

Carta del Metodo Scout di B.-P.

nella tradizione italiana.

2011

Centro Studi ed Esperienze Scout Baden-Powell

PROMESSA E LEGGE SCOUT¹

PROMESSA

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio:
per compiere il mio dovere verso Dio ed il Re:
per aiutare gli altri in ogni momento;
per obbedire alla Legge Scout.

LEGGE SCOUT

- 1) L'onore dello Scout è di essere creduto.
- 2) Uno Scout è leale verso il Re, il suo paese, i suoi Capi, i suoi genitori, i suoi datori di lavoro, i suoi dipendenti.
- 3) Uno Scout ha il dovere di essere utile e di aiutare gli altri.
- 4) Uno Scout è amico di tutti e fratello di ogni altro Scout a qualunque paese, classe o religione appartenga.
- 5) Uno Scout è cortese.
- 6) Uno Scout è amico degli animali.
- 7) Uno Scout obbedisce agli ordini dei suoi genitori, dei suoi Capi senza discussione.
- 8) Uno Scout sorride e zuffola nelle difficoltà.
- 9) Uno Scout è economo.
- 10) Uno Scout è puro nei pensieri, nelle parole e negli atti.

I testi della Promessa e della Legge sono quelli dell'originale inglese come furono scritti da B.-P.

Le diverse Associazioni scout li hanno adattati secondo le proprie caratteristiche.

IL MOTTO

Sii preparato / Estote Parati.

¹ Baden-Powell, Il Libro dei Capi, trad. di Mario Sica, 4° edizione, 1972, Editrice Ancora, Milano, p.19.

Preambolo

Noi Capi ed Adulti Scout del *Centro Studi ed Esperienze Scout "BadenPowell"*, di varie Associazioni confessionali, pluriconfessionali e laiche, uomini e donne impegnati nel servizio educativo con il Metodo Scout abbiamo deciso di dedicare i nostri lavori nel triennio 2009 - 2011 per redigere una

CARTA DEL METODO SCOUT DI BADEN-POWELL. NELLA TRADIZIONE ITALIANA.

Il documento contiene i punti essenziali e, secondo noi, irrinunciabili per la sua attuazione.

Lo scopo è di porre la Carta a disposizione di tutti gli organi delle varie Associazioni Italiane per attuare sempre e in ogni luogo restando fedeli a B.-P., e potendo educare con esso le nuove generazioni.

Abbiamo suddiviso i lavori in sezioni chiamando per ognuna di esse esperti della materia. Inoltre abbiamo separato lo Scautismo giovanile, suddiviso nelle sue Branche , dallo Scautismo Adulto del dopo Partenza ed abbiamo delineato in alcuni allegati alcune forme dedicate a particolari Associazioni , ma non applicabili in tutte .

Abbiamo deciso di non "firmare" i documenti e di porre in calce l'elenco di tutti i Soci che hanno dedicato il loro tempo all'opera .

Speriamo di aver fatto una cosa utile e l'affidiamo con fiducia soprattutto ai responsabili della Formazione Capi dai quali dipende la trasmissione dei "ferri del mestiere".

Con grande umiltà affidiamo la Carta a tutti coloro ,e sono tanti, che educano seguendo i valori dello Scautismo di B.-P. evitando stravolgimenti dei novatori.

Il Presidente del Centro Studi B.-P
Fulvio Janovitz

Firenze , S.Giorgio 2011

Religione e Spiritualità dello Scautismo

“Gioca nella squadra di Dio” (B.-P.)

Nella ”*Strada verso il successo*” abbiamo trovato “*La Religione è indispensabile alla felicità*” dove leggiamo :

Se vuoi veramente intraprendere la tua strada verso il successo ,cioè verso la felicità ,non devisol tanto evitare di farti ingannare dai ciarlatani antireligiosi,ma devi dare una base religiosa all tua vita. ... La religione molto brevemente esposta significa:

Primo .Sapere chi e che cosa è Dio.

Secondo : Utilizzare al meglio la vita che Egli ci ha dato e fare quanto Egli aspetta da noi. ...

Come passi per raggiungere i due punti suddetti ed evitare l'ateismo ci sono due cose cheti raccomando di fare:

La prima è di leggere quell'antico e meraviglioso libro che è la Bibbia nella quale scoprirai, oltre alla rivelazione divina, un compendio meravigliosamente interessante di storia ,di poesia e di morale.

La seconda è d leggere quel vecchio e meraviglioso libro della natura. ...

E quindi rifletti al modo con cui puoi meglio servire Dio finchè ancora possiedi la vita che Egli ti ha prestato. (pag. 192-193).

Più chiaro di così non poteva essere!

Ma non basta, nelle pagine del “Libro dei capi” troviamo più volte la formazione religiosa attraverso la formazione del carattere che B.-P. chiama allargamento dell'orizzonte morale che inizia con il rispetto di Dio che potremmo meglio definire “amore verso Dio”.

L'amore verso Dio, l'amore per il prossimo e il rispetto per se stessi in quanto servi di Dio sono la base di ogni forma di religione. Il modo per esprimere l'amore verso Dio varia in ogni fede o confessione religiosa.L'atteggiamento del movimento scout nei confronti della religione è il seguente : ogni Scout è tenuto ad appartenere ad una religione e a seguirne il culto.

Ma B.-P. col passare degli anni era influenzato dall'espandersi del movimento che comprendeva molte religioni . Vediamo invece come affrontava il problema alle origini o quasi, nella traduzione di Mario di Carpegna dell' edizione 1920 dello "Scouting for boys",

DOVERI VERSO DIO , nella chiacchierata di bivacco n.22 chiamata "*progresso nel bene*".

Premesso che sarebbe tutta da leggere e meditare a cominciare dal richiamo ai Cavalieri antichi CHE FURONO I PRIMI SCOUT ed erano assai religiosi , afferma che

"nessun uomo è molto buono se non crede in Dio e non ubbidisce alle Sue Leggi" e pertanto tutti gli Scout debbono avere una religione.

Vi sono molte religioni: la Cattolico – Romana, la Protestante,l' Israelita, la Maomettana

e altre, ma il punto principale si è che tutte adorano Dio, benché in diversi modi.

Sono come un esercito che serve un re, benché sia suddiviso in armi diverse ,come la

cavalleria , l'artiglieria , la fanteria , che portano uniformi diverse.

E' un ecumenismo nel quale ci possiamo riconoscere tutti meno gli atei.

Ma per gli Scouts cattolici Mario di Carpegna così annotò : *Naturalmente i Cattolici sanno bene che non è la stessa cosa servire Dio in una religione piuttosto che in un'altra. Si deve servire Dio come Egli vuole essere servito, ossia come lo ha insegnato N.S. G. Cristo, che affidò alla Chiesa l'incarico di istruire gli uomini e condurli alla salute. Resta ben vero però che si deve voler bene a tutti, perché Dio vuole tutti salvi e si deve pregare per tutti, come insegna anche la Santa Chiesa.*

B-P prosegue ancora: *Mi è stato chiesto di descrivere più approfonditamente ciò che avevo in mente per quanto concerne la religione quando fondai lo Scautismo ed il Guidismo. Mi è stato chiesto: "Come c'entra la religione?". La mia risposta è stata che la religione non ha da "entrarci", perché è già dentro. Essa è il fattore fondamentale che pervade lo Scautismo ed il Guidismo.*

La spiritualità dello Scautismo vi soggiorna ed anzi vive benissimo.

Naturalmente tutti sappiamo che ogni Fede ha i suoi modi e questo spiega come il Cristianesimo abbia per primo fatto suo il Metodo ed il Movimento, ma Ebrei e Islamici non sono rimasti indietro e la riprova è ogni Jamboree.

Nelle associazioni laiche ad ogni ragazzo\a viene proposto un cammino di scoperta e di crescita della propria dimensione spirituale e di adesione alla propria fede, se ne ha una, che dovrà portarlo poi a scelte adulte consapevoli in tale campo.

Il Metodo scout nella sua continuità. Il Gruppo Scout

B-P ha sviluppato successivamente le varie Branche del Movimento (Esploratori, Lupetti, Rover, e parallelamente Guide, Brownies, Scolte per le ragazze) rispondendo alle richieste dei ragazzi. Ben presto però – come riflessione successiva a questo sviluppo spontaneo - si fece strada il concetto di stabilire un rapporto di continuità educativa tra le Branche. Lo stesso B-P fa presente che se il lavoro del Branco non sbocca in quello del Reparto esso è in gran parte vano. Lo stesso non può essere detto per il passaggio da Esploratore a Rover, che è meno automatico e più frutto di scelta personale, e tuttavia anche in questo caso è necessaria la continuità educativa.

Questa continuità è comunità di valori e di principi metodologici, e al tempo stesso necessità di assicurare una progressione continua e adatta al momento psicologico del ragazzo, senza anticipazioni e senza passaggi a vuoto. La progressione personale di ciascuna branca si inserisce nella progressione di insieme del metodo: in altre parole, non vi deve essere alcuna cesura tra una Branca e la successiva. Il metodo scout è un *continuum*, qualcosa che si differenzia aderendo alle varie fasi della crescita del ragazzo. *“Per quanto i nostri limiti di età vadano «da otto a ottanta», e per quanto gli stessi quattro principi fondamentali - formazione del carattere, abilità manuale, salute fisica e servizio del prossimo - si applichino a tutte queste età, gli strumenti per conseguirli variano per venire incontro ai vari stadi della progressione del ragazzo”* (B-P).

Per assicurare la continuità e la progressività dell'azione educativa fu sviluppata, con la piena approvazione di B-P, la struttura del Gruppo scout, che presto soppiantò le singole Unità quale organismo fondamentale per l'attuazione del metodo. Il Gruppo scout, guidato da un Capo gruppo, è la grande famiglia in cui si entra ad otto anni e si esce con la Partenza a 20-21 anni. Esso coordina i programmi e le attività delle Unità tramite un organismo, il Consiglio di Gruppo, formato dai Capi (e, dove esistono, dagli Assistenti Ecclesiastici) delle Unità del Gruppo.

Il Gruppo è oggi struttura presente in tutte le esperienze scout italiane. In alcune interpretazioni il Consiglio di Gruppo assume la denominazione specifica di Comunità Capi, organismo che, oltre a portare avanti le attribuzioni del Consiglio di Gruppo, assume, in forma più coesa e penetrante, una responsabilità educativa solidale per le Unità e per i singoli ragazzi del Gruppo, pur senza interferire nel necessario rapporto tra il Capo Unità ed i suoi ragazzi.

I Lupetti, Il Lupettismo

- Ideato da B.-P. per i bambini di 8-11 anni e impostato secondo le loro esigenze psicologiche, fisiche e mentali. "La formazione del Lupetto ha luogo nell'epoca più importante della loro vita, quando essi sono più malleabili, sia nel corpo che nella mente, per ricevere buoni indirizzi" (B-P).
- Non è uno scautismo in formato ridotto, ma presenta spiccate caratteristiche metodologiche proprie.

Promessa, Legge e Parola Maestra nel testo di B.-P.

- Promessa del Lupetto

“Prometto di fare del mio meglio

- per compiere il mio dovere verso Dio e verso il Re
- per osservare la Legge del Branco e fare una Buona Azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno”.

- Legge del Branco

- “Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo
- il Lupetto non ascolta se stesso”.

La Promessa è il solenne impegno sui valori religiosi e morali che il bambino prende entrando nel Branco, e quindi nel Movimento scout. La Legge rappresenta la regola del gioco Lupetto.

Metodo

“Il nostro metodo consiste nell’educare dal di dentro piuttosto che istruire dal di fuori; nell’offrire giochi e attività che, mentre sono attraenti per il bambino, lo educeranno seriamente dal punto di vista morale, mentale e fisico” (B-P).

- Scopo: far sì che il ragazzo sia un migliore Scout per essere stato Lupetto.
- Fondamenta dello scautismo: in vari campi il lupettismo getta le basi, con attività e spirito propri della Branca e tramite lo sviluppo di “buone abitudini”, di vari aspetti del metodo scout in senso lato: così è dei valori morali e religiosi (Legge e Promessa in termini adatti all’età, Motto della Branca, che prende il nome di Parola Maestra), dei “Quattro Punti” di B-P

(formazione della personalità, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo), della relazione educativa Capo-ragazzo, della vita all'aperto, della Progressione Personale (che prende il nome di Pista), delle tecniche dello scouting, delle cerimonie, dello stile scout (compreso l'ordine personale e l'uniforme) ecc.

- La Pista è un sistema di prove comuni a tutti i Lupetti con difficoltà graduali e proporzionate all'età.

- Principi del metodo lupetto:
 - a) Morale indiretta: al bambino vengono proposti non insegnamenti morali diretti, ma tipi morali da imitare, in quanto impersonano determinate virtù, e difetti o vizi da fuggire, identificati da figure negative.
 - b) Attività che rispondono ai gusti dei bambini, al loro bisogno di muoversi, di affermarsi, alla loro fantasia: e quindi in primo luogo il gioco, "il primo grande educatore" (B-P): ma anche racconti (Giungla o non Giungla), canti, danze, attività di espressione ecc.
 - c) L'unità del lupettismo è il Branco: le sestiglie non sono piccole squadriglie/pattuglie, ma rappresentano un sistema conveniente per il gioco, per l'ordine del Branco, e per cominciare a dare ai Capi sestiglia qualche limitata responsabilità. Il Branco è una comunità con le sue usanze, il suo stile, i suoi gridi e richiami, le sue cerimonie (Grande Urlo).
 - d) L'atmosfera del Branco è la Famiglia Felice ("non una famiglia, ma una Famiglia Felice": B-P), che è guidata dai Capi del Branco (Vecchi Lupi): nel Branco si deve ridere molto, anche fare chiasso e gridare, il tutto sempre orchestrato dai Vecchi Lupi, in clima di grande fraternità e allegria. "Il bambino che ride molto mente poco" (B-P).
 - e) L'abilità manuale, le prime tecniche dello scouting (es. nodi) e in parte alcune prove della Pista fanno da contrappeso all'atmosfera fantastica della Giungla. "Insegnamo loro con il gioco piccole cose che li renderanno capaci di compiere, un giorno, grandi cose per davvero" (B-P).

Giungla

- La Giungla, desunta dai racconti di Mowgli dei *Libri della Giungla* di Rudyard Kipling secondo una precisa utilizzazione ideata da B.-P., costituisce l'insostituibile sfondo fantastico della Branca e lo scenario permanente della vita del Branco. Essa offre i seguenti aspetti e vantaggi:
 - consente la presentazione delle virtù e vizi (grazie ai personaggi positivi e negativi che li tipizzano) e quindi l'educazione del bambino tramite la morale indiretta

- tramite la personificazione dei personaggi positivi del libro da parte dei Vecchi Lupi consente di giustificare in modo del tutto naturale la presenza dell'adulto nel gioco del bambino: per giocare ai Lupetti c'è bisogno dei Vecchi Lupi, e in primo luogo di Akela, Capo del Branco; nel Lupettismo cattolico l'Assistente Ecclesiastico impersona la figura di Baloo, Maestro della Legge;
- consente la Nuova Parlata: un rapporto Capo-ragazzo ispirato al linguaggio giungla, quindi ai predetti tipi morali e ai valori del racconto giungla (la Legge, la fedeltà, l'amicizia ecc.)
- parla alla fantasia e spirito di avventura dei bambini
- costituisce uno sfondo di attività e tecniche di vita all'aperto
- è fonte inesauribile di giochi, danze, grandi giochi ed altre attività del Branco.

Vita all'aperto

Si attua attraverso uscite (dette "Cacce") e campi di Branco, detti "Vacanze di Branco" e svolti normalmente in accantonamento. "Il campo non è essenziale per i Lupetti come per gli Esploratori" (B-P), ma è un'occasione preziosa "per studiare i Lupetti" e per "influenzarli in fatto di carattere, pulizia, salute, in modo tale da far sorgere abitudini permanenti" (B-P).

Cerimonie

"Semplicità e solennità dovranno essere le note base di tutte le cerimonie Lupetto" (B-P). Le due cerimonie più importanti sono la Promessa e la Salita al Reparto. Altre piccole cerimonie segnano la conquista delle "prede" (Stelle e specialità), cioè le tappe della progressione del Lupetto nella Pista.

Consiglio d'Akela o degli Anziani

È costituito dai Capi e Vice Capi Sestiglia, e in genere da tutti i Lupetti che saliranno al Reparto. Ha attività e atmosfera proprie. Prepara la Salita al Reparto.

Le Coccinelle

Per le bambine da 8 a 11 anni Baden-Powell ideò un ambiente fantastico basato sul tema dei “folletti benefici” (ingl. *Brownies*), ispirato a saghe nordiche.

Dopo il secondo conflitto mondiale, con la ripresa dello scautismo e la sua ampia diffusione tra le ragazze, il tema delle Brownies fu giudicato non adatto alla mentalità italiana, e fu scelto in Italia l’Ambiente Fantastico delle Coccinelle e del Bosco per far giocare le bambine in Unità chiamate Cerchi. In alcune esperienze esso è utilizzato anche per le unità maschili e miste.

Le Coccinelle vivono nella comunità del Cerchio. Sono normalmente suddivise in Sestiglie. Le bambine più grandi del Cerchio formano il Consiglio dell’Arcobaleno, o degli Anziani.

In alcune interpretazioni il Bosco viene sostenuto da un racconto base, “Sette Punti Neri”, di Cristiana Ruschi del Punta. Il testo si suddivide in tre racconti: La storia di cocci; Otto coccinelle in viaggio; Due coccinelle al mare.

Il sentiero della Coccinella si snoda attraverso il prato, il bosco e la montagna.

Nel prato i bambini scoprono chi sono, chi sono gli altri e sperimentano la comunità. Al termine del sentiero la cocci pronuncia la Promessa: può essere detta “Coccinella del prato”. In certe interpretazioni è la Gioia – intesa nel significato cristiano di armonia con Dio, con se stessi e col prossimo – che è il filo conduttore del metodo. In tal caso il primo momento (Promessa) è la Gioia che si riceve.

Nel bosco la Coccinella si apre agli altri e contribuisce alla vita di Cerchio. Alla fine del sentiero può essere detta “Coccinella del bosco” (nel racconto “Sette Punti Neri” dopo aver volato con i quattro personaggi del racconto: Arcanda, la formica Mi, gli scoiattoli, Scibà). In certe interpretazioni è questo il momento del possesso della Gioia, e la Coccinella può cogliere il Mughetto, il fiore della Gioia che si possiede: è un fiore bianco, simbolo di purezza, ed è composto da più calici, simbolo dell’unione e della comunità.

Sulla montagna, la Coccinella trascina la comunità del Cerchio e mette a disposizione dei fratellini e delle sorelline le proprie capacità. Al termine di questo cammino essa può essere detta “Coccinella della montagna”. In certe interpretazioni essa dona la Gioia ricevuta, cogliendo la Genziana, il fiore della Gioia che si dona. E’ un fiore con il calice allungato, adatto a contenere tutta la Gioia che una Coccinella vuole donare agli altri.

Il Bosco è un ambiente sicuro e gioioso, uno spazio libero e aperto di cui scoprire i segreti, un luogo di crescita e formazione, di incontri e di esperienze. Gli incontri sono fondamentali in “Sette Punti Neri” perché Cocci, dopo ogni incontro, riceve un dono che è simboleggiato dalla conquista di un “punto nero” che compare sulle sue ali. I personaggi degli incontri non incarnano dei valori, ma è

l'esperienza che Cocci fa con i personaggi che incontra a produrre un cambiamento nei protagonisti della storia e quindi in tutte le Coccinelle.

Il Bosco propone un approccio simbolico attraverso un linguaggio evocativo di esperienze, di immagini e di segni. Da un'esperienza comunitaria significativa nasce un elemento che ricorderà a tutti quelli che l'hanno vissuta il significato intrinseco e l'insegnamento: questo è il Simbolo, che diventa patrimonio comune.

Ecco i simboli più usati in Cerchio:

La LANTERNA, la cui fiamma sicura e costante simboleggia la Gioia dello stare insieme e della Famiglia Felice del Cerchio e diventa, come il Totem per il Branco, il simbolo della comunità.

La GRANDE QUERCIA: sotto questo albero si riuniscono le Coccinelle per prendere le decisioni più importanti della vita di Cerchio.

Il SALUTO (Buon Volo!) rappresenta l'augurio che ogni Coccinella possa essere d'aiuto per chi incontra e possa imparare cose nuove.

In alcune interpretazioni la Legge delle Coccinelle ha sette articoli, tanti quanti sono i punti neri delle coccinelle. Essi sono:

- 1 - *La Coccinella è sempre ubbidiente*
- 2 - *La Coccinella è ordinata*
- 3 - *La Coccinella è sempre sincera*
- 4 - *La Coccinella è sempre contenta*
- 5 - *La Coccinella vuol bene a tutti*
- 6 - *La Coccinella sa rendersi utile*
- 7 - *La Coccinella conosce e ama gli animali e le piante.*

La Promessa è la seguente:

*Con l'aiuto di Dio
prometto di fare del mio meglio
per essere fedele a Dio,
ai miei genitori, alla mia Patria;
per osservare la Legge delle Coccinelle
e fare un Favore a qualcuno ogni giorno*

In altre interpretazioni la Legge e la Promessa delle Coccinelle sono le stesse di quelle dei Lupetti.

Il Motto delle Coccinelle è ECCOMI! : E' tratto dal racconto biblico di Samuele, ma anche e soprattutto è la risposta di Maria all'Arcangelo Gabriele (Lc 1,38): è il sì incondizionato al Signore, al fare il bene, a rendersi pronta al bene. È – secondo i “Sette Punti Neri” – l'inizio del viaggio di Cocci e sarà pure la sua conclusione. E' la risposta che ogni Coccinella dà a chi la chiama ed ha bisogno di aiuto, per questo il serpente, dopo essere stato aiutato da Cocci, la saluta dicendole: “.....Ecco, Cocci – concludo Scibà – ti auguro che anche il tuo sentiero sia sempre seminato dei grazie che ti diranno per la gioia che avrai saputo donare”

Gli Esploratori, le Guide

La Branca esploratori è la branca originale dello scautismo. Si rivolge ai ragazzi dagli 11/12 ai 16/17 anni. Parallelamente ai ragazzi B.-P., poco dopo, propose lo stesso metodo alle ragazze, non come “imitazione del movimento dei ragazzi”, scegliendo per loro il termine *Girl Guide* e non quello di *scout* proprio per indicare, sin dal nome, due entità eguali ma distinte. Il guidismo, esplicitato da B.-P. nel volume *Girl Guiding*, è il metodo educativo che realizza per le ragazze i principi dello scautismo, mediante una attenzione specifica per l'indole femminile.

Il **Fine** comune dello scautismo e del guidismo italiani è la *formazione del buon cittadino [e del buon cristiano* (nelle associazioni cristiane) o altro Credo, avente come riferimento la legge naturale] che si persegue attraverso lo spirito di avventura, la vita all'aperto, il gioco, l'assunzione di responsabilità, il tutto indirizzato al servizio del prossimo, che inizia con la **Buona Azione** quotidiana, svolta per lo più nel proprio ambiente, al fine di migliorarlo.

Il **Metodo** si sviluppa secondo quattro punti essendo *il senso di Dio* base e fondamento di tutta la formazione : “*La religione è il fattore fondamentale che pervade lo Scautismo e il Guidismo*” (Discorso ad Heigh Leigh, 1926). I 4 punti sono: 1. *carattere*, 2. *abilità manuale*, 3. *salute e forza fisica*, 4. *servizio del prossimo*.

Anima del Metodo è la **Legge scout** e la **Promessa**. La Legge rappresenta il codice d'onore, essendo l'onore il fare il bene, il tendere sempre tenacemente al bene, in ogni campo. La Legge è la base del sistema dei valori da assimilare per la vita ed è il preambolo della Fede (x qualunque Credo) ed è la base sulla quale fondare il lavoro del Capo per far crescere la fede religiosa del ragazzo.

Il guidismo poi offre alle ragazze un punto di vista diverso dal comune su come pensare sé stesse. Esso propone **uno stile**, una tensione verso grandi ideali, la padronanza di sé e il senso di responsabilità nel prepararsi alla vita, un animo aperto verso gli altri, ricco di comprensione, di generosità e di fiducia, uno spirito di povertà per una maggiore libertà interiore, il senso della gioia, che è conquista e raggiunge la sua pienezza nell'essere dono per gli altri.

Lo **Sfondo**, che ha il Metodo è costituito da

- la *Natura e la Vita all'aperto*, la scienza dei boschi (woodcraft),
- la *Felicità*
- il *Servizio del Prossimo* che comincia con la Buona Azione quotidiana svolta per lo più nel proprio ambiente al fine di migliorarlo : famiglia, scuola, squadriglia, ecc.

I Mezzi :

- Natura
- Gioco
- Avventura

Gli strumenti :

- il *Sistema delle Squadriglie* (Pattuglie), queste sono composte da 7 ragazzi di varia età, con un Capo Squadriglia e con responsabilità proporzionali ripartite, e con un *Consiglio di Squadriglia*. Questo, composto da tutti i ragazzi della Squadriglia, ordina la vita della Squadriglia, in esso si esprimono le proposte e si decide il da fare. Da 2 a 4 squadriglie compongono un *Riparto/Reparto*. Il Capo Riparto/Reparto, i Capi Squadriglia, i Vicecapi Squadriglia costituiscono poi la c.d. Alta Squadriglia che ha finalità essenzialmente di acquisizione di conoscenze, capacità, stile al fine del *trapasso delle nozioni* ai componenti delle squadriglie. Essa ha attività proprie, il Capo Riparto/Reparto ne è Capo Squadriglia.
- Il *Riparto/Reparto*, composto dalle Squadriglie e diretto dal Capo Riparto/Reparto, in esso si realizzano compiutamente gli scopi educativi dello scautismo, attraverso la leale ed integrale applicazione del metodo,
- la *Corte d'onore* ed il *Consiglio Capi*, la prima rivolta alla verifica dell'adesione alla Legge scout dei ragazzi ed alla progettazione strategica dell'attività del Riparto/Reparto, la seconda alla attuazione corrente delle attività stesse. Questi organi sono composti dal Capo Riparto, dall'Assistente Ecclesiastico (ove occorre), dai Capi Squadriglia. Del Consiglio Capi possono far parte i Vice Capi Squadriglia e gli Aiuto Capo.
- il *Capo Riparto/Reparto* : fratello maggiore, legge scout in azione, coadiuvato da uno o due Aiuto Capo,
- l'*Assistente Ecclesiastico*, nelle unità di associazioni cattoliche o il Consigliere Religioso (o altra dizione) in unità di altra religione, il *trapasso delle nozioni*: le capacità acquisite sono comunicate agli altri, in particolare nell'ambito della squadriglia,
- l'*imparare facendo*: essendo lo Scautismo un sistema attivo di educazione nel quale *si impara facendo*.

Nelle Associazioni Cattoliche è centrale la istruzione religiosa e la vita nella Chiesa e con i suoi strumenti: questo permette il massimo della realizzazione della persona inserendo il ragazzo nella dimensione soprannaturale.

Nelle associazioni di altre religioni è centrale la istruzione religiosa e la vita nello e secondo i principi dello specifico Credo.

Nelle associazioni pluriconfessionali, riconoscendo la centralità del fatto religioso, ogni ragazzo viene aiutato nel vivere secondo i precetti della religione cui appartiene e nel partecipare alla vita della sua Chiesa.

Meccanismo essenziale di acquisizione delle capacità è il processo di *osservazione e deduzione*, attraverso *il gioco*.

La progressione personale, il Sentiero (o altra formulazione).

Ogni ragazzo procede secondo una progressione personale che è un sistema omogeneo, per lo più oggettivo e progressivo di acquisizione di capacità e di sviluppo di attitudini, secondo i cinque indirizzi della formazione (i quattro punti di B-P ed il centrale senso di Dio). Questo avviene mediante i livelli di (*acquisizione di capacità, dimostrazione di fattiva partecipazione, espressione di convinzione per pronunciare la)* Promessa, Seconda classe, Prima classe, Esploratore Scelto (King's Scout). Inoltre è operativo un sistema di acquisizione di capacità secondo lo specifico personale: le Specialità. Esse sono *un incoraggiamento*² perché il ragazzo si dedichi a propri interessi, ad un percorso di formazione più personale, a sviluppare capacità ed attenzione per un futuro lavoro. Con esse *non si punta al risultato*³.

Punto di massima realizzazione delle attività scout è **il Campo estivo**, di 10/15 giorni, luogo della massima espressione della scienza dei boschi, dell'avventura nella natura, del gioco, della ordinata vita in comune. Preparazione al Campo sono le uscite di fine-settimana che si svolgono, con frequente periodicità, di Squadriglia e di Riparto/Reparto, nel corso dell'anno e i Campi brevi nel corso dell'anno, durante le vacanze scolastiche. Lo scout campeggia appena può.

I Rover, le Scolte

vivono lo scautismo dei giovani dai 17 ai 21/22 anni.

- Il fine dello scautismo in questo periodo è di rendere capace il giovane di “guidare da sé la propria canoa”. I fini dello scautismo vengono adattati a questa età, lo **sfondo** proposto nel roverismo è quello di una vita rude, di pionieri in marcia, di frequentatori di boschi e di montagne, una vita d’avventura condotta in comune, sotto una Legge. Lo sfondo proposto nello scoltismo è la semplicità di vita, l’attenzione agli altri, la condivisione della propria crescita, in una Comunità, che è “Una Fraternità dell’Aria Aperta e del Servizio” e sotto una Legge.

I **fini** dello scautismo in questa fase sono:

- Salute e forza fisica: igiene di vita, attività fisica, vita rude (Rover), vita semplice (Scolte) convinzione che il proprio corpo deve essere nella migliore efficienza perché strumento essenziale della propria vita e sostegno delle proprie scelte e delle proprie azioni.
- Carattere e personalità: vita nella natura e nell’avventura, convinta adesione ad una scala di valori che vede al primo posto Dio, gratuità delle proprie azioni, vita in pattuglia e in Clan o Fuoco.
- Abilità manuale e senso del concreto: operosità, sviluppo di capacità pratiche, vita nella natura, capacità di realizzazione, aderenza alla spiritualità ed alla religiosità.
- Spirito di servizio: convinzione della più alta espressione della dignità della propria persona, creatura di Dio. Esso è l’espressione della Carità e dell’Amore dell’uomo, in similitudine a Dio.

“La religione è alla base dello scautismo” B.-P. : il roverismo e lo scoltismo coltivano il senso di Dio. La Fede (di qualunque religione o credenza) è insegnata e vissuta nel roverismo e nello scoltismo creando per essa le condizioni più adatte.

Il *punto fondamentale del metodo* è la **Legge scout** e la Promessa. La Legge rappresenta il codice d’onore, essendo l’onore il fare il bene, il tendere sempre tenacemente al bene, in ogni campo. La Legge è la base del sistema dei valori da assimilare per la vita e rappresenta il preambolo della Fede (x qualunque Credo).

Struttura

I giovani sono organizzati in Clan, Compagnie, Fuochi di un massimo di 25 elementi. Con maggiore elasticità di un Riparto scout, essi sono ripartiti in Pattuglie stabili, organizzate in base alle attività prevalenti o al servizio svolto o agli interessi. Le Pattuglie sono composte da elementi di diversa età e sempre monosessuali: esse rappresentano la struttura organizzativa di uscite, campi, attività. Il Clan è diretto da un Capo adulto [o definizioni parallele], la Pattuglia da un CapoPattuglia, che è un Rover (o analoghi).

Nel Clan è compresa una o più Pattuglie che riuniscono i nuovi entrati nell'Unità: questo è il Noviziato (o altra denominazione). Il Noviziato conduce attività in parte autonome, ha un proprio Capo, *Maestro* (o altro nome), e quindi una struttura parzialmente autonoma rispetto al Clan. Il periodo del Noviziato ha la durata di un anno

Il Capo Clan, il Consiglio di Clan, la Capo Fuoco, il Consiglio di Fuoco.

Il Capo Clan è un uomo, educatore ed apostolo.[Tradotto letteralmente al femminile per le Scolte]. Egli ha sempre ben presenti gli obiettivi della formazione rover. Non si impone; sa riconoscere le potenzialità dei suoi ragazzi e sa provocarne l'attuazione.

Il Capo Clan può essere coadiuvato da un Aiuto Capo, oltre al Maestro dei Novizi. Nel Clan è presente, nelle Unità monoconfessionali o a prevalenza di una confessione, un Assistente Ecclesiastico. La sua presenza non esclude però l'attenzione alle necessità religiose, nelle Unità pluriconfessionali, dei giovani di fedi differenti, da parte del Capo il quale se ne fa carico.

Il Consiglio di Clan riunisce tutti i membri del Clan per stabilire ogni aspetto della vita della comunità: programmazione, attività, interessi, problemi legati alla presenza dei singoli. Non ne fanno, generalmente, parte i Novizi che hanno un loro Consiglio di Noviziato con analoghi compiti. Per particolari necessità il Consiglio è comune.

Mezzi

La *Comunità* come mezzo di formazione nasce dalla coscienza che la persona diventa pienamente sé stessa con l'aiuto scambievole degli altri, con la guida e l'esempio del Capo, in specie quando i suoi componenti sono uniti da valori comuni, da un fine comune, da una Fede condivisa.

La *Strada* è intesa come mezzo di formazione che crea il più genuino spirito di comunità, ma richiede sacrificio, esige tecniche che non si improvvisano, una resistenza che si acquista con un continuo allenamento, un esplicito amore per una vita semplice, austera (e *rude* per i rovers, *semplice* per le scolte) ed a stretto contatto della natura. La Strada è percorsa per raggiungere una meta, naturale, di servizio, di valenza spirituale come un pellegrinaggio.

Il *Servizio* del quale va acquisito lo spirito in ordine alla Carità ed all'Amore. Esso è programmato, ordinato, ha una continuità logica e richiede un impegno chiaro. Il servizio può essere svolto nelle Unità scout o in altre situazioni per le quali deve esistere particolare attenzione nel valutarne la costruttività per la formazione della persona.

Modi

In un programma ordinato ed integrato, anche poliennale, il Noviziato ed il Clan affrontano le risposte alle *domande dell'uomo*, interrogativi e sfide che danno significato all'essere uomini. Le domande sono dapprima *sulla* persona e successivamente *della* persona. In esse, in vario modo, è compresa la domanda

religiosa. Nelle Unità confessionali cattoliche e singoli le Lettere di san Paolo comprendono le nozioni basilari per l'intelligenza della Fede. Nel Noviziato lo è la rilettura del Nuovo Testamento.

Nelle unità cattoliche il roverismo sviluppa la Fede al Cristo Redentore fino a diventare essa propagatrice. Suo chiaro fine è quello di conoscere la verità cristiana sull'uomo. B. Giovanni Paolo II°. (In analogia per le altre Fedi, Religioni e credenze). Nella logica della vita di Fede, ed in specie nella formazione personale, la Vita di Grazia è centrale nella vita del Rover e della Scolta. (Unità confessionali cattoliche e singoli in Unità pluriconfessionali dove questo richiede l'attenzione del Capo).

L'approfondimento di argomenti che la Comunità ritiene di particolare importanza utilizza gli strumenti dell' *Inchiesta* e del *Capitolo*.

L'*Inchiesta* comporta l'approfondimento della conoscenza di un fatto o di una situazione: è condotta ordinatamente dai singoli Rovers o Scolte e si conclude con un *Capitolo*, riunione di tutto il Clan, nel quale si raccolgono e si discutono le informazioni acquisite con l'*Inchiesta* e, da questo, sotto la guida del Capo e dell'Assistentre Ecclesiastico, ne vengono tratte le conclusioni.

La Carta di Clan e la Carta di Fuoco. L'Impegno.

Ogni Clan ed ogni Fuoco hanno la loro Carta. In essa i Rovers e le Scolte raccolgono le indicazioni particolari della propria Unità, in ordine ai valori, soprannaturali e naturali, dell'uomo, ai suoi rapporti con Dio, con la società, in ordine alle proprie scelte, secondo una scala dei valori e il modo di essere Comunità, con i doveri che ne conseguono e le attese che essa da.

La firma della Carta di Clan, sottoscrizione chiara e formale della strada determinata in comune, avviene generalmente al termine del periodo di Noviziato. Questo atto avviene cerimonialmente con quella che viene detta *firma dell'Impegno*.

La Progressione Personale e la scelta dello stato.

La Progressione Personale, che è propria dello scout così come dell'uomo nella sua piena dignità, avviene secondo le indicazioni che sono date nella Carta di Clan. Essa risponde alle esigenze dello sviluppo dei propri talenti, è attuata da ciascun Rover e da ciascuna Scolta nella chiarezza della conoscenza delle proprie linee di sviluppo, secondo la falsariga dei fini dello scautismo, e avendo ben netta la necessità di una consapevole scelta dello stato.

Vita all'aperto e Campo

Il più frequentemente possibile i Rovers e le Scolte vivono all'aria aperta: in essa costruiscono le loro imprese e realizzano la conoscenza e l'avventura. Generalmente, se altri motivi di servizio o di conoscenza non intervengono, le Uscite e i Campi sono mobili e la Strada ne è il filo conduttore. La Strada ha una logica sia nel percorso che nella meta. Ogni anno il Clan fa il suo lungo Campo

d'estate, di solito mobile, e approfitta di tutte le occasioni per uscire a lungo durante l'anno.

La Partenza

Generalmente tra i 21 e i 22 anni, il Rover e la Scolta, avendo esaurito questa fase di formazione, avendo realizzato secondo le proprie possibilità i fini dello scautismo, avendo fatti propri i principi permanenti della Carta di Clan, dopo averne verificato personalmente la propria adesione, ed avendo fatto o intrapreso le proprie scelte di vita, richiedono di *partire* al Capo Clan.

La *Partenza* è un importante momento cerimoniale che vede l'uomo e la donna *partire*, ricchi della loro formazione, pronti a sempre vivere e diffondere la Verità e sempre Servire, per la propria vita.

Coeducazione ed Intereducazione

Coeducazione

La coeducazione si propone di aiutare ragazze e ragazzi a scoprire ed accogliere, al di là di ogni ruolo imposto o artificiosamente costituito, la propria identità di donne e uomini e a realizzare in essa una piena realizzazione di sé e un'accoglienza dell'altro.

La coeducazione significa far vivere ai ragazzi dei due sessi esperienze in comune, secondo un progetto educativo unico che preveda attività comuni continuative o frequenti e regolari. Le attività comuni hanno lo scopo di portare ragazzi e ragazze a scoprire l'arricchimento reciproco che essi ricevono, in quanto diversi, dal vivere esperienze eguali, per quanto concerne le proprie possibilità di espressione e realizzazione personale; valorizzano le caratteristiche positive tipiche dei due sessi e ne favoriscono la reciproca accettazione.

Per questo è importante, da un lato rispettare i tempi di crescita di ciascuno, e in particolare i diversi tempi di maturazione di ragazzi e ragazze, ponendo la massima attenzione nella programmazione delle attività; dall'altro aiutare questo processo di scoperta attraverso la testimonianza dei Capi quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità e il rapporto con l'altro sesso.

La coeducazione può essere perseguita attraverso unità composte da ragazzi di un unico sesso, ovvero da unità parallele o da unità miste. Per le unità di un unico sesso, al fine di una completa e armonica dimensione educativa, è opportuno favorire periodicamente l'incontro e attività con unità di altro sesso. Inoltre anche in tali unità è importante la presenza di Capi dei due sessi, quale modello di relazione adulta uomo/donna. Le unità miste devono prevedere anche attività separate per ragazzi e ragazze, ai fini di favorire un più completo sviluppo dell'identità sessuale.

Intereducazione

In senso generale, per "intereducazione" si intende la "educazione all'altro" in senso lato - compagno di scuola o di squadriglia, Capo ecc. - non necessariamente in riferimento ad una persona dell'altro sesso.

Peraltro il termine acquista spesso un significato più ristretto e più specifico: non più genericamente "educazione all'altro", ma "educazione all'altro sesso". Intereducazione non significa "educare insieme", quanto piuttosto educare all'altro partendo dallo sviluppo e dalla valorizzazione delle specificità proprie di ciascun individuo nel suo essere uomo e donna. Essa è realizzata tramite Unità distinte per età e per sesso.

Per qualificare questo tipo di educazione è stato spesso impropriamente usato il termine "educazione parallela". Questa espressione suggerisce un rapporto statico di distinzione o, al più, di complementarità tra i due sessi, che peraltro non può essere fine a se stessa, risultando così in uno sterile schematismo. Dopo la fase iniziale della formazione, l'intereducazione deve sfociare invece in una successiva fase di incontro, di collaborazione e di viva interazione, la cui caratteristica è lo scambio delle ricchezze proprie rispettivamente delle ragazze e dei ragazzi, la mutua interazione psicologica, affettiva, culturale e spirituale.

Altri aspetti dell'intereducazione sono l'apertura, intesa come generoso dono di sé, e la gradualità, intesa come rispetto delle leggi di sviluppo e crescita della persona.

Il ruolo del Capo

Il Capo, nel metodo scout, non è la figura centrale. La figura centrale è il ragazzo. Il ruolo del Capo è descritto da B-P in due parole: *“È necessario che il Capo si ponga nella posizione di un fratello maggiore, cioè che veda le cose dal punto di vista dei ragazzi e sappia animare, guidare e infondere entusiasmo nella giusta direzione”*. Fratello: va quindi rifiutato ogni atteggiamento paternalistico, anzi B-P chiede all’adulto di fare uno sforzo per porsi sullo stesso piano generazionale dei suoi ragazzi e delle sue ragazze. Ma anche *maggiore*: non un adulto che impossibilmente cerchi di tornare ragazzo, di confondersi con loro in una concezione puramente orizzontale della comunità educativa (sia essa l’Unità, la squadriglia, il Gruppo) che non è quella propria dello scautismo. Il compito del Capo, ama ripetere B-P, è quello di incoraggiare gli sforzi del ragazzo, non di dargli ordini o di fare le cose per lui o di trascinarlo. Lo scautismo non è direttivo al livello del modo di operare del Capo, del suo stile educativo, anche se lo è al livello dei valori (la “giusta direzione”).

B-P aggiunge che per essere un buon Capo, un uomo deve semplicemente essere un *“uomo-ragazzo”*, cioè deve vivere dentro di sé lo spirito del ragazzo, essere in grado di porsi fin dall’inizio su un piano giusto rispetto ai ragazzi, e rendersi conto delle esigenze, delle prospettive e dei desideri delle differenti età della vita del ragazzo. Altrove B-P definisce lo scautismo come *“un allegro gioco all’aperto, in cui ‘uomini-ragazzi’ e ragazzi possono vivere insieme l’avventura, come fratelli più anziani con fratelli più giovani, crescendo in salute e felicità, in abilità manuale e in disponibilità a aiutare il prossimo”*. Un *“uomo-ragazzo”* non è uno che non è mai divenuto adulto, ma uno che ha saputo conservare o recuperare un cuore di ragazzo dopo essere passato per le prove, le lotte e i drammi dell’esistenza adulta.

Il rapporto educativo Capo-ragazzo è sostanzialmente contenuto in tre punti:

1. l’educazione attraverso l’esempio o, come si direbbe oggi, la testimonianza (*“ciò che fa il Capo, faranno i ragazzi; il Capo si riflette nei suoi Scouts”*);
2. l’ascolto del ragazzo (*ask the boy*): *“quando siete incerti circa il modo migliore per trattare col ragazzo ai fini della sua formazione risparmierete tempo e preoccupazioni se, invece di studiare trattati di psicologia, consulterete la migliore autorità sull’argomento, ossia lo stesso ragazzo”*;
3. l’attenzione ai problemi del singolo: *“perché preoccuparsi dell’educazione della persona? Perché è la sola forma di educazione possibile”*; *“ciascun caso deve essere trattato diversamente, facendo appello alla conoscenza personale che il Capo ha del temperamento, dell’età e del carattere del ragazzo”*; *“non serve assolutamente a niente predicare la Legge scout o proclamarla a un gruppo di ragazzi come una serie di ordini da eseguire: la*

mentalità di ciascuno richiede una spiegazione particolare; è qui che entrano in gioco la personalità e la capacità del Capo”.

Infine, un'accusa fatta allo scautismo è stata quella di promuovere il culto dell'eroe, il mito del capo. Certo, B-P parla di culto dell'eroe come di una risorsa educativa. Ma egli non esorta mai il Capo a divenire l'eroe dei suoi ragazzi. Lo avverte invece che la posizione che gli dà lo scautismo è tale che, data la psicologia del ragazzo, non potrà che divenire il suo eroe: donde un'accresciuta responsabilità educativa e di rigore personale.

La Formazione dei Capi

Secondo B.-P. la formazione dei capi deve comprendere tre elementi fondamentali nessuno dei quali è per se sufficiente in quanto sono necessari tutti insieme per ottenere un buon risultato.:

- lo spirito scout, espresso dalla Promessa e dal codice di comportamento contenuto nella Legge;
- il metodo che comprende il sistema delle squadriglie, la pratica del campeggiare e delle attività all'aperto, il sistema delle prove e delle specialità, l'incoraggiamento ad imparare facendo le cose e il gioco;
- le tecniche di base e le attività, connaturate al metodo e allo spirito scout.

Oltre a questi elementi, per la formazione dei capi della Branca Lupetti, si sottolinea la necessità di calarsi nella pelle del lupetto e nella Giungla.

Fino dall'inizio venne sottolineato il valore dell'unità dei modelli di campo scuola perché vi fosse una formazione simile in tutto il mondo e così lo scautismo rimanesse unito e non si discostasse dalle intuizioni originali del fondatore.

Se da un lato è necessario continuare a seguire questi orientamenti tutt'ora validi e che fanno parte, in tutte le associazioni scout del mondo, del patrimonio tradizionale della formazione dei capi, dall'altro occorre riflettere, periodicamente, sull'attualità dello scautismo nella società contemporanea e quali riflessi possa avere sulla formazione dei capi.

Infatti, alla luce dei suggerimenti dello stesso B.-P., lo scautismo propone da sempre gli stessi obiettivi educativi, sintetizzati nella Legge e nella Promessa, tenendo però conto del mondo dei ragazzi e del tipo di società in cui vivono, in un contesto educativo caratterizzato dal cambiamento.

La formazione dei capi non può prescindere da questa evoluzione perché se i valori dello scautismo restano validi nel tempo vanno comunque incarnati nella storia, perché possano rispondere ai veri bisogni dei ragazzi.

Nel tempo, anche in relazione al contesto socio-educativo, si è venuto affermando il concetto di educazione permanente che ha introdotto un sistema di percorsi formativi del capo, costituiti da diversi momenti, che, gradualmente danno la possibilità all'adulto che desidera divenire capo di acquisire le competenze specifiche del metodo scout nell'ambito della Branca da lui prescelta, sia tramite occasioni di confronto teorico ma anche con esperienze dirette, con la possibilità di verificare la propria vocazione educativa e la competenza specifica di tipo metodologico.

In linea di massima si possono considerare le seguenti occasioni formative:

- il tirocinio, momento iniziale della formazione, con un servizio svolto presso un'Unità, sotto la guida di un capo più esperto, utilizzando la tecnica del trapasso delle nozioni;
- i campi scuola: normalmente sono due, il primo finalizzato alla conoscenza, teorica e pratica, del metodo relativo alla Branca prescelta; il secondo ad un approfondimento delle tematiche metodologiche e psicoeducative, con riferimenti anche agli aspetti associativi. Come già è stato sottolineato i contenuti da trasmettere devono fare riferimento principalmente agli aspetti metodologici fondamentali, indicati da B.-P. uniti ad una riflessione, frutto di un costante dibattito associativo, relativa alla loro attualità nel contesto educativo caratterizzato dal cambiamento, in modo che possano rispondere ai reali bisogni dei ragazzi.
- al termine di questo percorso all'adulto ritenuto idoneo al servizio educativo viene data la nomina a capo e le relative insegne, il fazzoletto e il wood badge;
- incontri, dibattiti e seminari di aggiornamento su temi educativi specifici, promossi a livello locale, regionale e nazionale, sia dalla propria associazione che da altri enti che si propongono finalità educative.

Si sottolinea, comunque, che oltre a queste occasioni formative rimane valido il concetto di educazione e formazione permanente.

Scautismo/Guidismo degli adulti

- Nel pensiero di B.-P. lo scautismo è importante anche per gli adulti. Non solo perché i suoi principi delineano un sistema di vita, capace di orientare le esistenze individuali (in questo senso si può interpretare il suo slogan “scout un giorno, scout per sempre”, ma anche perché nella visione di B.-P. gli adulti usciti dallo scautismo e dal guidismo sono chiamati a costituire un grande movimento di adulti che sia “lievito nella pasta” e possa influenzare l’opinione pubblica, soprattutto sul tema della pace.
- Gli adulti quindi sono sempre Scout e Guide che appartengono in senso lato al Movimento, sia pure con attività e mezzi diversi da quelli dei giovani.
- Dato che il Movimento ha uno scopo educativo, anche gli adulti sono chiamati a fare educazione: appunto, educazione degli adulti, con un metodo scout adattato alle loro esigenze. Lo scautismo/guidismo degli adulti afferma che si continua a crescere e si affronta il cambiamento per tutta la vita, e che in questa crescita l’uomo e la donna hanno bisogno di essere accompagnati da processi educativi.
- E’ quindi necessario che il movimento degli adulti metta a disposizione strumenti formativi (principi, valori, metodo) adeguati a questa finalità.
- I principi e i valori degli adulti sono i medesimi espressi nella Promessa e nella Legge scout lasciataci da B.-P.: in particolare lo scautismo/guidismo degli adulti reinterpreta per gli adulti i “quattro punti” di B.-P. (formazione della personalità, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo).
- B.-P. non ha avuto il tempo per sviluppare un metodo per gli adulti. Questo metodo è quindi, anche sul piano internazionale, un metodo “giovane”, che cresce e si aggiorna in un continuo dialogo tra il movimento degli adulti nel suo insieme e l’esperienza delle singole comunità e persone.
- Il metodo degli adulti fa propri gli elementi caratteristici del metodo maturati dallo scautismo italiano (autoeducazione, comunità, strada e vita all’aperto, servizio).
- Centrale è il ruolo della *comunità* come luogo di confronto e di fraterna condivisione e appoggio reciproci. La comunità degli adulti è diversa dalle comunità dello scautismo giovanile, che sono comunità verticali, in cui vi sono da un lato i ragazzi e le ragazze, dall’altro i loro Capi. La comunità degli adulti è orizzontale, ognuno si educa per e con gli altri, anche se è naturale che esistano modi per la programmazione e la conduzione ordinata delle attività. Fondamentale è il compito del responsabile, che non

è un capo, ma un *primus inter pares*, un facilitatore, capace di stimolare la partecipazione e la crescita di tutti i membri della comunità e di mantenere l'unità nella diversità. Svolge il suo ruolo con leggerezza, rispetto di tutti, umiltà, avvalendosi principalmente della sua testimonianza e dedizione al suo servizio.

- Lo scautismo/guidismo degli adulti, rivolto a tutte le stagioni di una vita adulta sempre più lunga, si avvale di vari modelli di comunità. Esistono comunità adatte ai primi anni della vita adulta, quando ci si confronta con le prime esperienze di lavoro e con l'inizio della vita familiare, e altre adatte a persone più anziane, genitori o addirittura nonni, con energie fisiche declinanti.
- Il servizio degli adulti si svolge essenzialmente in due direzioni: servizio a favore della comunità, locale, nazionale, internazionale; e servizio a favore del movimento giovanile degli Scout e delle Guide.