



ALLEGATO 6

Gioco

Regolamento metodologico, Art. 9 E/G

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 imprevista e 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.

Dal Manuale di Branca EG 2019

Più che in ogni altra fase della vita, nell'adolescente possiamo cogliere uno spirito che apre alla novità, all'inesplorato, all'avventura, e che spinge i ragazzi a provare il gusto del rischio nel vivere situazioni nuove, fuori dalla routine quotidiana proposta dalla scuola, dalla famiglia e dalla stessa Chiesa. C'è in loro il desiderio di assumere, non senza contraddizioni, atteggiamenti diversi, fuori dalle regole da tutti riconosciute come "buone". In tutto ciò si coglie l'esigenza di provare se stessi in piena autonomia, di misurare le proprie capacità, il proprio coraggio, la spinta di libertà necessaria che – gradualmente – porta all'affermazione di sé e all'autostima.

“Lo spirito di avventura è insito quasi in ogni ragazzo; ma un ragazzo fa fatica, oggi, a scoprire l'avventura nelle affollate città moderne”.

B.-P. da The Scouter, rivista per i capi

Scuola, famiglia, Chiesa, realtà circostante, si presentano ai nostri adolescenti – in fuga dalla fanciullezza e per questo motivo smarriti e confusi – come spazi di contestazione e di lotta contro il mondo degli adulti, considerato come luogo di ingiustizia e di violenza: salvo poi trovare nella famiglia stessa il rifugio per isolarsi e costruirsi un mondo ideale fatto di sogno.

Occorre allora prospettare agli esploratori e alle guide il senso autentico dell'avventura, fatto di grandi realizzazioni derivanti da fatica, divertimento, coraggio, competenza, abilità, responsabilità, autonomia. C'è bisogno di spazi e occasioni in cui gli adolescenti possano “tirar fuori” tutta la propria voglia di vivere, facendo letteralmente esplodere la fantasia. In particolare, la squadriglia e il reparto offrono questa opportunità ad esploratori e guide, mentre spetta ai capi favorire questa tensione dell'avventura.

“I ragazzi sono capaci di vedere l'avventura in una comune pozza di acqua sporca, e il capo, se è veramente un 'uomo-ragazzo' deve potercela vedere anche lui”

B.-P., Il libro dei Capi

L'avventura diventa, allora, lo spirito che anima le attività con le quali provare e affrontare se stessi, gli altri, la realtà circostante, la fede e la vita cristiana. L'avventura cercata da esploratori e guide si colloca nella realtà, lasciando segni concreti dei quali poter andare orgogliosi (dimensione della cittadinanza); è l'avventura fatta di lavoro e divertimento condiviso (dimensione delle relazioni e dell'affettività); è l'avventura di una vita di fede, tesa all'incontro con Dio per rispondere con entusiasmo alla sua iniziativa (dimensione cristiana/religiosa). In ciascuno di questi “incontri”, attraverso un reale protagonismo, ogni esploratore e guida trova la strada per l'affermazione di sé.