

INFORMATIVA PER IL GENITORE
SUL METODO SCOUT E SULLE ATTIVITÀ
DELLA BRANCA ESPLORATORI/GUIDE (E/G)

L'A.G.E.C.S. propone un percorso educativo basato sulla **metodologia scout** e su una **precisa proposta di fede cristiana cattolica** (ferma restando la libertà del soggetto e della famiglia di aderire ad altre ipotesi religiose, ma accettando che la proposta cattolica venga fatta nella sua integrità), per la cui presentazione e partecipazione si chiede la collaborazione dei genitori, oltre ad un impegno **serio e continuativo** dei ragazzi/e in età compresa tra gli 8 e i 22 anni.

Le attività vengono svolte secondo lo stile scout ed i principi della vita all'aria aperta e dell'essenzialità. Durante l'anno le attività sono caratterizzate da riunioni settimanali al sabato e - più di rado - domenica, uscite di 2-3 giorni e campi estivi di 7-10 giorni. La partecipazione a tutti gli eventi proposti è essenziale per vivere pienamente la proposta educativa scout.

Per aderire all'A.G.E.C.S. è previsto il versamento di una **quota associativa annuale** e l'indicazione dei **dati anagrafici dei ragazzi** (cd. *censimento*), cui consegue sia dell'attivazione personale della polizza assicurativa stipulata dall'Associazione in caso di infortuni e l'invio presso il domicilio di riviste e posta associativa.

NOTA BENE: Si precisa che le informazioni riportate di seguito sono una **sintesi** del ben più approfondito ed elaborato metodo della **Branca Esploratori/Guide**, consultabile e reperibile - per maggiore chiarezza e completezza - sulla pagina web <http://www.agesci.it/> , nonché quella inerente l'Associazione A.G.E.C.S., consultabile sulla pagina web <http://www.agecs.org/> .

IL METODO DELLA BRANCA E/G IN PILLOLE

Il Reparto è l'unità di ragazzi e ragazze dagli 11/12 ai 16 anni, gli Esploratori e le Guide. Comprende un numero variabile di Squadriglie, formate ciascuna da 7-8 ragazzi o ragazze che progettano e realizzano in modo autonomo attività e imprese.

Il Reparto è una comunità di ragazzi e Capi, uniti dalla stessa Legge: dieci articoli semplici, ma impegnativi, che propongono uno stile di vita, lo stile scout che gli adulti e i ragazzi sono liberamente impegnati a rispettare. Con la Promessa inizia il cammino nel gioco scout.

Le esperienze del campo, delle uscite della Squadriglia e del Reparto sono elementi della metodologia scout per la formazione del carattere, la familiarità con la natura, la creazione di buone abitudini che favoriscano la vita comune e il rispetto dell'ambiente.

Nel Reparto la crescita personale è stimolata e aiutata da un sistema progressivo di assunzione di responsabilità che vede il singolo ragazzo o ragazza protagonista della propria crescita attraverso:

La vita all'aperto: vissuta come avventura, connaturata all'età e ispirata a reali vicende della vita; basata sull'uso delle tecniche tipiche dello *scouting*. I ragazzi e le ragazze sono stimolati ad acquisire il senso di responsabilità, la competenza, la capacità organizzativa e l'autonomia.

Il gioco: che rende le attività appassionanti e infonde serenità nell'affrontare le difficoltà.

La vita di gruppo: attuata in piccole comunità denominate Squadriglie e poi nella più ampia comunità di Reparto.

L'essenzialità: che prevede attività realizzate nella semplicità per una concreta educazione a queste virtù e per favorire la partecipazione alle attività di tutti i ragazzi, indipendentemente dalle loro condizioni economiche.

Il servizio: concretizzato in piccoli impegni quotidiani tesi ad aiutare il prossimo.

L'abilità manuale: utilizzata come stimolo concreto alla creatività.

L'osservazione e la deduzione: esercitate in tutte le occasioni e sviluppate per aiutare a superare l'introversione, per aiutare i ragazzi ad interessarsi della società e del mondo che li circonda.

ELEMENTI DEL METODO:

a) PROGRESSIONE PERSONALE

La progressione personale nella branca EG è chiamata "sentiero".

E' la continuazione o l'inizio del percorso formativo di ogni singolo ragazzo che dopo i 5 anni di E/G verrà proseguito nella branca R/S: in questo sentiero ci sono 3 tappe che sono **SCOPERTA / COMPETENZA / RESPONSABILITA'**.

La prima tappa è la SCOPERTA: è il desiderio di conoscere le regole del gioco scout, gli incarichi di squadriglia, i posti d'azione, la voglia di vivere le uscite ed affrontare nuove esperienze, il desiderio di far parte di questa grande famiglia che è lo scoutismo. Il raggiungimento di questa tappa avviene tramite la promessa, **che è il ragazzo a dover chiedere ai Capi di poter fare.**

La seconda tappa è la COMPETENZA: si consegue con l'esperienza che il ragazzo fa durante l'anno tramite le uscite e le attività. Un ulteriore ottimo mezzo per raggiungere la tappa sono le specialità, che permettono di approfondire i propri talenti, le proprie conoscenze, ma anche conoscere i propri limiti. Il tutto avviene sempre in accordo con il Capo Squadriglia e Capi Reparto stabilendo e scegliendo insieme obiettivi e mete. Altri mezzi per ottenere la tappa della competenza possono essere i campetti di specialità, i brevetti, le imprese di Squadriglia e/o di Reparto dove ognuno mette a disposizione le proprie conoscenze.

La terza tappa è la RESPONSABILITÀ: di solito viene data ai capi Squadriglia e vice capi Squadriglia o ai ragazzi del quarto anno quando hanno raggiunto un vero senso di responsabilità nei confronti della propria Squadriglia, per esempio durante le uscite di squadriglia, nelle imprese, etc., mettendo la propria COMPETENZA al servizio della Squadriglia stessa o dell'intero Reparto. Si impegnano, in sostanza, ad accogliere i ragazzi che passano dai Lupetti al Reparto o i nuovi arrivati cercando di farli ambientare. Sono i punti di riferimento del Reparto, su di loro si deve poter fare affidamento.

b) CATECHESI E PREGHIERA:

L'itinerario di fede parte dalle concrete situazioni della vita dei ragazzi e delle ragazze dentro e fuori le attività scout, per portarli a comprendere come la Parola di Dio illumini tutta la realtà della vita per rivelarne il significato umano, religioso, cristiano. Corresponsabili dell'educazione alla fede in Associazione sono capi ed assistente ecclesiastico, chiamati ad essere testimoni della fede, secondo il loro specifico ministero nella Chiesa.

L'età dei ragazzi e delle ragazze che vivono l'esperienza della branca E/G è di grande cambiamento psicologico, umano e religioso; perciò l'educazione alla fede in questa fascia d'età tiene presente questo cambiamento aiutando i ragazzi a vivere il cammino di fede in branca E/G, come sentiero di "educazione alla libertà" e di scoperta e di accoglienza di Cristo come garanzia di libertà.

c) COEDUCAZIONE:

L'età di Reparto coincide con il momento di maggiore evoluzione dei ragazzi e delle ragazze. Durante questo periodo gli esploratori e le guide devono poter essere aiutati a riscoprire se stessi, nel loro corpo che cambia rapidamente; a saper accogliere gli altri loro coetanei, anch'essi coinvolti nello stesso cambiamento; a sentirsi amati e amabili; ad essere pronti a una collaborazione fraterna con tutti. Occorrerà pertanto favorire esperienze che aiutino i ragazzi e le ragazze a giungere gradualmente a una più approfondita conoscenza, accettazione e

possesso di sé stessi.

d) VITA DI SQUADRIGLIA:

La squadriglia è la struttura fondamentale del Reparto e offre ai ragazzi e alle ragazze, in età esploratori e guide, un'esperienza primaria di gruppo.

È composta da sei - sette ragazzi o ragazze di tutte le età ed è monosessuata.

Tale caratteristica di verticalità aiuta gli Esploratori e le Guide, attraverso il trapasso delle nozioni, a raggiungere maggiore sicurezza in se stessi e ad aprirsi agli altri: ciò grazie al clima di fiducia e allo stimolo alla corresponsabilità, dinamica educativa peculiare di questa piccola comunità.

Ogni squadriglia vive una reale autonomia utilizzando materiale, denaro e un angolo proprio; realizza, in spirito d'avventura e con lo stile del gioco, imprese ideate dai ragazzi stessi.

La vita di squadriglia prevede oltre alla riunione settimanale frequenti uscite tendenzialmente mensili, se possibile con pernottamento, che offrono occasioni per vivere e sperimentare in modo sistematico l'autonomia.

e) USCITE DI SQUADRIGLIA:

Le uscite di squadriglia consentono una progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze.

Le uscite di squadriglia con pernottamento sono parte essenziale del metodo scout: la progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze porta a occasioni in cui essi vengono messi alla prova, specie i più grandi, sperimentando sia la capacità di organizzazione, sia le competenze e lo spirito con cui viene vissuto lo scautismo senza la presenza dei Capi.

f) ALTA SQUADRIGLIA:

L'alta squadriglia è l'ambiente educativo offerto ai ragazzi più grandi del Reparto per rispondere meglio alle loro esigenze mutate nel passaggio dalla pre-adolescenza all'adolescenza. Lo stile e il clima dell'impresa che si vive in Alta squadriglia si propone pertanto di aiutare i ragazzi e le ragazze ad affrontare la ricerca della loro nuova identità nel rapporto con se stessi, con i coetanei, con gli adulti e non ha compiti di gestione del Reparto.

g) USCITE E VITA ALL'APERTO:

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.

La vita all'aperto viene vissuta principalmente nella sua dimensione di avventura, connotata all'età, ispirata il più possibile a reali vicende della vita; deve essere basata su tutte le tecniche dello *scouting* che stimolano nei ragazzi e nelle ragazze l'assunzione di responsabilità, la concretezza e il senso della competenza, la padronanza di capacità organizzative e di soluzione di difficoltà impreviste, la creatività, l'essenzialità e il senso del valore delle cose, nonché la collaborazione reciproca fra le persone.

La natura è l'ambiente privilegiato in cui far vivere il maggior numero di attività ai ragazzi e alle ragazze del Reparto, in cui sperimentare lo spirito di avventura, la curiosità dell'esplorazione e il gusto della sfida. Aver colto la natura come creato e quindi come dono gratuito di Dio educa alla consapevolezza di esservi inseriti non come padroni, ma come ospiti che devono rispettare e custodirne i ritmi e la storia, coscienti di esserne corresponsabili con le generazioni passate e future.

La vita all'aperto, e l'ambiente più in generale, diventano la palestra per sperimentare situazioni sempre nuove e diverse che richiedono, nell'affrontarle, spirito di osservazione e conseguente capacità di adattamento.

È importante che tutti i ragazzi e le ragazze acquisiscano le capacità tecniche generali necessarie per la vita della squadriglia e del Reparto nella natura e imparino, inoltre, a valutare l'impatto ambientale della loro presenza.

h) HIKE:

Tra le esperienze importanti da offrire ai ragazzi e alle ragazze nel cammino tra la tappa della competenza e quella della responsabilità va dato un valore essenziale all'hike. Da soli o a coppie monosessuate, gli esploratori e le guide potranno così affrontare in un clima di avventura e di contatto stretto con l'ambiente un'occasione che richiede loro responsabilità, autonomia, competenza, silenzio, riflessione e preghiera.

L'hike consente di ricapitolare il sentiero percorso, maturare spunti per il periodo dell'animazione che si sta approfondendo. Anche se l'hike è vissuto a coppie, deve riservare uno spazio adeguato ai momenti personali.

i) CAMPO ESTIVO:

Il campo estivo, momento privilegiato della squadriglia e della vita di tutto il Reparto, risponde alle esigenze dei ragazzi che chiedono autonomia, avventura, condivisione; risponde inoltre all'offerta di momenti educativi anche per quanto riguarda bisogni meno espressi.

Il campo è un banco di prova per i ragazzi per quanto riguarda:

- le capacità tecniche maturate;
- i rapporti vissuti;
- l'autonomia raggiunta dalle squadriglie;
- la gestione delle attività;

- lo spirito di adattamento all'ambiente circostante.

Il Reparto vive questo momento curando che le attività e le tradizioni siano vissute con serietà, essenzialità, divertimento, nello stile di impresa che caratterizza tutta la durata del campo

ALCUNE BREVI CONSIDERAZIONI SUI POSSIBILI RISCHI

Trattandosi perlopiù di attività di carattere ludico-sportivo, **non è da escludersi la possibilità di provocare lesioni personali a sé o ad altri**. Si tratta, del resto, di rischi peculiari delle attività di movimento, a prescindere dal fatto che si tratti di giochi tipicamente scout.

Lealtà, assennatezza, cautela e correttezza dovrebbero prevenire ogni tipo di rischio.

Per quanto riguarda invece l'Uscita di Reparto, il fatto che in certi momenti i ragazzi non siano sotto lo stretto controllo dei Capi, contribuisce a fortificare lo spirito di auto-determinazione e auto-correzione, oltre che alla pianificazione di strategie ed al gioco di squadra: **la presenza persistente di un adulto limiterebbe la possibilità prendere piccole decisioni in autonomia, che è molto importante nel momento di formazione del carattere dei ragazzi.**

Durante le escursioni, la massima attenzione sta nel **mantenere il gruppo unito ed ordinato** in modo da evitare molti dei rischi dovuti a distrazione ecc.

L'attenzione al luogo, al sentiero e agli ostacoli presenti da parte di tutti, **l'aiuto reciproco** e l'attenzione verso i ragazzi più impacciati dovrebbero minimizzare i rischi derivanti dal cammino stesso.

Lasciare ai ragazzi momenti di gioco e di scoperta a pieno contatto con la natura, in luoghi che non presentino ovviamente rischi imminenti, rappresenta un punto cardine del metodo educativo in Reparto. In questo modo i ragazzi, **adeguatamente istruiti sui rischi e i pericoli presenti, si possono cimentare nel superare sfide date dall'ambiente circostante e sanno trovare il proprio limite.**

Ad ogni modo **nessun ragazzo è spinto e/o costretto ad affrontare ostacoli al di sopra della sua portata fisica**. Un adulto è sempre presente nelle situazioni più complesse o che presentino rischi, al fine di minimizzare gli stessi.

NECESSITÀ MEDICHE E PRIMO SOCCORSO

Al fine di poter avere una informazione completa sulle condizioni di salute e le eventuali necessità di ogni ragazzo è **richiesto ai genitori di rivedere prima della partenza la scheda medica del proprio figlio al fine di aggiornarla o completarla**. È richiesta anche la presentazione del **certificato di vaccinazione che deve essere richiesto dai genitori al Servizio Medicina di Base dell'ISS**.

Scheda medica e certificato (se vi sono variazioni) vanno consegnati obbligatoriamente al momento dell'iscrizione e PRIMA DI OGNI PARTENZA PER I CAMPI.

Durante tutte le attività è a disposizione un kit di primo soccorso predisposto dai Capi, contenente il materiale necessario per rimediare a traumi e malesseri di lieve entità.

In caso di traumi o malesseri che ne comportino la necessità, verrà contattata la guardia medica oppure l'infortunato verrà accompagnato al Pronto Soccorso dell'ospedale più vicino e ne viene data comunicazione tempestiva ai genitori.

In caso di traumi o malesseri gravi viene immediatamente allertato il 118 e viene data comunicazione tempestiva ai genitori.

E' responsabilità del genitore comunicare ai Capi particolari problematiche di salute del ragazzo e/o farmaci da prendere su prescrizione medica.

La scheda medica costituisce un importante documento di informazione per i Capi, soprattutto in caso di malesseri o infortuni tali da richiedere cure mediche.

Il primo soccorso prestato dai Capi non è da intendersi sostitutivo di cure mediche quando necessarie, ma soltanto volto a minimizzare i danni in attesa dell'intervento medico che viene ricercato ogni qual volta se ne presenti la necessità.

Nel caso si richiedano decisioni legate a mancata vaccinazione del ragazzo, non può essere richiesto al Capo di prendersene la responsabilità, in quanto sarà il personale medico ad avvisare la famiglia e a decidere come procedere.

Analogo discorso vale per la somministrazione di farmaci, verrà sempre contattato un genitore prima di somministrare farmaci non facenti parte di una terapia segnalata ai rispettivi Capi.