



Benedetta Miutti

In reparto

per sognare

di Paolo Ceccherini

Incaricato regionale Branca E/G della Toscana

Il coraggio di sognare, la fantasia per progettare, la competenza per realizzare. L'impresa come strumento di azione concreta per lasciare il mondo un po' migliore di come lo abbiamo trovato. Questo è il messaggio dei laboratori che la Branca E/G intende proporre ai rover e alle scolte che parteciperanno alla route nazionale. Al pari del suo fratello maggiore il capitolo, l'impresa è lo strumento del metodo di branca E/G mediante il quale le squadriglie e i reparti non solo acquisiscono nuove competenze o sperimentano quelle già acquisite, ma realizzano i propri sogni e possono concretamente intervenire nella realtà che li circonda.

L'impresa è espressione di quell'osservare, dedurre e agire che ci contraddistingue ed è questo che volgiamo trasmettere ai rover e alle scolte che parteciperanno, facendo loro rileg-

gere il proprio vissuto in Branca E/G e giungere a comprendere come la nostra Associazione, fin dalla prima adolescenza, voglia aiutare i ragazzi ad essere uomini e donne capaci di osservare e leggere la realtà e intervenire in essa per migliorarla.

Il coraggio di sognare – L'ideazione. “quelli che sognano di giorno sono consapevoli di tante cose che sfuggono a quelli che sognano solo di notte”. Il sogno ad occhi aperti a differenza di quello notturno, nasce da un bisogno, da un desiderio, nasce dall'esigenza di cambiare qualcosa che non va o creare qualcosa che non c'è. In questo senso sognare oggi è molto difficile e frustrante soprattutto per i ragazzi. Ciò che vedono del mondo fa nascere in loro un grande bisogno di cambiamento, un forte spinta che li spinge e quasi li costringe a immaginare soluzioni alternative. Purtroppo a questa forte spinta positiva se ne contrappone un'altra spesso schiacciante. Lo scontro con la realtà stessa così sorda alle parole di un giovane, così

“ Dal sogno al progetto, questo è il passaggio fondamentale in cui il capo gioca un ruolo fondamentale. Un fratello maggiore, che accompagna senza pilotare, che consiglia senza imporre, che corregge senza tarpare le ali. Un ruolo difficile, fondato su equilibri delicati ma che solo permette ai ragazzi di imparare facendo e anche di imparare sbagliando ”

seduta in immobilismo quasi accidioso e comunque rassegnato a una situazione troppo faticosa da cambiare e così lenta nel cambiare. I ragazzi sognano, tutti sognano, ma troppo spesso di fronte a questa realtà ci arrendiamo. Ecco allora che si esalta l'importanza dell'impresa e ancor più del capitolo come strumenti per realizzare sogni di cambiamento, di miglioramento. Ci vuole coraggio! Il coraggio di sognare! **La fantasia per progettare.** "Non esiste vento favorevole per il marinaio che non sa dove andare". Dal sogno al progetto, questo è il passaggio fondamentale in cui il capo, soprattutto in reparto, gioca un ruolo fondamentale. Il ruolo del fratello maggiore, che accompagna senza pilotare, che consiglia senza imporre, che corregge senza tarpare le ali. Un ruolo difficile, fondato su equilibri delicati ma che solo permette ai ragazzi che ci sono

affidati di imparare facendo e anche di imparare sbagliando. La soluzione è sempre dietro l'angolo, basta guardarci, basta pensarci e gli esploratori e le guide sono curiosi e fantasiosi e lo sono ancor di più in un ambiente che conoscono troppo poco: l'aria aperta. La fase della progettazione è essenziale! ma non solo per la buona riuscita di una impresa, è essenziale per trasmettere ai ragazzi il valore e l'importanza dello stabilire un percorso piuttosto che andare a casaccio, di fermarsi ogni tanto a riflettere e guardare le cose da un altro punto di vista piuttosto che andare dritti come muli. Insegnare ad un esploratore o una guida il valore della progettazione nell'impresa vuol dire aiutarlo a progettare la sua vita con coraggio e fantasia.

La competenza per realizzare. "Nessuno dà quel che non ha". La realizzazione, la fase dell'impresa dal doppio binario, un solo momento che come fosse un paghi uno e prendi due porta due risultati grandiosi: l'imparare facendo e il mettere a frutto ciò che ho imparato. Il bello dello scautismo è che per giocare non occorre già saper giocare ma basta aver voglia di imparare a giocare. Nello scautismo non c'è prima teoria e poi pratica, ma pratica e teoria insieme, si imparano i nodi costruendo l'alzabandiera, si impara a guidare la canoa navigando, si impara a realizzare un sogno realizzandolo. Si impara anche che quello che so fare lo devo mettere al servizio degli altri e che solo se saprò o imparerò a fare potrò essere al servizio degli altri. Se non so cambiare la ruota della macchina, non potrò mai aiutare l'automobilista in difficoltà, se non so costruire un riparo, come potrò essere d'aiuto all'escursionista in difficoltà? B.-P. amava dire: "lo scout è un soggetto passabile in un salotto ma indispensabile in

Ma chi te lo fa fare??

Cosa ti ha spinto a diventare educatore scout?

La convinzione che gli scout possono davvero rendere migliore il nostro Paese ed il mondo.

Perché hai scelto di fare servizio proprio in Branca EG?

È la Branca che utilizza come metodo educativo una responsabilizzazione del ragazzo.

Credo che mai come adesso sia importante valorizzare i ragazzi rendendoli capaci di superare ostacoli e coscienti delle loro potenzialità.

Qual'è lo strumento metodologico di Branca E/G che risponde meglio agli obiettivi educativi del reparto?

L'impresa, di squadriglia o di reparto, ma soprattutto l'impresa campo.

un naufragio". Il nostro ruolo è di aiutare i ragazzi a diventare indispensabili in un naufragio e la Route Nazionale è la dimostrazione concreta e lampante di quanto lo scout possa essere indispensabile nel naufragio che sta coinvolgendo il mondo. Le azioni di coraggio sono splendide imprese che i ragazzi sognano, cercando di migliorare il mondo, se non addirittura salvarlo, con coraggio, fantasia e competenza. Ho rivolto a quanti più capi di Branca E/G possibile le tre domande riportate nel box.

Le risposte confermano l'attualità del nostro metodo educativo e l'importanza essenziale dell'impresa e della vita di squadriglia.

Ancora una volta emerge che il ruolo del capo deve essere quello di fratello maggiore che fornisce ai ragazzi l'occasione di esprimere i propri sogni e li aiuta a realizzarli. Oggi ancora più di ieri lo scautismo (e in particolare la Branca E/G) risulta l'unico ambiente dove sono i ragazzi a proporre e decidere cosa si fa e non il contrario, dove l'adulto non attende i ragazzi all'arrivo ma li accompagna lungo un sentiero, non li educa ma li aiuta ad autoeducarsi.

