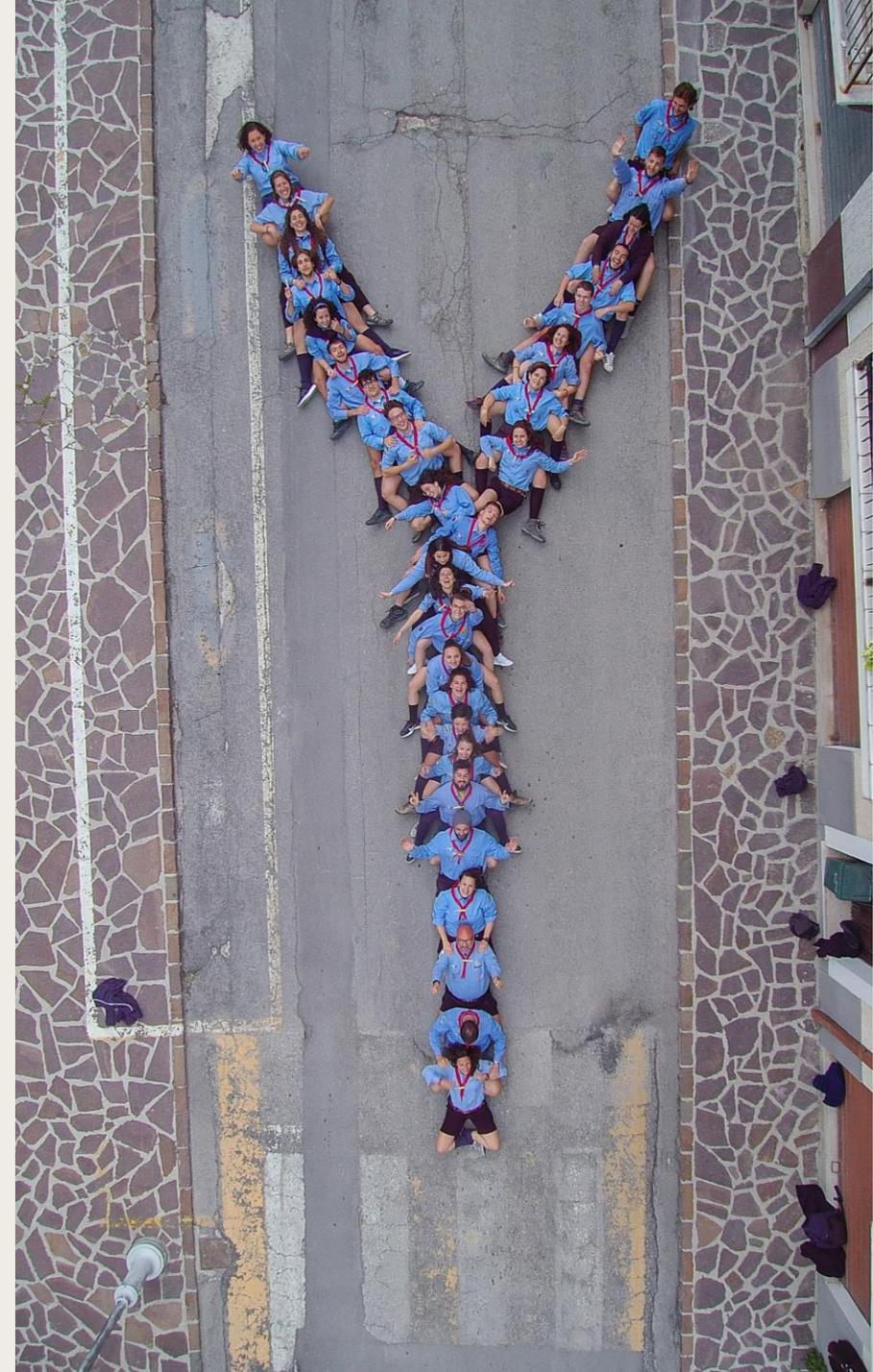




**TEMPO,
PROGRESSIONE
PERSONALE
E STRUMENTI
IN BRANCA R/S**



Progettazione e tempo, due parole piene di significato per noi capi che viviamo insieme ai nostri ragazzi con l'arduo compito di aiutarli ad imparare a progettare le cose nel giusto tempo.

Guardando alla realtà che ci circonda, ci arrivano segnali che mostrano la difficoltà dei nostri ragazzi nel sapersi progettare, nel pianificare il proprio tempo, **sognare il futuro**.

Quante volte nei propri clan si fa fatica a trovare l'argomento del capitolo e poi a pianificarne le varie fasi?

Questa che sembra un'accusa ai giovani, in realtà è una situazione che in parte è sempre esistita. Pensate, esistono antiche iscrizioni della Grecia classica che descrivono i giovani come nullafacenti.

Se provassimo per pochi secondi a chiudere gli occhi ed andare con la nostra memoria indietro di qualche anno fino a ripescare i ricordi di quando noi avevamo l'età dei nostri RS capiterà sicuramente, a chi più e chi meno, qualche scena o situazione in cui un adulto, genitore, capo, amico o parente, ci definisce come scansafatiche, pigro o nullafacente.

Vi sarà capitato sicuramente di incontrare qualche amico che era con voi in reparto o in clan e guardando oggi i vostri ragazzi si sia lasciato andare in commenti come "eh, mi ricordo che quando eravamo noi in clan, eravamo diversi".

Sicuramente diversi, ma non necessariamente migliori o peggiori.



Come capi siamo chiamati a contestualizzare il periodo in cui vivono i nostri Rover e Scolte ed essere capaci di accompagnarli in quel tempo dove loro devono mettere in crisi le certezze del mondo adulto, per potersene costruire di proprie. Tempo e programmazione, due parole che contraddistinguono il nostro operare e la Progressione Personale si inserisce perfettamente in questo quadro.

Noi capi clan e fuoco dovremmo rappresentare un **punto di riferimento** per i nostri ragazzi, che con il nostro aiuto devono

imparare a organizzare i propri tempi.

Questo non significa però, riempire i rover e le scolte con schemi e tabelle dove poter occupare ogni singolo giorno, ora e minuto del proprio tempo, progettando ogni dettaglio alla perfezione perché è impensabile riuscire a pianificare ogni singolo secondo della propria vita e potrebbe "addirittura essere pericoloso".

In più c'è sempre l'**imprevisto** dietro l'angolo. Non è facile dunque organizzarsi e allo stesso tempo sapere che qualcosa potrebbe andare storto.

Quello che dobbiamo provare a fare è invece educarli a **sapersi mettere in gioco** ad affidarsi, così come si evince nella storia di Abramo, Ruth, Tobia e Maria la mamma di Gesù.

Tutto questo rientra nella PP dei nostri Rover e Scolte, quando ci ritroviamo a **parlare con loro** durante un pezzo di strada, in una chiacchierata dopo il fuoco la sera o davanti ad un caffè in un pomeriggio di un giorno qualsiasi.



Si deve tener conto di tutte le **dimensioni di vita** del ragazzo nella sua globalità: in Branca R/S il forte legame tra spiritualità e concretezza, tra dimensione sociale e cognitiva, deve risultare ancor più evidente (con uno sforzo non banale da parte dei capi), sostenendo il rover e la scolta a guardarsi nella propria unitarietà, mostrandosi **coerente** nello scautismo come nel proprio vissuto quotidiano. A proposito di tempo, il nostro metodo ci viene incontro individuando 3 momenti diversi e distinti dove il capo può muoversi con proposte e strumenti diversi: **I PASSI**.

La scoperta, la competenza e la responsabilità.



Il momento del **noviziato**, in cui il ragazzo scopre la branca R/S, è proprio quello in cui la programmazione delle attività e del tempo **cambia** rispetto al reparto e i lupetti. È il momento in cui insieme si inizia a prendere coscienza di sé e della **volontà** di prender parte ancora, in modo sempre nuovo, al gioco dello scautismo; si consolida l'**impegno** a spendersi all'interno della comunità R/S e inizia dunque il momento in cui progettare il proprio tempo vuol dire costruire quello che voglio essere domani.

La **competenza** è il tempo centrale del percorso in Branca R/S e il ragazzo/a ha deciso di impegnarsi e spendersi all'interno della comunità di clan progettando sé stesso alla luce dei valori della **Promessa** (Art.3):

“questo stile di vita va maturato attraverso esperienze concrete durante tutto il cammino verso la Partenza, facendo della Promessa un punto di riferimento costante per la progettazione e la verifica del proprio cammino personale”
e della **carta di clan** (Art.15):

“fornisce al singolo rover e scolta stimoli di crescita e ideali da condividere, ed è uno dei punti di riferimento per la progettazione e verifica del Punto della strada”.

Altri due **strumenti** utili per giocare con la progettazione di sé stessi sono l' **HIKE** (Art. 25):

“Esso è un'occasione significativa 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”

e il **deserto** (Art.26):

“Il deserto è un'esperienza individuale di preghiera ed asceti, uno spazio di silenzio per un tempo prolungato che predispone all'ascolto e alla meditazione”.

Entrambi sono strumenti molto utili per quanto riguarda la progettazione ed il tempo.



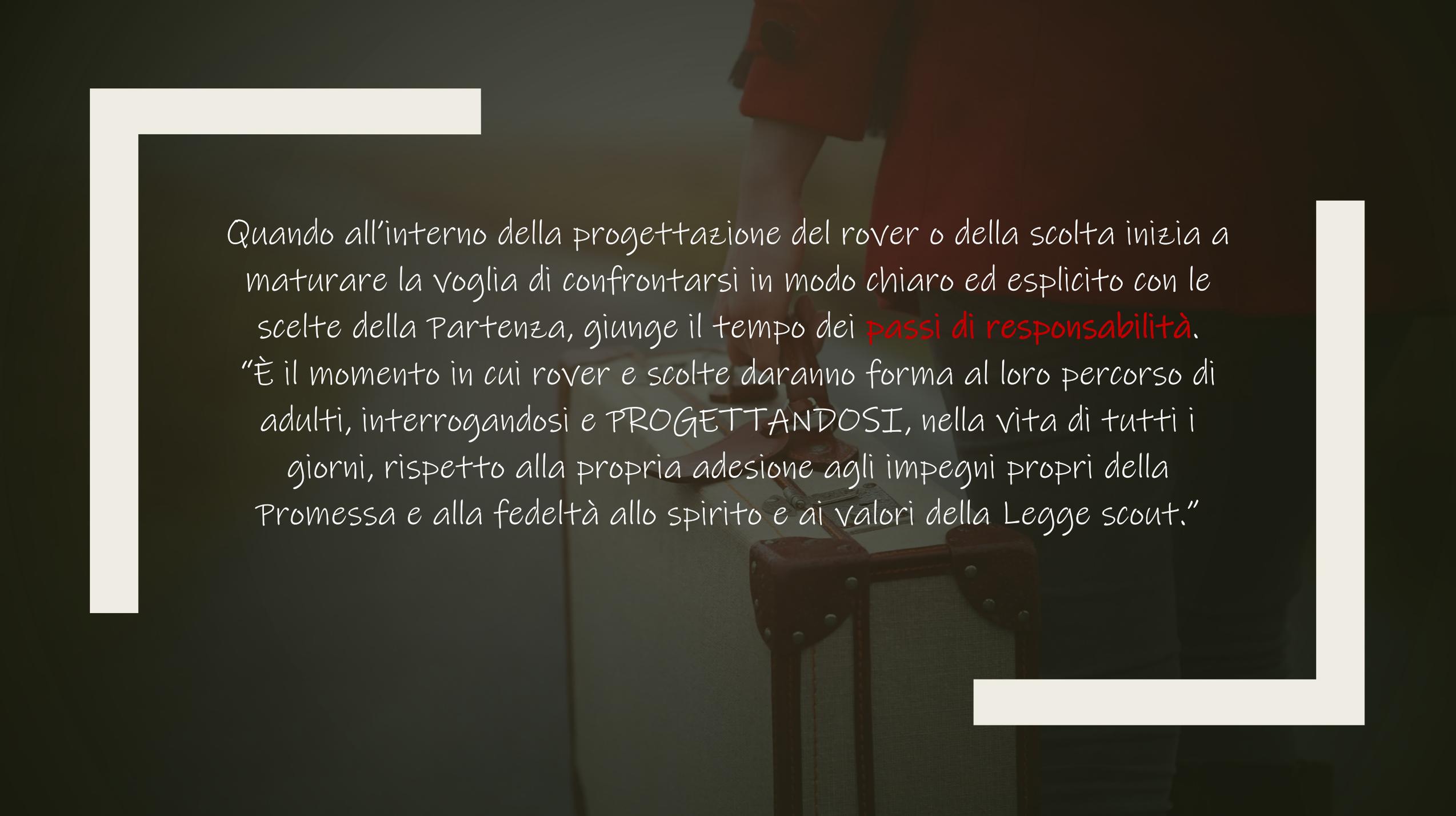
Il deserto, come suggerito dal regolamento metodologico, può essere molto utile in vista di un altro strumento cardine della branca R/S dove il progettarsi è fondamentale: **il Punto della Strada**.

Il Punto della Strada (Art.36):

“Consente al rover e alla scolta di acquisire una metodologia basata sulla progettazione della propria vita che tiene conto delle proprie conoscenze e capacità, degli obiettivi che si vogliono raggiungere e della definizione di un percorso graduale che porti al conseguimento degli stessi”.

Questo è il momento in cui il ragazzo si confronta con la comunità R/S di appartenenza, dopo aver raccolto le idee in un HIKE o un momento di deserto e dopo essersi confrontato con noi capi.

È qui che **il progetto dei ragazzi prende forma**. È qui che si iniziano a riconoscere i suoi desideri, chi vuole essere da grande.



Quando all'interno della progettazione del rover o della scelta inizia a maturare la voglia di confrontarsi in modo chiaro ed esplicito con le scelte della Partenza, giunge il tempo dei **passi di responsabilità**.
"È il momento in cui rover e scelte daranno forma al loro percorso di adulti, interrogandosi e PROGETTANDOSI, nella vita di tutti i giorni, rispetto alla propria adesione agli impegni propri della Promessa e alla fedeltà allo spirito e ai valori della Legge scout."