

# SCOUT

## CAMPO NAZIONALE E/G 2003



La squadriglia,  
un'avventura  
nel tempo



Anno XXIX - n. 4 - 3 febbraio 2003  
Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c - Poste italiane DCO/DC - BO

SCOUT - Anno XXIX - n. 4 - 3 febbraio 2003 Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c - Poste italiane DCO/DC - BO - euro 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile** Sergio Gatti - Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - **Stampa** So. Gra. Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 31.000 - Finito di stampare nel febbraio 2003



Associato  
all'Unione  
Stampa Periodica  
Italiana



**AGESCI**

**Associazione Guide e Scout Cattolici Italiani**

Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 Roma

www.agesci.org

lettereperdiscutere@agesci.it

**Scout n. 4 del 3 febbraio 2003**

**testi di**

Stefano Blanco

Mauro Bonomini

Andrea Brignone

Rosaria Bruni

Silvia Caniglia

Claudia Cremonesi

Salvo Di Maria

Carmelo Di Mauro

Stefano Garzaro

Piero Gavinelli

Edoardo Lombardi Vallauri

Roberto Lorenzini

d. Pedro Olea

Andrea Provini

Nellina Rapisarda

Sabina Rietti

**disegni di**

Riccardo Francaviglia

**progetto grafico e impaginazione**

Giovanna Mathis

Finito di stampare nel febbraio 2003



## Sommario

presentazione	<b>5</b>
Campo nazionale 2003: il grande gioco delle squadriglie <i>Nellina Rapisarda e Piero Gavinelli</i>	<b>7</b>
Una monografia per il Campo nazionale <i>Andrea Brignone e Rosaria Bruni</i>	<b>9</b>
Il consiglio capi, centro dell'universo <i>Salvo Di Maria e Silvia Caniglia</i>	<b>11</b>
Diciotto punti per comunicare con i ragazzi e le ragazze <i>Roberto Lorenzini</i>	<b>13</b>
Un mestiere da fratelli maggiori <i>d. Pedro Olea</i>	<b>15</b>
Giù le mani dalla squadriglia <i>Roberto Lorenzini</i>	<b>18</b>
Chi uccide l'avventura <i>Stefano Garzaro</i>	<b>21</b>
Che cos'è la Carta d'impegno della squadriglia <i>Andrea Brignone</i>	<b>24</b>
L'impegno di una Carta <i>Claudia Cremonesi</i>	<b>26</b>
Un cavaliere assai bene preparato <i>Stefano Garzaro</i>	<b>29</b>
La storia di un'avventura <i>Stefano Blanco</i>	<b>32</b>
Curiosi per natura <i>Mauro Bonomini</i>	<b>34</b>
La competenza non cambia mai <i>Edoardo Lombardi Vallauri</i>	<b>3</b>

Nellina Rapisarda e Piero Gavinelli  
Capo guida e Capo scout

la specialità di squadriglia

il cammino  
di educazione alla fede  
verso il campo nazionale

ai genitori

strumenti per la verifica

prima di allacciare  
le cinture

Diario di uno staff di reparto 36  
*Carmelo Di Mauro*

Giocare nella squadra di Dio 39  
*d. Pedro Olea*

Grazie della vostra fiducia 41  
*Rosaria Bruni e Andrea Brignone*

Lo stato di salute del reparto. Una valutazione 43

In quale specchio ci riflettiamo? 45  
*Stefano Garzaro*

Alcune precisazioni sul percorso di avvicinamento al campo 48  
*Andrea Provini e Mauro Bonomini*

...è "tempo di squadriglia" 52  
*Andrea Provini*

La responsabilità dei capi 55  
*Sabina Rietti*

Bibliografia 58

## Campo nazionale 2003: il grande gioco delle squadriglie

Il messaggio per il Campo nazionale rivolto alle guide e agli scout.

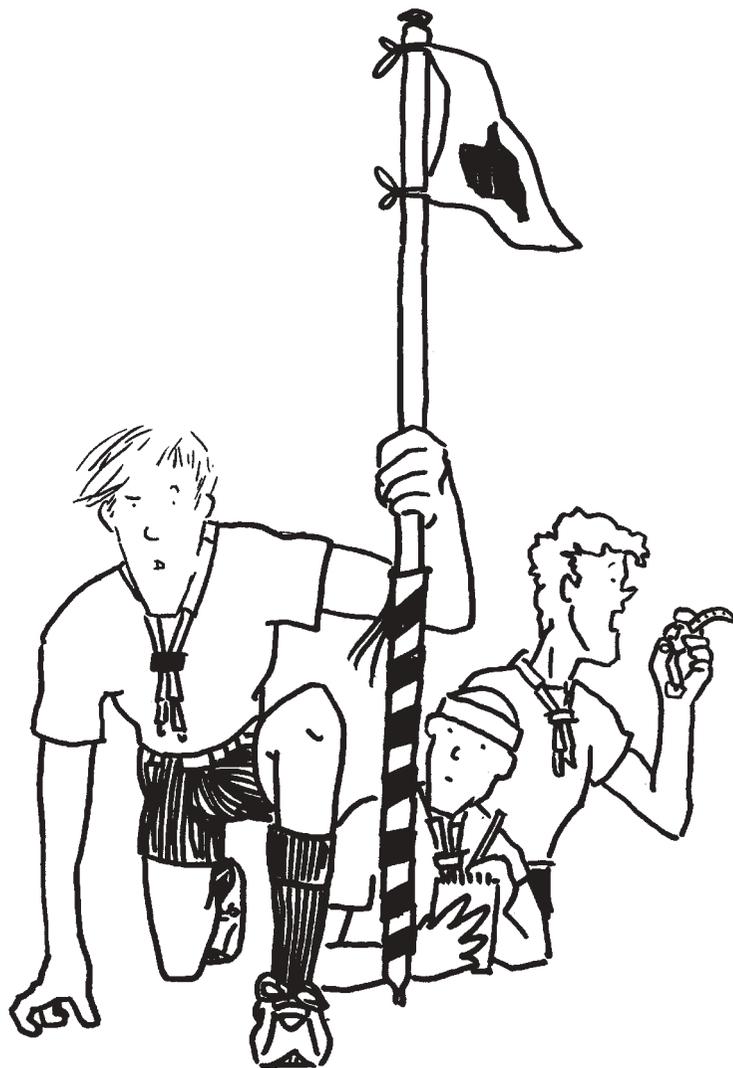
Carissimi,  
partire per un campo è, per una guida e per uno scout, essenzialmente una questione di preparazione, di disponibilità e di competenza. Ma per poter fare ciò occorre saper esplorare: solo chi sa realmente esplorare conosce la differenza tra il guardare e il vedere, tra il sentire e l'ascoltare. Si vede e si ascolta solo se il cuore, lo spirito e il corpo sono pronti. Si vede e si ascolta solo se la mente è disponibile ad accogliere. Si vede e si ascolta solo se si sa come ascoltare e vedere. Partecipare a un campo scout è un'impresa dove ciascuno ha la sua parte nel "grande gioco" e ciascuno sa che si raggiunge il risultato solo se si lavora insieme, dove ciascuno mette a disposizione le proprie capacità nel vedere e ascoltare la natura, gli altri, Dio: come le dita di una mano che, diverse le une dalle altre per caratteristiche e capacità, donano piena funzionalità alla mano stessa, solo se unite e coordinate fra loro. Il Campo nazionale è un campo scout, un'occasione per mettersi alla prova individualmente e

con gli altri, sperimentando lo scouting, l'avventura e la competenza. Come? Mettendo al centro, protagonista di questa grande impresa, di questa splendida avventura il motore di ogni reparto: la squadriglia. Come non raccogliere allora questa grande sfida, questa grande occasione che vi vede concretamente lavorare insieme a ragazzi e ragazze di paesi e regioni diverse, che sperimentano con voi e le vostre squadriglie, anche se per pochi giorni, l'essere fratelli e sorelle, che nella diversità dei dialetti, delle abitudini, dei luoghi di provenienza gustano la gioia di lavorare, giocare, cantare e confrontarsi, sapendo superare le piccole difficoltà, le piccole resistenze personali, i piccoli campanilismi per arrivare a vivere e testimoniare la bellezza dell'incontro?. Come non buttarsi in questa avventura che vede migliaia di scout e di guide vivere a contatto con la natura, con quel creato che Dio ci ha affidato perché l'uomo ne fosse il custode, ne fosse il giardiniere che se ne prende cura con amore, con attenzione, con rispetto sperimentando la vita essenziale, semplice, veramente a misura di

ciascuno: non è utopia, ma realmente possibile se, come voi, tutti sapranno impegnarsi in uno sforzo comune!

Vorremmo allora terminare questo nostro messaggio - quasi come un filo rosso che ci lega al primo Campo nazionale E/G del 1983 - con la

frase finale del saluto di apertura di quel libretto: "E quando sarai in difficoltà non cedere, la fatica è nel prezzo, stringi i denti e guarda più in alto e più lontano, laggiù e ancora oltre si vedono cieli nuovi e una nuova terra". È con questo spirito che ti auguriamo buon campo! ■



## Una monografia per il Campo nazionale

«La squadriglia, un'avventura nel tempo»: con questo motto ci avviciniamo a grandi passi al Campo nazionale del 2003.

Questo fascicolo vuole aiutare tutti i capireparto e i diversi livelli associativi a cogliere al meglio le opportunità che il percorso di preparazione e l'evento stesso possono offrire.

Il percorso va vissuto e preparato nei nostri reparti, nelle riunioni di reparto e di squadriglia di ogni settimana; gli esploratori e le guide sono chiamati in prima persona a giocare sulle tecniche e sui valori; costruiranno la loro Carta di impegno e affineranno le loro competenze in vista di imprese, missioni e avventure.

Il consiglio capi, centro del reparto, occasione di sintesi dei progetti e dei sogni delle squadriglie, ma anche palestra di responsabilità per i capi e i vice capisquadriglia, dovrà lavorare al meglio, attento a sostenere il percorso e il sentiero di ogni esploratore e guida.

È un percorso impegnativo, che investe il lavoro di un anno e che non deve fermarsi all'evento. Il ruolo dei capi quindi sarà determinante. Il confronto in comunità capi, la condivisione sulle scelte educative pedagogiche in staff, e le occasioni più ampie fornite dalla zona e dalla regione possono rappresentare ulteriori momenti per cre-

scere come capi.

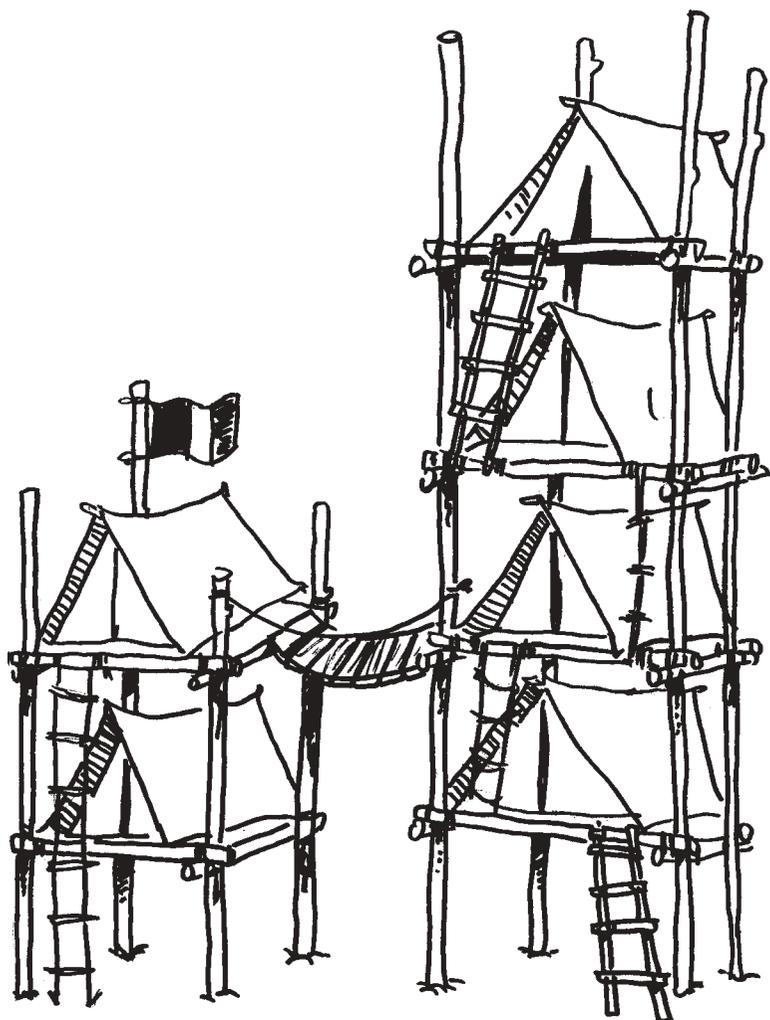
Un percorso per tutti, perché gli obiettivi e i contenuti di questo evento nascono dopo un lungo cammino: Erick il Rosso e le "vie dell'avventura", il Convegno nazionale dei capireparto dell'ottobre 2001, i vari incontri con gli incaricati regionali ne hanno segnato le tappe, consentendo un'ampia condivisione dei contenuti nei diversi passaggi. L'essere protagonisti, la vita di squadriglia, l'impresa e le tecniche, la fratellanza e lo "spirito scout" (l'anno del Jamboree), la sperimentazione del sentiero E/G sono i temi su cui la branca da tempo ha lavorato; occorre dare un segnale forte, credere nei nostri adolescenti prospettando un orizzonte impegnativo, forse lontano, ma verso il quale crediamo ci si debba mettere in cammino.

Un'occasione di festa in ogni caso, un'esplosione di colori e di rumori, odori e sapori, emozioni e paure, che sin da oggi ci fanno pensare con gioia a questo grande incontro.

Un grazie a tutti coloro che con noi hanno creduto nella possibilità di realizzare un evento per circa 22.000 persone, nella quasi totalità esplo-

ratori e guide; un grazie ai loro genitori, ai quali in questo fascicolo abbiamo indirizzato una lettera, che vi affidiamo perché la possano leggere; un grazie ai capireparto, che accompagnano

questi adolescenti lungo il loro sentiero e a tutti coloro che daranno il loro contributo e il proprio servizio per la realizzazione del Campo nazionale E/G. ■



## Il consiglio capi, centro dell'universo

**Uno strumento di democrazia per realizzare la cogestione, con un chiodo fisso: crescere tutto l'anno nell'indipendenza e nell'autonomia, per vivere il campo estivo da protagonisti.**

L'adesione ai valori e alla vita scout comporta la condivisione di un cammino di crescita verso l'indipendenza e l'autonomia. Il campo è il momento in cui questa conquista, costruita durante tutto l'anno, è messa alla prova. Se le squadriglie sono le protagoniste del campo estivo, il consiglio capi è il luogo in cui vengono messe in comune tutte le idee e in cui viene coordinato tutto il lavoro di organizzazione e realizzazione del campo, fin dai momenti iniziali. «Il consiglio capi è il luogo privilegiato dove si vive la cogestione del reparto», afferma il Regolamento della branca E/G.

Lo scautismo si basa sull'autoeducazione. Questo significa permettere ai ragazzi e alle ragazze di essere protagonisti, di maturare e crescere nella responsabilità di sé e verso gli altri. Tutto questo si basa fondamentalmente nel credere – ed esserne convinti – che i nostri ragazzi sono per-

**Ascoltiamo  
i capisquadriglia,  
lasciamo fare a  
loro: saranno loro  
a reggere le  
regole del gioco;  
rendiamoli  
sempre più  
coscienti  
del loro ruolo**

sono affidabili. Costruire un rapporto di fiducia reciproco non è facile, ma è indispensabile se non vogliamo correre il rischio di personalizzare troppo la vita del reparto, riducendo di molto la partecipazione degli esploratori e delle guide; sono loro infatti che, attraverso i capisquadriglia, danno indicazioni e idee da tradurre in programma nel consiglio capi. Affidiamoci ai nostri capisquadriglia, condividiamo le responsabilità, i problemi, le ansie e naturalmente i successi conseguiti. «I progressi migliori si

verificano in quei reparti in cui il potere e la responsabilità del reparto sono effettivamente nelle mani dei capi pattuglia» (B.-P). La cogestione si concretizza nel buon funzionamento del consiglio capi; capisquadriglia, capireparto e assistente si incontrano regolarmente per gestire davvero il reparto, per guidare al meglio le squadriglie stabilendo relazioni chiare, dove ogni-

no sia cosciente del proprio ruolo: io, caposquadriglia, riporto la realtà della mia squadriglia; io, caporeparto, leggo i bisogni emergenti; insieme stabiliamo le strategie da adottare per realizzare i sogni di tutto il reparto, assumendoci la responsabilità delle decisioni prese. Il consiglio capi è luogo di discussione e di confronto, dove elaborare e proporre iniziative, che si concretizzano nel programma di unità. Ascoltiamo i capisquadriglia, lasciamo fare a loro: saranno loro a reggere le regole del gioco e il gioco stesso, noi occupiamoci dei contenuti educativi; rendiamoli sempre più coscienti dell'importanza del loro ruolo al servizio della squadriglia, privilegiando la formazione attraverso la nostra

testimonianza e il trapasso delle nozioni, proponendo uno spazio per una vera e propria scuola di formazione per capisquadriglia, dove si impara facendo. Riserviamo uno spazio nel consiglio capi per affrontare le difficoltà che i capisquadriglia incontrano nella gestione della loro squadriglia; suggeriamogli le soluzioni possibili, gli strumenti più opportuni, ma non sostituiamoci mai a loro: perderebbero di credibilità nei confronti del reparto. I capisquadriglia sono il punto di riferimento per la squadriglia: vanno sostenuti e aiutati a superare le difficoltà che incontrano e soprattutto ad accettare i propri limiti; soltanto così riusciranno a dare il meglio di sé. ■

Un pizzico di fantasia, la capacità di saper ascoltare e osservare, credere in quello che ci dicono ragazzi e ragazze, dare fiducia, contare su di loro, e poi via: siamo pronti per far girare il motore del reparto. Il consiglio capi, infatti, è l'ingranaggio più importante per il funzionamento delle nostre unità, dove il rapporto tra capisquadriglia e capireparto è alla pari, e dove ogni componente è fondamentale per il buon esito di ogni azione intrapresa. È il luogo in cui si parla delle squadriglie, dei momenti positivi e meno positivi, degli squadriglieri e di parte dei loro sentieri, dei sogni nel cassetto; il luogo in cui ci si confronta, si progetta e s'impara l'arte di essere caposquadriglia. Il consiglio capi offre ai ragazzi e alle ragazze più grandi una responsabilità che li porta a

osservare gli altri con occhi diversi. Con l'aiuto dei capireparto, apprenderanno o affineranno capacità e tecniche per essere punto di riferimento per la squadriglia, e per sviluppare attenzione agli altri, il primo gradino per cogliere le esigenze di tutti e imparare a tradurle in proposte. È al consiglio capi che spetta il compito di stendere il programma di unità. Noi capi abbiamo deciso in comunità capi il progetto educativo, lo abbiamo tradotto nei vari obiettivi per le diverse branche; ma poi la messa in pratica, in reparto, si traduce nel "che cosa vogliono" i ragazzi e le ragazze.

Le potenzialità che può sviluppare il consiglio capi sono enormi. La cogestione in reparto – se funziona – non ci porterà ad avere guide e esploratori annoiati o stanchi, perché ciò che vivono è ciò che

chiedono e ciò di cui hanno bisogno. A noi capi spetta il compito di "addestrare" i capisquadriglia al loro ruolo, e di essere fedeli al progetto educativo.

Il consiglio capi è un volano strepitoso perché è dei ragazzi, in mano a loro, e concretizza le loro esigenze. Soprattutto quest'anno – che partecipiamo o no al Campo nazionale – siamo invitati a potenziare questo strumento. L'*ask the boy* è uno stile di lavoro da non dimenticare mai. Utilizziamo meglio, allora, il sentiero personale, la squadriglia e proprio il consiglio capi. Il percorso per il Campo nazionale manda un forte invito all'autonomia delle squadriglie, ed è al consiglio capi che spetta il compito di guidare questa avventura.

Silvia Caniglia

## Diciotto punti per comunicare con i ragazzi e le ragazze

**A che cosa serve un consiglio capi in cui si comunica a senso unico? Risposte automatiche, magari a domande che non ci sono, non fanno crescere la responsabilità.**

La comunicazione tra capo e ragazzo, intensa e significativa, è la spina dorsale dello scautismo; ciò che può trasformare una serie più o meno piacevole di giochi all'aria aperta per trascorrere il tempo in una straordinaria esperienza educativa. Enuncerò alcune regole da tenere in mente e lo farò in modo molto sintetico e quasi perentorio, per facilitare la discussione.

1. Capo e ragazzo non sono sullo stesso piano ed è dannoso fingere che lo siano. Il capo è più grande, più esperto e le attività ruotano intorno a lui mettendone in risalto la figura. Il capo deve essere consapevole di ciò e non credersi imitabile solo perché imitato. L'assenza di spirito critico dei ragazzi nei suoi confronti deve preoccuparlo, e non esaltarlo.
2. Per comunicare qualcosa occorre avere qualcosa da comunicare. Quando non la si ha, è meglio stare zitti: non è una colpa non avere un'idea in proposito a certi argomenti, né avere dei

dubbi o dei problemi irrisolti.

3. Non si può far finta di credere in qualcosa in cui non si crede: i ragazzi se ne accorgono subito e la sensazione di falsità inquina anche ciò che di autentico avete trasmesso. Il capo spesso è un giovane adulto talmente subissato dal dover essere, che lo confonde con ciò che realmente è.
4. Non prendetevi troppo sul serio, e vi liberate da un carico eccessivo di responsabilità che rende meno spontaneo, autentico e divertente il rapporto con i vostri ragazzi. Voi siete soltanto una delle mille influenze esterne che concorreranno a costruire il loro destino: non siete così determinanti.

5. Per trasmettere qualcosa a qualcuno bisogna saperlo ascoltare, capire il suo mondo di significati per poter parlare un linguaggio che sia a lui comprensibile. Oggi tutti si sforzano di parlare sempre di più e la virtù dell'ascolto si va smarrendo.

Per trasmettere qualcosa a qualcuno bisogna saperlo ascoltare

6. Se non trovate niente di interessante in ciò che vi dicono i vostri ragazzi, è meglio che occupiate le domeniche in altro modo.
7. Più si è fragili e incerti e più si ha bisogno di mostrarsi sicuri e certi, e non si ascoltano le ragioni degli altri che sono percepite come una minaccia. Lo stare nel dubbio e l'ammettere di aver sbagliato sono un lusso che solo i più forti possono permettersi.
8. Non si parla solo con le parole, anzi. Dei miei capi ricordo soprattutto alcuni gesti; un abbraccio, uno zaino toltomi durante una salita, una corsa per tuffarci nel lago; delle loro parole quasi niente. Con i fatti, poi, si può mentire ancor meno che con le parole.
9. È tempo perso fornire risposte per domande che non ci sono: è meglio prima dedicarsi a suscitare le domande. Il sistema migliore è partire dalle domande che ci sono per incrementare la curiosità e il gusto di risolvere i problemi.
10. Il capo è una cotica se non ascolta le domande dei ragazzi e delle ragazze. Il capo è una zucca se le ascolta e risponde come da regolamento e patto associativo. Il capo è un brav'uomo se le ascolta e risponde onestamente come la pensa lui. Il capo è davvero un capo se le ascolta e li aiuta a trovare le loro risposte e a metterle a confronto.
11. Non bisogna confondere ciò che si ritiene fondamentale ed essenziale in quel momento della propria vita con ciò che lo è in quel momento della vita dei ragazzi. Insomma, non è detto che il tema dell'amore sia fondamentale per i ragazzi dell'alta squadriglia solo perché il capo è innamorato.
12. Non esagerate con le chiacchiere e mantene-

**Oggi tutti si sforzano di parlare sempre di più e la virtù dell'ascolto si va smarrendo.**

tele strettamente legate ai fatti: si parla per fare qualcosa e si parla di qualcosa che è stato fatto. Se invece si parla di ciò che è stato detto nella verifica del progetto che era stato discusso... non ci siamo, non è scautismo.

13. Non imitate il modo di parlare dei ragazzi e delle ragazze per essere loro più simpatici e farvi sentire più vicini. Di coetanei e amici ne hanno già tanti: voi siete qualcosa di diverso, voi siete i capi.
14. La comunicazione diviene significativa all'interno di un legame affettivo, dunque il capo è un buon capo se ama i suoi ragazzi e le sue ragazze (nel senso proprio che vuole loro bene) e se loro lo amano; tuttavia se lo scopo del capo diviene quello di essere amato, egli è un pessimo capo.
15. Non pensate mai di avere assolutamente ragione. La ragione non è una sola. Esistono molti modi diversi di vedere la stessa cosa e ognuno ha la sua dignità. Provate a mettervi nei panni degli altri e invece di tentare di convincerli della vostra ragione cercate di capire le loro ragioni: sarà più facile convincerli.
16. Auguratevi di essere ricordati dai vostri ragazzi come uomini e donne di poche parole e di molti fatti.
17. Dimenticatevi quanto detto nei precedenti sedici punti, altrimenti quando sarete di fronte ai ragazzi non riuscirete ad aprire bocca.
18. Non preoccupatevi troppo di spiegare loro il senso della vita, ma cercate di far vedere come si fa bene uno zaino: le due cose non sono così distanti. ■

(da "Proposta Educativa" n.7/11995)

## Un mestiere da fratelli maggiori

**Il consiglio capi che funziona dà spazi di protagonismo ai ragazzi e alle ragazze, che così accettano e sentono propria la responsabilità della squadriglia. Ma quali consigli dare agli assistenti?**

Il consiglio capi è il cuore della gestione del reparto. Se funziona, funzionerà tutto il reparto. I capireparto avranno modo di comprendere che cosa pensano e vogliono i ragazzi, mentre i ragazzi svolgeranno attività non imposte, ma che hanno deciso loro.

La capacità di decisione, la responsabilità, il protagonismo in reparto devono essere reali. I ragazzi hanno un sesto senso per individuare le incoerenze degli adulti, e capiscono fin troppo bene quando noi incolliamo etichette bellissime su scatole vuote.

La centralità del consiglio capi nella vita del reparto è uno dei punti più importanti del metodo scout. È uno dei momenti massimi dell'imparare facendo che ci caratterizza. È palestra di organizzazione, dove i ragazzi e le ragazze imparano a gestire se stessi così come gli strumenti; dove devono rendere conto del loro operato; dove in realtà imparano a fare i capisquadriglia e dove il trapasso delle nozioni ha una rilevanza importantissima.

La gestione del reparto presenta però aspetti che ci devono indurre alla riflessione.

- *Gli staff troppo numerosi.* Quando uno staff è composto da sei, otto persone con i rover e le scolte in servizio, è inevitabile che si tenda a decidere tutto e a preparare tutto, offrendo idee e attività precotte agli esploratori e alle guide.
- *La necessità della pazienza.* Il capo che fa da sé fa per tre, d'accordo, ma così ne soffre di nuovo il protagonismo dei ragazzi. I migliori capi sono quelli che sanno ascoltare e che decidono insieme ai ragazzi. Sostituirsi a loro sarà apparentemente più efficace, ma a lungo andare li deresponsabilizza.
- *L'autonomia della squadriglia.* L'intero staff deve porre grande cura nel rispettare l'autonomia della squadriglia, perché è il momento privilegiato per la crescita dei ragazzi. In un contesto sociale nel quale abbondano genitori iperprotettivi, l'autonomia della squadriglia è un'autentica palestra di vita.
- *I grandi del reparto.* Uno staff che non garantisce un buon funzionamento del consiglio capi non ha diritto di lamentarsi dei grandi del reparto: privarli dei loro spazi di responsabilità

non può condurre che alla mancanza della medesima.

In tutto ciò, che cosa ci sta a fare l'assistente? Egli è una persona che:

- fa parte del consiglio capi a pieno titolo e quindi dice la sua;
- in consiglio capi ascolta con pazienza;
- non tende a sostituirsi ai ragazzi e alle ragazze nelle decisioni da prendere;
- rispetta l'autonomia delle

**In un contesto sociale nel quale abbondano genitori iperprotettivi, l'autonomia della squadriglia è un'autentica palestra di vita**

squadriglie sempre pronto a fare – come nel circo – da rete di sicurezza;

- è sempre disposto ad aiutare il caposquadriglia e il vice nel far fronte alle responsabilità;
- è un fratello maggiore con i fratelli maggiori che sono i capi;
- è colui nel quale trovare sempre lo spirito per migliorare negli ideali;
- è un apostolo che indica il sentiero verso la felicità attraverso il sentiero di Gesù, felicità che si raggiunge giocando nella squadra di Dio. ■



## Giù le mani dalla squadriglia

**Attenti ai capi piovra, quelli con un tentacolo su ogni ragazzo, quelli che non si fidano mai. Non capiscono, in fondo, che più la squadriglia è autonoma, più loro possono riposare.**

Al termine del mio campo scuola, il capocampo ci disse: «Ricordate che tutte le aberrazioni metodologiche saranno perdonate, tranne quelle contro la squadriglia».

A pensarci bene, «in principio fu la Squadriglia». Questa è l'intuizione più originale di B.-P., tanto è vero che al quartier generale degli scout americani l'immensa statua di B.-P., nota per la collana regalatagli dal capo indiano e composta (meraviglia!) di ben 8.329 zoccolotti, sta sul piedistallo su cui è scritto semplicemente «B.-P. inventore della squadriglia».

Alcuni denigratori del fondatore sostengono che l'idea gli venne per pigrizia, in quanto era troppo difficile e faticoso seguire personalmente tutti i ragazzi e perciò inventò il modo per farli essere ognuno responsabile dell'altro. Costoro, che io chiamo i capi piovra, sono acerrimi nemici della squadriglia. Hanno un tentacolo per ogni ragazzo e tante ventosine su ogni tentacolo per quanti sono gli obiettivi della progressione personale; spesso amano farsi chiamare educatori piuttosto che capi e sono molto meticolosi e precisi, ma si scoprono facilmente chiedendo loro a bruciapelo che cosa

vedono nel praticello di fronte la sede: mai una volta che ti dicano «i bufali della prateria».

Questa pericolosa setta tende a giustificare la progressiva invasione del reparto, l'esproprio che ne fa a danno dei ragazzi proprio con la presunta incapacità dei ragazzi a gestirsi responsabilmente, ma non si avvede che tale incapacità non è la causa ma l'effetto dell'aver minato alla base il sistema della squadriglia. Non è corretto togliere il carburatore e poi dire che la macchina non funziona. Allora esaminiamo in breve i pezzi essenziali perché il motore funzioni.

In primo luogo la **verticalità**. Soltanto così i più piccoli hanno l'opportunità di vivere avventure reali che in una squadriglia di loro pari non potrebbero avere e hanno dei modelli nei più grandi che sono a loro portata molto più del caporeparto. Soltanto così i grandi iniziano a sperimentare la gioia e la fatica di preoccuparsi di altri e la responsabilità di essere d'esempio.

In secondo luogo la **monosessualità**. Già a lungo si è scritto su questo tema per sottolineare il valore di un gruppo in cui il ragazzo e la ragazza che stanno scoprendo la sessualità possano

liberamente confrontarsi con chi è più avanti in questo cammino, senza misurarsi con le tensioni che l'incontro con l'altro sesso comporta.

In terzo luogo la **progettualità**.

La squadriglia vive intorno a dei progetti da realizzare, a un cammino da percorrere. In esso si fondono le due dimensioni del "gruppo di amici" e del "gruppo di lavoro", che spesso i ragazzi vivono invece in modo separato: con gli amici ci si diverte e basta senza regole, quando ci si trova

per lavorare invece i rapporti personali non contano. Nella squadriglia, regole e amicizia convivono e si rinsaldano reciprocamente.

Per questo la squadriglia vive di imprese, che sono decise dai ragazzi stessi e che il capo aiuta a rendere esperienze educative attraverso sottigliezze, consigli, riflessioni, verifiche, sfide che propone soprattutto attraverso il consiglio capi. Come ogni comunità che funziona, nella squadriglia ogni ragazzo ha un ruolo preciso, stabilito in precedenza, conosciuto da tutti: sono gli incarichi (magazziniere, cassiere, logista, maestro dei giochi ecc.) e per questo il numero complessivo dei ragazzi non deve essere superiore a sette. In sette si può essere tutti protagonisti, in più di sette iniziano a esserci gli spettatori.

Quando ero caposquadriglia (ed stato il periodo che più mi ha cambiato e che ricordo con più entusiasmo di tutta la mia vita scout), cercavo sempre di avere una squadriglia poco numerosa: in questo modo eravamo i più efficienti e non perdevamo mai nessuno per strada.

Se gli incarichi sono fissi per tutto l'anno e stabiliti dal consiglio di squadriglia, i posti d'azione variano invece secondo le necessità da un'impresa a un'altra, e nel distribuirli si terrà conto di quali

**Il sentiero della competenza ha senso non se le imprese di reparto sono belle, ma se la squadriglia vive con competenza la quotidianità**

sono le mete di ciascun ragazzo: è un gioco (appunto) da ragazzi se le mete sono concrete e non dei pii proponimenti per Natale. Dunque, i posti d'azione sono il modo privilegiato in cui i ragazzi stessi scelgono come tradurre le mete concrete che ognuno di loro ha in obiettivi legati a ciò che si sta facendo.

In quarto luogo l'**autonomia**. La squadriglia deve avere una sua base che i ragazzi costruiscono, mantengono pulita, che è loro punto di riferimento e di identità.

Io ad esempio avevo nell'angolo di squadriglia le mie cose più care e quelle che non potevo tenere a casa.

La squadriglia ha del materiale che compra, aggiusta, talvolta purtroppo perde. Ma il nostro scopo è educare alla laboriosità e all'economia e non avere dei buoni rover di servizio che «ci pensano loro, così si spende meno e le cose funzionano meglio».

La squadriglia va in uscita da sola, senza i capi che la spiano, anche se i capi chiedono loro il programma e poi conto del lavoro svolto. A nulla vale che facciano bene le cose solo se ci sono i capi, occorre rischiare che le facciano male per poi scegliere di farle bene per loro stessi e non per il nostro giudizio.

Certo, la squadriglia funziona se ha un buon manico: il caposquadriglia. Dove impara a esser capo un ragazzo di quindici anni? Come fa a superare la tentazione del potere come prevaricazione per scoprire la gioia del potere come servizio? Due sono i luoghi deputati a questo. L'alta squadriglia, che è una squadriglia il cui capo è proprio il caporeparto che con il suo esempio fa vedere come si è capi al servizio di una piccola comunità.

Il consiglio capi, dove esplicitamente si discute dei problemi della squadriglia, dell'essere capi, della vita di tutto il reparto. Il consiglio capi va estremamente rivalutato, in quanto è il vero organo di governo del reparto non in ambito educativo (questo spetta ai capi), ma nella vita di una

comunità di ragazzi.

Attenzione, dunque: tutta la proposta del reparto passa davvero solo se vissuta concretamente in squadriglia. Il sentiero della competenza ha senso non se le imprese di reparto sono belle, ma se la squadriglia vive con competenza la quotidianità, se funziona il trapasso delle nozioni. Il sentiero fede è vivo se la squadriglia impara a pregare, a riflettere, a correggersi l'un l'altro fraternamente. Il sentiero accoglienza si sperimenta prima di tutto in squadriglia che è la prima, vera, intensa esperienza sociale che il ragazzo fa.

La progressione personale resta lettera morta se il consiglio di squadriglia non la sente una cosa sua, con la quale distribuire compiti, incarichi, posti d'azione, sulla quale confrontarsi al termine di un'impresa.

Occorre dunque organizzarsi per sconfiggere i capi piovra e restituire ai ragazzi il reparto, i bufali di Kensington Garden, l'avventura in una pozza d'acqua e a noi un po' di meritata pigrizia. ■

(da "Proposta Educativa", settembre 1985)



**Dove impara a esser capo un ragazzo di quindici anni? Come fa a scoprire la gioia del potere come servizio? [...] in alta squadriglia, una squadriglia il cui capo è il caporeparto che con il suo esempio fa vedere come si è capi al servizio di una piccola comunità.**

Stefano Garzaro

## Chi uccide l'avventura

**È troppo facile dire che il computer e la televisione stroncano la voglia di avventura. E se fosse causa dei capi che si arrendono subito, senza nemmeno tentare il lancio delle esche migliori? Test.**

**Il trapasso delle nozioni non funziona. I capisquadriglia sono incompetenti, ma pretendono che i piccoli sappiano cucinare e realizzare solide costruzioni.**

1. Degrado i capisquadriglia e li sostituisco con i piccoli, che promuovo sul campo.
2. Convoco più spesso il consiglio capi, invitando i capisquadriglia a iscriversi a un campo di competenza.
3. Forse il difetto sta nel manico: siamo noi, capi, che non sappiamo più trasmettere lo scouting (parola che ci è oscura). Affrontiamo allora l'emergenza partecipando a un corso accelerato di tecniche scout, e spieghiamo ai ragazzi e alle ragazze più grandi l'aiuto che può venire dai campi di competenza e di specializzazione. Ma soprattutto le tecniche le giochiamo assieme a loro. L'anno prossimo andrà meglio.

**In squadriglia non c'è verticalità (i ragazzi cioè hanno tutti la medesima età).**

1. Dal momento che la scuola e i gruppi sportivi sono orizzontali, mi adeguo e attendo che la squadriglia si assesti da sé.

2. Tengo intense lezioni private di scoutismo ai capisquadriglia e ai vice, in modo che, pur avendo la stessa età degli altri, si comportino da leader.
3. Poiché siamo una comunità capi che ha un progetto educativo, e capi unità non gelosi delle faccende delle proprie branche, quando scorgiamo all'orizzonte una piatta orizzontalità degli squadrighieri, ci organizziamo per costruire in prospettiva delle vere squadriglie. Insomma, pianifichiamo gli ingressi nel gruppo.

**I lavori più pesanti sono a carico delle zampe tenere, mentre gli anziani fanno la bella vita. Ogni tanto ci scappa pure l'episodio di nonnismo.**

1. Non è così drammatico: i giovani hanno un'occasione per farsi le ossa e prepararsi a diventare veri uomini e vere donne. Un po' di nonnismo poi potrebbe allenare a quando verrà il momento del servizio militare.
2. Punisco gli anziani per il loro comportamento e spiego ai giovani che non devono farsi mettere i piedi sulla testa.
3. Se gli anziani non sono protagonisti delle scelte

del reparto, è probabile che si impigriscano e che si rivalgano in modo animalesco sulle zampe tenere. Uso allora con frequenza il consiglio capi e trasformo i capisquadriglia nella pattuglia dei caporeparto: la loro sarà una responsabilità decisionale (cogestione), ma anche un impegno alla crescita dei più piccoli grazie alle esperienze trasmesse.

**La squadriglia funziona bene solo quand'è in attività di reparto. La catena telefonica non passa. Tolta l'uniforme, si cambia vita.**

1. Lo scoutismo è tutto. Il reparto dev'essere un'isola di pulizia e disciplina in un mondo disordinato, senza valori solidi e corrotto.
2. Insisto perché la catena telefonica non si interrompa (a fine giro i ragazzi faranno la chiamata di controllo ai capi) e fisso un calendario in cui la squadriglia dovrà andare al cinema e in pizzeria.
3. Faccio capire, attraverso la mia vita, che lo scoutismo è prima di tutto una scelta interiore, e che si è scout anche quando non si indossa l'uniforme. Ma cerco di capire se ci sono ragazzi e ragazze che sono soli, che non sanno studiare e che non sanno con chi giocare: faccio in modo allora che la squadriglia diventi una specie di cooperativa di mutua assistenza. Con l'aiuto soprattutto dei capisquadriglia.

**Tutti sono esperti di internet, francobolli e segnali stradali, e la sanno lunga sull'avventura perché la vivono spessissimo nei videogiochi interattivi. Ma se devono prendere il treno,**

**I ragazzi e le ragazze hanno due istinti innati che già possedevano all'età della pietra e ancora conservano da cybernauti: la voglia di fare banda e lo spirito d'avventura**

**alla stazione si perdono in biglietteria.**

1. Che cosa pretendere di più da ragazzi e ragazze già così avanzati nella multimedialità?
2. Durante un grande gioco sui cavalieri medievali, spiego che l'avventura nei boschi è una componente essenziale dell'educazione scout.
3. A quando risale l'ultima uscita di squadriglia? Se loro non sono in grado di organizzarsi, do una mano ai ragazzi e alle ragazze perché si sveglino, ma poi li lascio complottare da soli. Non li mando allo sbaraglio, ma li controllo con grande discrezione (avventura non è andare alla ventura).

**Da una soffiata vengo informato che la squadriglia ha in mente un raid per estirpare tutte le cornette telefoniche delle cabine del quartiere.**

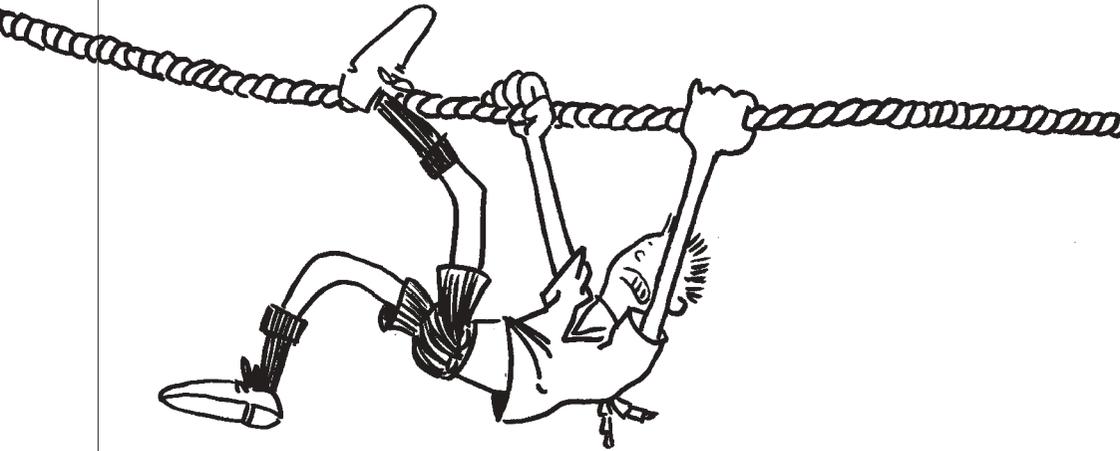
1. Li fotografo mentre compiono i vandalismi, poi li minaccio che se non pagano le riparazioni consegno le foto ai genitori e alla Telecom.
2. Meglio una punizione preventiva. Li smaschero con vergogna davanti al reparto e insegno loro che cos'è il senso civico.
3. La voglia di trasgressione è connaturata all'età di reparto. Invito allora con aria misteriosa ragazzi e ragazze a cercare strani messaggi cifrati mischiati ai graffiti all'interno delle cabine, messaggi che porteranno in uno scantinato oscuro dove un personaggio mascherato racconterà loro un fatto straordinario di cui loro dovranno trovare la soluzione, occultata anch'essa in una cabina (naturalmente noi capi siamo esperti nell'organizzare grandi giochi fantastici).

Fine del test. Vuoi sapere che cosa hai vinto? Se hai scelto sempre la prima risposta fai una cortesia, lascia perdere i test e lo scautismo; avrai di sicuro delle qualità nascoste, ma non sei adatto a fare l'educatore.

Se hai puntato sulla seconda risposta, fai scivolare

l'occhio sulla terza, che è quella che si incolla meglio alla figura del caporeparto. Vuoi capirne un po' di più? Affronta senza paura la scheda qui sotto. ■

(da "Proposta Educativa" n. 6/1996)



L'avventura non è virtuale

Il test era una trappola per attirarvi qui, dove facciamo un po' di teoria.

I ragazzi e le ragazze hanno due istinti innati, che già possedevano all'età della pietra e ancora conservano da cybernauti: la voglia di fare banda e lo spirito d'avventura (anche se il primo è manifestato diversamente dalle ragazze e dai maschi).

Ma ci sono capi che affermano sconsolati che il metodo E/G non è più applicabile, perché nel nostro modo di vivere e comunicare ormai la banda è morta e nemmeno l'avventura si sente

troppo bene. Non sarà piuttosto che sia morta nei capi l'abitudine a elaborare e rinnovare il metodo? O che a forza di sentirsi dire che l'avventura è morta finiscono per crederci, e quindi non la propongono più in reparto?

Dormire in tenda oggi non è più un monopolio dello scautismo, così come l'osservazione degli animali selvatici o i giochi di ruolo. Il nostro sistema di comunicazioni è fatto per l'individualismo: l'avventura la osservo in tv, vissuta da altri; così come i petegolezzi li faccio via internet, mascherandomi con una tastiera

(anche se navigo nel grande universo, in realtà rischio di essere sempre solo). Lo stare con gli altri per combinarne di tutti i colori - l'avventura - è sempre più un fatto virtuale, parola modernissima per mascherare ciò che è finto.

Il capo intelligente, ricco di senso critico e fantastico, sa offrire però cose vecchie - come il dormire in tenda - in forme nuove. Sta alla sua responsabilità inventare le esche perché la banda e l'avventura siano ancora capaci di trascinare i ragazzi e le ragazze fuori dall'universo virtuale.

## Che cos'è la Carta d'impegno della squadriglia

Un invito al consiglio capi, una proposta valida per sempre, per realizzare la migliore squadriglia possibile. Una sfida a rileggere la nostra proposta metodologica.

Pensare ai contenuti del Campo nazionale mi ha indotto a ritornare alle fonti. Non si tratta di coprirsi dietro i testi di B.-P., né di voler utilizzare con diversi fini citazioni a effetto estratte da un ambito più ampio; voglio invece sottolineare oggi, in un contesto sociale diverso, idee e intuizioni che ritengo sempre e ancor più valide.

La proposta del Campo nazionale, costruita sull'idea dell'autonomia della squadriglia, non nega in alcun caso la validità di tutte le altre strutture del reparto - occasioni importanti da utilizzare con

intenzionalità secondo il sentiero di ciascun esploratore e guida -, ma è certo che senza di questa e senza quello spirito di banda che deve riunire i ragazzi di oggi le altre strutture non esisterebbero.

Raccogliere questa sfida vuol dire mettersi in discussione, rileggere la propria proposta metodologica e, dinanzi a grandi sfide, è comprensibile che si abbia timore di non poter riuscire. Eppure, questa occasione, che attendevamo da tanti anni, non può essere spreca- ta. Non ci nascondiamo - è

Una Carta che orienti l'avventura di ogni squadriglia, concretizzandosi in imprese e opportunità di crescita scelte da ogni ragazzo e ragazza.



vero – che la realtà delle nostre squadriglie non è certo ideale, ma non è non riconoscendole la giusta autonomia che possiamo svolgere con efficacia la nostra azione educativa. Occorre prepararsi, affinare le nostre competenze e quelle dei nostri esploratori e guide, saper guardare a traguardi importanti senza perdere di vista la realtà di ciascun reparto, di ciascun ragazzo.

E allora, se una squadriglia in gamba è quella capace di gestire da sé il proprio tempo e il proprio materiale, coinvolgendo tutti i suoi componenti, secondo il proprio sentiero, nel continuo lavoro di imprese di reparto o di squadriglia, dobbiamo lavorare per questo obiettivo. Essere perciò vicini ai nostri ragazzi, presenti nelle diverse circostanze, affiancandoli in questo continuo impegno senza mai occupare il loro posto, garantendo l'indispensabile autonomia nella scelta e nella realizzazione delle attività che vorranno organizzare per il piacere di costruire insieme la loro avventura.

Ma questo è l'ordinario. Questo è il normale compito di ciascuna squadriglia e di ciascun capo reparto. Per il Campo nazionale dobbiamo osare qualcosa di più: chiediamo infatti alle squadriglie di

costruire una Carta di impegno della squadriglia. Non vuol essere un'invenzione da lasciare sulla carta o un inutile strumento che ingabbi la creatività dei nostri ragazzi; si tratta di visualizzare i sogni, le aspettative di una squadriglia che si pone in cammino verso il Campo nazionale. Non soltanto per chi vi partecipa: tutte le squadriglie costruiscono la propria Carta di impegno. Costruiscono quindi, in base alla realtà interna ed esterna, la rotta che in vista del campo vogliono seguire per giungere preparate a un campo estivo particolare. I propri sogni, le aspettative, i desideri legati allo specifico contesto territoriale, ma anche le competenze, le tecniche e le capacità da acquisire per realizzarli. Una Carta punto di incontro sia per le squadriglie che si incontrano al Campo nazionale, sia per coloro che non vi partecipano. Il nostro compito è saper guardare già oggi oltre questa particolare occasione di incontro, per aiutare i nostri esploratori e guide a essere realmente uomini e donne della Partenza. Una Carta di impegno che orienti durante l'anno in vista del Campo l'avventura di ogni squadriglia, concretizzandosi in imprese e opportunità di crescita scelte da ogni ragazzo e ragazza. ■



**Che cos'è la Carta d'impegno della squadriglia**

Ogni squadriglia, partendo dalla propria realtà, con riferimento alla Legge e alla Promessa, si prende degli impegni concreti e assume uno stile di lavoro; agisce sulla realtà seguendo una bussola, avendo cioè uno scopo, un valore che l'orienta: fare del bene e "rendersi utile" (lasciare un segno).

**Come realizzare la Carta**

- Non si tratta di discutere su un grado minimo di competenza, ma sulle competenze necessarie a ogni esploratore e guida affinché il reparto sia il miglior reparto e la squadriglia la migliore squadriglia (o la squadriglia più autonoma).
- È una proposta di lavoro pluriennale (vale per sempre). Annualmente il consiglio capi determina tappa per tappa le competenze richieste a ogni esploratore e guida. Lo fa in base alla propria esperienza, rileggendo l'esperienza dell'anno precedente, spingendo gli esploratori e le guide verso le parti da sviluppare.
- Il consiglio capi deve identificare cose da fare, non modi di essere.
- Il percorso di anno in anno deve essere continuativo, senza stravolgimenti.

Claudia Cremonesi

## L'impegno di una Carta

**Un'invenzione scaturita dal Campo nazionale, per imparare a lasciare un segno. Partendo dal consiglio capi, attraverso la squadriglia, uno strumento per cambiare il mondo.**

Il reparto Sirio non vedeva l'ora di partecipare al Campo nazionale, tanto che tutti i capisquadriglia avevano spinto i capireparto e la comunità capi intera a iscriversi tra i primi, nonostante le perplessità che serpeggiavano tra i capi. Quello che non era chiaro era che tipo di lavoro avrebbero dovuto fare durante l'anno per prepararsi al grande evento. Inoltre, in reparto, il clima non era molto buono, perché si respirava un po' di noia e i grandi del reparto avevano detto di essere stufi delle solite cose. Così quando Chiara, la caporeparto, aveva cominciato a ragionare sul Campo nazionale aveva pensato anche di partire da uno strumento che le sembrava interessante: la Carta dell'impegno. Al consiglio capi successivo ne aveva discusso con i capisquadriglia e, alla domanda di Simone che le chiedeva che cosa fosse mai questa Carta, aveva cercato di spiegare: la Carta dell'impegno della squadriglia è una sorta di progetto-programma che la squadriglia si dà come prioritario per lo svolgimento delle attività dell'anno; riflettendo sui valori che ispirano la Legge e la Promessa, viene chiesto alla squadriglia di con-

frontare tali valori con l'esperienza quotidiana e, successivamente, di prendere degli impegni concreti per poter cambiare, anche di poco, la realtà nella direzione valoriale scelta. «Sì, va be'» aveva detto Martina, «ma che cosa rappresenta concretamente? Non riesco a capire». «Potremmo immaginare questa Carta come la mappa delle opportunità – e quindi delle possibili imprese – del territorio in cui la vostra squadriglia vive le sue avventure. Tutte le squadriglie italiane sono chiamate a ideare la loro Carta, che partecipino o no al Campo nazionale. Raccogliendo tutte le Carte dell'impegno, si potrebbe creare una grande mappa delle opportunità del territorio italiano. Questo lavoro implica naturalmente che la squadriglia decida in che modo agire sulla realtà che la circonda, cercando di stabilire delle priorità, ma anche uno stile di lavoro ispirato alla Legge e alla Promessa». «Dobbiamo cioè scrivere una Carta su che cosa ci piacerebbe cambiare della realtà fuori dal nostro reparto?» aveva chiesto Mattia. «Non è soltanto questo. Per ideare la Carta, dovette considerare la realtà sia fuori sia dentro il repar-

to. Non dimenticate infatti che l'aspetto finale che la Carta assumerà sarà quello dei volti che compongono la vostra squadriglia; quindi, nello scriverla, dovrete tenere ben presente il sentiero di tutti, le specialità e i brevetti a disposizione o ancora da conquistare».

«Non si può infine dimenticare che intervenire sulla realtà circostante può anche significare fare qualcosa per gli altri e quindi, nello spirito della buona azione, prestare un servizio utile a qualcuno. La Carta dell'impegno potrebbe diventare così non soltanto la mappa delle opportunità di tutte le squadriglie italiane, ma anche un grande mappa di idee per compiere buone azioni e diventare più competenti».

«Ma, scusa, esiste uno schema che dobbiamo seguire per scrivere questa benedetta Carta?».

«Direi di no. Non è nemmeno detto che tutte le squadriglie debbano scriverla in senso classico. Potreste disegnarla o scrivere un ipertesto o addirittura metterla in musica. Credo che comunque non debba essere un libro, ma semplicemente la mappa dei vostri sogni e degli impegni che vi prendete per realizzarli».

«Già, semplicemente...».

Il consiglio capi era quantomeno confuso: «Sembra una cosa fatta in grande» aveva commentato Alice, «chissà se ce la faremo. In fondo, non ci abbiamo mai pensato prima». Alberto, il caporeparto, propose di aggiornare la riunione a dopo che le squadriglie avessero fatto un consiglio e deciso se la proposta poteva funzionare. «In fondo» pensava Alberto, «la Carta dell'impegno si configura come una carta in cui viene chie-

**La Carta dell'impegno si configura come una carta in cui viene chiesto ai ragazzi e alle ragazze di sognare una realtà migliore e di impegnarsi poi per realizzare questo sogno.**

sto ai ragazzi e alle ragazze di sognare una realtà migliore e di impegnarsi poi per realizzare questo sogno. Certo, rappresenta un grande impegno se la si guarda da questo punto di vista, ma è uno strumento che potrebbe funzionare, visto che segue lo stile della vita di reparto e dell'impresa». «L'idea della Carta, inoltre, potrebbe aiutarci a rilanciare per l'ennesima volta le imprese nel nostro reparto» sosteneva Chiara, molto preoccupata dal fatto che ultimamente le imprese di squadriglia non godevano di ottima salute. «Per intervenire nella realtà circostante in modo efficace, serve infatti sviluppare

delle competenze che possano orientare l'azione concreta, e quindi questa Carta potrebbe aiutarci ad aumentare le specialità e i brevetti del nostro reparto».

«E non è tutto. Non basterà scrivere questa Carta, bisognerà anche restarle in qualche modo fedeli e lavorarci in continuazione, tenendola un po' come riferimento per le attività di quest'anno. Sarebbe inutile prendersi degli impegni in modo così esplicito senza poi portarli a termine. Questa Carta rappresenta quindi un impegno per i ragazzi e le ragazze, perché possano ideare una adatta alla propria squadriglia che tenga conto di tutti; ma la Carta rappresenta un impegno anche per noi capi, perché orienta il nostro servizio educativo verso i valori della Legge e della Promessa che dovrebbero essere chiari per tutti, ma che spesso si perdono tra le mille attività dell'anno. È un impegno, perché in qualche modo ci obbliga anche a esserle fedeli e a darci da fare perché gli obiettivi scritti sulla Carta diventino delle realtà». ■

Stefano Garzaro

## Un cavaliere assai bene preparato

**San Giorgio esce dalla stanza delle leggende per insegnare un vecchio gioco: quello di mettersi alla prova per scoprire se si è preparati. Un invito a divertirci ancora con i giochi e i tornei di primavera.**

«La ragazza scese dall'astronave protetta dalla tuta pressurizzata. Ma, compiuti pochi passi, uno stivale le s'impigliò in una fessura delle rocce quarzifere. Un attimo dopo udì il raggelante rugito del mostruoso cyborg, lanciato verso di lei a grandi balzi pronto a stritolarla con le sue zanne a tenaglia e con la triplice cerchia di lame mandibolari. L'astronauta, ghiacciata dall'orrore, non si accorse nemmeno che George, un cavaliere spaziale dalla tuta a specchio materializzatosi non si sa da dove, stava facendo a pezzi il mostro alieno con sciabolate di ghiaccio laser».

«Ma che scemenze sono queste?».

«Sì, hai ragione, non si può raccontare ai ragazzi la storia di san Giorgio in questo modo».

«Riproviamoci».

«C'era una volta il re di Lidia, il cui paese era terrorizzato da un drago affamato di carne umana. Per calmarlo una volta per tutte, il re decise di dargli in pasto la propria figlia (il Telefono Azzurro non esisteva ancora). Fece legare la figlia a un albero, ma quando il drago dalla bava puzzolente le si avvicinò, Giorgio, un eroico cavaliere di professione lo affrontò con la lancia, gli diede una

botta tremenda, liberò la ragazza, portò l'essere immondo sotto le mura della città e lì lo fece secco. In cambio, richiese a tutti gli abitanti di convertirsi al cristianesimo. Nessuno ebbe il coraggio di tirarsi indietro».

Chissà se la storia andò davvero così. Se ne conoscono un sacco di varianti e ogni mitologia, dalla greca alla nordica all'indiana, ne racconta una propria versione sempre diversa ma con gli stessi elementi, grazie a Perseo, Sigfrido, Indra e perfino Ruggiero che libera Angelica nell'*Orlando furioso*.

Ma qual è la vera storia di san Giorgio? In realtà di lui si conosce molto poco. Si sa che nel IV secolo un soldato con quel nome, dal coraggio eccezionale, appartenente ai corpi speciali dell'imperatore di Roma, subì il martirio perché cristiano. L'avvenimento fece colpo, e molto presto si trasformò in un mito, quello del cavaliere senza paura che in nome di Dio combatte il male per salvare gli innocenti. Era una storia così bella che fece il giro del mondo: in oriente e in occidente dedicarono a san Giorgio chiese, ordini cavallere-

schi, città e nazioni, tra cui la Georgia e perfino l'Inghilterra. È impossibile poi dar conto di quante volte il nostro cavaliere sia stato rappresentato nell'arte. Qualche parzialissimo esempio.

Il veneziano Vittore Carpaccio dipinge una dura scena horror; con il cavaliere che infilza l'immondo rettile mentre si aggira tra i resti di corpi già squartati, mentre in secondo piano la ragazza, vittima mancata, prega con calma assoluta; Donatello, con la statua di san Giorgio a Firenze, inaugura la scultura del Rinascimento; l'imperatore Carlo V, che si proclama difensore della vera fede contro i protestanti che in quel periodo gli creano delle grane piuttosto serie, si fa ritrarre a cavallo da Tiziano non con la spada, come tutti gli imperatori, ma con la lancia, per far capire a tutti che san Giorgio è proprio lui; perfino all'inizio del Novecento, Vasilij Kandinskij, l'inventore della pittura astratta, svela che nel suo misterioso "cavaliere azzurro" non si nasconde nient'altro che san Giorgio, che combatte la materialità per difendere la spiritualità.

Qualche anno fa però i fan di san Giorgio subirono una doccia fredda: i "controllori" dei santi del calendario giudicarono infatti che i dati storici del coraggioso cavaliere erano troppo fumosi, vaghi, leggendari, e lo declassarono. La sua festa non fu eliminata, ma retrocessa a un grado ridotto. Ma importa davvero stabilire se questo Giorgio sia nato in Palestina o in Cappadocia? O ci è sufficiente raccogliere il significato profondo di quell'avventura, storica o meno che sia?

Un eroe simile non poteva mancare di fare il sol-

**Non è obbligatorio che i giochi di san Giorgio debbano svolgersi con sfasciume di elmi, spade e scudi magici. Ciò che importa è mettersi alla prova per essere pronti.**

letico a Baden-Powell. Quel personaggio piacque così tanto a B.-P. che ne fece il totem – cioè il protettore – dello scautismo, delle guide e degli esploratori.

«Per i ragazzi – scrive B.-P. – san Giorgio lancia a ciascuno il suo grido di battaglia, per incitarlo a prepararsi nella sua armatura di capacità, a impugnare l'arma del carattere e, servendosi di tutte le risorse a sua disposizione, ad attaccare vigorosamente il drago della tentazione, il male, la difficoltà che gli si para di fronte, con cuore saldo e fiducia gioiosa».

La liberazione della ragazza assalita – continua B.-P. – rap-

presenta il servizio del prossimo.

Esaminiamo le idee chiave della citazione. Si parla di un'armatura fatta di:

- **carattere**, pieno di coraggio, di generosità, di decisione;
- **forza fisica**, cioè di attenzione alla propria salute, alla cura del corpo;
- **abilità manuale** nell'uso delle proprie risorse, coltivate attraverso la competenza;
- **servizio del prossimo**, liberando dall'oppressione, dalla sofferenza, dal male chi è più affaticato di noi.

Il passo da rettili ripugnanti e cavalieri senza paura fino al cuore dello scautismo è stato piuttosto breve.

Il 23 aprile, festa di san Giorgio (che compaia o no nel calendario), è un'occasione unica per fare il punto sulla nostra Promessa. Rinnovarla, cioè sconfiggere il drago con armi ogni volta più soli-

de, più raffinate, è rinnovare la nostra essenza di persone che cercano di essere significative. Ma come trasmettiamo questo modo di essere ai nostri fratelli e sorelle minori?

Connesso al mito di san Giorgio – nello scautismo – troviamo quello della cavalleria.

Svincoliamoci dalle fantasmatiche interpretazioni storiche o dagli scippi ideologici, che vengano dalle armate a cavallo con la stella della rivoluzione bolscevica come dalle truppe corazzate d'assalto naziste.

La ritualità della cavalleria, tradotta da B.-P. nelle cerimonie scout, è ancora nostro patrimonio? O abbiamo deciso di risparmiare, accontentandoci dei riti mediatici in vendita a pacchi di tre per due? La cavalleria, straordinaria invenzione per trasformare banditi di strada assetati di rivalsa in operatori di giustizia, chiedeva dedizione completa a un codice morale, e un esercizio continuo: il cavaliere doveva essere sempre pronto. Da qui nasce il

contenuto della Legge scout, il motto, ma nasce anche la tradizione dei giochi di primavera così simili ai tornei medioevali.

Ogni gruppo – ogni zona – possiedono tradizioni rispettabili: non è obbligatorio perciò che i giochi di san Giorgio debbano svolgersi con sfasciume di elmi, spade e scudi resi magici dal mago Merlino. Ciò che importa è organizzare, assieme ai ragazzi, giochi che comprendano la competizione, in cui sia necessario allenarsi, mettersi alla prova per "essere pronti". Giochi da preparare attraverso imprese, che per di più possono offrire a ragazzi di reparti diversi l'occasione di conoscersi, di confrontare il proprio sentiero.

La festa di san Giorgio, infine, è un momento che i capi possono sfruttare per lanciare la competenza, in tutte le sue forme (altrimenti la zona a che serve?).

Sveliamo tutte queste opportunità alle nostre squadriglie, prima che le scoprano da sé. ■

## La storia di un'avventura

**Di chi è l'impresa? Chi deve essere il vero e unico protagonista della realizzazione? Come e quando verificare e festeggiare? Risposte scontate sulla carta, un po' meno nella realtà.**

L'impresa è dei ragazzi dall'ideazione alla festa, su questo siamo d'accordo; ma poi, il povero caporeparto o la povera caporeparto, che devono fare? Dire che l'impresa è in mano agli esploratori e alle guide significa che sono loro a sceglierla, in tutto e per tutto, e in barba a qualsiasi progetto educativo. Tutte le imprese sono educative (nei limiti della Legge scout e del codice penale) perché non è il tema che le rende tali, ma la modalità con cui sono svolte e le attenzioni che noi capi sapremo suggerire. Solo così il nostro progetto educativo si calerà con discrezione nell'attività, senza farsi notare; solo così non rappresenterà una scure sull'impresa voluta e costruita dai ragazzi e dalle ragazze dell'unità.

Essere protagonisti dell'impresa vuol dire che, se sarà il consiglio di squadriglia a decidere l'impresa di squadriglia e il consiglio della Legge o una riunione di reparto quella di reparto, sarà sempre il consiglio della legge, o al massimo il consiglio capi (in ogni caso non i capireparto), a scegliere i componenti del Consiglio d'impresa di reparto e sarà poi quest'ultimo a progettare e supervisionare l'andamento delle fasi del lavoro. Per l'impresa di squa-

driglia sarà in consiglio di squadriglia che si ragionerà sulla scelta dei posti d'azione e in consiglio capi che i capisquadriglia si confronteranno sull'andamento del progetto di squadriglia. Avere le redini dell'impresa significa poter essere responsabili delle scelte che si prenderanno, per accoglierne le conseguenze e accettarne eventuali sbagli. Lo staff di unità ha il difficile compito (più facile sarebbe imporsi o trarsi d'impaccio) di aiutare gli esploratori e le guide a fare sintesi delle esperienze, a ragionare su cosa e come si sta lavorando, a sostenere i momenti di crisi che possono insorgere in ogni fase dell'impresa.

### Il sogno

Rispetto a una realtà che riduce sempre più gli spazi di scelta e di protagonismo dei ragazzi occorre, come capi, interrogarsi e comprendere se questo strumento sia ancor oggi valido al fine di realizzare i sogni e le aspirazioni degli esploratori e delle guide.

Io penso di sì, ma solo se l'impresa è realmente in mano ai veri protagonisti poiché solo così facendo sarà capace di tradurre l'avventura e il

protagonismo degli adolescenti; in caso diverso l'esperienza è fallimentare.

In questa fase il capo e la caporeparto devono essere stimolatori di creatività e coinvolgimento, doti di cui gli esploratori e le guide, checché se ne dica, sono a noi superiori. La mappa delle realizzazioni, pensata e costruita dai ragazzi, si inserisce proprio in questo discorso, consentendo di divenire quello strumento pratico che restituisce centralità alle idee dei ragazzi e di tenere conto dell'ambiente dove si realizza l'impresa. Attraverso di essa le idee di tutti potranno essere visualizzate, valutate e avere la giusta considerazione: in questo modo l'idea di ognuno acquisterà il senso di un progettare comune.

### Progettare: io e la comunità

Siamo al punto più difficoltoso e che più ci preoccupa come capi: educare alla progettualità non è certo facile in un ambiente sociale dove improvvisazione, omologazione e superficialità sono la regola.

Progettare è avere la capacità di lavorare per mete e obiettivi sapendo modificare il tiro nel corso del lavoro secondo gli ostacoli incontrati. I ragazzi dovranno formulare un obiettivo chiaro e concreto ed elaborare una strada che, in tempi definiti, porti fin lì attraverso ciò che serve imparare e preparare. Il ruolo dei capi sarà quello di stimolare la verifica dell'andamento dei lavori, i passi compiuti per portare a termine il progetto. Solo se gli esploratori e le guide saranno messi nelle condizioni di reale protagonismo utilizzando le opportunità offerte dall'impresa in corso, il

**Ognuno deve percepire di fare qualcosa di importante che altri coetanei non riescono a fare: anche in questo si comprenderà la forza dell'essere scout sul serio e non solo per gioco.**

progetto impresa avrà una ricaduta nel cammino di ciascuno. La "mappa delle opportunità" (sempre pensata e costruita dagli stessi ragazzi e ragazze dell'unità) diviene la concretizzazione di quanto ciascuno è chiamato a fare lungo il proprio sentiero: specialità e competenze da acquisire e da mettere in pratica, posti d'azione e atteggiamenti da mantenere.

La "mappa delle opportunità" come sintesi e punto d'incontro del progetto comunitario con il sentiero di ciascuno: ogni ragazzo cercherà di realizzare se stesso all'interno di una storia più grande che è quella della sua comunità (di reparto o di squadriglia che sia). Occorre porre attenzione affinché ogni impresa preveda l'acquisizione e l'utilizzo di nuove competenze; che sia l'alveo in cui nasce la necessità di essere preparati con serietà a fare qualcosa.

È nella progettazione che il corretto utilizzo delle strutture legate all'impresa può essere determinante. I gruppi di lavoro dovranno essere il luogo dove ognuno può dare un fattivo contributo; il consiglio d'impresa dovrà seguire e organizzare l'andamento generale di tutto il progetto; nell'impresa di squadriglia tutti, dal più piccolo al più grande, contribuiranno in maniera consona al proprio sentiero, al progetto di squadriglia, guidati dal caposquadriglia.

### Realizzare l'avventura

Un'impresa che si rispetti deve avere nella fase di realizzazione il momento di massima tensione, dove tutti hanno uno spazio reale in funzione del proprio sentiero, per essere veri e indispensabili protagonisti di un progetto comunitario che,

dopo tante fatiche, si concretizza.

Dovrà essere una realizzazione impegnativa sotto diversi aspetti: le competenze ora possedute devono essere messe alla prova seriamente, l'organizzazione e l'autonomia dei singoli e del gruppo subiscono le sfide più forti, il progetto trova sul campo una verifica con pochi appelli. Ognuno deve percepire di fare qualcosa di importante e di particolare, qualcosa che altri coetanei non riescono a fare: anche in questo si comprenderà la forza dell'essere scout sul serio e non solo per gioco. L'esploratore e la guida sono chiamati a vivere un'autentica avventura, che davvero li metta in gioco pienamente e che li porterà a scontrarsi con i propri limiti e talenti. Se si tratterà di una semplice esercitazione tecnica o di un banale giochetto, tutto sarà stato inutile. Compreso il nostro progetto educativo.

### La verifica

La verifica deve essere il ponte concettuale tra passato e futuro. Deve, in consiglio di squadriglia e nel consiglio della Legge, tornare utile a ragazzi e capi: questo è meglio ribadirlo. Deve poi avere alcuni contenuti e riferimenti ben precisi a tutti gli interessati. Occorrerà, magari con il consiglio capi, studiare le modalità e gli strumenti per realizzare una verifica incisiva e coinvolgente, fatta nello spirito di gioco con il quale è stata vissuta l'impresa. Il continuo guardare indietro e avanti, la capacità di analizzare la storia vissuta cercando di delineare quella futura: in questa ambivalenza occorre vivere la verifica dell'impresa. Una fondamentale caratteristica si presenta poi nella Legge scout, riferimento del nostro agire: non dovremmo accontentarci di averla appesa su un polveroso e slavato cartellone per metterci l'anima in pace, ma sarà necessario renderla testata d'angolo di ogni valutazione sul nostro comportamento. Sarà questo il paradigma del nostro agire.

È importante che gli obiettivi, personali e comu-

nitari, evidenziati nella fase di ideazione e progettazione dell'impresa, siano subito richiamati: questo aiuterà a svolgere una verifica fatta con consapevolezza di un percorso svolto in funzione di una meta. La verifica terrà anche conto dello stile e del clima nel quale è stata realizzata e vissuta l'impresa; ciascuno sarà chiamato a verificare il proprio posto d'azione e, di conseguenza, quanto l'impresa ha inciso sul proprio sentiero.

Le competenze acquisite, le cose realizzate, le difficoltà superate e le relazioni instaurate in tutta la comunità di reparto o di squadriglia o di alta squadriglia, dovranno divenire elementi presi in considerazione e razionalizzati.

Dalla verifica prenderanno origine nuove aspirazioni, nuovi sogni, nuovi progetti.

Una "mappa delle realizzazioni" dove evidenziarle e da dove ispirarsi per la prossima avventura.

### Fiesta, feste e festini

La fiesta: un nome esotico per il momento più bistrattato del mirabolante percorso che ci ha portato fin qui. Per non cadere proprio ora, è necessario chiedersi cosa stiamo facendo e perché: fare festa con tutta la comunità deve avere il significato di gioire insieme per il lavoro svolto, per i risultati raggiunti, per l'impegno di ciascuno. Un lavoro che spesso ci ha messo in difficoltà, ma che ci ha fatto divertire crescendo insieme, singoli e comunità. Una fiesta dovuta, anche in caso di insuccesso, per premiare comunque quanto ciascuno ha messo di proprio nel risultato finale. Queste sono le premesse della fiesta di fine impresa. Non facciamo che scada in volgarità o facili stereotipi: rendiamola divertente ed entusiasmante per tutti.

Una fiesta riuscita darà l'impulso e l'entusiasmo per nuove e più avvincenti imprese.

L'avventura è finita, l'avventura ricomincia. ■

(da "Proposta Educativa" n. 5/1998)

Mauro Bonomini

## Curiosi per natura

**Non basta affermare che un'iniezione di tecniche risolve tutto. Un po' di chiarezza su che cosa sono lo scouting e le tecniche: uno stile di vita che parte dal cervello.**

Scouting e tecniche scout sono due termini vicini, ma che potrebbero confondersi. Si usa dire comunemente "tecniche dello scouting", intendendo con queste le tecniche di vita all'aperto, oppure si pensa allo scouting come un modo di applicare le tecniche scout. Facciamo allora un po' di chiarezza e separiamo il grano dalla pula. Il termine "scouting" non indica la vita all'aperto, né un insieme di tecniche scout. Secondo B.-P., quello dello scouting è un atteggiamento mentale, una predisposizione che ogni buon esploratore o guida devono avere. È l'atteggiamento della persona curiosa di conoscere, che cerca di scoprire cose nuove, di incontrare nuova gente, di essere sempre in ricerca, nella certezza che c'è sempre, ancora, molto da fare. È anche l'atteggiamento di chi si prepara per l'imprevisto, che è pronto ad affrontare l'ignoto, la sorpresa, la novità senza preclusioni mentali o pregiudizi, in spirito di semplicità e accoglienza.

Certamente lo scouting si vive bene all'aperto, ma è scouting anche passare qualche ora di tempo in sede a mettere ordine in magazzino, a riparare e rendere efficienti le attrezzature, a insi-

stere nel ripetere quel nodo difficile finché non riesce bene. È scouting passare un po' di tempo su internet per cercare notizie e approfondire qualche argomento interessante; esplorare la propria città alla ricerca di posti poco noti e interessanti; organizzare una missione o un'uscita di squadriglia ben preparata.

Le tecniche scout sono utili per vivere meglio lo spirito dello scouting: senza conoscenze tecniche non si ottengono quell'autonomia e flessibilità che sono indispensabili. Ma le tecniche non sono limitate allo scouting, o alla vita all'aperto: hanno anche altre, importanti, valenze educative.

Se lo scouting crea i presupposti per diventare persone più complete, capaci di accogliere e di essere sempre in cammino, le tecniche creano i presupposti per essere persone concrete, capaci di utilizzare bene le proprie capacità intellettive, la propria espressività, la propria manualità. Lo scouting apre gli orizzonti e dona mentalità positiva; le tecniche offrono i mezzi per crescere, maturare ed esprimere le proprie potenzialità. Lo spirito dello scouting apre alla meraviglia, allo stupore del nuovo; la tecnica pone di fronte all'impegno,

alla necessità di utilizzare al meglio le proprie forze e migliorare le proprie abilità, fa comprendere il gusto delle cose ben preparate e ben fatte. È con lo spirito dello scouting – lo spirito dello scoprire – che ci si avvicina alle tecniche ed è con le tecniche ben imparate che lo scouting prende maggior sapore e fascino.

Scouting non è "avventurosità" e rischio, ma serietà e buona preparazione. L'avventura non è un gioco spericolato fine a se stesso, ma un modo di fare esperienze nuove e interessanti, calcolando bene i rischi e le necessità. E la buona tecnica

aiuta a contenere i rischi e a saper affrontare anche quell'imprevisto che comunque gli esploratori e le guide sono pronti a tener presente come possibile nelle proprie attività.

La molteplicità delle tecniche permette sia di dare spazio alle predisposizioni dei ragazzi, sia di offrire

**Lo scouting apre  
gli orizzonti  
e dona mentalità  
positiva;  
le tecniche  
offrono i mezzi  
per crescere,  
maturare  
ed esprimere  
le proprie  
potenzialità**

occasione di particolare crescita personale. Un ragazzo timido otterrà sicuramente grandi vantaggi nell'impegnarsi nelle tecniche espressive, che gli daranno modo di porsi con più sicurezza davanti agli altri, come le tecniche di pionieristica o mani abili potranno offrire occasione a un ragazzo con una coordinazione ancora imperfetta di migliorarsi e raggiungere quell'abilità manuale che oggi, nel mondo delle macchine e degli automatismi, sembra dimenticata. Le tecniche più indirizzate all'aiuto verso il prossimo (pronto soccorso, amico del quartiere...) potranno essere formative per

ragazzi e ragazze che ancora non comprendono bene l'importanza della responsabilità.

Il connubio tra scouting e tecniche, se ben applicato, porterà infine a quella duttilità e flessibilità che possono veramente cambiare il volto della vita, rendendola più piena, serena e partecipata. ■

Edoardo Lombardi Vallauri

## La competenza non cambia mai

**Nell'era dell'informatica, che cos'è un nodo? La pionieristica introdotta da Baden-Powell era già antiquata alla sua epoca? E perché lo scouting non può andare in pensione?**

Alcuni sostengono che le tecniche, come ad esempio il campismo, la pionieristica, sono desuete. In effetti, ci si può domandare che successo avrebbe mai avuto lo scautismo se Baden-Powell avesse proposto di insegnare ai ragazzi abilità utili al tempo degli antichi Romani, ma ormai inutili all'epoca sua.

Mi sono posto proprio questa domanda, e ho cominciato a immaginare le tecniche più arcaiche e primitive, roba non solo da Romani ma addirittura da Sumeri e da Neanderthal, che quindi potessero fungere da ottimi esempi per far vedere che B.-P., invece di quelle, ha pensato bene di insegnare ai suoi ragazzi cose più moderne.

Dunque ecco le cose da primitivi che mi sono venute in mente: accendere il fuoco sfregando legnetti, orientarsi nella natura selvaggia, ripararsi dalle intemperie con mezzi di fortuna, preparare il cibo direttamente sul fuoco, costruirsi da soli utensili e piani di appoggio. E così via. Più cercavo qualcosa di tipicamente primitivo, più trovavo cose tipicamente scout. Ma l'interessante era che queste cose mi sembravano utili sia all'uomo di Neanderthal, sia al Sumero e all'Assiro con i loro

problemi mesopotamici, sia al soldato romano alla conquista dell'impero, sia all'inglese vittoriano con la missione di civilizzare il mondo.

Allora ho fatto una scoperta: il campismo e la pionieristica non fanno parte solo della competenza utile al tempo di B.-P., ma della competenza di base per l'essere umano che viva sul pianeta Terra. Insomma, il fondatore la sapeva lunga (bella scoperta...). Le abilità per cavarsela nella natura, quando non si ha assistenza tecnologica, rimangono sempre le stesse, e continuano a essere utili in ogni epoca, perché in ogni epoca può succedere di trovarsi nella natura. Anzi, in ogni epoca è bene che ogni tanto ci si scrolli di dosso il mondo manufatto delle città e si torni a vivere in presa diretta con la terra, da cui tutto ha origine. Questo è uno dei nostri capisaldi educativi, mi pare. Non si può sperare di formarsi un concetto sano di cosa è bello e cosa è brutto, di cosa è vero e cosa è falso, di cosa è utile e cosa è inutile, se si hanno come punti di riferimento solo le iniziative degli uomini. Nella natura risiedono una necessità e una riserva di senso ulteriori.

Poi c'è un'altra funzione che ha la competenza

tipicamente scout, semplicemente in quanto è un esempio di attività manuale: sviluppa l'agilità mentale. Il mondo moderno ci abitua sempre di più a risolvere problemi preimpostati, cioè problemi in cui la scelta giusta fa parte di una serie ben precisa di possibili scelte già determinate per noi da qualcun altro. I tasti della segreteria telefonica sono quelli e solo quelli, e le loro combinazioni possibili sono stabilite a priori: a noi non resta che scegliere quella giusta. Lo stesso vale di qualsiasi interfaccia di programma per computer:

Invece quando bisogna fabbricare un tavolo con i pali e il cordino siamo lasciati alla nostra creatività: l'albero a cui ci appoggiamo è storto e non è uguale a nessun altro albero; lo stesso vale per i pali che abbiamo, e sta a noi decidere dove metterli, come metterli, dove fare la legatura, quanto strizzarla, con cosa rendere più orizzontale il piano, e così via. Il cervello fa un lavoro qualitativamente diverso da quello che fa quando si muove fra gli enti astratti e le griglie schematizzate del mondo già manufatto. Però bisogna ammettere che dai tempi di B.-P. qualcosa è cambiato. Se è vero che lo scouting continua a essere utile, è anche vero che non

**Il campismo e la pionieristica non fanno parte solo della competenza utile al tempo di B.-P., ma della competenza di base per l'essere umano che viva sul pianeta Terra**

arriva a tutto. Se è vero che la vita nella natura rimane un punto di riferimento, è vero anche che nel nostro mondo è sempre più difficile rendersi utili se non si sanno fare certe cose che prima non esistevano neppure: per esempio guidare bene la macchina e usare i computer. E continuano a evolversi tanti strumenti che migliorano la qualità della vita o possono potenziare la nostra immaginazione, la nostra inventiva, la nostra creatività e la nostra capacità di esprimerci. Dai sistemi per produrre medicine, elettrodomestici, mezzi di trasporto, ai sistemi per fare musica,

immagini, cinema, televisione eccetera.

A ben pensarci, era così anche all'epoca di B.-P. Il mondo si complica.

Lo scautismo può non essere il luogo privilegiato dove i ragazzi imparano a fare i conti con la modernità. Può decidere che la sua missione principale è quella della concretezza e del rapporto con la natura, di cui parlavamo prima. Ma certo non deve prendere posizioni di contrasto e di goffa sottovalutazione di ciò su cui è meno forte. Al centro c'è la persona, e intorno le occasioni della sua crescita. Fra queste, l'esperienza scout. ■

Carmelo Di Mauro

## Diario di uno staff di reparto

**Cronaca di come un gruppo di ragazze demotivate possano scegliere di impegnarsi per conquistare una specialità, recuperando i vecchi entusiasmi. Quindici ambiti di scelta.**

«Ieri la squadriglia Scoiattoli ha realizzato la sua seconda impresa per raggiungere la specialità di squadriglia di espressione. Chi avesse osservato le ragazze a ottobre non avrebbe scommesso una vecchia lira su di loro. Avevano concluso un campo estivo in maniera splendida, dimostrando grinta e competenza, eppure all'inizio del nuovo

anno scout non riuscivano a partire: mancava qualcosa che le motivasse».

Arriva il momento in cui ogni squadriglia deve uscire dalla routine, ha bisogno di progettare e vivere nuove avventure, che appaghino la voglia di realizzare cose che sfondino la normalità. Una

sfida in cui la squadriglia possa dimostrare di riuscire a non arrendersi alla prima difficoltà; in cui ciascuno dei suoi membri sia chiamato a superare i limiti personali e a mettere se stesso al servizio del sogno comune. «Bisognava sbloccare la squadriglia. Convocammo allora il consiglio capi: la discussione fu lunga, ma alla fine tutti erano d'accordo che alla squadriglia Scoiattoli mancava qualcosa che motivasse tutte le ragazze».

Dare la possibilità di realizzare un sogno comune crea affiatamento, spinge tutti a scommettere. La squadriglia potrà così dimostrare sicurezza nell'agire e autonomia; ma non solo: la squadriglia potrà concretizzare i propri sogni, perché una piccola comunità solida può insieme raggiungere importanti traguardi.

«Così avvenne. Alla riunione successiva, Claudia

**Arriva il momento in cui ogni squadriglia deve uscire dalla routine, ha bisogno di nuove avventure, che appaghino la voglia di realizzare cose che sfondino la normalità.**

era davvero contenta. Appena vide noi capi ci rivelò che quel consiglio le era stato utile. Aveva convocato un consiglio di squadriglia, che aveva portato alla luce i sogni di ciascuno. Così aveva potuto scoprire che tutte avevano qualcosa che le accomunava: l'espressione. Di conseguenza, la squadriglia aveva subito deciso – e ciò ci lasciò favorevolmente stupiti – di lavorare alla specialità di squadriglia d'espressione. Gli Scoiattoli avevano finalmente scoperto di avere un sogno da realizzare.

Era pur vero che la squadriglia non aveva mai brillato in espressione, eppure quella tecnica appassionava le ragazze a tal punto che avevano iniziato a lavorare immediatamente».

La specialità di squadriglia è un sogno comune e condiviso. Sbaglia chi pensa che vi possono lavorare soltanto le squadriglie che hanno già notevo-

### Carta d'identità

Il cammino che conduce alla conquista della specialità di squadriglia inizia con la scelta, da parte della squadriglia stessa, della tecnica in cui mettersi alla prova. Ci sono ben quindici ambiti in grado di soddisfare i più svariati desideri:

- espressione;
- giornalismo;
- speleologia;
- pronto intervento;
- campismo;
- artigianato;

- olympia;
- gabbieri;
- internazionale;
- meteorologia;
- alpinismo;
- natura;
- esplorazione;
- nautica;
- civitas.

Una volta scelta la tecnica, occorre realizzare:

- due imprese di squadriglia, anche se nell'ambito di un'impresa di reparto;
- una missione di squadriglia.

Le imprese riguarderanno l'ambito della tecnica scelta, tenendo conto che dovranno presentare un grado di difficoltà maggiore di quello che la squadriglia affronta di solito: altrimenti, come si può dimostrare che si sta facendo qualcosa di speciale? Un'impresa con un buon livello tecnico infatti darà modo di accrescere le competenze e le abilità di ogni ragazzo o ragazza. Occorre fare particolare attenzione che le imprese non diventino delle semplici ricerche di tipo scolastico; altrimenti, dove finisce

il fascino dell'avventura?

La missione di squadriglia è assegnata dai capireparto. Nella missione, i ragazzi e le ragazze possono dar prova delle competenze acquisite e dimostrare il grado di autonomia raggiunto.

Perché la squadriglia possa far conoscere che cosa ha realizzato per raggiungere la specialità, occorre che prepari una relazione che contenga:

- una presentazione della squadriglia stessa;
- il motivo della scelta dell'ambito tecnico;

- una descrizione delle imprese e della missione (con qualche bella foto o video, o qualsiasi altra documentazione interessante);
- la verifica finale, che tenga conto del cammino fatto da ciascun squadrigliere.

La relazione va completata con una verifica dei capireparto, in cui si faccia il punto sulla squadriglia, sull'impegno dimostrato e sui miglioramenti avvenuti, specialmente nell'ambito tecnico scelto. Può sembrare retorico, ma non

essere obiettivi nel valutare il lavoro dei ragazzi e delle ragazze non si addice al ruolo di educatore, né è utile alla squadriglia, che si illuderà di aver compiuto delle grandi cose. Poiché questa verifica è parte integrante della relazione, è bene che sia letta e condivisa anche dai ragazzi o dalle ragazze.

La relazione va inviata agli incaricati regionali della branca E/G, i quali, secondo le tradizioni di ogni regione, provvederanno ad assegnare il guidoncino verde.

le competenze. Non è importante il punto di partenza, ma l'impegno che la squadriglia metterà per approfondire la tecnica che ha scelto.

È importante, invece, che la squadriglia, prima di partire, prepari un bel progetto e compia una sincera analisi delle competenze possedute e di quelle che si vogliono raggiungere. Ecco dunque che la specialità di squadriglia diventa un'occasione per apprendere nuove tecniche, per cimentarsi con abilità manuali, per incontrare esperti del settore dai quali scoprire i segreti del mestiere. Diventa, al tempo stesso, un momento d'incontro tra generazioni, che aiuta a realizzare il trapasso nozioni.

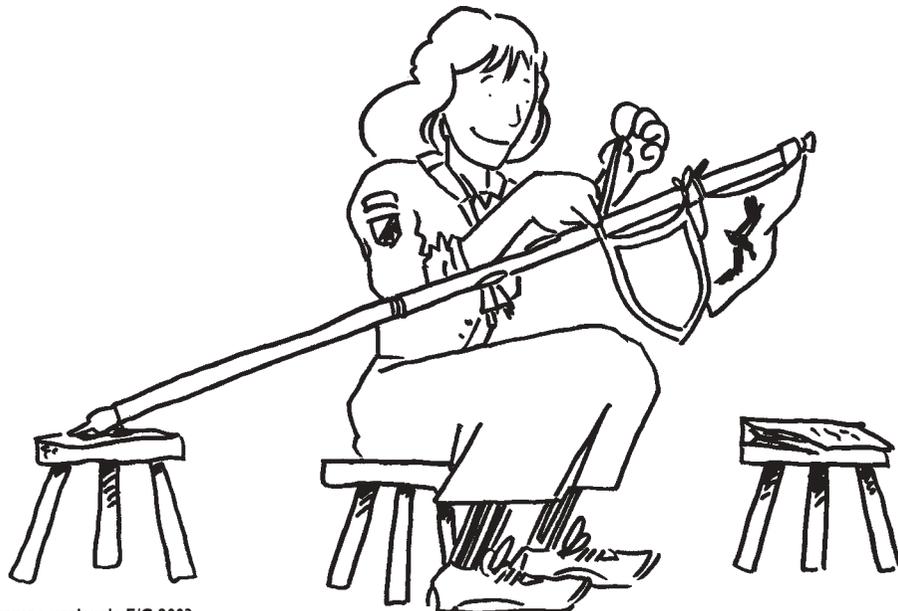
Organizzando il lavoro, la squadriglia darà modo a ciascun ragazzo o ragazza di vivere reali occasioni per raggiungere i propri obiettivi personali e per lavorare alla conquista di specialità e brevetti.

«Sapevamo che bisognava stare attenti. Di fronte alle prime difficoltà, la squadriglia avrebbe potuto

perdere fiducia, e in quel caso occorreva essere pronti a intervenire – noi capi – con il giusto incoraggiamento e con qualche consiglio intelligente».

Ma dove stanno i capireparto? Che ruolo hanno? È semplice: fanno gli spettatori attenti, un passo dietro la squadriglia. I capi devono tenersi aggiornati su che cosa la squadriglia sta combinando, in modo che essa sappia di non essere abbandonata a sé: i capi ci sono, e sono pronti a dare una mano. Un aiuto che sia sempre rispettoso della piena autonomia in cui deve sempre muoversi la squadriglia. I capi dunque devono limitarsi a stimolare la squadriglia, a sostenerla nei momenti di crisi e difficoltà.

Questo è il cammino che conduce alla specialità di squadriglia. A volte è duro – anche per i capi –, ma tanta fatica alla fine è ricompensata dal guidoncino verde. È un simbolo da poco? Chiedetelo ai ragazzi e alle ragazze. ■



## Giocare nella squadra di Dio

**Il cammino di educazione alla fede verso il Campo nazionale. Le finalità, lo schema di avvicinamento, il calendario. I temi, uno per giorno, per incontrare Gesù al campo.**

L'ambito dell'educazione alla fede prima e durante il Campo nazionale è stato studiato da una commissione di assistenti, che ha tenuto presenti sia la nostra tradizione catechistica derivante dal Progetto unitario di catechesi (Puc) sia le idee portanti dell'intero Campo nazionale. Abbiamo quindi individuato queste finalità:

- sviluppare il senso di responsabilità all'interno della squadriglia;
- far prendere coscienza dell'importanza dell'alleanza con Dio in Gesù Cristo;
- creare un ambiente di alleanza tra le squadriglie di un medesimo reparto;
- sviluppare l'impegno nei confronti degli altri (Carta dei diritti e dei doveri; Carta dell'impegno della squadriglia);
- rendere autonoma la squadriglia nella preghiera.

Lo schema del periodo di avvicinamento al campo è il seguente:

- Gesù è amico: di Lazzaro, della Maddalena, di Marta e Maria, di Zaccheo, di Nicodemo ecc.;
- Gesù è alleato: degli apostoli, delle donne, dei discepoli che lo accompagnavano;

- Gesù è responsabile: vive in atteggiamento di servizio, con una vita piena di "buone azioni": la figlia di Giairo, il figlio della vedova di Naim, il servo del centurione ecc.;
- Gesù è responsabile fino alla buona azione più importante: dare la vita per amore degli uomini, sulla croce;
- Gesù vuole continuare la sua opera di salvezza: mette in campo la sua squadra, cioè gli apostoli, i discepoli, le donne e oggi noi.

Tutto ciò corrisponde al semplice schema: Gesù nostro amico fa un'alleanza con gli uomini fino a dare la vita per amore. E l'amore fonda l'essere discepoli di Gesù presente in mezzo a noi.

Avendo il Campo nazionale un suo punto cardine nel protagonismo del consiglio capi e nell'autonomia della squadriglia, è stato deciso di dare un grande risalto proprio alla squadriglia, preparando del materiale che i ragazzi e le ragazze possano usare, ma che allo stesso tempo non sia già confezionato.

Il periodo di avvicinamento al campo viene gestito attraverso una serie di interventi su

"Avventura", che iniziano con una lettera di lancio dell'assistente nazionale ai capi e ai vice capi-squadriglia. Il tema è la preghiera di squadriglia.

Gli articoli su "Avventura" alternano testi e materiali per la preghiera di squadriglia, per concludersi con un lancio ravvicinato suggerendo alle squadriglie di prendere un impegno concreto. Il programma editoriale è il seguente:

- *settembre*: lettera dell'assistente nazionale;
- *dicembre*: Gesù amico;
- *febbraio*: Gesù fa alleanza con gli uomini;
- *aprile*: la Pasqua e san Giorgio (Gesù che dà la vita per amore a favore di tutti gli uomini);
- *maggio*: l'amore fonda l'essere discepolo di Gesù presente in mezzo a noi.

Per ogni tema verranno forniti dei materiali per pregare in squadriglia.

La catechesi al campo deve svolgersi rispondendo concretamente alla domanda: «Dove incontro Gesù?». E Gesù lo incontro (un tema per ogni giorno):

- *29 luglio*: in chi mi viene in aiuto;
- *30 luglio*: nei miei fratelli;
- *31 luglio*: nei sacramenti; nella Parola di Dio;

## La catechesi al campo risponde concretamente alla domanda: «Dove incontro Gesù?».

- *1° agosto*: nel creato;
- *2 agosto*: in ogni momento della mia vita;
- *3 agosto*: nella comunità cristiana;
- *4 agosto*: in chi ha bisogno di aiuto;
- *5 agosto*: in mezzo a noi.

Anch'io quindi gioco nella squadra di Dio, e sono testimone di

Gesù. La vita al campo prevede alcuni momenti e interventi:

- apertura e chiusura di campo e di sottocampo;
- preghiera del mattino di squadriglia;
- preghiera della sera di reparto;
- messa di sottocampo il 3 agosto;
- veglia alle stelle di reparto;
- angolo di preghiera di sottocampo.

Alla messa di sottocampo vengono invitati i vescovi che hanno avuto relazione con lo scoutismo. Occorre però evitare un evento di massa, che risulta sempre dispersivo, e che può esserlo ancor più con gli adolescenti, per avere piuttosto un rapporto il più esteso possibile con i nostri Pastori.

Per quanto riguarda gli assistenti, ogni sottocampo ne avrà almeno uno. ■

## Grazie della vostra fiducia

### Una lettera per i genitori.

Carissimi genitori, sicuramente anche a voi è giunta la notizia del prossimo Campo nazionale per gli esploratori e le guide "Squadriglia: un'avventura nel tempo", dell'agosto 2003.

Non sembra che l'Italia di oggi, dei consumi facili, della competizione, della comunicazione sempre più televisiva, sia ancora la società di chi voglia applicare i principi dello scoutismo: semplicità, essenzialità e coinvolgimento di tutti perché nessuno rimanga spettatore. Ma per noi la sfida è sempre aperta. Le ragioni di proporre questa grande impresa sono molte. Tra queste, alcune ci sembrano particolarmente importanti: creare occasioni in cui i ragazzi e le ragazze siano veri protagonisti in un'epoca che li rende spesso soggetti di consumo, anziché titolari di un'autentica cittadinanza; da parte di noi capi, imparare a cogliere le nuove domande, le

attese, i bisogni dei ragazzi; continuare a percorrere strade su cui capi e ragazzi insieme camminano e crescono, cambiando se stessi e le loro relazioni con gli altri per migliorare, lentamente, il mondo. È un campo pensato per dare ritmo a un percorso di crescita complessiva; per mettere in moto pensieri e cuore; per evocare desideri di autentica avventura; per raccogliere energie e risorse in

un'atmosfera di fiducia reciproca.

Ai ragazzi piace incontrarsi, lavorare, sperimentare situazioni e modi sempre diversi di stare insieme. Su questa richiesta antica e sempre nuova abbiamo radicato il rilancio della vita e dello spirito di squadriglia.

Il Campo nazionale infatti è un campo di squadriglia: ci si iscrive di reparto, ma ogni squadriglia viene inserita in un reparto di formazione (comprendente cioè provenienze diverse), con il mandato di andare per incontrare gli altri.

**È un campo pensato per evocare desideri di autentica avventura, per raccogliere energie e risorse in un'atmosfera di fiducia reciproca**

Un campo del genere è una grande sfida: non lo si può improvvisare e richiede impegno, preparazione accurata e coinvolgente, seria e condivisa da parte di tutti coloro che credono nello scautismo, e quindi anche da parte vostra.

Al Campo nazionale giochiamo, preghiamo, ci divertiamo insieme. I ragazzi e le ragazze vivono imprese e missioni, approfondiscono tecniche, realizzare raid con altre squadriglie o con l'aiuto di capi e adulti esperti.

Abbiamo la certezza che a Raffaele, Andrea, Alessia e a tutte le guide e gli esploratori dei nostri reparti la proposta di un campo di squadriglie faccia brillare gli occhi di gioia.

La partecipazione dei ragazzi e delle ragazze a questo incontro nazionale è, da parte vostra, un gesto di grande fiducia nei confronti della nostra Associazione. Noi, d'altra parte, stiamo già lavorando da due anni con serietà e responsabilità per dare ai ragazzi e alle ragazze una nuova possibilità di sperimentare l'avventura a cui lo scautismo ci invita ogni giorno.

«Lo scautismo è l'occasione migliore al mondo per abituare un ragazzo a contare su se stesso e per equipaggiarlo per le battaglie della vita»: non sono parole nostre, ma di Baden-Powell.

Il vostro appoggio, cari genitori, è prezioso, e noi ve ne ringraziamo. ■



## Lo stato di salute del reparto. Una valutazione

Uno strumento di valutazione: rispondi alle domande, rifletti e discutine in staff.

### Il Consiglio capi, centro dell'universo

- Quando si è riunito l'ultima volta il vostro consiglio capi?
- Chi lo ha convocato?
- Con quale frequenza vi riunite?
- Durante il consiglio capi, quanto tempo è impegnato per avvisi e discussione di aspetti tecnico-logistici (da 1 a 10)?
- Il consiglio capi del tuo reparto aiuta i tuoi ragazzi a essere capisquadriglia migliori? È una "scuola" per loro?
- Quali sono le decisioni più importanti su cui il consiglio capi del tuo reparto si è espresso?
- Prima di prendere una decisione riguardo il reparto, ti consulti con il consiglio capi?

### Lo spazio della squadriglia

- Le squadriglie del tuo reparto hanno un proprio (spazio) angolo e proprio materiale?
- Le squadriglie del tuo reparto hanno tempo per realizzare le proprie attività o ogni momento dell'anno è riempito dalle attività proposte dallo staff?

- Ti capita spesso di utilizzare pattuglie diverse dalle squadriglie?

### L'identità della squadriglia

- Tieni conto delle dinamiche interne alle squadriglie?
- Quest'anno, prima di nominare i nuovi capi e vice capisquadriglia, hai consultato il consiglio capi?
- Quante volte ti è capitato di spostare esploratori e guide da una squadriglia all'altra per far quadrare i numeri e le età?

### Autonomia e responsabilizzazione

- Fra i maestri di specialità del tuo reparto, ci sono anche degli esploratori e delle guide particolarmente competenti?
- Le squadriglie del tuo reparto fanno riunione tutte le settimane?
- Quante uscite fanno in un anno le squadriglie del tuo reparto?
- Chi controlla il materiale prima di campi e uscite?

**Le imprese**

- Escludendo gli autofinanziamenti, quali sono le ultime imprese di squadriglia che hanno realizzato i tuoi ragazzi? Le hanno portate a termine con successo? L'idea dell'impresa da chi è nata?

**Competenza e sentiero**

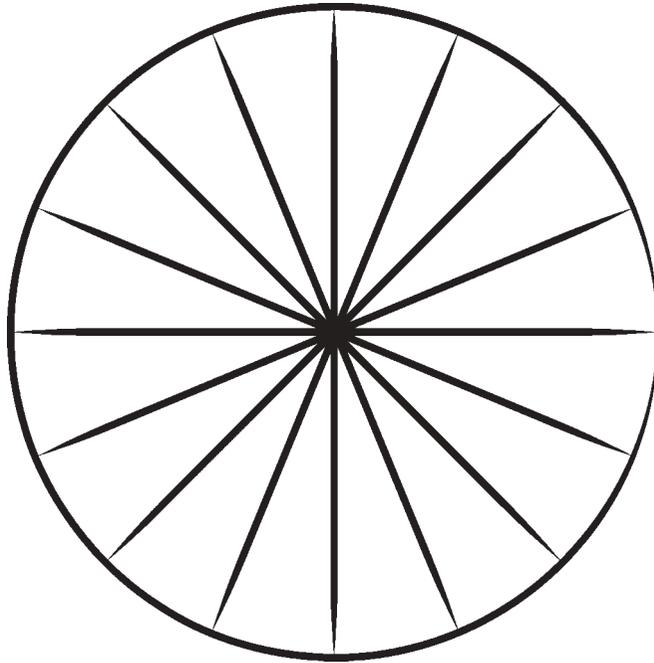
- Hai appeso in sede un cartellone con l'elenco delle specialità di squadriglia, delle specialità individuali e dei brevetti di competenza?

- Hai individuato per ogni specialità un maestro di specialità?
- Hai mai proposto ai tuoi ragazzi delle attività di specifico approfondimento tecnico, da farsi in reparto?
- Hai pensato a una cerimonia significativa per la consegna di specialità, brevetti e tappe?
- Incarichi e posti d'azione vengono discussi in consiglio capi?
- Chi prepara il consiglio della Legge?
- Discuti in consiglio capi il sentiero dei singoli? ■

Durante il consiglio capi, quanto tempo dedicate:

- agli avvisi;
- alla discussione di aspetti tecnico-logistici;
- al sentiero degli squadriglieri (incarichi, posti d'azione ecc.);
- ai problemi riguardanti i singoli;
- ai problemi riguardanti la gestione delle squadriglie;
- allo scambio di consigli fra capisquadriglia (come fare meglio il caposquadriglia);
- al confronto su ciò che ogni squadriglia sta facendo;
- alla preparazione del consiglio di squadriglia o del consiglio della Legge.

Assegna a ogni argomento un certo numero di spicchi, a seconda del tempo che il tuo consiglio capi vi dedica (puoi ulteriormente frazionare gli spicchi).



## In quale specchio ci riflettiamo?

Un'attività per i tempi morti durante la comunità capi? Un'appendice al regolamento? Un nuovo metro di misura educativo? Uno strumento per capire se sei degno di fare il capo? No, soltanto un quiz.

**La cogestione**

1. A volte è pesante sopportare i ragazzi e le ragazze durante il consiglio capi. Sono confusionari, giungono con fatica alle conclusioni, non capiscono mai bene come vanno divisi i compiti. Ogni tanto mi viene la tentazione di impormi, e risolvere tutto io in un batter d'occhio. Ma se rubassi questo spazio al reparto, tanto varrebbe assegnare i compiti scritti a casa.
2. Ma il reparto è una vera democrazia? Come possiamo avere tutti lo stesso peso nelle scelte, quando le età e le esperienze sono così diverse? Devo farmi spiegare in comunità capi qual è il dosaggio giusto di decisionalità.
3. I ragazzi e le ragazze vivevano in stato di esaltazione, volevano costruire a tutti i costi le capanne di osservazione per l'accoppiamento dei cervi. Allora ho fatto loro una sorpresa, ordinando quattro capanne via internet su un catalogo di caccia e pesca. Per pagare le capanne, li ho invitati a svolgere un'impresa di vendita di torte.

4. Lo staff in futuro controllerà attentamente i menù del reparto, per non andare incontro a effetti digestivi indesiderati ("Cogestione, cretino! non congestione").

**La coscienza del capo**

1. Sabato scorso forse ho esagerato ad alzare la voce: ma le squadriglie dimenticano troppo spesso che gli angoli – e in particolare le casse dei materiali – sono una loro effettiva proprietà. Che non gli venga da pensare che noi capi si vada a levargli le mufte all'ultimo momento.
2. Non capisco bene quanto debba mettere in mostra la mia personalità. E se prevarico quella dei ragazzi e delle ragazze? E se, al contrario, appaio un mollaccione ai loro occhi? Qual è il giusto mezzo? Forse ha ragione la scelta in servizio che insiste a ripetermi che devo essere me stesso, che non devo vergognarmi di essere un po' leader.
3. L'importante è che il reparto non stia mai senza far niente. Al primo accenno di rilassa-

mento, via con un lavoro da svolgere (ne ho una lista che riempie un quaderno, dal grattare via dai muri le zanzare morte, allo spolverare i banchi della chiesa).

- Il mio è un reparto modello: nessuno che contraddica, nessuno che si distraiga all'alzabandiera, nessuno che faccia osservazioni sul colore con cui gli abbiamo dipinto gli sgabelli di squadriglia.

### L'identità di squadriglia

- Abbiamo rischiato grosso: a inizio d'anno, loro hanno scelto come capisquadriglia e vice della gente a cui non avrei dato un centesimo. Noi capi non volevamo mollare, ma abbiamo deciso di scommettere. Alla fine, è andata bene (sì, ma quanta attenzione dietro le quinte).
- Forse faccio male a presentare in anticipo e in dettaglio ogni nostra attività alla comunità capi, dove tutti mi fanno le pulci su tutto e ognuno vuol metterci il suo francobollo. Sull'uscita di squadriglia si è verificato – scusa-

te il termine – un guazzabuglio. Ma chi me lo può dare il coraggio di decidere, forse i ragazzi? Toh, che idea.

- Il campo estivo è stato una frana. Alla ripresa delle attività, ho cambiato i nomi a tutte le squadriglie. Peccato che la punizione non li abbia per niente spaventati. Può darsi che la causa di tutto ciò sia lo scarso utilizzo del consiglio capi. Ne parlerò con lo staff.
- Il modo di creare le squadriglie quest'anno è stato molto simpatico: gli ho anche dato il nome scherzoso di "mercato delle vacche". In ciascuna squadriglia ho sistemato un ragazzo di alta statura, uno biondo, uno scemo, uno che avesse almeno quattro specialità, un caratteriale e uno con genitori separati.

### La competenza

- Specialità individuali e di squadriglia, brevetti, campi di specialità e competenza (un campetto l'abbiamo pure organizzato noi): in zona ci davano dei matti. Ma adesso il reparto gira da solo, e noi capi potremmo anche

andarcene in pensione (oppure a disinfestare dai tafani la zona).

- Non li ho ancora mandati ai campi di specialità della zona, perché non mi fido. Forse dovrei essere più incisivo con il consiglio di zona, e magari offrire il mio aiuto. Ma se poi mi incastrano in uno staff?
- «Aprite il quaderno, prendete appunti: oggi vi spiego la specialità di filatelico». Già, ma perché le mie spiegazioni non interessano a nessuno, e tutti vogliono prendere le specialità di cuciniere e giocattolaio?
- La specialità di meccanico l'hanno presa in dodici: li ho portati tutti a lavorare per una giornata intera nell'officina di mio cugino, che era rimasto indietro con le riparazioni dei trattori.

### Responsabilità e autonomia

- Ci sono rimasto male: avevo presentato in reparto un amico che fa il giornalista come maestro di specialità di giornalismo, appunto; me l'hanno bocciato. Ma verrà il giorno in cui

torneranno a pregarmi di ripresentarglielo. Beh, nel frattempo mi sarà passata, perché se mi vendicassi rovinerei tutto. Devo aiutarli a capire che la responsabilità è una conquista, non un'improvvisazione.

- Li lascio far da sé, ma poi li osservo ansioso di nascosto per controllare che non si perdano in scemenze. Prima che compiano qualche errore in un'impresa, piazza dei biglietti nascosti con i suggerimenti più adatti firmandomi "il consigliere mascherato".
- Le riunioni di squadriglia le fanno, questo è sicuro. Mi hanno raccontato però di un caposquadriglia che spiega con lavagna e gessetto, e che una volta ha legato una zampatenera al termosifone. Forse dovrei intervenire, ma che ne sarebbe della loro autonomia?
- Sorvegliare e punire, ecco la soluzione. Come quei bagni penali dell'Ottocento a pianta circolare, in cui il secondino aveva tutto sott'occhio, in ogni momento del giorno e della notte. Vi sembra esagerato? D'accordo, ma veniteci voi allora nel mio reparto. ■

#### Se hai scelto prevalentemente l'opzione 1

*Non mollare:* hai capito che i ragazzi e le ragazze crescono soltanto se proponi loro grandi spazi, senza pretendere di essere tu a modellare la loro personalità. Spedisci i tuoi dati alla direzione della branca E/G, che ti mettiamo in lista come caporeparto per il prossimo Jamboree.

#### Se ti ritrovi nel caso 2

*Più coraggio, insomma.* Non aspettarti troppo aiuto dalla comunità capi, che non è la mamma. Non deludere poi lo staff, che ti osserva e aspetta da te azioni da persona significativa. In te c'è stoffa, e allora che paura hai di mostrarla?

#### Se sei cascato di preferenza in 3

*L'Agesci ha bisogno di capi, ma a tutto c'è un limite.* Sei sicuro di aver partecipato al campo di formazione metodologica con il cervello inserito? Tu sei in buona fede, d'accordo, ma è bene che ti metta nelle mani di qualche capo esperto, cercandolo magari nella tua zona.

#### Se hai arrogantemente risposto alle provocazioni 4

*Il tuo comportamento rasenta il crimine, costituisciti immediatamente.*



○ Andrea Provini e Mauro Bonomini

## Alcune precisazioni sul percorso di avvicinamento al campo

**La chiave di tutto: l'autonomia della squadriglia e la cogestione attraverso il consiglio capi. E la competenza? Un po' di consigli per giungere in piena forma al Campo nazionale.**

Come avete avuto occasione di leggere sulle pagine di "Avventura", per lettera, in internet, quest'anno per la branca E/G sarà un anno dedicato a tutte le squadriglie d'Italia, alla loro autonomia e alla loro capacità di essere protagoniste.

Per questo è stato proposto a tutti i reparti di seguire un percorso e uno stile di lavoro un po' particolari.

[www.agesci.org/camponazionale/](http://www.agesci.org/camponazionale/)

Con l'aiuto di alcuni stralci di un libro sulla competenza di prossima pubblicazione, vorremmo precisare alcuni concetti che stanno alla base delle scelte che li caratterizzano.

### Gli scopi

Il percorso fondamentalmente prevede due obiettivi:

1. lavorare sull'**autonomia** delle singole squa-

driglie e sulla cogestione del reparto;

- chiedere alle squadriglie di acquisire una **competenza di gruppo**, dimostrando di sapersi anche impegnare nel lungo periodo (con tutto ciò che ne consegue in termini di rafforzamento dello spirito di squadriglia, capacità di far fronte agli impegni ecc.).

Per raggiungere il primo scopo, si chiede alle squadriglie di sistemare il proprio materiale, ripassare le tecniche necessarie alla vita di reparto (cucina, legature e nodi principali, un po' di pronto soccorso, i fondamenti della topografia ecc.) e realizzare almeno un'uscita di squadriglia con pernottamento. Queste sono attività o incombenze che una squadriglia dovrebbe già normalmente svolgere durante l'attività di un anno, ma la richiesta è di mettere una maggiore cura e impegno in esse, in modo da porle come basi solide per l'acquisizione di una seria e matura autonomia.

**Lo scoutismo è un metodo attivo e concreto, perché permette di imparare facendo. Le tecniche sono la palestra dove questo assunto trova una pratica e tangibile realizzazione**

Per raggiungere il secondo scopo, invece, si chiede alle squadriglie di scegliere una tecnica fra le quindici che caratterizzano le specialità di squadriglia e di approfondirla realizzando almeno un'impresa e una missione inerenti a essa.

La partecipazione attiva del consiglio capi nella progettazione, nel lancio e nel coordinamento di questo lavoro garantirà la **cogestione** del reparto.

### L'importanza della competenza

La scelta di una specifica tecnica su cui centrare l'attenzione della

squadriglia, impegnandola quindi in un lavoro serio e specifico, non sarà limitativa della creatività e della fantasia, ma farà recuperare il senso più pratico e diretto della competenza. L'impegno prolungato nel tempo renderà la squadriglia capace di assumersi in proprio la responsabilità della propria preparazione tecnica, progettuale e pratica.

Lungo il nostro sentiero di scout esistono punti di riferimento fissi, conoscenze e abilità comuni a tutto il reparto, che tutti dovrebbero possedere per poter vivere appieno l'avventura, per realizzare imprese in sicurezza e autonomia, per essere utili al reparto e alla propria squadriglia, per essere in grado di orientarsi nel momento della scelta delle attività e delle

imprese che si desiderano fare. Infatti, se nessuno della squadriglia fosse in grado di leggere una carta topografica o conoscesse le più elementari norme di pronto soccorso, come potremmo andare in uscita? Come si potrebbe vivere con gioia il campo estivo senza saper montare la tenda, accendere il fuoco, preparare lo zaino o realizzare una legatura quadra?

Queste conoscenze e abilità fanno parte del patrimonio comune a tutti gli scout, e rendono ogni esploratore e guida capaci di affrontare ogni situazione e ambiente o, come direbbe B.-P., «indispensabili nel caso di un naufragio».

*(da Agesci, Quaderno delle specialità, Nuova Fiordaliso, di prossima edizione)*

Essere competenti significa prima di tutto avere buone conoscenze in un determinato campo; poi, saper utilizzare queste conoscenze per risolvere problemi o per realizzare delle imprese.

Essere competente non vuol dire soltanto conoscere un sacco di tecniche (saper fare molti nodi, avere uno sterminato

repertorio di commedie per il fuoco di bivacco, cucinare come un vecchio chef di Montmartre).

Chi è competente ha le antenne sempre all'erta per conoscere persone e cose nuove, è pronto alle sorprese e agli imprevisti, ha il cervello curioso e mai pigro.

Di conseguenza, chi è competente sa usare tutte le proprie

conoscenze (quelle raggiunte in reparto, ma anche le moltissime altre ottenute curiosando qui e là) per organizzare bene il proprio lavoro (e a volte anche quello degli altri) e per ottenere i migliori risultati.

*(da Agesci, Quaderno delle specialità, Nuova Fiordaliso, di prossima edizione)*

Ecco da dove nasce la richiesta di realizzare un'impresa (occasione di impegnare le forze della squadriglia e dei suoi componenti nell'apprendere e approfondire, nel collaborare e nel condividere, nel saper dar forma e realizzare un sogno) e una missione (che è una sfida, un'occasione per applicare le proprie competenze in un contesto impreveduto, una dimostrazione della capacità della squadriglia di saper risolvere problemi in maniera originale).

### Il recupero della specialità di squadriglia

Il percorso è molto simile al cammino di conquista della specialità di squadriglia: manca soltanto una seconda impresa e l'invio della relazione agli incaricati regionali. Starà comunque alle singole squadriglie decidere se portare a termine il lavoro tentando la conquista della specialità, e starà alle singole squadriglie decidere quando realizzare la seconda impresa.

Per le squadriglie che vi parteciperanno e che entro il **30 giugno 2003** riusciranno a realizzare anche la seconda impresa (sempre attinente all'ambito tecnico della specialità) e a inviare la relazione ai propri incaricati regionali, sarà garantita – se l'avranno meritata – la consegna della specialità durante il Campo nazionale.

### Imprese e missioni durante il Campo nazionale

Durante il campo sarà data alle squadriglie la possibilità di scegliere diverse attività da vivere, come missioni, grandi giochi, laboratori, uscite ecc. Tra queste vi sarà anche la possibilità di realizzare imprese parzialmente ideate a casa prima del campo.

Una volta stabilite le destinazioni dei reparti, saranno segnalate alle squadriglie le opportunità d'impresa offerte dal luogo che le ospiterà, quindi le squadriglie, tramite iscrizione, sceglieranno l'impresa da realizzare.

Queste imprese, però, potranno essere realizzate soltanto compatibilmente con le occasioni che offriranno i luoghi in cui si svolgerà il campo, con il materiale che i ragazzi stessi riusciranno a portarsi da casa, rispettando comunque le limitazioni imposte sui trasporti dalla logistica.

Le squadriglie interessate dovranno preparare un progetto che tenga conto di queste limitazioni. Sarà più facile per una squadriglia realizzare una capannina di rilevamento meteorologico (il materiale non è particolarmente ingombrante, può trovare posto nella cassa di squadriglia e il peso non è eccessivo), o uno spettacolo da proporre durante una serata al campo, piuttosto che but-

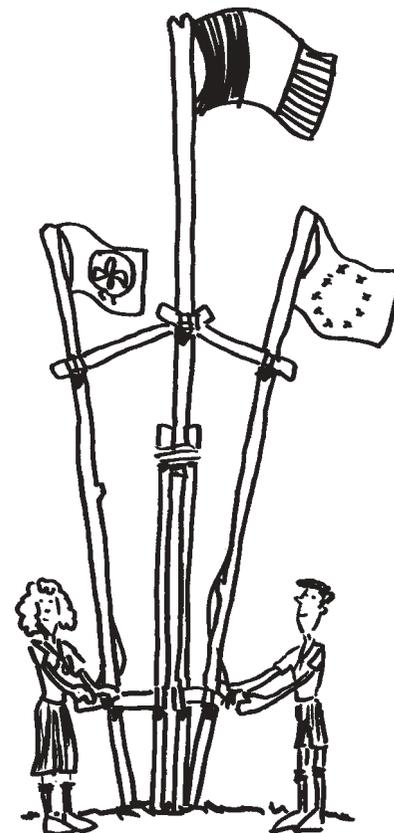
tarsi in realizzazioni con necessità di materiali pesanti e ingombranti, difficili da sistemare nella cassa di squadriglia o negli zaini degli squadriglieri.

### La centralità delle tecniche

Nei vari documenti e regolamenti associativi non si parla molto di tecniche scout, per cui un altro obiettivo del percorso è quello di recuperare le tecniche e la loro valenza educativa. Si dice che lo scautismo è un metodo attivo e concreto, perché permette di imparare facendo. Le tecniche sono la palestra dove questo assunto

trova una pratica e tangibile realizzazione. Nello scautismo trasmettiamo ai nostri ragazzi valori, emozioni attraverso delle esperienze; gran parte di queste esperienze sono costruite con le tecniche scout. La varietà delle tecniche permette con facilità a ogni ragazzo e ragazza di trovare la propria personale strada di apprendimento, miglioramento e crescita. Allo stesso modo, la squadriglia nel suo complesso può trovare stimoli e motivazioni impegnandosi a far crescere le competenze tecniche dei suoi componenti, sperimentandole poi sul campo. Questo farà ottenere maggiore coesione, progettualità, capacità di tener fede ai propri impegni.

In una società dove la fruizione passiva è quasi una norma, impegnarsi in una tecnica fa ritrovare il gusto delle cose ottenute con impegno personale, fa riscoprire o trovare capacità e manualità, rende evidente la positività del lavoro di squadra. Le tecniche sono infine anche il mezzo per concretizzare e applicare anche alla vita quotidiana il motto "estote parati". ■



La specialità di squadriglia si conquista:

- realizzando due imprese di squadriglia attinenti l'ambito tecnico della specialità scelta;
- portando a termine con successo una missione assegnata dai capi del reparto e sempre attinente all'ambito tecnico della specialità;
- scrivendo una relazione di tutto ciò che si è realizzato, e invian-

dola agli incaricati regionali di branca E/G.

Gli incaricati regionali, dopo aver valutato il lavoro svolto dalla squadriglia, decideranno se assegnare o no la specialità e consegnare il guidoncino verde da attaccare all'halpenstock (sotto al guidone).

Le imprese e la missione potranno essere svolte in qualunque ordine.

Il cammino di conquista può durare al massimo un anno e una squadriglia in un anno potrà conquistare al massimo una specialità. Il guidoncino verde servirà a segnalare che la squadriglia è competente in un determinato settore e che si mette quindi in questo campo a disposizione di tutti.

(da Agesci, Quaderno delle specialità, Nuova Fiordaliso, di prossima edizione)

In vista del Campo nazionale, al 31 ottobre 2002 le pre-iscrizioni comprendevano:

- 19.887 esploratori e guide;
- 3.003 capi.

○ Andrea Provini

## ...è “tempo di squadriglia”!

Chi fa...	...che cosa	Tempi
<b>Consiglio capi</b>	In consiglio capi dovrete fare il punto sul vostro reparto e riflettere su quanto segue... «Per vivere l'avventura, per vivere le attività che ci propone lo scautismo, in autonomia e in sicurezza, sono necessarie delle competenze e delle abilità che devono essere comuni a tutti, al di là degli interessi, delle specialità, degli incarichi e posti d'azione. Considerato questo e la situazione attuale del nostro reparto, quali sono le abilità e le competenze che tutti nel nostro reparto dovrebbero conoscere per essere migliori e più autonomi rispetto allo scorso anno? Come possiamo migliorare il nostro reparto? Da chi ci possiamo far aiutare in questo cammino (maestri di specialità, genitori, esperti ecc.)?»	Entro <b>ottobre 2002</b>
<b>Consiglio di squadriglia</b>	Ogni squadriglia, in fase di programmazione delle attività dell'anno, dovrà, partendo dalla propria realtà, tenendo sempre presente come riferimento la Legge e la Promessa, prendersi degli impegni concreti e assumere uno stile di lavoro. In altre parole ogni squadriglia dovrà agire sulla realtà seguendo una "bussola", avendo cioè uno scopo, un valore che l'orienta; desiderando fare del bene e "rendersi utili" (lasciare un segno).	Entro <b>ottobre 2002</b>
<b>Capi e vice</b>	Ogni capo e vice caposquadriglia dovrà preoccuparsi che tutti i propri squadriglieri (anche i più piccoli) acquisiscano le competenze di cui sopra. I capireparto li aiuteranno a ripassare le tecniche. Il consiglio capi potrà pensare di organizzare delle attività di reparto ad hoc (magari invitando esperti esterni o facendole gestire da esploratori e guide che hanno approfondito particolari tecniche).	Entro <b>San Giorgio 2003</b>

Chi fa...	...che cosa	Tempi
<b>Squadriglia</b>	Sistemare il materiale e l'equipaggiamento di squadriglia.	Entro <b>Natale 2002</b>
<b>Squadriglia</b>	Ripassare le tecniche fondamentali (pronto soccorso, topografia, i nodi e le legature principali ecc.).	Entro <b>San Giorgio 2003</b>
<b>Squadriglia</b>	Ogni squadriglia dovrà scegliere un ambito tecnico su cui lavorare: • realizzare un'impresa • una missione Gli ambiti tecnici fra cui scegliere saranno quelli identificati dalle specialità di squadriglia: <i>alpinismo, artigianato, campismo, civitas, esplorazione, espressione, gabbieri, giornalismo, internazionale, meteorologia, natura, nautica, olympia, pronto intervento, speleologia</i> . Sia la missione sia l'impresa dovranno essere attinenti all'ambito tecnico scelto. Chi vorrà potrà proseguire il cammino puntando alla conquista della specialità di squadriglia.	Entro <b>San Giorgio 2003</b>
<b>Squadriglia</b>	Realizzare un'uscita di squadriglia con pernottamento. Realizzare un'uscita di squadriglia, assieme alla cura del materiale e al ripasso delle tecniche fondamentali, vi permetterà di mettere alla prova la vostra autonomia e il vostro spirito di squadriglia.	Entro <b>San Giorgio 2003</b>
<b>Zone</b>	Per le squadriglie di molte zone e regioni il San Giorgio sarà un'occasione per saggiare la propria autonomia, sfidarsi e confrontarsi sul lavoro fatto... un po' come per gli antichi cavalieri durante le giostre.	<b>I giochi di San Giorgio</b>
<b>Consiglio capi</b>	Il consiglio capi dovrà seguire tutto il percorso e il sentiero dei singoli: • ragionando sugli incarichi e i posti d'azione; • ragionando sull'impresa e sulla specialità di squadriglia; • identificando un maestro di specialità per tutte le specialità e appendendo l'elenco in sede; • identificando le persone che potranno aiutare le squadriglie ad approfondire le tecniche; • confrontandosi sul lavoro di ogni squadriglia e gestendo i problemi che si presenteranno man mano.	<b>Per tutta la durata del percorso</b>

## REPARTI CHE PARTECIPERANNO AL CAMPO NAZIONALE

Chi fa...	... che cosa	Tempi
<b>Consiglio capi e reparto</b>	Decidere se partecipare al campo e iscriversi	Entro <b>31 ottobre 2002</b>
<b>Capireparto e comunità capi</b>	Coinvolgere i genitori rendendoli partecipi del percorso in preparazione al campo e spiegando loro che cosa i ragazzi andranno a fare.	<b>All'inizio dell'anno scout</b>
<b>Reparto</b>	Autofinanziamento	<b>Entro il campo nazionale</b>
<b>Squadriglie e reparto</b>	Al campo ogni squadriglia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sceglierà alcune attività fra quelle proposte (laboratori, GG, raid ecc.);</li> <li>• realizzerà un'impresa con il supporto di un maestro di specialità;</li> <li>• realizzerà una missione attinente all'ambito scelto;</li> <li>• riceverà il guidoncino verde (se lo avrà conquistato);</li> <li>• si confronterà sulla Carta dell'impegno delle squadriglie.</li> </ul> <p>Ricordate inoltre che il Campo nazionale sarà per le vostre squadriglie come una grande missione, durante la quale avrete il dovere di tener alto il buon nome e l'onore del vostro reparto e della vostra squadriglia</p>	<b>Al Campo nazionale</b>

## REPARTI CHE NON PARTECIPERANNO AL CAMPO NAZIONALE:

## IL CAMPO ESTIVO CAMPO DELLE SQUADRIGLIE

Chi fa...	...che cosa	Tempi
<b>Consiglio capi</b>	Il consiglio capi realizza il sopralluogo del campo e lo progetta (angoli, costruzioni di reparto, programma di massima delle attività, eventuali uscite di reparto, tema, ambientazione ecc.)	<b>Primavera 2003</b>
<b>Squadriglia</b>	Ogni squadriglia realizza al campo un'impresa attinente all'ambito tecnico scelto	<b>Al campo</b>
<b>Squadriglia e capireparto</b>	Ogni squadriglia realizza una missione attinente all'ambito scelto	<b>Al campo</b>
<b>Squadriglie</b>	Le squadriglie che saranno riuscite a conquistarlo riceveranno il guidoncino verde	<b>Entro ottobre 2003</b>

## La responsabilità dei capi

**Il campo nazionale comporta delle responsabilità particolari, specie di fronte ai reparti di formazione, con ragazzi che non conosciamo. I consigli e le attenzioni di un addetto ai lavori.**

In merito ai dubbi e alle problematiche poste da alcuni responsabili regionali in ordine alle responsabilità dei capi durante il Campo nazionale E/G, e in particolar modo per i reparti di formazione, ritengo necessario precisare quanto segue.

L'anomalia dei suddetti reparti riguarderebbe il fatto che i singoli capi si troveranno a vigilare su ragazzi diversi da quelli del loro gruppo di appartenenza. Tale situazione, secondo quanto mi è sembrato di capire, ingenera una preoccupazione dipesa dal fatto che, a differenza dei normali campi, i capi, trovandosi a contatto con ragazzi di cui non conoscono le caratteristiche comportamentali, le abitudini e quant'altro serve a capire la personalità di un soggetto, potrebbero avere maggiori difficoltà a porre in essere tutte quelle cautele atte a prevenire incidenti o fatti incresciosi.

Se, da un lato, una tale preoccupazione testimonia lo scrupolo e la serietà dei capi stessi, devo, dall'altro, precisare che, dal punto di vista strettamente giuridico, i criteri di responsabilità degli accompagnatori durante i reparti di formazione non si discostano da quelli che ho evidenziato nella mia nota pubblicata sul vostro *Vademecum*.

[si tratta del *Vademecum* del capogruppo, che ogni gruppo riceve assieme ai moduli dei censimenti. Ndr]

Infatti, dal punto di vista giuridico, il capo, cui verranno affidati i minorenni partecipanti al Campo nazionale, sarà tenuto a vigilare sugli stessi con tutte le cautele necessarie al caso e risponderà civilmente (fermo rimanendo la copertura assicurativa) di tutti quei danni che il minorenne dovesse subire personalmente o causare ad altri e sempre che la causa del danno possa essere ricondotta al comportamento colpevole, negligente o inesperto del capo.

Il fatto che i ragazzi affidati al capo non siano quelli con cui, abitualmente, il capo si trova a vivere le esperienze associative, non può essere considerata, ovviamente, una esimente in ordine alle sue responsabilità.

Certamente, ritengo possibile attuare delle misure di prevenzione che di seguito vi elenco.

### 1. Colloqui con le famiglie dei ragazzi.

Molto opportuna sarebbe una riunione con i genitori dei ragazzi del gruppo in cui il capo di appartenenza illustri le modalità del Campo

nazionale e soprattutto del reparto di formazione, in modo da rendere noto ai genitori che, durante il campo, il loro figlio sarà affidato a un capo diverso da quello che normalmente li segue.

Sarebbe utile, inoltre, poter comunicare tutti i dati anagrafici e associativi del capo in modo che i genitori siano messi nella condizione anche di contattarlo per ogni evenienza. Ritengo utile precisare ai genitori che ogni capo di appartenenza si attiverà presso il capo cui verranno affidati i "suoi" ragazzi durante il campo, al fine di metterlo al corrente di ogni notizia sul ragazzo che potrebbe tornare utile (particolari problemi di salute, problemi psicologici, attitudini ecc). Tali comunicazioni saranno sicuramente utili al capo e, entro certi limiti, lo aiuteranno a prevenire situazioni spiacevoli. I genitori non dovrebbero avere nulla in contrario a che tali informazioni vengano date; in ogni caso, occorre verificare se tutti i genitori abbiano sottoscritto il consenso al trattamento dei dati personali. Di tali riunioni è opportuno stilare un verbale scritto.

- 2. Rapporti tra capi.** È evidente che i capi dei vari gruppi dovranno interloquire tra loro prima e durante il campo, in modo da fornire le informazioni suddette e rendersi, reciprocamente, il lavoro più facile.
- 3. Ragazzi con gravi problemi fisici o psicologici.** Sebbene mi renda conto che il suggerimento potrebbe creare uno spiacevole e quanto mai indesiderato trattamento differen-

**È molto opportuna una riunione con i genitori dei ragazzi del gruppo in cui il capo di appartenenza illustri le modalità del Campo nazionale e soprattutto del reparto di formazione**

ziato rispetto ad alcuni ragazzi, devo sottoporre alla vostra attenzione il caso dei ragazzi "difficili". Mi sembra di capire che il reparto di formazione ha lo scopo, tra le altre finalità, di realizzare a pieno uno scambio di esperienze, indubbiamente molto utile per tutti i ragazzi in fase di crescita, qualunque sia la loro situazione fisica o psichica. Ritengo, però, che, in alcuni casi, occorra valutare se la suddetta esperienza non vada a discapito del ragazzo e, indirettamente, del capo. È bene chiedersi, infatti, se in alcuni casi sia più opportuno che un ragazzo "problematico" resti affidato a chi da tempo lo conosce e con il quale il ragazzo stesso si senta più tranquillo. Indubbiamente, un ragazzo con dei problemi potrebbe avere maggiori difficoltà a

inserirsi in un gruppo che non conosce, così come il capo, che già deve interloquire con ragazzi non conosciuti, potrebbe trovarsi nella condizione di non saper gestire la situazione e, pertanto, più facilmente potrebbero accadere degli incidenti di cui, poi, il capo stesso andrebbe a rispondere civilmente. L'ipotesi alla quale faccio riferimento dovrà, necessariamente, essere valutata da voi che, meglio di me, conoscete tali problematiche. Era mio interesse farvi valutare le conseguenze giuridiche che ne potrebbero derivare.

Ritengo di avervi fornito dei suggerimenti che, ferma rimanendo la responsabilità civile degli accompagnatori già analiticamente descritta nel *Vademecum del capogruppo*, potrebbero tornare utili al fine di evitare, il più possibile, l'accadimento di sinistri durante il campo. ■

A cura di Stefano Blanco e Andrea Provini

## Bibliografia

- R. Baden-Powell  
**Scoutismo per ragazzi**  
*Ancora, Milano*
- R. Baden-Powell  
**Suggerimenti per l'educatore scout**  
*Ancora, Milano*
- Agesci Branca E/G  
**Viviamo l'avventura. La branca Guide oggi**  
*"Scout P.E.", numero speciale, 1975*
- G. Palizzi,  
**Preadolescenti in gruppo**  
*"Scout P.E.", 1977*
- Agesci Branca E/G  
**Dossier Branche Esploratori/Guide**  
*"Scout P.E.", numero speciale, 1978*
- S. Remiddi  
**Specialità e tecniche nel Reparto**  
*"Scout P.E.", 1979*
- C. Andreucci  
**Specialità e competenza**  
*"Scout P.E.", 1980*
- Agesci Branca E/G  
**Tradizione e linguaggio**  
*"Scout P.E." numero speciale, 1981*
- R. Lorenzini  
**Fratelli, piazzisti, poeti e inventori**  
*"Scout P.E.", 1981*
- S. Cremaschi  
**Il gioco, la festa e la banda in Branche E/G**  
*"Scout P.E." 1981*
- R. Lorenzini  
**Bada a come parli... e non prendere impegni a febbraio**  
*"Scout P.E." 1981*
- Agesci Branca E/G  
**Il linguaggio**  
*"Scout P.E." inserto 1982*
- Agesci Branca E/G  
**Campo nazionale E/G**  
*"Scout P.E." inserto 1982*
- Agesci Branca E/G  
**Uscita di squadriglia: città morta**  
*"Scout P.E." 1982*
- R. Lorenzini  
**La rete dei rapporti**  
*"Scout P.E." inserto 1982*
- Agesci Branca E/G  
**Numero speciale in preparazione al Campo Nazionale E/G**  
*"Scout P.E." speciale, 1982*
- Agesci Branca E/G  
**L'avventura**  
*"Scout P.E." speciale, 1982*
- S. Cremaschi  
**Competenza ed esplorazione**  
*"Scout P.E.", 1982*
- S. Rocca  
**La competenza scotta nelle Branche R/S**  
*"Scout P.E.", 1982*
- P. Lucisano  
**Il bisogno di avventura**  
*"Scout P.E.", 1982*
- R. Lorenzini  
**Sentiero competenza**  
*Inserto speciale, "Scout P.E.", 1982*
- D. Scalet  
**Vuoi più bene a mamma, a papà o al caporeparto?**  
*"Scout P.E.", 1982*
- S. Cremaschi  
**L'abito non fa il monaco**  
*"Scout P.E.", 1982*
- Agesci Branca E/G  
**L'incontro di Atà**  
*"Scout P.E.", 1982*
- Agesci Branca E/G  
**Se una notte d'inverno un caporeparto...**  
*"Scout P.E.", 1982*
- M. Sica  
**Il campo nell'idea di B.-P.**  
*"Scout P.E.", 1983*
- **Progetto unitario di catechesi**  
*Ancora, Milano 1983 (in part. pp. 127 sgg., in III ed. Nuova Fiordaliso, Roma)*
- A. Favilla  
**E/G: una sera, dopo il campo estivo**  
*"Scout P.E.", 1983*
- **Campo nazionale E/G**  
*"Scout P.E." inserto, 1983*
- E. Calvo  
**Quando il gioco comincia a diventare avventura**  
*"Scout P.E.", 1983*
- Pattuglia Nazionale E/G  
**A che punto siamo? Il campo sulla griglia**  
*"Scout P.E.", 1983*
- G. Mastrobuono  
**Il campo nazionale: un'occasione educativa per tutta l'associazione**  
*"Scout P.E.", 1983*
- V. Ghetti  
**Fare educazione al campo di reparto**  
*"Scout P.E.", 1983*
- P. Lucisano  
**Imparavamo giovanissimi ad essere uomini**  
*"Scout P.E.", 1983*
- S. Remiddi  
**Liscio, gasato o... competente**  
*"Scout P.E.", 1983*
- A. Favilla  
**Il campo nazionale e i prossimi impegni**  
*"Scout P.E.", 1983.*
- R. Lorenzini, G. Mastrobuono  
**Campo nazionale E/G: diario di un'avventura**  
*"Scout P.E.", 1983*
- R. Morani, D. De Robert  
**Interviste al campo nazionale**  
*"Scout P.E.", 1983*
- R. Lorenzini  
**Nella pinacoteca G/E c'è un posto anche per te**  
*"Scout P.E.", 1983*
- Pattuglia Nazionale E/G  
**La cartina di tornasole del campo estivo**  
*"Scout P.E.", 1983*
- R. Lorenzini  
**Vi scongiuro, mandate le squadriglie in uscita**  
*"Scout P.E.", 1983*
- Agesci Branca E/G  
**Relazione al CG 1983**  
*"Scout documenti", 1983*
- A.V.  
**Scout si nasce o si diventa?**  
*Ancora, Milano 1983.*
- **La scoperta dell'avventura**  
*Borla, Roma 1984*

- Agesci Branca E/G  
**Atti Convegno Quadri E/G**  
(in part. p. 57 e sgg, Il progetto del settore Competenza; p. 71, Griglia "Competenza"; p. 73, Griglia "Impresa"; p. 74, Griglia "Sentiero Scout"), 1984
- R. Lorenzini  
**Come si governa un reparto**  
"Scout P.E.", 1984
- R. Lorenzini  
**Elogio funebre della buona azione**  
"Scout P.E.", 1984
- Agesci Branca E/G  
**Relazione al CG 1984**  
"Scout documenti", 1984
- G. Mastrobuono  
**I campi verso la competenza**  
"Scout P.E.", maggio 1985
- M. Pertichino  
**Ho ereditato**  
"Scout P.E.", 1985
- R. Lorenzini  
**Impresa quando la gestione è lenta**  
"Scout P.E.", 1985
- S. Remiddi  
**Impresa: giù le mani della squadriglia**  
"Scout P.E.", 1985
- R. Lorenzini  
**Ho capito due cose**  
"Scout P.E.", 1985
- Agesci Branca E/G  
**Relazione CG 1985**  
"Scout documenti", 1985
- A. Contardi, P. Curatolo, R. Lorenzini  
**Handicap e scoutismo**  
Borla, Roma 1986
- C. Guarnieri  
**Competenza: c'è una strada da percorrere**  
"Scout P.E.", 1986
- R. Lorenzini  
**Non scambiamo la schiuma con la birra**  
"Scout P.E.", 1986
- Quando conquisti la terza tappa, hai in mano la bacchetta magica  
"Scout Avventura", 7, 1986
- G. Asquini  
**Scende la notte e sei solo nel bosco**  
"Scout P.E.", 1986
- S. Gatti  
**Scouting is exciting**  
"Scout P.E.", 1986
- G. Mastrobuono  
**Da noi si fa così**  
"Scout P.E.", 1986
- Chi conquista la quarta tappa conosce il segreto di un buon reparto: la sua animazione  
"Scout Avventura", 2, 1986
- Brevetto e terza tappa  
"Scout Avventura", 7, 1986
- G. Battistoni, A. Lami  
**Perché perdere la competenza acquisita in Reparto**  
"Scout P.E.", 1986
- G. Mastrobuono  
**Il capo che ci sa fare non spinge: guida**  
"Scout P.E.", 1986
- M. Pertichino  
**Non molliamola ai lupettari**  
"Scout P.E.", 1986
- Agesci Branca E/G  
**La tortuosa strada verso la libertà**  
"Scout P.E.", 1986
- G. Mastrobuono  
**Il sentiero nella vita del tuo reparto**  
"Scout P.E.", 1986
- Agesci Branca E/G  
**Stormi**  
speciale "Scout P.E.", 1987
- A. Lucchelli  
**A proposito di gestione nel Reparto**  
"Scout P.E.", 1987
- Tappe conquistate e distintivi sulla camicia  
"Scout Avventura", 2, 1987
- A. Contardi  
**Lo scouting non sono le tecniche**  
"Scout P.E.", settembre 1987
- A. Lucchelli  
**La gestione nel reparto**  
"Scout P.E.", 1987
- F. Pitrobelli  
**Squadriglie ad autonomia vigilata**  
"Scout P.E.", 1987
- A. Contardi, M. Pertichino  
**La libertà non è star sopra un albero**  
"Scout P.E.", 1987
- C. Nicolini  
**Esplorazione & Campismo**  
"Scout P.E.", 1987
- R. Del Riccio  
**Osservare e dedurre per servire**  
"Scout P.E.", 1987
- G. Mastrobuono  
**Il sentiero nell'impresa**  
Nuova Fiordaliso, Roma 1988
- A. Contardi  
**Il sistema di squadriglia**  
"Scout P.E.", 1988
- M. Costa  
**E prima di tutto viene la squadriglia**  
"Scout P.E.", 1988
- K. Prada, G. Battistoni  
**Come conciliare le attività di reparto e di squadriglia?**  
"Scout P.E.", 1988
- G. Mastrobuono  
**Il sentiero nell'impresa**  
Fiordaliso, Roma 1988
- G. Mastrobuono  
**Come si decide l'impresa di reparto**  
"Scout P.E.", 1988
- A. Pierbattisti  
**Riparlamo di impresa**  
"Scout P.E.", 1988
- P. Fauci  
**Basta con le "scemette"**  
"Scout P.E.", 1988
- A.V.  
**Regolamento E/G dieci anni dopo**  
"Scout P.E." dossier, 1989
- M. Costa  
**Io non vorrei... ma loro sì**  
"Scout P.E.", 1989
- G. Mastrobuono  
**Scouting**  
"Scout P.E.", 1989
- S. Cametti  
**È scouting tutto questo?**  
"Scout P.E.", 1989
- M. Costa  
**Un segno vale bene un'impresa**  
"Scout P.E.", 1989
- Agesci Branca E/G  
**Atti del convegno quadri "Dal faro alle stelle"**  
speciale "Scout P.E.", 1990
- E. Spada  
**Relazione dell'impresa: un documento importante**  
"Scout Avventura", 3, 1989
- A. Favilla  
**Sei mai stato a Valditeccoli?**  
Borla, Roma 1990
- 65.000 sentieri**  
"Scout Avventura", 32, 1990
- Branca E/G  
**Regolamento e commentario**  
Quaderni Agesci Nuova Fiordaliso, Roma 1990
- La fantasia si verifica nel Consiglio della Legge**  
"Scout Avventura", 22, 1990

- A. Pierbattisti  
**Verifichiamo il campo estivo**  
"Scout P.E.", 1990
- G. Callegari  
**Vivere in modo nuovo l'impresa**  
"Scout P.E.", 1991
- **Il Consiglio della Legge**  
"Scout Avventura", 23, 1991
- **Numero monotematico sulla specialità di squadriglia**  
"Scout Avventura", 1, 1991
- R. D'Alessio, M. Giacometti  
**Il tempo del gioco**  
"Scout P.E.", 1991
- M. Calabrò, C. Huber  
**Non tutto è finito!... Solo la riunione**  
"Scout P.E.", 1991
- M. Sica  
**L'avventura dell'uomo dei boschi**  
"Scout P.E.", 1992
- F. Repisti  
**Educare al conflitto**  
"Scout P.E.", 1992
- **Ask the boy**  
"Servire", gennaio-febbraio 1992
- S. Garzaro  
**La comunicazione in reparto**  
"Scout P.E.", 1992
- E. Baggini  
**Giocare sì, ma sapendo di giocare**  
"Scout P.E.", 1992
- **Il trapasso nozioni**  
"Servire", maggio-giugno 1993
- Consiglio Capi Schio I  
**Manuale del caposquadriglia**  
fotocopie a uso interno, Schio 1993
- S. Garzaro  
**Se non hai fatto il caposquadriglia**  
"Scout P.E.", 1993
- **La pedagogia dell'iniziazione**  
*I Quaderni di Agesciolombardia, 1994*
- **Lo scoutismo e l'ambiente**  
*Quaderni Agesci Nuova Fiordaliso, 1994*
- G. Callegari  
**Educare alla competenza**  
"Scout P.E.", 1994
- **Il sapere del capo**  
"Servire", novembre-dicembre 1994
- Agesci Settore Specializzazioni  
**Atti "Manus et Mens"**  
*incontro nazionale Settore Specializzazioni, novembre 1994*
- C. Perrotta  
**Minimo sindacale**  
"Scout P.E.", 1995
- G. Perrone  
**Dire, fare, essere competenti**  
"Scout P.E.", giugno 1995
- Pattuglia Regionale E/G della Lombardia  
**Troppo semplice uguale troppo povero**  
"Scout P.E.", giugno 1995
- Pattuglia Nazionale Branca E/G  
**Gara Nazionale Guidoncini verdi**  
"Agescout", 12 1995
- **Gara Nazionale Guidoncini verdi**  
"Scout Avventura", settembre 1995
- **Gara Nazionale Guidoncini verdi**  
"Scout Avventura", novembre 1995
- **Guidoncini verdi: la mappa delle opportunità**  
"Scout Avventura", 7, 1995
- **Diamo un nome alle stelle. Riflessioni e strumenti per educare alla competenza**  
*I quaderni di Agesciolombardia, 1996*
- Pattuglia Nazionale Branca E/G  
**Gara Nazionale Guidoncini verdi**  
"La corriera", foglio collegamento di Branca E/G, 7, 1996
- **Gara Nazionale Guidoncini verdi**  
"Scout Avventura", marzo 1996
- Agesci Branca E/G  
**Giocare nella squadra di Dio**  
*Quaderni Agesci Nuova Fiordaliso, Roma 1996*
- M. Bonomini  
**Progettiamo l'impresa di squadriglia**  
"Scout Avventura", 1, 1996
- M. Bonomini, C. Perrotta  
**La missione di squadriglia**  
"Scout Avventura", 1996
- Agesci  
**Regolamento metodologico**  
*Quaderni Agesci Nuova Fiordaliso, 1997*
- Agesci  
**Sentiero fede**  
*Nuova Fiordaliso, Roma 1997*
- L. Brentegani  
**Un labirinto chiamato squadriglia**  
"Scout Avventura", 5, 1997
- **Chi scarica l'incarico**  
"Scout Avventura", 5, 1997
- S. Blanco  
**La storia di un'avventura**  
"Scout P.E.", 1998
- C. Perrotta  
**C'è posto per tutti**  
"Scout Avventura", 2, 1998
- M. Sica  
**Qui comincia l'avventura scout**  
*Nuova Fiordaliso, Roma 1998*
- F. La Ferla  
**La risposta dello scautismo**  
"Servire", 2, 1999
- **Regolamento Interbranca**  
*Documenti preparatori del Consiglio Generale, 1999*
- Agesci Branca E/G  
**Le vie dell'avventura**  
"Agescout" speciale, 1999
- R. Calò, R. Gastaldo  
**La responsabilità: un cardine per la progressione personale**  
"Scout P.E.", 1999
- P. Olea  
**Io capo squadriglia, finalmente!**  
"Scout Avventura", 6, 1999
- S. Blanco  
**I tarli della cogestione: è ancora possibile il protagonismo?**  
"Scout P.E.", 2000
- G. Cusma  
**La squadriglia al campo estivo**  
*Nuova Fiordaliso, Roma 2000*
- P. Delsuc  
**Tappe**  
*Nuova Fiordaliso, Roma, riedizione 2000*
- **Numero monotematico sulla specialità di squadriglia**  
"Scout Avventura", 8, 2000
- A. Provini  
**Estote parati: vivere l'avventura in sicurezza**  
"Scout Avventura", 3, 2000
- Agesci Branca E/G (a cura di C. Perrotta)  
**Manuale della Branca Esploratori e Guide**  
*Fiordaliso, Roma 2001*
- D. Fontanesca  
**Il consiglio di squadriglia: per tutti, non per molti**  
"Scout Avventura", 4, 2001
- A. De Russis  
**Il grande gioco dei posti d'azione**  
"Scout Avventura", 3, 2002
- **Speciale Campo nazionale 2003**  
"Scout Avventura", 7, 2002