



REGOLAMENTO METODOLOGICO

**aggiornato al
Consiglio generale 2007**



Regolamento metodologico

La Proposta educativa e la sua unitarietà

Art. 1 - Modello educativo

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

Art. 2 - Metodo attivo

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

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

Tutte le attività sono realizzate nella semplicità e si fondano sull'uso di mezzi poveri per una concreta educazione a questa virtù e per favorire la partecipazione alle attività di ogni ragazzo e ragazza, indipendentemente dalle condizioni economiche.

Art. 3 - Fondamenti pedagogici

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

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

Art. 4 - Le branche: profili e suddivisione

In relazione alle caratteristiche psicologiche delle successive età dei ragazzi e delle ragazze, il metodo scout si articola in tre momenti specifici, coordinati e progressivi di educazione, denominati branca Lupetti/Coccinelle, branca Esploratori/Guide, branca Rover/Scolte.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 1 BRANCA L/C La branca Lupetti e Coccinelle si rivolge ai bambini e alle bambine compresi tra gli 8 e gli 11/12 anni e si propone di far vivere loro pienamente la fanciullezza come ricchezza in sé e come fondamento di una autentica vita adulta. In funzione dell'Ambiente Fantastico "Bosco" oppure "Giungla", adottato dal gruppo, i bambini e le bambine si riuniscono in unità chiamate rispettivamente cerchio oppure branco.</p>	<p>Art. 1 BRANCA E/G La branca Esploratori e Guide si rivolge ai ragazzi ed alle ragazze di età compresa tra gli 11/12 ed i 16 anni e si propone di favorire la realizzazione di una identità solida capace di entrare in relazione con gli altri. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in unità chiamate reparto. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in squadriglie. Più squadriglie formano un reparto.</p>	<p>Art. 1 BRANCA R/S La branca Rover/Scolte si rivolge ai giovani e alle giovani compresi tra i 16 ed i 20/21 anni e si propone di favorire la crescita di ciascuno nell'impegno dell'autoeducazione, nella disponibilità al servizio del prossimo, nello sforzo di maturare delle scelte per la vita. I giovani e le giovani si uniscono in Comunità rover/scolte, formate da un primo momento chiamato noviziato e da un secondo chiamato clan se maschile, fuoco se femminile, clan/fuoco se misto.</p>

Art. 5 - Progetto educativo

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

Il progetto educativo di gruppo, che assume forma scritta, si muove all'interno dello Statuto, del Patto associativo e del Regolamento dell'Associazione. Esso è presentato ad ogni nuovo capo che entra in Comunità capi, illustrato alle famiglie dei ragazzi e periodicamente ridiscusso secondo le necessità.

Il progetto educativo di gruppo viene concretizzato nei programmi di unità con gli strumenti specifici di ciascuna branca.

Art. 6 - Partecipazione associativa

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

Contenuti della proposta educativa

Art. 7 - I quattro punti di Baden-Powell

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

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

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

- Per formazione del carattere si intende la formazione della personalità, cioè di una relazione positiva con se stessi. L'educazione del carattere mira ad ottenere le capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi coscienti di vita scoprendo la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane come lealtà, fiducia in se stessi, coraggio, senso della gioia, ottimismo, rispetto dei diritti, autodisciplina, elevazione del proprio pensiero e dei propri sentimenti.
- Per salute e forza fisica si intende la conoscenza e un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono di Dio e fonte di relazione con gli altri e con l'ambiente: si intende cioè accettare e avere cura del proprio corpo, ricercare un'alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, esprimersi, vivere correttamente e serenamente la propria sessualità, saper affrontare la fatica, la sofferenza, la malattia, la morte.
- Per abilità manuale si intende una relazione creativa con le cose; l'educazione all'abilità manuale mira ad ottenere un'intelligenza ed una progettualità pratiche; una capacità di autonomia concreta a realizzare, partendo da mezzi poveri, a valorizzare quello che si ha perché lo si sa usare. La riscoperta dell'uso intelligente delle proprie mani porta con sé una serie di comportamenti positivi: la gioia del saper fare, l'accettazione della fatica e del fallimento, la pazienza, la concretezza, l'essenzialità, il buon gusto.
- Per servizio del prossimo si intende l'educazione all'amore per gli altri, al bene comune e alla solidarietà, a scoprire la ricchezza della diversità nelle persone, a vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto, a rendersi utili in qualunque momento ciò sia richiesto, mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

Art. 8 - Educazione alla fede

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

La fede è vissuta nella Chiesa; la Comunità capi vive il suo carisma educativo inserita nella vita della Chiesa locale ed offre, con la specificità dello scautismo, un modo di educare alla fede e all'ecclesialità. A tal fine, gruppi e unità ricercano rapporti costanti e costruttivi con organismi pastorali delle comunità locali, cui prendono parte nei modi e nei momenti appropriati.

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

Art. 9 - Itinerari di fede

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

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

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

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



L/C	E/G	R/S
<p>Art. 2 ITINERARIO DI FEDE Nel branco e nel cerchio i bambini sono chiamati a conoscere tutte le proprie potenzialità ed a scoprirsi figli di Dio con la semplicità e il linguaggio caratteristico della loro età. Gesù stesso ha indicato nel fanciullo il tipo dell'uomo che incontra il Messia, insegnando ad accoglierlo per ciò che è già e non solo per ciò che sarà. I bambini sono capaci di molteplici atteggiamenti favorevoli all'esperienza religiosa: meraviglia e stupore, senso del bello e della gioia, imitazione di modelli significativi, senso di appartenenza alla comunità e rispetto della sua legge. Senza far leva eccessivamente sull'emotività e sull'osservanza delle regole, i bambini sono accompagnati nella graduale maturazione della loro vita spirituale, superando così il naturale egocentrismo grazie all'incontro con Gesù e col suo Vangelo.</p> <p>Tutta la vita del branco e del cerchio è permeata dall'amore di Dio, sorgente della vera Famiglia Felice. Si farà attenzione particolare a creare un clima di fraternità cristiana che stimoli la crescita nella fede e in cui prendano significato le attività più specifiche di catechesi.</p> <p>L'armonia tra catechesi sistematica e occasionale, tra testimonianza degli adulti e clima di comunità, può aiutare a costruire un rapporto vivo e personale con l'esperienza cristiana ed ecclesiale.</p> <p>L'itinerario si basa su tre elementi:</p> <ul style="list-style-type: none">• La catechesi mette i bambini a contatto vivo con la Parola di Dio, attraverso un itinerario di prima scoperta della Sacra Scrittura, al fine di conoscere e saper raccontare la storia di Dio e dell'uomo nei suoi passaggi nodali e nei suoi personaggi principali. L'incontro personale con Gesù è una sempre più profonda conoscenza della sua vita e del suo insegnamento costituiscono, infatti, il centro e il fondamento di un'esistenza che si rivela già come chiamata a seguirlo.• Scoprendo la presenza di Dio nella comunità, nella natura, nella vita, i bambini imparano a ringraziare il Signore per la gioia che dona loro e imparano a pregarlo sia insieme alla comunità che personalmente, sia in forma spontanea che attraverso le formule della Chiesa. L'educazione alla	<p>Art. 2 SENTIERO DI FEDE L'età dei ragazzi e delle ragazze che vivono l'esperienza della branca E/G è di grande cambiamento psicologico, umano e religioso; perciò l'educazione alla fede in questa fascia d'età tiene presente almeno due momenti psicologici distinti: la fase preadolescenziale, in cui l'esperienza religiosa è caratterizzata da passività e abitudine, da conformismo più che da una scelta autonoma e razionale, e la fase della prima adolescenza, in cui crescono il senso critico e il senso storico, e ci si apre alle domande sul senso della vita.</p> <p>Consapevoli dell'importanza di un annuncio incarnato nelle condizioni di crescita dei ragazzi e delle ragazze, i capi e l'assistente ecclesiastico li accompagnano in questo passaggio, per aiutarli ad elaborare un progetto di vita modellato sulla fede, cioè sulla fiducia in Gesù scoperto come amico.</p> <p>L'integrazione fra l'educazione scout e la proposta di vita cristiana si compie, nel rispetto della maturazione di ogni ragazzo e ragazza, nella sua progressione personale.</p> <p>Partendo dalla curiosità e dalla scoperta avventurosa di Cristo e della sua proposta di vita, l'esploratore e la guida sono stimolati ad acquisire competenze e buone abitudini come risorse per vivere nella fedeltà l'amicizia con Gesù e per essere utili agli altri; ciò in vista di quella nuova stagione di scelte più consapevoli e di impegni più esigenti che caratterizza l'autonomia adolescenziale e giovanile.</p> <p>Sostenuti inizialmente dal gruppo degli amici, il ragazzo e la ragazza vivono la propria avventura educativa come possibilità di un nuovo, libero incontro con se stessi in Cristo e nel progetto che liberamente accettano di costruire con Lui.</p> <p>Il cammino di fede in branca E/G, come più in generale l'intera proposta rivolta a ragazzi e ragazze di questa età, è quindi un sentiero di "educazione alla libertà" e di scoperta e di accoglienza di Cristo come garanzia di libertà. Il ragazzo e la ragazza, attraverso esperienze sempre più impegnative ed esplicite nel loro significato umano, religioso, cristiano, passano dall'abitudine a fare il bene mediante la buona</p>	<p>Art. 2 ITINERARIO DI FEDE Obiettivo di tutto l'itinerario è la progressiva apertura alla vocazione dell'uomo creato "ad immagine e somiglianza di Dio" e inserito in un intreccio di molteplici relazioni che lo chiamano a lodare Dio, amare il prossimo, vivere nel mondo e averne cura, occuparsi di sé con autoresponsabilità.</p> <p>La Comunità R/S propone un cammino di crescita dove il messaggio di Gesù, Dio e uomo, è annunciato (evangelizzazione), conosciuto e approfondito (catechesi), celebrato (liturgia) e vissuto (testimonianza) alla luce dell'insegnamento della Chiesa.</p> <p>È l'incontro con la Parola di Dio che permette di dare solidità alle scelte e di rinnovare le ragioni della speranza e dell'impegno.</p> <p>La presenza di giovani che hanno già maturato una scelta di fede, accanto a quella possibile di altri ancora in difficoltà, impegna la Comunità R/S ad una ricerca comune attraverso itinerari anche specifici.</p> <p>Poiché è nella Chiesa che la fede viene vissuta, la Comunità partecipa alla vita della propria Chiesa locale..</p>

<p>preghiera e alla celebrazione valorizza i momenti più significativi dell'anno liturgico, le esperienze principali della comunità, le tappe del cammino dell'iniziazione cristiana vissuto dai fanciulli, dedicando una particolare attenzione all'Eucarestia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La catechesi offre un decisivo contributo all'opera globale di educazione morale dei bambini che, nella vita comunitaria e nella propria progressione personale, imparano a superare le difficoltà e a compiere la "Buona Azione" come esercizio di virtù umane e cristiane. Nella conoscenza e imitazione di Gesù, sull'esempio di S. Francesco e di altri modelli di vita cristiana, i bambini scoprono sempre più la presenza di Dio che, attraverso la legge dell'amore, li chiama a vivere con semplicità e gioia il Vangelo nella vita quotidiana. • I personaggi-simbolo di Samuele, Aronne e S. Francesco possono essere utilmente adottati come guida nel percorrere armonicamente questi tre itinerari. 	<p>azione a scegliere di essere sempre buoni, ossia di tendere alla santità, resa possibile dal confronto con la Parola, a partire dalle provocazioni della vita quotidiana, personale e comunitaria, all'interno e fuori del reparto.</p> <p>Gli strumenti tipici della progressione personale - tappe, specialità, competenze, verifiche progressive e puntuali, confronto con i capi e con l'assistente ecclesiastico - offrono molteplici possibilità di concretizzare la proposta di fede con l'educazione ai piccoli gesti e agli impegni che preparano scelte più significative e globali.</p>	
---	---	--

Art. 10 - Pedagogia scout nell'educazione alla fede

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

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

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 3 PEDAGOGIA SCOUT NELL'EDUCAZIONE ALLA FEDE L'educazione alla fede si attua con gradualità e continuità, lungo la progressione personale del lupetto e della coccinella, nella prospettiva unitaria del cammino di crescita verso la Partenza. Attraverso le fasi progressive della scoperta, della competenza e della responsabilità, il bambino e la bambina crescono in un rapporto di confidenza filiale con Dio Padre, che scoprono e conoscono per mezzo del suo Figlio Gesù, che si impegnano a seguire e imitare negli atteggiamenti di lode a Dio e amore ai fratelli. Nel clima di Famiglia Felice il bambino e la bambina scoprono l'amore del Padre e la fiducia</p>	<p>Art. 3 PEDAGOGIA SCOUT NELL'EDUCAZIONE ALLA FEDE La proposta scout si attua in esperienze concrete che spesso acquistano un valore simbolico e comunicano un profondo messaggio umano, religioso e cristiano. In questa prospettiva acquistano un significato particolare tutti i momenti che compongono la vita di reparto, perché attraverso la vita comunitaria si inizia a sperimentare la dimensione ecclesiale dell'esistenza cristiana. In particolare, la squadriglia offre momenti di preghiera in cui tutti i suoi membri sono chiamati a partecipare attivamente, mentre l'impresa stimola ad individuare ed accogliere le proprie</p>	<p>Art. 3 PEDAGOGIA SCOUT NELL'EDUCAZIONE ALLA FEDE La branca R/S propone ai giovani e alle giovani, nel rispetto degli itinerari personali di maturazione vocazionale, una esplicita e particolare esperienza di fede attraverso la spiritualità della Strada, la celebrazione e il confronto nella Comunità, il Servizio come atto di amore. La spiritualità della Strada, nei suoi tratti di essenzialità, fedeltà, sacrificio, precarietà e disponibilità, educa ad una continua conversione secondo l'azione dello Spirito e il tradizionale riferimento a San Paolo ne illumina il senso profondo. La Strada è scuola di fedeltà nella preghiera personale, è attitudine al silenzio e semplicità di cuore per</p>



che Egli sempre dona ai suoi figli. Per raggiungere questo obiettivo, il cammino di educazione alla fede si inserisce armonicamente nel programma del branco e del cerchio e nelle diverse tappe della progressione personale di ogni lupetto e di ogni coccinella.

L'ambiente educativo nel suo complesso, i rapporti positivi e il clima di gioia tra adulti e bambini stimolano la crescita nella fede; tuttavia, nel corso dell'anno, si programmano attività più specifiche di catechesi. Esse si pongono, di norma, come originale complemento alla preparazione ai sacramenti dell'iniziazione cristiana che i bambini vivono nella parrocchia e nella famiglia. Ciò non esclude la possibilità che l'itinerario di fede in branco e in cerchio si realizzi, a particolari condizioni, come cammino di iniziazione cristiana.

La metodologia della branca e la vita dell'unità offrono molteplici occasioni per suscitare nel bambino e nella bambina un'interpretazione religiosa e cristiana della propria esperienza: simbolismo e morale dell'Ambiente Fantastico, il gioco, la vita nella natura, la fraternità della Famiglia Felice, l'impegno nella progressione personale e per le specialità, le uscite e le vacanze di branco e cerchio, il rapporto con i capi, specifiche attività a tema, il racconto e l'espressione, ecc.

Alcuni spunti specifici appartengono alla tradizione del lupettismo e del coccinellismo cattolici: il riferimento alla figura di San Francesco, la spiritualità dell' "eccomi" per le coccinelle, le preghiere tradizionali, segni e simboli. Queste e altre opportunità vengono valorizzate all'interno di una programmazione educativa che, non isolando la dimensione religiosa, la articola in maniera originale e pedagogicamente efficace.

responsabilità per la costruzione del Regno. Inoltre, l'hike, la veglia alle stelle, le cerimonie costituiscono occasioni propizie per esperienze forti di fede e di ascolto della Parola.

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

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

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

cogliere la voce di Dio e dei fratelli.

- La capacità di ascolto e lettura della Parola viene sviluppata, nella Comunità R/S, secondo le doti e le attitudini di ciascuno, attraverso momenti specifici di formazione. Approfondimenti tematici e letture sistematiche potranno utilmente accostarsi all'uso degli strumenti del metodo.
- A partire dal senso religioso insito nell'esperienza scout, soprattutto nel simbolismo della Strada, il rover e la scolta fanno esperienza della liturgia sia nella Comunità R/S che nelle comunità ecclesiali in cui vivono. È attraverso questa concreta esperienza che potranno maturare la consapevolezza di essere parte dell'unica Chiesa Universale che celebra il mistero di Cristo nel tempo. La peculiarità del metodo scout li aiuterà inoltre a entrare nell'universalità dell'esperienza di preghiera e celebrazione della Chiesa.
- L'educazione morale caratteristica di tutta la proposta scout culmina in branca R/S con lo sviluppo di competenze e acquisizioni di valori in vista del Servizio come stile di vita, vocazione a vivere l'amore di Cristo per l'uomo, in un cammino graduale che renda modalità di vita quotidiana gli atteggiamenti vissuti in occasioni particolari.
- A partire dalle concrete esperienze di ciascun componente la Comunità R/S, la Catechesi stimola una riflessione illuminata dalla fede e dall'insegnamento della Chiesa sull'impegno di solidarietà e di liberazione che ogni uomo deve assumersi per sé e per i fratelli fino a fare prendere coscienza della missione di evangelizzazione e promozione umana che caratterizza il cammino della Chiesa nel mondo.

Art. 11 - Educazione all'amore e coeducazione

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

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

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

L'Associazione crede fermamente che dal rapporto particolare uomo-donna nasce la famiglia umana e scaturisce la vocazione

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

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

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 4 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE</p> <p>L'età del lupetto e della coccinella coincide con il momento in cui si maturano cognizioni, emozioni e comportamenti che consentono loro di esprimersi, anche sessualmente, in relazione ai propri bisogni.</p> <p>I capi, nel costruire itinerari individuali e comunitari, devono rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nella scoperta gioiosa del proprio corpo come dono di Dio e nella confidenza con esso; • nella scoperta della diversità dell'altro, nell'arricchimento reciproco del vivere insieme; • nel superamento della ruotizzazione stereotipata dei sessi, nell'attenta valorizzazione degli elementi personali. <p>Le caratteristiche psicologiche di questa fascia di età non richiedono la necessità di prevedere momenti differenziati fra i sessi nella programmazione delle attività e nella vita dell'unità.</p> <p>Occorre inoltre valorizzare l'innata serenità del bambino e della bambina riguardo la scoperta di sé e dell'altro, da vivere come un dono che rende più ricca e completa la persona.</p> <p>Questo processo di scoperta è favorito dalla testimonianza dei capi, quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità nella relazione con l'altro, proponendo modalità di relazioni e situazioni che non ricalchino ruoli stereotipati.</p>	<p>Art. 4 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE</p> <p>L'età di reparto coincide con il momento di maggiore evoluzione dei ragazzi e delle ragazze. Durante questo periodo gli esploratori e le guide devono poter essere aiutati a riscoprire se stessi, nel loro corpo che cambia rapidamente; a saper accogliere gli altri loro coetanei, anch'essi coinvolti nello stesso cambiamento; a sentirsi amati e amabili; a essere pronti a una collaborazione fraterna con tutti.</p> <p>Occorrerà pertanto favorire esperienze che aiutino i ragazzi e le ragazze a giungere gradualmente a una più approfondita conoscenza, accettazione e possesso di sé stessi; qualità/obiettivi che svilupperanno donando se stessi nell'accogliere l'altro, il diverso, tramite gesti e parole che siano espressioni del proprio essere, e non frutto di condizionamenti esterni.</p> <p>Nel proporre questi obiettivi - la scoperta e l'accettazione della propria sessualità, la scoperta e l'accettazione dell'altro, l'integrazione della genitalità con l'affettività, l'oblatività, il superamento dei ruoli stereotipati - occorre tenere sempre ben presenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il senso di smarrimento che disorienta ragazzi e ragazze; • il differente sviluppo psicofisico (sessualità genitale/ sessualità spirituale); • la diarchia quale valore pedagogico irrinunciabile nelle unità miste; • in ultimo, ma non perché di minore importanza, la situazione culturale del luogo in cui la proposta avviene, e di conseguenza le esperienze di base vissute dai ragazzi e dalle ragazze. <p>I capi sono chiamati, nella loro maturità personale, a vivere e a coinvolgersi nel gioco dei ragazzi mantenendo la caratteristica di adulti. I capi inoltre devono essere coscienti che il rapporto educativo è particolarmente importante in questo ambito: la loro posizione di modelli e il loro comportamento quindi devono tenere sempre presente il grado di comprensione dei ragazzi e delle ragazze cui si rivolgono.</p> <p>In riferimento al reparto, le Comunità capi sceglieranno, secondo linee progettuali del gruppo, le forme monosessuali, parallele o miste.</p>	<p>Art. 4 EDUCAZIONE ALL'AMORE E COEDUCAZIONE</p> <p>La Comunità R/S aiuta le scolte e i rover a crescere insieme nel rispetto delle reciproche differenze con la fiducia che questo possa favorire e valorizzare la scoperta della reciproca identità e lo stabilirsi di rapporti umani arricchenti tra l'uomo e la donna superando ruoli precostituiti.</p> <p>Questo si realizza attraverso la conoscenza e il rispetto del proprio corpo, dono di Dio e strumento di Servizio al prossimo attraverso lo sviluppo delle capacità affettive e del rapportarsi agli altri vivendo l'amore come dialogo e dono. È compito del giovane gestire consapevolmente il proprio corpo e la propria sessualità secondo il proprio progetto di vita accettandone doti e limiti; quale custode ne cura la salute nel rispetto della vita e del suo mistero, rifiutando tutto ciò che può arrecarvi danno, come, ad esempio, droghe, alcool, sfida del pericolo, aborto.</p> <p>Sarà opportuno che la valorizzazione delle differenze avvenga anche attraverso l'equilibrio di attività comuni e attività separate che arricchiscano e facciano maturare un confronto aperto. I capi, uomo e donna, sono chiamati a dare testimonianza del proprio percorso sulla strada della crescita personale verso l'amore e la propria capacità di rapportarsi con gli altri ne costituiranno l'esempio.</p>



Art. 12 - Significato metodologico della coeducazione

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

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

Per questo sarà importante:

- rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita, ponendo la massima attenzione nella programmazione della attività e nella vita dell'unità;
- aiutare questo processo di scoperta attraverso la testimonianza dei capi quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità e la sanno mettere in relazione con l'altro.

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

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

La diarchia dei capi, quale modello di riferimento di relazione adulta uomo/donna, è importante strumento educativo anche in unità monosessuali.

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

Art. 13 - Educazione alla cittadinanza

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

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

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

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 5 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p> <p>L'esperienza di branco e di cerchio, fornendo ai bambini e alle bambine l'occasione di farsi gradualmente artefici della propria crescita, consente loro di sperimentare come l'impegno di ciascuno faccia progredire la comunità cui si appartiene.</p> <p>È nel clima gioioso e sereno che i bambini scoprono il valore del "bene comune", maturano gradualmente la consapevolezza dei propri diritti e comprendono che sono le regole a garantirne il rispetto.</p> <p>Lo stile delle buone abitudini, richiesto al lupetto e alla coccinella, dei gesti quotidiani, semplici e concreti, promuove nei bambini il gusto dell'agire per gli altri e li aiuta a giudicare i propri comportamenti e i comportamenti altrui.</p>	<p>Art. 5 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p> <p>I ragazzi e le ragazze in età di reparto sono caratterizzati da uno spiccato bisogno di autonomia e indipendenza da tutto ciò che è "istituzione".</p> <p>Inizia in questa fase il cammino che li aiuterà a scoprire e sperimentare l'appartenenza ad una comunità sociale che supera i confini del proprio nucleo familiare e della propria realtà. Comincia a svilupparsi la coscienza dei principi che regolano la vita sociale, per divenire soggetto capace di assumersi la responsabilità del proprio agire: ciascuno, secondo le proprie possibilità, è chiamato a fare la sua parte per il bene di questa comunità.</p>	<p>Art. 5 EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p> <p>La Comunità R/S è momento prezioso di esperienza politica e di democrazia anche attraverso l'esperienza concreta del Servizio. La Comunità vive la scelta della solidarietà per la costituzione di una nuova cittadinanza aiutando i giovani e le giovani a divenire protagonisti attivi della vita civile e sociale del nostro Paese e della vita della nostra Associazione ad essere cittadini di mondo. Per questo ogni rover e scolta è chiamato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alla conoscenza attenta della vita e della gente sul territorio; • al confronto e al dialogo costruttivo con gli altri senza pregiudizi, imparando a gestire i conflitti in modo positivo; • a saper prendere decisioni in modo democratico all'interno della Comunità, nel rispetto dei singoli partecipanti, in vista di una progressiva capacità di gestire la vita della

<p>Nella vita del branco e del cerchio, i bambini vivono una dimensione di agnismo, che significa “sentire” il confronto come stimolo a migliorarsi, ma anche come possibilità di conflitto. Nella riflessione comunitaria, nella verifica e nel raggiungimento degli obiettivi i bambini e le bambine sperimentano la ricerca di soluzioni concrete ai problemi e la possibilità di superare ostacoli e difficoltà, scegliendo insieme la via per riprendere il cammino comune.</p> <p>Strumenti privilegiati di questa area educativa sono: la progressione personale, il gioco, la buona azione, il quaderno di caccia e di volo, il Consiglio della rupe, il Consiglio della Grande Quercia.</p>	<p>Strumenti privilegiati in questa area educativa sono tutte le strutture di cogestione del reparto, i Consigli della Legge e di squadriglia, nonché la realizzazione di imprese capaci di lasciare un segno nella realtà circostante.</p>	<p>Comunità insieme ai capi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • ad essere capaci di progettare interventi che rispondano a reali esigenze del territorio; • a saper stabilire relazioni e rapporti negli ambienti di lavoro, della scuola, nelle istituzioni locali e nelle associazioni che creino e facciano maturare la cultura della solidarietà; • a stabilire un rapporto equilibrato e sobrio con le cose, sviluppando la consapevolezza della necessità di un utilizzo equo e giusto della ripartizione dei beni per il raggiungimento del benessere e della pace nel mondo; • alla legalità, quale mezzo per far crescere la coscienza civile e la lotta agli atteggiamenti di tipo mafioso; • alla responsabilità, favorendo occasioni di inserimento e di esperienze che richiedano una presenza e la partecipazione via via più personale; • alla condivisione e a vivere il proprio impegno di Servizio specialmente con i più piccoli e i più deboli in quelle realtà dove esistono situazioni di emarginazione e sfruttamento.
--	---	---

Art. 14 - Educazione alla mondialità e alla pace

L'educazione alla mondialità e alla pace è un aspetto essenziale della formazione scout, che si basa sulla stessa dimensione sopranazionale del Movimento e sul senso di fraternità mondiale dello scoutismo e del guidismo, al di là di ogni differenza culturale, razziale, politica o religiosa.

Essa ha per scopo lo sviluppo di personalità aperte verso gli altri popoli e culture, dotate di spirito di collaborazione, in grado di comprendere i punti di vista delle altre persone e disposte al dialogo e al cambiamento.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 6 EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLA PACE</p> <p>Nella branca Lupetti e Coccinelle, l'educazione alla mondialità e alla pace si realizza attraverso attività che risvegliano la curiosità del bambino e della bambina per gli altri popoli, per le loro tradizioni, lingue e religioni.</p> <p>La conoscenza e l'accettazione delle diversità aiutano il lupetto e la coccinella a comprendere la pari dignità fra tutti gli uomini.</p> <p>Il branco e il cerchio educano i bambini alla pace attraverso la partecipazione attiva al Consiglio della rupe e della Grande Quercia, la condivisione, la corresponsabilità e la collaborazione alla vita di comunità vissuta nel clima di Famiglia Felice.</p>	<p>Art. 6 EDUCAZIONE ALLA PACE ED ALLA DIMENSIONE INTERNAZIONALE</p> <p>La consapevolezza di essere cittadini del mondo favorisce la crescita di generazioni capaci di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promuovere solidarietà, aumentando la collaborazione fra le nazioni; • conoscere ed accettare le diversità degli altri (i loro punti di vista, i loro interessi, le tradizioni, i costumi, le situazioni problematiche...), superando i particolarismi e la facile tentazione di emarginare chi è considerato diverso. Lo scoprire lo scoutismo come movimento mondiale e poterlo sperimentare con apposite attività, favorirà la percezione di questo essere parte di una comunità più vasta. <p>I ragazzi e le ragazze inoltre saranno aiutati, in maniera proporzionata all'età e alla loro situazione, a scoprire le proprie attitudini, anche tramite le specialità e i brevetti di competenza, per prepararsi a un inserimento nel lavoro visto come contributo alla costruzione del mondo, e ad impegnarsi a vivere relazioni che favoriscono il dialogo e la pace.</p>	<p>Art. 6 EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLA PACE</p> <p>La Comunità R/S sa di essere chiamata alla costruzione della pace. Per questo valorizza il sentimento di fraternità e la dimensione sopranazionale propri dello scoutismo, proponendo esperienze con gruppi scout di altri Paesi e la partecipazione ad attività internazionali, nonché esperienze di solidarietà internazionale. Educa all'accettazione e valorizzazione delle diversità culturali, sociali, politiche, religiose dei popoli per meglio capire la vita e i valori del proprio e degli altri Paesi.</p> <p>Educa alla non-violenza, convinta che questo è il migliore tipo di azione per arrivare alla eliminazione delle ingiustizie che sono causa di conflitto. Per questo sviluppa con particolare impegno i contenuti e gli strumenti del metodo scout ed è aperta alla collaborazione con persone e gruppi non violenti.</p>



Elementi del metodo

Art. 15 - Linguaggio simbolico

Lo scoutismo si avvale di un linguaggio prevalentemente simbolico, che è una modalità della più ampia comunicazione educativa tra capi e bambini/e, ragazzi/e, giovani.

Il linguaggio, attraverso una serie di espressioni linguistiche (parole, frasi, azioni, ...) e gestuali (cerimonie, saluti, simboli, esperienze, ...), permette di comunicare - con maggiore profondità e immediatezza del linguaggio descrittivo - un certo mondo simbolico (la Giungla, il Bosco, l'Avventura, la Strada) che costituisce, ricorrendo all'immaginario, un sistema di riferimento e di valori che da immaginario e simbolico - nell'applicazione degli strumenti di branca - diventa pratico e concreto, trasferito dagli stessi bambini/e, ragazzi/e, giovani, nel comportamento quotidiano.

Sono espressione del linguaggio simbolico:

- il saluto scout: segno con cui tutti gli scout e le guide del mondo si riconoscono reciprocamente; ricorda l'impegno della Promessa;
- l'uniforme: segno di appartenenza all'Associazione ed alla fraternità mondiale dello scoutismo e del guidismo. È richiamo di essenzialità, di semplicità, di praticità e di rinuncia a seguire mode: è sempre indossata in ordine, corretta e completa;
- le cerimonie: esse scandiscono con parole, gesti e simboli adeguati l'intera vita dell'unità scout ed in particolare sottolineano l'importanza e fanno memoria delle varie tappe del cammino di progressione personale dei ragazzi e delle ragazze. Semplicità e solennità sono le caratteristiche di ogni cerimonia scout vissuta secondo il linguaggio proprio di ciascuna branca e la tradizione del gruppo e dell'unità. Ogni cerimonia costituisce un impegno del singolo con se stesso, con i suoi capi e con l'unità di cui fa parte e rafforza lo spirito di appartenenza alla comunità.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 7 AMBIENTE FANTASTICO La scelta caratterizzante il metodo della branca Lupetti e Coccinelle è l'Ambiente Fantastico come traduzione pedagogica di un racconto. Per Ambiente Fantastico si intende il gioco continuativo di un tema in cui sono immerse le attività del Branco e del Cerchio. Gli elementi che concorrono alla realizzazione di un Ambiente Fantastico che offra stabilità e continuità pedagogica e che risulti occasione educativa per i bambini e per i Capi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il rispetto della psicologia del bambino e della bambina; • la presenza di una figura che permetta all'adulto di inserirsi nel gioco; • la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale; • la presenza di un cammino di crescita personale e comunitaria; • il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita; • la possibilità di ambientare trame di gioco. <p>Gli Ambienti Fantastici utilizzati nella branca Lupetti e Coccinelle sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la Giungla, vissuta attraverso "Le storie di Mowgli" tratte dai Libri della Giungla di Kipling, nell'utilizzazione fattane da B.-P.; 	<p>Art. 7 AVVENTURA L'atmosfera di avventura è l'esca educativa che spinge gli esploratori e le guide all'azione, animando nel concreto le esperienze vissute, mentre lo spirito scout e l'impegno a crescere nella fede sostengono la vita del reparto e le danno senso. È l'avventura di costruire se stessi, utilizzando in maniera imprevedibile le esperienze acquisite durante l'infanzia e di cui ci si va arricchendo nell'adolescenza; è l'avventura di scoprire il mondo e riorganizzare la conoscenza secondo schemi personali; è l'avventura di provare se stessi in rapporto al mondo e agli altri. Diventa allora determinante l'esercizio dello scouting: l'arte di osservare la realtà vissuta, di interpretarla e di agire conseguentemente in essa. Non si tratta, quindi, solo di un insieme di tecniche, ma di un modo di affrontare l'esistenza che favorisce anche lo sviluppo di uno stile progettuale.</p>	<p>Art. 7 STRADA, COMUNITÀ, SERVIZIO Strada, Comunità e Servizio costituiscono i tre elementi complementari ed indissociabili del metodo R/S da cui derivano le concrete attività della branca. Sono l'espressione della visione globale dell'uomo che è:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in cammino sulla Strada, esperienza di vita povera ed ascetica, luogo di conoscenza di sé e del mondo, di disponibilità al cambiamento, di impegno a costruirsi con pazienza e fatica; • disponibile all'incontro con gli altri, alla condivisione di gioie e sofferenze, di speranze e progetti. La Comunità è luogo di crescita e di confronto attraverso cui si riscopre la propria personalità. • pronto al Servizio, che diviene modo abituale di relazione con i fratelli. Il mistero della persona viene accolto attraverso l'ascolto, l'impegno per i più piccoli, i più deboli, gli emarginati, il dono delle proprie capacità, creatività, abilità manuale, gioia di vivere. <p>Art. 8 STRADA Il roverismo e scoltismo si ispira prevalentemente al valore della strada, per questo la Comunità R/S vive i suoi momenti più intensi in cammino. Infatti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare a lungo sulla Strada permette di conoscere, dominare e superare se stessi e dà il gusto dell'avventura; • portare a lungo lo zaino e dormire sotto la tenda insegnano l'essenzialità

<p>• il Bosco, vissuto attraverso il racconto “Sette Punti neri” nella elaborazione fattane dalla branca Lupetti e Coccinelle.</p> <p>Le unità che adottano l’Ambiente Fantastico Giungla prendono il nome di Branco; quelle che adottano il Bosco, prendono il nome di Cerchio.</p> <p>All’Ambiente Fantastico utilizzato dall’unità sono ispirati i termini e i simboli che designano i momenti della progressione personale, i nomi di alcune strutture e attività fondamentali del Branco e del Cerchio, nonché un linguaggio più specifico.</p> <p>Le “Parole Maestre”, contenute nei testi Le storie di Mowgli e Sette punti neri, sono espressioni che richiamano un valore di riferimento, ne stimolano l’adesione, suggeriscono un comportamento, incentivano un modo attivo di vivere.</p> <p>I Capi le mettono in evidenza in particolari situazioni che si vivono in Branco e in Cerchio.</p> <p>Art. 8 AMBIENTAZIONI Il gioco dell’Ambiente Fantastico non esclude attività occasionali che abbiano una collocazione fantastica, con simbologie e linguaggi propri, ispirata ad altri racconti che possono consentire ai capi di veicolare messaggi educativi. Caratteristiche di tali ambientazioni sono la durata limitata nel tempo e l’assenza di riferimenti alle strutture di unità e alla progressione personale.</p> <p>Art. 9 RACCONTO RACCONTATO Il Racconto Raccontato è un modo per comunicare con i bambini, uno strumento privilegiato per instaurare un dialogo continuo e comunitario e per trasmettere loro dei valori attraverso la morale indiretta che si trae dal racconto stesso.</p>		<p>e il senso della propria precarietà; fanno sperimentare, inoltre, situazioni di povertà, di solitudine e di lontananza proprie di tanti fratelli;</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare nella natura insegna a vedere le cose e se stessi come creature di Dio, fa immergere nell’ambiente originario di vita, rende maggiormente coscienti del proprio corpo, rispettosi e amici degli uomini, degli animali, delle piante, di tutto il creato; insegna a sentirsi responsabili del “giardino” nel quale Dio ha posto ciascuno, come custodi di beni dati in uso non in proprietà, dati per tutti e non per pochi; • camminare con gli altri e incontro agli altri insegna l’amicizia, la fraternità e la solidarietà; • vivere la spiritualità della Strada permette di cogliere come tutte queste esperienze sono doni di Dio che aiutano ad arrivare a Lui.
---	--	--

Art. 16 - Promessa, Legge, Motto

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

Art. 17 - Promessa

La Promessa costituisce l’adesione alla Legge scout e ai valori in essa contenuti. Essa esprime l’appartenenza alla fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo.

Nei successivi passaggi di branca essa sarà rinnovata per esprimere l’adesione alla nuova comunità di crescita.



L/C	E/G	R/S
<p>Art. 10 PROMESSA Con la Promessa, il lupetto e la coccinella esprimono un concreto impegno personale di adesione alla Legge e alla comunità che li accoglie. La sua formulazione è adeguata alle caratteristiche psicologiche del bambino e della bambina: “Prometto, con l’aiuto e l’esempio di Gesù, di fare del mio meglio per migliorare me stesso/a, per aiutare gli altri, per osservare la legge del branco/cerchio”.</p> <p>I lupetti salutano con la mano destra, portando all’altezza della tempia l’indice e il medio tesi e divaricati, l’anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge e le orecchie tese del lupo.</p> <p>Le coccinelle salutano con la mano destra, portando all’altezza della tempia l’indice e il medio tesi, l’anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge.</p> <p>In entrambi i saluti il pollice poggiato sull’anulare e sul mignolo indica l’impegno del più grande a proteggere i più piccoli.</p>	<p>Art. 8 PROMESSA Il Sentiero inizia fin dal primo momento di ingresso in reparto. A distanza di 2-3 mesi il ragazzo o la ragazza chiedono di pronunciare la Promessa, quando ritengono di essere pronti a lanciarsi nel grande gioco scout. Il tempo che trascorrerà dall’ingresso in reparto al momento della Promessa, che non deve essere molto lungo, servirà per conoscere l’ambiente e le persone del reparto, lo stile e i simboli di squadriglia e di reparto e, soprattutto, per cominciare a scoprire il senso della Promessa e della Legge scout. La richiesta di pronunciare la Promessa va fatta dal novizio, su presentazione del capo squadriglia, al Consiglio della Legge, il quale l’accoglie non tanto valutando le capacità tecniche raggiunte o la capacità di tenere fede all’impegno assunto, ma tenendo conto della comprensione delle Legge dimostrata, della sincerità e dell’entusiasmo nel vivere la vita di squadriglia e di reparto. La Promessa, pronunciata nelle mani del capo reparto alla presenza di tutto il reparto, che ha preparato e anima la cerimonia, su presentazione della squadriglia di appartenenza, è così formulata: “Con l’aiuto di Dio, prometto sul mio onore di fare del mio meglio: - per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese; - per aiutare gli altri in ogni circostanza; - per osservare la Legge scout”.</p> <p>La cerimonia, diversa secondo le tradizioni, deve mettere in luce che in questo modo si entra a far parte della grande famiglia degli scout. Il reparto è presente come testimone e si impegna ad aiutare il nuovo esploratore e la nuova guida a mantenere la Promessa. Tutti i significati della cerimonia vengono resi chiari, oltre che con parole, con gesti e simboli adeguati. Tra questi, il saluto richiama all’esploratore e alla guida i tre punti della Promessa. Si effettua con la mano destra sovrapponendo il pollice al mignolo come simbolo di aiuto del più grande al più piccolo e tenendo le altre tre dita unite e distese.</p>	<p>Art. 9. PROMESSA La Promessa pronunciata in età R/S manifesta l’adesione allo scautismo e conclude la fase della conoscenza. Promettere, o rinnovare la Promessa, è aderire ad uno stile di vita, scelto consapevolmente, che si esprime nel rispetto della Legge e nello spirito del motto. In questo momento “forte” il rover e la scolta e la Comunità tutta sono stimolati alla riscoperta adulta e matura dei valori della Legge. Il saluto richiama alla scolta e al rover i tre punti della propria Promessa. Si effettua con la mano destra, il pollice posto sul mignolo come simbolo di aiuto del più grande al più piccolo e tenendo le altre tre dita unite e distese (per il testo della Promessa cfr. art. 8 del Regolamento metodologico branca E/G).</p>

Art. 18 - Legge

La Legge esprime i valori che qualificano la proposta scout e aiuta ciascun membro dell’Associazione nella sua crescita morale, sociale, relazionale e di fede. Ogni suo articolo esprime concretamente un agire, un fare, che coinvolge la persona nella sua globalità.

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 11 LEGGE La Legge esprime le regole che aiutano ciascuno nel grande gioco della crescita. Essa è così formulata:</p> <p>“Il lupetto/La coccinella pensa agli altri come a se stesso/a. Il lupetto/La coccinella vive con gioia e lealtà insieme al branco/cerchio”.</p> <p>L’adesione alla Legge del branco/cerchio è spontanea e gioiosa.</p>	<p>Art. 9 LEGGE La Legge, con i suoi inviti al fare, all’agire, va vissuta come la tensione verso valori che accomunano tutti gli scout, assumendo altresì, in questa età, un significato di iniziazione allo sviluppo della coscienza morale. Per questo la tensione verso la Legge è costante nel tempo e favorisce negli esploratori e nelle guide un riferimento lungo il sentiero della progressione personale. Affinché non si crei nella mente dei ragazzi l’idea di una distanza incolmabile tra la pratica quotidiana e gli ideali della Legge, i capi avranno l’attenzione di porla come punto di riferimento costante nel sentiero di ogni esploratore e guida e nelle verifiche di reparto, aiutandoli a viverla come stimolo e ragione di fiducia nella propria capacità di miglioramento. La Legge è così formulata. “La guida e lo scout: 1. pongono il loro onore nel meritare fiducia; 2. solo leali; 3. si rendono utili ed aiutano gli altri; 4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout; 5. sono cortesi; 6. amano e rispettano la natura; 7. sanno obbedire; 8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà; 9. sono laboriosi ed economi; 10. sono puri di pensieri, parole e azioni.”</p>	<p>Art. 10 LEGGE Verificarsi rispetto alla Legge in età R/S è ripercorrere il proprio cammino scout rileggendone l’unitarietà. Sperimentando gli orientamenti proposti dalla Legge, il rover e la scolta scoprono che questi possono diventare per loro gli orientamenti fondamentali sui quali costruire la propria strada verso la felicità, in cui il cammino del singolo è proteso al bene comune. (Per il testo della Legge cfr. art. 9 del Regolamento branca E/G).</p>

Art. 19 - Motto

Il motto dell’Associazione è “sii preparato”.

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 12 MOTTO Il motto dei lupetti è: “del nostro meglio”. Esso esprime lo spirito di impegno dei lupetti a migliorarsi, a superarsi continuamente, a progredire nel bene. Non è il meglio in assoluto ma “il meglio” di ciascuno rispetto a quanto già fatto, in prospettiva di un nuovo “meglio”. Il motto delle coccinelle è: “eccomi”. Esso esprime la disponibilità e la prontezza nella risposta all’invito ad entrare nel gioco, dando il meglio di sé. Il Grande Urlo e il Grande Saluto affermano i contenuti dei motti e sono il simbolo della comunità riunita. Essi sono l’insieme di tanti “del mio meglio/eccomi” ed esprimono la volontà di crescere con il proprio impegno e l’aiuto degli altri.</p>	<p>Art. 10 MOTTO Il Motto degli esploratori e delle guide è “sii preparato”. È importante utilizzare il Motto pedagogicamente secondo il senso evangelico che richiama alla disponibilità ad aiutare gli altri e alla competenza per farlo.</p>	<p>Art. 11 MOTTO “Servire” è il motto della Comunità R/S ed esprime la convinzione che il vero modo di raggiungere la felicità è procurarla agli altri seguendo l’insegnamento di Gesù Cristo.</p>

**Art. 20 - Educazione al servizio**

L'intera proposta educativa scout ha il suo fine ultimo nella scelta adulta di servire, ad imitazione di Gesù, impegno assunto con la Promessa e maturato con la Partenza, conseguendo così la propria felicità procurandola agli altri.

L'educazione al servizio del prossimo si attua progressivamente lungo tutto il cammino scout, iniziando dalle buone azioni dei lupetti e delle coccinelle, per passare alla buona azione dell'esploratore e della guida, fino al servizio a carattere continuativo del rover e della scolta che lo scelgono come stile di vita e atteggiamento che caratterizza l'uomo e la donna della Partenza negli ambiti della comunità ecclesiale, della politica, del volontariato e delle relazioni più in generale.

Il ragazzo e la ragazza vengono così stimolati ad utilizzare le capacità acquisite in una costante testimonianza di attenzione agli altri e di tensione al cambiamento in ogni ambiente di vita.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 13 BUONA AZIONE L'educazione al servizio in branco e in cerchio si attua superando gradualmente l'egocentrismo, attraverso piccoli gesti quotidiani chiamati "Buone Azioni". Il gioco della Buona Azione consiste nell'impegno a far felici gli altri suscitando stupore e gioia. Il clima ideale per la Buona Azione è quello della Famiglia Felice. I capi aiutano il lupetto e la coccinella a saper sfruttare con fantasia tutte le occasioni per realizzare una Buona Azione, anche all'esterno del branco e del cerchio.</p>	<p>Art. 11 BUONA AZIONE La Buona Azione è l'impegno assunto dagli esploratori e dalle guide con la Promessa di aiutare gli altri in ogni circostanza e quindi di saper cogliere le occasioni adatte per farlo ogni giorno. La pratica della Buona Azione consente a ciascuno di:</p> <ul style="list-style-type: none">• rendersi disponibile verso i componenti della squadriglia e del reparto;• sviluppare l'abitudine a fare il bene in modo gratuito e creativo;• rispondere alle necessità di quanti ci stanno intorno con concretezza e con sempre maggior competenza.	<p>Art. 12 SERVIZIO L'educazione al Servizio deve essere graduale ed implicare per ogni rover e scolta un impegno gratuito e continuativo, a cui si è chiamati da altri, in cui si impara a donare con competenza, avendo saputo accogliere i bisogni di chi sta intorno. Pur essendo svolto per gli altri e contribuendo quindi al cambiamento della realtà, il Servizio del rover e della scolta è innanzitutto mezzo di autoformazione e richiede verifiche ed attenzioni specifiche. Il Servizio si svolge in diversi ambiti, associativi ed extrassociativi, anche se al di fuori del campo dell'educazione, ma privilegiando strutture ed ambienti dove sia possibile un rapporto con le persone ed una continuità compatibile con l'appartenenza alla Comunità. Il Servizio è preceduto da un'analisi, si realizza attraverso la collaborazione con gli operatori nel territorio e con le istituzioni, è seguito da una verifica. In tal modo è occasione preziosa per l'educazione alla politica e la formazione di una solida dimensione civica, aiutando il rover e la scolta a maturare la consapevolezza che il più grande bene personale è il bene di tutti e che il cambiamento avviene mediante l'impegno personale. Il rover e la scolta si preparano al Servizio partecipando anche alle occasioni di qualificazione e confronto offerte dall'Associazione o da altri Enti in vista di una sempre maggiore competenza, di una testimonianza concreta e di una possibile prosecuzione della presenza in ambiti di volontariato dopo la Partenza. È opportuno che le scolte e i rover facciano esperienza di diversi tipi di Servizio che offrano loro occasioni di arricchimento e di formazione nell'ambito del proprio cammino di progressione personale. Tutte le alternative di Servizio proposte ai rover e alle scolte hanno pari dignità ed offrono analoghe possibilità di crescita personale, di verifica, di formazione tecnica e motivazionale. In questo processo la Comunità R/S deve essere investita in modo esplicito dei criteri attraverso i quali la Comunità capi ha individuato le priorità nei servizi così da consolidare, nel metodo prima ancora che nell'esperienza, la dimensione politica del Servizio. La Comunità capi si fa garante, verso l'ambiente esterno e verso il gruppo scout, della qualità e continuità del Servizio svolto dalla Comunità R/S. In questo processo la Comunità capi, a cui compete l'individuazione delle priorità educative e dei bisogni del territorio, investe la Comunità R/S in modo esplicito nella definizione delle modalità e degli ambiti specifici di intervento, così da consolidare la dimensione educativa e politica del servizio.</p>

Art. 21 - Vita comunitaria

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

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

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

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 14 FAMIGLIA FELICE La Comunità di branco e di cerchio costituisce il naturale luogo di incontro e di esperienze significative. Risponde alle specifiche esigenze di relazioni durature e profonde tra i bambini e con gli adulti. Tali relazioni si vivono in un clima sereno basato sulla fiducia e sulla lealtà. La Famiglia Felice dona ad ogni bambino e bambina la sicurezza di essere inseriti in un cammino personale di crescita da compiere insieme agli altri. La Famiglia Felice è alimentata da gesti, segni e momenti particolari che facciano comprendere a ciascuno la propria importanza come singolo, con la propria diversità e originalità, e il piacere di giocare insieme e di volersi bene.</p>	<p>Art. 12 VITA COMUNITARIA La comunità è un bisogno del ragazzo e della ragazza; essa li aiuta a vivere e sperimentare l'autonomia, ad acquisire la capacità di animare gli altri ed è occasione di costante confronto. La proposta offerta agli esploratori e alle guide è rivolta quindi a tutto ciò che li aiuta, giocando, ad osservare, scegliere, sperimentare, verificare. La squadriglia - in particolare - e il reparto sono i luoghi privilegiati per l'esperienza comunitaria offerta ad esploratori e guide.</p>	<p>Art. 13 COMUNITÀ La Comunità aiuta ogni rover e scolta a scoprire e maturare la propria vocazione personale, a conoscere la realtà che li circonda e ad agire in essa; in quanto esperienza di gruppo, rappresenta un luogo privilegiato per rispondere a bisogni individuali. Bisogni che sono di appartenenza, di sicurezza, di stabilità, di autorealizzazione di sé, di protezione, di dominio, di controllo, di amore, di riduzione di tensioni individuali e sociali, di autentica comunicazione. Perché questo avvenga è necessario che la Comunità dedichi del tempo alla propria crescita in modo che si crei un clima semplice, fraterno e di accoglienza, dove anche le situazioni di conflitto siano vissute nel rispetto reciproco delle persone. In un clima che tende ad essere fraterno e attraverso una metodologia che è attenta a rispettare i tempi di crescita dei singoli, le scolte e i rover si impegnano ad attuare e verificare, con l'aiuto degli altri, un cammino di crescita che, pur essendo personale, cerca di essere adeguato al passo di tutta la Comunità, attento in particolare a chi fa più fatica. La Comunità è un luogo dove tutti possono esprimersi, sperimentare concretamente la formazione, l'assunzione e la verifica di decisioni che riguardano tutti e di cui tutti i membri sono responsabili. Nella Comunità ognuno sa di poter contare sugli altri in qualsiasi momento; in essa si vive in dimensione di ricerca, di disponibilità al cambiamento, nella volontà di impegnarsi. Il cammino della Comunità porterà la scolta e il rover a prendere gradualmente coscienza di essere chiamati a far parte di una comunità più vasta: il richiamo alla fratellanza scout li condurrà a sentire di essere cellule viventi dell'intera Associazione, a condividerne il cammino portando ad essa il contributo delle proprie idee ed esperienze e ciò anche attraverso la partecipazione agli eventi e ai momenti di verifica e confronto che essa organizza per loro. Le scelte della Comunità dovranno essere costantemente verificate con quelle di fondo dell'Associazione, in particolare per quanto riguarda l'attenzione alla persona, la valorizzazione della fiducia e del dialogo, il rifiuto esplicito della violenza. È durante l'incontro di questa Comunità che si attua l'esperienza ecclesiale dell'annuncio, della catechesi e della liturgia; la preparazione dei programmi e la verifica della loro realizzazione; la comunione di esperienze e problemi; l'ascolto e la correzione fraterna; l'approfondimento nel Capitolo di temi particolarmente importanti; la Strada e tutte le altre attività suggerite dalla metodologia della branca. La Comunità è poi sempre attenta anzi ad aprire la scolta ed il rover verso gli altri ambienti in cui vivono: la famiglia, la scuola, gli amici, la parrocchia, l'ambiente di lavoro, il quartiere, il paese, il mondo intero.</p>

**Art. 22 - Comunità e vita di gruppo**

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

La scelta di adottare nel gruppo unità miste o parallele spetta alla Comunità capi avendo riguardo alle esigenze dell'ambiente, alla disponibilità di capi e - per quanto concerne le unità miste - all'esistenza delle condizioni previste dal Regolamento sull'Organizzazione.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 15 TIPOLOGIA DI UNITÀ Il branco e il cerchio possono essere unità monosessuali, unità parallele, unità miste.</p> <ul style="list-style-type: none">Le unità monosessuali facilitano un percorso educativo omogeneo; per esse può risultare opportuno, per il raggiungimento di una dimensione educativa completa, favorire incontri con unità dell'altro sesso;le unità parallele danno la possibilità di dosare opportunamente i momenti di incontro e di attività comune, previsti all'interno dello stesso programma di branco e di cerchio, secondo le necessità;le unità miste, costituite in modo equilibrato da bambini e bambine, offrono delle opportunità più immediate di confronto fra i sessi e di crescita comune. Per questo è necessario che il programma parta da un'adeguata risposta alle esigenze formative dell'uno e dell'altro sesso. <p>In concreto, la maggiore o minore opportunità di adottare la tipologia di unità sarà valutata dalla Comunità capi, in base al proprio progetto educativo.</p> <p>Art. 16 NUMERO DEI BAMBINI Per favorire l'instaurarsi di reali legami di fratellanza, di sentimenti di appartenenza, per garantire la verifica della progressione personale di ognuno e per rendere autentico il rapporto adulto-bambino, è necessario che il numero dei bambini nell'unità non sia inferiore a 12 né superiore a 30 e che vi sia equilibrio tra le diverse età e tra i sessi nelle unità miste.</p>	<p>Art. 13 SQUADRIGLIA La squadriglia è la struttura fondamentale del reparto e offre ai ragazzi e alle ragazze, in età esploratori e guide, un'esperienza primaria di gruppo. È composta da sei - sette ragazzi o ragazze di tutte le età ed è monosessuale. Tale caratteristica di verticalità aiuta gli esploratori e le guide, attraverso il trapasso delle nozioni, a raggiungere maggiore sicurezza in se stessi e ad aprirsi agli altri: ciò grazie al clima di fiducia e allo stimolo alla corresponsabilità, dinamica educativa peculiare di questa piccola comunità. La verticalità all'interno della Squadriglia consente inoltre di offrire a più ragazzi e ragazze la possibilità di vivere l'esperienza di Caposquadriglia. Ogni squadriglia vive una reale autonomia utilizzando materiale, denaro e un angolo proprio; realizza, in spirito d'avventura e con lo stile del gioco, imprese ideate dai ragazzi stessi. La vita di squadriglia prevede oltre alla riunione settimanale frequenti uscite tendenzialmente mensili, se possibile con pernottamento, che offrono occasioni per vivere e sperimentare in modo sistematico l'autonomia. La squadriglia è uno dei luoghi privilegiati in cui ogni E/G può vivere e concretizzare il proprio Sentiero. Le squadriglie assumono i nomi suggeriti da B.-P. e usano le insegne corrispondenti (Allegato 1).</p> <p>Art. 14 INCARICHI DI SQUADRIGLIA Ogni esploratore e guida assume, all'interno della squadriglia un incarico, proporzionato al proprio sentiero. Tale incarico è un'insostituibile esperienza di responsabilizzazione; per questo motivo deve essere sperimentato come indispensabile per la vita della squadriglia, ed essere esercitato per un periodo sufficientemente lungo, perché corrisponde ad esigenze permanenti (ad esempio cicala, mercurio, guardiano dell'angolo, liturgista, tesoriere, ecc.). Differisce dai "posti d'azione" (ad esempio disegnatore, topografo ecc.), legati invece all'impresa del momento e corrispondenti a effettivi impegni, piccoli o grandi, necessari per la realizzazione dell'impresa stessa.</p> <p>Art. 15 CAPOSQUADRIGLIA Ogni squadriglia viene animata da un Caposquadriglia scelto dallo Staff di Reparto, sentito il Consiglio Capi, tra gli esploratori e le guide in</p>	<p>Art. 14 STRUTTURA DELLA COMUNITÀ R/S All'interno della stessa Comunità R/S si distinguono due momenti formativi: il primo comprende le scelte e i rover che hanno scelto di vivere nel clan (o nel fuoco, se composto da sole scelte) la proposta del roverismo-scoltismo; il secondo comprende i novizi e/o le novizie che, nel noviziato, sperimentano la proposta stessa. La Comunità per garantire dinamiche favorevoli al confronto e l'arricchimento del gruppo, ma nel rispetto dell'espressione dei singoli e della loro progressione personale, è costituita da un numero adeguato di partecipanti. Pertanto la Comunità, sia di ridotta entità che numerosa (sopra i 25 membri) non può garantire la crescita né per sé né per i singoli.</p> <p>Art. 15 CLAN FUOCO La vita del clan/fuoco è luogo e tempo di scelta, di fedeltà e di maggiore responsabilità verso di sé e verso la Comunità. Sollecita le persone a sviluppare un progetto personale di progressione, consente di esprimere e sperimentare insieme valori ed ideali che sono alla base della vita comunitaria, sostiene le scelte e i rover nelle loro esperienze di Servizio individuale. La presenza nel clan/fuoco di giovani di diversa età crea le premesse migliori perché fra essi avvenga uno scambio di esperienze diverse. Per facilitare questo nel clan/fuoco si possono costituire gruppi più piccoli, permanenti o temporanei, con persone di età diversa per realizzare specifici progetti previsti dal programma</p>

Art. 17

SESTIGLIE E CAPOSESTIGLIA

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

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

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

Art. 18

GRUPPI OCCASIONALI

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

Art. 19

ACCOGLIENZA IN BRANCO E IN CERCHIO

Particolari attenzioni, anche attraverso specifici momenti, sono rivolte ai bambini accolti nell'unità; essi hanno lo scopo di inserirli gradualmente nel branco e

cammino verso la Tappa della Responsabilità, in base alle esigenze della squadriglia. Tale ruolo è una notevole esperienza di crescita e di responsabilizzazione dei più grandi del reparto, perché:

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

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

Art. 16

VICE CAPOSQUADRIGLIA

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

È un ruolo che offre un'esperienza utile di collaborazione con il caposquadriglia nella ricerca e nel confronto delle possibili decisioni utili a tutta la squadriglia. Questa collaborazione darà luogo a una ripartizione di compiti e responsabilità, ai fini dell'animazione dell'intera squadriglia.

Il vice caposquadriglia partecipa talvolta alle attività del Consiglio capi, anche al fine di verificare insieme al capo squadriglia l'attività di squadriglia e gestire particolari attività di reparto e nelle occasioni in cui tale organo è chiamato a verificare l'andamento della vita di squadriglia.

Il vice è elemento di continuità nella vita della squadriglia che trova nel trapasso delle nozioni lo stretto rapporto con il caposquadriglia e con il Consiglio capi: è opportuno, infatti, che l'esperienza di vice caposquadriglia sia vissuta nel segno di una progressiva assunzione di responsabilità e consapevolezza per prepararsi a diventare in futuro, con un certo grado di competenza già acquisita, caposquadriglia.

Art. 17

CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA

Tutte le decisioni sulla vita di squadriglia e sulle imprese sono di competenza del Consiglio di Squadriglia, che è composto da tutti i membri della squadriglia.

È impegno del Capo e del Vice Caposquadriglia renderlo democratico e ottenere poi da tutti il rispetto delle decisioni.

Il Consiglio, al termine di ogni impresa e di ogni momento significativo della vita di squadriglia, ne verifica la realizzazione e lo stile tenuto da tutti, e stabilisce i traguardi successivi. L'impegno personale di ogni E/G è verificato in base al Sentiero di ciascuno/a. Il Consiglio di Squadriglia è infine ambito privilegiato per la verifica di mete e impegni dei singoli in preparazione al Consiglio della Legge.

o svolgere determinati servizi all'interno della Comunità.

Art. 16

NOVIZIATO

Il noviziato è il primo momento della branca R/S in cui i tre elementi del metodo (Strada, Comunità e Servizio) sono vissuti nella dimensione della scoperta e della preparazione; esso dura un anno. Eccezionalmente la Comunità capi può valutare l'opportunità di variarne la durata. Queste soluzioni richiedono un impegno particolare ed un'attenzione maggiore da parte dei capi ai singoli ragazzi e ragazze ed alle loro esigenze specifiche.

Strada e Comunità costituiscono momenti forti delle attività e tutto ciò che viene proposto si concretizza in avventure, in incontri con gli altri, in occasioni per conoscere meglio se stessi e scoprire i propri limiti e le proprie potenzialità.

La riflessione sulle esperienze fatte e la conoscenza dei reali bisogni degli altri devono inoltre portare il novizio e la novizia a rispondere con la disponibilità ed il Servizio. Nel noviziato, le esperienze di Servizio sono comunitarie o, se individuali, di breve durata, sotto la responsabilità dei capi.

Il clan e il noviziato prevedono specifiche attività in comune per garantire unità e continuità di proposta educativa e metodologica e per consentire al clan di proporsi al noviziato come Comunità educante, i cui gesti sono più significativi e credibili di ogni proposta verbale.

Art. 17

CARTA DI CLAN

La Carta di clan è un documento della Comunità che rende esplicite le proprie caratteristiche e tradizioni. Il clan o fuoco vi fissa le proprie riflessioni, nonché i valori che il rover e la scolta si impegnano a testimoniare; stabilisce particolari ritmi della propria vita e si arricchisce progressivamente del risultato delle esperienze vissute dalla



nel cerchio, di presentare loro le tradizioni, il significato e il valore della Legge e prepararli alla Promessa.

Art. 20

CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

Il Consiglio degli anziani, che nel linguaggio della Giungla e del Bosco, assume il nome di Consiglio di Akela e Consiglio dell'Arcobaleno, è una struttura stabile del branco e del cerchio. Esso comprende i lupetti e le coccinelle del branco e del cerchio dell'ultimo anno e ha lo scopo di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze. Sviluppa un programma proprio, inserito pienamente nel programma di unità, con attività specifiche che offrono ad ognuno incarichi e responsabilità personali. Si riunisce con continuità, curando che tali incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio.

Art. 21

CONSIGLIO DELLA RUPE / CONSIGLIO DELLA GRANDE QUERCIA

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

- discutere, verificare e prendere coscienza del cammino compiuto insieme;
- prendere le decisioni più importanti per la vita dell'intera comunità;
- esprimere idee e aspettative tese alla costruzione di uno stile e una prassi di vita indirizzati al bene comune.

Il Consiglio della rupe e il Consiglio della Grande Quercia scandiscono i momenti significativi nella vita del branco e del cerchio.

Art. 18

USCITE E MISSIONE DI SQUADRIGLIA

Le uscite di squadriglia consentono una progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze.

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

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

Art. 19

SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA

Vivere l'avventura in periodi lunghi, nel succedersi di imprese e missioni, consente a una squadriglia di raggiungere una o più specialità.

La specialità di squadriglia è uno strumento atto a sviluppare il senso e il valore di un percorso di crescita comunitario in ordine all'autonomia ed alla competenza.

La squadriglia consegue una specialità se nell'anno scout realizza una missione e due imprese di squadriglia (anche se nell'ambito di un'impresa di reparto). Le due imprese tendono alla realizzazione di attività in cui si sviluppi con particolare competenza l'insieme delle tecniche della specialità prescelta. La missione verterà sulle tecniche della specialità. La squadriglia e il caporeparto inviano agli Incaricati regionali della branca E/G una relazione delle tre attività, compresa una loro valutazione, relativamente allo scopo prefisso.

Gli Incaricati regionali assegnano il guidoncino di specialità di squadriglia, che viene legato sotto la bandierina distintiva di squadriglia. Ogni squadriglia può ottenere una sola specialità, che è valida per tutto l'anno scout successivo a quello in cui è stata conquistata. La specialità conseguita è confermata per un solo ulteriore anno, se la squadriglia realizza una nuova impresa affine, che ne dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza. Nell'**allegato 2** è compreso l'elenco delle specialità di squadriglia.

Art. 20

REPARTO E SUE TIPOLOGIE

L'insieme delle squadriglie forma la comunità più ampia del reparto. Questa offre ai ragazzi e alle ragazze uno spazio di crescita e di scambio più ricco e articolato, anche per la presenza degli adulti. Per poter seguire il sentiero di ogni esploratore e guida, il numero dei componenti deve essere limitato; in particolare si otterranno risultati educativi significativi con non più di 30-32 ragazzi e ragazze. D'altra parte, per consentire un buon clima di gioco e avventura, sono necessari almeno una dozzina di componenti così da formare due squadriglie.

Comunità. È scritta e periodicamente rinnovata dal clan/fuoco, e viene presentata al noviziato. La carta di clan è strumento per la progressione della persona e della comunità, in quanto essendo un documento della comunità è specchio anche del singolo. È uno dei punti di riferimento per la verifica della propria posizione nei momenti di "Punto della Strada".

Art. 18

PROGRAMMA

Nel clan/fuoco il programma deve tener conto delle indicazioni della Carta di clan, deve avere un respiro pluriennale per utilizzare tutti gli elementi del metodo ed offrire così molteplici occasioni di crescita. Ogni anno il programma viene definito con precisione, modificando se necessario le linee di fondo sulla base delle verifiche fatte.

Il programma viene formulato rispettivamente dal clan/fuoco e dal noviziato attraverso una partecipazione sempre più piena dei singoli rover, scote e novizi/zie.

Art. 19

VEGLIA

La veglia è un modo col quale la Comunità incontra altre persone e comunica ad esse le proprie riflessioni ed esperienze. Essa utilizza le più diverse tecniche espressive, non solo per arricchire i concetti da esporre, ma anche perché ogni membro della Comunità possa trovare il modo che più gli è congeniale per comunicare con gli altri.

Art. 20

FESTA E CANTO

L'espressione di sé attraverso modalità diverse, come la festa, il canto, la danza, è un mezzo importante della metodologia scout. In questo modo la Comunità R/S sottolinea i suoi momenti più significativi, sviluppa l'armonia attraverso il contributo originale di tutti.

<p>Art. 22 RIUNIONI Lo svolgimento delle attività, previste dal programma di unità, deve poter avvenire in una tana e in una sede del branco e del cerchio. Per garantire la continuità della proposta è opportuno svolgere almeno una riunione settimanale.</p> <p>Art. 23 PROGRAMMA DI UNITÀ Il programma annuale di unità parte dal progetto educativo di gruppo e tiene conto delle caratteristiche del branco e del cerchio. È costituito dall'insieme di esperienze ed attività che, tenendo equilibratamente presenti i quattro punti della formazione scout e la dimensione della crescita nella fede, contribuiscono allo sviluppo armonico della persona e della comunità. Il programma prevede opportuni momenti di verifica in Staff e in Comunità capi.</p>	<p>Per il raggiungimento degli obiettivi della branca, ogni reparto può avere una propria struttura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • reparto monosessuale; • reparto parallelo; • reparto misto. <p>Il reparto monosessuale ha il vantaggio di favorire un'opportuna identificazione sessuale del ragazzo e della ragazza, permette un coinvolgimento graduale e completo nell'affrontare le varie difficoltà, grazie allo stimolo di un ambiente sereno e fraterno.</p> <p>I reparti paralleli, oltre ai vantaggi dei reparti monosessuali, permettono di dosare opportunamente i momenti di incontro e di collaborazione con l'altro sesso. I due reparti devono essere piuttosto piccoli, al massimo di tre squadriglie ciascuno. Le rispettive direzioni lavorano insieme per la preparazione e la verifica del progetto di unità; questo, uguale negli obiettivi, si diversifica a volte nei mezzi da usare date le diversità di partenza. Le due direzioni, pur seguendo regolarmente la propria unità nelle attività separate dei ragazzi, preparano insieme le uscite e i campi e li svolgono insieme quando è il caso. Il Consiglio della Legge viene tenuto per singolo reparto, a meno che l'impresa non li abbia coinvolti entrambi. Le attività di alta squadriglia possono essere svolte insieme, ma sono da prevedere anche attività separate.</p> <p>Qualora fosse presente nel gruppo una unità mista nelle branche I/c è auspicabile che la proposta educativa di reparto sia realizzata nella struttura parallela, al fine di offrire una spinta più forte nella direzione della formazione della identità.</p> <p>Il reparto misto, formato da squadriglie maschili e femminili, offre il vantaggio di una maggiore continuità d'incontro e di collaborazione tra ragazzi e ragazze che appartengono alla stessa comunità. Tale scelta è dettata da motivi pedagogici e non organizzativi. Deve comunque assicurare momenti separati che favoriscano l'identificazione con il proprio sesso. L'attività di squadriglia è molto potenziata al fine di recuperare momenti indispensabili di omogeneità sessuale. La direzione dell'unità è affidata ad un capo e ad una capo, che abbiano terminato l'iter di formazione, e ad un assistente ecclesiastico.</p> <p>Art. 21 REPARTI NAUTICI E LORO SPECIFICITÀ I reparti che scelgono il mare, il lago, il fiume, come ambiente educativo, possono essere in successione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • reparti ad indirizzo nautico; • reparti nautici. <p>Per raggiungere queste particolari specificità, il reparto, in armonia con il progetto educativo elaborato dalla comunità capi, si strutturerà progressivamente, adeguando le competenze dei capi e l'idoneità delle attrezzature. Gli staff di reparto sono tenuti a far rispettare con la massima attenzione le norme di sicurezza in acqua ed a possedere particolari competenze tecniche e metodologiche, acquisite anche tramite la frequenza di specifici corsi organizzati dal settore Nautico.</p> <p>Le unità interessate all'ambiente acqua che vogliono svolgere saltuarie attività possono essere supportate dal settore Nautico con cui ricercheranno occasioni d'incontro.</p>	
--	---	--



Il settore Nautico organizza, d'intesa con la branca esploratori/guide, corsi ed attività per tutti gli esploratori, le guide e le unità interessate alle tecniche nautiche.

- Reparti ad indirizzo nautico. Un reparto può definirsi ad indirizzo nautico quando decide intenzionalmente di valorizzare le potenzialità educative dell'elemento acqua, sviluppando con continuità e progressiva competenza le tecniche nautiche.
- Reparti nautici. Un reparto può definirsi nautico quando svolge sistematicamente attività nautiche, vivendo con naturalezza sull'acqua e sfruttando tutti i mezzi e le occasioni educative che tale ambiente offre.

Nello svolgimento delle attività nautiche i reparti possono suddividere i ragazzi e le ragazze dell'unità in equipaggi, in base al tipo di imbarcazioni in uso e alle competenze richieste per la loro conduzione.

Art. 22

CONSIGLIO CAPI

Il Consiglio Capi è luogo privilegiato dove si vive la cogestione del Reparto. È costituito dai Capisquadriglia, dai Capi Reparto, dall'Assistente Ecclesiastico, eventualmente dagli Aiuti (tenendo conto che il rapporto numerico non finisca per condizionare i ragazzi e le ragazze) e, quando è opportuno, dai Vice Capisquadriglia.

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

Il Consiglio Capi poi, quando progetta e programma i momenti di vita del reparto, individua le occasioni più adeguate nelle quali i singoli esploratori e guide potranno concretizzare gli impegni del loro sentiero.

Esso è inoltre momento di crescita per i Capisquadriglia: in esso, infatti, i ragazzi e le ragazze più grandi sono aiutati a vivere l'esperienza della responsabilità di cose e di persone, in un ottica di servizio, di collaborazione e di solidarietà.

Art. 23

ALTA SQUADRIGLIA

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

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

È formata dai ragazzi e dalle ragazze del reparto che, per la loro maturazione personale, manifestano l'esigenza di farne parte, insieme al capo e alla capo-reparto, all'assistente e, eventualmente, agli aiuti. Sono i capireparto e l'assistente che invitano l'esploratore e la guida, in qualsiasi momento dell'anno, a valutare e scegliere la partecipazione alla vita dell'alta squadriglia. Non vi si accede né perché si è capo o vice caposquadriglia, né per meriti.

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

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

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

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

Art. 23 - Gioco

Lo spirito del gioco pervade tutta la vita delle unità, coinvolgendo ragazzi e capi così da finalizzare ogni attività ad uno scopo appassionante e divertente.

Il gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia e di lealtà verso gli altri e verso se stessi.

Il gioco consente al ragazzo e alla ragazza di vivere e conoscere la realtà, di esprimere se stessi, di sviluppare creativamente le proprie doti, di acquisire il senso del gratuito, di cogliere capacità e limiti personali, di comunicare e collaborare con gli altri.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 24 GIOCO</p> <p>Il gioco fa parte del mondo del bambino; diviene pertanto elemento centrale della metodologia della branca. Attraverso il gioco i bambini si misurano continuamente con se stessi, conoscono il proprio corpo, ne acquisiscono il controllo, si esprimono e comunicano con gli altri, con creatività e fantasia.</p> <p>Giocando i bambini imparano a sperimentare, osservare e interiorizzare consapevolmente le regole, ad avere rispetto degli altri, ad accettare i propri limiti facendo sempre del proprio meglio per superarli, e a collaborare con gli altri. Essi esercitano le proprie funzioni motorie, cognitive, creative e percettive, vivendo la propria esperienza con stile e nello spirito scout.</p> <p>Nel branco e nel cerchio il gioco è strumento fondamentale per proporre le attività e per svolgerle. Come mezzo pedagogico portante, il gioco consente la costruzione dei rapporti tra i bambini e tra questi e i capi.</p> <p>Tale positiva relazione è occasione per i capi di approfondire la conoscenza dei bambini, terreno adeguato per manifestare la fiducia che si ripone nella capacità di ognuno e luogo di incoraggiamento per il superamento delle difficoltà.</p>	<p>Art. 24 GIOCO</p> <p>Lo spirito del gioco avventuroso pervade tutta la vita del reparto, coinvolgendo ragazzi, ragazze e capi, così da finalizzare ogni attività a uno scopo appassionante, educando al senso della gratuità inteso come operosità gioiosa e disinteressata. È lo stile con il quale vengono affrontate anche le difficoltà.</p> <p>Il gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia, e di lealtà verso gli altri e verso se stessi. È attraverso il gioco che l'esploratore e la guida traducono in attività l'avventura che richiede a ciascuno la capacità di misurarsi con l'imprevedibile e di imparare così a valorizzare le proprie potenzialità. Nei grandi giochi, in particolare, è offerta a ciascun ragazzo e a ciascuna ragazza la possibilità di sperimentare, attraverso un ruolo attivo, l'avventura che deriva soprattutto dall'impegno complessivo e dalle difficoltà tecniche da affrontare, pur rimanendo un'esperienza a misura del ragazzo e della ragazza.</p> <p>Il capo gioca con gli esploratori e le guide: risveglia così l'entusiasmo del reparto e li aiuta ad assumere un atteggiamento più sereno e autentico.</p>	<p>Art. 21 GIOCO</p> <p>Il gioco è un elemento fondamentale per la coesione e la costruzione della Comunità R/S; occorre dargli uno spazio quotidiano, nello scandire i ritmi della comunità.</p> <p>Con le sue caratteristiche di spontaneità, gratuità, educazione al rispetto delle regole, espressione del singolo e della Comunità, alimenta il piacere di stare insieme, migliora la partecipazione dei rover e delle scolte alla vita della comunità, educa all'ottimismo, alla speranza, alla gioia di vivere.</p>

Art. 24 - Vita all'aperto ed educazione ambientale

La vita all'aperto, prevalentemente in ambienti naturali ma anche alla scoperta delle città dell'uomo, è un ambito irrinunciabile in cui si attua la formazione scout.

Essa offre la possibilità di scoprire le relazioni che legano gli elementi di un ambiente, del ruolo che in esso è chiamato a giocare l'uomo e di riconoscere l'uomo stesso come parte di un unico disegno di Dio Creatore.

La vita all'aperto risponde al bisogno di avventura, insegna la semplicità e l'essenzialità, sviluppa il senso di solidarietà e mette alla prova la disponibilità all'aiuto reciproco, è luogo di esperienza delle tecniche scout. Il confronto con le difficoltà concrete, proprie del gioco avventuroso dello scautismo, dà la misura della propria povertà, ma anche delle possibilità di inserirsi positivamente nel proprio ambiente di vita.

Questa abitudine a scoprire e a stabilire relazioni costituisce una scuola attiva per una presa di coscienza della propria personale corresponsabilità nell'uso equilibrato delle risorse naturali e promuove comportamenti corretti orientati verso lo sviluppo sostenibile.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 25 VITA ALL'APERTO</p> <p>Il branco e il cerchio vivono in contatto con la natura. L'incontro con l'ambiente naturale va proposto con equilibrio e progressione, in ogni stagione e in ogni tempo, sviluppando le tecniche dello scouting.</p> <p>Dall'incontro ben guidato con l'ambiente naturale, il lupetto e la coccinella apprendono</p>	<p>Art. 25 VITA ALL'APERTO</p> <p>La vita all'aperto viene vissuta principalmente nella sua dimensione di avventura, connaturata all'età, ispirata il più possibile a reali vicende della vita; deve essere basata su tutte le tecniche dello scouting che stimolano nei ragazzi e nelle ragazze l'assunzione di responsabilità, la concretezza e il senso della competenza, la padronanza</p>	<p>Art. 22 VITA ALL'APERTO</p> <p>Il contatto con la natura educa alla conoscenza dei problemi ambientali, al corretto uso delle risorse energetiche e naturali, alla responsabilità nei confronti della salvaguardia dell'ambiente anche per le generazioni future e all'attenzione ai problemi che</p>



uno stile personale concreto di rispetto e attenzione alla realtà intorno a sé e all'utilizzo delle risorse.

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

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

Art. 26

CACCE/VOLI

Il branco e il cerchio escono periodicamente in caccia e in volo per una giornata, e quando opportuno, svolgono pernottamenti in accantonamento.

Art. 27

**VACANZE DI BRANCO /
VACANZE DI CERCHIO**

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

Le vacanze di branco e di cerchio rappresentano:

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

di capacità organizzative e di soluzione di difficoltà impreviste, la creatività, l'essenzialità e il senso del valore delle cose, nonché la collaborazione reciproca fra le persone.

La natura è l'ambiente privilegiato in cui far vivere il maggior numero di attività ai ragazzi e alle ragazze del reparto, in cui sperimentare lo spirito di avventura, la curiosità dell'esplorazione e il gusto della sfida. Aver colto la natura come creato e quindi come dono gratuito di Dio educa alla consapevolezza di esservi inseriti non come padroni, ma come ospiti che devono rispettare e custodirne i ritmi e la storia, coscienti di esserne corresponsabili con le generazioni passate e future.

La vita all'aperto, e l'ambiente più in generale, diventano la palestra per sperimentare situazioni sempre nuove e diverse che richiedono, nell'affrontarle, spirito di osservazione e conseguente capacità di adattamento.

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

Art. 26

CAMPO ESTIVO

Il campo estivo, momento privilegiato della squadriglia e della vita di tutto il reparto, risponde alle esigenze dei ragazzi che chiedono autonomia, avventura, condivisione; risponde inoltre all'offerta di momenti educativi anche per quanto riguarda bisogni meno espressi.

Il campo è un banco di prova per i ragazzi per quanto riguarda:

- le capacità tecniche maturate;
- i rapporti vissuti;
- l'autonomia raggiunta dalle squadriglie;
- la gestione delle attività;
- lo spirito di adattamento all'ambiente circostante.

Il reparto vive questo momento curando che le attività e le tradizioni siano vissute con serietà, essenzialità, divertimento, nello stile di impresa che caratterizza tutta la durata del campo.

la presenza dell'uomo può creare, favorendo scelte corrette nelle attività di vita all'aperto. In branca R/S la vita all'aperto viene principalmente vissuta nella dimensione della strada.

Art. 23

ROUTE

È il modo caratteristico di vivere il roverismo-scoltismo.

Presuppone più giorni di cammino, il pernottamento in posti diversi e lontani fra loro, un'alimentazione sana e uno zaino essenziale e leggero, un percorso interessante e un tema di fondo che leghi i momenti dei vari giorni. Viene organizzata con cura, accettandone gli imprevisti. Attraverso l'esperienza della route i rover e le scelte assaporano lo spirito della scoperta degli altri e delle cose, il gusto dell'avventura, del contatto con la natura, vivendo le giornate con ritmi nuovi in semplicità ed essenzialità, nella tensione continua del superamento dei propri limiti.

Esistono altre forme di campi (di preghiera, di Servizio, di incontro con comunità, ecc.) che in particolari momenti rispondono meglio alle esigenze della Comunità.

Almeno una volta al mese, inoltre, il clan/fuoco e/o il noviziato vivono l'esperienza dell'uscita.

Art. 25 - Scouting

Tipico della proposta scout è lo scouting, atteggiamento di proiezione verso l'ignoto, animato dal gusto di esplorare che spinge ad andare oltre la frontiera.

I bambini, i ragazzi ed i giovani imparano facendo, privilegiando l'esperienza attraverso l'esercizio continuo dell'osservazione, della deduzione e dell'azione. Questo atteggiamento si realizza prevalentemente attraverso l'acquisizione di abilità e di tecniche scout.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 28 ATTIVITÀ NATURA L'attività natura è finalizzata alla scoperta dell'ambiente naturale, in primo luogo quello a diretto contatto con i bambini. Essa si realizza attraverso il rapporto fisico ed emotivo con ogni suo componente, educando al gusto per le cose belle ed allo stupore per il meraviglioso, attraverso l'osservazione delle differenze, il coinvolgimento dei sensi, allo scopo di contemplare e comprendere il senso più vero dei suoi equilibri, dei suoi ritmi e dinamiche, consentendo ai bambini di fare proprie le norme basilari di un comportamento corretto nella natura.</p> <p>Art. 29 ATTIVITÀ MANUALI Nell'ambito delle normali attività di branco e di cerchio, grande rilevanza va data a quelle esperienze che permettono ai bambini di godere del piacere di realizzare qualcosa con le proprie mani. Tali attività devono stimolare la creatività e la fantasia, educando al gusto per il lavoro ben fatto ed alla semplicità. I capi porranno particolare attenzione nel trasmettere ai bambini, attraverso la manualità, lo stile di essenzialità e gratuità che contraddistingue il metodo scout, stimolando in essi la ricerca di soluzioni creative con l'uso di mezzi semplici ed adeguati alla loro età. Le attività devono essere caratterizzate da una progettazione, anche molto semplice, che veda protagonisti i bambini.</p>	<p>Art. 27 IMPRESA Lo scouting trova la sua attuazione, per la branca esploratori e guide, nello strumento dell'Impresa, cardine della vita di reparto e luogo privilegiato dove vivere l'avventura. La vita delle unità è un susseguirsi di imprese di reparto, di squadriglia e di alta squadriglia. Le imprese aiutano gli esploratori e le guide a sviluppare il senso critico, a portare a compimento ciò che si è iniziato, a vivere con lealtà la democrazia nelle strutture, ad acquisire nuove competenze, a incidere nella realtà per produrre piccoli cambiamenti, attraverso realizzazioni impegnative a misura dei ragazzi e delle ragazze. L'impresa è prima di tutto uno stile, il modo di fare le cose. L'impresa è anche un metodo per imparare a progettare ciò che si vuol essere e ciò che si vuole realizzare, e a esserne consapevoli. È uno stile che vale non solo per il momento particolare dell'impresa, ma di tutta la vita del reparto: il sentiero di ogni esploratore e guida, le riunioni e le uscite di reparto, di squadriglia o di alta squadriglia dovranno essere permeati da questo stile. Ogni impresa è scandita da sei fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ideazione • lancio • progettazione • realizzazione • verifica • festa. <p>La struttura delle fasi è tale da richiedere uno spirito di collaborazione che deve coinvolgere tutti i ragazzi e le ragazze. L'impresa deve realizzarsi in un periodo di tempo non troppo lungo e richiede partecipazione organizzata di tutti, preparazione e realizzazioni accurate, tutte commisurate agli esploratori e alle guide, autentici protagonisti di ogni impresa. L'ideazione e la scelta sono compiute grazie ad una "mappa delle realizzazioni", elaborata dai ragazzi e dalle ragazze, contenente le loro aspirazioni, i sogni e i desideri, nati dall'osservazione della realtà circostante; oltretutto dalle verifiche di attività precedenti. La mappa consiste in cose concrete da realizzare. In caso di impresa di reparto, una volta fatta la scelta, si costituisce il Consiglio d'Impresa, che comprende tutti i responsabili dei vari gruppi necessari per la preparazione e la realizzazione della stessa. Tali gruppi, quando è opportuno, possono non tenere conto della composizione delle squadriglie; in tal caso i responsabili possono non coincidere con i capi squadriglia. Compito del Consiglio d'Impresa è coordinare tutta la preparazione e la realizzazione, individuando i posti d'azione necessari per la buona riuscita dell'impresa, che saranno contenuti in una "Mappa delle opportunità" dalla quale ogni esploratore e guida attinge secondo il sentiero percorso. Il Consiglio d'Impresa si scioglie automaticamente in occasione della festa finale con cui si conclude l'impresa.</p> <p>Per le imprese di squadriglia, i compiti del consiglio di</p>	<p>Art. 24 CAPITOLO Il Capitolo è uno dei processi di conoscenza che permette di arrivare a giudizi di valore sui quali fondare le scelte di vita personali e della Comunità attraverso la metodologia del vedere-giudicare-agire. Si distingue dalla semplice riunione a tema per lo specifico ruolo che deve essere assunto da ognuno nell'approfondire il tema scelto, prima della discussione comune e per l'esigenza di concludersi con un'esplicita valutazione e concreta decisione di impegno personale e comunitario. Il Capitolo prevede anche un momento di comunicazione e testimonianza all'esterno e un'esperienza di Servizio. La Comunità sceglie con attenzione gli argomenti di fondo da trattare sotto forma di Capitolo durante l'anno. Pur essendo attività più tipicamente rivolta al clan, è utile che anche i novizi e le novizie siano coinvolti in alcune parti dei Capitoli di clan.</p> <p>Art. 25 IMPRESA L'impresa è un'attività pratica limitata nel tempo ma intensa, che è insieme avventura, gioia di stare insieme e gusto della scoperta, nonché acquisizione di competenza. Può essere impresa un servizio, una veglia, una attività natura. È importante che l'impresa valorizzi le competenze acquisite in reparto. È strumento metodologico privilegiato del noviziato.</p> <p>Art. 26 HIKE L'hike è un momento di avventura vissuto dai rover e dalle scolte che da soli partono per una breve route. Esso è un'occasione per apprezzare il dono di un tempo per riflettere con se stessi e pregare individualmente, dominare le proprie paure, sentire il bisogno e scoprire la gioia dell'incontro con l'altro sulla Strada. Viene vissuto in uno stile di severa essenzialità, nella dimensione di povertà. L'hike è prezioso momento di vita interiore, occasione per riflettere sul proprio "Punto della strada", per</p>



Art. 30

ATTIVITÀ A TEMA

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

Le attività a tema:

- permettono ai bambini di organizzare comunitariamente un'attività scegliendo tempi e modi di realizzazione;
- danno a tutti la possibilità, data la molteplicità dei ruoli, di partecipare e di esplicitare le proprie capacità;
- offrono l'opportunità di imparare tecniche nuove;

comportano il momento finale di verifica comune di ciò che si è raggiunto.

Art. 31

LAVORO DI GRUPPO

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

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

È essenziale che al termine dell'impresa si verifichi quanto è stato vissuto, perché a tutti sia chiara la situazione del gruppo e dei singoli. Ciò è compito del Consiglio della Legge, in caso di impresa di reparto, e del Consiglio di squadriglia, in caso di impresa di squadriglia.

La verifica considera sia i risultati raggiunti e le modalità di raggiungimento, sia il comportamento e l'atteggiamento tenuti, confrontandoli con gli scopi che il reparto o la squadriglia si erano prefissi all'inizio. È necessario quindi che tali scopi, sia tecnici sia di crescita, siano ben chiari all'inizio e fissati formalmente.

Frutto della verifica saranno, tra l'altro, la coscienza delle positività e delle carenze personali e comunitarie rispetto alla Legge, nonché l'individuazione di nuove realizzazioni di impresa da inserire nella mappa.

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

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

Art. 28

ABILITÀ MANUALE

L'acquisizione e l'esercizio della manualità è un elemento essenziale nel percorso educativo degli esploratori e delle guide.

Fare le cose con le proprie mani sviluppa l'abitudine all'autonomia, educa alla valorizzazione di ciò che si possiede, stimola la creatività sia nelle progettazioni che nelle realizzazioni concrete. Allo stesso tempo l'abilità manuale, sviluppando nei ragazzi e nelle ragazze il gusto del lavoro finito, li rende maggiormente protagonisti delle loro imprese e li stimola a migliorarsi e a mettere a disposizione di tutti le loro capacità.

Art. 29

HIKE

Tra le esperienze importanti da offrire ai ragazzi e alle ragazze nel cammino tra la tappa della competenza e quella della responsabilità va dato un valore essenziale all'hike. Da soli o a coppie monosessuate, gli esploratori e le guide potranno così affrontare in un clima di avventura e di contatto stretto con l'ambiente un'occasione che richiede loro responsabilità, autonomia, competenza, silenzio, riflessione e preghiera. L'hike consente di ricapitolare il sentiero percorso, maturare spunti per il periodo dell'animazione che si sta approfondendo. Anche se l'hike è vissuto a coppie, deve riservare uno spazio adeguato ai momenti personali.

offerirne poi il risultato al confronto con i capi o con la Comunità.

Particolari esigenze della Comunità, delle persone o delle situazioni possono consigliare che tale esperienza venga effettuata a coppie, conservandone le caratteristiche essenziali.

Art. 27

DESERTO

Il deserto è un'esperienza individuale di preghiera ed ascesi, uno spazio di ascolto e meditazione. È un momento che può essere proposto all'interno di altre attività di Comunità, di gruppo o durante l'hike.

L'esperienza di deserto è occasione significativa di maturazione spirituale in continuità con il cammino quotidiano di preghiera e di revisione di vita.

Art. 28

CHALLENGE

Il challenge è un incontro incentrato soprattutto su attività fisiche e tecniche dove predomina il senso della sfida con se stessi attraverso l'avventura e il gioco. In esso si sperimentano le proprie capacità e i propri limiti, si impara ad affrontare difficoltà impreviste, ad essere pronti, a non scoraggiarsi, condividere la fatica e la gioia e ci si prepara al Servizio. Viene vissuto a coppie.

Art. 29

LAVORO MANUALE

Al lavoro manuale viene dedicata parte degli incontri della Comunità, in quanto questa attività profondamente umana offre un modo in più per esprimere se stessi, educa alla semplicità e all'essenzialità, costituisce una forma di risparmio e di autofinanziamento anche per effettuare le proprie attività.

La Comunità incoraggia quindi le scelte ed i rover ad apprendere e sviluppare abilità specifiche, partecipando anche ad attività come i campi di lavoro e di specializzazione.

Art. 26 - Autoeducazione

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

Art. 27 - Progressione personale: definizione

Si definisce oggi in Agesci Progressione Personale (P.P.) il processo pedagogico che consente di curare lo sviluppo graduale e globale della persona, mediante l'impegno ad identificare e realizzare le proprie potenzialità.

Il ragazzo avrà la possibilità di realizzare la sua P.P. cogliendo le occasioni offerte dall'attività scout, vissute insieme alla comunità di appartenenza, nello spirito di gioco, di avventura, e di servizio tipico di ognuna delle tre branche. Per spirito di gioco, spirito di avventura e spirito di servizio si intende quel particolare clima, stile, atteggiamento, che diviene struttura connettiva di tutto il processo educativo.

Lo **scouting in Agesci** è inteso come quel sistema di giochi e di attività, incentrato "sull'opera e le qualità dell'uomo dei boschi" (B.-P., Suggestimenti per l'educatore scout).

Esso risulta caratterizzato sia dal rapporto diretto con l'ambiente naturale sia dalla capacità di osservare la realtà e di dedurre comportamenti utili per la propria esistenza.

Lo scouting, dunque, vissuto nel gioco dell'ambiente fantastico, nell'avventura della vita di squadriglia, nelle esperienze di servizio vissute nella comunità R/S, costituisce l'ambiente educativo entro il quale è possibile provocare e riconoscere la crescita della persona.

In tale ambiente si sviluppa quella particolare relazione educativa, che genera l'atteggiamento auto-educativo, e prende vita quel linguaggio che avvicina l'adulto - "fratello maggiore" - al ragazzo.

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

Art. 28 - Progressione personale: finalità

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

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

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

L'uomo e la donna della Partenza sono dunque coloro che scelgono di continuare a camminare per tutta la vita, con l'aiuto di Dio, seguendo orientamenti assunti in modo consapevole; questi indicano una direzione, definiscono uno stile di vita da realizzare attraverso scelte concrete, senza le quali gli orientamenti rimangono opzioni generiche.

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

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

Art. 29 - Gradualità della progressione personale

La P.P. è graduale.

Come tutto il Metodo educativo scout, essa non procede secondo una linea ascendente retta ma seguendo una specie di spirale: esperienze di significato analogo si ripetono nel tempo, ma vengono vissute dal ragazzo a livelli sempre più profondi di interiorizzazione, perché diverse sono la maturazione e la capacità di lettura degli avvenimenti con cui le affronta.

La pista del lupetto e il sentiero della coccinella, il sentiero della guida e dell'esploratore, la strada del rover e della scolta sono gli strumenti metodologici concreti attraverso cui è possibile promuovere lo sviluppo graduale e globale della persona.

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

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

- Scoperta;
- Competenza;
- Responsabilità.

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



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

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

La **fase della responsabilità** è la risposta concreta (servire), con le conoscenze e competenze che si sono acquisite (del mio meglio), data con prontezza (sii preparato) nelle situazioni di bisogno che si presentano qui e ora, attraverso la quale si manifesta quello stile di "appartenenza" tipico della cittadinanza attiva proposta dallo scoutismo.

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

Art. 30 - Continuità-discontinuità

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

- che ci sono momenti della vita in cui crescere significa progredire, lasciarsi alle spalle il percorso compiuto, "cambiar pelle" per gettarsi in un'avventura nuova. Per fare ciò, c'è bisogno di staccarsi (anche fisicamente) dalle cose conosciute, dalle amicizie e dalle consuetudini vissute all'interno della comunità di appartenenza. È il momento di riprendere lo zaino e rimettersi in cammino;
- che il cammino percorso, le esperienze e le competenze acquisite non sono qualcosa da tenere esclusivamente per se, ma devono invece essere rese dono. Progressivamente, nel percorso delle tre Branche, le piccole capacità acquisite si trasformeranno in competenze e sfoceranno nella capacità di servire gli altri: atteggiamento proprio dell'uomo e della donna della Partenza.

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

Proprio l'importanza di questi momenti, richiede che all'interno di ogni Branca il ragazzo abbia l'occasione di vivere tutti i momenti del cammino di P.P. Perderebbe di significato, infatti, un cammino incompiuto nel quale il passaggio fosse vissuto esclusivamente come allontanamento. All'interno di ogni singola fase del cammino di crescita sarà chiesto al ragazzo di impegnarsi, avendo fiducia che verrà riconosciuto l'impegno a fare del proprio meglio.

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

Art. 31 - Globalità della progressione personale

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

- a. Per **formazione del carattere** si intende la formazione della personalità, cioè di una relazione positiva con se stessi. L'educazione del carattere mira ad ottenere la capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi coscienti di vita scoprendo la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane come lealtà, fiducia in se stessi, coraggio, senso della gioia, rispetto dei diritti, autodisciplina, elevazione del proprio pensiero e dei propri sentimenti.
- b. Per **salute e forza fisica** si intende la conoscenza e un rapporto positivo con il proprio corpo, fonte di relazione con gli altri e con l'ambiente: si intende cioè ricercare una alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, esprimersi, vivere correttamente la propria sessualità, saper affrontare la fatica, la sofferenza, la malattia, la morte.
- c. Per **abilità manuale** si intende la creatività, cioè una relazione attiva con le cose; l'educazione all'abilità manuale mira ad ottenere una intelligenza pratica, una capacità di autonomia concreta, a realizzare partendo dai mezzi poveri, a valorizzare quello che si ha perché lo si sa usare. La riscoperta dell'uso intelligente delle proprie mani porta con sé una serie di comportamenti positivi: l'accettazione della fatica e del fallimento, la pazienza, la concretezza, l'essenzialità, il buon gusto il gusto del bello
- d. Per **servizio del prossimo** si intende l'educazione all'amore per gli altri, al bene comune e alla solidarietà, a scoprire la ricchezza dall'altrui diversità, a vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto, a rendersi utili in qualunque momento è richiesto mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

Il ragazzo viene poi stimolato ad utilizzare le capacità acquisite e a testimoniare le virtù umane comprese come determinanti in ogni

ambiente di vita, secondo quelle modalità che fanno del gioco dello Scouting la “parabola” del gioco della vita. Proprio “personalizzando” il cammino di scoperta e conquista dell’identità, nel contesto di articolate dinamiche relazionali (in equilibrio tra esperienze personali e collettive), viene promossa la capacità di vivere ed interpretare, entro uno stile personale, la propria identità biologica ed i modelli culturali. È un cammino volto alla conquista di una identità solida, generatrice di libertà interiore e di accettazione di se stessi e degli altri.

Art. 32 - Le relazioni nella progressione personale

Nella pedagogia scout la crescita non è vista come un processo esclusivamente personale. È invece un cammino che si svolge nell’ambito di un contesto (persone, luoghi, tempi) in cui tutte le esperienze contribuiscono alla formazione della persona. In questo contesto l’assunzione di responsabilità personali, è funzionale alla crescita del singolo ed alla vita stessa della comunità di appartenenza. Per questo diventano fondamentali le relazioni: quella con i più grandi (i Capi), quella con la comunità dei pari (i ragazzi) e quella con l’ambiente (la competenza).

Il rapporto Capo-ragazzo

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

Il Capo è colui che ascolta, conosce, stimola il ragazzo; non è l’ideatore ed il “censore” del suo cammino di crescita. Come tale cura la P.P. del singolo affinché questo cammino possa essere, attraverso mete impegnative ma proporzionate, sempre più in mano al ragazzo, perché le buone abitudini maturate, gli ideali messi in atto, le virtù incarnate, non siano quelli di gradimento dell’adulto ma quelli maturati e fatti propri in base alle esperienze vissute.

Altrettanto indispensabile per il Capo è la conoscenza degli ambiti in cui egli vive, in particolar modo la famiglia, che possono essere coinvolti nella definizione degli obiettivi concreti.

Attraverso l’utilizzo del metodo scout, inteso come insieme di azioni e di esperienze educative, al ragazzo è offerta la possibilità di sperimentarsi e di crescere, di porsi obiettivi e di realizzarli.

In questo contesto le proposte assumono maggior significato per il ragazzo quando la relazione stessa con il capo è appassionante, nella misura in cui risulta dinamica (cioè in continuo divenire) e coinvolgente (cioè tocchi il suo cuore).

Il ruolo del Capo rispetto alla P.P. dei ragazzi si differenzia poi nelle tre Branche per lo spazio crescente dato all’autonomia, per il livello di esplicitazione delle mete educative¹, per la figura stessa dell’adulto che, pur rimanendo costantemente quella del “fratello maggiore” e senza rinunciare alla propria responsabilità educativa, offre indirizzi significativi mentre diventa via via più “discreta” nei supporti forniti.

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

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

La Comunità Capi ha il compito di garantire l’unitarietà e coerenza nel cammino di progressione, aiutando i singoli Capi a coordinare i propri interventi.

Il ruolo della comunità

La comunità svolge un ruolo fondamentale nella P.P.: essa esercita la funzione di contesto educativo che aiuta i singoli ragazzi a maturare la propria vocazione personale, a conoscere la realtà che li circonda e ad agire in essa, a scoprire che si cresce non solo con il proprio impegno ma anche con l’aiuto degli altri. Non è semplicemente lo “sfondo”, lo scenario in cui si svolge la P.P., ma il luogo del confronto fraterno dove il ragazzo trova lo stimolo per il suo cammino perché percepisce l’impegno di tutti nel confronto con legge, la promessa ed il motto (i pilastri della P.P.) verso comuni obiettivi consolidati attraverso l’esperienza vissuta insieme. È, in qualche modo, il luogo dove si ritrovano tutte le dimensioni della vita, dove potersi esercitare, come in una “palestra”, per entrare nella vita stessa.

Il riscontro immediato in ogni attività scout del miglioramento di tutta la comunità, conseguente al miglioramento del singolo, rende tangibile al ragazzo il legame di stretta indipendenza tra le persone e lo abitua ad impegnarsi non solo per sé ma anche per gli altri. La comunità vive al suo interno una verticalità effettiva, con l’integrazione positiva di età, livelli di maturazione e di esperienze diversi.

Affinché tutto questo si realizzi è indispensabile che nella comunità si viva un clima di confronto sereno, semplice e fraterno, dove tutti possono esprimersi ed avere voce nelle decisioni. Comunità dove ognuno sa di poter contare sugli altri in qualsiasi momento, dove c’è disponibilità al cambiamento e la diversità di ciascuno è vissuta come ricchezza in un clima di dialogo che valorizza le responsabilità personali.

La P.P. del ragazzo è segnata da cerimonie che, con parole, gesti e simboli adeguati, sottolineano l’importanza delle varie tappe del cammino scout. Semplicità e solennità sono le caratteristiche che ogni cerimonia scout, che è vissuta secondo il Metodo proprio di ogni Branchia e le tradizioni dell’Associazione, del Gruppo e dell’Unità.

Ogni cerimonia costituisce un momento di impegno del singolo con se stesso, con i suoi Capi e con la Comunità dell’Unità alla cui presenza essa si svolge. Essa rafforza inoltre lo spirito di appartenenza alla comunità.



L'acquisizione delle competenze

B.-P. mutuandole da vari ambienti, ha messo al centro delle attività scout una serie di tecniche. Sono le tecniche dello scouting, cioè dell' "esplorazione". Esse sono innanzitutto una chiave per la scoperta, non di un mondo sconosciuto e di una natura nemica, ma della dimensione, dello spessore, della complessità e, al tempo stesso, della leggerezza delle cose. La parola "tecnica" nello scautismo indica assieme un metodo e una progressione di acquisizione di competenze, un' "arte" insomma: quella del fare. E del "far bene"!

Viene così evitata, attraverso l'utilizzo creativo delle proprie capacità, la contrapposizione tra il fare e il pensare, tra azione e riflessione. Come detto, nella pedagogia attiva proposta dallo scautismo l'educazione si configura come preparazione alla vita. L'abilità manuale è da sempre considerata nello scautismo come uno strumento educativo. È proprio facendo leva su quelli che B.-P. chiama gli istinti (che potremmo tradurre come desideri) e sulla natura (... le attitudini), che si possono stimolare i ragazzi a "tirar fuori" tutte le proprie qualità, indirizzandole nella giusta direzione. Nell'immagine dello scautismo, dunque, l'abilità manuale è vista come un sapere legato ad un fare, ed è una delle qualità costitutive della persona.

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

¹ In Branca L/C, data l'età dei bambini, vengono esplicitati solo gli obiettivi concreti.

Art. 33 - La Relazione Educativa nel metodo scout

L'originalità della proposta scout consiste nella capacità di suscitare relazioni autentiche e durature. Il legame significativo tra i ragazzi e tra questi e gli adulti permette a ciascuno di riconoscere la dignità dell'altro e di esaltarne le ricchezze.

È una relazione in cui al centro è posto il ragazzo, con i suoi ritmi, le sue necessità e la sua capacità di stupirsi, che il Capo percepisce e valorizza all'interno della comunità di riferimento.

Nel suo essere sempre nuova ed originale, tale relazione:

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

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

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

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 32 LA PARLATA NUOVA Come nella Giungla la Parlata Nuova rappresenta il cambiamento, la novità, il canto della nuova stagione, così nell'esperienza del Branco e del Cerchio essa rappresenta il modo originale di vivere il rapporto educativo. Essa nasce da un'esperienza condivisa, significativa ed evocativa sia per il bambino che per l'adulto, e si realizza attraverso una relazione autentica e intensa che vede il bambino protagonista all'interno della comunità di Branco e di Cerchio. Lo specifico linguaggio degli ambienti fantastici, la proposta</p>	<p>Art. 30 LA RELAZIONE EDUCATIVA IN REPARTO La comunità di reparto, tanto nel suo insieme che nelle sue differenti articolazioni (Squadriglia, Alta squadriglia), si presenta come un complesso crocevia di relazioni, sia orizzontali che verticali, che vedono coinvolti tutti i protagonisti della comune avventura: E/G e Capi. Poli forti ed allo stesso tempo delicati della relazione educativa sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ad un estremo i/le preadolescenti e gli/le adolescenti, portatori/trici tanto di domande, speranze e sogni rispetto al futuro, quanto di dubbi e paure • all'altro estremo gli adulti, che hanno accettato la sfida di porsi accanto a loro non come modelli distanti ed irreali, quanto come fratelli e sorelle maggiori, disposti sia a mettersi costantemente in discussione che ad accogliere il rischio e l'avventura del possibile conflitto con gli E/G. 	<p>Art. 30 LA RELAZIONE EDUCATIVA IN BRANCA R/S La Comunità R/S è ambito di relazioni ed è luogo dove si promuove la crescita globale della persona. Essa accoglie e costruisce la relazione educativa, nella fiducia e nell'accompagnamento al discernimento ed alla capacità di scegliere dell'uomo e della donna della Partenza. La relazione educativa per essere autentica ha bisogno della condivisione delle esperienze della strada e del servizio, e di divenire occasione di rilettura di quanto vissuto e di elaborazione progettuale.</p>

di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di Famiglia Felice sono elementi costitutivi della Parlata Nuova.

Art. 33

**PROGRESSIONE PERSONALE
PISTA PERSONALE /
SENTIERO PERSONALE**

La progressione personale si concretizza nella pista personale del lupetto e nel sentiero personale della coccinella, elaborati nel quadro del programma di unità. La progressione si attua:

- proponendo esperienze nelle quali il “pensare” ed il “fare” si fondono per dar luogo ad azioni, nello stesso tempo molto concrete e fortemente motivate;
- sollecitando il massimo impegno, tenendo presente che, ancor prima dei risultati, è importante fare “del proprio meglio”;
- facendo verificare al bambino e alla bambina, attraverso gesti concreti, il proprio impegno in tutti gli ambiti di crescita (famiglia, scuola, parrocchia, branco, cerchio...)
- stimolando con opportune proposte, sia individuali che di unità, la valorizzazione delle capacità di ognuno;
- mantenendo sempre viva la tensione alla scoperta e alla verifica, educando così al senso della provvisorietà dei risultati raggiunti;
- realizzando un clima di Famiglia Felice;
- facendo scoprire la validità e la ricchezza del servizio come strumento di educazione all'amore.

Art. 34

**MOMENTI DELLA
PROGRESSIONE
PERSONALE**

La progressione personale si realizza nei seguenti tre momenti: Momento della scoperta
Il lupetto e la coccinella cominciano a prendere conoscenza di sé, dei propri bisogni, delle proprie capacità; scoprono progres-

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

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

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

Art. 31

IL SENTIERO

La centralità della Branca E/G, lungo l'itinerario formativo verso la Partenza, fa sì che nell'Unità di Reparto siano presenti bambini e bambine provenienti dal Branco/Cerchio e ragazzi e ragazze in procinto di passare alla Branca R/S. Questo comporta:

- una particolare attenzione all'accoglienza e alla valorizzazione delle esperienze vissute dai più piccoli in Branco/Cerchio;
- una collaborazione con lo Staff della Comunità R/S, che favorisca la continuità del cammino personale dei ragazzi e delle ragazze in età di passaggio.

Il Progetto di Unità che lo staff ha elaborato pedagogicamente a partire dai 4 punti di B. P. (formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo) si traduce per ragazzi/e nel Sentiero, da vivere in reparto e squadriglia.

La responsabilità educativa e pedagogica della crescita di ogni ragazzo e ragazza è affidata allo staff di unità, tenendo conto che il ragazzo e la ragazza sono protagonisti e responsabili del proprio Sentiero.

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

Alla costruzione del Sentiero partecipano dunque:

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

La vita di Reparto è occasione per essere una forte esperienza vocazionale, mediante la quale gli E/G potranno riconoscere Gesù nelle esperienze, pregarlo e celebrarlo nei riti e nella quotidianità della vita di Reparto e di Squadriglia.

L'E/G cammina lungo il proprio Sentiero, avendo come riferimento la Legge, la Promessa, il Motto e la

Il capo è chiamato a riconoscere le potenzialità del ragazzo e ad incoraggiarlo a superare le sue difficoltà, ponendosi come testimone di scelte concrete.

Il capo si dispone a vivere con passione le sfide educative e a gestire costruttivamente l'eventuale conflitto.

Nella relazione educativa si riconoscono e valorizzano anche le relazioni e le esperienze esterne alla Comunità e si trovano stimoli e strumenti per la crescita globale della persona, in continuità e coerenza con le scelte maturate.

Art. 31

**MOMENTI E DIMENSIONI
DELLA PROGRESSIONE
PERSONALE**

La branca R/S propone ai giovani un cammino di crescita proporzionato alla maturità dei singoli; questa attenzione deve essere presente in tutte le attività della Comunità R/S.

La progressione personale è il perno attorno al quale si costruisce l'itinerario formativo della persona, è il momento di messa a fuoco e di sintesi di tutte le esperienze vissute dentro e fuori lo scoutismo.

L'esperienza scout non è la vita, ma è esemplare rispetto ad essa; suo scopo è di sfociare, di dissolversi nella vita concreta dell'uomo adulto, fatta di fede matura, di amore, di lavoro e di impegno sociale e politico. Se il modo di procedere appreso nell'esperienza di Comunità R/S è diventato “abito mentale” potrà restare uno strumento utile alla progettazione della vita anche dopo la Partenza. Lungo il cammino di crescita il ragazzo e la ragazza hanno bisogno di essere aiutati a sviluppare tutte le loro capacità fisiche e psichiche intellettuali e spirituali nelle quattro dimensioni fondamentali della vita:

- la relazione con se stessi, con il proprio corpo con la propria storia, con le percezioni, i sentimenti i pensieri che di volta in volta si vivono in una parola con la propria interiorità;



sivamente chi sono gli altri e sperimentano la comunità come ambiente di vita. Scoprono che essa ha norme proprie che ne regolano e ne garantiscono la vita e si impegnano ad aderire ad esse. Durante questo momento diventano lupo della Legge e coccinella del Prato.

Momento della competenza
Il lupetto e la coccinella si aprono agli altri, iniziano a comprenderli e vengono coinvolti consapevolmente nella vita del branco e del cerchio.

Cominciano ad assumere e a realizzare degli impegni personali, sentendosi parte integrante della comunità. Con la loro attività contribuiscono personalmente alla vita di branco e di cerchio. Durante questo momento diventano lupo della rupe e coccinella del bosco.

Momento della responsabilità
Il lupetto e la coccinella individuano le prede e gli impegni da assumere e le occasioni per realizzarli. Hanno sufficiente fiducia e conoscenza delle proprie possibilità per porsi in condizione di trascinare la comunità.

Sono in grado di fare proposte operative che coinvolgono il branco e il cerchio; sono pronti a mettere a disposizione della comunità le proprie capacità. Anche al di fuori del branco e del cerchio, si pongono in atteggiamento di disponibilità, non tanto come singoli, ma come testimoni della comunità alla quale appartengono.

Durante questo momento diventano lupo anziano e coccinella della montagna e sono chiamati a testimoniare lo spirito fino alla salita in reparto.

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

**Art. 35
PREDE DEL LUPETTO/
IMPEGNI DELLA
COCCINELLA**

Il lupetto e la coccinella, viven-

proposta delle singole Tappe, attraverso il processo pedagogico esperienziale che vive in tutta la proposta del Reparto e che si può sintetizzare nel meccanismo: "PRENDO UN IMPEGNO DI FRONTE ALLA/PER LA COMUNITÀ >>> LO REALIZZO CON/IN UNA COMUNITÀ >>> LO VERIFICO CON LA COMUNITÀ".

Tutto ciò si concretizza in:

- due passaggi conseguenti l'un l'altro, denominati rispettivamente "mete" ed "impegni"
- una scansione temporale in tre "tappe"
- i momenti di verifica

All'interno di ciascuna Tappa gli Esploratori e le Guide vivono continuamente le fasi di Scoperta, Competenza e Responsabilità, momenti ricorrenti che caratterizzano la Progressione Personale Unitaria dell'Agesci.

**Art. 32
METE**

Le "mete" costituiscono l'orizzonte verso cui l'E/G cammina per il raggiungimento di ogni tappa del proprio Sentiero. Esse hanno lo scopo di aiutare i ragazzi e le ragazze nella costruzione di se stessi attraverso la scoperta della propria originalità, la comprensione e l'accettazione dei propri limiti e talenti, nello sviluppo di tutte le dimensioni della propria personalità.

Le mete vengono fissate dall'E/G all'inizio del tempo dedicato alla tappa e possono eventualmente venire riformulate o integrate lungo il percorso, mediante il confronto con i Capi ed accogliendo quanto è stato espresso nei Consigli della Legge.

Le mete, non possono essere predefinite nel numero e nei contenuti specifici per ogni tappa, perchè ogni ragazzo/a nella relazione con il capo se ne porrà un numero assolutamente non prevedibile, nel rispetto dell'unicità del proprio Sentiero.

Le mete sono individuate attraverso una lettura della propria attuale condizione rispetto alla proposta della tappa da percorrere e devono essere:

- di respiro temporale sufficientemente ampio;
- impegnative, ma proporzionate alle forze dei ragazzi e delle ragazze;
- legate alla vita quotidiana dell'esploratore e della guida;
- verificabili da sé e dagli altri;

e devono richiedere sforzo e tenacia per il loro raggiungimento.

La durata delle mete potrà variare secondo la crescita dell'E/G: potranno essere più a breve termine all'inizio dell'esperienza del reparto, mentre facilmente saranno più articolate e con orizzonte di più lungo respiro con il passare degli anni, sempre a misura della persona.

Lo Staff di Unità, mediante l'osservazione dell'esploratore e della guida e il dialogo con lui/lei realizzabili negli spazi e nei tempi concessi in ogni momento dalla vita del Reparto, lo/la aiuta ad individuare quei cambiamenti che possono essere utili all'E/G per realizzare se stesso/a e a declinarli in mete del proprio Sentiero.

Per favorire la globalità e l'armonizzazione della crescita dell'E/G nei differenti ambiti di vita, è utile che

- la relazione con Dio: il dialogo fra la creatura e il Creatore nella riflessione sulla Parola, nella preghiera e nei Sacramenti;
- la relazione con l'altro, nella famiglia nella coppia, nei rapporti con gli amici, nella comunità di riferimento;
- la relazione con il mondo, con l'ambiente, con il lavoro, con la società complessa nel suo vario articolarsi.

La progressione personale del rover e della scolta può essere allora pensata come percorso di progressione orientata in quattro dimensioni relazionali. La modalità di cammino sarà la ricerca in avanti di nuovi punti di equilibrio interne alle singole dimensioni relazionali o intrecciati tra esse.

**Art. 32
SALITA AL NOVIZIATO
DELLA COMUNITÀ R/S**

La guida e l'esploratore che lasciano il reparto o il giovane proveniente dall'esterno entrano nella Comunità R/S accettando di sperimentare nel noviziato la proposta del roverismo-scoltismo, in una tensione alla disponibilità e al cambiamento.

Per il giovane sedicenne proveniente dall'esterno questo primo anno sarà anche il periodo opportuno per manifestare attraverso la "Promessa" la sua adesione allo scoutismo.

**Art. 33
FIRMA DELL'IMPEGNO**

Il rover e la scolta nel corso del primo anno di clan/fuoco manifestano la volontà di impegnarsi secondo le indicazioni espresse nella carta di clan, attraverso la firma dell'impegno.

Questo avviene apponendo la propria firma alla carta di clan. La firma coincide con l'assunzione di un effettivo impegno di servizio e di condivisione all'interno del clan/fuoco.

**Art. 34
PARTENZA**

Tra i 20 e i 21 anni le scolte e i rover chiedono che i capi e l'assi-

do in branco e in cerchio i tre momenti della progressione personale, assumeranno per ciascuno di essi prede e impegni concreti ed individuali che caratterizzeranno la propria pista e sentiero personale.

Attraverso la pista e il sentiero personale, i bambini si rendono autentici e consapevoli protagonisti della propria formazione. Gli obiettivi da raggiungere, suggeriti anche dalle attività dei filoni, vanno proporzionati all'età ed al livello raggiunto, nel rispetto della personalità di ciascuno. Nell'individuazione delle prede e degli impegni personali, particolare cura andrà rivolta agli interessi, anche inespressi, di ciascuno ed a quelli emergenti dalla realtà in cui si opera. I bambini saranno gradualmente coinvolti nella definizione della loro pista e del loro sentiero, tramite il dialogo personale con i capi dello staff.

Il lupetto e la coccinella, per conseguire i tre momenti della progressione personale, si impegnano a cacciare e a volare con i seguenti personaggi dell'Ambiente Fantastico utilizzato nell'unità:

- Akela-Bagheera-Baloo-Kaa per la Giungla
- Arcanda-Scoiattoli-Scibà-Mi per il Bosco.

Ad ognuno dei quattro personaggi corrisponde uno dei quattro punti di B.-P:

- Akela-Arcanda: formazione del carattere
- Baloo-Scibà: servizio al prossimo
- Bagheera-Scoiattoli: efficienza fisica
- Kaa-Mi: abilità manuale.

Tale riferimento ha esclusivo significato per i capi.

I bambini verranno stimolati, rifacendosi alle caratteristiche dei quattro personaggi dell'ambiente fantastico utilizzato, a ricercare delle prede e degli impegni personali, concreti e verificabili.

Ogni preda e ogni impegno verranno elaborati utilizzando liberamente e combinando tra loro uno o più filoni di attività. Il cammino

almeno qualche meta riguardi quanto è esterno al reparto: la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari, ... In caso di mete esterne al Reparto si dovrà dare la massima fiducia e responsabilità agli esploratori e alle guide, soprattutto per ciò che comporta la verifica. Il rapporto Capo-ragazzo sarà sempre garante di questo cammino, anche se la famiglia, l'ambiente scolastico e le altre occasioni educative possono essere coinvolte nella definizione e verifica degli impegni concreti mediante i quali l'esploratore e la guida raggiungeranno tali mete

Le mete sono visualizzate secondo le differenti tradizioni, per essere messe a conoscenza (con l'eccezione di quelle particolarmente delicate) di tutta la comunità di Reparto e, in modo particolare, della comunità di Squadriglia, che contribuiranno con l'interessato/a a tradurle in impegni concreti.

Art. 33

GLI IMPEGNI

Gli "impegni" costituiscono i passi mediante i quali l'E/G cammina verso il raggiungimento delle mete che si è posto/a.

Per essere efficaci, devono essere:

- concreti
- verificabili
- condivisi nella comunità
- puntuali, cioè limitati nel tempo
- orientati al raggiungimento della meta.

Gli impegni vengono assunti da ogni E/G vivendo le occasioni di:

- posti d'azione nel corso dell'impresa
- specialità individuali
- incarichi di Squadriglia
- Buone Azioni
- altre occasioni concrete che si presentano nello sviluppo della vita di Reparto ed al di fuori di esso.

Come per le mete, anche il numero degli impegni non è definibile a priori, ma legato all'unicità del Sentiero di ogni E/G.

Art. 34

LE TAPPE

Il Sentiero di ogni esploratore e guida è scandito in Reparto da tre tappe:

- ◆ Scoperta
- ◆ Competenza
- ◆ Responsabilità.

Ognuna di esse, ispirandosi a momenti successivi di maturazione della personalità dei ragazzi e delle ragazze, ne sottolinea un aspetto predominante che non esclude tuttavia gli altri, ugualmente presenti all'interno del percorso di ogni tappa.

Anche il cammino di crescita nella fede è vissuto, nelle tre Tappe, con la dinamica unitaria di "scoperta, competenza, responsabilità".

La progressione del Sentiero di ogni E/G attraverso le tre tappe non ha corrispondenza automatica con gli anni di permanenza in Reparto; dipende invece dai tempi di crescita di ogni persona.

stente ecclesiastico della comunità riconoscano che per essi è giunto il momento di abbandonare il clan/fuoco ed attuare al di fuori della comunità R/S le proprie scelte di vita, rispondendo in tal modo alla propria vocazione.

Termina così l'itinerario educativo proposto dallo scautismo e comincia quello di educazione permanente dell'adulto (assunzione piena della responsabilità).

La coerenza con le scelte di vita (quali ad esempio nell'ambito politico, nella fede, nel servizio) e l'acquisizione di un sufficiente livello di autonomia vanno verificate con l'aiuto dei capi e della Comunità R/S sulla base di uno stile di vita, che sia confermato da scelte concrete.

Se la scelta e il rover scelgono di giocare la propria vita secondo i valori proposti dallo scautismo, di voler essere uomini e donne che indirizzano la loro volontà e tutte le loro capacità verso quello che hanno compreso come la verità, il bene e il bello, di annunciare e testimoniare il Vangelo, di voler essere membri vivi della Chiesa, di voler attuare un proprio impegno di servizio, allora l'uscita dal clan/fuoco prende il nome di "Partenza".

Coloro che hanno fatto scelte diverse lasciano il clan/fuoco circondati dalla fraternità di tutta l'unità, con le modalità che volta per volta stabilisce la Comunità stessa. La Partenza, va maturata durante tutto il cammino in branca per aiutare il rover e la scelta a focalizzare le scelte per un futuro progetto di vita, riflettendo sul Servizio e sul suo ruolo di cittadino. Durante l'ultimo anno di clan/fuoco il rover e la scelta avranno un rapporto privilegiato col capo e l'assistente ecclesiastico, con un'attenzione alla preghiera personale, alla ricerca di momenti di solitudine (hike, deserto), alla lettura dei testi, alla riflessione, alla partecipazione a momenti di confronto con altri "partenti" e di formazione sociale. La Partenza della scelta e del rover è un'occasione di riflessione e di verifica per tutta la Comunità.



di ciascun lupetto e di ciascuna coccinella va visualizzato tramite strumenti idonei che indichino la continua progressione alla comunità e al singolo.

Art. 36

DISTINTIVI

Nel corso di ciascun momento, dopo aver fatto del proprio meglio per portare a termine tutti gli impegni assunti, il lupetto e la coccinella riceveranno uno specifico distintivo e verranno chiamati con un nome, ispirato all'Ambiente Fantastico che distingue tra loro i tre momenti della progressione personale. I nomi sono:

- Lupo della legge /coccinella del Prato (momento coincidente con la Promessa)
- Lupo della rupe/coccinella del bosco
- Lupo anziano/coccinella della montagna.

Durante questi momenti i capi e i bambini dovranno valutare insieme la preda e l'impegno raggiunti, soprattutto sulla base dello sforzo compiuto, delle difficoltà incontrate e dei progressi realizzati dal singolo.

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

Art. 37

FILONI

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

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

I filoni di attività sono i seguenti:

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

Per far meglio comprendere agli E/G il senso delle tappe, e nello stesso tempo non precludere ai singoli la scoperta di più ricchi significati, ogni tappa è designata da un simbolo e visualizzata da un distintivo da apporre sull'uniforme (**allegato 6**), che ne sintetizza figurativamente lo spirito e i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.

Il riconoscimento da parte del Consiglio della Legge del raggiungimento di tutte le mete definite per il proprio percorso di tappa, comporta il passaggio dell'esploratore e della guida alla tappa successiva del Sentiero.

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

Art. 35

TAPPA DELLA SCOPERTA

È il momento in cui il ragazzo e la ragazza cominciano a sentire il bisogno di compiere esperienze al di fuori dell'ambito ristretto della famiglia, da cui iniziano gradualmente a staccarsi per l'esigenza di scoprire un mondo più vasto. L'esploratore e la guida hanno un desiderio intenso di attività, di esperienze nuove, cominciano ad approfondire lo sviluppo del pensiero astratto e concettuale; resta però ancora predominante in loro la forma di conoscenza pratico-operativa ("come si fa"). Ai ragazzi e alle ragazze piace osservare e scoprire gli aspetti della realtà ed avere spiegazioni più precise dei fenomeni: è il periodo degli interessi oggettivi.

Poiché il Sentiero inizia dal momento dell'ingresso in Reparto, l'esploratore e la guida sono chiamati anzitutto a scoprirne le regole, sintetizzate nella Legge Scout e nel Motto, fino ad impegnarsi ad accettarle pronunciando la Promessa Scout.

Il cammino verso la Promessa, solitamente della durata di 2 o 3 mesi, si caratterizza:

- in termini di scoperta, nella prima conoscenza delle persone che costituiscono la squadriglia ed il reparto, dell'organizzazione della comunità, delle sue regole e tradizioni, dello spirito di avventura che la anima, così come del Grande Gioco dello scautismo di cui il Reparto fa parte
- in termini di competenza, nell'imparare un poco alla volta a saper fare le cose più semplici, necessarie per la Squadriglia, e nell'impegno a non disperdere quanto acquisito in Branca L/C e/o negli altri ambiti di vita
- in termini di responsabilità, nell'accettazione delle regole del Reparto (la Legge) e nella decisione di impegnarsi a rispettarle (Promessa).

Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo il cammino verso la Promessa, sono rappresentati, fra gli altri, dalla Legge Scout, dalla Promessa, dal Motto,

Art. 35

EVENTI DI PROGRESSIONE PERSONALE

Gli "Eventi di progressione personale" sono occasioni che servono a riflettere, ad acquisire competenze, a migliorare il livello sia della consapevolezza delle scelte sia delle attività su cui concretamente poggia quotidianamente ogni itinerario di progressione personale.

Hanno come obiettivo la crescita di ognuno dei partecipanti e delle Comunità R/S, al fine di essere più presenti ed incisive nel proprio ambiente, siano essi eventi a partecipazione individuale o comunitaria. A seconda del tipo e della finalità specifica, si distinguono in: campi tecnici per la competenza, campi di Servizio, campi di spiritualità e preghiera, campi di orientamento alle scelte di Servizio. Essi propongono confronti e approfondimenti diversi, ma con un filo conduttore comune, in linea con gli itinerari educativi proposti dall'Associazione, attenti alla globalità della persona e si inseriscono nell'itinerario di fede della scolta e del rover.

Sono tutte occasioni di progressione personale, distribuite nel corso della vita R/S per rispondere all'esigenza di momenti formativi specifici che non sempre è possibile concretizzare all'interno della propria Comunità: è necessario cercare anche fuori dal proprio ambito esperienze basate su un confronto ampio e sull'acquisizione di nuove competenze.

Questi eventi sono accomunati da un'attenzione all'educazione alla fede espressa attraverso momenti di preghiera comunitaria ed ecclesiale (ad esempio la Liturgia delle Ore). Affinché l'esperienza costituisca realmente occasione di crescita, è importante che il rover e la scolta e le loro Comunità siano coinvolte prima e dopo l'evento. In particolare lo staff ha cura di questo coinvolgimento ed esprime suggerimenti per il cammino di maturazione di ciascun partecipante.

<p>parte attiva e irripetibile nella costruzione del Regno di Dio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Natura e vita all'aperto: comprende le attività che sottolineano l'importanza educativa della natura che viene intesa come luogo di piacevoli e meravigliose avventure e fonte di molte scoperte. • Formazione fisica: comprende le attività che mirano a far prendere coscienza del proprio corpo, con i suoi limiti, cercando di svilupparne tutte le potenzialità e a usarlo nel modo migliore, anche al servizio degli altri. • Allenamento dei sensi: l'opportuno allenamento dei sensi, abitualmente meno utilizzati, permette un arricchimento dell'esperienza per un corretto sviluppo della persona. Essi sono il mezzo principale con cui i bambini entrano in contatto con la realtà. • Abilità manuale: comprende le attività che servono a sviluppare una creativa manualità, imparando il gusto di fare da sé. Tali attività permettono la libera espressione della fantasia, si propongono un fine concreto e un miglioramento costante, attraverso vari livelli di difficoltà e l'opportuna collocazione del lavoro individuale in quello di gruppo. • Espressione: comprende le attività che stimolano l'utilizzazione di diverse modalità comunicative che coinvolgono il corpo, la mimica, la parola, il disegno. Esso consente di educare la fantasia e la creatività, riscoprendo la realtà delle cose e instaurando rapporti autentici tra le persone. • Formazione sociale: comprende le attività che hanno lo scopo di far scoprire al lupetto e alla coccinella l'esistenza dell'altro, valorizzando le diversità, l'essere parte anche di comunità più grandi del branco e del cerchio. Favorisce, inoltre, lo svilupparsi di un atteggiamento adeguatamente critico e sereno su quanto succede intorno, 	<p>dalla vita di Squadriglia e dal riferimento alla comunità mondiale dello scautismo.</p> <p>Dopo aver pronunciato la Promessa, gli E/G saranno stimolati a conoscere e a condividere i numerosi aspetti che concorrono a costruire la vita del Reparto. Questo tratto di cammino della Tappa della Scoperta si caratterizza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in termini di scoperta: nella conoscenza ed esperienza della dimensione dell'avventura nella Squadriglia e nel Reparto, così come del proprio spazio e ruolo all'interno di questa avventura (incarichi di Squadriglia, posti di azione, nell'impresa) • in termini di competenza: nel cammino per la conquista delle specialità necessarie per giocare il gioco del Reparto, per sperimentarsi in nuovi interessi ed, eventualmente, per rivalutare quelle conquistate in Branco/Cerchio • in termini di responsabilità: anzitutto verso se stessi, nell'impegno a scoprire la propria personalità ed i propri talenti; ed insieme verso la comunità, nello sforzo di essere fedeli agli impegni personali presi e nella crescente consapevolezza dell'importanza di portarli a termine cogliendo e costruendo le occasioni (es. Buona Azione) per realizzarli. <p>Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo questo tratto di cammino della Tappa della Scoperta, sono rappresentati, fra gli altri, dalla vita di Squadriglia, dall'incarico di Squadriglia, dalle Specialità individuali (con l'aiuto del Maestro di Specialità, della Carta di Specialità e dei Campi di Specialità), così come dalle Specialità di Squadriglia.</p> <p>Art. 36 SPECIALITÀ</p> <p>Le Specialità offrono all'esploratore e alla guida, a seconda delle inclinazioni ed attitudini personali, la possibilità di confermare le proprie capacità, di sviluppare nuove potenzialità e di vivere responsabilmente un ruolo nella comunità, iniziando a mettersi a disposizione degli altri.</p> <p>In questa prospettiva, i Capi le proporranno anche come strumento per stimolare la ricerca degli E/G in settori a loro sconosciuti.</p> <p>Proprio per questa loro forte connotazione di strumento di ricerca e di scoperta della persona, è necessario che il maggior numero possibile di specialità trovi uno spazio effettivo all'interno della vita del Reparto, o quanto meno un aggancio significativo ad essa.</p> <p>Con la conquista di specialità, l'E/G comincia a comprendere che l'essere competente (ovvero "essere un/una ragazzo/a in gamba") passa attraverso un progetto personale unico, che sarà, quindi, necessariamente diverso dai progetti degli altri esploratori e guide</p> <p>Le specialità potranno essere anche un impegno del sentiero di ogni E/G, mentre i Capi le utilizzeranno per sollecitarli</p> <ul style="list-style-type: none"> • alla concretezza • al desiderio di provarsi in campi non conosciuti 	<p>In allegato: Tipologia degli eventi di progressione personale a partecipazione individuale.</p> <p>Art. 36 STRUMENTI DELLA PROGRESSIONE PERSONALE</p> <p>Il punto della strada è uno degli strumenti di progressione personale che è possibile utilizzare nella branca R/S e rappresenta un momento di sosta in cui il rover e la scolta fanno il punto della situazione, si orientano e ripartono verso l'obiettivo.</p> <p>Il punto della strada si sviluppa in quattro fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fase della coscienza, in cui il/la giovane mette a fuoco il cammino compiuto e si rende consapevole del suo modo di essere e di relazionarsi con se stesso, con Dio, con gli altri e con il mondo; • fase del confronto, in cui il/la giovane verifica se stesso e il proprio cammino con la Parola di Dio, la Legge, la carta di clan, di fronte alla comunità e ai capi; • fase del progetto, nella quale il/la giovane fissa (o rifissa) gli obiettivi di progressione personale a cui puntare; • fase del programma, dove il/la giovane individua gli impegni concreti e verificabili che si assume di fronte alla comunità. <p>I punti della strada devono affermare insieme la loro esemplarità e limitatezza, essere semplici e gestibili dal giovane, essere percepiti come momenti di vera progressione, essere occasioni di confronto, proporre esplicitamente l'orientamento alla Partenza, porsi come perno attorno al quale si organizza la consapevolezza della propria identità attraverso le esperienze vissute dentro e fuori lo scautismo.</p> <p>Il punto della strada, che può tipicamente riproporsi in due-tre momenti nell'arco dell'anno, può essere realizzato con diverse modalità, privilegiando la dimensione comunitaria ed</p>
--	--	---



accettando e rispettando punti di vista diversi dal proprio.

Art. 38

SPECIALITÀ

Le specialità sono uno strumento di completamento della pista e del sentiero personali, tese a sviluppare le capacità individuali, sia evidenti che nascoste. I lupetti e le coccinelle "specialisti" mettono a disposizione della comunità le competenze acquisite.

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

- al gusto del saper essere capaci per poter essere utili agli altri.

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

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

Anche i Campi di Specialità possono rappresentare un importante strumento per la conquista di una specialità: sono infatti un'occasione privilegiata di incontro e confronto tra ragazzi e ragazze che stanno percorrendo un analogo cammino.

Al riconoscimento della conquista di una specialità da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.

È importante ed utile valorizzare le competenze già acquisite dai più piccoli durante la loro vita in Branco/Cerchio.

È comunque fondamentale che l'eventuale riconferma passi attraverso il "fare" nelle imprese, che l'E/G salito/a dal Branco/Cerchio vivrà in Squadriglia/Reparto.

Là dove l'interesse degli esploratori e delle guide va oltre i settori attualmente coperti dalle specialità previste, si utilizzerà la specialità "jolly".

Nell'allegato 3 si trova l'elenco delle specialità individuali.

Art. 37

TAPPA DELLA COMPETENZA

È il momento in cui il ragazzo e la ragazza cercano sempre più di affermare la loro personalità e in cui si rendono conto a poco a poco delle loro aspirazioni. Con il passare dei mesi sentono sempre più forte la necessità di affermarsi, di scoprire un loro ruolo preciso e di trovare sicurezza, stima e fiducia. Durante questo periodo dovranno avere la possibilità di:

- sperimentare autonomia, fiducia e corresponsabilità impegnandosi con ruoli significativi all'interno delle imprese di Squadriglia e di Reparto, partecipando per esempio ai Consigli di Impresa nelle imprese che coinvolgono le competenze che si intendono acquisire.
- sviluppare le loro doti di osservazione e di giudizio e diventare padroni delle capacità tecnico/organizzative che permettono di saper trarre conseguenze operative immediate e concrete nelle più diverse situazioni (uscite di squadriglia, imprese di squadriglia, ecc.)
- scoprirsi parte rilevante della natura per conoscerla, capirla, amarla; per riflettere su di essa e imparare cose nuove di se stessi mettendo in pratica nuovi atteggiamenti
- rendersi conto di alcune realtà del mondo in cui viviamo per capire meglio gli altri.

arricchendosi attraverso il confronto con i capi e l'assistente.

I punti della strada possono coincidere con i momenti della tradizione della branca (salita al noviziato, firma dell'impegno, Partenza), i momenti forti della vita di comunità (route, conclusione di Capitoli, verifica finale del servizio...), in occasione della partecipazione ad eventi di progressione personale o comunque significativi per il giovane.

	<p>La Tappa della Competenza si caratterizza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in termini di scoperta: nell'approfondimento e nella valorizzazione dei talenti scoperti e nella scelta di orientarli verso una competenza e la conquista del brevetto corrispondente • in termini di competenza: nella costruzione del percorso personale verso l'acquisizione di una specifica competenza all'interno del Reparto • in termini di responsabilità: nella capacità di sapere fare insieme agli altri ciò che si è imparato e nel metterlo a disposizione degli altri in Reparto e in Squadriglia (es. nel ruolo di Maestro di Specialità), così come nel crescere nella consapevolezza di sé all'interno delle relazioni con gli altri, imparando a vedere se stessi all'interno di un gruppo e sperimentando dinamiche relazionali corrette anche con le persone dell'altro sesso. <p>Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G, lungo la Tappa della Competenza, sono rappresentati, fra gli altri, dai Brevetti di Competenza (con l'aiuto del Maestro di Competenza, della Carta di Competenza e dei Campi di Competenza), dalle Specialità di Squadriglia, così come dai ruoli attivi che gli esploratori e le guide possono giocare in Squadriglia, Reparto (es. Consigli d'Impresa) ed in Alta Squadriglia.</p> <p>Art. 38</p> <p>BREVETTO DI COMPETENZA</p> <p>L'esploratore e la guida, in questa fase della loro crescita, conquisteranno il Brevetto di Competenza, seguendo un percorso personale e specifico, progettato con i Capi del Reparto ed il Maestro di Competenza</p> <p>Il Sentiero di competenza porterà l'E/G ad aumentare la base di conoscenze tecnico-pratiche, così da essere sempre più punto di riferimento per i piccoli e un/a protagonista nella realizzazione delle imprese di Reparto e di Squadriglia.</p> <p>La competenza richiede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una scelta precisa e consapevole; • un'applicazione costante e sistematica; • l'intenzione di farne partecipi gli altri, mettendo a frutto il saper fare già acquisito in stile di servizio al prossimo. <p>Mediante il lavoro consapevolmente scelto e sistematicamente perseguito, gli E/G avranno la possibilità di collaudare il loro grado di maturità e quindi di consolidare il loro carattere.</p> <p>Attraverso le tecniche, che la competenza comporta, riscopriranno la vita scout ad un grado più alto di applicazione, ne avvertiranno la ricchezza e riceveranno uno stimolo adeguato al loro bisogno di attività ed al loro impulso creativo.</p> <p>Il percorso verso il Brevetto di Competenza avverrà con lo stile del dare il meglio di sé in ogni circostanza, a misura delle potenzialità di ogni E/G, secondo un progetto personale che non è schematizzabile, con genericità, a priori.</p>	
--	---	--



Per questi motivi, ogni ragazzo e ragazza potrà conseguire un solo Brevetto di Competenza, o tutt'al più due, che siano comunque affini.

Per acquisire il Brevetto di Competenza occorre:

- conquistare specialità che l'E/G riterrà più idonee per il raggiungimento del proprio brevetto;
- aver convenientemente approfondito il Brevetto prescelto dimostrando effettiva capacità, affidabilità tecnica di grado elevato in situazioni concrete, capacità di coprire ruoli di responsabilità nelle imprese - dal punto di vista tecnico- e comprensione del concetto che si è utili soltanto se si è capaci;
- aver partecipato a un momento di confronto sul piano della competenza (incontri, corsi, cantieri, campi o altre attività organizzate a livello di Zona, Regione, Settore, nazionali, tanto dall'Associazione che non);
- aver sperimentato l'incarico di Maestro di specialità in Squadriglia o in Reparto.

Al riconoscimento della conquista di un Brevetto di Competenza da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.

Con la Carta di Competenza i Capi accompagnano scout e guide verso il Brevetto così che gli EG vivano il cammino della competenza nello spirito e con lo stile dell'impresa, in analogia a quanto facilitato dalla Carta di Specialità, ma con un livello più elevato di consapevolezza e complessità.

Gli impegni per conquistare il Brevetto di Competenza saranno vissuti principalmente nelle imprese di Reparto e di Squadriglia,

Accanto agli stimoli offerti dalla vita della comunità di Reparto, ogni E/G sarà accompagnato verso il Brevetto di Competenza da un Maestro di Competenza che potrà essere uno scout o guida già in possesso del medesimo Brevetto o di uno relativo ad una tecnica affine, da un Capo oppure da un adulto esterno all'associazione in possesso delle capacità tecniche attinenti il Brevetto.

Nell'[allegato 4](#) compare l'elenco dei brevetti di competenza.

Nell'[allegato 5](#) si descrivono gli eventi di approfondimento della Competenza.

Art. 39

TAPPA DELLA RESPONSABILITÀ

L'adolescenza è il tempo della conoscenza e della scoperta di se stessi e degli altri ed è anche il tempo di far sintesi dell'esperienza vissuta e della sperimentazione delle nuove capacità acquisite in preparazione alle scelte definitive del futuro. I ragazzi e le ragazze:

- vogliono partecipare alla gestione delle comunità in cui vivono;
- hanno bisogno di confrontarsi personalmente con gli adulti;
- sono alla ricerca di una propria identità personale, anche - e principalmente - come scoperta della propria sessualità nel confronto con l'altro/a;
- hanno bisogno di esperienze di successo e di gratificazione che diano loro la necessaria sicurezza nel progredire verso l'autonomia;
- sono alla scoperta di un senso da dare alla propria vita attraverso l'approfondimento del loro vissuto e la sfida a proporsi delle scelte di fondo.

Durante questo periodo gli E/G saranno accompagnati a:

- riscoprire e approfondire insieme ai Capi la Legge e la Promessa scout, come provocazione continua ad essere coerenti, e come occasione di confronto e aiuto per camminare verso Cristo e verso i fratelli;
- testimoniare la propria competenza contribuendo, nell'ambito della propria specializzazione, alla gestione del Reparto in modo diretto ed efficace;
- sperimentarsi come Capi Squadriglia o in altri ruoli di responsabilità all'interno della comunità di Reparto e nelle sue articolazioni (Squadriglia, Alta Squadriglia)
- assumere nell'ambito dell'impresa, insieme con gli altri specialisti e soprattutto nel settore della propria competenza, responsabilità nel proprio ambiente (parrocchia, scuola, quartiere, città, ecc.);
- mantenere la propria competenza a un grado tale da poter essere pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo;
- proporsi come Maestri di Competenza.

	<p>La Tappa della Responsabilità si caratterizza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in termini di scoperta, nella ri-scoperta della propria fedeltà alla Legge e della propria appartenenza al Reparto, così come nell'approfondimento della conoscenza dei propri mondi vitali (famiglia, scuola, quartiere, città/paese, scoutismo, ...) e nell'avvicinamento a realtà più grandi • in termini di competenza, nell'impegno a mettere a disposizione della comunità le capacità scoperte ed acquisite ed a mantenerle in tal modo ad un livello elevato di competenza • in termini di responsabilità, nello sperimentare in modo nuovo la responsabilità verso se stessi attraverso la pratica della responsabilità di persone e relazioni oltre che di cose e di processi. <p>Gli strumenti metodologici che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo la Tappa della Responsabilità sono rappresentati, fra gli altri, da Legge, Promessa e Motto, dalla pratica del trapasso di nozioni, dalle Specialità di Squadriglia e dal coinvolgimento degli E/G nell'accompagnamento del Sentiero degli esploratori e guide più giovani, così come dai ruoli di responsabilità e di cogestione in Reparto: Caposquadriglia (e Vice Caposquadriglia), Consiglio Capi, Consiglio d'Impresa, Alta Squadriglia.</p> <p>Art. 40 CONCLUSIONE DEL SENTIERO Il Sentiero accompagna ogni E/G per tutto il periodo della sua permanenza in Reparto. Concludere la Tappa della Responsabilità non corrisponde ad aver raggiunto la fine del Sentiero: anche successivamente, l'E/G sarà infatti chiamato a vivere e testimoniare in maniera sempre più piena e cosciente la propria responsabilità, tanto nella vita scout che negli altri suoi ambienti di vita.. È comunque importante che ogni Reparto, secondo le proprie tradizioni, viva un momento significativo che, attraverso una cerimonia comunitaria, sottolinei la conclusione della Tappa della Responsabilità da parte di ogni E/G e soprattutto l'impegno dimostrato lungo il percorso.</p> <p>Art. 41 INSERIMENTO IN REPARTO Qualora un ragazzo o una ragazza entri nel Reparto in età superiore a quella considerata usuale, si incamminerà lungo la tappa della Scoperta e, una volta conosciute ed accettate le regole del gioco del Reparto pronunciando la Promessa, proseguirà lungo la tappa corrispondente al proprio grado di maturazione, vivendo nel dinamismo interno ad ogni tappa le tre fasi di scoperta, competenza e responsabilità. Il periodo di permanenza nella tappa della Scoperta, seppur breve, consentirà al Capo Reparto, di "scoprire" l'E/G, di conoscerlo/a meglio, così da proporgli/le, subito dopo la Promessa, di camminare lungo la tappa idonea.</p>	
--	--	--

Art. 34 - Verifica della progressione personale e ruolo della comunità di unità

Nelle varie fasi ed esperienze della Progressione Personale un momento fondamentale è costituito dalla verifica, cioè dal riesame - effettuato con gli strumenti della metodologia di ciascuna Branca - del tratto di cammino percorso e dal confronto con gli obiettivi che la persona o la comunità si erano prefissati.

Essa educa a ricercare i significati profondi delle esperienze vissute cogliendo, nel cammino percorso e nel confronto con la Legge e la Promessa, indicazioni utili per il cammino ancora da fare.

Il ragazzo è condotto così a valutare criticamente, con se stesso, con i Capi e - in determinati momenti - con la comunità cui appartiene, il proprio impegno e comportamento, per quanto riguarda le motivazioni, lo sforzo fornito e i risultati ottenuti, al fine di rendersi conto dei cambiamenti di rotta necessari.

Art. 35 - Archi di età e passaggi

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

Coesistono pertanto, all'interno dell'itinerario scout, un cammino complessivo (che dona l'orizzonte alla proposta educa-



tiva: l'uomo e la donna della Partenza) e dei cicli, che rendono possibile il concreto svolgimento dell'impegno di crescita del ragazzo.

La branca Lupetti e Coccinelle si rivolge ai bambini e alle bambine compresi tra gli 8 e gli 11/12 anni. La branca Esploratori e Guide si rivolge ai ragazzi ed alle ragazze di età compresa tra gli 11/12 ed i 16 anni. La branca Rover e Scolte si rivolge ai giovani e alle giovani compresi tra i 16 e i 20/21 anni.

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

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

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

Art. 36 - Cerimonie, simboli e distintivi del cammino scout: significato ed utilizzo

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

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

Il cammino di P.P. avrà in primo luogo una specifica rappresentazione visiva. Nelle branche L/C e E/G ad ogni momento di P.P., previsto dalla metodologia della Branca, è associato un distintivo che simboleggia il cammino percorso: in Branca L/C la consegna dei distintivi di P.P. avviene dopo che il bambino ha raggiunto gli obiettivi di crescita individuati; si sottolinea con ciò l'impegno profuso per il loro raggiungimento. In Branca E/G invece, la consegna dei distintivi avviene all'inizio del percorso previsto dal momento di crescita; si sottolinea con ciò la fiducia nel ragazzo e nella sua capacità di raggiungere i propri obiettivi di crescita.

Nella Branca R/S diversi elementi ed eventi, caratterizzati da una forte componente simbolica, indicano i punti chiave del cammino del rover e della scolta: la salita al noviziato, la firma dell'impegno, la Partenza.

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

Il cammino personale e il riconoscimento da parte della Comunità saranno poi resi visibili nelle cerimonie; in esse i riti sono codificati secondo l'esperienza e la tradizione della metodologia scout e del gruppo. Le cerimonie impegnano la Comunità e ne è protagonista il ragazzo che vive quel momento del suo cammino in cui può dichiarare il proprio cambiamento, o la conquista di una competenza, o la capacità di assumere un maggiore impegno.

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

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

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

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

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

Art. 37 - Fazzolettone scout e Promessa: significati e valenza

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

La Promessa del lupetto/coccinella, pur avendo il medesimo significato di quella che sarà pronunciata in Branca E/G, è formulata con un linguaggio maggiormente consona all'età. Al momento della Promessa viene consegnato al ragazzo il relativo distintivo, simbolo dell'impegno preso di fronte ai Capi ed a tutta la Comunità.

Il fazzolettone scout, consegnato dai Capi, è il segno di appartenenza al gruppo, del quale riporta i colori tipici. Il distintivo della Promessa e il fazzolettone scout identificano, con la loro forza simbolica e visiva, gli scout in tutto il mondo; sono segni personali che non devono mai essere tolti al ragazzo perché mai verrà meno la fiducia nelle sue possibilità di rispettare gli impegni presi.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 39 VERIFICA DELLA PROGRESSIONE PERSONALE Ogni lupetto e coccinella verificano la propria pista e il proprio sentiero con i capi dello staff di branco e di cerchio. I capi dovranno porre grande attenzione sia all'impegno profuso, sia ai risultati ottenuti. La comunità compie in occasioni particolari, usando gli strumenti idonei, la verifica del proprio cammino. Tale verifica consente ad ognuno di interiorizzare e condividere, nel confronto dei valori fondamentali, lo spirito lupetto e coccinella per proseguire nella propria pista e sentiero.</p> <p>Art. 40 RUOLO DELLA COMUNITÀ I bambini si inseriscono nella vita di una comunità di branco e di cerchio. Essa è l'ambiente educativo in cui le loro esperienze assumono una pluralità di significati attraverso una varietà di comunicazioni e linguaggi. Tali modalità stimolano la formazione del carattere, la socialità, la creatività, il protagonismo e l'autonomia di ciascuno. Il branco e il cerchio riproducono l'ambiente reale esterno, a misura del bambino e della bambina, coinvolgendoli sul piano morale, affettivo, fisico e spirituale.</p>	<p>Art. 42 CONSIGLIO DELLA LEGGE Il Consiglio della Legge è l'assemblea di tutti gli esploratori e le guide del Reparto, assieme ai capi. È riunito periodicamente, in genere al termine di un'impresa, per verificare l'impegno del Reparto e di ogni E/G, chiamati a confrontare il comportamento e l'atteggiamento tenuti rispetto ai contenuti della Legge. Il Consiglio della Legge è momento privilegiato di verifica del Sentiero: infatti, è in questa occasione che l'esploratore e la guida riconoscono completato o meno il cammino di tappa e, più in generale, il raggiungimento di mete, specialità, brevetti. L'E/G, dopo essersi assunto un impegno insieme alla comunità, ne verifica il raggiungimento davanti alla stessa comunità. Il Consiglio della Legge si rende, quindi, partecipe della crescita di tutti i componenti del Reparto. L'E/G verifica le mete sulla base della propria valutazione degli impegni portati a termine e dello stile nel realizzarli; ad essa si aggiungono riflessioni, suggerimenti e osservazioni della comunità di Reparto che, così facendo, contribuirà in stile di correzione fraterna alla crescita di tutti i suoi componenti. Oltre che momento centrale per la verifica del Sentiero degli E/G, il Consiglio della Legge è il luogo in cui vengono assunte le decisioni "importanti" del Reparto. Alla luce della Legge, l'intera comunità verifica il proprio modo di essere e di fare nel corso delle imprese considerando i passi in avanti compiuti, confrontandosi sugli aspetti da migliorare e gli obiettivi di impegno personali e di comunità da assumere per il periodo successivo. La tradizione del Reparto stabilisce i gesti e i simboli necessari per esprimere con semplicità ed essenzialità le funzioni e il clima fraterno del Consiglio della Legge.</p> <p>Art. 43 VERIFICA DEGLI IMPEGNI Gli impegni sono verificati all'interno delle comunità in cui gli E/G li hanno assunti e vissuti, vale a dire: <ul style="list-style-type: none"> • i posti di azione delle differenti imprese all'interno del Consiglio di Squadriglia, Consiglio della Legge o in Alta Squadriglia, • le Specialità nel Consiglio della Legge, possibilmente dopo un passaggio di verifica con il Maestro di Specialità e nel Consiglio di Squadriglia • gli incarichi di Squadriglia all'interno del Consiglio di Squadriglia • le occasioni concrete che si sono presentate nello sviluppo della vita di Reparto ed al di fuori di esso nel Consiglio della Legge. La "verifica" si esplica sia nell'autovalutazione del singolo che nel rapporto educativo con i Capi, cui si aggiungono le diverse comunità del reparto (Reparto, Squadriglia ed Alta Squadriglia).</p>	<p>Art. 37 VERIFICA DELLA PROGRESSIONE PERSONALE La verifica della progressione personale è un momento di lettura in positivo del cammino fatto. La Comunità, tendendo a creare un clima fraterno e sereno ed attraverso l'integrazione positiva dei diversi livelli di esperienza e maturazione dei singoli, permette l'adeguato confronto e correzione fraterna, aiuta ciascuno rover e scolta a individuare la propria vocazione, a verificare il cammino percorso e il raggiungimento degli obiettivi prefissati, a definire i nuovi orientamenti.</p> <p>Art. 38 RUOLO DELLA COMUNITÀ Il rover e la scolta, facendo il punto della strada, verificano il proprio cammino confrontandosi con la comunità ed i capi e scelgono futuri obiettivi in riferimento alla Carta di clan, alla Legge e alla Parola di Dio. Il singolo deve porre particolare attenzione affinché il suo cammino personale di crescita sia di arricchimento, in rispetto di quello compiuto dalla Comunità.</p>



L/C	E/G	R/S
	<p>Art. 44 RUOLO DELLA COMUNITÀ NEL SENTIERO Squadriglia, Reparto, Consiglio Capi accompagnano ogni E/G lungo il Sentiero e sono gli ambiti dove i ragazzi e le ragazze vivono con pienezza il loro Sentiero aiutati da "fratelli e sorelle" che con loro condividono l'avventura del crescere. Questi ambiti offrono, infatti, una serie di opportunità che consentono loro, mediante gli impegni vissuti durante le imprese, di ottenere una crescita equilibrata in tutti gli aspetti della persona.</p>	

La figura del capo

Art. 38 - Capo educatore

Il capo è un adulto che contribuisce alla crescita di ciascuno e della comunità, nella quale vive nello spirito del fratello maggiore, testimoniando i valori scout con il proprio esempio.

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

Il capo ha capacità di ascolto e di osservazione del ragazzo e della ragazza e ne conosce gli ambiti di vita, primo fra tutti la famiglia, con cui sono necessari dei contatti frequenti e che possono essere anche coinvolti nella definizione degli obiettivi concreti della progressione personale.

Al fine di consentire ai ragazzi e alle ragazze un reale cammino di progressione personale all'interno delle unità del gruppo, la Comunità capi ha il compito di garantire l'unitarietà e la coerenza del cammino stesso, coordinando i singoli capi nei propri interventi e assicurando un'adeguata continuità del servizio di ogni capo-unità, nella permanenza alla guida dell'unità, per almeno un intero ciclo educativo della branca nella quale è svolto il servizio.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 41 CAPO BRANCO E CAPO CERCHIO I capi del branco e del cerchio sono testimoni delle proprie scelte; rappresentano per i bambini un ideale modello di uomo e di donna positivo a cui riferirsi. Ogni capo cerca di instaurare un costante e proficuo rapporto con gli ambiti dove i bambini crescono (scuola, parrocchia, altre agenzie educative...) e soprattutto con i genitori, allo scopo di approfondirne la conoscenza nella prospettiva di un'educazione unitaria.</p>	<p>Art. 43 CAPO REPARTO Il Capo e la Capo Reparto vivono il proprio servizio educativo ponendosi per gli esploratori e le guide come modello di adulti equilibrati, coerenti e gioiosi, persone significative con le quali i ragazzi e le ragazze dell'Unità possono lealmente rapportarsi. È con questo stesso stile che si relazionano con gli E/G tanto nelle dinamiche del Sentiero che nella gestione del Reparto. Il rapporto educativo tra Capo e ragazzo/a all'interno del Sentiero può concretizzarsi con diverse modalità. Per l'esploratore e la guida l'incontro con il Capo deve comunque essere il più naturale possibile, frutto della voglia di conoscersi secondo le modalità ed i tempi offerti dalla vita di Reparto. Il Capo e la Capo Reparto sono responsabili di fronte alla Comunità Capi ed ai genitori delle scelte educative compiute nei confronti dell'intero Reparto e dei singoli E/G. Per questo motivo devono conoscere a fondo gli esploratori e le guide ed il Sentiero di ciascuno/a di loro.</p>	<p>Art. 39 CAPO CLAN E CAPO FUOCO I capi e gli assistenti ecclesiastici fanno integralmente parte della Comunità R/S, vivendone i vari momenti e problemi, pur nella diversità dei ruoli rispetto a quelli dei novizi e delle novizie, delle scotte e dei rover. Il capo si rapporta con il giovane e la giovane attraverso il confronto ed un rapporto personale di fiducia, di attenzione, di disponibilità e di promozione dell'autoeducazione. Questa relazione si attua attraverso il dialogo, ma anche attraverso la condivisione delle esperienze. Diventa importante, in branca R/S, sviluppare l'uso di tecniche di animazione adatte all'età.</p>

Art. 39 - Lo staff di unità

Ogni capo è inserito in uno staff di unità, formato da un capo unità o da due (un uomo e una donna) nelle unità miste, da un assistente ecclesiastico ed eventualmente da alcuni aiuti. Tutti sono membri della Comunità capi, sono compartecipi della responsabilità educativa dell'unità ed assicurano l'applicazione del progetto educativo del gruppo.




Ciascuno contribuisce alla proposta educativa secondo la propria sensibilità, esperienza e conoscenza metodologica.

È opportuno che la direzione di unità sia mista anche nelle unità monosessuali, evitando in ogni caso che tutti i capi e gli aiuti siano di sesso diverso da quello dei bambini/e e/o ragazzi/e.

L/C	E/G	R/S
<p>Art. 42 STAFF DI UNITÀ I capi del branco e del cerchio sono per i lupetti e le coccinelle, vecchi lupi e coccinelle anziane. Nelle unità che adottano l'Ambiente Fantastico Giungla i capi assumono il nome di un personaggio positivo del racconto; in quello Bosco valutano l'opportunità di assumere quello di un personaggio positivo del racconto.</p>	<p>Art. 46 CAPİ IN REPARTO Lo Staff di Reparto è formato dal Capo Reparto o dalla Capo reparto (nel caso di Reparto misto da entrambi), dall'Assistente Ecclesiastico e da Aiuti. Gli Aiuti Capi Reparto fanno parte della Comunità Capi e quindi sono compartecipi con i primi della responsabilità educativa dell'Unità. Lo staff di Reparto discute infatti collegialmente delle scelte educative da compiere e ne è quindi pienamente co-responsabile, pur nella diversità dei ruoli e delle responsabilità presenti al suo interno. Lo Staff di Reparto garantisce, mediante la "traduzione" negli strumenti di Branca, la realizzazione del Progetto Educativo di Gruppo all'interno della propria Unità. In questo contesto progettuale va posta attenzione alla verifica periodica dell'evoluzione dell'Unità nel suo complesso e di ogni esploratore e guida nello specifico, allo scopo di adeguare gli interventi educativi al programma di reparto e di verificare eventuali carenze nel progetto educativo. Nelle gestione del Reparto, i bisogni ed i desideri, anche quelli non sempre compiutamente espressi, le scelte e le decisioni degli E/G hanno valore determinante. I Capi agiscono in modo che la vita delle Squadriglie e del Reparto in generale sia animata da un vero spirito scout, impegnata da imprese avvincenti e tale da contribuire alla massima valorizzazione possibile di ogni esploratore e guida come protagonista. La co-responsabilità sarà lo stile con cui i capi sono partecipi della vita del Reparto e sono accanto ad ogni E/G, che è chiamato in prima persona ad essere protagonista del proprio cammino di crescita. In Staff di reparto sarà costante la verifica del Sentiero degli esploratori e delle guide, al fine di individuare eventuali nuovi suggerimenti e/o proposte da condividere con ciascun esploratore/guida. I Capi in Reparto sapranno infine essere gli uomini e le donne dei boschi che, rispettando il Creato, riusciranno ad integrarsi con la natura in tutte le occasioni di vita all'aperto, dimostrando competenze tecniche, capacità di adattamento e uno stile essenziale ed aperto all'avventura.</p>	<p>Art. 40 STAFF DI UNITÀ Poiché il noviziato e il clan/fuoco sono due momenti di un'unica proposta, i Maestri dei novizi ed i capi del clan/fuoco e gli assistenti ecclesiastici formano un unico staff, affinché le attività, spesso separate, siano in armonia con le finalità della Comunità R/S.</p>



Allegati al Regolamento metodologico

<p>ALLEGATI AL REGOLAMENTO BRANCA L/C</p>	<p>ALLEGATI AL REGOLAMENTO BRANCA E/G</p>	<p>ALLEGATI AL REGOLAMENTO BRANCA R/S</p>
<p>Allegato 1 Descrizione e disegni dei distintivi della progressione personale</p>  <p>1° momento: Promessa lupetto: testa di lupo contornata da corda e scritta Agesci con nodo piano in basso. Promessa coccinella: coccinella contornata da corda e scritta Agesci.</p>  <p>Lupo della legge</p>  <p>Coccinella del Prato</p>	<p>Allegato 1 I nomi di squadriglia suggeriti da B.-P.:</p> <p>Airone, Albatro, Anatra, Antilope, Aquila, Ariete, Arzavola, Beccaccia, Beccaccino, Bufalo, Bulldog, Cane, Canguro, Castoro, Cavallo, Cervo, Chiurlo, Cicogna, Cigno, Cinghiale, Cobra, Coccodrillo, Colombaccio, Colombo, Cormorano, Cornacchia, Corvo, Cuculo, Elefante, Fagiano, Falco, Falcone, Foca, Folaga, Gabbiano, Gallinella Terrestre, Gallo, Gallo Cedrone, Gallo di Montagna, Gatto, Gazzella, Gheppio, Gufo, Iena, Ippopotamo, Leone, Lontra, Lupo, Mangusta, Martin Pescatore, Merlo, Moriglione, Nottola, Orso, Pantera, Pavone, Pellicano, Pettiroso, Picchio, Pinguino, Pipistrello, Piviere, Procellaria, Procione, Puffino, Rinoceronte, Rondine, Sciacallo, Scoiattolo, Serpente a Sonagli, Smeriglio, Storno, Succiacapre, Tarabuso, Tasso, Tigre, Toro, Trampoliere, Tricheco, Volpe</p> <p>Allegato 2 Elenco delle specialità di squadriglia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Espressione 2) Internazionale 3) Giornalismo 4) Meteorologia 5) Speleologia 6) Alpinismo 7) Pronto Intervento 8) Natura 9) Campismo 10) Esplorazione 11) Artigiano 12) Nautica 13) Olympia 14) Civitas 15) Gabbieri <p>Allegato 3 Specialità individuali</p> <p>L'elenco alfabetico delle Specialità è il seguente:</p> <p>Aereomodellista, Agricoltore, Allevatore, Alpinista, Amico degli animali, Amico del quartiere, Archeologo, Astronomo,</p>	<p>Allegato Tipologia e gestione degli eventi di progressione personale a partecipazione individuale.</p> <p><u>I Campi di specializzazione (Competenza)</u> Lo scopo è quello di sviluppare la competenza per poterla mettere poi al servizio degli altri. Tendono a privilegiare l'attività manuale, a stimolare la capacità di produrre e non di consumare, a sollecitare l'abitudine di riflettere sul proprio agire.</p> <p><u>I Cantieri (Servizio nel territorio)</u> Hanno lo scopo di approfondire le motivazioni alla scelta di servizio all'uomo, di scoprire le valenze politiche di un servizio nel territorio, attraverso sia un'intensa vita di fede, sia la concreta condivisione della vita nelle realtà preesistenti e qualificate presso cui si svolgono.</p> <p><u>I Campi di spiritualità (Scoperta della Bibbia e approfondimento della Parola)</u> I "Campi di Spiritualità" sono rivolti a rover e scolte poi e a giovani esterni all'Associazione di pari età. Hanno l'obiettivo di far maturare una crescita nella fede e una maggiore conoscenza della Bibbia e della liturgia tramite la presenza di un esperto, vissuta e giocata secondo lo stile scout. Eventi di questo tipo sono i campi Bibbia, campi di preghiera.</p> <p><u>I Campi Ora et Labora (Riflessione su...)</u> Attraverso la fatica del lavoro manuale, il clima gioioso, l'intenso contatto con Dio vivendo la preghiera sia singola che comunitaria, si vuole far vivere ai ragazzi un'esperienza di forte condivisione e di profonda riflessione introspettiva.</p> <p><u>Le Giornate "Giovani a confronto" (spiritualità e approfondimento culturale)</u> Le Giornate "Giovani a confronto" sono rivolte a rover e scolte e a giovani esterni all'Associazione di pari età.</p>



2° momento: Lupo delle rupe



Coccinella del bosco



3° momento: Lupo anziano



Coccinella della montagna

**Allegato 2
Elenco delle specialità**

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

Atletica leggera, Attore, Battelliere, Boscaiolo, Botanico, Calzolaio, Campeggiatore, Canestraio, Cantante, Carpenterie Navale, Ceramista, Ciclista, Corrispondente, Corrispondente radio, Cuciniere, Dattilografo, Disegnatore, Eletttricista, Esperantista, Europeista, Falegname, Fa tutto, Filatelista, Folclorista, Fotografo, Geologo, Giardiniere, Giocattolaio, Guida, Guida Marina, Hebertista, Infermiere, Informatico, Interprete, Jolly, Lavoratore/ce in cuoio, Maestro dei giochi, Maglierista, Meccanico, Modellista navale, Muratore, Musicista, Naturalista, Nocchiere, Numismatico, Nuotatore, Orticoltore, Osservatore, Osservatore meteo, Pennese, Pescatore, Pompiere, Redattore, Sarto, Scout e Guida di Olimpia, Segnalatore, Servizio della Parola, Servizio liturgico, Servizio missionario, Stenografo, Topografo.

**Allegato 4
Brevetto di Competenza**

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

- 1) Animazione espressiva
- 2) Animazione grafica o giornalistica
- 3) Animazione liturgica
- 4) Animazione internazionale
- 5) Animazione sportiva
- 6) Pronto soccorso
- 7) Amico della natura
- 8) Meteorologo
- 9) Trappeur
- 10) Pioniere
- 11) Mani Abili
- 12) Sherpa
- 13) Guida alpina
- 14) Gabbriere
- 15) Timoniere
- 16) Motorista Navale

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

L'Associazione, a vari livelli, offre agli esploratori e alle guide occasioni specifiche di crescita nella competenza attraverso eventi che, nello sviluppo delle potenzialità di ciascuna persona, mirano alla valorizzazione di ogni adolescente.

Tali eventi, inseriti nella progressione personale nel Sentiero degli esploratori

Sono un'occasione di incontro tra giovani di diverse provenienze e appartenenze attraverso una riflessione biblica e un confronto culturale su tematiche di attualità sulle quali costruire la propria "Partenza".

Momenti centrali delle giornate sono gli incontri con persone particolarmente preparate che mettono a disposizione dei partecipanti la loro competenza ed esperienza.

La Route d'orientamento alle scelte di servizio.

La Route d'orientamento è un evento di orientamento al servizio, con particolare riferimento al servizio educativo in Agesci. La presentazione dell'Associazione e del servizio in essa permette al rover ed alla scolta:

- di vivere una forte esperienza di sintesi del cammino scout percorso;
- di valutare la possibilità, nell'ottica della Partenza, di scegliere l'Agesci come uno dei luoghi possibili di servizio.

La gestione degli eventi è affidata a capi esperti di branca R/S.

Di norma i capi evento vengono individuati, dai referenti nazionali di ciascun evento, tra i capi esperti di branca R/S, avvalendosi eventualmente della collaborazione di referenti regionali o altri collaboratori a livello locale e vengono nominati dagli Incaricati nazionali al metodo; nel caso che l'organizzazione dell'evento sia regionale, la stessa struttura regionale è responsabile dell'individuazione dei capi evento.



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

**Allegato 3
 Campetti Piccole Orme**

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

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

Per far sì che questi obiettivi possano essere raggiunti e vissuti dal bambino nel proprio Branco/ Cerchio, è importante che la partecipazione ai campetti avvenga in tempo utile per permettere la ricaduta dell'esperienza all'interno dell'unità.

Le Piccole Orme sono organizzate a livello Regionale, nel rispetto delle tradizioni con autonomia nella scelta dei contenuti. La partecipazione è individuale ed è estesa a Lupetti e Coccinelle provenienti da altre Regioni.

e delle guide, sono svolti nello spirito dell'impresa, quindi nello stile della progettualità, del confronto, della condivisione, dell'impegno gioioso e costante nel far bene ogni cosa, della verifica di quanto si è realizzato.

Campi di specialità: sono eventi regionali rivolti ai ragazzi ed alle ragazze in cammino verso la tappa della Scoperta.

Sono campi che hanno lo scopo di fornire occasioni di conoscenza e di approfondimento per la conquista di singole specialità.

Per questa fascia di età e con le medesime finalità, il settore Nautico organizza corso di avviamento alla nautica.

Campi di competenza: sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la branca E/G, sia dal settore Specializzazioni che da settore Nautico e sono rivolti a ragazzi e ragazze in cammino verso le tappe della Competenza e della Responsabilità.

Questi campi hanno lo scopo di offrire l'occasione per affinare uno specifico ambito di competenza attraverso l'approfondimento ad alto livello di una tecnica, con l'ottica di rendere esploratori e guide pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo, nonché ad animare la squadriglia e il reparto di appartenenza.

**Allegato 6
 Descrizione del distintivo della progressione ***

Il distintivo si compone di tre parti, una per ciascuna tappa. Ogni parte è rappresentata da un simbolo che ne sintetizza figurativamente lo spirito ed i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.



**3^a tappa:
 responsabilità**

**2^a tappa:
 competenza**

**1^a tappa:
 scoperta**