



L'AVVENTURA SCOUT



Dalla rivista "Cammino", n.58

-Associazione Guide e Scout San Benedetto -

*Il valore pedagogico dello
scautismo è che si tratta di un
metodo di educazione attiva
dove ciascuno diventa
partecipe in prima persona
della propria educazione:
guida da te la tua canoa.*

Baden - Powell nel "II libro dei capi" scrive:

*"il capo dà al ragazzo l'ambizione e il desiderio di imparare da
solo, suggerendogli attività che lo entusiasmano e a cui egli si*



dedica finchè, provando e riprovando, riesce ad eseguirle correttamente”.

Tutte le attività devono suscitare nell'animo del ragazzo quel senso di curiosità che è la migliore premessa per sviluppare in lui il gusto di imparare.

Per questo bisogna sempre mantenere alto l'interesse e rendere ogni attività sempre coinvolgente

ed interessante.

Avventura, scoperta, esplorazione, movimento, osservazione, sono alcuni degli “ingredienti” tra i più efficaci per rendere ogni attività unica ed irripetibile.

Lo scautismo è avventura, per definizione del suo stesso ideatore.

Lo scautismo genuino si è sempre richiamato all'elemento del pioniere, dell'esploratore, che è parte della nostra natura (nell'uomo più che nella donna) ed è maggiormente presente nell'adolescente.

La vita all'aria aperta, con le sue svariate possibilità, costituisce il mezzo migliore per fornire al ragazzo concrete occasioni in cui dare prova di se.

La vita all'aria aperta va però vissuta nella sua interezza, con il bello o cattivo tempo, accettando ogni sfida come straordinaria occasione di crescita. In questo modo si riesce a soddisfare quell'innato gusto per l'avventura e per il rischio che ritroviamo in ogni ragazzo. Non si tratta tanto di lanciare i ragazzi in eroiche avventure quanto piuttosto prepararli gradualmente ad affrontare con competenza le difficoltà della strada, preludio per meglio affrontare le difficoltà della vita.

L'avventura, quella con la A maiuscola, richiede imprevisto, incognite, mete da raggiungere, un continuo cercare di superarsi.

Avventura che deve essere proporzionata alle possibilità fisiche del ragazzo e al suo bagaglio tecnico -e anche un po' oltre- ma che sia AVVENTURA!

Baden - Powell sprona il capo scout ad effettuare uno sforzo per cercare di capire cosa veramente attragga i suoi ragazzi:

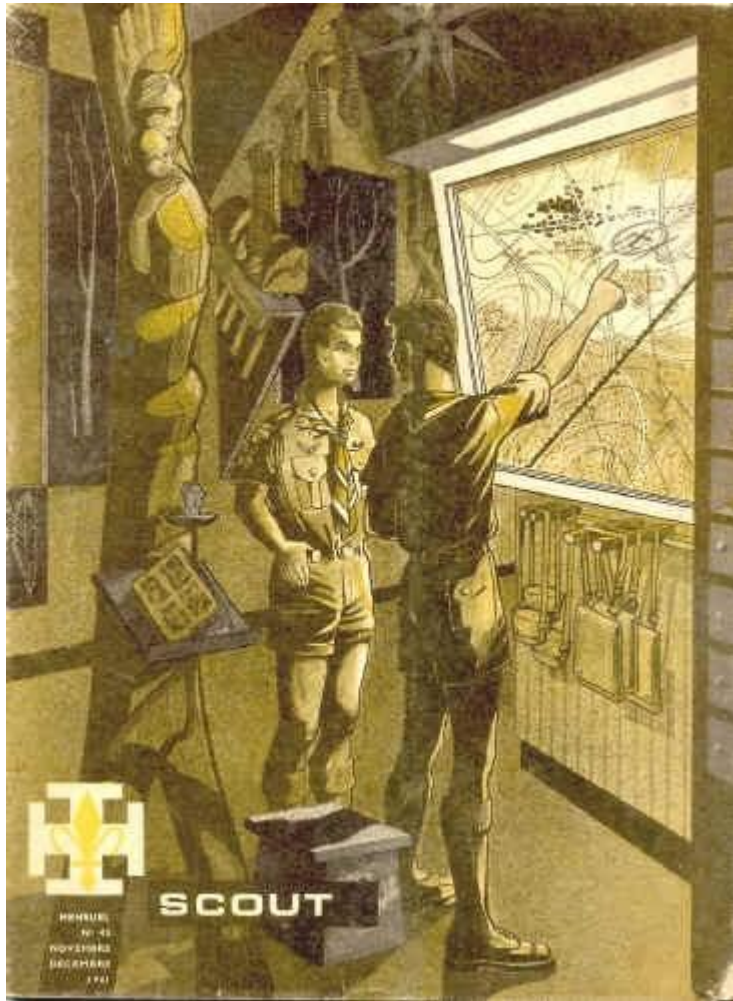
"Mi piace paragonare colui che vuole condurre dei ragazzi sotto una buona influenza ad un pescatore desideroso di far buona pesca.

Se il pescatore arma la sua lenza con il genere di cibo che piace a lui, è probabile che di pesci non ne prenda neanche uno; certo non quelle specie di pesci che si usano pescare con la lenza, che sono particolarmente timide. Perciò egli si serve come esca del cibo che piace al pesce.

Con i ragazzi è la stessa cosa. (...) L'unico sistema è dunque quello di proporre loro qualcosa che veramente attragga i loro interessi. (...) In seguito potrete condire questo qualcosa con ciò che volete dare loro" (Il libro dei capi).

Il peggior nemico dello scautismo è la monotonia e l'ordinarietà.

Uno scautismo da città è destinato inesorabilmente al fallimento e i ragazzi non vi seguiranno più, attratti, come sono, dai continui



eccitamenti della società moderna con le sue futili ma attraenti occasioni di divertimento.

Il capo che si limita a cose facili e ripetitive non possiederà mai lo slancio per trasportare gli altri.

L'avventura evoca grandi imprese ma anche grandi ideali.

Utilizziamo pertanto la leva dell'avventura per

presentare personaggi che possano essere di esempio per il ragazzo.

Baden - Powell attinge ai cavalieri, condottieri, navigatori, esploratori ma non sono da tralasciare i santi protettori delle branche o anche personaggi contemporanei.

L'obiettivo non è presentare un personaggio ma l'alto ideale che esso incarna.

- **Avventura è spingersi oltre le proprie forze.**

- **Avventura è guardare un valico di montagna e avere voglia di raggiungerlo.**
- **Avventura è voler scoprire cosa c'è dietro la collina.**
- **Avventura è abbandonare la strada larga e conosciuta per il sentiero ripido e angusto.**
- **Avventura è voler vedere con i propri occhi ciò che si può solo immaginare attraverso una cartina topografica.**
- **Avventura è non fermarsi alla prima difficoltà ma andare avanti con tenacia e perseveranza.**
- **Avventura è seguire Cristo costi quel che costi e senza voltarsi indietro.**

L'avventura è un mezzo educativo non un fine.

Aiuta a sviluppare competenza, forza ma anche perseveranza, tenacia.

Il capo scout che non aspira all'avventura (e pertanto non la fa vivere ai suoi ragazzi) tradisce il metodo scout.

Merita di cambiare mestiere.



