

RICERCA DI PSICOLOGIA

METODO EDUCATIVO DELLO SCOUTISMO

Scopo di questa ricerca è presentare il modo con cui lo scoutismo affronta il problema degli adolescenti. La ricerca si limita perciò a considerare un aspetto dello scoutismo: l'età degli esploratori, il sistema del Riparto che comprende i ragazzi dai 13 ai 16-17 anni. Si presenteranno prima i principi generali del sistema scout come pedagogia attiva. Seguirà una visione del sistema delle squadriglie in vista di una esplicazione del sistema stesso perchè possa essere capito nelle sue prospettive-mezzitriche... e se mai realizzato.

Particolare attenzione sarà rivolta alla formazione dei capi, anche perchè lo scoutismo si prefigge di essere una scuola di capi, in vista anche del suo fine: migliorare il mondo preparando di più gli uomini a vivere in esso. Scopo della ricerca è anche ^{di} offrire un aiuto a capire di più il mondo dei ragazzi e se mai di offrire un aiuto a quanti oggi devono occuparsi delle nuove forme di oratorio che si vanno affermando: campeggi-lavoro di gruppo...

Da Cartesio in poi si pensava che educare l'uomo significasse soprattutto formare la sua intelligenza. Oggi no, i metodi attivi hanno convinto che per avere uno sviluppo completo dell'uomo, è indispensabile farlo agire, farlo vivere. Vero problema dell'educazione è favorire l'assimilazione di tutti gli elementi che la società offre: morale, esperienza sociale, religione, ^{libero} suscitando il desiderio di conoscere, cioè facendo il fanciullo agente attivo della sua formazione, facendo appello continuamente alla sua intelligenza e alla sua libera volontà, rispetto della libertà, significa infatti condurre il ragazzo a scegliere da solo, non, lasciarlo agire secondo il capriccio.

L'uomo, per raggiungere la pienezza di se stesso, realizza prima la propria coscienza personale, poi quella sociale; perfeziona prima il proprio temperamento, poi si libera dal conformismo gregario e infine matura la propria personalità. Per questo lo scoutismo fonde la educazione personalista e comunitaria, cioè stimola all'interno della vita collettiva, la responsabilità personale.

Lo Scoutismo realizza ambedue questi aspetti della formazione con mezzi nuovi. Da qui il grande interesse suscitato ovunque dal movimento.

La grande espansione dello scoutismo è la prova più chiara della validità del metodo.

Partito da una esperienza assai modesta tentata nel 1907 da Baden Powell generale inglese, lo scoutismo si è ormai imposto per via naturale in tutto il mondo adattandosi a tutti gli ambienti sociali e etnici.

Il motivo della validità universale del metodo sta nella perfetta concordanza di esso con la natura profonda del fanciullo. "Nulla assomiglia di più a un nostro fanciullo nei suoi giochi spontanei, che un altro fanciullo preso non importa dove e a qualsiasi grado di civiltà". (B.P.)

B.P. traccia le linee del suo metodo in un libro "Scoutismo per ragazzi" ma soprattutto in un libretto di 100 "Il libro dei capi" miniera inesauribile di spunti per una pedagogia attiva. In un metodo formativo è essenziale preparare anzitutto dei capi, e è per questo che B.P. dedica a loro questo suo libro.

I L C A P O

Il capo per i ragazzi è il gaio compagno; sempre giovane, fanciullo come loro, divide con loro le sue esperienze, ne suscita le confidenze.

Consapevole che ogni fanciullo è come un fondo di carta bianca su cui deve scrivere una vita, ma consapevole anche che ogni ragazzo ha le sue curiosità, la sua inesperienza, la sua figura psichica misteriosa, che va corretta - indirizzata - non soppressa.

Suo compito è sviluppare l'intenso desiderio di progresso che ogni ragazzo ha in sé. Fine dello scoutismo è educare, non dico istruire, ma educare cioè spingere il ragazzo a conoscere da solo tutto ciò che tende a dargli un carattere. "Se i fanciulli hanno un loro mondo in cui le nostre cose di adulti: maestro, scuola, lezioni, consigli, comandi... non entrano affatto non bisogna indispettirsi. Il ragazzo ha il suo codice, i suoi punti di paragone, la sua opinione pubblica, che deve essere rispettata, è questa la condizione della sua adesione. Il suo codice incoraggia il rumore - il rischio il movimento. Ridere - lottare - mangiare sono questi i tre elementi indispensabili al mondo dei fanciulli.

Il fanciullo non è un animale da cortile, non è fatto per star seduto. "E' un fanciullo - quindi pieno di risa - di lotta, appetito - di audacia - di sciocchezze - di rumore - di osservazioni - di agitazioni, altrimenti è un anormale".

Non cediamo più alla tentazione del cartesianismo, in cui educare significava riempire il cervello a dei ragazzi seduti, immobili, ipnotizzati, addormentati o assonnati per l'aria forzatamente viziata...

Solo un contatto intimo, personale ridà alle parole maestro e discepolo il loro vero significato; L'opera di BP è una vera rivoluzione in questo campo: i suoi principi sono chiari...

L'educatore deve scendere nel mondo del fanciullo da amico.

Farsi una di loro per aiutarli a prendere coscienza di se stessi e farli partecipi della sua visione più ampia - completa.

L'educazione è prima di tutto amore - fiducia ostinata - volontà di cercare ciò che vi è di buono in ogni ragazzo, appoggiarsi sul positivo per costruire l'uomo nuovo.

Educazione non è essenzialmente lotta contro il male, ma sforzo per far praticare il bene. "Sostituire per distruggere" è la regola d'oro della pedagogia attiva.

La pedagogia attiva non esclude l'autorità dell'educatore anzi la impone, ma in un modo nuovo.

"L'educatore è là per favorire il volere del fanciullo in nome di alcuni valori superiori. Come s'impone?

Il modo migliore di imporsi è quello dell'esempio dice BP. Una volta che il fanciullo ha capito cosa significhi essere scout il compito del capo è quello di fidarsi interamente di lui e cercare di incarnare in sé l'ideale che propone".

Il gioco è il campo migliore offerto all'osservazione e all'azione dell'educatore. Nello scoutismo tutto è trasformato in gioco. La libertà con cui il ragazzo vi si applica permette di vederne le tendenze e in conseguenza, servendosi delle regole stesse del gioco, di orientarle.

Ma in questa azione l'agente principale non deve essere l'educatore ma il fanciullo stesso. Lui dovrà convincersi della sconvenienza della sua abitudine, solo allora sarà orgoglioso di correggersi di autocostrirsi.

Fine dello scoutismo è educare non istruire ma educare, cioè spingere il fanciullo a conoscere da solo la norma del suo agire. E' liberamente che bisogna portare i fanciulli a amare il bene; Dio stesso rispetta la nostra libertà. L'ambizione di un educatore deve essere quella di sparire dalla vita di colui che ha educato dal momento in cui ha imparato a guidarsi da solo.

Uno scout americano definiva questo piano "l'abdicazione dell'adulto". E la rappresentava con un triangolo inscritto in un quadrato. All'inizio l'educatore ha campo libero in tutto, con il suo influxo può determinare tutta la vita del fanciullo; a venti anni il suo lato di influenza è ormai scomparso. Questo influxo dell'educatore assume un ruolo di maggior importanza nel campo dell'educazione morale e religiosa.

Fino a che non si è fatto desiderare il bene e non si è sollecitato l'impegno personale non si è fatto nulla. Si saranno fatte forse delle buone cerimonie e nulla più. Non saranno nemmeno un omaggio valévole per Dio. E' a questo punto che lo scoutismo inserisce il lavoro dell'assistente ecclesiastico. Gli stessi doveri che incombono al capo, valgono e in modo maggiore per AE. Suo compito non è quello direttivo, il curato non deve comandare, ma ispirare. Specie quando i capi sono giovani e incapaci di trasmettere una vera educazione, suo compito è la testimonianza di fede, di vita cristiana, di guida nel lavoro di assimilazione della verità. Lo scoutismo, non è fatto per le evangelizzazioni in massa i suoi mezzi sono quelli pazienti ma più produttivi della amicizia personale, direzione spirituale, vita sacramentale.

D E F O R M A Z I O N I

Troppo spesso però il termine pedagogia attiva è stato soggetto a abusi. Slogan "far agire" è stato confuso con l'imporre, comandare, così anziché un uomo formato si è costruito un robot. Troppo spesso si considera il ragazzo come "un tappo di sughero che a ogni costo si vuol fare affondare" se non si ottiene dal fanciullo una adesione profonda tutto sarà sprecato. Con questo non si vuol negare il valore positivo delle buone abitudini, e il vantaggio dello spirito di gruppo. Ma questo potrà durare solo finché una aderisce al gruppo, mentre il vero abitus si crea solo una partecipazione volontaria, adesione totale dei ragazzi.

Seminare - Stimolare - Lasciar vivere

La difficoltà dell'educazione attiva è far nascere l'esigenza. E' perfettamente inutile presentare al fanciullo problemi che non sente. Bisogna vigilare, scoprire le sue esigenze, gli spriragli che si aprono nel suo mondo intimo e attraverso i quali far penetrare il bene. BP dice "Il lavoro del capo consiste nel dare al fanciullo l'ambizione di far da sé, per conto suo, perché lo desidera". Quindi compito del capo è scoprire questi desideri incoraggiarli, e orientarli. La croce degli educatori sono i fanciulli apatici per temperamento o stato di crisi fisiologica. Trascinarli in una attività è solo un palliativo, non è risolvere il problema. Bisogna invece cercare di renderli attivi. Appena manifestano il desiderio bisogna incoraggiarli in ogni modo, appoggiarli con ogni mezzo perché con questo possano riemergere dalla loro situazione. (Non importa se si tratta anche di un interesse alquanto marginale, BP dice fosse anche "la pesca la fotografia lo sport ecc.) Lasciar scegliere non significa abbandonare.

IL SISTEMA DELLE SQUADRIGLIE

Lo scoutismo è fondato sulle tendenze naturali del fanciullo. Tra queste è nota la inclinazione a formare una società nel gioco, con una gerarchia e un codice d'onore proprio. Lo scoutismo fa di questi elementi la base del suo sistema; il capo gioco diventa il capo squadriglia, lo scout modello, l'incarnazione del codice d'onore rappresentato dalla legge, elemento ~~ed~~ unificatore di tutti gli scout indistintamente. Lo spirito di gruppo nel ragazzo è così forte che mai si rassegnerà a essere bandito dalla sua società. E' questo uno degli elementi su cui lo scoutismo fa leva per orientare i ragazzi nella loro attività di scout. Nella squadriglia ognuno lavora per gli altri dando tutte le sue capacità, lo esige l'onore della squadriglia. Dice BP "il fine del ~~scoutismo~~ l'educazione scout è rimpiazzare l'io con il servizio". La squadriglia diventa una nuova famiglia e realizza in pieno questa prospettiva. Ben inteso la famiglia non può essere sostituita dal costituirsi di una squadriglia, ma può benissimo essere integrata. Nella squadriglia lo scout trova prima ~~la~~ il cameratismo, poi la vera amicizia, costruisce la sua nuova società con il suo ideale, il pioniere, con il suo tipo di vita e di gioco, l'avventura cavalleresca, con il suo codice segreto, la legge. Nella famiglia spesso i ragazzi trovano accanto ai valori i difetti della società degli adulti: egoismi, antagonismi, interessi, classi, ... La famiglia li pone in un rango sociale: sia per l'ordine numerico (l'ultimo è sempre protetto) sia per la posizione economica o di prestigio; stato dal quale da solo il fanciullo ~~il~~ fanciullo non potrà uscire. La sq. invece è una società nuova, senza apriorismi, i ruoli di comando passano dall'uno all'altro secondo criteri nuovi, elementi che creano un ambiente nuovo capace di indirizzare le storpiature della posizione precedente. "Nella sq. ciascuno lavora secondo le proprie forze e riceve secondo i bisogni.

Chiave del successo del metodo delle sq. è la responsabilità che tutti i ragazzi in gradi diversi vengono ad ~~avere~~ avere. (metodo particolarmente fruttuoso per i ragazzi turbolenti e difficili).

Ma perché la sq. possa veramente essere la società del gioco del fanciullo, bisogna che essa sia veramente opera loro. Loro stessi ^{le} recluteranno, ne fisseranno il capo, creeranno le tradizioni, naturalmente sotto l'attenta vigilanza del caporeparto.

Se la scelta sembrerà poco adatta si cercherà di farlo loro intendere non di iporsi. Comunque non si manchi mai di lasciar fare un'esperienza.

BP dice "affidate le responsabilità ai più difficili perché si correggano per mezzo ~~di~~ esse ". E questo si potrà ottenere accrescendo il prestigio

di loro, affidando ~~xxxxx~~ cariche oppure accordandosi con gli elementi migliori della sq. perchè dirigano così le loro preferenze.

LA SQUADRIGLIA

Comprende ~~ix~~ragazzi sei - otto ragazzi dai dodici ai sedici anni.

Ha come capo un capo sq. coadiuvato da un vice.

Tre o quattro sq. formano il riparto con a capo un adulto o caporiparto. Ogni sq. è un gruppo autonomo una società chiusa, solo gravi motivi permettono che sia sciolta. Afferma la propria indipendenza mediante la scelta di un totem rappresentato dal nome di un animale che riscuote la simpatia dei componenti per cui ogni ragazzo si sente portato a imitare le caratteristiche di quell'animale, messe particolarmente in evidenza nel lupettismo dal libro della giungla: forza del leone, agilità degli scoiattoli, ... Il guidone e gli scalpi (nastrini di colore diverso che si appendono alla spalla), sono il simbolo del totem; è ~~xxx~~ assolutamente proibito di impadronirsi di quelli di un'altra sq.

Tutto questo serve a creare lo spirito di sq. fattore più importante, viene a convalidarlo il legame affettivo, l'accordo sulle attività e sui programmi ma soprattutto lo spirito di emulazione con le altre sq.

Altri elementi che caratterizzano la sq. sono il grido, il motto, l'angolo, il giornale, il diario di bordo, il santo protettore, la preghiera.

Il fatto che la sq. sia a numero chiuso, richiede una particolare vigilanza del capo per la buona costituzione del gruppo evitando l'incontro di rivalità troppo accentuate, - Per combinare le diversità di età e le divergenze di carattere.

In una sq. di 7 elementi generalmente il più anziano riceve il posto di caposq. o altro ruolo importante.

Raggiunti i 16 anni passa al clan rover, mentre il lupetto ~~ha~~ raggiunto i 12 anni entra nel riparto. In questo modo può assorbire l'ambiente le tradizioni di sq. in quanto questa si rinnova di anno in anno senza cambiamenti totali come si avrebbero in una struttura orizzontale cioè in sq. di ragazzi della stessa età.

Per sviluppare le capacità di ognuno in ogni sq. esistono delle specialità in cui ognuno si deve preparare: topografo, segnalatore, osservatore, cuiniere, naturalista, ... incarichi che generalmente vengono scelti dai ragazzi stessi. La sq. vive poi su queste basi la sua vita autonoma, fatta di riunioni, di impegni, di uscite, di giochi, il cui programma viene deciso dal consiglio formato da tutti i membri con la promessa.

La riunione ordinaria del riparto in cui tutta ~~via~~ la attività viene svolta si dice riunione di sq. In queste riunioni che si svolgono regolarmente tutte le settimane dirette dal caposq. si imparano le tecniche, si fanno giochi, qualche minuto viene dedicato all'istruzione dei più piccoli che vengono così indirizzati ai segreti del gioco. Si svolge così quel trapasso di nozioni che garantisce a una sq. la sua tradizione. Queste riunioni si svolgono normalmente nel cosiddetto angolo di sq.: angolo che ognuno è tenuto a arricchire allo scopo di creare un ambiente adatto a rinsaldare l'amicizia. Grande importanza hanno le uscite, organizzate dai ragazzi in tutto, senza l'assistenza diretta di nessun aiuto in cui i ragazzi si sentono i soli responsabili; abbandonati a se stessi scoprono la necessità di unirsi per superare le comuni difficoltà, per svolgere il loro ruolo di responsabilità. Naturalmente queste uscite rivestono un carattere di straordinarietà e vanno accuratamente preparate. Il programma di solito si articola su queste cose: le solite tecniche, gioco, specialità, ricerche di natura... Le specialità hanno principalmente lo scopo di preparare alle imprese che vengono preparate accuratamente perchè tutti vi trovino il loro ruolo specifico da svolgere. Un riparto ne può fare da una o due all'anno e queste concentrano il lavoro di tutto il periodo. (Si pensi a cosa può significare per un ragazzo di città fare la sua esperienza di vita nomade: prepararsi il cibo, sottoporsi a lunghe marce dormire in tenda... o per un ragazzo di campagna potersi organizzare una giornata da sé solo.

Ruolo di massima importanza riveste nel riparto la sq. lupo. E' formata dal cr. e da tutti i capisq. e vice. A questa ~~si~~ l'educatore deve rivolgere tutte le sue ~~azioni~~ ^{azioni}. Suo compito infatti è di formare tutte le sq. attraverso i capi. Sono i capi che organizzano i giochi, ne fissano le regole istruiscono i più piccoli ecc...

Un ruolo di straordinaria importanza riveste la corte d'onore. E' formata dai capi dal cr. dall'assistente eccl. suo compito è giudicare le questioni più importanti: passaggi di classe, riconoscimento di brevetti, passaggio al clan dei più adulti ecc...

La l'avventura più affascinante di tutta l'attività di riparto è il campo annuale. "E' per mezzo dell'aria aperta che lo scoutismo vive" dice BP. Lo scoutismo è "scuola di civismo per mezzo della natura".

Il campo è l'elemento primario della vita scout, la città che i ragazzi costruiranno, sistemeranno, dirigeranno, lo sfogo della loro iniziativa, ingegnosità... Qui il ragazzo si forma il suo carattere nella laboriosità/ BP così lo traccia: pietà, senso di Dio, sentimento del dolore, padronanza di sé, senso sociale, fiducia in sé, spirito di osservazione e riflessione

intelligenza pratica, energia e spirito di iniziativa, gioia di vivere (senso dell'uonismo).

Il campo è la migliore scuola di vita per il ragazzo, ambiente sano ragazzi entusiasti, vivaci, impegnati continuamente in mano a un educatore, in un ambiente tutto da osservare, da costruire.

Il giovanetto vi si immerge come un eroe, sogna di compiere azioni da adulto, da campione.

Il sogno è per lui un'anticipazione dell'avvenire. Non è però il capo che deve sognare che deve sognare per lui, il campo è loro a loro spettano i compiti principali di organizzazione e di tenuta. Il capo deve stare sulle generali, le situazioni particolari le affronteranno loro. "Vi è evasione solo là dove la vita immaginativa non sgocia nell'azione non si misura col mondo esterno... La regola del gioco e del campeggio è quella di mostrare alla civiltà che si può fare a mente di essa" e questo serve a formare nel fanciullo che gioca il carattere dell'adulto.

La prima parte del campo è occupata nell'istallazione. Le sq. vi si impegnano a piacere in quella mescolanza di ardore propria dei ragazzi quando hanno campo libero d'azione (naturalmente il capo li avrà preparati in precedenza stimolando la loro ~~xxx~~ fantasia con filmine di campi precedenti o letture, sue esperienze precedenti). ~~Il~~ In questo clima cadono gli antagonismi si acquiesce l'ingegnosità la sq. trova la sua unione la gioia innalza i cuori, il canto sgorga spontaneo. Al campo il ruolo del capo è solo quello di stimolare, suggerire idee, incoraggiare, offrire materiale, il suo zaino dovrebbe essere pieno di progetti canti barzellette giochi ecc. Anche i più piccoli vi si inseriranno, non faranno certo come gli altri si accontenteranno di più poco ma non resteranno inattivi.

Il pericolo del campo è che questo clima venga a mancare che questa libertà vigilata finisca per essere soffocata da abitudini scolastiche; l'ammucchiamento dei programmi spezzetta il tempo, non permette la distensione, Il campo non è fatto per porre problemi ma per risolverli, per dare gioia. La bellezza del luogo incanta i ragazzi senza bisogno di sentimentalismi forzati soprattutto durante il bivacco e la celebrazione della Messa. Invece di programmi il capo dovrebbe aver riempito il suo sacco di novità, di improvvisazioni, e sapervi attingere nei momenti più opportuni. I ragazzi amano la sorpresa, l'impevito, i giochi organizzati dai capi e richiedono rischio forza di volontà tecnica...

Il campo è un insieme di attività volte a svegliare il ragazzo a modellare le sue attitudini e il suo carattere, per questo la disciplina vi deve tenere il posto d'onore; non deve però essere imposta ma accettata come ordine e bellezza. I simboli rivestono grande importanza: la bandiera il guidone, l'altare posto sempre nel luogo più bello ecc. La pulizia l'ordine devono essere massimamente curati. Non si dimentichi che scopo del campo è anche creare un fisico resistente e sano per questo si devono ricordare le normali norme igieniche e aver presenti le necessità della pubertà. Il campo è anche evasione dalla ~~excit~~ città. La città non opprime solo i polmoni, ma anche l'anima; distilla tristezza, la macchina non parla di Dio. BP dice: "Insegna al ragazzo che sopra il tetto del cinema brillano le stelle." La contemplazione della bellezza è la visione di Dio, è una apertura di fede. Per questo il luogo del campo dovrà essere scelto in vista del paesaggio. Ecco il valore delle pause di silenzio che già l'adolescente capisce e gusta. Il silenzio è una scoperta che i ragazzi devono fare al campo. Il fanciullo è anche un contemplativo; a questa ispirazione devono rispondere il luogo della Messa e del fuoco. Le Messe al campo, celebrate a contatto con la natura con il linguaggio dei ragazzi, una Messa per loro, ambiente per loro, parole per loro. Qui scopriranno già fin d'ora cosa significhi corpo mistico, sacrificio di una comunità. Senza parlare del grande valore di questa azione per una preparazione di confidenza col sacerdote così necessaria nel periodo adolescenza.

L' E S E M P I O

L'esempio è una delle grandi leve dello scoutismo, è il mezzo con cui impone ai ragazzi le sue usanze, ma è anche uno dei fini che vuol raggiungere "Compito dello scout è di lasciare il mondo migliore di come l'ha trovato" dice BP. e questo lo scoutismo lo ottiene mediante la testimonianza. Nell'interno della sq. LO scout sarà portato naturalmente a essere esemplare verso gli altri e nello stesso tempo il capo sarà portato a trascinare i più piccoli. Suo scopo non è ottenere un livellamento, conformismo imitazione puramente materiale, ma di portare il singolo a prendere coscienza del suo agire. E' per questo che il cr; dovrà essere il primo in tutto. "Nella misura in cui siamo esseri realizzati possiamo aiutare gli altri a realizzarsi. Vedendo uno vivere il nostro ideale siamo facilitati a viverlo noi stessi". BP ha avuto la grande idea di usare dei ragazzi per agire sui ragazzi ottenendo così il duplice risultato di stimolare contemporaneamente chi riceve e chi dà l'esempio. "Perché un reparto conosca la legge scout non occorre

re insegnarla basta che il capo la incarni nella sua vita.; l'adolescente amerà l'ideale che scopre nel suo capo e fiero di averlo trovato lui stesso si impegnerà a realizzarlo. "Il bene traspeso da un capo può anche non incidere ma il male anche minimo anche mascherato assume conseguenze deleterie. il suo stile diventa il loro, il suo comportamento non è solo notato ma copiato. Da qui la gravissima responsabilità del ruolo di capo.

C A P O C O M E E D U C A T O R E

Più che capo la guida scout è un educatore e per essere tale BP dice deve essere anzitutto scout nel senso più pieno, un gaio compagno, uno di loro, sforzarsi continuamente di tradurre il suo atteggiamento nel loro linguaggio. eE' un fratello anziano che dà l'esempio, sa ascoltare, consiglia suggerisce attività e aiuta a realizzarle. Insegna a viver più che a comandare. Ha la stessa divisa perchè deve essere come loro e distinguersi solo perchè primo in tutto. Occorre che sia psicologo e inventivo "io non do ricette"BP

Deve anche conoscere i propri limiti, sapersi fare aiutare, non lamentarsi per le troppe fatiche non scoraggiarsi nelle delusioni. "Se tu ti siedi loro si sdraieranno, se tu sei confuso loro saranno spaventati..."

Non deve preoccuparsi solo di una disciplina esterna, di dirigere i giochi; deve abbandonare la tentazione di comandare e imporsi. Lo scoutismo prepara al governo in cui si possono discutere gli ordini ricevuti, non al comando in cui gli ordini sono tassativi. Perciò il capo cercherà il più possibile di sentire il parere dei ragazzi perchè i suoi ordini esprimono le loro necessità, il bene comune e l'iniziativa presa, sia da loro condivisa.

Specialmente un grosso reparto il suo compito è quello di coordinatore non deve intralciare il lavoro delle singole unità. Il capo non è tale perchè sa imporsi. Lo scoutismo insegna l'austera gioia del disinteresse.

Nulla è più raro di un vero capo, uomo di iniziativa, di dedizione completa, carico di virtù, che sa trascinare, unire il gruppo... La società di oggi sterilizza le qualità dell'uomo e impone una consuetudine, iniziativa e responsabilità perdono sempre più valore. Il capo scout è educatore ma dovendo comandare e organizzare sarà anche capo. In certi casi dovrà essere istruttore, ma la sua funzione di capo dovrà essere distinta da quella di istruttore. La superiorità del capo in quanto tale sarà dunque diversa dalla superiorità tecnica. La funzione del capo al di fuori di ogni tecnica è quella di creare unità e assicurare il funzionamento dell'organismo destinato a un'azione.

E' essenziale che il capo si sappia liberare dalle minuzie per avere il controllo generale; non deve interferire nel lavoro dei ragazzi.

La sottomissione alle leggi dell'azione è la forma di umiltà a cui il capo si deve esercitare.

Il riparto è organizzato secondo una gerarchia; il cr. impartisce gli ordini e le direttive alla sq. lupo sarà questa a trasmettergli agli esploratori. Ma dati gli ordini dovrà preoccuparsi che vengano eseguiti, da qui la necessità di mantenere rapporti frequenti con i capi. Questi esporranno i risultati le difficoltà, daranno suggerimenti che il capo non può trascurare. Il cr. poi dovrà lui stesso rendere conto delle sue azioni, perchè nulla appaia tassativo, si imporrà invece con l'esempio.

ANIMA DELLO SCOUTISMO

I principi dello scoutismo dopo 50 anni dalla sua fondazione hanno finito per essere assorbiti un po' da tutti i movimenti educativi. Ma lo scoutismo conserva ancora i suoi elementi più tipici: la legge la promessa la preghiera.

LA LEGGE

Spirito della legge scout è l'amore. L'art. base è il terzo "lo scout è sempre pronto a servire il prossimo" o il quarto "lo scout è amico di tutti e fratello di ogni altro scout". Scopo dello scoutismo è creare un uomo nuovo a servizio della società. Un uomo formato, leale, sereno, degno di fiducia, dedito al servizio degli altri, religioso, che si propone di lasciare il mondo migliore di come lui l'ha trovato partendo dal principio: "migliorare se stesso per migliorare gli altri".

Il valore della legge scout sta nel fatto di presentare a dei ragazzi in termini a loro comprensibili gli ideali di un adulto. L'originalità di BP sta nell'aver preso il ragazzo sul serio e di avergli offerto non un ideale di mezze misure ma eroico. I fanciulli applicano questo ideale alla loro vita che è il gioco e giocando inconsapevolmente costruiscono la loro futura personalità. Gli presenta il mondo come dovrebbe essere, gli offre un quadro chiaro in base al quale potrà giudicare gli uomini e scegliere il bene e il male. In breve la legge dice al ragazzo che essere uomini non è come gli sembra esternamente, saper fumare, bestemmiare, parlare di cose non adatte per bambini... ma agire secondo una norma e dei fini precisi. Questo lo scoutismo lo insegna nel gioco. Per lo scoutismo la regola del gioco non è fine a se stessa ma ha lo scopo di formare l'uomo, perchè il gioco non è visto come svago ma come espressione della vita del ragazzo.

Il fanciullo trova nella legge una guida in più sulla strada del suo sviluppo e la trova con facilità perchè è il codice che caratterizza la sua banda. La assimila naturalmente, senza bisogno di tante riflessioni "se gliela chiedete forse non la saprà nemmeno ma la applicherà alla vita. Ecco la necessità che il capo in un gruppo sia davvero il prototipo della legge. Il nuovo venuto vi ammira un modo di fare, non occorre fargli troppe introduzioni solo gli si dirà ogni tanto, qui si usa fare così; qui si sobride, qui si saluta sempre ci si aiuta a vicenda, non si mente mai,...

Con questi stessi mezzi si introdurrà la preghiera. Con la stessa naturalezza con cui si inizia un gioco.

LA PROMESSA

Non è una promessa in senso stretto, ma un impegno preso davanti a se stessi e ai compagni a vivere da scout. E' un atto di estrema importanza e perciò è preparato con grande cura. E' un modo di rendere il ragazzo cosciente della sua scelta; stimola facendo leva sull'onore e ad agire in conformità alla legge del gruppo. E' una cosa seria ma che non viene drammatizzata. Non impegna sotto pene ma è soltanto il piano di vita, una strada che lo scout si propone come indirizzo più tardi potrà diventare regola di vita. Con la promessa lo scout riconosce la sua posizione di servizio di fronte a Dio alla patria al prossimo secondo gli indirizzi della legge scout. Questi impegni li prende sul suo onore e è questa la leva più potente che ne garantisce la fedeltà. Si è scout nella proporzione in cui la si vive. Elemento di pedagogia attiva per il ragazzo diventa per il rover regola di vita. Per molti rappresenta il programma di tutta la vita. Si formula così: con l'aiuto di Dio prometto sul mio onore di compiere il mio dovere verso Dio verso la patria, di aiutare il prossimo in ogni circostanza e di osservare le leggi scout.

La promessa viene pronunciata davanti a tutto il gruppo stendendo la mano ~~sul guidone~~ sul guidone che rappresenta il gruppo. Si conclude con una stretta di mano il saluto ai capi e ai compagni e con la preghiera.

a cura di ANGELO CRETTE

da "Metodo educativo dello scoutismo"

(Forestier) Ed. Scuola

e da "Educazione e scoutismo"

(Bertolini) ED; Malipiero BO;