



SCOUT
AGESCI

LO SCOUTISMO

Descrivere lo scoutismo a parole è riduttivo, solo diventando scout si riesce a entrare pienamente nel mondo con termini come "caccia di Ka, le squadriglie, la route, il clan, la co.ca." che hanno un significato

solo se fai parte di un branco e stai per sentire un racconto e stai per giocare alla *caccia di Ka*,

solo se fai parte di una *squadriglia* che ha vinto il campo l'anno scorso e deve fare del suo meglio per vincerlo anche quest'anno,

solo se fai parte del noviziato in cui *la route* estiva indica la tua svolta verso l'essere un adulto,

solo se fai parte di un *clan* che accompagna ogni membro della comunità a prendere delle scelte che portano a una partenza,

solo se fai parte di una *comunità capi* riesci a capire a fondo il piacere di fare servizio cercando di fare sempre del tuo meglio con la testimonianza dei capi che ti hanno accompagnato nel tuo percorso...

Solo se hai un *Baloo* che ti accompagna sempre nel tuo cammino di fede

"lasciamo il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato" B.P.

LUPETTI E COCCINELLE



“LA FORZA DEL LUPO È NEL BRANCO LA FORZA DEL BRANCO È NEL LUPO”

GIOCHIAMO INSIEME AL GIOCO DELLA GIUNGLA

A CHI È RIVOLTO: bambini di età tra 8 e 12 anni

ATTIVITÀ SVOLTE: una tana alla settimana, una caccia al mese, una vacanza di branco in estate
(le date specifiche e il giorno della tana sono decisi in base al gruppo di appartenenza)

METODO: Giochiamo insieme al gioco della giungla, “i bambini amano giocare e che i grandi giochino insieme a loro”.

Ciò che in branco viene insegnato è tramite il gioco, Akela e Bagheera imparano a giocare con un metodo ben preciso, in cui i valori vengono trasmessi indirettamente ai bambini giocando con loro. Il gioco ha bisogno di regole come la vita se non c'è qualcosa che non quadra, gli adulti vanno rispettati anche se si chiamano come animali della giungla, la condivisione con i propri fratellini e sorelline del branco è naturale e non c'è bisogno di imporlo, ci sono momenti di divertimento ma anche momenti come il *consiglio della rupe* in cui ognuno condivide i propri successi e le proprie mancanze e c'è bisogno di silenzio.

I CAPI: Akela Bagheera Baloo sono i capi unità e l'assistente ecclesiastico, fanno parte della Comunità Capi e vengono aiutati da altri aiuti capi come Kaa e anche da rover e scolte (ragazzi che fanno parte del clan) come Fratello Bigio. Sono tutti personaggi della giungla e hanno un ruolo ben preciso sia nel branco sia nel racconto che accompagna le attività di tutto l'anno.



ESPLORATORI E GUIDE



“CON L’AIUTO DI DIO PROMETTO SUL MIO ONORE DI FARE DEL MIO MEGLIO, PER COMPIERE IL MIO DOVERE VERSO DIO E VERSO IL MIO PAESE, NELL’AIUTARE GLI ALTRI IN OGNI CIRCOSTANZA, NELL’OSSERVARE LA LEGGE SCOUT”

L’AVVENTURA È IL MIO MESTIERE

A CHI È RIVOLTO: ragazzi di età tra 12 e 16 anni

ATTIVITÀ SVOLTE: una riunione alla settimana, una uscita al mese, un campo estivo

(Le date specifiche e il giorno della riunione sono decisi in base al gruppo di appartenenza)

METODO: L’avventura, la scoperta della natura sono un fondamentale del reparto.

Il reparto è formato da squadriglie maschili e femminili, queste hanno un capo e un vice.

Durante questi anni i ragazzi imparano ad avere responsabilità, a prendersi cura dei più piccoli, si scoprono le bellezze dell’essere al mondo, la natura è un’alleata che ogni giorno in cui ci si immerge si scopre quanto è meravigliosa, il fuoco di bivacco è quell’elemento che riscopri perchè hai bisogno di calore ma anche perchè vuoi cantare e divertirti come non hai mai fatto, le costruzioni e l’impresa di reparto sono le colonne portanti del reparto perchè ci vuole impegno e determinazione per portarle a termine e far sì che la struttura sia ben salda e resistente.

I CAPI: i capi reparto fanno parte della comunità capi, all’interno della staf di reparto ci sono aiuti capo e rover e scelte in servizio (ragazzi che fanno parte del clan)



ROVER E SCOLTE



“LA PARTENZA NON È UN TRAGUARDO MA UN INIZIO”

PRENDERE UNA POSIZIONE, FARE DELLE SCELTE

A CHI È RIVOLTO: ragazzi di 17 anni per il noviziato, dai 18 ai 22 per il clan

ATTIVITÀ SVOLTE: una riunione alla settimana, una uscita al mese, una route estiva

(Le date specifiche e il giorno della riunione sono decisi in base al gruppo di appartenenza)

METODO: In noviziato ci si domanda “perchè?”, in clan si cammina per fare delle scelte che rispondano a quel “perchè?”

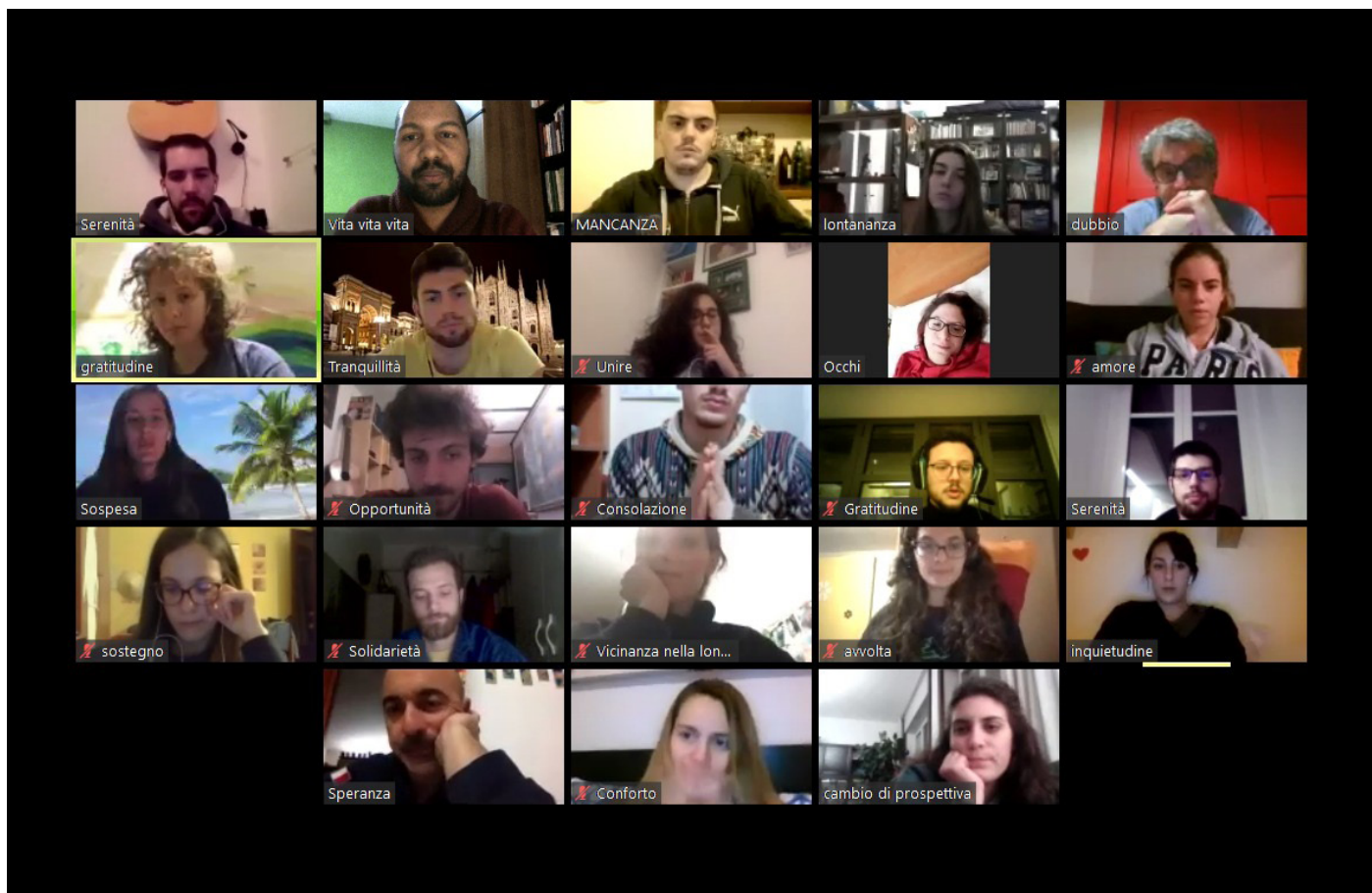
Il noviziato è l'anno in cui le domande, dubbi prendono il sopravvento, non ci sono più i genitori che ti accompagnano alle riunioni, sei tu che scegli di andarci, non c'è più il capo che ti organizza le attività ma sei tu che in prima persona hai voglia di metterti in gioco in quello che più ti interessa, non ci sono più le squadriglie ma c'è una comunità che conta su ognuno e che vive grazie alla partecipazione dei suoi componenti. È l'anno della presa di posizione, è l'anno in cui si decide se continuare con lo scoutismo o in cui si sente che l'essere scout sta stretto, è l'anno in cui si decide se ci si vede in clan nel prossimo futuro...

Il clan è una comunità che vive sui principi scritti sulla “carta d caln” scritta ogni 3 anni dalla comunità stessa, si portano avanti obiettivi comuni, si cammina insieme verso mete che da soli non si riuscirebbero a raggiungere, si vivono esperienze che cambiano la vita, perchè chi entra in clan, SCEGLIE il clan ed è pronto ad un certo punto del suo cammino a prendere una posizione riguardo al servizio, fede, scelta politica e quindi a prendere la partenza.

I CAPI: i maestri dei novizi e i capi clan accompagnano i ragazzi a fare delle scelte concrete, sono testimoni delle loro scelte personali e diventano un punto di riferimento per i ragazzi che ne hanno bisogno anche dopo la partenza.



COMUNITÀ CAPI



“AMA IL PROSSIMO TUO COME TE STESSO”

IL SERVIZIO ASSOCIATIVO

A CHI È RIVOLTO: a tutti gli scout che abbiano preso la partenza

ATTIVITÀ SVOLTE: una riunione al mese, una uscita all'anno, riunioni di zona

(Le date specifiche sono decise in base al gruppo di appartenenza)

CO.CA. è una comunità in cui i bambini e i ragazzi a cui offriamo il nostro servizio vengono prima in ogni decisione e in cui ci si confronta tra capi per riuscire nel migliore dei modi nel servizio nella propria branca. I capi vengono chiamati a partecipare a 3 campi di formazine il primo da svolgere durante il primo anno in comunità CFT (campo formazione tirocinanti) per tutti quei capi tirocinanti che hanno scelto di far questo servizio ma che devono ancora immergersi completamente nella comunità capi, nel patto associativo, nella zona. Il CFM (campo formazine metodologica) qui si vive a pieno la branca in cui si fa servizio, in cui si impara il metodo per giocare al gioco della giungla nel CFM LC, per portare avanti un'impresa di reparto CFM EG, per accompagnare i ragazzi a prendere delle scelte in clan e noviziato CFM RS, dopo questo campo di formazine si torna a fare servizio con uno spirito nuovo, con una consapevolezza diversa, con la voglia di mettere in pratica tutto quello imparato. Ultimo ma non meno importante è il CFA (campo formazione associativa) spinge i capi a vivere l'associazione e il contesto scout nella maniera più profonda, aiuta i capi a prendere consapevolezza di se stessi come "scout una volta scout per sempre", aiuta ancora di più a entrare in questo mondo fantastico in cui è proprio bello stare.

