

*Pierre Delsuc
Pierre de Montjamont
Henry Dhavernas
Michel Menu*

LE BASI FONDAMENTALI DELLO SCAUTISMO



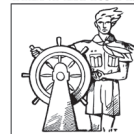
TIENI LA ROTTA

- 2 -



Una collana di piccoli e agili volumi che ripropongono testi che si ritiene siano stati importanti per la formazione del pensiero metodologico dello scautismo in Italia e che hanno, ancora oggi, significato e attualità o che ne raccontano la storia. Il titolo della collana fa riferimento al “mantenere l’orientamento” anche nei momenti difficili come su una nave nei mari in tempesta, caratteristica essenziale per chi cerca di essere un credibile “accompagnatore” nella formazione di uomini e donne.

TIENI LA ROTTA



- 2 -

La collana è curata da Piero Gavinelli che è stato capo di unità e di Gruppo, in ASCI e AGESCI, ha svolto numerosi incarichi ai diversi livelli associativi e ed è stato responsabile di corsi di formazione per capi per oltre venti anni. Dal 2002 al 2005 ha ricoperto il ruolo di Capo Scout d'Italia.

Edizione originale:

Bases fondamentales du scoutisme, Parigi, 1967

Traduzione dall'originale francese di Aldo Grieco – 2008

Pierre Delsuc
Pierre de Montjamont
Henry Dhavernas
Michel Menu

LE BASI FONDAMENTALI DELLO SCAUTISMO

Edizioni "Il corno di Kudù"

Borgomanero (NO)

A cura di Piero Gavinelli

Stampa marzo 2020



Il testo che si propone come secondo volume della Collana "Tieni la rotta", è un testo poco conosciuto in Italia, ma che ha avuto una profonda influenza nella storia dello scautismo in Francia. È un opuscolo pubblicato nel 1967 da quattro ex Maestri di Campo di Chamarande (primo Campo scuola degli Scouts de France) e DCC brevettati a Gilwell: Delsuc, Montjamont, Dhavernas e Menu.

L'opuscolo (noto per la sua copertina rossa) fu pubblicato dall'Associazione per il sostegno dello scautismo, fondata nella primavera del 1966, associazione che si prefiggeva una difesa dello scautismo "delle origini" rispetto alle innovazioni intervenute in quegli anni nello scautismo degli Scouts de France e da molti contrastate.

Viene qui proposto ritenendo che dia, con un linguaggio semplice e immediatamente fruibile, una lettura interessante per chi vuole approfondire gli aspetti fondanti lo scautismo nelle sue linee essenziali, prescindendo dalle piccole differenze terminologiche rispetto a quelle alle quali si è abituati e a strutture che molte associazioni hanno poi modificato negli anni successivi alla scrittura del libro.

PREFAZIONE

Da qualche anno, molte innovazioni audaci sono state fatte in Francia nello Scautismo. Il loro interesse è indubbio, ma alcuni sono turbati da questa nuova immagine e si domandano se le pedagogie proposte siano ancora in accordo con la metodologia di base dello Scautismo. Certamente il mondo si evolve e la gioventù attuale non ha più gli stessi gusti né lo stesso modo di vivere dell'epoca in cui fu fondato lo Scautismo. Si possono aggiornare molte attività senza per questo cambiare il Metodo, se questo Metodo continua ad essere considerato valido.

Ora, ciò che conferisce un valore universale allo Scautismo, è che il fondatore, Baden-Powell, ha saputo distinguere, tra tutti gli aspetti contingenti, gli elementi fondamentali della natura del ragazzo. Da questo deriva il successo del suo Metodo, in qualunque circostanza di tempo e di luogo.

Avendo avuto il privilegio di studiare alla sua fonte questo Metodo e quindi essendo stati ufficialmente accreditati per insegnarlo in Francia, ci siamo riuniti per cercare di individuare ciò che è veramente essenziale e permanente nel Metodo scout, abbozzando una possibile evoluzione di alcune attività.

Da ciò ne è derivata questa pubblicazione, che ha l'unico fine di ricordare la dottrina di base dello Scautismo come l'ha concepita Baden-Powell e come i fondatori cattolici francesi l'hanno adattato al nostro paese.

Pierre DELSUC
Pierre de MONTJAMONT
Henry DHAVERNAS
Michel MENU

già D.C.C. presso il Campo Scuola di Chamarande

N.B.: il Campo Scuola di Gilwell-Park, fondato da Baden-Powell, aveva la capacità di conferire brevetti di "Deputy Camp Chief" o "Mestres de Camp délégués" (Maestri di Campo delegati - N.d.t.). Questo brevetto internazionale, riconosciuto da tutte le Associazioni facenti parte dell'Organizzazione Mondiale del Movimento Scout (OMMS-WOSM), dava il diritto ai suoi titolari di dirigere Campi Scuola validi per il rilascio della Wood Badge.

E' a questo titolo che gli autori di questa pubblicazione, accreditati dall'Associazione degli Scouts de France, hanno diretto per numerosi anni i Campi Scuola nazionali di Chamarande (località in Francia dove si tenevano i Campi Scuola degli Scouts de France -N.d.t.).

Precisazioni:

- *il corsivo, ove presente, salvo diversa indicazione, è del testo originario francese.*
- *le note a piè pagina sono o del traduttore o del curatore*

INTRODUZIONE

DEFINIZIONE GENERALE

1. Lo Scautismo è un metodo di educazione cristiana e civica dei giovani attraverso il rispetto della Legge Scout, l'impiego del Sistema delle Squadriglie, la pratica del gioco e della vita nella natura. Questo metodo si considera, accanto alla scuola, come *complementare* della famiglia, la quale è responsabile in primo grado del bambino. Esso è *completo*, nel senso che vuole educare l'uomo intero, corpo, spirito, anima e dà un'importanza essenziale non soltanto alla formazione personale ma alla formazione dell'uomo sociale e del futuro cittadino. Esso è infine *attivo*, perché incita il giovane a farsi carico della propria educazione in una situazione appropriata alle sue necessità e alle sue forze.

2. Lo Scautismo crede al destino personale e soprannaturale di ogni uomo e alla sua vocazione comunitaria. Respinge di conseguenza ogni concezione filosofica o sociale che sacrifica la persona alla società. Di ispirazione cristiana, è stato fortemente segnato dai fondatori francesi cattolici con una spiritualità irradiante che appare evidente

nel primo Principio: "Lo Scout è fiero della propria Fede e ad essa sottomette tutta la sua vita". Tuttavia, lo Scautismo distingue lo spirituale dal temporale senza confonderli né separarli. I Capi Scout sono dei laici ai quali i genitori dei giovani hanno delegato una parte della loro autorità. Questi Capi fanno riferimento ai diritti e ai doveri dei laici nella società e rendono al potere spirituale e al potere temporale quanto ad essi dovuto da ogni battezzato e da ogni cittadino. Queste nozioni sono chiaramente espresse dagli altri due principi: "Lo Scout è figlio di Francia e buon cittadino", "Il dovere dello Scout comincia in famiglia".

3. La Legge Scout comprende una serie di precetti positivi e definisce lo Scout come fedele alla parola data, puro, leale, obbediente, fraterno, cortese e cavalleresco, che ama nella natura l'opera di Dio, che ama il suo prossimo e che è sempre pronto a servirlo. Essa è il pilastro centrale del Metodo Scout e ogni alterazione della Legge deve essere considerata come una deviazione dai fini dello Scautismo. Dopo un periodo di prova, il giovane Scout s'impegna mediante la Promessa, atto personale e libero, a osservare la Legge.

¹ Il riferimento è ai tre Principi che gli Scouts de France avevano fino al 1964 – N.d.t.

4. Il Sistema delle Squadriglie mette in opera il principio dell'educazione attiva del ragazzo per mezzo del ragazzo stesso. Una Squadriglia è un gruppo indivisibile di 7 o 8 ragazzi sotto la guida di uno di loro, il Capo Squadriglia, più sperimentato e generalmente più grande. I Capi Squadriglia, personalmente responsabili dei loro ragazzi, condividono insieme al Capo Reparto la responsabilità del Reparto. All'interno della Squadriglia, ogni Scout assume delle responsabilità personali e precise, secondo le sue attitudini e le sue preferenze. Più Squadriglie costituiscono un Reparto diretto da un Capo Reparto, assistito da un Assistente Religioso. Il governo di un Reparto si fa per mezzo di una Corte d'Onore e di un Consiglio dei Capi. La prima ha per scopo di assicurarsi che il Reparto nel suo insieme, e ogni Scout in particolare, progrediscono bene nella linea dell'ideale scout. Il secondo organizza la vita e le attività del Reparto.

5. Il gioco e la vita nella natura sono essenziali allo Scautismo. Il gioco è l'attività naturale del ragazzo. Effettuato all'aria aperta, esso migliora la sua salute, gli insegna la disciplina e lo spirito di squadra, accresce la prontezza dei suoi sensi, sviluppa le sue facoltà d'osservazione, ristabilisce il suo equilibrio

nervoso, allena la sua capacità di decisione. La vita nella natura è innanzitutto comprensione dell'opera di Dio, ma anche, attraverso il Campo, scuola di energia, di sobrietà, di ingegno, di fraterno aiuto reciproco. E' al Campo che la vita scout trova la sua completezza.

6. I principi e i metodi dello Scouting tendono verso cinque fini, definiti dai Fondatori (francesi, N.d.t.): Salute, Carattere, Servizio, Abilità tecnica, Senso di Dio. I primi quattro mirano a formare un uomo fisicamente robusto, dal carattere ben formato, dedito al servizio degli altri e tecnicamente capace, l'ultimo, la ricerca del Dio vivente, è il fine supremo della formazione scout.

7. Lo Scouting comprende tre branche: Lupetti, Esploratori, Rover. Quest'articolazione, ideata da Baden-Powell, corrisponde a tre tappe naturali dell'evoluzione del ragazzo, sia sul piano fisico che sul piano psicologico. Da una Brancha all'altra vi è continuità dello Scouting nei suoi principi, nei suoi metodi e nei suoi fini, in quanto ogni Brancha è un adattamento delle attività scout alle tappe dell'infanzia, dell'adolescenza, dell'ingresso alla vita adulta.

Capitolo I

La Brancha 'Esploratori'

I. Definizione

La Brancha 'Esploratori' è la Brancha di base dello Scouting. Il Lupettismo la prepara. Il Roverismo la continua. I principi, i fini e i metodi dello Scouting, concepiti inizialmente per la Brancha 'Esploratori', vi trovano la loro perfetta espressione.

Il suo obiettivo primario è la formazione dell'adolescente, preso all'uscita dall'infanzia e condotto all'ingresso della sua vita di uomo. Questo periodo è caratterizzato da una crisi di crescita continua che il ragazzo attraversa durante 4 o 5 anni e cioè, secondo il suo livello di sviluppo, dagli 11-12 ai 16-17 anni. L'età centrale della Brancha 'Esploratori' si situa dunque verso i quattordici anni. L'unitarietà della Brancha² consente il superamento di questa crisi attraverso i mezzi messi in opera per aiutare il ragazzo ad uscirne, non soltanto senza danni, ma cresciuto e fortificato fisicamente, mentalmente e spiritualmente.

² Negli Scouts de France la Brancha Esploratori era stata divisa, così come è ancora oggi, in due strutture indipendenti: Rangers e Pionniers. Da questo l'attenzione alla 'unitarietà' della Brancha qui precisata

Mettendosi alla portata del ragazzo, ricercando quello che gli interessa, utilizzando le grandi risorse che sono a quest'età il bisogno di affermarsi, il gusto dell'avventura, la volontà istintiva di unirsi in gruppo per giocare e fare, il desiderio di vivere fin da principio il suo avvenire di uomo, la Branca propone al ragazzo una *società* a sua misura, dei *fini* accessibili, un *metodo* appropriato e delle *attività* secondo i suoi gusti.

II. Le strutture

Questa società si distingue dalla 'banda di compagni' per come è strutturata, perché ha come regola la Legge Scout e perché è collegata al mondo degli uomini per mezzo di un adulto responsabile del gioco, il Capo Reparto.

1. La Squadriglia

La Squadriglia comprende 7 o 8 ragazzi, generalmente di età differente, eventualmente di ambienti differenti, a immagine reale della società. Essa costituisce una sorta di famiglia, dove i fratelli hanno gusti e qualifiche diverse. Ciascuno assume un 'incarico' in funzione della sua età e delle sue attitudini. I più grandi aiutano i più piccoli. Un ragazzo entra normalmente nel Reparto a partire dai 12 anni. Verso i 16-17 anni lo Scout lascia il Reparto per

il Clan. Delle eccezioni sono possibili secondo il grado di maturità del ragazzo. L'inizio dell'anno scolastico è generalmente il miglior momento per la salita al Reparto. La Squadriglia è l'unità di gioco, di campo, di vita scout. La composizione deve restare il quanto più stabile possibile, salvo ragioni di forza maggiore.

2. Il Capo Squadriglia

Il Capo Squadriglia è personalmente responsabile di ciascuno dei suoi ragazzi e del buon andamento della Squadriglia. Senza essere necessariamente il più grande, egli è colui la cui competenza, autorità e ascendente si impongono naturalmente. E' nominato e investito nelle sue funzioni dal Capo Reparto, a seguito del parere della Corte d'Onore. Normalmente esercita le sue funzioni almeno per un anno. Durante questo periodo gli è accordata una *ampia autonomia*. Esercita le sue responsabilità a due livelli: al livello della Squadriglia, attraverso il Consiglio di Squadriglia, a livello del Reparto, attraverso la Corte d'Onore e il Consiglio dei Capi. E' aiutato da un Vice Capo Squadriglia.

3. Il Consiglio di Squadriglia

Il Consiglio di Squadriglia è composto da tutti i componenti della Squadriglia sotto la direzione del

Capo Squadriglia. Esso si riunisce per esaminare come raggiungere, a livello di Squadriglia, gli obiettivi fissati in Corte d'Onore o in Consiglio dei Capi, per fare il punto delle realizzazioni in corso, per distribuire i compiti in vista di un gioco, di un'uscita o di un campo, o per proporre delle iniziative interessanti la vita di Reparto. Gli scouts rendono conto al Consiglio di Squadriglia degli 'incarichi permanenti' che hanno accettato di ricoprire.

Nello stesso tempo, il Consiglio è l'occasione di un aiuto fraterno e vicendevole per stimolare le volontà e, eventualmente, correggere le carenze.

4. Il Capo Reparto

Il Capo Reparto, maestro in scautismo, è, per iniziare, uno Scout completo. Non soltanto egli è il miglior campeggiatore del Reparto, ma è la Legge Scout in azione. Fratello della stessa Promessa, della stessa uniforme, è anche il Capo che, per la sua esperienza, organizza e fa riuscire i progetti entusiasti, ma a volte irriflessivi, dei suoi ragazzi. Formato in un Campo Scuola, perseguendo la sua formazione personale nel Roverismo, avendo sempre la cura di mantenere un equilibrio armonioso tra i cinque fini dello Scautismo, 'pensa' la vita del suo Reparto per il quale fissa un piano a lungo termine. Cercando più di ispirare che

di imporre, governa il Reparto per mezzo della Corte d'Onore e del Consiglio dei Capi. E' aiutato nelle sue funzioni da uno o più Aiuti Capo.

5. L'Assistente Religioso

L'Assistente Religioso è per prima cosa l'anima della Direzione di Reparto e attribuisce così tutto il suo valore all'apostolato dei laici. Commentatore della Legge, aiuta il Capo Reparto a esserne guardiano, senza tuttavia sostituirsi a lui nel governo del Reparto. E' testimone del Cristo che, per suo tramite, è presente al Campo. Sacerdote, istruisce il Reparto sul piano religioso e guida ciascuno dei suoi membri nella propria crescita spirituale. Educatore, partecipa di pieno diritto alla Corte d'Onore e al Consiglio dei Capi.

6. La Corte d'Onore

La Corte d'Onore ha come scopo di assicurarsi che il Reparto nel suo insieme e ciascuno Scout in particolare progrediscano bene nella linea dell'ideale scout. Sotto la presidenza del Capo Reparto, essa è composta dall'Assistente Religioso, dagli Aiuti Capo e dai Capi Squadriglia. Possono aggiungersi i Vice Capi Squadriglia e gli Scouts di 1° classe. Fissa gli obiettivi da raggiungere e le direttive da dare al Reparto per la vita spirituale, lo spirito scout, le attività generali. Fa

il punto sulla qualità del Reparto e, eventualmente, esamina il caso di questo o quel ragazzo.

7. Il Consiglio dei Capi

Il Consiglio dei Capi, composto dal Capo Reparto, dall'Assistente Religioso, dagli Aiuti e dai Capi Squadriglia, ha per scopo l'organizzazione della vita del Reparto e delle sue attività quotidiane, in modo da realizzare per singoli argomenti gli obiettivi generali fissati in Corte d'Onore. E' in particolare responsabile dei programmi di uscita e di campo e della ripartizione dei compiti tra le Squadriglie.

III. I Fini

Fedele allo spirito dello Scouting, la Branca 'Esploratori' riconosce l'evoluzione, non della natura profonda, ma dei gusti dei ragazzi della nostra epoca. Di conseguenza, essa si adopera per rinnovare le attività generali proposte al ragazzo, preoccupandosi sempre che tali attività siano educative e che abbiano sempre come riferimento i cinque fini dello Scouting: Salute, Carattere, Servizio, Abilità tecnica, Senso di Dio.

I modelli dei primi Scouts erano i cavalieri, gli esploratori, i missionari; questi sono sempre modelli avvincenti e validi, tuttavia è necessario constatare

che le tecniche moderne, così come gli sports in auge, esercitano una potente attrattiva sulla gioventù attuale. Queste tecniche non potrebbero, da sole, costituire un fine, ma contribuiscono, *al loro giusto posto*, a sviluppare le attitudini fondamentali indispensabili all'uomo di domani.

1. Salute

Le enormi concentrazioni urbane, la faticosa applicazione scolastica, l'incoerenza della vita quotidiana colpiscono l'adolescente in piena crescita e gli impediscono spesso di raggiungere la maturità, nonostante la notevole diffusione dei divertimenti e degli sports.

Più che mediante la ricerca del risultato agonistico, la salute sarà sviluppata con l'attività all'aria aperta, la pratica di abitudini sane, i percorsi sportivi e gli sport di squadra; tutto questo costituisce un allenamento fisico variato ma moderato che non deve mai provocare eccessive fatiche.

2. Carattere

La crescita dell'agiatezza, la ricerca provocata del benessere mentale e morale, l'influenza crescente dei mezzi pubblicitari e delle réclame conducono sempre più al conformismo e cioè alla passività e all'inerzia.

Le attività scout avranno come fine lo sviluppo del senso dell'osservazione, l'analisi obiettiva dei fatti, la capacità di giudizio personale, la volontà di guardare in faccia le difficoltà e la capacità di superarle. I giochi di squadra, i campi, la gestione personale della propria progressione, la messa in pratica di responsabilità, la partecipazione intelligente e aperta ai vari Consigli, l'avviamento all'informazione, sono mezzi appropriati per formare il carattere del ragazzo e per sviluppare la sua personalità.

3. Servizio

Inquieta del proprio avvenire, titubando di sé stessa, la gioventù attuale tende a rifugiarsi in una sorta di sacro egoismo, nonostante soffi sul mondo un vento di solidarietà dal quale consegue che gli uomini devono unirsi o perire insieme. Lo sviluppo del senso degli altri è più che mai necessario per far passare il messaggio evangelico di carità e di pace.

Le attività dovranno aiutare il ragazzo a scoprire il suo prossimo, ad amarlo e servirlo con azioni concrete, a orientarsi verso un lavoro al servizio dell'uomo.

La pratica della B.A., che va messa al posto d'onore, le attività di pronto intervento, l'avviamento verso una professione, la fraternità scout internazionale, l'apertura dello spirito al civismo, incitano il ragazzo

a uscire dal proprio egoismo e a impegnarsi, quando entrerà al Clan, sulla strada del Servizio.

4. Abilità tecnica

In un mondo molto industrializzato nel quale si realizzano ogni giorno progressi scientifici e tecnici favolosi che sono portati alla conoscenza diretta di tutti, la gioventù si sente sospinta, con euforia, verso un avvenire nel quale tutto sembra possibile.

E' certo che l'uomo di oggi, a maggior ragione quello di domani, non potrà riuscire nella vita senza avere una qualificazione tecnica. Ma la Branca "Esploratori" non è una scuola professionale. Essa vuole solo far acquisire ai ragazzi delle tecniche *semplici*, varie, di reale applicazione pratica, poco costose, senza tuttavia farne dei tecnici chiusi nella loro specializzazione.

E' così che le tecniche sperimentate del Campo e della natura sono integrate con tecniche appropriate (lavoro del legno, dei metalli e dei nuovi materiali, elettricità, tecnica auto o radio, modellismo, ecc.), in maniera da dare al ragazzo una certa polivalenza. Si cercherà piuttosto il lavoro ben fatto che l'efficacia ad ogni costo, subordinando sempre la tecnica alla finalità scout.

Questi lavori, eseguiti in Squadriglia, al Campo e

in città, e uniti eventualmente con la visita di laboratori e officine, svilupperanno il senso del concreto, la capacità manuale, la continuità nello sforzo, il gusto del lavoro di gruppo, ma serviranno anche ad aprire lo spirito del ragazzo ai problemi della vita professionale e a facilitargli il successivo adattamento alla vita di adulto.

5. Senso di Dio

L'invasione del materialismo conduce a una scristianizzazione della quale gli uomini soffrono sempre di più perché hanno perduto ogni senso di Dio e vivono nell'indifferenza o nella mancanza di speranza. All'età Esploratore, quando la trasformazione psicologica si accompagna spesso a una messa in discussione dei valori religiosi, è importante che il ragazzo faccia la scoperta personale di Cristo. La Branca lo aiuterà in questo, in primo luogo favorendo al campo momenti di silenzio, sviluppando il senso del sacro e lo spirito di contemplazione, facendo comprendere l'opera di Dio, vivendo una vita religiosa appropriata a questa età. Questo sarà il ruolo dell'Assistente Religioso ma anche, e soprattutto in sua assenza, di tutti i Capi.

IV. Metodo

Il *Sistema delle Squadriglie*, invenzione geniale di Baden-Powell, è il metodo fondamentale della Branca "Esploratori". Questo Sistema ha per motore l'interesse, l'azione, la responsabilità, ed associa intimamente l'educazione personale e l'educazione comunitaria e 'mette i ragazzi in condizione di prendere in mano essi stessi la propria formazione'(B.-P.).

Ogni Scout, nella Squadriglia, ha una responsabilità per mezzo della quale egli si forma. Ogni Scout partecipa anche, attraverso il Consiglio di Squadriglia, al buon andamento della Squadriglia.

Ogni Capo Squadriglia, responsabile della sua Squadriglia, è anche membro attivo del Consiglio dei Capi e della Corte d'Onore e partecipa così alla gestione della vita del Reparto.

Il Capo Reparto, responsabile del Reparto, capo dell'èquipe dei Capi Squadriglia, prende le sue decisioni dopo averli riuniti, aver dato i suoi suggerimenti ed avere tenuto conto dei loro pareri. In questo modo vengono resi noti e salvaguardati i desideri di ciascuno, vengono messe in pratica le responsabilità a tutti i livelli, vengono attuate insieme l'azione e la riflessione, viene effettuata la formazione dei più giovani di pari passo con quella dei più anziani.

In questo modo il Reparto può lanciarsi con gioia e profitto nelle attività proprie della Branca

V. Attività

1. Il Campo

Il Campo è l'attività più importante della Branca "Esploratori". E' al Campo che la vita scout e il Sistema delle Squadriglie trovano la loro piena realizzazione. E quindi il Campo Estivo deve essere il coronamento di tutte le attività dell'anno. Preparato minuziosamente e molto tempo prima, esso comporta generalmente un campo fisso iniziale, qualche giorno di campo volante e un campo fisso finale. Orari e programmi sono definiti in maniera da mantenere vivo l'interesse del ragazzo senza stancarlo. Sono sempre previste attività alternative, in particolare in caso di pioggia. Viene posta particolare cura sia nella ricerca della bellezza dell'ambiente sia nello svolgimento pratico del Campo.

E' il Campo che ritma la vita del Reparto. La tappa "Esploratori" si percorre generalmente in quattro anni, e cioè in 4 campi estivi preceduti da 4 campi di Pasqua

³ Per campo volante s'intendono attività di esplorazione, hike, grandi giochi, ecc. che durano anche più giorni e anche con pernottamento, quindi fuori dal luogo del campo installato. Vedi: Michel Menu – Un scoutisme de plein vent, C.L.D., Chambray 1990, pag.76.

e da 4 Campi invernali. Questi campi sono preparati attraverso le Uscite di Reparto e di Squadriglia.

2. Il Gioco

L'affermazione di Baden-Powell: " Lo Scouting è un gioco pieno di allegria" si mette in pratica senza riserve nella Branca "Esploratori". Ma non c'è gioco senza regole. Tanto ha valore la regola, tanto ha valore il gioco. La Legge Scout, che è una legge di vita, è anche la legge generale di tutto il gioco, completata poi da delle regole particolari. Ed è l'adesione liberamente data alle regole del gioco e alla Legge che le informa che ha valore educativo. Questo non impedisce ai giochi 'esploratori' di essere 'pieni di allegria'.

La Squadriglia, unità di Campo, è anche unità di gioco. Il suo funzionamento è già in se stesso un gioco. Le attività le saranno proposte il più spesso possibile in forma di gioco, che siano gare sportive, realizzazioni tecniche o sociali, o semplicemente divertimenti distensivi.

Un trofeo, di qualunque natura sia, temporaneo o permanente, può ricompensare la migliore Squadriglia, inserendo così dell'emulazione tra le Squadriglie, senza sviluppare tuttavia uno spirito di combattimento o di rivalità. In questo modo il "fair play" si ricollega allo spirito scout in modo da far

accettare il successo senza orgoglio e l'insuccesso senza amarezza.

I temi del gioco saranno scelti con cura. Si eviteranno gli intrecci iperbolici o infantili che non hanno presa o che provocano derisione. Molto spesso ci si dimentica che il gioco in se stesso, con i suoi fini, le sue regole, i suoi rischi, le tecniche applicate e l'ambiente nel quale si svolge comporta già un'attrattiva per cui è sufficiente rivestirlo con un tema immaginario semplice, riferito agli attuali argomenti d'interesse dei ragazzi.

Il gioco sotto ogni forma, se è ben montato e ben condotto, correttamente adattato all'età esploratore, è, allo stesso tempo, occasione di distensione, fonte di gioia e mezzo di educazione.

3. Le Prove di Classe e i distintivi di specialità

Le Prove di Classe scandiscono la progressione dello Scout dal suo ingresso nel Reparto fino alla sua salita al Clan.

Le prove di Novizio comprendono le conoscenze di base necessarie a un ragazzo per seguire con profitto le attività del Reparto. Esse sono il test della sua volontà di vivere da Scout e portano alla Promessa, pronunciata davanti a tutto il Reparto, dopo un periodo dai tre ai sei mesi dall'ingresso in Reparto.

Le prove di Seconda Classe corrispondono all'acquisizione di un'autonomia personale nella vita scout: capacità tecnica di svolgere un ruolo utile al Campo o nel gioco, capacità di mantenere un compito con serietà, senso di giusta responsabilità nella progressione personale.

Le prove di Prima Classe corrispondono al livello dello Scout esperto, che possiede a fondo l'arte del ben campeggiatore, che vive a pieno il suo Scautismo, capace di aiutare i più giovani a perfezionarsi.

Le Specialità sono delle prove che permettono a uno Scout di sviluppare le proprie attitudini e i propri gusti in un certo numero di ambiti tecnici. Piuttosto che farlo disperdere in molte prove disperate o di stimolare la sua vanità, lo Scout sarà incitato a sviluppare e ad approfondire i propri doni naturali in vista del servizio.

Prove e Specialità sono concepiti e realizzati non con uno spirito scolastico ma come un mezzo per raggiungere i cinque fini definiti prima, attraverso l'acquisizione di valori concreti, tenuto conto della natura del ragazzo e dei suoi gusti.

IV. Conclusioni

La Branca "Esploratori" è la formula originaria dello Scautismo. In essa vi è l'epicentro. Il suo successo,

oggi come ieri, risiede nel rispetto delle sue strutture e del suo funzionamento, inseparabili dal Metodo, così come nell'equilibrio dinamico tra i gusti sempre nuovi dei ragazzi e la maturità di una direzione adulta che non perde mai di vista i fini da raggiungere.

Capitolo II

La Branca “Lupetti”

I. Definizione

La Branca “Lupetti” è nello stesso tempo la branca cadetta dello Scouting, che contiene in germe e prepara le altre due, e “un sistema completo in se stesso” (Vera Barclay) perfettamente adatto all'infanzia. Il nome di “Lupettismo” viene dal Libro della Giungla, di Kipling, che fu scelto da Baden-Powell come tema e fondamento della Branca.

Il Lupetto può entrare nel Branco a partire dai 7 o 8 anni secondo il suo sviluppo psicofisico, e vi resta fino agli 11 o 12 anni. Egli sale allora al Reparto. L'età media dei Lupetti si situa dunque intorno ai dieci anni.

Durante questo periodo i bambini, qualunque sia il loro ambiente, hanno delle caratteristiche comuni definite molto più nettamente che nelle età successive. Per prima cosa il Gioco è per loro “il vero centro della vita” (Vera Barclay) e tutto quanto non è gioco, nel senso da loro inteso, è privo d'interesse. Inoltre, essi hanno una grande capacità d'immaginazione, una viva capacità di simpatia o di antipatia, molto individualismo e un'attività ininterrotta che si traduce

nel bisogno di cambiare spesso occupazione. Infine, essi hanno quel “delizioso non so che, che si potrebbe chiamare spirito infantile” (Vera Barclay), fatto di freschezza, di spontaneità, di generosità e di fiducia.

Per riuscire con loro ogni metodo di educazione deve tener conto prima di tutto di quello che è essenziale all'infanzia. E' quello che fa il Lupettismo “situandosi semplicemente dal punto di vista dei bambini” (Vera Barclay) e, partendo da lì, creando strutture, metodi e attività appropriati.

II. Strutture

1. La Sestiglia

Una Sestiglia si compone di cinque lupetti e di un Capo Sestiglia. Essa prefigura la Squadriglia di Esploratori, inserendo da subito il Lupetto in un contesto che gli sarà già familiare quando salirà al Reparto. Ma la Sestiglia ha un'autonomia molto più limitata, sufficiente tuttavia per permettere al Capo Branco di dirigere le attività del Branco con il massimo di ordine e di efficacia.

2. Il Capo Sestiglia

Il Capo Sestiglia è un bambino che ha compreso meglio degli altri l'ideale contenuto nel Lupettismo,

che ha dato prova di essere un buon Lupetto e che è dotato di una personalità capace di imporsi ai suoi compagni.

E' capace di demoltiplicare l'azione del Capo Branco, nei limiti fissati da quest'ultimo, nel corso dei giochi, delle attività, del campo. Può anche aiutarlo con il suo parere e la sua intuizione, per conoscere meglio i Lupetti e prevedere le loro reazioni nelle diverse attività progettate. E' assistito da un Vice Capo Sestiglia.

3. Il Branco

Il Branco comprende un certo numero di Sestiglie. Il totale dei bambini non deve superare i 24, essendo questo il massimo di cui un Capo possa occuparsi individualmente. Normalmente il Branco è associato a un Reparto, al quale invia i Lupetti grandi quando essi hanno raggiunto l'età per essere Esploratori.

La caratteristica di un Branco è di essere una “famiglia felice” (Vera Barclay). Il bambino ha il bisogno fondamentale di essere amato, compreso e di vivere nella pace e nell'armonia. Il Branco gli offre questo clima privilegiato (che trova anche nella sua famiglia, ma non sempre) fatto dall'affetto del suo Capo Branco, dal sano cameratismo dei suoi fratelli Lupetti e dalle attività gioiose e ordinate. E' per questo

che il Branco è nel suo insieme una unità di vita e si fraziona solo eccezionalmente.

4. Il Capo Branco

Il Capo Branco è generalmente una ragazza, chiamata Cheftaine⁴, o Akela per i suoi Lupetti, che ha seguito i corsi o i campi-scuola richiesti. Ma più ancora che di conoscenze acquisite, per riuscire le serve amare e comprendere i bambini e aver conservato o ritrovato il proprio “spirito infantile”. Questo non vuol dire che il Capo Branco dirige la sua unità approssimativamente, secondo la fantasia del momento.

Al contrario, le riunioni e le uscite sono preparate con tanta maggior cura quanto più il bisogno di cambiamento dei Lupetti può comportare situazioni imprevedute. Per questo sono ideate diverse attività alternative, al fine di non restare mai a corto di idee. Le riunioni e le uscite preparate in “Consiglio di Akela” (consiglio che riunisce Akela e i suoi Aiuti) sono inserite in un programma trimestrale, stabilito d’intesa con il Reparto, e comporta generalmente delle uscite e delle feste comuni.

4 A volte un giovane adulto, ma l'inquadramento non è mai misto.

5. L'Assistente Religioso

Per quanto la maggior parte dei Lupetti siano nell'età di frequentazione dei corsi di catechismo, il ruolo dell'Assistente nel Branco non è per questo meno importante.

Sviluppando sul piano spirituale tutti gli aspetti di questo spirito infantile che è una delle migliori strade verso il Padre, l'Assistente si sforza di dare ai suoi Lupetti “una Fede incrollabile nella bontà e nella tenerezza di Dio” per i suoi figli più piccoli. Inoltre, preparando coloro che desiderano essere degli accolti, fa loro comprendere il senso della liturgia e il significato profondo del Santo Sacrificio. Infine, l'Assistente trascorre uno o più giorni al Campo, secondo le sue possibilità, e vi celebra la Messa, oggetto di una preparazione accurata e di una partecipazione attiva di tutto il Branco.

6. Il Consiglio di Branco e la Rupe del Consiglio

Il Consiglio di Branco riunisce tutti i Lupetti intorno al Capo Branco per permettere a questi di dare le sue istruzioni nel silenzio e nell'attenzione di tutti, o ancora per discutere di alcuni progetti correnti che interessano tutto il Branco. Nelle circostanze più solenni, il Branco si riunisce intorno alla “Rupe del

Consiglio". Al richiamo del Capo Branco, tutti i Lupetti accorrono e si dispongono in cerchio, secondo un preciso cerimoniale, attorno alla rupe (che spesso è solo simbolica) sulla quale si trova il Capo Branco. Questo tipo di raduno si fa in occasione di una cerimonia, come una Promessa, una consegna di Stelle, una investitura di un Capo Sestiglia o per rimarcare l'importanza di una decisione o di un avvenimento.

III. Fini

I cinque fini dello Scouting sono assunti integralmente dalla Branca "Lupetti", ma adattati alle possibilità del bambino. Il Lupetto s'impegna mediante la Promessa a fare 'del proprio meglio'. La Legge dei Lupetti lo invita a essere un ragazzo pulito, attento, servizievole, gaio e sincero, domani uno Scout.

1. Salute

L'età del Lupetto è quella nella quale si prendono le buone abitudini che danno una buona salute. Gli s'insegna inizialmente a essere pulito, a lavarsi abbondantemente con acqua, a prediligere l'aria pura, a respirare bene. Poi lo si inizia all'educazione fisica con esercizi che sviluppano l'agilità, la precisione e il coordinamento dei movimenti. Infine tutti i giochi all'aperto, individuali o collettivi, gli danno lo sviluppo

fisico necessario per compensare la sua vita al chiuso di scolaro e gli assicurano una crescita armoniosa.

2. Carattere

Preso dall'ambiente "famiglia felice" del Branco, il Lupetto è naturalmente portato a "non ascoltare sé stesso" e a vincere il proprio naturale individualismo affinché " il Branco viva bene e sia la gioia di tutti quelli che ne fanno parte" (Vera Barclay). La Legge e le Massime del Branco, così come le regole dei giochi e la disciplina del Campo, modellano la sua nascente personalità e gli fanno sentire concretamente che la felicità non risiede nel piacere egoista, né nell'agitazione sfrenata, ma in una attività allegra, ordinata verso un fine comune.

La responsabilità esercitata dal Capo Sestiglia, per quanto limitata, è in particolare un ottimo modo di formazione del suo carattere.

3. Servizio

"Mai un bambino è tanto felice come quando è occupato a rendere un servizio a qualcuno" (Vera Barclay). Ma egli desidera trovare da sé quello che farà piacere a qualcuno e mette nel farlo una nota di gaiezza spesso marcata di umorismo e di fantasia. E' così che il bambino avrà piacere di fare la sorpresa

ai suoi genitori di qualche lavoretto realizzato in segreto. Il Capo Branco aiuta la immaginazione del bambino con suggerimenti, lasciandolo libero di agire, ricordandogli che, il giorno della Promessa, egli si è impegnato a rendere ogni giorno un piacere a qualcuno.

4. Abilità manuale

Le attività manuali piacciono ai bambini: a essi piace disegnare, dipingere, fare costruzioni, fabbricare giocattoli, lavorare il legno, ecc. Queste attività rispondono anche al loro bisogno di agire come i grandi, o almeno di “far finta”. Tuttavia il lavoro sarà rappresentato in modo che esso appaia appassionante come un gioco.

I tanti piccoli lavoretti, eseguiti per una Festa o per decorare la tana, sono anche dei mezzi d'espressione che permettono al bambino di affermarsi, e sono fattori di gioia, gioia molto semplice e pura di aver creato qualche cosa.

Allo stesso tempo essi sviluppano la pazienza, la perseveranza e la padronanza di sé.

5. Senso di Dio

Il bambino è particolarmente sensibile al soprannaturale: ordinariamente non ha verso i grandi

misteri della Fede le nostre obiezioni di adulti. Capo Branco e Assistente si ispirano alla spiritualità di San Francesco, Patrono dei Lupetti, per dare il senso del mistero e della bellezza della creazione, l'amore delle creature, anche le più umili, e il rispetto del carattere sacro e del simbolismo delle cose. A questo proposito, le rappresentazioni mimate di scene del Vangelo o della vita di San Francesco o le cerimonie pre-liturgiche accompagnate da letture e da canti hanno una grande forza evocativa e sviluppano il senso di Dio.

IV. Metodo

1. Il simbolismo del Libro della Giungla

I bambini hanno sempre avuto il gusto delle storie, anche i più agitati fanno silenzio e stanno tranquilli quando si racconta loro una bella storia. Questo perché le storie rispondono alla loro fantasia e al loro senso del meraviglioso, soprattutto se esse fanno vedere il mondo come “pieno di cose da fare, da vedere, da provare, da amare” (Vera Barclay).

E' per questo che Baden-Powell ha preso il Libro della Giungla ed in particolare la storia di Mowgli come fondamento e metodo del Lupettismo. Infatti, questa storia dove Akela, il vecchio lupo, tiene il ruolo principale e dove Mowgli, il “piccolo uomo”,

impara a vivere tra gli ospiti della Giungla è pieno di lezioni sagge che “parlano” molto vivacemente all’immaginazione dei bambini.

Ma anche tanti altri racconti li appassionano, portando contemporaneamente la loro morale (che ci si guarderà bene dall’ esporre sentenziosamente), a condizione di essere raccontati con maestria e che si svolgano davanti ai loro occhi come un film.

2. L’obbedienza attiva

“Avendo fatto dell’obbedienza il fondamento stesso del Lupettismo, Baden-Powell ha costruito sulla roccia” (Vera Barclay). L’individualismo dei bambini li porta, infatti, ad agire ciascuno per suo conto e a ribellarsi contro ogni costrizione.

Prendendo per immagine l’obbedienza che ha il giovane lupo verso il vecchio lupo che gli insegna i segreti della Giungla, Baden-Powell fa accettare l’obbedienza ai ragazzi come la prima lezione della vita. Così, seguendo questa immagine, la Legge del Branco afferma “Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo”. Si tratta dunque, non di una obbedienza imposta come un obbligo arbitrario, ma riconosciuto come una necessità salutare nei racconti giungla come nella vita reale del Lupetto.

3. Il Sistema delle Sestiglie

Anticipazione del Sistema delle Squadriglie, il Sistema delle Sestiglie consiste nell’associare i Capi Sestiglia al buon andamento del Branco e alla formazione dei Lupetti.

Per questo il Capo Branco riunisce periodicamente (circa una volta al mese) i suoi Capi Sestiglia in Consiglio dei Capi Sestiglia per informarli dei programmi del Branco e chiedere il loro parere su alcuni argomenti o su alcuni bambini. Molto spesso essi hanno una conoscenza istintiva di quello che potrà piacere o riuscire, cosa molto preziosa per il Capo Branco.

In più, questo Consiglio è un’ottima occasione per insegnare loro a giudicare una situazione e a decidere insieme. Infine, si può essere sicuri che una decisione presa così sarà eseguita con più entusiasmo che se fosse imposta.

D’altra parte, essendo quasi della stessa età dei loro Lupetti, i Capi Sestiglia hanno l’intuizione dei loro desideri, dei loro impulsi, della loro capacità nel bene e nel male.

Orientata in senso educativo questa intuizione accresce l’influenza dei Capi Sestiglia iniziandoli contemporaneamente alle responsabilità.

V. Attività

1. Il Gioco

Per il bambino, vivere è giocare. Il gioco non è dunque per lui una distrazione o un'attività secondaria, ma l'espressione costante del suo istinto. Esso è "pieno di voglia di ridere, di combattività, di appetito, di audacia, altrimenti è anormale" (B.-P.). Il bambino ha bisogno di gridare, di correre, di far chiasso immaginandosi di essere soldato, marinaio, poliziotto ... o gangster. Tuttavia i giochi dei bambini, se lasciati a loro stessi, volgono rapidamente verso l'anarchia, a volte al litigio.

Per questo tutta l'arte del Capo Branco è di guardare il gioco con gli occhi dei suoi Lupetti, apportandovi, con naturalezza, le regole che lo faranno riuscire e quindi lo renderanno più divertente. Soprattutto quando i Lupetti preferiscono giocare sotto la guida delle loro Cheftaine piuttosto che fra loro, così da giocare bene e lealmente, si può essere certi che i giochi praticati rispondono al doppio fine: divertire e formare il carattere.

Naturalmente, il Capo Branco deve avere nel suo sacco una grande varietà di giochi, in modo da non portare mai avanti un gioco fino alla saturazione, ma

al contrario, saperlo interrompere al momento giusto per far avvicendare le diverse attività secondo un ritmo vivace.

2. Il Campo

Il Campo di Branco si differenzia nettamente dal Campo di Reparto. Intanto esso si svolge, per lo più, una sola volta l'anno, d'estate⁵. Inoltre esso è più corto: da 3 a 8 giorni soltanto. Infine, viene sempre svolto in una proprietà privata, in prossimità di un locale dove accantonarsi in caso di pioggia e a meno di centocinquanta chilometri dalla sede. La Direzione è composta da almeno due Cheftaines, tre se ci sono 18 Lupetti, quattro se il numero è superiore.

Queste prescrizioni sono frutto dell'esperienza. Esse tengono conto delle difficoltà inerenti a un campo di Lupetti la cui energia fisica non consente di compiere tutti i lavori di un Campo (N.d.t. – scout), e che un soggiorno prolungato al Campo può annoiare o stancare.

Il Campo Lupetti deve essere vissuto nella gioia e nell'entusiasmo, con l'incanto di giocare e di vivere la storia di Mowgli in piena natura. Il Campo è sempre

⁵ Ma possono esserci campi week-end per i Capi sestiglia. (N.d.t. – i Lupetti francesi campeggiano, di norma, in tenda)

preparato con cura e un programma, preciso ma flessibile, è stabilito in Consiglio d'Akela. Ben svolto, esso è sia il momento culminante dell'anno sia il miglior trampolino per l'anno successivo.

3. Le Stelle e le Specialità

La progressione dei Lupetti nel corso della loro vita nel Branco è scandita da alcune semplici prove e dai Brevetti di Specialità.

Dapprima "Zampa tenera" il ragazzo diviene Lupetto quando fa la sua Promessa, che fa normalmente entro sei mesi dall'ingresso nel Branco, e da allora porta la 'testa di lupo' sul berretto.

Di seguito può acquisire una "Prima Stella" che corrisponde alla capacità di seguire con profitto le attività del Branco. Infine, con la sua "Seconda Stella", il bambino diviene un Lupetto completo che ha "gli occhi e le orecchie aperte".

VI. Conclusioni

I Brevetti dei lupetti sono delle Specialità semplici e corrispondono ai gusti di questa età: esse sono ripartite in quattro gruppi: intelligenza, abilità manuale, servizio del prossimo, attitudini fisiche.

La Branca "Lupetti", partendo da una conoscenza diretta del bambino, e guardando la vita con i suoi

occhi, gli presenta, nel quadro immaginato dal Libro della Giungla, un insieme coerente di giochi e di attività nel quale egli può svilupparsi e migliorarsi nel seno di una "famiglia felice". Tuttavia, per quanto formante un tutto, la Branca non è chiusa su se stessa e si apre verso il Reparto, di cui essa è la migliore preparazione.

Capitolo III

LA BRANCA ROVER

I. Definizione

La Branca “Rover” è la continuazione della Branca “Esploratori”. Prendendo il giovane uomo ancora adolescente, essa vuole aiutarlo a divenire un adulto capace di “condurre da sé la propria barca” (B.-P.), cosciente dei suoi doveri, dedicato a *servire*.

Salendo dal Reparto o venendo dall'esterno a 16-17 anni, secondo la sua maturità, il Rover lascia normalmente il Clan⁶ verso i 20 anni, al momento del servizio militare⁷. L'età centrale della Branca si situa dunque intorno ai 18 anni.

Questo periodo è caratterizzato, per il giovane uomo, da una parte dal sentimento molto vivo di diventare un “uomo”, capace di agire da solo e anche capace di opporsi a chi pretende di frenare i suoi desideri, e dall'altra parte da una certa inquietudine davanti all'ignoto che rappresenta per lui la maggior parte della società degli adulti: vita coniugale, sociale, professionale.

⁶ Chiamato anche “Comunità Rover”

⁷ Alcuni possono ritornare dopo il servizio militare

Adattando all'età adulta i cinque fini dello Scouting, la Branca propone ai giovani strutture, metodi e attività che li portano a prendere coscienza delle loro responsabilità di uomini, ad assumerle in spirito di servizio e a trasporre Principi e Legge Scout in regole di vita.

II. Strutture

Volendo aiutare il giovane uomo a “condurre da sé la propria vita”, la Branca Rover lo pone progressivamente in un quadro “adulto”, dove ciascuno può contemporaneamente sviluppare la propria personalità e partecipare in gruppo a un lavoro comune: azione e riflessione.

1. La Pattuglia

La Squadriglia scout era unità di gioco e di Campo; la Pattuglia Rover è in primo luogo unità di lavoro e di servizio. Una Pattuglia di Novizi Rover è generalmente numerosa: da 7 a 8, conduce una vita di Pattuglia intensa e dedica una parte importante del suo tempo alla formazione dei suoi membri, sotto la guida della Direzione. Una Pattuglia di Rover può essere più ridotta, 5 o 6, e agisce con una grande autonomia per svolgere i servizi scelti: servizi comuni

o servizi individuali, senza per questo trascurare il perfezionamento dei suoi componenti. In entrambi i casi, la Pattuglia è costituita in gruppo organizzato e cioè ha un Capo.

2. Il Capo Pattuglia

Il Capo di una Pattuglia di Novizi Rover è sempre un Rover anziano che ha già l'esperienza del Servizio e della vita di Clan; a volte può anche essere un Aiuto Capo Clan. Il suo ruolo è duplice: da una parte, fa svolgere alla propria Pattuglia delle attività di formazione generale – fisiche, intellettuali, tecniche -e delle imprese; dall'altra parte guida ogni Rover nella sua formazione personale in vista di un servizio determinato e conforme alle sue attitudini e ai suoi gusti.

Il Capo di una Pattuglia di Rovers ha il compito di dirigere le imprese o i servizi comuni scelti dalla Pattuglia, coordinare e controllare i servizi individuali di ciascun Rover e di assicurare nel seno della Pattuglia un ambiente di virile amicizia dove i Rovers avranno il piacere di confrontare le loro esperienze e ritemperarsi in vista delle azioni future.

3. Il Clan

La composizione di un Clan deve essere concepita

con una grande elasticità: generalmente un Clan trae origine da due Riparti.

Ma il reclutamento può essere allargato, al di fuori dei Riparti, a dei giovani di ambienti diversi vicini al Clan. Il raggio d'azione del Clan può estendersi alle città o paesi circostanti o dove possono essere create delle Pattuglie, anche se non c'è un preesistente Reparto. Così un Clan si compone al minimo di un Pattuglia di Novizi Rovers e di una di Rovers e può comprendere al massimo una quarantina di Rovers ripartiti in 4 o 6 pattuglie e in diverse località.

4. Il Capo Clan

La missione del Capo Clan è di preparare i suoi Rover alla loro vita di uomini, in tutta la sua pienezza e la sua finalità cristiana. Egli deve dunque essere lui stesso un uomo impegnato nella vita e cioè svolge un lavoro, esercita delle responsabilità sociali o civiche e, di preferenza, è sposato.

Lascia ai suoi Capi Pattuglia una grande libertà d'azione nell'ambito degli obiettivi decisi in Consiglio di Clan, tuttavia interviene nelle scelte dei Servizi, nelle tappe che ogni Rover percorre fino alla Partenza, e, più spesso che può, nelle discussioni, nei capitoli, nei gruppi di studio delle sue Pattuglie sugli argomenti più importanti.

Fa parte dei suoi doveri dirigere personalmente almeno il Campo estivo, che riunisce tutti i Rovers del Clan.

5. L'Assistente Religioso

Come nel Reparto, la missione dell'Assistente, sacerdote e educatore, è essenziale alla vita di Clan. Più particolarmente egli fa scoprire ai Rover cosa è una Fede di adulti e come la Legge Scout assume integralmente il suo significato nell'età adulta. La sua partecipazione è indispensabile a ogni riunione di Pattuglia quando si trattano argomenti che hanno implicazioni religiose ed al Campo Estivo.

6. Il Consiglio di Clan

Il Consiglio di Clan, composto dal Capo Clan, dall'Assistente, dai Capi Pattuglia e da tutti i Rovers, ha lo scopo di fare il punto dei risultati individuali e collettivi ottenuti nel corso di un dato periodo e di fissare gli obiettivi da raggiungere nel periodo seguente. Esso deve interessarsi di un periodo abbastanza lungo, trimestre o anche semestre, e richiede una preparazione minuziosa che può essere fatta da un Consiglio ristretto, composto dal Capo Clan e dai suoi Capi Pattuglia, le cui riunioni sono più frequenti.

III. Fini

Il Roverismo assume i cinque fini dello Scautismo nella loro interezza. Preparato dal Lupettismo, orientato dalla "Branca Esploratori", il giovane uomo completa nel Roverismo la sua formazione fino al pieno sviluppo della sua personalità.

Robusto e tecnicamente capace, egli è anche un uomo di carattere, dedito al servizio, e sostenuto da una forte spiritualità. Può affrontare la vita.

1. Salute

La vita cittadina, imposta alla maggior parte degli uomini, costituisce un fattore di usura fisica e nervosa contro il quale molti non reagiscono oppure lottano con mezzi inefficaci. Affermando che un corpo robusto e docile è la condizione di base per ogni azione, il Roverismo vuol dare al giovane la fierezza del proprio corpo, considerato non come una divinità ma come il Tabernacolo dello Spirito. L'allenamento fisico e sportivo costituisce dunque una parte importante delle attività del Clan, allo scopo di accrescere la resistenza alla fatica e alle intemperie, la padronanza di sé, il gusto del rischio, la rapidità dei riflessi.

Oltre ai campi e ai raids che sviluppano la resistenza, si cercherà la pratica di sports che rispondono a tali

obiettivi quali: judo, vela, paracadutismo, volo a vela, canoa, speleologia, arrampicata, nuoto, immersione subacquea, ecc. La scelta sarà determinata dal gusto dei ragazzi e dalle circostanze locali, in particolare dalle possibilità d'intesa con qualche club sportivo.

2. Carattere

La nostra epoca è caratterizzata dalla molteplicità e dalla faziosità delle informazioni. L'uomo moderno è oggetto di propaganda e di pubblicità. In mancanza di lucidità e di volontà, rischia di essere trascinato nei peggiori compromessi.

Uno dei tratti particolari dello scoutismo è di aver messo l'accento sulla formazione del carattere. Il Roverismo prende questo fine come suo impegno incondizionato: esso vuole formare degli uomini capaci di fare scelte libere e che hanno il coraggio di perseguirle. La padronanza di sé, frutto di uno sviluppo fisico armonioso, il senso degli altri, sviluppato dal Servizio, la competenza, risultato dell'abilità tecnica, tendono già ad un equilibrio delle proprie facoltà.

Ma la formazione del carattere nell'età adulta necessita anche di una informazione precisa e obiettiva sui grandi problemi della vita coniugale, sociale, professionale e civica, la loro discussione alla luce dell'insegnamento della Chiesa e l'allenamento

della volontà mediante una ascesi personale.

3. Servizio

Se si riducesse ai fini precedenti, la formazione data dal Roverismo resterebbe individualista e non si distinguerebbe molto dalle correnti del mondo attuale per le quali l'affermazione di sé equivale spesso nei fatti all'egoismo e alla volontà di potenza.

Ora la persona trova la sua compiutezza solo in compiti che lo portano a sorpassarsi; lo Scouting desidera dunque vedere i suoi uomini partecipare generosamente alla vita del paese mettendosi in modo disinteressato al servizio delle comunità di vita: famiglia, officina, parrocchie, imprese, città, ecc. Tutta la formazione e tutte le attività dei Rovers trovano così la loro ragion d'essere e la loro convergenza nel fine che è il motto stesso del Roverismo : "SERVIRE".

4. Abilità tecnica

Ma per "servire" non basta la buona volontà. In un mondo in piena trasformazione tecnica, solo le competenze riconosciute avranno il diritto e la possibilità di farsi ascoltare.

Il Roverismo, stimolando i Rovers a sviluppare il loro valore professionale nel lavoro che hanno scelto o che stanno scegliendo, offre loro la possibilità di

acquisire delle tecniche utilizzabili nei servizi ai quali essi hanno deciso di dedicarsi.

E' così che, mediante la propria esperienza, il Capo Clan si fa un dovere di aiutare i suoi Rovers nella loro vita personale, dando chiarimenti, guidandoli e, al bisogno, procurando loro i supporti necessari. Inoltre, in funzione dei servizi scelti, li orienta verso delle tecniche come: pronto intervento, liturgia, canto corale, gruppi di espressione, lavoro del legno e del ferro, direzione di giovani, insegnamento dell'educazione fisica e degli sports, ecc.

Nel materialismo dominante che ci assedia, solo una fede luminosa e vivificante permette di mantenere il senso di Dio che dà un significato soprannaturale alle nostre azioni.

Nel corso delle riunioni di Pattuglia, i Rovers, con l'aiuto dell'Assistente Religioso, approfondiscono le basi della loro fede al fine di confermare ciò in cui credono e di essere in grado non soltanto di darne le ragioni ma di diffonderla con uno spirito missionario.

Inoltre un Rover conferisce alla sua vita uno stile particolare e specifico che lo conduce a praticare un cristianesimo pieno, aperto e fraterno, virile e puro, sensibile alla bellezza e alla grandezza, segnato dalla spiritualità della Strada, spiritualità che ha trovato e trova sempre la sua sorgente nei grandi pellegrinaggi

della cristianità: Terra Santa, Roma, Lourdes, Chartres, Le Puy, ecc.

IV. Metodo

1. La vita di Pattuglia

La vita di Pattuglia è la trasposizione in età rover della vita di Squadriglia. L'uomo non è fatto per vivere solo ma nel seno di una comunità, dalla più intima, la famiglia, fino alle più vaste: nazioni, continenti, cristianità.

Nella vita di Pattuglia, il Rover trova sia un clima di amicizia, sia un ambiente di azione e un arricchimento. E' nel seno della Pattuglia che sente il conforto di amici franchi e leali che hanno il suo stesso ideale. Ma questa amicizia non è ripiegata su se stessa, essa è rivolta verso il fine da raggiungere insieme. E da questo sforzo di superamento nasce un miglioramento benefico per ciascuno.

Così sarà fatto di tutto per stringere i legami nella Pattuglia, per permettere a ciascuno di sviluppare lo "spirito di Pattuglia" mediante azioni autonome ed accrescere così il proprio patrimonio morale.

2. Il Servizio

Il Servizio, fine principale del Roverismo, è anche

metodo. “E’ mediante il Servizio e per lo studio che questo servizio esige da lui che il Rover acquisisce la sua formazione” scriveva Edouard de Macédo, fondatore del Roverismo degli Scouts de France. E’ cosa certa che non c’è Servizio valido senza studio preliminare dell’ambiente nel quale esso si vuole attuare. Mediante questo studio il Rover scopre dei dati psicologici e sociologici che allargano i suoi orizzonti. Con la pratica stessa del Servizio, le tecniche che sono necessarie, le responsabilità che esso implica, il Rover sviluppa il proprio senso degli altri, accresce la sua efficienza e afferma la sua personalità. Il Servizio è dunque eminentemente formatore.

3. Le Tappe

Ma sarebbe grande il rischio di lasciare un giovane Rover lanciarsi in un servizio fin dal suo ingresso nel Clan; così la vita Rover si svolge in due tappe che costituiscono una progressione al termine della quale ha luogo, normalmente, una presa di coscienza ed un impegno: la “Partenza Rover”.

a) *L’anno di Novizio Rover.* E’ un anno di transizione tra lo scautismo dell’adolescente e lo scautismo dell’adulto. In questo anno è ancora grande la parte svolta dal gioco e dall’avventura, generalmente

grazie a numerosi campi volanti⁸ in tutte le stagioni, contemporaneamente si accresce però l’importanza delle riunioni e delle discussioni di Pattuglia, al fine di risvegliare le personalità e preparare i Novizi Rover al loro futuro Servizio con visite e studi concreti, come con la partecipazione occasionale al Servizio dei Giovani Rovers.

b) *Gli anni del Servizio.* Come l’attività del Novizio Rover si svolge interamente nella Pattuglia, quella del Rover si sviluppa in parte nella Pattuglia, in parte al di fuori. Infatti, dopo l’anno di Novizio Rover, il Rover sceglie il suo Servizio definitivo che può essere individuale o collettivo. Il Servizio assorbe allora una parte importante del suo tempo ma senza escludere le riunioni di Pattuglia che, pur essendo meno frequenti, non hanno per questo minor consistenza. Serate di studio o di discussione, uscite sportive, campi di fine settimana sono ora occasione di una feconda messa in comune di esperienze fatte, di difficoltà vissute, di risultati ottenuti, in un clima di verità e di allegra amicizia.

c) *La Partenza Rover.* La Partenza Rover rappresenta l’impegno del Rover “a condurre da sé la propria vita” come cristiano convinto e dedito a “Servire”.

8

da intendere come fine-settimana, all’occasione lunghi

Dato il carattere personale, la “Partenza Rover” è una libera scelta che non tutti sono tenuti a fare. Essa ha luogo quando il Rover ha preso piena coscienza dell'ideale della Strada e decide di farne il proprio ideale di vita. Non è posto per questo alcun limite di tempo: il Rover può prendere la “Partenza” nel corso dei suoi anni di servizio o al momento di lasciare il Clan, o anche dopo il servizio militare; come può non decidersi mai.

La Partenza è sempre oggetto di un cerimoniale appropriato.

V. Attività

1. Il Campo Rover

Essere Rover non vuol dire essere meno Scout e il Campo, attività maggiore della Branca “Esploratori”, è anche una delle attività principali della Branca “Rover”. Ma ora il Campo prende una nuova dimensione.

Per il Novizio Rover, il campo di fine settimana è in primo luogo conferma delle tecniche scout “classiche”, ma rapidamente va orientandosi verso il “Raid”, dove lo spirito di avventura può avere libero corso mettendo alla prova resistenza e volontà, e verso l’ “esplorazione del territorio” che è insieme apertura mentale e preludio al Servizio.

Per i Rovers, già molto presi dalle loro occupazioni professionali e dal loro Servizio, il Campo di fine settimana durante il trimestre invernale è soprattutto l'occasione di ritrovarsi con calma e di mantenersi in forma.

Ma per tutti, riuniti in seno al Clan, il Campo Estivo deve essere la grande avventura. Sotto la direzione del Capo Clan, esso è l'occasione sia di scoprire degli aspetti grandiosi o poco conosciuti di alcune regioni, sia di esercitarsi al mare o all'alta montagna, sia di conoscere paesi stranieri e incontrare i giovani del luogo.

2. L'Impresa

“L'Impresa” è un'azione collettiva e temporanea, corrispondente al “Gioco” dell'età Esploratore, ma che risponde al desiderio dei giovani di età Rover di agire concretamente ed efficacemente come uomini; questo implica il concetto del lavoro ben fatto.

Una Impresa di Pattuglia e di Clan presuppone dunque: una preparazione, con tabella di ripartizione dei compiti, calendario, finanziamento, ecc., una realizzazione lanciata con la volontà di riuscire, una conclusione fatta in comune. Il più spesso, l'Impresa richiederà la partecipazione di “consiglieri tecnici” esterni al Clan. Sarà compito del Capo Clan assicurarsi

la collaborazione di architetti, ingegneri o forestali indispensabili.

Tra le Imprese, la realizzazione di un Natale rover o di una missione pasquale vengono sicuramente ai primi posti, ma anche la sistemazione di un sito storico o turistico, l'aiuto ai lavori agricoli di un villaggio, la sistemazione di una foresteria o di un rifugio di montagna, l'allestimento e la decorazione di un ambiente per giovani, l'organizzazione di una vendita di beneficenza, l'animazione di una festa di bambini, ecc.

Per alcune di queste Imprese la partecipazione di gruppi esterni, ragazzi e ragazze, Scolte, Cheftaines

o studentesse può essere l'occasione per incontri fruttuosi, che si ripeteranno eventualmente nel corso di riunioni, di discussioni o di gruppi di studio comuni.

3. Il Servizio

“Il Rover non si limita a prepararsi al Servizio ma lo pratica nella forma che ha scelto” (Baden-Powell). Questa scelta si fa al completamento dell'anno di Novizio Rover durante il quale è stata preparata con molta cura. E' compito del Capo Pattuglia o del Capo Clan aiutare il Rover a fare questa scelta in funzione dei suoi gusti, delle sue attitudini e del suo tempo disponibile. La maggior parte dei servizi possibili

saranno stati passati in rassegna nel corso dell'anno, con la partecipazione di specialisti o di Rovers già impegnati in un determinato servizio. Il Servizio Rover deve essere attraente, formatore ed efficace. Al Rover si offrono tre opzioni:

-Servizio nello Scouting. L'incarico privilegiato del Rover è il servizio ai suoi fratelli scout in seno al Movimento. Allora, dopo aver seguito un Campo Scuola, il Rover diviene capo in una Unità, ma continua a vivere il Roverismo, dove prosegue il suo perfezionamento personale e la sua apertura al mondo degli adulti.

Può egualmente mettere la propria competenza e la sua generosità al servizio delle diverse strutture del Movimento, segretariato di Gruppi, di Distretti, di Province, collaborazione ai Campi-Scuola, ecc.

-Servizio di apostolato. Il Rover entra allora nel quadro generale dell'apostolato dei laici: aiuto al Clero parrocchiale (catechismo, canto corale, liturgia, opere parrocchiali, ecc.), presa in carico di giovani malati o disabili, partecipazione ai gruppi di azione cattolica o ai gruppi di giovani famiglie (per i Rovers sposati), partecipazione a équipes missionarie, ecc.

-Servizio di tecnico. Il Rover che non si sente fatto per il mestiere di capo o di apostolato ma che ha una qualche specializzazione che predilige, può svilupparla

e sceglierla come forma di Servizio, sia presso i fratelli Rover, sia presso Riparti Esploratori, sia ancora presso un gruppo giovanile.

Egli può così diventare animatore di giochi, tecnico di marionette, insegnante di educazione fisica, maestro di nuoto, maestro di sci, di montagna, di navigazione, di volo a vela, di speleologia, istruttore di pionieristica, soccorritore qualificato, animatore di giovani, ecc.

In questo largo ventaglio di possibilità ogni Rover deve trovare il suo posto. A differenza dell'Impresa, il Servizio è permeante, durevole e, il più delle volte, individuale. Tuttavia, in alcuni casi, è opera di due o tre Rovers associati in un'azione comune, o anche di un'intera Pattuglia.

VI. Conclusioni

Terzo ed ultimo periodo della formazione scout, la Branca "Rover" ne è il coronamento.

Fortemente inserita nel presente, ma sempre rivolta all'avvenire, essa traccia davanti ai giovani un'ampia via aperta sulla loro vita di uomini.

Grazie al Roverismo lo Scouting, che senza di esso sarebbe incompleto, assume la sua piena dimensione umana e raggiunge il suo fine: formare dei cittadini utili e dei cristiani irradianti.

CONCLUSIONE GENERALE

Lo Scouting deve il suo pregio e il suo successo al fatto che sa proporre, a partire da una sintesi armoniosa di dati naturali e spirituali, una pedagogia perfettamente adatta alla natura profonda dei bambini, dei ragazzi e dei giovani.

Lì dove altre eccellenti pedagogie si scoprono, all'impiego, vulnerabili nel tempo perché si inaridiscono o si deformano, quella della quale abbiamo ricordato le basi fondamentali, sfugge all'invecchiamento: essa è, infatti, costantemente rinnovata e vivificata dallo stesso spirito dei ragazzi che non è altro che un costante richiamo verso l'alto.

Le tendenze essenziali dell'adolescente di tutti i tempi e di tutti gli orizzonti sono marcate da questo bisogno di altezze. Un richiamo misterioso, un'impazienza attiva innalza il meglio di ciascuno verso un mondo dove il nutrimento terrestre, anche se non disprezzato, non basta a saziare il desiderio di assoluto.

Il termine "educare" significa condurre in avanti, verso l'alto. Educare è dirigere il bambino nel senso di quanto posto in lui dalla mano di Dio. E' orientarlo verso il superamento di sé, verso qualità elevate:

franchezza, dedizione, purezza.

Baden-Powell e i fondatori cattolici francesi hanno compreso che tale educazione, per essere vera, libera, efficace e capace di diventare questa salita fedele al richiamo interiore, deve trovare il consenso del ragazzo, deve essere presa in carico da lui stesso. Essi hanno quindi situato il Gioco Scout, la vita delle Squadriglie, il Campo, le Tecniche, alla luce di uno spirito, lo *spirito scout*, che dà luce e sublima il metodo.

E' questo uno spirito di rettitudine, di generosità, di sorridente cortesia. E' inoltre uno spirito di onore. Onore del ragazzo che s'impegna, con la Promessa, a rispettare i tre Principi, a essere fedele alla Legge Scout "se piace a Dio, per sempre", a pronunciare la Preghiera Scout.

Si può affermare che lo Scautismo, nella sua pedagogia, nel suo spirito, mantiene tutta l'attrattiva sul bambino, sul ragazzo, sul giovane uomo, alle tre età, del meraviglioso, dell'avventura, della determinazione, a condizione che queste attrattive siano presentate e promosse da Capi entusiasti, convinti e competenti.

Tuttavia esso è da prendere per intero, nell'insieme delle sue formule originali, senza omissioni né modificazioni dell'essenziale dei suoi principi, fini e metodi, né dello spirito che lo anima, sotto pena di non essere più lo Scautismo.

INDICE

PREFAZIONE	2
INTRODUZIONE	3
CAPITOLO I :	
La Brancha "Esploratori"	5
CAPITOLO II :	
La Brancha "Lupetti"	11
CAPITOLO III :	
La Brancha "Rover"	17
CONCLUSIONI GENERALI	24

