

### **L'AVVENTURA: PRESUPPOSTI**

Occorre prima di tutto ricordare che il Capo è un educatore essendo il metodo scout un metodo educativo. In altre parole noi Capi siamo gli educatori dei nostri ragazzi secondo i principi e con gli strumenti del metodo scout di B.-P. (l'unico!). Ne viene che dobbiamo conoscere alla perfezione sia il metodo (scritti di B.-P.) che i ragazzi (esistono ottimi libricini al riguardo).

In *Scoutismo per ragazzi* B.-P. non cita mai la parola avventura ma in realtà lo scoutismo è fortemente (e originalmente) caratterizzato dall'atmosfera avventurosa delle sue attività.

Il metodo scout propone, a seconda delle tre fasce di età a cui si rivolge, tre poderosi strumenti educativi: per i Lupetti il GIOCO, per gli Esploratori l'AVVENTURA e per i Rover il SERVIZIO, coincidendo quest'ultimo con uno degli scopi fondamentali dello scoutismo stesso.

Gioco, avventura e servizio vanno inquadrati poi nei cosiddetti 'quattro punti di B.-P.' ossia negli scopi educativi dello scoutismo: carattere forte e mente sveglia; abilità manuale; abitudine alla cura del proprio corpo (robustezza); disponibilità al servizio. Il tutto realizzato all'aria aperta, a contatto con la natura. Questi sono i cardini del metodo scout.

L'avventura è l'atmosfera che accompagna tutto il sentiero dello scout tanto da diventare una specie di mentalità.

Avventura come esperienza al di fuori della normalità per cui occorre ESSERE PREPARATI.  
E' necessario sviluppare capacità per essere all'altezza di ciò che si vuol realizzare.

E' necessario anche saper usare l'immaginazione e, per il Capo (Pattuglia, reparto), avere il coraggio di OSARE.

Osare non è tentare né rischiare. Si può osare solo se si ha fiducia concreta nelle capacità acquisite e assodate e se si sa di essere in grado di arrivare alla conclusione.

L'avventura si vive in PATTUGLIA: ciascun componente vi ha il suo ruolo preciso assegnatogli in base alle sue capacità (per il rover diventeranno competenze).

L'autonomia della Pattuglia è il presupposto essenziale dell'avventura. Ruolo fondamentale di un rapporto biunivoco di FIDUCIA (CR - Capo Pattuglia).

I Capi Pattuglia vengono iniziati alla "gestione" dell'avventura dal CR nelle attività di ALTA PATTUGLIA: lì vengono proposte, preparate e realizzate le avventure-tipo, adatte però all'età dei Capi Pattuglia stessi. Gli sforzi del CR devono essere puntati sull'Alta Pattuglia: il resto viene da sé (attività di Reparto una volta al mese progettate in Consiglio dei Capi Pattuglia: sono questi che fanno funzionare il trapasso delle nozioni e propongono il riconoscimento di capacità e abilità acquisite).

PROPOSTA: per trasmettere il senso dell'avventura il CR legga *Scoutismo per ragazzi* insieme ai Capi Pattuglia.

Nei Reparti in cui esistono soprattutto le attività di Reparto e solo secondariamente, in forma accessoria, le attività autonome di Pattuglia, SI APPLICA UN METODO DIVERSO DA QUELLO SCOUT.

La TECNICA sta alla base dell'avventura: il CR ne è il massimo esperto e suo tramite (trapasso delle nozioni in Alta Pattuglia) anche i Capi Pattuglia si impadroniscono di conoscenze, abilità e capacità a livelli alti. La tecnica va fatta seriamente: se rientra nel grande gioco dello scoutismo non va però fatta per gioco.

La tecnica non dev'essere moderna e attuale; non deve (anche se può) servire in situazioni normali ma in situazioni eccezionali e soprattutto serve dal punto di vista educativo, almeno nell'uso che ne fa il metodo scout. Le situazioni eccezionali si chiamano 'avventura'. Se non c'è avventura la tecnica si svuota di significato, non ha campo di applicazione.

La tecnica o SERVE effettivamente (nella "scienza dei boschi", a sapersi trarre d'impaccio, a realizzare le imprese) o è una sciocca perdita di tempo.

La tecnica deve servire a:

- appianare difficoltà,
- trovare delle soluzioni quando sembra che non ne esistano,
- dare risposte a esigenze concrete,
- rendere piacevole la vita nella natura.

TECNICA, AVVENTURA, VITA ALL'APERTO sono legate una all'altra.

## **AVVENTURA: ISTRUZIONI PER L'USO**

Il ragazzo vive l'avventura in Pattuglia, con la Pattuglia, per la Pattuglia.

La Pattuglia è l'ambiente ideale per realizzare le avventure che si fanno IMMAGINARE.

L'avventura si chiama soprattutto IMPRESA O HYKE ma avventurosa può essere qualsiasi attività (seguire tracce animali, cibarsi di quanto offre la natura, sapersela cavare durante le missioni, etc.). Avventurosa dev'essere comunque l'ATMOSFERA di tutte le attività.

Il CR fa vivere l'avventura all'ALTA PATTUGLIA per far crescere i Capi Pattuglia con la mentalità e la cultura dell'avventura così che possano a loro volta trasmetterle alle Pattuglie.

Può essere il caso anche di realizzare delle attività di reparto dando enfasi all'avventura: vanno decise con i Capi Pattuglia quando insieme se ne ravveda la necessità.

### **TIPI DI IMPRESE**

-tecnica; costruire un ricovero per la notte e pernottarvi; progettare ed eseguire costruzioni particolari; attuare un collegamento con segnalazioni visive di giorno e di notte; individuare un percorso sulla carta ed effettuarlo di notte (es. attraversamento Colli Euganei), etc.

-sportiva; in barca da Pd a Ve (saper nuotare, saper remare); percorrere un'Alta Via; percorrere un fiume dalle sorgenti alla foce; in bici (saperle riparare) attraversare la Val Padana; arrivare al campo estivo in bici; percorso invernale con ciaspe e pernottamento in malga; costruzione slitta per trasporto zaini in percorsi con ciaspe; esplorazione e rilievo di grotte semplici, etc.

-TUTTE QUELLE POSSIBILI!!! (immaginazione)

**PRECAUZIONI:** dev'essere adottata ogni precauzione: primo passo la preparazione meticolosa (tutti devono essere preparati perfettamente). NO alla superficialità e al sistematico ricorso all'improvvisazione.

Per le tecniche non previste dal metodo scout servirsi di ISTRUTTORI E PERSONE COMPETENTI esterni magari individuati assieme ai genitori.

Ai genitori è necessario far capire quello che si fa: collaborare per ricerca materiali e istruttori ma non coinvolgerli direttamente.

Ogni impresa o hyke si svolge in quattro tempi:

-progettazione

-preparazione

-realizzazione

-verifica (relazione; Albo d'Oro di Pattuglia)

Anche il GIOCO è parte dell'avventura. Meno impegnativo ma dinamico e gioioso q.b. è limitato nel tempo e serve in ambito di reparto. E' il 'grande gioco' o il 'gioco notturno' con ambientazioni di tipo storico ed epico. Valore del racconto: CR sa raccontare (non leggere); fatti veri che chiariscano anche la figura dell'eroe positivo. Il racconto come premessa del gioco.

E' ovvio che il CR punta anche sul gioco per la sua azione educativa.

Gioco semplice con regole chiare che valga la pena di essere giocato.

Nel gioco l'avventura è simulata, virtuale. L'avventura reale è molto più incisiva sul piano educativo e più soddisfacente per i ragazzi.

Il CAMPO ESTIVO è l'avventura di reparto per eccellenza ed è la conclusione dell'anno di attività. Va fatto su misura delle necessità educative di ciascuna Pattuglia e del reparto intero.

**MASSIMA OPPORTUNITÀ EDUCATIVA DELL'ANNO:** massima cura nella preparazione.

Meglio non ripetere lo schema delle attività del campo precedente perché i ragazzi hanno un anno in più e la situazione del reparto non è la stessa.

Non si tratta di far passare ai ragazzi quindici giorni con 'attività scout' divertenti e 'istruttive': quelle stesse attività vengono fatte, con modalità simili, anche dalle parrocchie o da altri.

Ciascun giorno, ciascuna attività vanno rapportati agli scopi educativi che devono essere individuati chiaramente e che sono la premessa indispensabile di ogni mossa che il CR farà per 'confezionare' il suo campo estivo per il suo reparto. Il campo potrebbe essere paragonato a un mosaico in cui ogni attività avrà senso in sé e nel contesto delle altre attività facendo sì che ciascun ragazzo possa progredire personalmente (maturando, assestando il carattere e la sensibilità o spiritualità, irrobustendo), comunitariamente (approfondendo il senso dell'appartenenza alla Pattuglia, al reparto), tecnicamente (acquisendo o affinando capacità e abilità).

Se il CR riempie quindici giorni di attività anche eccitanti senza tener conto del suo ruolo di educatore scout, farà certamente divertire e respirare dell'aria buona ai suoi ragazzi e per questo i genitori gliene saranno grati ma personalmente avrà perso del tempo e sul piano del metodo avrà mancato l'appuntamento cruciale dell'anno.

Al contrario un campo fatto come dev'essere fatto, oltre a porre delle basi di qualità per l'attività dell'anno dopo, darà ai ragazzi una certa sensazione di essere 'cresciuti', più forti, più capaci, più entusiasti, felici di essere scout.