriva da una visione cristiana della vita; (PA-la scelta cristiana)
- tiene conto della globalità della persona e quindi della necessaria armonia con se stessi, con gli altri e con il creato;
- è attenta a riconoscere valori, aspirazioni, difficoltà e tensioni nel mondo dei giovani.²

Art. 4 - Pedagogia scout nell'educare alla fede

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 peculiari 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.

L/C	E/G	R/S
Art. 1 PEDAGOGIA SCOUT NELL'EDUCAZIONE ALLA FEDE L'educazione alla fede si attua con gradualità e continuità, lungo la progressione personale del lupetto e della coccinella, nella prospettiva unitaria del cammino di crescita verso la Partenza. Attraverso le fasi progressive della scoperta, della competenza e della responsabilità, il bambino e la bambina crescono in un rapporto di confidenza filiale con Dio Padre, che scoprono e conoscono per mezzo del suo Figlio Gesù, che si impegnano a seguire e imitare negli atteggiamenti di lode a Dio e amore ai fratelli. Nel clima di Famiglia Felice il bambino e la bambina scoprono l'amore del Padre e la fiducia che Egli sempre dona ai suoi figli. Per raggiungere questo obiettivo, il cammino di educazione alla fede si	Art. 1 PEDAGOGIA SCOUT NELL'EDUCAZIONE ALLA FEDE 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 occasio-	Art. 1 LA PROGETTAZIONE DELL'ITINERARIO DI FEDE IN COMUNITÀ R/S Le attenzioni che è necessario tenere presente nel progettare gli itinerari di fede della Comunità R/S devono essere essenzialmente: • integrare le esperienze specifiche di catechesi e di preghiera con tutte le esperienze della comunità, ricordando che tutto lo scautismo è un cammino educativo alla fede matura. In tal modo si favorirà quella integrazione tra fede e vita che rappresenta la finalità di ogni itinerario di fede; • rispettare la dinamica esperienza-simbolo-concetto: il rover e la scelta nella Comunità R/S, anche attraverso gli strumenti propri del metodo, sono chiamati a fare esperienze che non siano subite, ma vissute attivamente e che divengano occasione di riflesso-

¹ Patto associativo - La scelta scout: l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione

² Patto associativo - La scelta scout: l'autoeducazione

inserisce armonicamente nel programma del branco e del cerchio e nelle diverse tappe della progressione personale di ogni lupetto e di ogni coccinella. L'ambiente educativo nel suo complesso, i rapporti positivi e il clima di gioia tra adulti e bambini stimolano la crescita nella fede; tuttavia, nel corso dell'anno, si programmano attività più specifiche di catechesi. Esse si pongono, di norma, come originale complemento alla preparazione ai sacramenti dell'iniziazione cristiana che i bambini vivono nella parrocchia e nella famiglia. Ciò non esclude la possibilità che l'itinerario di fede in branco e in cerchio si realizzi, a particolari condizioni, come cammino di iniziazione cristiana. La metodologia della branca e la vita dell'unità offrono molteplici occasioni per suscitare nel bambino e nella bambina un'interpretazione religiosa e cristiana della propria esperienza: simbolismo e morale dell'Ambiente fantastico, il gioco, la vita nella natura, la fraternità della Famiglia Felice, l'impegno nella progressione personale e per le specialità, le uscite e le vacanze di branco e cerchio, il rapporto con i capi, specifiche attività a tema, il racconto e l'espressione, ecc. Alcuni spunti specifici appartengono alla tradizione del lupettismo e del coccinellismo cattolici: il riferimento alla figura di San Francesco, la spiritualità dell'"ecommi" per le coccinelle, le preghiere tradizionali, segni e simboli. Queste e altre opportunità vengono valorizzate all'interno di una programmazione educativa che, non isolando la dimensione religiosa, la articola in maniera originale e pedagogicamente efficace.	ni 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.	ne e di rielaborazione personale e comunitaria, grazie alla parola che illumina i fatti, le cose, i gesti, collegando ogni esperienza al suo significato, per mostrare l'insegnamento che essa può offrire, per passare dall'esperienza al concetto, proprio attraverso l'efficace via del simbolo; • curare l'attenzione alle tre dimensioni della vita cristiana: la dimensione profetica, educando alla capacità di ascolto della Parola di Dio, nella conoscenza della Scrittura e della Tradizione della Chiesa, attraverso la lettura sistematica dei libri biblici, l'approfondimento tematico di alcuni temi biblici e teologici, il confronto con il Magistero della Chiesa; la dimensione sacerdotale, educando alla preghiera, personale e comunitaria, e alla partecipazione attiva ai sacramenti, nella consapevolezza che la liturgia è culmine e fonte di tutta la vita cristiana; la dimensione regale, educando a vivere il discernimento per seguire Gesù nelle concrete situazioni storiche dell'esistenza, e per scoprire e vivere la propria vocazione particolare facendo del servizio uno stile di vita che rende testimoni coraggiosi del Vangelo; • vivere la fedeltà a Dio e all'uomo: fedeltà a Dio nel trasmettere la sua Parola, senza compromessi e senza eccezioni, e fedeltà all'uomo nel rispettare la sensibilità, le esigenze, le capacità di accoglienza nel suo divenire storico e nelle sue implicazioni culturali e sociali. Ciò si traduce concretamente nell'attenzione ai tempi di ciascun rover e scolta, sia di quelli che hanno già maturato una scelta di fede sia di quelli che sono ancora in difficoltà, nel rispetto della progressione personale di ciascuno; e nell'accoglienza della Parola di Dio, facendosi conoscitori attenti di ciò che B.P. amava definire i "due libri" di Dio, la Bibbia e la Natura, discepoli docili sulle strade che in essi vengono indicate, testimoni responsabili delle scelte di coraggio alle quali Dio chiama.
---	--	---

Art. 5 - Le branche: profili e suddivisione

In relazione alle caratteristiche psicologiche delle successive età delle ragazze e dei ragazzi, il metodo scout si articola in tre momenti specifici, coordinati e progressivi di educazione, denominati:

- branca Lupetti/Coccinelle;
- branca Esploratori/Guide;
- branca Rover/Scolte.



L/C	E/G	R/S
Art. 2 BRANCA L/C La branca Lupetti e Coccinelle si rivolge ai bambini e alle bambine compresi tra gli 8 e gli 11/12 anni e si propone di far vivere loro pienamente la fanciullezza come ricchezza in sé e come fondamento di una autentica vita adulta. In funzione dell'Ambiente fantastico "Bosco" oppure "Giungla", adottato dal gruppo, i bambini e le bambine si riuniscono in unità chiamate rispettivamente cerchio oppure branco.	Art. 2 BRANCA E/G 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. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in unità chiamate reparto. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in squadriglie. Più squadriglie formano un reparto.	Art. 2 BRANCA R/S La Branca Rover/Scolte si rivolge ai giovani e alle giovani di età compresa tra i 16 ed i 20/21 anni e si propone di accompagnarli, nell'impegno dell'autoducazione, verso una vita adulta caratterizzata da autonomia, maturazione della capacità di scegliere, responsabilità verso se stessi e gli altri, disponibilità al servizio del prossimo. I giovani e le giovani si uniscono in comunità di rover e scolte, articolate in un primo momento chiamato Noviziato e in un secondo chiamato Clan se maschile, Fuoco se femminile, Clan/Fuoco se misto.

Art. 6 - Progetto educativo

Il progetto educativo è elaborato dalla Comunità Capi e assicura l'unitarietà della proposta educativa dell'Associazione tra le varie unità, la sua continuità tra le branche, il suo adattamento alle accertate necessità dell'ambiente in cui il gruppo vive.

Il progetto educativo, definito in forma scritta, fa riferimento alle tre scelte del Patto Associativo muovendosi all'interno dello Statuto e del Regolamento dell'Associazione.

È presentato ad ogni nuovo capo che entra in Comunità capi, illustrato alle famiglie dei ragazzi e periodicamente ridiscusso secondo le necessità. Viene concretizzato nei programmi di unità con gli strumenti specifici di ciascuna branca.

Art. 7 - Partecipazione associativa

Le unità partecipano alle attività organizzate dalle zone, dalle regioni e dalle branche a livello nazionale per arricchirsi di nuove esperienze, far conoscere le proprie e rendere più visibile e concreta la loro presenza nel territorio. Per questo ultimo aspetto, le zone operano per facilitare il contatto delle unità con enti locali, gruppi ecclesiali, associazioni giovanili e altri organismi simili.

2. FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT

Art. 8 - Promessa, Legge, Motto

Le unità vivono la proposta dello scautismo nello spirito della Promessa, della Legge e del Motto.

Art. 9 - 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. Nei successivi passaggi di branca essa sarà rinnovata per esprimere l'adesione alla nuova comunità di crescita.

L/C	E/G	R/S
Art. 3 PROMESSA Il lupetto e la coccinella scelgono di pronunciare la Promessa grazie alle prime esperienze forti e significative vissute nella comunità. Scegliere di pronunciare la Promessa rappresenta per essi un concreto impegno personale di adesione libera e gioiosa alla Legge e alla comunità che li accoglie. La formulazione della Promessa è adeguata alle caratteristiche psicologiche	Art. 3 PROMESSA 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	Art. 3 PROMESSA Promettere in età R/S significa aderire con sempre maggior consapevolezza ad uno stile di vita nel rispetto dei valori della Legge scout e nello spirito del Motto. Questo stile di vita va maturato attraverso esperienze concrete durante tutto il cammino verso la Partenza, facendo della Promessa un punto di riferimento costante per la progettazione e la verifica del proprio cammino personale.

del bambino e della bambina: “Prometto, con l'aiuto e l'esempio di Gesù, di fare del mio meglio per migliorare me stesso/a, per aiutare gli altri, per osservare la legge del branco/cerchio”. I lupetti salutano con la mano destra, portando all'altezza della tempia l'indice e il medio tesi e divaricati, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge e le orecchie tese del lupo. Le coccinelle salutano con la mano destra, portando all'altezza della tempia l'indice e il medio tesi, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge e le antenne della coccinella. In entrambi i saluti il pollice poggiato sull'anulare e sul mignolo indica l'impegno del più grande a proteggere i più piccoli.	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, è così formulata: “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”. 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.	La Promessa pronunciata in età R/S, per i ragazzi provenienti dall'esterno, manifesta l'adesione allo scautismo. Il rinnovo della Promessa accompagnerà i momenti di progressione personale (firma della Carta di Clan e Partenza), in cui il rover e la scolta e la comunità tutta sono stimolati alla riscoperta adulta e matura dei valori della Legge
--	---	---

Art. 10 - Legge

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. Ogni suo esprime concretamente un agire, un fare, che coinvolge la persona nella sua globalità.

La sua caratteristica di uniformità e universalità è essenziale, pedagogicamente, per far percepire la dimensione internazionale dello scautismo e del guidismo e superare ogni particolarismo. Per questo motivo la Legge è anche permanente ed abitua al confronto con valori di fondo che non cambiano a seconda dei momenti e delle persone.

L/C	E/G	R/S
Art. 4 LEGGE La Legge esprime le regole che aiutano ciascuno nel grande gioco della crescita. Essa è così formulata: “Il lupetto/La coccinella pensa agli altri come a se stesso/a.	Art. 4 LEGGE 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	Art. 4 LEGGE Verificarsi rispetto alla Legge in età R/S è ripercorrere il proprio cammino scout rileggendone l'unitarietà. Sperimentando gli orientamenti proposti dalla Legge, il rover e la scolta sco-



Il lupetto/La coccinella vive con gioia e lealtà insieme al branco/cerchio". L'adesione alla Legge del branco/cerchio è spontanea e gioiosa.	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. La Legge è così formulata. "La guida e lo scout: 1. pongono il loro onore nel meritare fiducia; 2. solo leali; 3. si rendono utili ed aiutano gli altri; 4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout; 5. sono cortesi; 6. amano e rispettano la natura; 7. fanno obbedire; 8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà; 9. sono laboriosi ed economi; 10. sono puri di pensieri, parole e azioni."	prono che questi possono diventare per loro gli orientamenti fondamentali sui quali costruire la propria strada verso la felicità, in cui il cammino del singolo è orientato alla realizzazione del bene comune. Il senso di responsabilità e la capacità di essere coerenti, che si vanno progressivamente acquisendo nel cammino di Branca R/S, devono creare un ponte tra idealità e scelte concrete nel campo delle relazioni, nel lavoro, nello studio e nella famiglia, poiché l'età adulta è tempo di esercizio di responsabilità. Momento importante per iniziare a rileggere la Legge Scout nell'ottica del roverismo/scoltismo, è il Noviziato.
---	--	--

Art. 11 - Motto

Il motto dell'Associazione è "*sii preparato*".

Ciascuna branca ha un proprio motto che, nella progressione del metodo, esprime lo spirito della proposta scout.

L/C	E/G	R/S
Art. 5 MOTTO Il motto dei lupetti è: "<i>del nostro meglio</i>". Esso esprime lo spirito di impegno dei lupetti a migliorarsi, a superarsi continuamente, a progredire nel bene. Non è il meglio in assoluto ma "il meglio" di ciascuno rispetto a quanto già fatto, in prospettiva di un nuovo "meglio". Il motto delle coccinelle è: "<i>eccomi</i>". Esso esprime la disponibilità e la prontezza nella risposta all'invito ad entrare nel gioco, dando il meglio di sé. Il Grande Urlo e il Grande Saluto affermano i contenuti dei motti e sono il simbolo della comunità riunita. Essi sono l'insieme di tanti "del mio meglio/eccomi" ed esprimono la volontà di crescere con il proprio impegno e l'aiuto degli altri.	Art. 5 MOTTO Il Motto degli esploratori e delle guide è "<i>sii preparato</i>". È importante utilizzare il Motto pedagogicamente secondo il senso evangelico che richiama alla disponibilità ad aiutare gli altri e alla competenza per farlo.	Art. 5 MOTTO "<i>Servire</i>" è il motto della Comunità R/S ed esprime la convinzione che il vero modo di raggiungere la felicità è procurarla agli altri seguendo l'insegnamento di Gesù Cristo.

Art. 12 - I quattro punti di Baden-Powell

Baden-Powell ha posto a fondamento della proposta scout quattro punti:

- formazione del carattere;
- salute e forza fisica;
- abilità manuale;
- servizio del prossimo.

Essi sono sviluppati nelle tre branche con progressione e continuità, per mezzo di strumenti adatti a ciascuna età.

Per **formazione del carattere** si intende la formazione della personalità in una relazione positiva con se stessi. L'educazione del carattere ha come obiettivi la capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi di vita consapevoli della necessità di scoprire la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane quali 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 sia la conoscenza sia un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono di Dio e fonte di relazione con gli altri e con l'ambiente. Nello specifico si intende accettare e avere cura del proprio corpo, ricercare un'alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, vivere correttamente e serenamente 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 a sviluppare una progettualità pratica e una capacità di autonomia concreta nel realizzare manufatti partendo da mezzi poveri, valorizzando 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'accettazione 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. Il servizio del prossimo porta 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 ciò sia richiesto, mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

3. CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA

Art.13 - Educazione alla fede

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

I gruppi e le unità ricercano rapporti costanti e costruttivi con gli organismi pastorali della Chiesa locale, cui prendono parte nei modi e nei momenti appropriati.

Nel fare la proposta di fede nelle diverse fasce d'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.³

Art. 14 - Coeducazione

Attraverso l'incontro tra i due sessi si propone un cammino di crescita che, partendo dall'identità dell'essere uomo e donna, conduca alla scoperta ed alla conoscenza dell'altro, per instaurare con esso un dialogo, attraverso cui costruire, rileggere e riflettere sul proprio modo di essere uomo o donna, per saper collaborare in modo fecondo.

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.

Nel suo significato strettamente metodologico coeducazione significa anche far vivere ai ragazzi dei due sessi esperienze insieme, secondo un progetto educativo unico che preveda attività comuni per valorizzare le caratteristiche positive tipiche dei due sessi e ne favorisca la reciproca accettazione.

L'imparare a stare con l'altro/a va vissuto come indispensabile premessa per riuscire a fare cose più belle e interessanti.

Nelle attività, il capo pone attenzione nel far vivere l'esperienza con ruoli e coinvolgimenti differenti a seconda del sesso e dei diversi tempi di maturazione di ragazze e ragazzi.

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 vivono la propria identità e la sanno mettere in relazione con l'altro.

³ *Patto associativo - La scelta cristiana*



CONSIGLIO GENERALE 2016

Questi obiettivi possono essere conseguiti attraverso unità monosessuate, parallele o miste.

Per le unità monosessuate, per sostenere una completa e armonica dimensione educativa, è opportuno favorire periodicamente l'incontro e le attività con unità di altro sesso.

Le unità miste devono prevedere anche attività separate per ragazzi e ragazze, al fine di favorire un più completo sviluppo dell'identità sessuale.

La diarchia dei capi, quale scelta fondante dell'Associazione, è testimonianza della relazione adulta uomo/donna ed è importante strumento educativo anche in unità monosessuali.

La coeducazione è un passo essenziale ed importantissimo per un corretto percorso di educazione all'amore; è quindi necessario coniugare l'aspetto valoriale e metodologico.⁴

Art. 15 - Educazione all'amore e all'affettività

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

L'Associazione crede fermamente che dal rapporto particolare uomo-donna nasca la famiglia umana e scaturisca la vocazione dell'uomo a vivere con l'altro.

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.

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.⁵

L/C	E/G	R/S
Art. 6 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE L'età del lupetto e della coccinella coincide con il momento in cui si maturano cognizioni, emozioni e comportamenti che consentono loro di esprimersi, anche sessualmente, in relazione ai propri bisogni. I capi, nel costruire itinerari individuali e comunitari, devono rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita: • nella scoperta gioiosa del proprio corpo come dono di Dio e nella confidenza con esso; • nella scoperta della diversità dell'altro, nell'arricchimento reciproco del vivere insieme; • nel superamento della ruolizzazione stereotipata dei sessi, nell'attenta valorizzazione degli elementi personali. Le caratteristiche psicologiche di questa fascia di età non richiedono la necessità di prevedere momenti differenziati fra i sessi nella programmazione delle attività e nella vita dell'unità. Occorre inoltre valorizzare l'innata serenità del bambino e della bambina riguardo la scoperta di sé e dell'altro, da vivere come un dono che rende più ricca e completa la persona.	Art. 6 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE 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:	Art. 6 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE L'età del rover e della scolta coincide con il momento in cui inizia la ricerca di una relazione più strutturata e stabile con gli altri. Ci si interroga sulle relazioni affettive e sulle scelte future, nel desiderio di trasformarle in realtà concrete. La Comunità R/S aiuta le scolte e i rover a crescere insieme nel rispetto delle differenze con la fiducia che questo possa favorire e valorizzare la scoperta delle reciproche identità e lo stabilirsi di rapporti umani arricchenti tra l'uomo e la donna, superando ruoli precostituiti. Occorrerà favorire esperienze che valorizzino la profondità delle relazioni rispetto alla superficialità, la concretezza rispetto alla virtualità, sviluppando la capacità di cercare e cogliere la bellezza e l'autenticità di ogni incontro. Il rispetto di se stessi e del proprio corpo, vissuto come dono di Dio e strumento di servizio al prossimo, è alla base di ogni relazione; durante questa fase della sua vita affettiva si propone al giovane di vivere l'Amore come accoglienza, dialogo e dono reciproco e di considerare questa dimensione come centrale nel proprio progetto di vita. Il

⁴ *Patto associativo - La scelta scout: coeducazione*
Documento "Coeducazione e diarchia" - Documenti preparatori Consiglio generale 2012

⁵ *Patto associativo - La scelta scout: coeducazione*
Documento "Coeducazione e diarchia" - Documenti preparatori Consiglio generale 2012

Questo processo di scoperta è favorito dalla testimonianza dei capi, quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità nella relazione con l'altro, proponendo modalità di relazioni e situazioni che non ricalchino ruoli stereotipati.	• 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 perché 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. I capi sono chiamati, nella loro maturità personale, a vivere e a coinvolgersi nel gioco dei ragazzi mantenendo la caratteristica di adulti. I capi inoltre devono essere coscienti che il rapporto educativo è particolarmente importante in questo ambito: la loro posizione di modelli e il loro comportamento quindi devono tenere sempre presente il grado di comprensione dei ragazzi e delle ragazze cui si rivolgono. In riferimento al reparto, le Comunità capi sceglieranno, secondo linee progettuali del gruppo, le forme monosessuali, parallele o miste.	giovane comincia a gestire la propria sessualità e il proprio corpo, accettandone doti e limiti, e quale custode ne cura la salute, evitando tutto ciò che può arrecarvi danno. È importante proporre sia alle unità miste sia a quelle monosessuali attività condivise con l'altro sesso e attività separate, al fine di permettere ai singoli rover e scolte di vivere momenti dove la propria identità di uomo e di donna venga vissuta come ricchezza, capacità di accogliere, dono di sé e dialogo con l'altro. I Capi, uomo e donna, sono chiamati a dare testimonianza del proprio percorso sulla strada della crescita personale verso l'amore, che si esprime anche nella capacità di costruire relazioni personali e di coppia significative, autentiche e vitali.
--	---	---

Art.16 - Educazione alla cittadinanza

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

I valori del metodo scout indirizzano, inoltre, verso la scelta della solidarietà, della legalità, della giustizia per 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 suoi diritti e dei suoi doveri sociali, attraverso azioni reali e concrete di:

- analisi critica delle situazioni che lo vedono o lo possono vedere coinvolto;
- progettazione, con l'unità e con altre forze presenti sul territorio interessato;
- soluzioni del problema individuato, adeguate alle sue capacità;
- partecipazione personale efficace per il raggiungimento delle soluzioni stesse.

L'educazione alla cittadinanza è favorita sia dalla testimonianza dell'impegno politico vissuto dai capi (nel rispetto delle compatibilità indicate dall'Associazione) sia dal servizio educativo svolto in Associazione sia dalla presenza attiva della comunità capi in quegli ambiti del territorio dove le sue specificità di Associazione educativa la chiamano.

L'educazione alla cittadinanza, in un'ottica di protezione civile, trova espressione nel motto "essere pronti" attraverso un atteggiamento di responsabilità verso la comunità civile e l'ambiente, in una cultura di previsione e prevenzione del rischio.⁶

L/C	E/G	R/S
Art. 7 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA L'esperienza di branco e di cerchio, fornendo ai bambini e alle bambine l'occasione di farsi gradualmente artefici della propria crescita, consente loro di sperimentare come l'impegno di cia-	Art. 7 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA 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	Art. 7 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA La comunità R/S, momento prezioso di esperienza politica, di partecipazione attiva e di democrazia, è il luogo principe in cui matura il senso della cittadinanza dei rover e delle scolte. Attraverso l'ascolto, il confronto e modalità decisionali democratiche, i rover e le scolte contribuiscono alla vita della comunità insieme ai capi, sentendosi responsabilmente parte di essa.

⁶ Documento "Riflessioni per educare alla legalità in Agesci" - Atti Consiglio generale 2010
Documento "Impegno politico e civile" 1988



scuno faccia progredire la comunità cui si appartiene.

È nel clima gioioso e sereno che i bambini scoprono il valore del “bene comune”, maturano gradualmente la consapevolezza dei propri diritti e comprendono che sono le regole a garantirne il rispetto.

Lo stile delle buone abitudini, richiesto al lupetto e alla coccinella, dei gesti quotidiani, semplici e concreti, promuove nei bambini il gusto dell’agire per gli altri e li aiuta a giudicare i propri comportamenti e i comportamenti altrui.

Nella vita del branco e del cerchio, i bambini vivono una dimensione di agonismo, che significa “sentire” il confronto come stimolo a migliorarsi, ma anche come possibilità di conflitto. Nella riflessione comunitaria, nella verifica e nel raggiungimento degli obiettivi i bambini e le bambine sperimentano la ricerca di soluzioni concrete ai problemi e la possibilità di superare ostacoli e difficoltà, scegliendo insieme la via per riprendere il cammino comune. Strumenti privilegiati di questa area educativa sono: la progressione personale, il gioco, la buona azione, il quaderno di caccia e di volo, il Consiglio della rupe, il Consiglio della Grande Quercia.

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.

Strumenti privilegiati in questa area educativa sono tutte le strutture di gestione del reparto, i Consigli della Legge e di squadriglia, nonché la realizzazione di imprese capaci di lasciare un segno nella realtà circostante.

L’esperienza del servizio è fondamentale per educare a essere buoni cittadini, nella sequela di Cristo, divenendo protagonisti della vita civile ed ecclesiale, capaci di promuovere azioni che rendano migliori le realtà abitate.

Nel proprio cammino ogni rover e scolta è stimolato a sviluppare una dimensione di cittadinanza orientata dai principi della Costituzione italiana, anche in un orizzonte europeo e internazionale. A partire dalla lettura della realtà e dei bisogni dei propri territori, gli R/S imparano a comprendere un contesto più generale e a interagire con la complessità, per compiere azioni mature e concrete. I rover e le scolte sono chiamati a testimoniare e promuovere il rispetto, l’uguaglianza, l’accoglienza e il servizio ai poveri, alle persone più deboli e emarginate, facendosi operatori di giustizia e pace, costruttori di dialogo secondo la scelta della nonviolenza, nello stile della fratellanza. Vivono con coscienza civile la legalità, promuovono la cultura dell’onestà con l’esempio personale, lottano contro gli atteggiamenti di tipo mafioso e contro ogni forma di illegalità, contribuendo alla costruzione del bene comune.

Art. 7 bis

PERCORSI DI PARTECIPAZIONE E RAPPRESENTANZA

Al fine di educare i rover e le scolte a divenire cittadini capaci di entrare in relazione e impegnarsi in contesti più ampi della comunità di appartenenza, i vari organismi associativi, attraverso gli incaricati alla Branca R/S, possono proporre alle comunità R/S occasioni autentiche di ascolto, confronto ed elaborazione di un pensiero politico condiviso. In tali occasioni i rover e le scolte sono chiamati a contribuire alla vita dell’Associazione e delle realtà in cui vivono, attraverso l’esercizio della rappresentanza e l’assunzione di responsabilità e impegni comuni. Sono elementi essenziali: la chiarezza dell’obiettivo della proposta, l’approccio esperienziale, la fedeltà al metodo, l’esercizio della democrazia. È inoltre necessario curare il rispetto del percorso di crescita e di progressione personale dei rover e delle scolte, il coinvolgimento dei capi RS e il ritorno dell’esperienza dei singoli partecipanti nelle comunità di appartenenza.

Art. 17 - Educazione alla mondialità e alla pace

L’educazione alla mondialità e alla pace è un aspetto essenziale della formazione scout, che si basa sulla stessa dimensione internazionale 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, capaci di comprendere i punti di vista delle altre persone e disposte al dialogo e al cambiamento in un percorso verso una società giusta, attenta ai deboli e disponibile alla reciprocità nel pieno rispetto dei valori della costituzione italiana e del Vangelo.⁷

⁷ *Patto associativo: la scelta politica; la scelta scout - la fraternità internazionale Documento “in&out” - Atti Consiglio generale 2007*

L/C	E/G	R/S
Art. 8 EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLA PACE Nella branca Lupetti e Coccinelle, l'educazione alla mondialità e alla pace si realizza attraverso attività che risvegliano la curiosità del bambino e della bambina per gli altri popoli, per le loro tradizioni, lingue e religioni. La conoscenza e l'accettazione delle diversità aiutano il lupetto e la coccinella a comprendere la pari dignità fra tutti gli uomini. Il branco e il cerchio educano i bambini alla pace attraverso la partecipazione attiva al Consiglio della rupe e della Grande Quercia, la condivisione, la corresponsabilità e la collaborazione alla vita di comunità vissuta nel clima di Famiglia Felice.	Art. 8 EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLA PACE 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. 8 EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLA PACE La Comunità R/S sa di essere chiamata alla costruzione della pace, come percorso verso una società giusta, attenta ai deboli e disponibile all'accoglienza degli stranieri, nel pieno rispetto dei valori della Costituzione italiana e del Vangelo. Nel cammino in Branca R/S si progettano e si vivono esperienze di pace, caratterizzate da un atteggiamento attivo volto al perseguimento della giustizia sociale e del rispetto dei diritti umani, attraverso iniziative mirate, precise e concrete, realizzate con lo stile e lo spirito della nonviolenza. Per queste finalità, la Comunità R/S favorisce percorsi di incontro e collaborazione con gruppi e persone che svolgono attività di educazione alla pace e alla nonviolenza, promuove il valore del servizio civile volontario come possibile esperienza di impegno personale al servizio della collettività. La Comunità R/S vive esperienze che educano alla conoscenza e all'accettazione delle diversità culturali, sociali, politiche, religiose dei popoli. Per questo valorizza il sentimento di fraternità e la dimensione sovranazionale propri dello scautismo, proponendo esperienze di solidarietà internazionale, partecipando ad attività internazionali con gruppi scout di altri Paesi. Può inoltre collaborare con associazioni che si impegnano nell'educazione alla mondialità, all'accoglienza dello straniero, all'integrazione dei popoli.

Art. 18 - Educazione all'ambiente

Come uomini siamo parte della natura: non siamo al di fuori o al di sopra di essa. Siamo chiamati alla custodia dell'ambiente e ad essere responsabili dell'utilizzo delle risorse: la consapevolezza dei legami di vita tra uomo e natura richiede conoscenza e rispetto nel cammino di crescita. Si tratta di pensarsi umili, parte del Creato e di accettarne le interrelazioni esistenti. Questa è la sfida: *“sviluppare sia il rispetto per l'ambiente sia il progresso sostenibile dell'uomo.”*⁸

4. STRUMENTI DEL METODO

Art. 19 - Linguaggio simbolico

Nella relazione educativa, la comunicazione si avvale anche dell'utilizzo del simbolismo vissuto nella “Giungla”, nel “Bosco”, nell’“Avventura” e nella “Strada” attraverso il linguaggio e i gesti.

Sono espressione del linguaggio simbolico:

- il saluto scout: segno con cui tutti gli scout 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. È richiamo di essenzialità, di semplicità, di praticità e di 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

⁸ *Intesa con il Ministero dell'Ambiente luglio 1997*
Protocollo con il Ministero Pubblica Istruzione Istruzione 1999



solenità 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 costituisce 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.

L/C	E/G	R/S
Art. 9 AMBIENTE FANTASTICO La scelta caratterizzante il metodo della branca Lupetti e Coccinelle è l'Ambiente fantastico come traduzione pedagogica di un racconto. Per Ambiente fantastico si intende il gioco continuativo di un tema in cui sono immerse le attività del Branco e del Cerchio. Gli elementi che concorrono alla realizzazione di un Ambiente fantastico che offra stabilità e continuità pedagogica e che risulti occasione educativa per i bambini e per i Capi sono: • il rispetto della psicologia del bambino e della bambina; • la presenza di una figura che permetta all'adulto di inserirsi nel gioco; • la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale; • la presenza di un cammino di crescita personale e comunitaria; • il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita; • la possibilità di ambientare trame di gioco. Gli Ambienti Fantastici utilizzati nella branca Lupetti e Coccinelle sono i seguenti: • la Giungla, vissuta attraverso "Le storie di Mowgli" tratte dai Libri della Giungla di Kipling, nell'utilizzazione fattane da B.-P.; • il Bosco, vissuto attraverso il racconto "Sette Punti neri" nella elaborazione fattane dalla branca Lupetti e Coccinelle. Le unità che adottano l'Ambiente fantastico Giungla prendono il nome di Branco; quelle che adottano il Bosco, prendono il nome di Cerchio. All'Ambiente fantastico utilizzato dall'unità sono ispirati i termini e i simboli che designano i momenti della progressione personale, i nomi di alcune strutture e attività fondamentali del Branco e del Cerchio, nonché un linguaggio più specifico. Le "Parole Maestre", contenute nei testi Le storie di Mowgli e Sette punti neri, sono espressioni che richiamano un valore di riferimento, ne stimolano l'adesione, suggeriscono un comportamento, incentivano un modo attivo di vivere. I Capi le mettono in evidenza in particolari situazioni che si vivono in Branco e in Cerchio.	Art. 9 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. 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. 9 STRADA, COMUNITÀ, SERVIZIO Strada, Comunità e Servizio costituiscono i tre elementi complementari ed indissociabili della Branca R/S. Sono l'espressione della visione globale dell'uomo e della donna della Partenza: • in cammino sulla strada, esperienza di vita povera e spirituale, luogo di conoscenza di sé e del mondo, di disponibilità al cambiamento e all'agire, di impegno a costruirsi con pazienza e fatica; • disponibile all'incontro con gli altri, alla condivisione di gioie e sofferenze, di speranze e progetti all'interno di una comunità, luogo di crescita e di confronto, attraverso cui si riscopre la propria personalità; • pronto al servizio, modo abituale di relazione con i fratelli, dono di sé ad imitazione di Cristo e accoglienza dell'altro, vissuto con gioia e impegno costante verso i più deboli, i più piccoli, gli emarginati. Art. 10 STRADA Il roverismo/scoltismo si ispira fortemente al valore della strada, per questo la Comunità R/S vive i suoi momenti più intensi in cammino. Infatti: • camminare a lungo sulla strada permette di conoscere, dominare e superare i propri limiti e dà il gusto dell'avventura; • portare a lungo lo zaino e dormire in tenda insegnano l'essenzialità vissuta non come privazione ma come capacità di vivere con quanto strettamente necessario, restituendo il giusto valore alle cose, consentendo di sperimentare la precarietà, che aiuta a riflettere sulle situazioni di povertà, di solitudine e di lontananza proprie di tanti fratelli; • camminare nella natura è un momento privilegiato di incontro con Dio che è il Creatore di tutte le cose. La comunione con il Creato fornisce ai giovani l'occasione di sentirsi maggiormente corresponsabili verso l'ambiente; • camminare con gli altri e incontro

Art. 10 AMBIENTAZIONI Il gioco dell'Ambiente fantastico non esclude attività occasionali che abbiano una collocazione fantastica, con simbologie e linguaggi propri, ispirata ad altri racconti che possono consentire ai capi di veicolare messaggi educativi. Caratteristiche di tali ambientazioni sono la durata limitata nel tempo e l'assenza di riferimenti alle strutture di unità e alla progressione personale. Art. 11 RACCONTO RACCONTATO Il Racconto Raccontato è un modo per comunicare con i bambini, uno strumento privilegiato per instaurare un dialogo continuo e comunitario e per trasmettere loro dei valori attraverso la morale indiretta che si trae dal racconto stesso.		agli altri insegna la gioia di stare insieme, l'amicizia, la fraternità, la solidarietà e l'accoglienza; • la strada aiuta a vivere momenti di silenzio nei quali è possibile pensare e riflettere sul proprio percorso personale di crescita; • vivere la Spiritualità della strada permette di cogliere come le esperienze lungo il cammino siano doni di Dio che aiutano ad arrivare a Lui. La strada è vissuta con continuità. Va progettata, preparata con cura, calibrata nel rispetto dei singoli, e con particolare attenzione alla disabilità.
--	--	--

Art. 20 - Vita comunitaria

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

L'esperienza comunitaria aiuta la ragazza e il ragazzo ad acquisire fiducia in loro stessi e ad aprirsi agli altri, grazie al senso di appartenenza e al clima di fraternità, di gioia, di rispetto e di fiducia che caratterizzano la 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.

È opportuno che il numero delle ragazze e/o dei ragazzi nelle unità sia tale da consentire sia l'instaurarsi di un reale legame di fratellanza e di un sentimento di appartenenza alla comunità sia la verifica della progressione personale di tutti. ⁹

L/C	E/G	R/S
Art. 12 LA COMUNITÀ EDUCANTE E LO STILE DELLA FAMIGLIA FELICE La comunità di branco e di cerchio è soggetto che educa. Nella comunità ciascuno riconosce la propria crescita e dalla comunità trae gioia e forza. Questo è possibile attraverso esperienze ed incontri che creano relazioni durature e profonde tra i bambini e con gli adulti. Tali relazioni si vivono in un clima sereno basato sulla lealtà e sulla fiducia; in particolare i bambini sperimentano e imparano la fiducia reciproca e l'accettazione dell'altro. La comunità di branco e di cerchio è famiglia felice, dona ad ogni bambino	Art. 10 VITA COMUNITARIA 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 e alle guide è rivolta quindi a tutto ciò che li aiuta, giocando, ad osservare, scegliere, sperimentare, verificare. La squadriglia - in particolare - e il reparto sono i luoghi privilegiati per l'esperienza comunitaria offerta ad esploratori e guide.	Art. 11 COMUNITÀ La comunità si fonda sulle esperienze concrete vissute e condivise dai rover e dalle scolte che insieme camminano, pregano e servono. La comunità aiuta ogni rover e scolta a scoprire e maturare la propria vocazione personale, a vivere la dimensione ecclesiale della fede, a conoscere la realtà che li circonda e ad agire in essa. In un clima fraterno, attraverso il rispetto dei tempi di crescita dei singoli, i rover e le scolte si impegnano ad attuare e verificare, con l'aiuto degli altri, un cammino di crescita che, pur essendo personale, cerca di essere adeguato al passo di tutta la comunità, attento in particolare a chi fa più fatica, infondendo forza e coraggio nel portare avanti scelte forti nella consapevolezza di non essere soli.

⁹ Patto associativo - La scelta scout: la vita di gruppo e la dimensione comunitaria



e bambina la sicurezza di essere accolto ed inserito in un cammino personale di crescita da compiere insieme agli altri. La famiglia felice è alimentata da gesti, segni e momenti particolari che facciano comprendere a ciascuno la propria importanza come singolo, con la propria diversità e originalità, e il piacere di giocare insieme e di volersi bene.		La comunità è un luogo dove tutti possono esprimersi, dove si impara ad accettare e rispettare il punto di vista dell'altro e a prendere le decisioni che riguardano tutti, insieme e in maniera democratica e responsabile. Le scelte della comunità dovranno essere costantemente verificate con la Legge, la Carta di Clan, il Vangelo. La comunità è dinamica, accogliente e aperta all'esterno, in costante relazione con il territorio, l'Associazione e la Chiesa locale. La comunità educa a "partire" ossia stimola i singoli a vivere esperienze formative anche all'esterno di essa e a condividerne il senso nello scambio reciproco, portando ricchezza al proprio interno.
---	--	--

Art. 21 - Struttura delle Unità e vita di gruppo

La proposta di vita comunitaria dello scoutismo si attua all'interno delle unità composte da ragazze e/o ragazzi di età differenti. Ogni branca ha poi proprie strutture nelle quali essi vivono relazioni interpersonali tra di loro e con gli adulti, diverse e proporzionate all'età e alle loro esigenze di crescita.

La scelta di adottare nel gruppo unità miste o parallele e l'Ambiente fantastico da utilizzare nelle unità L/C spetta alla Comunità Capi tenendo conto delle esigenze educative delle ragazze e dei ragazzi, della disponibilità dei capi e, per quanto concerne le unità miste, dell'esistenza delle condizioni previste dal Regolamento.

L/C	E/G	R/S
Art. 13 TIPOLOGIA DI UNITÀ Il branco e il cerchio possono essere unità monosessuali, unità parallele, unità miste. - Le unità monosessuali facilitano un percorso educativo omogeneo; per esse può risultare opportuno, per il raggiungimento di una dimensione educativa completa, favorire incontri con unità dell'altro sesso; - Le unità parallele danno la possibilità di dosare opportunamente i momenti di incontro e di attività comune, previsti all'interno dello stesso programma di branco e di cerchio, secondo le necessità; - Le unità miste, costituite in modo equilibrato da bambini e bambine, offrono delle opportunità più immediate di confronto fra i sessi e di crescita comune. Per questo è necessario che il programma parta da un'adeguata risposta alle esigenze formative dell'uno e dell'altro sesso. In concreto, la maggiore o minore	Art. 11 SQUADRIGLIA La squadrighia è la struttura fondamentale del reparto e offre ai ragazzi e alle ragazze, in età esploratori e guide, un'esperienza primaria di gruppo. È composta da sei - sette ragazzi o ragazze di tutte le età ed è monosessuale. 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 Squadrighia consente inoltre di offrire a più ragazzi e ragazze la possibilità di vivere l'esperienza di Caposquadrighia. Ogni squadrighia 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. La vita di squadrighia prevede oltre alla riunione settimanale frequenti uscite tendenzialmente mensili, se possibile con pernottamento, che offrono occasioni per vivere e sperimentare in modo sistematico l'autonomia. La squadrighia è uno dei luoghi privilegiati in cui ogni E/G può vivere e concretizzare il proprio Sentiero. Le squadrighie assumono i nomi suggeriti da B.-P. e usano le insegne corrispondenti (Allegato 1).	Art. 12 STRUTTURA DELLA COMUNITÀ R/S All'interno della Comunità R/S la proposta educativa si articola in due momenti: - il Noviziato, rivolto ai rover e alle scelte di 16 anni, che prendono il nome di novizi e novizie, tempo in cui si sperimenta la proposta del roverismo/scoltismo; - il Clan/Fuoco, rivolto ai rover e alle scelte dai 17 ai 20/21 anni, tempo in cui si è scelto di vivere pienamente la proposta del roverismo/scoltismo. La comunità garantisce dinamiche favorevoli al confronto e all'arricchimento del gruppo, nel rispetto dell'espressione dei singoli e della loro progressione personale. Il Noviziato e il Clan/Fuoco, per garantire l'unità e la continuità della proposta educativa e metodologica, si incontrano per svolgere attività comuni e vivere insieme momenti forti della vita di comunità (come ad esempio la firma della Carta di Clan e la Partenza). Questi

re opportunità di adottare la tipologia di unità sarà valutata dalla Comunità capi, in base al proprio progetto educativo. La scelta degli Ambienti fantastici nasce dalla conoscenza, osservazione, riflessione e passione per entrambi, i quali, seppur con approcci diversi, permettono di raggiungere gli stessi obiettivi educativi.

Art. 14

NUMERO DEI BAMBINI

Per favorire l'instaurarsi di reali legami di fratellanza, di sentimenti di appartenenza, per garantire la verifica della progressione personale di ognuno e per rendere autentico il rapporto adulto-bambino, è necessario che il numero dei bambini nell'unità non sia inferiore a 12 né superiore a 30 e che vi sia equilibrio tra le diverse età e tra i sessi nelle unità miste.

Art. 15

SESTIGLIE E CAPOSESTIGLIA

L'unità si articola in sestiglie contraddistinte, per il branco dal colore del mantello dei lupi, per il cerchio dal colore dell'arcobaleno o dal nome dei fiori.

La sestiglia è il sottogruppo che ha stabilità all'interno del branco e del cerchio e garantisce che bambini di età diversa collaborino e giochino insieme, nel rispetto reciproco. Essa favorisce il trapasso delle nozioni e l'inserimento dei più piccoli; dà la sicurezza e la familiarità del piccolo gruppo; facilita l'organizzazione interna dell'unità, ponendosi come valido gruppo di riferimento sia per i bambini, sia per i capi. Nelle unità miste è preferibile che le sestiglie siano composte da bambini e bambine.

Il caposestiglia dovrebbe essere un lupetto o una coccinella che sta vivendo il terzo momento della progressione personale, per cui tale esperienza rappresenta una valida occasione per esprimere tangibilmente la disponibilità nei confronti dell'unità.

Art. 12

INCARICHI DI SQUADRIGLIA

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. 13

CAPOSQUADRIGLIA

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.

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. 14

VICE CAPOSQUADRIGLIA

Un ulteriore ruolo significativo è quello del vice caposquadriglia, scelto con le stesse modalità del caposquadriglia.

È un ruolo che offre un'esperienza utile di collaborazione 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 caposquadriglia partecipa talvolta alle attività del Consiglio capi, anche al fine di verificare insieme al capo squadriglia 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 della squadriglia che trova nel trapasso delle nozioni lo stretto

momenti consentono al Clan/Fuoco di proporsi come comunità educante, i cui gesti sono più significativi e credibili di ogni proposta verbale.

Art. 13

NOVIZIATO

Il Noviziato è il primo momento della vita di Branca R/S in cui i tre elementi del metodo (Strada, Comunità e Servizio) sono vissuti nella dimensione della scoperta.

È un'esperienza di comunità orizzontale che permette ai novizi e alle novizie di consolidare il cammino fatto, affrontando il cambiamento tipico dell'età. La dimensione dell'avventura, arricchita dall'esperienza della strada, aiuta a conoscere meglio se stessi, a scoprire e superare i propri limiti, valorizzando le proprie potenzialità e imparando a cooperare con i compagni di strada.

Le competenze acquisite in Branca E/G, unitamente a quelle necessarie per la vita di Branca R/S, sono rivolte a sviluppare la capacità di saper vivere all'aria aperta, relazionarsi agli altri e servire il prossimo. Nel Noviziato le esperienze di servizio sono comunitarie e svolte insieme ai Capi.

La consapevolezza dei reali bisogni degli altri e la riflessione sulle esperienze fatte aiutano il novizio e la novizia a maturare la sensibilità verso l'impegno personale nel servizio. Il Noviziato dura un anno.

Nel caso in cui il Noviziato sia composto da un numero ridotto di ragazzi (meno di 4/5), sarà cura della Comunità capi individuare opportune soluzioni per garantire la gradualità nello sperimentare la proposta, il confronto con ragazzi di pari età e il legame con il Clan/Fuoco del proprio Gruppo.

Art. 14

CLAN/FUOCO

La vita del Clan/Fuoco è luogo e tempo di scelta, di fedeltà e di maggiore responsabilità verso di sé e verso la comunità.

È momento di formazione all'età adulta.

L'esperienza del Clan/Fuoco:

- sollecita le persone a sviluppare

**Art. 16****GRUPPI OCCASIONALI**

All'interno dell'unità si possono costituire gruppi occasionali, limitati nel tempo, in vista di obiettivi specifici. Essi possono essere: spontanei (gruppi di interesse, gruppi di gioco...) per offrire ad ognuno la possibilità di seguire le proprie inclinazioni, dar spazio alle iniziative ed aiutare i bambini ad effettuare in autonomia la scelta delle proprie attività; o formati dai capi, per sperimentare attività e tecniche nuove.

Art. 17**RINNOVAMENTO DELLA COMUNITÀ E ACCOGLIENZA IN BRANCO E IN CERCHIO**

Dopo le salite al reparto e l'ingresso dei nuovi bambini (chiamati cuccioli e cocci, fino alla pronuncia della Promessa), la comunità si rinnova e si riscopre attorno ai fondamenti ed ai simboli del branco e del cerchio (Legge, Motto, totem/lanterna, saluto, parole maestre...) e ogni bambino scopre il proprio ruolo nel branco e nel cerchio e il senso dello stare insieme.

Nella prima fase dell'anno, quindi, la comunità vive esperienze che stimolano la curiosità dei bambini affinché i cuccioli e le cocci siano accolti ed accompagnati a conoscere quanto più possibile il significato e il valore della Legge, le regole e le tradizioni.

L'accoglienza è vissuta da ciascun cucciolo e cocci esclusivamente insieme all'intera comunità.

Art. 18**CONSIGLIO DEGLI ANZIANI**

Il Consiglio degli anziani, che nel linguaggio della Giungla e del Bosco, assume il nome di Consiglio di Akela e Consiglio dell'Arcobaleno, è una struttura stabile del branco e del cerchio. Esso comprende i lupetti e le coccinelle del branco e del cerchio dell'ultimo anno e ha lo scopo di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze.

rapporto con il caposquadriglia e con il Consiglio capi: è opportuno, infatti, che l'esperienza di vice caposquadriglia sia vissuta nel segno di una progressiva assunzione di responsabilità e consapevolezza per prepararsi a diventare in futuro, con un certo grado di competenza già acquisita, caposquadriglia.

Art. 15**CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA**

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.

È 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. 16**USCITE E MISSIONE DI SQUADRIGLIA**

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 vissuto lo scautismo senza la presenza dei capi. Pertanto, le eventuali difficoltà incontrate non giustificano la rinuncia a esse.

La missione di squadriglia è un'uscita in cui gli obiettivi e le tecniche per raggiungerli vengono indicati dai capi. Essa costituisce occasione privilegiata per gli E/G di vivere concretamente lo spirito del Motto.

Art. 17**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.

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 competen-

un progetto di progressione personale;

- consente di sperimentare la solidarietà come stile di relazione verso l'altro;
- aiuta la formazione del senso critico attraverso lo stile di vita proposto e l'approccio alla conoscenza;
- è stimolo di riflessione per la formazione di una coscienza civica nella fase in cui i rover e le scelte raggiungono la maggiore età;
- è luogo che aiuta a dare un senso alle esperienze vissute insieme e individualmente, al di fuori e all'interno della comunità.

Il Clan/Fuoco propone esperienze di servizio individuali in cui l'elemento della responsabilità diviene centrale.

La strada diventa il contesto nel quale si sviluppano le esperienze della comunità e si fonda il senso dello stare insieme.

All'interno del Clan/Fuoco si possono costituire gruppi più piccoli, permanenti o temporanei, con persone di età diversa, per realizzare specifici progetti previsti dal Programma o svolgere determinati servizi all'interno della comunità.

Una comunità eccessivamente numerosa (più di 25/30 ragazzi) non assicura la realizzazione degli obiettivi educativi caratterizzanti la proposta. Sarà cura della Comunità capi valutare opportune soluzioni.

Art. 15**CARTA DI CLAN**

La Carta di Clan è un documento con cui la comunità rende esplicite le sue caratteristiche e tradizioni.

Essa orienta l'azione della comunità, fornisce al singolo rover e sceglie stimoli di crescita e ideali da condividere, ed è uno dei punti di riferimento per la progettazione e verifica del Punto della strada.

È costruita in armonia con i valori della Legge e della Promessa scout e si arricchisce progressivamente del risultato delle esperienze vissute dalla comunità.

Il Clan/Fuoco vi fissa le proprie riflessioni, i propri obiettivi, nonché i valori che ciascun rover e

Sviluppa un programma proprio, inserito pienamente nel programma di unità, con attività specifiche che offrono ad ognuno incarichi e responsabilità personali. Si riunisce con continuità, curando che tali incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio.

Art. 19

CONSIGLIO DELLA RUPE/CONSIGLIO DELLA GRANDE QUERCIA

Il Consiglio della rupe nel branco e il Consiglio della Grande Quercia nel cerchio costituiscono un momento privilegiato che la comunità vive nello spirito di Famiglia Felice e alla luce della Legge, per:

- discutere, verificare e prendere coscienza del cammino compiuto insieme;
- prendere le decisioni più importanti per la vita dell'intera comunità;
- esprimere idee e aspettative tese alla costruzione di uno stile e una prassi di vita indirizzati al bene comune. Il Consiglio della rupe e il Consiglio della Grande Quercia scandiscono i momenti significativi nella vita del branco e del cerchio.

Art. 20

RIUNIONI

Lo svolgimento delle attività, previste dal programma di unità, deve poter avvenire in una tana e in una sede del branco e del cerchio. Per garantire la continuità della proposta è opportuno svolgere almeno una riunione settimanale.

Art. 21

PROGRAMMA DI UNITÀ, PISTA DI BRANCO E SENTIERO DI CERCHIO

La storia passata, l'esperienza presente e l'orientamento futuro del Branco e del Cerchio costituiscono la Pista di Branco e il Sentiero di Cerchio. La storia passata è la memoria del vissuto dell'unità, l'esperienza presente si vive nell'attuazione del pro-

za l'insieme delle tecniche della specialità prescelta. La missione verterà sulle tecniche della specialità. La squadriglia e i Capi reparto inviano agli Incaricati regionali della branca E/G una relazione delle tre attività, compresa una loro valutazione, relativamente allo scopo prefisso.

Gli Incaricati regionali valutano quanto fatto dalla squadriglia e assegnano il guidoncino di specialità di squadriglia, che viene legato sotto la bandierina distintiva di squadriglia. 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. Nell'allegato 2 è compreso l'elenco delle specialità di squadriglia.

Art. 18

REPARTO E SUE TIPOLOGIE

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. 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.

Per il raggiungimento degli obiettivi della branca, ogni reparto può avere una propria struttura:

- reparto monosessuale;
- reparto parallelo;
- reparto misto.

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.

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, 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.

scolta si impegnano a testimoniare. È scritta e periodicamente rinnovata dal Clan/Fuoco, quando la comunità non si riconosce più in essa oppure quando, con il passare degli anni, la comunità cambia.

Dopo pochi mesi dall'ingresso nella Comunità di Clan/Fuoco i rover e le scolte firmano la Carta di Clan, accettandone i contenuti e impegnandosi personalmente nella realizzazione degli obiettivi in essa esplicitati. Questo momento sancisce la piena adesione alla Comunità di Clan/Fuoco, segna il passaggio dal cammino sui passi della scoperta al cammino sui passi della competenza e viene sottolineato con una cerimonia cui prende parte l'intera Comunità R/S.

Quando la Carta di Clan viene completamente riscritta, tutti i rover e le scolte possono firmarla come segno di condivisione di quanto vi è stato scritto e di rinnovato impegno individuale e comunitario.

La Carta di Clan viene presentata dai rover e dalle scolte al Noviziato, che diviene così consapevole dei valori che ispirano il proprio Clan/Fuoco di riferimento.

Art. 16

IL PROGRAMMA

Il Programma individua le azioni della comunità, definendone modalità e tempi di realizzazione, in modo chiaro, sintetico, attuabile e verificabile.

Il Noviziato ed il Clan/Fuoco elaborano annualmente il proprio Programma; il Clan/Fuoco terrà conto anche delle indicazioni della Carta di Clan.

Ai rover e alle scolte è richiesto di maturare una mentalità progettuale, sviluppando la capacità di tradurre le idee in azioni, valutando le risorse a disposizione e il necessario impegno personale e collettivo. Ogni attività del Programma, al suo termine, prevede una verifica tesa ad individuare il raggiungimento o meno degli obiettivi prefissati e a cogliere utili indicazioni per le azioni future.

Sarà cura dei Maestri dei novizi e dei Capi Clan/Fuoco fare in modo che i due Programmi prevedano



gramma annuale, l'orientamento futuro è la tensione all'educare al buon cristiano e al buon cittadino.

Il programma annuale di unità concretizza gli obiettivi del progetto educativo, tenendo conto delle caratteristiche del Branco e del Cerchio. È costituito dall'insieme pianificato di esperienze ed attività, vissute nell'atmosfera dell'Ambiente fantastico. Deve tener presente in modo equilibrato ed intenzionale i quattro punti di B-P, tradotti nei Filoni, per contribuire allo sviluppo armonico della persona e della comunità. Prevede opportuni momenti di verifica in Staff e in Comunità capi.

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.

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 ad un assistente ecclesiastico.

Art. 19

REPARTI NAUTICI E LORO SPECIFICITÀ

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/guide, corsi ed attività per tutti gli esploratori, 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. 20

CONSIGLIO CAPI

Il Consiglio Capi è luogo privilegiato dove si vive la cogestione del Reparto. È costituito dai Capisquadriglia, dai Capi Reparto, dall'Assistente Ecclesiastico,

dei momenti comuni e tendano alla realizzazione degli obiettivi del Progetto educativo.

I novizi e le novizie saranno coinvolti dai Maestri dei novizi nella costruzione del Programma. I rover e le scolte del Clan/Fuoco avranno un ruolo sempre più attivo e influente nella sua formulazione.

Art. 17

LA VERIFICA

La verifica è lo strumento con cui la comunità rilegge le esperienze vissute, ne coglie l'essenza dando ad esse senso e significato, permettendo ad ognuno di collocarle nel proprio cammino di crescita. Scandisce i ritmi della vita della comunità e offre l'occasione di verificare l'impegno di ciascuno e l'effettivo raggiungimento degli obiettivi, con particolare riferimento alla Carta di Clan.

Ripensare al cammino fatto consente alla comunità di riprogettare le esperienze tenendo conto del vissuto, delle potenzialità dei singoli e degli errori commessi, in un clima di correzione fraterna, che aiuti ciascuno ad affrontare con coraggio i propri limiti.

	eventualmente dagli Aiuti (tenendo conto che il rapporto numerico non finisca per condizionare i ragazzi e le ragazze) e, quando è opportuno, dai Vice Capisquadriglia. Si riunisce con frequenza regolare al fine di organizzare e gestire la vita del Reparto; è competente nel leggere costantemente la situazione e i bisogni del Reparto; ne stabilisce il programma (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. 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. Esso è inoltre momento di crescita per i Capisquadriglia: 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. 21 ALTA SQUADRIGLIA L'alta squadriglia è l'ambiente educativo offerto ai ragazzi 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. 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. È formata dai ragazzi e dalle ragazze del reparto che, per la loro maturazione personale, manifestano l'esigenza di fame parte, insieme al capo e alla capo•reparto, all'assistente e, eventualmente, agli aiuti. Sono i capireparto 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 caposquadriglia, né per meriti. L'alta squadriglia svolge le attività in momenti diversi e indipendenti dalla vita del reparto. È 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. Per l'alta squadriglia sono maggiormente caratteristici la concretezza delle esperienze e lo stile dell'impresa. 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. 22 - Itinerari di fede**

L'itinerario di fede parte dalle concrete situazioni della vita delle ragazze e dei ragazzi 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, della celebrazione dell'Eucarestia, della testimonianza e del servizio. Tale itinerario si inquadra nel progetto educativo e si attua nel cammino scout attraverso la proposta di esperienze e la mediazione di simboli che facilitano l'integrazione tra fede e vita.

Il compito dell'educazione alla fede in Associazione è affidato alla Comunità Capi, ai singoli Capi e all'Assistente Ecclesiastico, 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.

Le varie fasi del cammino scout si esprimono nello spirito del gioco, nel senso dell'avventura, nella spiritualità della strada: l'educazione alla fede delle ragazze e dei ragazzi trova in questo patrimonio di valori il terreno adatto per una proposta di crescita graduale ed armonica.¹⁰

L/C	E/G	R/S
Art. 22 ITINERARIO DI FEDE Nel branco e nel cerchio i bambini sono chiamati a conoscere tutte le proprie potenzialità ed a scoprirsi figli di Dio con la semplicità e il linguaggio caratteristico della loro età. Gesù stesso ha indicato nel fanciullo il tipo dell'uomo che incontra il Messia, insegnando ad accoglierlo per ciò che è già e non solo per ciò che sarà. I bambini sono capaci di molteplici atteggiamenti favorevoli all'esperienza religiosa: meraviglia e stupore, senso del bello e della gioia, imitazione di modelli significativi, senso di appartenenza alla comunità e rispetto della sua legge. Senza far leva eccessivamente sull'emotività e sull'osservanza delle regole, i bambini sono accompagnati nella graduale maturazione della loro vita spirituale, superando così il naturale egocentrismo grazie all'incontro con Gesù e col suo Vangelo. Tutta la vita del branco e del cerchio è permeata dall'amore di Dio, sorgente della vera Famiglia Felice. Si farà attenzione particolare a creare un clima di fraternità cristiana che stimoli la crescita nella fede e in cui prendano significato le attività più specifiche di catechesi. L'armonia tra catechesi sistematica e occasionale, tra testimonianza degli adulti e clima di comunità, può aiutare a costruire un rapporto vivo e personale con l'esperienza cristiana ed ecclesiale. L'itinerario si basa su tre elementi: • La catechesi mette i bambini a contatto vivo con la Parola di Dio, attra-	Art. 22 SENTIERO FEDE 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'assistente ecclesiastico 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. Partendo dalla curiosità e dalla scoperta avventurosa di Cristo e della sua proposta di vita, l'esploratore e la guida sono stimolati ad acquisire competenze e buone abitudini come risorse per vivere nella fedeltà l'amicizia con Gesù e per essere utili agli altri; ciò in vista di quella nuova stagione di scelte più consapevoli e di impegni più esigenti che caratterizza l'autonomia adolescenziale e giovanile. Sostenuti inizialmente dal gruppo degli	Art. 18 OBIETTIVO E STILE DELL'ITINERARIO DI FEDE I giovani e le giovani, ai quali è rivolta la proposta educativa della Branca R/S, vivono un'età caratterizzata dalla ricerca di tutto ciò che è autentico e dalla spinta a trasformare i sogni e i desideri in realtà concrete. È un'età che li pone di fronte alle prime sfide impegnative che riguardano gli affetti, la famiglia, le scelte sociali e politiche, il lavoro, il tempo libero. La loro strada è così segnata, inevitabilmente, da gioie, conquiste, conferme, ma anche da dubbi, crisi e sconfitte. Anche nelle riflessioni e nelle scelte intorno alla vita di fede, i giovani R/S sperimentano queste speranze e queste fatiche. Perciò, la Branca R/S propone a ciascun rover e scolta un cammino di fede che lo/la aiuti a maturare una relazione personale con Dio, nell'ambito di una comunità che vuole richiamarsi esplicitamente a quella dei discepoli, chiamati uno per uno da Gesù a camminare insieme con lui e ad apprendere da lui il Vangelo della salvezza e della libertà. Poiché la Comunità R/S prende come punto di riferimento la comunità di Gesù con i suoi discepoli, ogni esperienza che essa vive è, più o meno esplicitamente, esperienza di fede. In alcune occasioni, poi, gli itinerari di fede dei singoli e della comunità si concretizzeranno in specifiche e ben curate esperienze di ascolto della Parola, di preghiera, di carità fraterna, di servizio e accoglienza. Sarà cura dei Capi e dell'Assistente ecclesiastico far sì che le

¹⁰ *Patto associativo - La scelta cristiana*

verso un itinerario di prima scoperta della Sacra Scrittura, al fine di conoscere e saper raccontare la storia di Dio e dell'uomo nei suoi passaggi nodali e nei suoi personaggi principali. L'incontro personale con Gesù e una sempre più profonda conoscenza della sua vita e del suo insegnamento costituiscono, infatti, il centro e il fondamento di un'esistenza che si rivela già come chiamata a seguirlo. • Scoprendo la presenza di Dio nella comunità, nella natura, nella vita, i bambini imparano a ringraziare il Signore per la gioia che dona loro e imparano a pregarlo sia insieme alla comunità che personalmente, sia in forma spontanea che attraverso le formule della Chiesa. L'educazione alla preghiera e alla celebrazione valorizza i momenti più significativi dell'anno liturgico, le esperienze principali della comunità, le tappe del cammino dell'iniziazione cristiana vissuto dai fanciulli, dedicando una particolare attenzione all'Eucarestia. • La catechesi offre un decisivo contributo all'opera globale di educazione morale dei bambini che, nella vita comunitaria e nella propria progressione personale, imparano a superare le difficoltà e a compiere la "Buona Azione" come esercizio di virtù umane e cristiane. Nella conoscenza e imitazione di Gesù, sull'esempio di S. Francesco e di altri modelli di vita cristiana, i bambini scoprono sempre più la presenza di Dio che, attraverso la legge dell'amore, li chiama a vivere con semplicità e gioia il Vangelo nella vita quotidiana. I personaggi-simbolo di Samuele, Aronne e S. Francesco possono essere utilmente adottati come guida nel percorrere armonicamente questi tre itinerari	amici, il ragazzo e la ragazza vivono la propria avventura educativa come possibilità di un nuovo, libero incontro con se stessi in Cristo e nel progetto che liberamente accettano di costruire con Lui. 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.	esperienze vissute siano rilette ed interpretate alla luce della Parola, per educare i rover e le scolte ad esercitare il discernimento che consente di scorgere la presenza dello Spirito nella propria vita e di individuare il modo per seguirlo. È necessario, inoltre, poiché è nella Chiesa che la fede viene vissuta, porre attenzione a che la Comunità R/S partecipi in modo attivo alla vita della propria Chiesa locale, in modo particolare con la fedeltà alla vita liturgica e sacramentale. I rover e le scolte potranno così maturare la consapevolezza di essere parte dell'unica Chiesa che celebra il mistero di Cristo nel tempo. L'educazione morale, caratteristica di tutta la proposta scout, culmina in Branca R/S con lo sviluppo di competenze e acquisizioni di valori in vista del servizio come stile di vita, vocazione a vivere l'amore di Cristo per l'uomo, nella costruzione del Regno di Dio. Il rover e la scolta vivranno il dinamismo vocazionale della fede cristiana con lo stile proprio della Spiritualità della strada. La strada è caratterizzata da tratti di essenzialità, fedeltà, gioia, sacrificio, precarietà, attenzione all'altro, ed è occasione d'incontro e di silenzio, di scoperta della bellezza del creato, di abbandono fiducioso alla Provvidenza e di condivisione. Pertanto, la spiritualità della strada è disponibilità ad una continua crescita, secondo l'azione dello Spirito, al confronto e superamento delle proprie paure, verso il raggiungimento della piena maturità in Cristo. L'apostolo Paolo, che incontrò Cristo sulla via di Damasco e diventò instancabile annunciatore del Vangelo, illumina il senso profondo della strada che è attitudine al silenzio per cogliere la voce di Dio e dei fratelli e scuola di fedeltà all'amore di Cristo.
---	--	--

Art. 23 - Gioco

Lo spirito del gioco pervade tutta la vita delle unità, coinvolgendo ragazzi 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 alla ragazza e al ragazzo di vivere e conoscere la realtà, di esprimere se stessi, di sviluppare creativamente le proprie doti, di acquisire il senso del gratuito, di cogliere capacità e limiti personali, di comunicare e collaborare con gli altri. ¹¹

¹¹ *Patto associativo - La scelta scout: il gioco*



L/C	E/G	R/S
Art. 23 GIOCO Il gioco fa parte del mondo del bambino; diviene pertanto elemento centrale della metodologia della branca. Attraverso il gioco i bambini si misurano continuamente con se stessi, conoscono il proprio corpo, ne acquisiscono il controllo, si esprimono e comunicano con gli altri, con creatività e fantasia. Giocando i bambini imparano a sperimentare, osservare e interiorizzare consapevolmente le regole, ad avere rispetto degli altri, ad accettare i propri limiti facendo sempre del proprio meglio per superarli, e a collaborare con gli altri. Essi esercitano le proprie funzioni motorie, cognitive, creative e percettive, vivendo la propria esperienza con stile e nello spirito scout. Nel branco e nel cerchio il gioco è strumento fondamentale per proporre le attività e per svolgerle. Come mezzo pedagogico portante, il gioco consente la costruzione dei rapporti tra i bambini e tra questi e i capi. Tale positiva relazione è occasione per i capi di approfondire la conoscenza dei bambini, terreno adeguato per manifestare la fiducia che si ripone nella capacità di ognuno e luogo di incoraggiamento per il superamento delle difficoltà.	Art. 23 GIOCO 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, 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. Nei grandi giochi, in particolare, è offerta a ciascun ragazzo e a ciascuna ragazza la possibilità di sperimentare, attraverso un ruolo attivo, l'avventura che deriva soprattutto 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.	Art. 19 GIOCO Il gioco è un elemento fondamentale per la coesione e la costruzione della Comunità R/S. È importante quindi vivere il gioco come pratica di accoglienza e di autentica fraternità senza relegarlo a singoli momenti episodici. Con le sue caratteristiche di spontaneità, gratuità, espressione del singolo e della comunità, alimenta il piacere di stare insieme, migliora la partecipazione alla vita della comunità, educa alla positività, alla speranza, alla gioia di vivere ed è occasione per esercitare l'onestà e la lealtà.

Art. 24 - Vita all'aperto

La vita all'aperto, prevalentemente in ambienti naturali ma anche in quelli costruiti dall'uomo, è un ambito irrinunciabile in cui si attua la formazione scout.

Vivendo nella natura, si sviluppa in primo luogo il sentimento del "bello" che apre la mente ad una giusta valutazione del "buono" che ogni giorno si trova sotto i nostri occhi. Questa dimensione estetica della natura è importante in quanto rappresenta un valore per giungere, attraverso la contemplazione, al sentimento religioso e al riconoscimento di un Dio Creatore.

La vita 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, è luogo di esperienza delle tecniche scout. Il confronto con le difficoltà concrete, proprie del gioco avventuroso dello scautismo, dà la misura della propria povertà, ma anche delle possibilità di inserirsi positivamente nel proprio ambiente di vita.¹²

L/C	E/G	R/S
Art. 24 VITA ALL'APERTO Il branco e il cerchio vivono in contatto con la natura. L'incontro con l'ambiente naturale va proposto con equilibrio e progressione, in ogni stagione e in ogni tempo, sviluppando le tecniche dello scouting.	Art. 24 VITA ALL'APERTO Art. 24 VITA ALL'APERTO 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 tec-	Art. 20 VITA ALL'APERTO L'ambiente naturale è la palestra ideale per la formazione del carattere, per la valorizzazione delle proprie risorse fisiche ed è uno dei contesti privilegiati del roverismo/scoltismo. La vita all'aperto apre innanzitutto alla

¹² Patto associativo - La scelta scout: vita all'aperto

Dall'incontro ben guidato con l'ambiente naturale, il lupetto e la coccinella apprendono uno stile personale concreto di rispetto e attenzione alla realtà intorno a sé e all'utilizzo delle risorse.

Il rapporto con l'ambiente naturale, vissuto nelle attività del branco e del cerchio, aiuta a comprendere e vivere con il medesimo stile di scoperta, attenzione e rispetto, l'ambiente umano, verso il quale vanno indirizzate attività di conoscenza e giochi, come occasione di comprensione dello stesso e dei problemi dell'uomo e dei suoi sforzi di risoluzione.

Nello stesso tempo il contatto con la natura diventa occasione per scoprire il proprio ruolo di creatura e lo stupore di fronte alle meraviglie del mondo e dell'uomo; per conoscere il proprio corpo e crescere in modo sano; per comprendere le leggi e i ritmi della natura.

Art. 25

VACANZE DI BRANCO/ VACANZE DI CERCHIO

Nel periodo estivo, come conclusione dell'attività svolta durante l'anno, tutta l'unità vive un campo in accantonamento denominato "Vacanze di branco /Vacanza di cerchio" della durata da sei a dieci giorni.

Le vacanze di branco e di cerchio rappresentano:

- un momento privilegiato, il più bello e il più intenso di tutto l'anno, per conoscere e tessere rapporti significativi con i lupetti e le coccinelle;
- la sintesi di un anno di lavoro;
- un momento per impegnare maggiormente le energie dei bambini e per stimolare in loro il desiderio di fare meglio;
- un momento che consente di rivedere con chiarezza il cammino dell'unità in un'atmosfera di semplicità e Famiglia Felice, con uno stile di responsabilizzazione e di partecipazione;
- un'apertura verso un nuovo anno di attività.

Art. 26

CACCIA DI BRANCO E VOLO DI CERCHIO

Per Caccia di Branco e Volo di Cerchio si intende l'insieme di esperienze e di attività che il Branco e il Cerchio vivo-

niche 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.

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.

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 capacità di adattamento.

È importante che tutti i ragazzi e le ragazze acquisiscano le capacità tecniche generali necessarie per la vita della squadriglia e del reparto nella natura e imparino, inoltre, a valutare l'impatto ambientale della loro presenza.

Art. 25

CAMPO ESTIVO

Il campo estivo, momento privilegiato della squadriglia e della vita di tutto il reparto, risponde alle esigenze dei ragazzi 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 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.

lode e al ringraziamento nello stupore che nasce dall'accogliere la natura come opera del Creatore, di cui l'uomo e la donna sono chiamati a riconoscersi parte. Il contatto con la natura educa alla conoscenza di sé, all'attenzione alle proprie azioni ed alle loro conseguenze, a fronteggiare situazioni nuove con competenza, coraggio e consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti.

La vita a contatto con la natura educa, inoltre, alla sensibilità verso l'ambiente, al corretto uso delle risorse energetiche e naturali ed è, quindi, occasione di esercizio di responsabilità e di impegno nei confronti delle generazioni future, e di fedeltà alla vocazione che il Creatore ha affidato all'uomo e alla donna: essere custodi del giardino.

È opportuno cogliere occasioni di approfondimento adatte a promuovere una reale conoscenza dell'ambiente naturale, per favorire una corretta cultura della sicurezza.

In Brancha R/S la vita all'aperto viene principalmente vissuta nella dimensione della strada.

Art. 21

ROUTE

È il modo fondamentale di vivere il rovesismo/scoltismo.

Presuppone più giorni di cammino, il pernottamento in posti diversi e lontani fra loro, un'alimentazione sana e uno zaino essenziale e leggero, un percorso interessante, un tema di fondo che legghi con un filo logico le giornate tra loro ed un significativo itinerario di fede che accompagni l'esperienza.

La route consente di esercitare la pazienza, la tenacia, la sobrietà e di vivere con un atteggiamento di disponibilità e attenzione agli altri. Attraverso l'esperienza della route si assapora lo spirito della scoperta degli altri e delle cose, il gusto dell'avventura, il contatto con la natura, vivendo le giornate con ritmi nuovi in semplicità ed essenzialità, nella tensione continua al superamento dei propri limiti.

Deve essere vissuta in diversi momenti dell'anno, ed è anche occasione per vivere le cerimonie, che trovano lungo la strada scenario ideale di collocazione. La route estiva è occasione privilegiata per fare sintesi del cammino compiuto nell'anno per il singolo e l'intera comunità. Viene progettata e organizzata con cura dai ragazzi supportati attivamente dallo



no con regolarità, normalmente una volta al mese, per una intera giornata, fuori dalla tana e dalla sede, all'aperto. L'eventuale pernottamento sarà in accantonamento.		staff, ponendo attenzione anche alle eventuali situazioni di disabilità e difficoltà presenti all'interno della comunità. Almeno una volta al mese, inoltre, il Clan/Fuoco e il Noviziato vivono l'esperienza dell'uscita, che deve accogliere più in breve le caratteristiche di una route. Art. 22 ALTRE FORME DI CAMPO Eccezionalmente possono emergere esigenze particolari per cui la comunità sceglie, anziché la route, un'altra modalità di campo (ad esempio campi di spiritualità o di servizio, esperienze internazionali, pellegrinaggi). La scelta deve essere sostenuta da un progetto significativo condiviso con la Comunità capi all'interno del Progetto educativo di Gruppo, deve portare ad una risposta concreta alle esigenze emerse e deve tenere conto anche delle proposte offerte dall'Associazione.
--	--	---

Art. 25 - 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: in Agesci è inteso come quel sistema di giochi e di attività, incentrato "sull'opera e le qualità dell'uomo dei boschi". Esso risulta caratterizzato sia dal rapporto diretto con l'ambiente naturale sia dalla capacità di osservare la realtà e di dedurre comportamenti utili per la propria esistenza.

Lo scouting, 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.

I bambini, i ragazzi ed i giovani "imparano facendo", privilegiando l'esperienza attraverso l'esercizio continuo dell'osservazione, della deduzione, dell'azione e della verifica.

Questo atteggiamento si realizza prevalentemente attraverso l'acquisizione di abilità e di tecniche scout.¹³

L/C	E/G	R/S
Art. 27 CACCIA GIUNGLA E VOLO BOSCO La Caccia Giungla e il Volo Bosco sono attività in cui il Branco ed il Cerchio vivono una successione di esperienze armoniche, intensamente immerse nell'Ambiente fantastico, i cui elementi caratterizzanti sono: • l'utilizzo del Racconto Giungla o Bosco, nella loro elaborazione pedagogica delle Storie di Mowgli e Sette Punti Neri, tenendo conto delle esigenze educative che emergono durante la vita di Branco e di Cerchio;	Art. 26 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. Le imprese aiutano gli esploratori e le guide a sviluppare il senso critico, a portare a compimento ciò che si è iniziato, a vivere con lealtà la democrazia nelle strutture, ad acquisire nuove competenze, a incidere nella realtà per produrre piccoli cambiamenti, attraverso realizzazioni impegnative a misura dei ragazzi e	Art. 23 CAPITOLO Il Capitolo è uno dei processi di conoscenza che permette di arrivare a giudizi di valore sui quali fondare le scelte di vita personali e della comunità, attraverso la metodologia del vedere-giudicare-agire. Questo strumento ha una forte valenza politica: educa le coscienze e forma persone libere di pensare in modo autonomo ed animate da spirito critico; permette alla comunità di essere protagonista del proprio contesto territoriale con idee nuove e messaggi di valore. Il Clan/Fuoco sceglie e approfondisce un argomento, prende una posizione, si espone e agisce per lasciare il mondo migliore di come lo ha trovato. Deve essere progettato con cura e attenzio-

¹³ B.-P.: *Suggerimenti per l'educatore scout*

- il fare esperienza per mezzo del gioco ed un ampio uso di danze, canti e simboli specifici dell'Ambiente fantastico Giungla e Bosco;
- la vita all'aperto, vivendo l'esperienza fuori dalla tana e dalla sede, principalmente nella natura;
- l'attenzione alla verifica, anche attraverso l'utilizzo del Consiglio della Rupe e della Grande Quercia.

Art. 28

CACCIA/VOLO DI SPIRITUALITÀ CRISTIANA

Per Caccia/Volo di Spiritualità Cristiana, anche chiamata di Atmosfera o Religiosa, si intende una attività improntata alle dimensioni profetica, sacerdotale e regale. Queste tre dimensioni si realizzano attraverso l'incontro, l'ascolto, la condivisione, l'esperienza, il simbolismo, e sono vissute in un'atmosfera raccolta e gioiosa che favorisca l'incontro con Gesù attraverso personaggi significativi, modello di vita cristiana. La caccia/volo francescana, che si fonda sulla vita e opere di San Francesco, e la caccia/volo mariana, che si fonda sulla figura di Maria, ne sono un esempio.

Art. 29

ATTIVITÀ NATURA

L'attività natura è finalizzata alla scoperta dell'ambiente naturale, in primo luogo quello a diretto contatto con i bambini. Essa si realizza attraverso il rapporto fisico ed emotivo con ogni suo componente, educando al gusto per le cose belle ed allo stupore per il meraviglioso, attraverso l'osservazione delle differenze, il coinvolgimento dei sensi, allo scopo di contemplare e comprendere il senso più vero dei suoi equilibri, dei suoi ritmi e dinamiche, consentendo ai bambini di fare proprie le norme basilari di un comportamento corretto nella natura.

Art. 30

ATTIVITÀ MANUALI

Nell'ambito delle normali attività

delle ragazze. L'impresa è prima di tutto uno stile, il modo di fare le cose. L'impresa è anche un metodo per imparare a progettare ciò che si vuol essere e ciò che si vuole realizzare, e a esserne consapevoli.

È uno stile che vale non solo per il momento particolare dell'impresa, ma di 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 dovranno essere permeati da questo stile.

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. L'impresa deve realizzarsi in un periodo di tempo non troppo lungo e richiede partecipazione organizzata di tutti, preparazione e realizzazioni accurate, tutte commisurate agli esploratori e alle guide, autentici protagonisti di ogni impresa.

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 i desideri, nati dall'osservazione della realtà circostante; oltreché dalle verifiche di attività precedenti. La mappa consiste in cose concrete da realizzare.

In caso di 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.

Per le imprese di squadriglia, i compiti del consiglio di impresa sono assunti dal

ne in ogni sua fase, prevedere la partecipazione e il coinvolgimento di tutti, deve avere una durata certa ed occupare solo una parte dell'anno e può prevedere un'esperienza di servizio.

È importante che i Capi prestino attenzione a mantenere sempre alta la qualità del lavoro svolto insieme e vivo l'impegno dei rover e delle scolte per tutta la sua durata.

La conclusione di un Capitolo può essere l'occasione per integrare la Carta di Clan; può rendere consapevoli di nuovi impegni e nuove strade che si aprono innanzi. Si conclude con azioni concrete, come ad esempio di informazione, sensibilizzazione, servizio sul territorio.

Pur essendo attività più tipicamente rivolta al Clan/Fuoco, è utile che anche i novizi e le novizie siano coinvolti in alcune fasi del Capitolo, così da comprendere il valore e le potenzialità di questo strumento.

Art. 24

IMPRESA R/S

L'impresa R/S è un'attività pratica, che prevede un obiettivo da realizzare insieme. Essa è avventura, gioia di stare insieme e gusto della scoperta, è intensa e limitata nel tempo. Prevede l'ideazione, la Programmazione, lo svolgimento e la verifica.

È importante che l'impresa valorizzi le competenze acquisite in Branca E/G e ne faccia scaturire di nuove. Può essere impresa un'attività manuale, un'attività avventurosa all'aria aperta, un'attività di espressione. L'impresa è uno strumento metodologico utilizzato prioritariamente dal Noviziato.

Art. 25

HIKE

L'hike è un momento di avventura irrinunciabile nel percorso in Branca R/S, vissuto dai rover e dalle scolte che da soli partono per una breve route. Esso è un'occasione significativa per apprezzare il dono di un tempo per riflettere con se stessi e pregare individualmente, dominare le proprie paure, sentire il bisogno e scoprire la gioia dell'incontro con l'altro sulla strada. Viene vissuto in uno stile di severa essenzialità, sperimentando la dimensione di povertà. L'hike è un prezioso momento di vita interiore, occasione per riflettere sul proprio Punto della strada, per offrirne poi il risultato al confronto con i Capi o con la comunità. Il tipo di hike, la sua durata e la meta da raggiungere sono commisurati al percorso del ragazzo nella sua progressione personale. Particolari esigenze della comunità, delle persone o delle



di branco e di cerchio, grande rilevanza va data a quelle esperienze che permettono ai bambini di godere del piacere di realizzare qualcosa con le proprie mani. Tali attività devono stimolare la creatività e la fantasia, educando al gusto per il lavoro ben fatto ed alla semplicità.

I capi porranno particolare attenzione nel trasmettere ai bambini, attraverso la manualità, lo stile di essenzialità e gratuità che contraddistingue il metodo scout, stimolando in essi la ricerca di soluzioni creative con l'uso di mezzi semplici ed adeguati alla loro età. Le attività devono essere caratterizzate da una progettazione, anche molto semplice, che veda protagonisti i bambini.

Art. 31

ATTIVITÀ A TEMA

Le attività a tema impegnano il branco e il cerchio in un lavoro che si sviluppa in un periodo di tempo relativamente lungo. Sono finalizzate al raggiungimento di un obiettivo comune, concreto, chiaramente conosciuto dai bambini.

Le attività a tema:

- permettono ai bambini di organizzare comunitariamente un'attività scegliendo tempi e modi di realizzazione;
- danno a tutti la possibilità, data la molteplicità dei ruoli, di partecipare e di esplicitare le proprie capacità;
- offrono l'opportunità di imparare tecniche nuove; comportano il momento finale di verifica comune di ciò che si è raggiunto.

Art.32

LAVORO DI GRUPPO

Il branco e il cerchio possono suddividersi in piccoli gruppi formati con criteri di volta in volta modificabili, per lavori semplici e concreti, attività manuali. Il lavoro di gruppo mira a suscitare nuovi interessi, a promuovere nuove tecniche, ad abituare alla collaborazione in piccoli gruppi, ad assumere iniziative.

Consiglio di squadriglia che distribuisce i posti d'azione in relazione al sentiero e alle competenze di ciascuno.

È 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. È 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.

È bene che la festa conclusiva sia fatta sempre, indipendentemente dai risultati ottenuti: occorre in ogni caso festeggiare il lavoro compiuto insieme.

Nel reparto si sviluppano interessi personali e comunitari che non sempre sono integrati nelle imprese del momento. Questi sono comunque stimolati e seguiti dai capi utilizzando l'atmosfera d'impresa. Se questi interessi sono coltivati da gruppi stabili, i capi faranno in modo che le relazioni personali all'interno di tali gruppi e i ruoli di ciascuno siano educativamente positivi, secondo i principi generali utilizzati in tutta la vita del reparto.

Art. 27

ABILITÀ MANUALE

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.

situazioni possono consigliare che tale esperienza venga effettuata a coppie, conservandone le caratteristiche essenziali.

Art. 26

DESERTO

Il deserto è un'esperienza individuale di preghiera ed ascesi, uno spazio di silenzio per un tempo prolungato che predispone all'ascolto e alla meditazione. L'esperienza di deserto è occasione significativa di maturazione spirituale in continuità con il cammino quotidiano di preghiera, di revisione e sintesi della propria vita. In questo senso può costituire un essenziale momento preparatorio al Punto della strada.

Art. 27

CHALLENGE

Il challenge è un incontro incentrato soprattutto su attività fisiche e tecniche in cui predomina il senso della sfida con se stessi attraverso l'avventura e il gioco. In esso si sperimentano le proprie capacità e i propri limiti, si impara ad affrontare difficoltà impreviste, ad essere pronti, a non scoraggiarsi, a condividere la fatica e la gioia, a cooperare per raggiungere la meta.

È un esercizio di competenza al quale ci si prepara durante l'anno, va preparato e commisurato alle caratteristiche dei partecipanti. Solitamente viene vissuto a coppie.

Art. 28

LAVORO MANUALE

Attraverso il lavoro manuale i rover e le scolte si mettono in gioco anche sporcandosi le mani, impegnandosi in azioni concrete che rispondono ad un bisogno, operando al servizio degli altri, realizzando oggetti di utilità. Il lavoro manuale è un modo concreto per esprimere se stessi e mettersi al servizio degli altri. Educa alla semplicità, all'essenzialità, alla cura nel fare le cose realizzate con le proprie mani, imparando così ad apprezzare la dignità del lavoro pratico.

I rover e le scolte vengono incoraggiati ad apprendere e sviluppare abilità specifiche, partecipando anche ad attività come i campi di specializzazione e proposte analoghe.

Art. 29

VEGLIA R/S

La veglia R/S è uno strumento con cui la Comunità R/S incontra altre persone e comunica loro le proprie esperienze e riflessioni. Oltre ad essere un momento di espressione, è anche un gesto di valore politico attraverso cui la collettività viene sollecitata, arricchita, provocata dalle esperienze della

	Art. 28 HIKE L'hike è esperienza indispensabile in cui sperimentare lo scouting; viene proposto ai ragazzi e alle ragazze nel cammino tra la tappa della competenza e quella della responsabilità. 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 consente di ricapitolare il sentiero percorso, maturare spunti di crescita personali, per la squadriglia e il reparto relativamente alla tappa in cui si è in cammino. Anche se l'hike è vissuto a coppie, deve riservare uno spazio adeguato ai momenti personali.	Comunità R/S. Essa rappresenta un'occasione, fin dalla fase di preparazione, per rileggere le esperienze fatte insieme, così da narrarle ad altri. Può essere realizzata come momento finale di un Capitolo o al termine di un'esperienza significativa. Si realizza attraverso tecniche espressive, quali ad esempio la recitazione, il coro parlato, il mimo, il canto, la musica, e si arricchisce di un linguaggio simbolico che favorisce la comprensione dei significati e dei contenuti trasmessi. Può prevedere l'interazione con il pubblico, il coinvolgimento e la partecipazione di tutti i presenti. Nella veglia R/S ogni membro della comunità ha l'opportunità di trovare un suo spazio di espressione. Essa infatti è uno strumento che mette in gioco i molti linguaggi che ognuno possiede per comunicare; è un modo per dare spazio ad ogni persona nella sua specificità e alla comunità nella sua complessità.
--	--	---

Art. 26 - Educazione al servizio

L'intera proposta educativa scout, dalla Promessa alla Partenza, ha il suo fine ultimo nella scelta adulta di servire gratuitamente, ad imitazione di Gesù.

L'educazione al servizio del prossimo si attua progressivamente lungo tutto il cammino scout.

La ragazza e il ragazzo vengono così stimolati ad utilizzare e mettere a frutto le capacità acquisite in una costante testimonianza di attenzione agli altri e di tensione al cambiamento in ogni ambiente di vita. ¹⁴

L/C	E/G	R/S
Art. 33 BUONA AZIONE L'educazione al servizio in branco e in cerchio si attua superando gradualmente l'egocentrismo, attraverso piccoli gesti quotidiani chiamati "Buone Azioni". Il gioco della Buona Azione consiste nell'impegno a far felici gli altri suscitando stupore e gioia. Il clima ideale per la Buona Azione è quello della Famiglia Felice. I capi aiutano il lupetto e la coccinella a saper sfruttare con fantasia tutte le occasioni per realizzare una Buona Azione, anche all'esterno del branco e del cerchio.	Art. 29 BUONA AZIONE 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. 30 SERVIZIO Il servizio è impegno gratuito e continuativo, con cui il rover e la scolta entrano in relazione con il mondo che li circonda e imparano a donare se stessi ad imitazione di Cristo. Il servizio aiuta il rover e la scolta a maturare la consapevolezza che "il vero modo di raggiungere la felicità è procurarla agli altri" e che il cambiamento avviene mediante l'impegno personale e costante. E' occasione preziosa per l'educazione alla politica e la formazione di una solida dimensione civica. Il servizio risponde a bisogni reali, contribuisce al cambiamento della realtà ed è mezzo di autoeducazione. Affinché l'esperienza di servizio sia efficace, è importante che venga progettata e preparata insieme al rover ed alla scolta, che sia proposta con gradualità per permettere così di acquisire la consapevolezza della necessità di essere competenti nel servire. Il servizio è inserito nella progressione personale ed è verificato dal rover e dalla scolta con i Capi Clan/Fuoco e la comunità. Il servizio può essere svolto in ambito associativo o extra associativo. È indispensabile che le scolate e i rover facciano esperienza di diversi tipi di servizio nel loro cammino, privilegiando strutture ed ambienti dove sia possibile un rapporto diretto con le persone.

¹⁴ *Patto associativo - La scelta scout: il servizio*



		Il servizio associativo permette di cogliere l'intenzionalità e la valenza educativa del metodo scout. I Capi dei singoli staff sono chiamati al dialogo continuo con i Capi Clan/Fuoco e alla corresponsabilità educativa nei confronti dei rover e delle scelte che svolgono servizio nelle unità. I servizi extrassociativi si definiscono in base ai bisogni del territorio e alle priorità educative indicate nel Progetto educativo. La Comunità capi affida alla Comunità R/S la definizione delle modalità di intervento, e si fa garante verso l'ambiente esterno e verso il Gruppo scout, della qualità e continuità del servizio svolto dalla Comunità R/S. Sarà cura dei Capi Clan/Fuoco mantenere relazioni con le realtà in cui i ragazzi vivono l'esperienza di servizio. In Noviziato il servizio viene vissuto in una dimensione comunitaria, fino a diventare nel Clan/Fuoco impegno individuale e costante.
--	--	---

Art. 27 - Autoeducazione

La ragazza e il ragazzo, aderendo liberamente alla proposta dello scautismo, intraprendono un cammino di autoeducazione che li rende protagonisti della propria crescita.

Tale percorso si sviluppa attraverso una graduale e consapevole progressione, vivendo le esperienze con senso critico alla luce della Legge, della Promessa e del Motto. ¹⁵

5. PROGRESSIONE PERSONALE**Art. 28 - Progressione Personale**

In Agesci si definisce 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.

Art. 29 – Unitarietà e finalità 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.

Finalità della P.P. è dunque educare uomini e donne che scelgono di giocare la propria vita secondo i valori proposti dallo scautismo, che indirizzano la loro volontà e tutte le loro capacità verso quello che hanno compreso essere la verità, il bene e il bello, per annunciare e testimoniare il Vangelo, essere membri vivi della Chiesa, 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 direzione, 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. 30 - Gradualità

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 metodo logici concreti attraverso cui è possibile promuovere lo sviluppo graduale e globale della persona.

¹⁵ *Patto associativo - La scelta scout: autoeducazione*

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.

In questo periodo di conoscenza il ragazzo maturerà la convinzione di voler pronunciare (o rinnovare) la propria Promessa. Essa rappresenta la libera adesione, espressa dal ragazzo, al gioco dello scautismo ed alla vita della comunità e segna l'ingresso nella famiglia delle guide e degli scout di tutto il mondo. La Promessa non è, dunque, un altro momento od una sorta di "pre-momento" del cammino di progressione personale; evidentemente però, l'espressione di questa "libera adesione" comporta la conoscenza minimale delle regole e della vita dell'unità, cosa che normalmente avviene nei primi mesi di permanenza in essa.

La fase della competenza assume ciò che è stato scoperto come "interessante per la propria vita" e stimola il desiderio di approfondirlo, per impadronirsene pienamente. In questa fase si sperimentano nel concreto i propri talenti, ci si scontra con i propri limiti e si impara – con l'aiuto del Capo – a superarli ed accettarli serenamente; si impara come i propri compiti vadano affrontati con serietà ed impegno per produrre risultati.

La fase della responsabilità è la risposta concreta, con le conoscenze e competenze che si sono acquisite, data con prontezza nelle situazioni di bisogno che si presentano qui e ora, attraverso la quale si manifesta quello stile di "appartenenza" tipico della cittadinanza attiva proposta dallo scautismo.

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

Art. 31 - Continuità-discontinuità

Lungo il cammino scout, il ragazzo sarà 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 che:

- 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.

Progressivamente, nel percorso delle tre Branche, le capacità acquisite si trasformeranno in competenze e sfoceranno nella capacità di servire gli altri: atteggiamento proprio dell'uomo e della donna della Partenza.

Attraverso il passaggio, si educa sia al senso della provvisorietà, e della scelta, sia a saper riconoscere i cambiamenti propri e quelli altrui. Per questo si avrà cura che questi momenti siano compresi dai ragazzi e vissuti con gesti e cerimonie che ne sottolineino l'importanza, ponendo attenzione a che essi non vengano percepiti come squalificanti dell'esperienza acquisita.

Proprio l'importanza di questi momenti, richiede che all'interno di ogni Branca il ragazzo abbia l'occasione di vivere tutti i momenti del cammino di P.P. Perderebbe di significato, infatti, un cammino incompiuto nel quale il passaggio fosse vissuto esclusivamente come allontanamento.

All'interno di ogni singola fase del cammino di crescita sarà chiesto al ragazzo di impegnarsi, nella fiducia che verrà riconosciuto l'impegno a fare del proprio meglio.

Questo insieme articolato di impegni, sforzi, passaggi, realizza nella pedagogia scout, un percorso di iniziazione alla vita in cui il ragazzo si trova coinvolto in un "lavoro" di accesso-uscita da un livello ad un altro e di definizione progressiva della propria identità.

Art. 32 - Globalità

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. Essi, inoltre, traducono la strategia pedagogica in proposte attuabili e verificabili in un clima di autoeducazione.

Il ragazzo viene stimolato ad utilizzare le capacità acquisite e a testimoniare le virtù umane comprese come determinanti in ogni ambiente di vita, secondo quelle modalità che fanno del gioco dello Scautismo la "parabola" del gioco della vita.



Proprio "personalizzando" il cammino di scoperta e conquista dell'identità, nel contesto di articolate dinamiche relazionali (in equilibrio tra esperienze personali e collettive), viene promossa la capacità di vivere ed interpretare, entro uno stile personale, la propria identità biologica ed i modelli culturali. È un cammino volto alla conquista di una identità solida, generatrice di libertà interiore e di accettazione di se stessi e degli altri.

L/C	E/G	R/S
Art. 34 PISTA DEL LUPETTO E SENTIERO DELLA COCCINELLA La progressione personale del bambino e della bambina inizia fin dal primo momento di ingresso in branco ed in cerchio. La progressione personale si concretizza nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella, in armonia con la pista ed il sentiero di unità. La pista e il sentiero personale, grazie alla connaturata curiosità del bambino, si realizza attraverso: • esperienze nelle quali il "pensare" ed il "fare si fondono per dar luogo ad azioni, molto concrete e fortemente motivate; • il massimo impegno individuale, tenendo presente che, ancor prima dei risultati, è importante fare "del proprio meglio; • la verifica, attraverso gesti concreti del proprio impegno vissuto in tutti gli ambiti di crescita (famiglia, scuola, parrocchia, branco, cerchio...) • il clima di famiglia felice, terreno fertile di relazioni significative sia nel rapporto tra pari sia in quello con gli adulti; • la gioia dell'incontro con Gesù; • la scoperta della validità e della ricchezza del servizio come strumento di educazione all'amore. I capi rivolgeranno particolare cura ai sogni e agli interessi di ciascun bambino, stimolando con opportune proposte, sia individuali che di unità, la valorizzazione delle capacità di ognuno. Gli obiettivi educativi individuali da raggiungere, nell'ottica della globalità, saranno pro-	Art. 30 SENTIERO La centralità della Branca E/G, lungo l'itinerario formativo verso la Partenza, fa sì che nell'Unità di Reparto siano presenti bambini e bambine provenienti dal Branco/Cerchio e ragazzi e ragazze in procinto di passare alla Branca R/S. Questo comporta: • una particolare attenzione all'accoglienza e alla valorizzazione delle esperienze vissute dai più piccoli in Branco/Cerchio; • una collaborazione con lo Staff della Comunità R/S, che favorisca la continuità del cammino personale dei ragazzi e delle ragazze in età di passaggio. Il Progetto di Unità che lo staff ha elaborato pedagogicamente a partire dai 4 punti di B. P. (formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo) si traduce per ragazzi/e nel Sentiero, da vivere in reparto e squadriglia. La responsabilità educativa e pedagogica della crescita di ogni ragazzo e ragazza è affidata allo staff di unità, tenendo conto che il ragazzo e la ragazza sono protagonisti e responsabili del proprio Sentiero. 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. La vita di Reparto è occasione per essere una forte esperienza vocazionale, mediante la quale gli E/G potranno riconoscere Gesù nelle esperienze, pregarlo e celebrarlo nei riti e nella quotidianità della vita di Reparto e di Squadriglia. 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:	Art. 31 PROGRESSIONE PERSONALE La progressione personale in Branca R/S ha come orizzonte educativo la Partenza. È un percorso progettato nel tempo e comprensivo delle molte e diversificate esperienze che la vita e lo scautismo offrono ai rover e alle scolte: per questo la progressione personale offre al singolo l'opportunità di mettere a fuoco e di fare sintesi di tutte le esperienze vissute dentro e fuori lo scautismo. La progressione personale in Branca R/S favorisce l'interiorizzazione dell'approccio alla vita attraverso lo stile della progettualità e delle relazioni. In questo modo i giovani e le giovani imparano a leggere consapevolmente la realtà in cui vivono per esserne protagonisti coraggiosi e non semplici fruitori passivi e a sviluppare le diverse dimensioni relazionali. Questa presa di coscienza si trasforma progressivamente nella capacità di verificare e progettare il proprio percorso di crescita e di concretizzarlo orientando le proprie scelte e le proprie azioni, attraverso una consapevole Programmazione del proprio tempo. L'esperienza scout è parte integrante della vita ed è esemplare rispetto ad essa; suo scopo è l'accompagnamento verso la vita adulta, fondata su fede matura, amore, relazioni, lavoro, impegno sociale e politico. Se l'approccio progettuale appreso nell'esperienza di Comunità R/S diventa "abito mentale" potrà essere lo stile con cui si affronta la vita anche dopo la Partenza. La modalità di cammino sarà scandita dagli obiettivi che ogni

porzionati all'età ed al momento di crescita, nel rispetto della personalità di ciascuno. Art. 35 MOMENTI DELLA PISTA DEL LUPETTO E DEL SENTIERO DELLA COCCINELLA La pista e il sentiero si sviluppano in tre momenti: scoperta, competenza e responsabilità. Momento della scoperta Nella dimensione del branco e del cerchio, il lupetto e la coccinella cominciano a scoprire se stessi, i loro bisogni e le loro capacità, scoprono progressivamente gli altri e vivono la famiglia felice. Essi scoprono che la comunità ha norme proprie che ne regolano e ne garantiscono la vita. La comunità accoglie i cuccioli e le cocci con gioia; attraverso le esperienze ed il gioco nella giungla e nel bosco, la vita di comunità stimola il desiderio di voler farne parte e la loro curiosità; in questo momento essi scelgono di aderirvi pronunciando la Promessa. I bambini, aiutati dai capi e sostenuti dalla comunità di branco e di cerchio, cominciano ad assumere e a realizzare i propri impegni personali. Momento della competenza Il lupetto e la coccinella si aprono agli altri, iniziano a comprenderli e vengono coinvolti consapevolmente nella vita del branco e del cerchio. Intuiscono di avere potenzialità da alimentare attraverso il proprio impegno personale, sentendosi parte integrante della comunità. Con la loro attività contribuiscono personalmente e con gioia alla vita di branco e di cerchio coltivando i propri talenti. Momento della responsabilità Il lupetto e la coccinella hanno sufficiente fiducia, conoscenza	• due passaggi, denominati rispettivamente impegni e mete. • una scansione temporale in tre "tappe" • i momenti di verifica. Art. 31 GLI IMPEGNI L'impegno costituisce il passo mediante il quale l'E/G cammina lungo il sentiero. Per essere efficaci, gli impegni devono essere: • concreti • verificabili • condivisi nella comunità • puntuali, cioè limitati nel tempo • orientati al raggiungimento della tappa. 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 presentino nello sviluppo della vita di reparto ed al di fuori di esso. Il numero degli impegni non è definibile a priori, ma legato all'unicità del sentiero di ogni E/G. Sono visualizzati secondo le differenti tradizioni, per essere messi a conoscenza di tutta la comunità di reparto e, in modo particolare, della comunità di squadriglia. Art. 32 LE METE La meta è la prospettiva di cambiamento che l'E/G intuisce e definisce e verso cui orienta i suoi impegni per il raggiungimento della tappa. Viene individuata dall'E/G mediante il confronto con i capi, realizzabile negli spazi e nei tempi concessi in ogni momento dalla vita del reparto, e accogliendo quanto è stato espresso nei consigli della Legge. Le mete derivano dalla 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; • devono richiedere sforzo e tenacia per il loro raggiungimento. Perché siano individuate direttamente dagli E/G, vengono introdotte progressivamente nel sentiero quando il/la ragazzo/a sarà in grado di definirle. Sino ad allora l'E/G utilizzerà per il cammino lungo il proprio sentiero solo lo strumento degli impegni e per prenderli avrà come riferimento i contenuti di scoperta, competenza e responsabilità delineati nelle singole tappe. Anche la durata delle mete varierà secondo la crescita dell'E/G: saranno più a breve termine quando ini-	singolo si prefiggerà, adeguati alle sue possibilità e collegati alle varie dimensioni relazionali. La progressione personale si articola nei tre momenti che in Branca R/S prendono il nome di Passi di scoperta, Passi di competenza e Passi di responsabilità. I giovani e le giovani vengono aiutati a identificare, leggere, esprimere ed esperire le loro potenzialità, sviluppando tutte le loro capacità fisiche, psichiche, intellettuali e spirituali, anche attraverso la presenza e la testimonianza del Capo. Questo percorso si concretizza attraverso il progredire e lo svilupparsi delle quattro dimensioni relazionali fondamentali della vita: • la relazione con se stessi, con il proprio corpo, con la propria storia, con le percezioni, le emozioni, i sentimenti, gli ideali ed i pensieri: in una parola con la propria interiorità; • la relazione con Dio: il dialogo fra la creatura e il Creatore nella riflessione sulla Parola, nella preghiera e nei Sacramenti; • la relazione con l'altro, nella famiglia, nella coppia, nei rapporti con gli amici, nella comunità di riferimento; • la relazione con il mondo, con l'ambiente, con il lavoro, con la società complessa nel suo vario articolarsi. Fondamentale è il Punto della strada come strumento di progettazione, Programmazione e verifica della progressione personale. La partecipazione agli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale (EPPPI) è ulteriore occasione di progressione personale. Art. 32 PASSI DI SCOPERTA Il cammino sui Passi della scoperta comincia con l'ingresso in Comunità R/S e si conclude con la firma della Carta di Clan durante i primi mesi di Clan/Fuoco. La guida e l'esploratore che lasciano il reparto, o il giovane
---	--	---



e consapevolezza delle proprie possibilità per porsi in condizione di trascinare la comunità e mettono in gioco tali possibilità individuando autonomamente le occasioni per realizzare gli impegni personali che si assumono.

Essi sono in grado di fare proposte operative che coinvolgono il branco e il cerchio; sono pronti a mettere a disposizione della comunità le proprie capacità.

Il lupetto e la coccinella, anche al di fuori del branco e del cerchio, si pongono in atteggiamento di disponibilità, come testimoni dei valori della comunità alla quale appartengono.

Al termine di questo momento i lupetti e le coccinelle hanno fatto proprie tutte le occasioni di crescita che il branco e il cerchio hanno saputo offrire. È il momento della salita al reparto.

Art. 36

STRUMENTI DELLA PISTA E DEL SENTIERO PERSONALE

La globalità, espressa dal contenuto dei 4 punti di B.-P., viene vissuta dal bambino e proposta dal capo attraverso tutti gli strumenti del metodo.

Il capo è garante affinché ogni strumento sia nella disponibilità del bambino.

I bambini sono chiamati individualmente ad essere protagonisti attivi in particolare dai seguenti strumenti: gioco delle prede e dei voli, consiglio degli anziani, specialità, consiglio della rupe e della grande quercia, Buona Azione, Piccole Orme.

La pista del lupetto e il sentiero della coccinella, nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto, sono promossi nell'ambito della vita di branco e di cerchio.

Art. 37

IL GIOCO DELLE PREDE E DEI VOLI

Il gioco delle prede e dei voli è un'occasione privilegiata per i bambini in cui conoscere se

zieranno ad essere utilizzate, e più articolate e di più lungo respiro mano a mano che l'E/G cresce nella loro definizione e nel loro impiego.

Come gli impegni, anche le mete saranno variabili nel numero e nei contenuti specifici per ogni tappa. 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,...

Come gli impegni, anche le mete sono visualizzate secondo le differenti tradizioni (ad eccezione di quelle particolarmente delicate), per essere messe a conoscenza di tutto il reparto ed in modo particolare della squadriglia.

Art.33

LE TAPPE

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" in quanto momenti ricorrenti che caratterizzano la progressione personale unitaria dell'AGESCI.

La progressione 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.

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 1), che ne sintetizza figurativamente lo spirito e i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.

Il riconoscimento da parte del Consiglio della Legge del raggiungimento delle mete definite per il proprio percorso di tappa, o dei cambiamenti realizzati attraverso gli impegni assunti dall'E/G in relazione ai contenuti di scoperta, competenza e responsabilità delineati nelle singole tappe, comporta il passaggio dell'esploratore e della guida alla tappa successiva del Sentiero.

Il raggiungimento di ciascuna tappa è segnato formalmente da una cerimonia in cui, con parole e gesti adeguati, seguendo le forme stabilite dalla tradizione del reparto, si sottolinea il mantenimento della Promessa realizzato con il raggiungimento delle diverse tappe, che testimoniano la costanza dell'impegno e la correttezza dell'atteggiamento.

sedicenne proveniente dall'esterno, vivranno la prima parte dei Passi di scoperta nell'anno del Noviziato. I novizi e le novizie saranno accolti nella Comunità R/S con una cerimonia preparata dal Clan/Fuoco. Chi si avvicina allo scautismo in una età maggiore vivrà i Passi di scoperta nel Clan/Fuoco.

Con l'ingresso in Comunità R/S i giovani accettano di sperimentare la proposta del roverismo/scoltismo in una tensione alla disponibilità e al cambiamento. Questo momento è caratterizzato da un passaggio di crescita importante nella ricerca e nella riformulazione della propria identità. Si abbandona la sicurezza dei ruoli sperimentati in reparto per andare verso esperienze ed impegni nuovi. Il singolo sperimenta quanto la proposta del roverismo/scoltismo, declinata e vissuta nella specifica Comunità R/S di appartenenza, risponda alle proprie esigenze di crescita. Vivere questo passo è utile per diventare consapevoli delle proprie capacità, aspettative, incertezze e paure, per aprirsi al confronto reciproco e orientarsi verso la Partenza.

Per il giovane proveniente dall'esterno questo primo momento sarà anche il periodo opportuno per aderire, attraverso la Promessa, allo scautismo.

Art. 33

PASSI DI COMPETENZA

La competenza in Branca R/S è la capacità di utilizzare conoscenze (sapere) e abilità (saper fare), acquisite nello scautismo e al di fuori, per vivere la quotidianità, affrontare le sfide della vita e servire il prossimo.

Il cammino sui Passi della competenza inizia quando, terminato il periodo della scoperta, il rover e la scolta raggiungono la consapevolezza che il roverismo/scoltismo è una proposta che li coinvolge positivamente, per cui decidono di aderirvi e di viverla pienamente firmando la Carta di Clan.

Con la cerimonia della firma della

stessi e rendersi autentici e consapevoli protagonisti della propria crescita, attraverso lo scouting (osservare, dedurre, agire ed infine contemplare).

1) SCOPO DEL GIOCO

Il bambino, riferendosi alla parabola di crescita di Mowgli e al gioco degli incontri di Cocci, nello spirito del motto "Del Nostro Meglio" ed "Eccomi", rileggerà attraverso il racconto dell'ambiente fantastico di riferimento la sua reale esperienza all'interno della comunità di branco e di cerchio.

Nel corso del gioco il bambino avvista, definisce, realizza e verifica impegni adatti alla fase di progressione personale che sta vivendo all'interno della comunità.

Le prede e i voli saranno personali, concreti e verificabili.

Nella definizione delle prede e dei voli, i bambini diventeranno gradualmente sempre più protagonisti, vivendo la relazione di fiducia con i capi, nello stile della Parlata Nuova.

2) TEMPI DEL GIOCO

Il gioco delle prede e dei voli è caratterizzato da un tempo definito chiamato stagione di caccia o di volo. La stagione di caccia o di volo inizia per tutti i lupetti e le coccinelle dopo che la comunità di branco e di cerchio si è arricchita delle Promesse dei cuccioli e delle cocchi. Il suo inizio è segnato da un lancio festoso.

La stagione di caccia o di volo ha durata di circa 3/4 mesi. Si conclude quando tutti i lupetti e le coccinelle hanno cacciato le proprie prede e compiuti i propri voli e comunque si chiude prima dell'inizio delle vacanze di branco e di cerchio.

3) LE REGOLE DEL GIOCO

Il bambino individua nel corso della vita di branco e di cerchio gli impegni personali, concreti e verificabili (prede o voli).

Il numero delle prede e dei

Art. 34

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. Questo tratto di cammino della Tappa della Scoperta si caratterizza:

- in termini di scoperta: nella conoscenza ed esperienza della dimensione dell'avventura nella Squadriglia e nel Reparto, così come del proprio spazio e ruolo all'interno di questa avventura (incarichi di Squadriglia, posti di azione, nell'impresa)
- in termini di competenza: nel cammino per la conquista delle specialità necessarie per giocare il gioco del Reparto, per sperimentarsi in nuovi interessi ed, eventualmente, per rivalutare quelle conquistate in Branco/Cerchio
- in termini di responsabilità: anzitutto verso se stessi, nell'impegno a scoprire la propria personalità ed i propri talenti; ed insieme verso la comu-

Carta di Clan il rover e la scolta manifestano alla comunità la volontà di impegnarsi personalmente nella realizzazione dei valori e degli obiettivi enunciati nella Carta di Clan, utilizzando quanto hanno appreso e recuperando il bagaglio tecnico e relazionale acquisito nella loro esperienza all'interno e all'esterno dello scautismo.

Questo momento della progressione personale è caratterizzato dal desiderio di esplorare e approfondire, dal bisogno di sentirsi protagonisti della propria vita in modo autonomo, dall'esigenza di prendere coscienza del proprio carattere quali risorse importanti su cui investire per relazionarsi con gli altri e per costruire rapporti autentici. In questa fase i giovani imparano ad usare ciò che serve e a valorizzare ciò che si ha.

L'acquisita consapevolezza di sé accompagna e prepara al raggiungimento della maggiore età e all'essere riconosciuti dallo Stato come soggetti responsabili in prima persona delle proprie azioni, titolari di diritti e di doveri.

Gli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale (EPPPI) aiutano il rover e la scolta nello sviluppo della competenza.

Art. 34

PASSI DI RESPONSABILITÀ

Il cammino sui Passi della responsabilità inizia quando il rover e la scolta cominciano a confrontarsi esplicitamente e in modo approfondito sulle scelte della Partenza rendendone partecipe il Clan/Fuoco.

All'inizio del terzo anno di Clan/Fuoco, il rover e la scolta che dimostrano, di aver acquisito autonomia di pensiero e di azione, di porsi come protagonisti nella vita della Comunità R/S e di saper portare le esperienze acquisite nella fase della competenza anche al di fuori dello scautismo, vengono orientati dai Capi del Clan/Fuoco e accompagnati dalla comunità alla maturazione di scelte consapevoli, autonome e il più possibile durature.



voli è definito dal bambino e dal capo insieme: una o più prede o voli, in base alle capacità e agli interessi, ai tempi personali del bambino e a quelli della stagione di caccia o di volo.

Il lupetto e la coccinella, in base all'ambiente fantastico di riferimento utilizzato in unità, si impegnano, rispettivamente, a cacciare con i maestri di Mowgli (Baloo, Bagheera, Akela), e a volare sul sentiero del prato, del bosco e della montagna:

In caccia con Baloo

per diventare lupo della legge

In caccia con Bagheera

per diventare lupo della rupe

In caccia con Akela

per diventare lupo anziano

In volo sul prato

per diventare coccinella del prato

In volo nel bosco

per diventare coccinella del bosco

In volo sulla montagna

per diventare coccinella della montagna

Il gioco impegna il bambino nei primi tre anni della sua permanenza in branco e in cerchio.

Nelle unità quadriennali i bambini dell'ultimo anno continuano a vivere il momento della responsabilità attraverso altri strumenti della pista e del sentiero personali.

Nel branco le tre fasi del gioco delle prede sono legate ai tre maestri di Mowgli che lo accompagnano nella crescita:

1a fase - in caccia con Baloo per diventare lupo della legge: è la fase della scoperta della legge, che Baloo insegna a Mowgli; egli è introdotto ai segreti della giungla, e alle regole della vita del Branco.

2a fase - in caccia con Bagheera per diventare lupo della rupe: è la fase della competenza, dell'affinare l'arte della caccia, come Bagheera insegna a Mowgli.

nità, nello sforzo di essere fedeli agli impegni personali presi e nella crescente consapevolezza dell'importanza di portarli a termine cogliendo e costruendo le occasioni (es. Buona Azione) per realizzarli.

Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo questo tratto di cammino della Tappa della Scoperta, sono rappresentati, fra gli altri, dalla vita di Squadriglia, dall'incarico di Squadriglia, dalle Specialità individuali (con l'aiuto del Maestro di Specialità, della Carta di Specialità e dei Campi di Specialità), così come dalle Specialità di Squadriglia.

Art. 35

SPECIALITÀ

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

Le specialità potranno essere anche un impegno del sentiero di ogni E/G, mentre i Capi le utilizzeranno per sollecitarli

- alla concretezza
- al desiderio di provarsi in campi non conosciuti
- al gusto del saper essere capaci per poter essere utili agli altri.

Nel percorso verso una specialità ogni E/G sarà accompagnato da un Maestro di Specialità, che potrà essere uno scout o una guida già in possesso di quella specialità e/o di un Brevetto di Competenza affine, un Capo oppure anche un adulto esterno all'ambito scout, in possesso delle capacità tecniche necessarie.

La Carta di Specialità è lo strumento che consente ad ogni scout/guida di progettare il cammino verso la specialità, nello spirito e con lo stile dell'Impresa (Allegato 5).

Anche i Campi di Specialità 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.

Al riconoscimento della conquista di una specialità

È in questo momento di crescita che l'esperienza della Route Orientamento Scelte di Servizio risulta opportuna e utile per aiutare il rover e la scolta a vivere una forte esperienza di sintesi del cammino scout percorso alla luce della scelta della Partenza.

In questo momento della progressione personale il rover e la scolta iniziano anche a costruire un progetto di vita, partendo dalla sintesi del percorso compiuto fino a questo momento, basato sui valori interiorizzati.

Assumono un atteggiamento positivo all'interno della vita della comunità, si pongono in modo critico di fronte alle proposte e affrontano con attenzione gli stimoli e le informazioni che giungono loro dalla società; sentono di essere cittadini con diritti e doveri verso sé, gli altri e il mondo; dimostrano di aver maturato uno spirito di servizio vissuto come dono e impegno continuativo.

Così facendo il rover e la scolta diventano punto di riferimento per gli altri membri della Comunità R/S.

In questa fase il ruolo del Capo è quello di:

saper cogliere e valorizzare i passi compiuti verso la competenza da ogni rover e scolta; individuare, in modo graduale e adeguato al percorso di progressione personale di ognuno, i segni di maturazione del senso di responsabilità; sollecitare con proposte specifiche la riflessione del rover e della scolta sulle scelte della Partenza; concordare un percorso che lo/la porti alla maturazione della scelta di prendere o meno la Partenza; verificare insieme al rover ed alla scolta, al termine del tempo stabilito insieme, l'esito di tale percorso personale e l'orientamento della scelta maturata. Solitamente i Passi di responsabilità si concludono tra la fine del terzo e l'inizio del quarto anno di Clan/Fuoco.

3a fase- in caccia con Akela per diventare lupo anziano: è la fase della responsabilità, di mettere le proprie capacità a servizio del branco. Nel cerchio le tre fasi del gioco dei voli si snodano lungo prato, bosco e montagna che sono evocativi della progressione nella crescita individuale (spirito dei sentieri): 1a fase: in volo nel prato per diventare coccinella del prato (simbolo: filo d'erba): è la fase dei voli piccoli in cui si scopre piano piano la gioia nelle novità del prato, nei primi incontri, nella comunità del cerchio. 2a fase: in volo nel bosco per diventare coccinella del bosco (simbolo: mughetto): è la fase del volo un po' più impegnativo, in cui il bambino è concentrato su di sé e sul far sì che la gioia scoperta non sia passeggera ed effimera, ma diventi parte del suo modo di essere. 3a fase: in volo sulla montagna per diventare coccinella della montagna (simbolo: genziana): fase in cui il bambino, dopo aver scoperto e fatta propria la gioia, decide di non tenerla per sé, ma di condividerla con gli altri. 4) CONCLUSIONE DEL GIOCO Ciascun bambino verifica con i vecchi lupi e le coccinelle anziane la conquista delle prede e dei voli che ha compiuto. I capi, inoltre, accompagneranno i bambini per far sì che, anche con l'aiuto della comunità e la testimonianza degli altri bambini, essi possano superare eventuali difficoltà che dovessero incontrare durante le cacce e i voli, cogliendo l'occasione per riconoscere nuove aree di impegno e obiettivi di crescita, creando così le condizioni perché ciascuno conquisti comunque la sua preda e il suo volo.	da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente. È importante ed utile valorizzare le competenze già acquisite dai più piccoli durante la loro vita in Branco/Cerchio. È comunque fondamentale che l'eventuale riconferma passi attraverso il "fare" nelle imprese, che l'E/G salito/a dal Branco/Cerchio vivrà in Squadriglia/Reparto. Nell'allegato 3 si trova l'elenco delle specialità individuali. Art. 36 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. La Tappa della Competenza si caratterizza: • in termini di scoperta: nell'approfondimento e nella valorizzazione dei talenti scoperti e nella scelta di orientarli verso una competenza e la conquista del brevetto corrispondente • in termini di competenza: nella costruzione del percorso personale verso l'acquisizione di una specifica competenza all'interno del Reparto • in termini di responsabilità: nella capacità di sapere fare insieme agli altri ciò che si è imparato e nel metterlo a disposizione degli altri in Reparto e in Squadriglia (es. nel ruolo di Maestro di Specialità), così come nel crescere nella consapevolezza di sé all'interno delle relazioni con gli altri, imparando a vedere se stessi all'interno di un gruppo e sperimentando dinamiche relazionali corrette anche con le persone dell'altro sesso. Gli strumenti metodo logici, 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	Art. 35 PARTENZA Tra i 20 e i 21 anni i rover e le scelte chiedono che i Capi e l'Assistente ecclesiastico della comunità riconoscano loro la capacità di compiere scelte autonome e consapevoli, di essere responsabili verso loro stessi e verso gli altri, testimoni della Parola del Signore, persone capaci di portare, ciascuno nel proprio ambiente di vita, i valori appresi nell'esperienza dello scautismo. Scelte concrete nell'ambito della fede, dell'impegno politico, del servizio, portano il rover e la scelta a terminare il percorso educativo proposto dallo scautismo con la Partenza. Vivere la scelta di fede significa essere persone che, aperte all'incontro con il Signore che dà significato e senso alla vita, sono capaci di rispondere alla chiamata del Signore, indirizzano la propria volontà e le proprie capacità verso quello che hanno compreso come la Verità, il Bene e il Bello, annunciando e testimoniando il Vangelo come membra vive della Chiesa. Vivere la scelta di servizio significa essere capaci di riconoscere in tutte le persone, specialmente le più sofferenti, il volto di Cristo, di riconoscere le ingiustizie e le disuguaglianze sociali e adoperarsi per superarle, di mettere a disposizione i propri talenti e la propria sensibilità in ogni situazione di bisogno. Vivere l'impegno politico significa essere cittadini responsabili, capaci di scegliere, attenti alle realtà del mondo e del territorio, sensibili verso l'ambiente, impegnati nella realizzazione di un mondo migliore. Con la Partenza si testimoniano gli impegni della Promessa e la fedeltà allo spirito e ai valori della Legge scout nella vita di tutti i giorni. La Partenza va maturata lungo tutto il cammino in Branca R/S. Durante l'ultimo anno di Clan/Fuoco il rover e la scelta avranno un rapporto privilegiato
---	---	--

5) DISTINTIVI

La consegna dei distintivi avviene subito dopo che il bambino o la bambina hanno concluso e verificato le prede ed i voli sottolineando con ciò l'impegno profuso per il loro raggiungimento.

I distintivi vengono chiamati con un nome ispirato all'ambiente fantastico: lupo della legge e coccinella del prato, lupo della rupe e coccinella del bosco, lupo anziano e coccinella della montagna.

La descrizione dei distintivi e i modelli approvati sono riportati nell'allegato 1.

Art. 38

INSERIMENTO IN BRANCO/CERCHIO

Qualora un bambino o una bambina entri in branco/cerchio in età superiore agli 8 anni, vivrà il momento della scoperta conoscendo le regole e lo stile della comunità in branco/cerchio e pronuncerà la Promessa. Nella stagione di caccia/volo vivrà un primo breve momento di scoperta per poi proseguire lungo il momento corrispondente al proprio grado di maturazione.

Art. 39

FILONI

I filoni di attività rappresentano la razionalizzazione e la diretta applicazione dei quattro punti di B.-P. Sono uno strumento ad uso dei capi e costituiscono dei suggerimenti per proporre esperienze mirate a realizzare la formazione globale ed armonica dei bambini.

Le singole attività collegano opportunamente i vari filoni, secondo il programma di unità.

I filoni di attività sono i seguenti:

- **Formazione religiosa:** comprende le attività che stimolano il lupetto e la coccinella a conoscere Gesù Cristo e il suo Vangelo; a scoprirsi, in Lui, figli di Dio; a vivere come fratelli e sorelle di ogni uomo, parte attiva e

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.

Art. 37

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 alloro 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 queste sue caratteristiche il brevetto di competenza rappresenta un esempio concreto di meta, che può aiutare l'E/G ad acquisire esperienza con questo strumento del sentiero.

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.

con i Capi e l'Assistente ecclesiastico, con un'attenzione alla preghiera personale, alla ricerca di momenti di riflessione e rielaborazione delle proprie esperienze (hike, deserto), alla partecipazione a momenti di confronto con altri coetanei prossimi alla Partenza e con altre realtà sociali. Il rover e la scolta esprimono esplicitamente le scelte compiute e l'impegno futuro di servizio condividendoli con la comunità. La Partenza è un'occasione di riflessione e di verifica per tutta la comunità e momento di testimonianza dei valori del roverismo/scoltismo verso i novizi/e. La cerimonia della Partenza, semplice e solenne, sarà vissuta con l'intera Comunità R/S.

Coloro che, al termine del percorso educativo, avranno fatto scelte diverse, lasceranno il Clan/Fuoco salutati fraternamente da tutta la Comunità R/S, con le modalità che di volta in volta stabilisce la comunità stessa.

Art. 36

PUNTO DELLA STRADA

Il Punto della strada è il principale strumento della progressione personale per i membri della Comunità R/S e rappresenta un momento della vita del/la giovane in cui egli/ella si ferma a meditare sul suo percorso di crescita, riconosce gli obiettivi raggiunti, le competenze acquisite e ne definisce di nuovi. Esso rappresenta un'occasione per far sintesi delle esperienze vissute leggendo in esse coerenza e continuità. Consente al rover e alla scolta di acquisire una metodologia basata sulla progettazione della propria vita che tiene conto delle proprie conoscenze e capacità, degli obiettivi che si vogliono raggiungere e della definizione di un percorso graduale che porti al conseguimento degli stessi.

Il Punto della strada si sviluppa in quattro fasi:

1. fase della coscienza, in cui il/la giovane mette a fuoco il cammino compiuto e si rende consapevole del suo modo di essere e di relazionarsi con se stesso

irripetibile nella costruzione del Regno di Dio. • Natura e vita all'aperto: comprende le attività che sottolineano l'importanza educativa della natura che viene intesa come luogo di piacevoli e meravigliose avventure e fonte di molte scoperte. • Formazione fisica: comprende le attività che mirano a far prendere coscienza del proprio corpo, con i suoi limiti, cercando di svilupparne tutte le potenzialità e a usarlo nel modo migliore, anche al servizio degli altri • Allenamento dei sensi: l'opportuno allenamento dei sensi, abitualmente meno utilizzati, permette un arricchimento dell'esperienza per un corretto sviluppo della persona. Essi sono il mezzo principale con cui i bambini entrano in contatto con la realtà. • Abilità manuale: comprende le attività che servono a sviluppare una creativa manualità, imparando il gusto di fare da sé. Tali attività permettono la libera espressione della fantasia, si propongono un fine concreto e un miglioramento costante, attraverso vari livelli di difficoltà e l'opportuna collocazione del lavoro individuale in quello di gruppo. • Espressione: comprende le attività che stimolano l'utilizzazione di diverse modalità comunicative che coinvolgono il corpo, la mimica, la parola, il disegno. Esso consente di educare la fantasia e la creatività, riscoprendo la realtà delle cose e instaurando rapporti autentici tra le persone. • Formazione sociale: comprende le attività che hanno lo scopo di far scoprire al lupetto e alla coccinella l'esistenza dell'altro, valorizzando le diversità, l'essere parte anche di comunità più grandi del branco e del cer-	• Al riconoscimento della conquista di un Brevetto di Competenza da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente. Con la Carta di Competenza i Capi accompagnano scout e guide verso il Brevetto così che gli EG vivano il cammino della competenza nello spirito e con lo stile dell'impresa, in analogia a quanto facilitato dalla Carta di Specialità, ma con un livello più elevato di consapevolezza e complessità. Gli impegni per conquistare il Brevetto di Competenza saranno vissuti principalmente nelle imprese di Reparto e di Squadriglia. Accanto agli stimoli offerti dalla vita della comunità di Reparto, ogni E/G sarà accompagnato verso il Brevetto di Competenza da un Maestro di Competenza che potrà essere uno scout 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. Nell'allegato 4 compare l'elenco dei brevetti di competenza. Nell'allegato 5 si descrivono gli eventi di approfondimento della Competenza. Art. 38 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	so, con Dio, con gli altri e con il mondo; 2. fase del confronto, in cui il/la giovane verifica se stesso e il proprio cammino con la Promessa, la Legge, la Parola di Dio e la Carta di Clan, di fronte alla comunità e ai Capi; 3. fase del progetto, nella quale il/la giovane fissa o ricalibra gli obiettivi di progressione personale a cui puntare; 4. fase del Programma, dove il/la giovane individua gli impegni concreti e verificabili che si assume di fronte alla comunità. Il Punto della strada deve essere percepito come momento di vera progressione, essere occasione di confronto e proporre esplicitamente l'orientamento alla Partenza. Gli obiettivi in esso definiti, dovranno essere semplici, concreti, limitati nel tempo e tenere conto delle quattro dimensioni relazionali (la relazione con se stessi, con gli altri, con Dio e con il mondo). Gli obiettivi del Punto della strada saranno un costante riferimento per il rover e la scolta. Essi verranno condivisi con la comunità, rispettando la riservatezza di particolari situazioni affrontate con i Capi e l'Assistente ecclesiastico. Devono essere raggiunti attraverso un percorso di esperienze che contribuiscano alla formazione dell'identità del/la giovane, vissute individualmente e con la propria comunità di riferimento, all'interno e all'esterno dello scautismo. Il Punto della strada può essere proposto in due - tre momenti nell'arco dell'anno, con particolare attenzione alla fase di crescita che il/la giovane sta vivendo (Passi di scoperta, competenza e responsabilità), vissuto e realizzato attraverso gli strumenti tipici della Branca (strada, hike e deserto, ecc.). La partecipazione agli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale, i momenti forti della vita della comunità (Capitolo, verifica del servizio,
---	--	--



chio. Favorisce, inoltre, lo svilupparsi di un atteggiamento adeguatamente critico e sereno su quanto succede intorno, accettando e rispettando punti di vista diversi dal proprio.

Art. 40

SPECIALITÀ

Le specialità sono uno strumento della pista e del sentiero personali, tese a scoprire e sviluppare le proprie attitudini e capacità individuali.

Il lupetto e la coccinella scelgono le specialità che li interessano e concordano con il capo le prove per diventare competenti.

I lupetti e le coccinelle competenti possono mettere a disposizione della comunità le specialità acquisite.

L'elenco delle specialità è riportato nell'allegato 2 del Regolamento.

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.

La Tappa della Responsabilità si caratterizza:

- in termini di scoperta, nella ri-scoperta della propria fedeltà alla Legge e della propria appartenenza al Reparto, così come nell'approfondimento della conoscenza dei propri mondi vitali (famiglia, scuola, quartiere, città/paese, scoutismo, ...) e nell'avvicinamento a realtà più grandi
- in termini di competenza, nell'impegno a mettere a disposizione della comunità le capacità scoperte ed acquisite ed a mantenerle in tal modo ad un livello elevato di competenza
- in termini di responsabilità, nello sperimentare in modo nuovo la responsabilità verso se stessi attraverso la pratica della responsabilità di persone e relazioni oltre che di cose e di processi.

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

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

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.

ecc.) e alcuni passaggi significativi nella vita personale, possono costituire un'occasione privilegiata per la verifica del Punto della strada.

I Capi e l'Assistente ecclesiastico aiuteranno il giovane nella formulazione degli obiettivi senza però sostituirsi ad esso nelle scelte.

In Noviziato il Punto della strada aiuta i novizi e le novizie a prendere coscienza di se stessi e del loro ruolo all'interno della nuova comunità e li guida attraverso obiettivi concreti, nei primi Passi della scoperta.

Art. 33 - Verifica

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 ed a cogliere 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.

L/C	E/G	R/S
Art. 41 PISTA E SENTIERO PERSONALI: VERIFICHE I capi avranno cura di creare momenti e modalità adeguati per verificare insieme ai singoli lupetti e coccinelle la loro pista e il loro sentiero; durante questi momenti i capi e i bambini dovranno valutare lo sforzo compiuto, le difficoltà incontrate ed i progressi realizzati, nel pieno rispetto del clima di gioia, di gioco e della sensibilità del bambino. I capi, presteranno, inoltre, particolare attenzione affinché tale momento sia nella piena disponibilità del bambino, mantenendo sempre viva la tensione alla scoperta e alla verifica, educando così all'importanza dei risultati raggiunti, del cammino percorso e dell'impegno profuso, nello spirito del Motto.	Art. 41 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 VERIFICA DEGLI IMPEGNI 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,	Art. 37 VERIFICA DELLA PROGRESSIONE PERSONALE La verifica della progressione personale è un momento di lettura del cammino fatto da ciascun rover e scolta con l'ausilio dei Capi e dell'Assistente ecclesiastico e con il supporto di tutta la comunità. Il raggiungimento degli obiettivi sarà verificabile attraverso i cambiamenti avvenuti nel ragazzo, frutto delle esperienze vissute. Art. 38 EVENTI DI PROGRESSIONE PERSONALE A PARTECIPAZIONE INDIVIDUALE (EPPPI) Gli "Eventi di progressione personale a partecipazione individuale" (EPPPI) sono occasioni che servono al rover e alla scolta per riflettere sul proprio percorso, ad acquisire nuove competenze e conoscenze, a migliorare il livello della consapevolezza delle scelte. Sono eventi scelti dal rover e dalla scolta insieme ai Capi, in base alla fase del cammino di progressione personale che si sta vivendo e in base agli obiettivi contenuti nel Punto della strada. Hanno come obiettivo la crescita di ognuno dei partecipanti e il confronto fra persone provenienti da differenti comunità, che percorrono un cammino analogo. Sono occasioni per il rover e la scolta di giocare in un contesto differente rispetto a quello protetto e conosciuto della propria comunità e allo stesso tempo di portare le esperienze individuali e vissute con la propria comunità, all'esterno verificandole. Elementi comuni e imprescindibili per questo tipo di eventi sono: l'attenzione alla globalità della persona, un itinera-



	• 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).	rio di fede adeguato, la presenza di strumenti della Branca R/S e dello stile da essa proposto. Affinché l'esperienza costituisca realmente occasione di crescita, è fondamentale che il rover e la scolta e le loro comunità siano coinvolte prima e dopo l'evento. In particolare i Capi avranno cura di: preparare i ragazzi all'evento, illustrandone le finalità e le caratteristiche; valorizzare al ritorno l'esperienza vissuta, prevedendo spazi che consentano al rover e alla scolta di raccontarla, metterne a frutto le competenze acquisite e rielaborarne all'interno della propria comunità le riflessioni suggerite. In appendice l'elenco degli eventi di progressione personale a partecipazione individuale proposti, con l'indicazione del momento della progressione personale all'interno del quale preferibilmente si collocano.
--	--	---

Art. 34 - La relazione educativa nel metodo scout: Relazione capo-ragazzo – Ruolo della comunità – L'acquisizione delle competenze

L'originalità della proposta scout consiste nella capacità di suscitare relazioni autentiche, durature, solide e costruttive. Il legame significativo tra i ragazzi e tra questi e gli adulti permette a ciascuno di riconoscere la dignità dell'altro e di esaltarne le ricchezze. È una relazione in cui al centro è posto il ragazzo, con i suoi ritmi, le sue necessità e la sua capacità di stupirsi, che vengono valorizzate all'interno della comunità di riferimento.

Nel suo essere sempre nuova ed originale, tale relazione:

- vede nella comunità un contesto educativo, di stimolo e condivisione di obiettivi ed esperienze, di comune tensione verso i valori proposti dallo scautismo;
- vede nell'adulto, fratello maggiore, la persona capace di assumere il punto di vista dell'altro, di ascoltare e di guardare le cose con gli occhi dei ragazzi, accogliendoli nella loro originalità;
- vede nelle esperienze vissute secondo lo stile scout, occasioni che offrono al ragazzo spazi di partecipazione e autoeducazione, attraverso personali percorsi di scoperta dei significati profondi insiti nelle esperienze stesse.

La relazione educativa nello scautismo si esprime attraverso azioni, simboli, parole... che, nascendo dalle esperienze condivise, legano fortemente l'adulto e il ragazzo. La condivisione, infatti, crea un comune linguaggio che permette a ragazzi e adulti di comunicare efficacemente e di arricchire la relazione stessa restituendole qualità e forza.

L'arte del Capo starà nel porre adeguata attenzione a tutte le variabili della relazione, quelle collettive come quelle interpersonali, coniugandole con le specifiche caratteristiche della proposta educativa nelle diverse branche.

L/C	E/G	R/S
Art. 42 LA PARLATA NUOVA Come nella Giungla la Parlata Nuova rappresenta il cambiamento, la novità, il canto della nuova stagione, così nell'esperienza del Branco e del Cerchio essa rappresenta il modo originale di vivere il rapporto educativo. Essa nasce da un'esperienza condivisa, significativa ed evocativa sia per il bambino che per l'adulto.	Art. 43 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:	Art. 39 LA RELAZIONE EDUCATIVA IN BRANCA R/S La Comunità R/S è ambito di relazioni ed è luogo dove si promuove la crescita globale della persona. Essa accoglie e costruisce la relazione educativa, nella fiducia e nell'accompagnamento al discernimento e alla maturazione della capacità di scegliere, come passaggio fondamentale per l'uomo e la donna della Partenza. La relazione educativa, per essere autentica, ha bisogno della

to, e si realizza attraverso una relazione autentica e intensa che vede il bambino protagonista all'interno della comunità di Branco e di Cerchio. Lo specifico linguaggio degli ambienti fantastici, la proposta di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di Famiglia di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di Famiglia Felice sono elementi costitutivi della Parlata Nuova.	• 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.	condivisione delle esperienze, sia quelle vissute all'interno della comunità, sia quelle vissute da ciascuno dei suoi membri all'esterno di essa. La condivisione diviene, infatti, occasione di rilettura di quanto vissuto e di elaborazione progettuale. La costruzione della relazione educativa, tra singoli rover e scolte e tra R/S e Capi avviene soprattutto attraverso l'esperienza concreta della strada, della comunità e del servizio. La relazione tra rover e scolte è il luogo del confronto e della trasmissione delle esperienze. Il Capo è chiamato a riconoscere le potenzialità dei giovani e ad incoraggiarli a superare le loro difficoltà, ponendosi come testimone di scelte concrete. Il Capo si dispone a vivere con passione le sfide educative e a gestire costruttivamente l'eventuale conflitto. Anche gli altri membri della Comunità capi sono chiamati ad avere una funzione educativa nella relazione con i rover e le scolte, in modo particolare durante il servizio svolto da questi nelle unità.
--	---	--

Art. 35 - 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.

Il rapporto Capo-ragazzo

Nell'ambito della P.P. il molo 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 o 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, 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, 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.

Al fine di consentire ai ragazzi un cammino di P.P. sereno, chiaramente finalizzato e fraternamente supportato dall'adulto, è indispensabile che i Capi di tutte le Unità all'interno del Gruppo testimonino e propongano con limpidezza valori comuni e un comune stile scout.

Per gli stessi motivi è importante che ogni Capo assicuri una permanenza all'interno dell'Unità di almeno tre anni.



La Comunità Capi è corresponsabile al fine di garantire l'unitarietà e coerenza nel cammino di progressione, aiutando i singoli Capi a coordinare i propri interventi.

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:

- conoscere se stessi
- maturare la propria vocazione personale
- conoscere la realtà che li circonda e agire in essa
- 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 la Legge, la Promessa ed il Motto (i pilastri della P.P.) verso comuni obiettivi consolidati attraverso l'esperienza vissuta insieme.

Il miglioramento del singolo trova riscontro nel miglioramento di tutta la comunità rendendo 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.

L'acquisizione delle competenze

B.-P. mutuandole da vari ambienti, ha messo al centro delle attività scout una serie di tecniche. Sono le tecniche dello scouting, cioè dell'“esplorazione”.

La parola “tecnica” nello scautismo indica assieme un metodo e una progressione di acquisizione di competenze, un' “arte” insomma: quella del fare. E del “far bene”!

Facendo leva sui desideri (chiamati istinti da B.-P.) e sulle attitudini si possono stimolare i ragazzi a “tirar fuori” tutte le proprie qualità, indirizzandole nella giusta direzione.

Il cammino scout è “disseminato” di tecniche, specialità, competenze, esperienze: esse offrono ai ragazzi le occasioni per guardare fuori e dentro se stessi e costruire pian piano i propri progetti, progetti a misura di ragazzi, che possano essere interiorizzati e divenire un progetto di uomo o di donna. La competenza offre, all'interno dello scautismo, quel “sapore” particolare che rende la crescita e lo stare insieme agli altri una cosa divertente e al tempo stesso gratificante perché le acquisite, una volta fatte proprie, possono esser messe a disposizione degli altri.

L/C	E/G	R/S
Art. 43 RUOLO DELLA COMUNITÀ NELLA PISTA DEL LUPETTO E SENTIERO DELLA COCCINELLA La comunità di branco e di cerchio favorisce il processo di adesione alla proposta scout, custodisce e testimonia il contenuto valoriale espresso nella Legge, nel Motto e nella Promessa. All'inizio dell'anno la comunità di branco e di cerchio si ritrova e si consolida nuovamente attorno ai suoi fondamentali e simboli (Legge, Motto, totem/lanterna, saluto, parole maestre...); accoglie i cuccioli e le coccie, li accompagna verso la Promessa. La comunità è l'ambiente dove ogni lupetto ed ogni coccinella giocano con serenità la propria pista e il proprio sentiero. Essa costituisce la rete di relazioni significative che accompagnano, indirizzano e sostengono il bambino, creando quel clima di famiglia felice che favorisce l'appartenenza al branco e cerchio e facilita il cammino sulla pista e sul sentiero personali. La comunità compie, in occasioni particolari, usando gli strumenti idonei, la verifica del proprio cammino. Tale verifica consente ad ognuno di interiorizzare e condividere, nel confronto coi valori fondamentali, lo spirito lupetto e coccinella per proseguire nella propria pista e sentiero. Il branco e il cerchio riproducono l'ambiente reale esterno, a misura del bambino e della bambina, coinvolgendoli sul piano morale, affettivo, fisico e spirituale.	Art. 44 RUOLO DELLA COMUNITÀ NEL SENTIERO 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 l'avventura del crescere. Questi ambiti offrono, infatti, una serie di opportunità che consentono loro, mediante gli impegni vissuti durante le imprese, di ottenere una crescita equilibrata in tutti gli aspetti della persona.	Art. 40 RUOLO DELLA COMUNITÀ NELLA PROGRESSIONE PERSONALE La comunità, tendendo a creare un clima concorde e sereno ed attraverso la correzione fraterna, aiuta ciascun rover e scolta a individuare la propria vocazione, a verificare il cammino percorso e il raggiungimento degli obiettivi prefissati, a definire i nuovi orientamenti. La comunità aiuta inoltre, a comprendere le motivazioni di eventuali obiettivi non raggiunti e a leggere tale circostanza non come fallimento di un percorso, ma come occasione per suggerire possibili revisioni del cammino, utili ad un successivo raggiungimento.

Art 36 - Esperienza e interdipendenza fra pensiero e azione

La pedagogia dell'esperienza permea tutto l'operare dei capi-educatori: pensiero e azione sono profondamente interconnessi e su questo si fondano tutte le attività proposte.

L'azione scaturisce dal pensiero e genera a sua volta pensiero, l'uno senza l'altra non hanno ragione d'essere. È un percorso a spirale nel quale il pensiero si concretizza in azione e dalla cui rilettura si ritorna al pensiero, quest'ultimo, rinnovato dall'esperienza.

Nelle attività viene dato spazio ai ragazzi, alla loro creatività e alla fantasia, si lascia con fiducia che **IMPARINO ad IMPARARE**. Per B.-P. le attività e le tecniche non sono il fine dell'azione educativa o, semplicemente, il risultato dell'impegno di capi e ragazzi: sono strumento di crescita della persona nello stile dello scouting.¹⁶

Art. 37 - Archi di età e 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.

All'interno dell'itinerario scout coesistono, pertanto, 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.

In merito alle età dei passaggi, la condivisione della scelta, effettuata da parte di tutti i membri della Comunità Capi, garantirà la necessaria stabilità delle impostazioni date ed il loro perseguimento nel tempo.

La responsabilità della Comunità Capi in queste scelte farà riferimento ad alcuni forti orientamenti generali:

- l'importanza prevalente della comunità di riferimento e della fascia di età dei ragazzi;
- il compimento delle esperienze e dei ruoli fondamentali proposti dalla branca;
- la sostenibilità della proposta scout rispetto all'intero cammino educativo;
- le caratteristiche dei ragazzi;
- le caratteristiche dell'unità e del Gruppo;
- il contesto sociale.

Art. 38 - Cerimonie, simboli e distintivi del cammino scout: significato ed utilizzo

L'itinerario che va dalla Promessa alla Partenza, vede protagonista il ragazzo ed è un cammino personale che si iscrive in quello di una comunità; ha perciò il carattere di un itinerario "riconosciuto", "approvato" e "celebrato".

Esso si struttura intorno ad un "universo simbolico": cerimonie, riti, eventi, segni e simboli a forte carica evocativa, capaci di richiamare il significato delle esperienze compiute e di coniugarsi a precisi valori, segnando i passi di crescita del ragazzo.

E' importante che il cammino di P.P. abbia una specifica rappresentazione visiva in ogni unità.

L'utilizzo di tale linguaggio visivo richiama e sottolinea l'esperienza di crescita vissuta nel contesto della vita scout e sintetizza simbolicamente, con il peculiare stile di ogni Branca, le principali esperienze vissute in ogni momento di crescita.

Il cammino personale ed il riconoscimento da parte della Comunità saranno poi resi visibili nelle cerimonie; in esse i riti sono codificati secondo l'esperienza e la tradizione della metodologia scout e del gruppo.

Le cerimonie impegnano quindi non solo la Comunità ma rendono protagonista il ragazzo che, vivendo quel momento del suo cammino, può dichiarare il proprio cambiamento, la conquista di una competenza, la capacità di assumere un maggiore impegno.

In ciascuna delle tre branche, con i segni e i linguaggi propri, il cammino di ogni ragazzo è segnato da:

- riti di accoglienza (dei cuccioli/delle cocci, dei novizi in Reparto, la salita dei novizi in Clan);
- riti di iniziazione (la Promessa, la firma della Carta di Clan);
- riti di passaggio (dal Branco/Cerchio al Reparto, dal Reparto alla Comunità R/S, la Partenza).

Simboli (i distintivi o gli elementi dell'uniforme) ed eventi simbolici (i racconti iniziatici, la conquista del nome di caccia, la firma dell'impegno ecc.), permettono di comunicare con pregnanza:

- il riconoscimento di un'identità;
- il sostegno nel cambiamento;
- la conferma di un traguardo raggiunto nel cammino di crescita.

Lungo l'intero cammino la visualizzazione della Progressione Personale del singolo, come della Comunità, andrà realizzata secondo modalità e stili legati al linguaggio di ciascuna branca ed adeguate all'età dei ragazzi e sarà curata quale prezioso sostegno alla memoria personale e collettiva.

Art. 39 – Fazzolettone scout e Promessa: significati e valenza

La Promessa, che con la Legge esprime gli impegni proposti dallo scautismo, segna il momento di ingresso nella famiglia delle guide e degli scout di tutto il mondo.

La Promessa del lupetto/coccinella, pur avendo il medesimo significato di quella che sarà pronunciata in Branca E/G, è formulata con un linguaggio maggiormente consona all'età.

Al momento della Promessa viene consegnato al ragazzo il relativo distintivo, simbolo dell'impegno preso di fronte ai Capi e a tutta la Comunità.

Il fazzolettone scout, consegnato dai Capi, è il segno di appartenenza al gruppo, del quale riporta i colori tipici.

Il distintivo della Promessa ed il fazzolettone scout identificano, con la loro forza simbolica e visiva, gli scout in tutto il mondo; sono segni personali che non devono mai essere tolti al ragazzo perché mai verrà meno la fiducia nelle sue possibilità di rispettare gli impegni presi.

¹⁶ *Patto associativo - La scelta scout: l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione*



6. LA FIGURA DEL CAPO

Art. 40 - Capo educatore

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 alle ragazze e ai ragazzi, - in un clima di reciproca fiducia, - mezzi ed occasioni concrete per vivere i valori dello scautismo e per comprendere, sempre più profondamente, i significati delle esperienze vissute.

Il capo è capace di osservare e ascoltare il ragazzo conoscendone tutti gli ambiti di vita, primo fra tutti la famiglia.

Con essa sono necessari contatti frequenti che possono portare alla definizione degli obiettivi concreti della progressione personale.

Al fine di consentire alle ragazze e ai ragazzi 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 ed assicurando un'adeguata continuità del servizio di ogni capo-unità, nella permanenza alla guida dell'unità stessa, possibilmente per almeno un intero ciclo educativo della branca nella quale viene svolto il servizio.

L/C	E/G	R/S
Art. 44 CAPO BRANCO E CAPO CERCHIO I capi del branco e del cerchio sono testimoni delle proprie scelte; rappresentano per i bambini un ideale modello di uomo e di donna positivo a cui riferirsi. Ogni capo cerca di instaurare un costante e proficuo rapporto con gli ambiti dove i bambini crescono (scuola, parrocchia, altre agenzie educative...) e soprattutto con i genitori, allo scopo di approfondirne la conoscenza nella prospettiva di un'educazione unitaria.	Art. 45 CAPO REPARTO 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. È con questo stesso stile che si relazionano con gli E/G tanto nelle dinamiche del Sentiero che nella gestione 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. 41 CAPI DELLA COMUNITÀ R/S I Capi e gli Assistenti ecclesiastici fanno integralmente parte della Comunità R/S, condividendo tutte le esperienze che essa vive. I Capi, testimoniando con fedeltà e impegno le scelte del Patto Associativo, rappresentano un esempio concreto del progetto di Uomo e Donna della Partenza. Capaci di costruire un rapporto di fiducia basato sul dialogo e sul confronto, aiutano ciascun membro della comunità ad essere protagonista effettivo della propria crescita, a dare un senso alle esperienze vissute e ad inserirle in un contesto di continuità e coerenza. Pur rispettando l'autonomia delle scelte della comunità e dei singoli sono i garanti dell'applicazione del metodo. In particolare i Maestri dei novizi svolgeranno un ruolo maggiormente propositivo orientato alla conoscenza graduale della proposta in tutta la sua ricchezza.

Art. 41 - Lo staff di unità

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 i membri di uno staff fanno parte della Comunità capi, sono compartecipi della responsabilità educativa dell'unità ed assicurano l'applicazione del progetto educativo. Ciascuno contribuisce alla proposta educativa secondo la propria sensibilità, esperienza e conoscenza metodologica. È opportuno che lo staff di unità sia misto anche nelle unità monosessuali, evitando in ogni caso che tutti i capi e gli aiuti siano di sesso diverso da quello dei bambini/e e/o ragazzi/e.

L/C	E/G	R/S
Art. 45 STAFF DI UNITÀ I capi del branco e del cerchio sono per i lupetti e le coccinelle, vecchi lupi e coccinelle anziane. Nelle unità che adottano l'Ambiente fantastico Giungla i capi assumono il nome di un personaggio positivo del racconto; in quello Bosco valutano l'opportunità di assumere quello di un personaggio positivo del racconto.	Art. 46 CAPI IN REPARTO 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. Gli Aiuti Capi Reparto fanno parte della Comunità Capi e quindi sono compartecipi con i primi della responsabilità educativa dell'Unità. Lo staff di Reparto discute infatti collegialmente delle scelte educative da compiere e ne è quindi pienamente corresponsabile, pur nella diversità dei ruoli e delle responsabilità presenti al suo interno. 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 è 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. I Capi in Reparto sapranno infine essere gli uomini e le donne dei boschi che, rispettando il Creato, riusciranno ad integrarsi con la natura in tutte le occasioni di vita all'aperto, dimostrando competenze tecniche, capacità di adattamento e uno stile essenziale ed aperto all'avventura.	Art. 42 STAFF R/S Lo staff R/S è formato dai Capi Clan/Fuoco, dai Maestri dei Novizi e dall'Assistente ecclesiastico. Poiché il Noviziato e il Clan/Fuoco sono due momenti di un'unica proposta, i Maestri dei novizi, i Capi del Clan/Fuoco e gli Assistenti ecclesiastici, condividono la responsabilità educativa di tutti gli R/S, si confrontano rispetto alla progressione personale dei singoli, progettano momenti di incontro tra Clan/Fuoco e Noviziato, verificano insieme il percorso della Comunità R/S.



7. ALLEGATI

L/C	E/G	R/S
Allegato 1 Descrizione e disegni dei distintivi di progressione personale  Promessa lupetto: testa di lupo contornata da corda e scritta Agesci con nodo piano in basso.  Promessa coccinella: coccinella contornata da corda e scritta Agesci. <i>1ª fase:</i>  Lupo della legge  Coccinella del Prato	Allegato 1 Descrizione del distintivo di progressione personale Il distintivo si compone di tre parti, una per ciascuna tappa. Ogni parte è rappresentata da un simbolo che ne sintetizza figurativamente lo spirito ed i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.  3ª tappa: responsabilità  2ª tappa: competenza  1ª tappa: scoperta Allegato 2 Specialità individuali L'elenco alfabetico delle Specialità è il seguente: 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	Allegato Eventi di progressione personale a partecipazione individuale (EPPPI) Gli eventi EPPPI sono organizzati dalla Branca R/S e dai settori (se l'argomento lo prevede) in stretta collaborazione con la branca, per offrire significative esperienze di crescita ai rover e alle scolte. Costituiscono inoltre occasioni di confronto tra ragazzi che provengono da realtà diverse. Sono eventi che devono nascere con un progetto da verificare periodicamente; devono essere gestiti da Capi esperti di branca R/S e si svolgono nello stile proprio della branca. Laboratori, Botteghe, Workshop Passi di scoperta – passi di competenza – passi di responsabilità Si tratta di eventi differenti per contenuti e durata, ma che hanno in comune l'approfondimento di una tematica attraverso il contributo di capi esperti e l'eventuale confronto con persone esterne all'Associazione, che hanno maturato una profonda esperienza sul tema. Possono trattare contenuti di natura tecnica (più adatti a coloro che stanno vivendo i passi di scoperta), legati ad esperienze di servizio (per chi sta vivendo i passi di competenza) o ancora ad aspetti di impegno personale (per chi sta vivendo i passi di responsabilità). Hanno una durata più breve dei cantieri e dei campi "ora et labora" (solitamente un fine settimana). I Campi di specializzazione Passi di scoperta – passi di competenza Lo scopo è quello di acquisire e sviluppare tecniche che si traducono in competenza come stile di vita, e di accrescere inoltre una manualità che insegni ad avere un buon rapporto con le cose, per mettere le proprie abilità al servizio degli altri. Tendono a privilegiare l'esperienza concreta e l'attività manuale, ed a stimolare la capacità di produrre e non di consumare, a sollecitare l'abitudine di riflettere sul proprio agire per rendere ciò che si fa, espressione di ciò che si è.

2^a fase:



Lupo delle roccie



Coccinella del bosco

3^a fase:



Lupo anziano



Coccinella della montagna

Allegato 2 Specialità

Amico degli Animali
Amico del Mare
Amico della Natura
Amico di Aronne
Amico di Samuele
Amico di San Francesco
Artigiano
Astronomo
Atleta
Attore
Botanico

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.

Allegato 3 Specialità di squadriglia

- 1) Alpinismo
- 2) Artigiano
- 3) Campismo
- 4) Civitas
- 5) Esplorazione
- 6) Espressione
- 7) Giornalismo
- 8) Internazionale
- 9) Natura
- 10) Nautica
- 11) Olympia
- 12) Pronto Intervento

Allegato 4 Brevetti di competenza

L'elenco dei "Brevetti di competenza" è il seguente:

- 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

Allegato 5 Eventi di approfondimento della competenza – Campi di specialità e Campi di competenza

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

I Campi Ora et Labora

Passi di scoperta – passi di competenza
Attraverso la fatica del lavoro manuale, il clima gioioso, l'intenso contatto con Dio, vivendo la preghiera sia singola che comunitaria, si vuole far vivere ai ragazzi un'esperienza di forte condivisione e di profonda riflessione introspettiva.

Le route dello spirito (scoperta della Bibbia e approfondimento della Parola)

Passi di competenza – passi di responsabilità

Le Route dello spirito sono eventi rivolti a rover e scoute e a giovani di pari età esterni all'Associazione. Hanno l'obiettivo di far maturare, secondo lo stile scout, una crescita nella fede e una maggiore conoscenza della Bibbia e della liturgia tramite la presenza di un esperto.

I Cantieri (servizio nel territorio)

Passi di competenza – passi di responsabilità

Hanno lo scopo di approfondire le motivazioni alla scelta di servizio al prossimo, di scoprire la valenza politica di un servizio nel territorio, attraverso un intenso percorso di fede e la concreta condivisione della vita delle realtà presso cui sono ospitati. I cantieri, si svolgono all'interno di luoghi ove operano realtà che si occupano di servizio ai più poveri, di integrazione sociale, di aiuto ai migranti, e, in generale, di tutte quelle attività che ridonano dignità all'uomo. Sono inoltre occasioni di incontro con persone significative.

La Route d'orientamento alla scelta di servizio

Passi di responsabilità (all'inizio)

La Route d'orientamento alla scelta di servizio è un evento di orientamento al Servizio, che, in prospettiva della Partenza, offre ai ragazzi la possibilità di riflettere sui molteplici ambiti in cui il servizio può essere offerto (in Associazione come all'esterno).

Essa offre la possibilità di vivere una forte esperienza di sintesi del cammino scout percorso, e una valida occasione di discernimento vocazionale in relazione alla chiamata di ciascuno a fare proprie tutte e tre le scelte della partenza; scelte che, vissute nel loro insieme, forniscono sostanza e significato al pro-



*Canterino
Cercatore di Tracce
Cittadino del Mondo
Collezionista
Cuoco
Disegnatore
Folclorista
Fotografo
Giardiniere
Giocatore di Squadra
Giocattolaio
Giornalista
Guida
Infermiere
Kim
Maestro dei Giochi
Maestro del Bosco
Maestro della Salute
Maestro di Danze
Mani Abili
Massaio
Meteorologo
Montanaro
Musicista
Ripara-Ricicla
Sarto
Scaccia Pericoli
Scrittore*

Allegato 3 Campetti Piccole Orme

L'esperienza di Piccole Orme è rivolta ai lupetti e coccinelle che stanno vivendo l'ultimo momento della propria P.P. in B/C (quello della responsabilità), ed è proposta come momento integrante della pista e del sentiero personale. I campetti si propongono seguenti obiettivi:

- sviluppare l'acquisizione di nuove abilità da mettere a disposizione del proprio branco e cerchio;
- promuovere se stessi giocandosi in una dimensione nuova rispetto a quella conosciuta del proprio branco e cerchio;
- educare alla disponibilità all'altro attraverso l'incontro ed il confronto di molte realtà.

Per far sì che questi obiettivi possano essere raggiunti e vissuti dal bambino nel proprio Branco/ Cerchio, è importante che la partecipazione ai campetti avvenga in tempo utile per permettere la ricaduta dell'esperienza all'interno dell'unità. Le Piccole Orme sono organizzate a livello Regionale, nel rispetto delle tradizioni con autonomia nella scelta dei contenuti. La partecipazione è individuale ed è estesa a Lupetti e Coccinelle provenienti da altre Regioni.

personale nel Sentiero 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 ed 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 corso di avviamento alla nautica.

Campi di competenza: sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la branca E/G, sia dal settore Specializzazioni che da 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 6 Nomi di squadriglia suggeriti da B.-P.:

Airone, Albatro, Anatra, Antilope, Aquila, Ariete, Arzavola, Beccaccia, Beccaccino, Bufalo, Bulldog, Cane, Canguro, Castoro, Cavallo, Cervo, Chiurlo, Cicogna, Cigno, Cinghiale, Cobra, Coccodrillo, Colombaccio, Colombo, Cormorano, Cornacchia, Corvo, Cuculo, Elefante, Fagiano, Falco, Falcone, Foca, Folaga, Gabbiano, Gallinella Terrestre, Gallo, Gallo Cedrone, Gallo di Montagna, Gatto, Gazzella, Gheppio, Gufo, Iena, Ippopotamo, Leone, Lontra, Lupo, Mangusta, Martin Pescatore, Merlo, Moriglione, Nottola, Orso, Pantera, Pavone, Pellicano, Pettiroso, Picchio, Pinguino, Pipistrello, Piviere, Procellaria, Procione, Puffino, Rinoceronte, Rondine, Sciacallo, Scoiattolo, Serpente a Sonagli, Smeriglio, Stormo, Succiacapre, Tarabuso, Tasso, Tigre, Toro, Trampoliere, Tricheco, Volpe.

prio desiderio ed alla propria disponibilità a fare del servizio uno stile di vita ("essere in servizio" piuttosto che "fare servizio"). La presentazione del servizio educativo in Associazione permette al Rover e alla Scolta di interrogarsi circa la possibilità di scegliere l'AGESCI come uno degli ambiti a cui offrire il proprio servizio.

Eventi per Partenti Passi di responsabilità

Sono eventi rivolti ai rover e alle scolte che si stanno interrogando sulle scelte della Partenza. L'evento si colloca nei passi di responsabilità, alla fine del cammino del rover e della scolta.

L'obiettivo principale è fornire la possibilità di un momento di sintesi del percorso e di verifica delle 3 scelte della Partenza, che si traducono in scelte concrete nell'ambito della fede, dell'impegno politico e del servizio.

Sono occasioni di confronto tra ragazzi che stanno vivendo il medesimo cammino. Essi offrono la possibilità di incontro con testimoni significativi delle scelte della Partenza.

- *Regolamento Metodologico AGESCI e allegati*

AGGIORNATO AL CONSIGLIO GENERALE 2016