

Qualità e caratteristiche dell'esperienza nello scautismo

Lo scautismo è una "pedagogia esperienziale".

L'applicazione del suo metodo si sviluppa attraverso il procedere di esperienze vissute nelle quali è implicita un'intenzione educativa. Ognuna di esse, infatti, è funzionale e utile alla crescita e sviluppo globale della persona, dalle competenze materiali fino alla dimensione fisica e spirituale. Dalla più tenera età fino all'età adulta e oltre.

La "pedagogia esperienziale" dello scautismo richiede una definizione delle sue caratteristiche tipiche e specifiche e della loro motivazione e qualità.

Non ogni esperienza, nell'applicazione del metodo, ha obbligatoriamente un fine pedagogico se non applicata in un quadro educativo e secondo certe modalità.

Per "esperienza", nell'ambito del metodo scout, intendiamo le attività proposte dagli educatori nello sviluppo dei programmi ai gruppi/unità o al singolo ragazzo.

Le esperienze sono da considerare sia in senso oggettivo, ossia come attività, sia in senso soggettivo, ossia come esse sono vissute e percepite dal ragazzo durante e dopo lo svolgimento.

Il ragazzo in crescita coglie di esse prima di tutto l'aspetto oggettivo e solo progressivamente acquista consapevolezza del proprio vissuto, scoprendo che l'avventura della sua vita si fonda su un personale impegno di autoeducazione. Caratteristica, questa, tipica del metodo scout. **(Citazione B.-P.)**

L'educatore propone consapevolmente le attività sapendo e fidando nel riscontro soggettivo del ragazzo che, attraverso di esse, ne apprende il senso affinando il proprio ruolo come soggetto nella relazione con gli altri.

E' la cosiddetta intenzionalità (o coscienza) educativa dei capi che giustifica e accompagna la loro presenza nelle attività scout. Nulla, o poco, è lasciato al caso, se non il ruolo, la reazione specifica e la posizione che ciascun partecipante assume spontaneamente.

Le attività o esperienze proposte nello scautismo nei suoi programmi e nei tempi e modi adeguati, si caratterizzano per la contestuale presenza di diversi elementi. Ciascuno di essi, considerato a sé stante, può anche essere presente nelle esperienze proposte da altri gruppi, agenzie educative o organizzazioni a scopo non espressamente educativo. E' solo la composizione armonica tra le differenti caratteristiche dell'attività scout che assicura l'originalità ed efficacia educativa.

In particolare la corretta interazione tra gli elementi che illustreremo favorisce il coinvolgimento sensoriale ed emotivo di tutto il ragazzo, di tutte le sue facoltà, e non solo di quelle intellettuali.

Un'esperienza scout normalmente richiede una forte componente di fisicità e di percezione sensoriale in ogni partecipante. L'immersione e il contatto con la natura, richiesto costantemente da Baden Powell nei suoi manuali anche per i lupetti e le coccinelle, sono il segno di un'importante ed essenziale allenamento dei sensi e della fisicità di ognuno.

L'attività o esperienza scout quindi sollecita l'abilità del corpo, spesso delle mani, stimola ed allena i sensi, aiuta a comprendere e gestire le emozioni, stimola l'immaginazione, la fantasia, la creatività e l'intelligenza. Una "intelligenza incarnata". Cioè in grado di comprendere le proprie reazioni fisiche e sensoriali.

Da questa sollecitazione inizia una dinamica pedagogica che in questo testo sarà descritta nei dettagli, dall'esperienza alla spiritualità e in alcune circostanze fino alla ricerca della fede.

Questa dinamica ha il motore e fondamento nella qualità e nelle caratteristiche delle esperienze concrete vissute. Non è quindi a caso che l'ideatore e fondatore dello scautismo Baden Powell ci abbia lasciato dei manuali che descrivono fin nel dettaglio le caratteristiche delle "cose da fare" nell'applicazione del suo metodo.

Per lui la preoccupazione del "come e cosa fare", risulta essere predominante ad una descrizione del "perché, una corretta applicazione del metodo, possa definirlo educativo". Le persone cambiano attraversando e partecipando lo scautismo.

La sollecitazione di tante e diverse facoltà del ragazzo consente allo scautismo di essere alla portata, se non di tutti, sicuramente di molti ragazzi. Fatte salve alcune specifiche problematiche che rappresenterebbero, per le loro specificità, o fisiche o psicologiche, delle eccezioni e limitazioni all'applicazione ed efficacia educativa; un tema questo molto delicato e che ha visto, sin dalle prime applicazioni del metodo scout, varie scuole di pensiero e sul quale rimandiamo a ricerche e studi specifici sia in campo nazionale che internazionale.

Le caratteristiche specifiche dell'esperienza scout

Le caratteristiche che segnano l'esperienza scout come originale nel panorama della pedagogia e dei metodi educativi che da essa derivano sono tre:

- 1. I contenuti proposti**
- 2. L'organizzazione**
- 3. Il sistema di relazioni, valori e simboli**

1. Nello scautismo si utilizzano in modo preferenziale attività caratterizzate dalla vita all'aperto o dalla scienza del bosco (scouting). I motivi sono noti: la vita all'aperto, lo scouting più direttamente, sollecita, come accennato, tutte le facoltà del ragazzo. Nella natura più facilmente sono attivate le sensazioni ed emozioni dovute non solo all'attività, ma anche alla contemplazione della bellezza del creato. In essa più agevolmente si riducono le interferenze nelle relazioni tra i ragazzi e tra ragazzi e educatori adulti dovute a differenze sociali e culturali.

L'attività all'aperto e lo scouting non sono esperienze di fruizione passiva o di apprendimento intellettuale, bensì prevedono un "fare" costante che rappresenta sempre un modo di relazionarsi tra uomo e ambiente in cui le esigenze del primo non soffocano quelle della conservazione del secondo. Si percorre un sentiero, si campeggia, si fanno costruzioni, si cucina all'aperto, si seguono tracce ecc. Inoltre

la vita all'aperto diventa teatro di altre attività che la utilizzano come elemento costitutivo: giochi, imprese, avventure, hike...¹

Come si è detto, la vita all'aperto e lo scouting non sono oggi più solo patrimonio degli scout. Molti gruppi praticano queste esperienze, ma per lo più con un fine settoriale. L'educazione ambientale che da un mero apprendimento intellettuale può allargarsi ad una sensibilizzazione fin dalla più tenera età alla tutela dell'ambiente, ovvero, più banalmente, all'individuazione di uno sfondo per competizioni e giochi che hanno solo lo scopo di divertire. Solo lo scautismo utilizza la vita all'aperto e lo scouting, insieme con altri elementi, per un'"educazione integrale della persona".

In ogni caso la vita all'aperto e lo scouting non esauriscono i contenuti possibili delle attività o esperienze proposte dallo scautismo. Ve ne sono altre che tuttavia sono caratterizzate dalla medesima attenzione alla sollecitazione di molte facoltà del ragazzo. Anche in questo caso ciascuna di esse può costituire patrimonio di altri gruppi o agenzie sociali per forme di educazione settoriale o per divertimento. E utile qui citare:

- Le scoperte d'ambiente - naturale o più spesso umano - con utilizzo di tecniche quali l'inchiesta, la realizzazione di disegni, fotografie, filmati, rilievi e quindi di tecniche di rappresentazione. Anche in questo caso si tratta di attività svolte fisicamente e di persona.
- Le attività di allenamento sensi, i cosiddetti giochi di Kim. Mirate a rendere il ragazzo consapevole dei propri sensi e dell'importanza di addestrarli e tenerli vigili.
- Le attività di espressione, quali canti, danze e rappresentazioni, dalla piccola "scenetta" a una recita più completa e complessa, alle veglie ecc. Anche in questo caso esse sono mirate ad allenare il corpo e le altre facoltà motorie ed anche determinare un coinvolgimento emotivo che "allena" la gestione delle emozioni.
- Il gioco, nelle sue più varie accezioni, che allena contestualmente diverse facoltà del ragazzo e che costituisce, soprattutto quelli di squadra, una potente sorgente di emozioni. Un aspetto da considerare nel gioco di squadra è l'associazione tra un'emozione positiva, la collaborazione in seno alla squadra, e il rispetto delle regole spesso colto come limitazione. I contenuti impliciti a questa combinazione - è stato rilevato - possono essere una base importante per una corretta educazione civica e solidaristica.
- L'impresa in età adolescenziale - scout/guide - che può svolgersi sia nella natura sia in sede con, ad esempio, la costruzione dell'angolo di squadriglia, è una forte sollecitazione di molte facoltà fisiche, di abilità e d'"intelligenza incarnata". Anche dal punto di vista emozionale essa consente di associare l'emozione positiva del protagonismo personale alla capacità di portare a termine un progetto di squadra con tempi appropriati e divisioni di responsabilità.
- Il "tiro birbone", la "buona azione", il "servizio", sono esperienze di aiuto verso un prossimo ben definito. Esse oltre a sollecitare diverse facoltà a seconda del tipo di attività scelte, fanno scoprire al ragazzo l'emozione della gioia che si prova nel dare.

¹ L'Hike è un termine usato nello scautismo per indicare alcuni tipi di uscite.

C'è "più gioia nel dare che nel ricevere", diceva san Francesco, ma nel metodo scout questo è esperienza e sperimentazione concreta sulla propria pelle, vedendo, tra l'altro, in modo concreto il sollievo o forse la riconoscenza di chi beneficia dell'umile servizio degli scout.

Altri due aspetti è importante considerare sempre in riferimento ai contenuti delle esperienze proposte dallo scautismo: l'uso delle tecniche e il rapporto tra la scelta delle attività, la loro presentazione ed i gusti dei ragazzi.

Il successo del coinvolgimento dei ragazzi nelle esperienze proposte risulta essere direttamente proporzionale all'insegnamento e all'apprendimento delle tecniche utili alla loro realizzazione. In una parola, spesso nello scautismo il saper fare è condizione utile al saper essere. Si fa qui riferimento a tecniche di abilità manuale, tecniche espressive, tecniche di costruzione o campismo e quant'altro necessario alle competenze pratiche che consentano al ragazzo di sentirsi soggetto attivo nei giochi, nelle imprese o nelle esperienze tipiche del metodo. Anche in questo caso la tecnica, il sapersi orientare nelle situazioni, consente ai ragazzi e alle ragazze di movimentare diverse facoltà. L'apprendimento, che in generale per i ragazzi è piuttosto noioso e faticoso, se inserito in un ambiente di attività stimolanti emozioni positive, può facilmente non risentire della "pesantezza" che generalmente l'accompagna in una pedagogia soltanto "esortativa" e per nulla "esperienziale". All'apprendimento della tecnica segue, con il ripetersi di esperienze simili, l'acquisizione di una competenza personale che nel gruppo trova un immediato riconoscimento collettivo con la responsabilizzazione diretta dell'individuo. La comunità riconosce e lascia spazio alle capacità acquisite e il singolo sente che le proprie risorse danno soddisfazione a sé stesso, ma sono anche utili alla crescita e benessere collettivo. Anche in questa dinamica è importante la dimensione emozionale della persona, della quale, si parlerà in altro capitolo di questo testo. Questa formazione è riconosciuta da molti adulti passati nello scautismo come fondante il loro profilo caratteriale e professionale.

Un altro elemento caratteristico e importante della pedagogia scout è: l'incontro tra gli interessi e l'immaginario dei ragazzi e le esperienze loro proposte. Se in generale i contenuti delle esperienze e attività scout fin qui descritti possono ritenersi, secondo i manuali di Baden Powell e quanto ancor oggi descritto nei manuali delle branche, adatti alle esigenze di crescita dei ragazzi, ciò non vuol dire che la singola proposta di attività e il modo di presentarla possa incontrare l'aspettativa del ragazzo e quindi il successo di essa. Ci si riferisce qui al tema più volte dibattuto dell'"esca giusta" - l'educatore come pescatore - o dell'ask the boys, come usava dire B.-P., per porre l'accento su quanto la singola attività debba essere pensata dopo una corretta lettura del gusto del ragazzo e che anzi sempre più spesso nasca da vere e proprie proposte dei ragazzi stessi. Sarà poi all'educatore inserire, senza forse che il ragazzo se ne renda conto, quegli ingredienti, di cui finora si è fatto cenno, per dare qualità educativa all'esperienza.

Normalmente per assicurarsi che "l'esca sia buona" si punta a scegliere esperienze caratterizzate da novità e originalità rispetto a quello che normalmente vive il ragazzo per generare "sorpresa e stupore". Due stati d'animo che possono "aprire" le porte al coinvolgimento del singolo nell'attività. Inoltre l'attività proposta deve avere, anche implicitamente, una dimensione di un'avventura e di una sfida che

coinvolge il ragazzo e lo spinge a reagire quasi punto sull'amor proprio. In questo senso è ben nota l'importanza del "lancio dell'attività" che deve catturare l'immaginario del ragazzo o della ragazza e suscitare in lui quell'emozione iniziale tale da far "avviare il motore" del suo entusiasmo. Fondamentali qui le attenzioni al linguaggio e alle immagini da utilizzare che devono essere attuali e comprensibili. Un idioma comprensibile, un linguaggio chiaro ed esplicito. I contenuti delle descrizioni devono saper evocare, secondo l'età e quindi la branca di riferimento, anche un mondo immaginario o una visione capace di proiettare. E' evidente quanto tutto questo richieda una preparazione da parte dei capi e una chiarezza sulla tela educativa di fondo su cui si innesta la coerenza e la motivazione di ogni esperienza.

2. I contenuti, le tecniche, l'esca e il lancio, per poter assumere un livello accettabile di efficacia, devono tuttavia accompagnarsi ad un'altra caratteristica delle esperienze scout che ne garantisce la qualità, pur non essendo una prerogativa assoluta dello scautismo.

Ci si riferisce all'organizzazione, allo stile di conduzione e di partecipazione richiesto ai ragazzi.

Le attività nel metodo scout richiedono una meticolosa organizzazione; questo è vero e importante sia per l'organizzazione gestita dai capi educatori, sia per le attività create e gestite dai ragazzi. Baden Powell nei suoi manuali per capi e ragazzi attribuisce una importanza molto accentuata all'organizzazione, considerando, essa stessa, condizione e parte dell'educazione e del suo successo.

Un campo di reparto, una route di clan o fuoco, un gioco notturno con il branco o con il cerchio, devono ricevere una cura particolare fin nei loro dettagli, apparentemente marginali, ma costantemente valorizzati da B.-P.

I tempi di realizzazione, gli spazi, gli ambienti, la successione degli avvenimenti, i compiti dei protagonisti (posti d'azione) sono fatti e particolari determinanti. Tutto dovrà svolgersi secondo tempi adeguati perché non ci siano ritardi e tutto sia adeguato allo spazio che si ha a disposizione. Qui conta molto quella caratteristica, a volte purtroppo trascurata, che si ama definire come "l'arte del capo". Si acquisisce soprattutto con l'esperienza, il trapasso delle nozioni intergenerazionale e la capacità di saper "rubare" l'un l'altro, con l'osservazione e i trucchi del mestiere. Educare e organizzare con il metodo scout è complesso e profondo! Non è difficile ed impossibile, ma richiede attenzione e sensibilità. Nessuno ha mai imparato lo scautismo in un'aula e già lo sforzo descrittivo insito in questo testo comprende limiti dei quali siamo pienamente consapevoli.

In un primo momento, l'organizzazione può essere colta da capi e ragazzi come fatica e noia, ma il gusto della tensione verso una realizzazione, se costantemente evocata dai capi, si associa nuovamente a un'emozione positiva. Il rischio principale, in effetti, in attività ed esperienze soprattutto con bambini e adolescenti, risiede nello svolgimento di attività che possano dare scarse soddisfazioni e che spesso, soprattutto dai ragazzi e in altri contesti, rischiano di far abbandonare un progetto. E' il grande paradigma della crescita e delle trasformazioni e cambiamenti utili nel suo corso. Lo scautismo vissuto, i capi ben lo sanno, è un grande

laboratorio di queste emozioni legate alle difficoltà, alle prove, alle delusioni, alle sfide dure e faticose, sia sul piano psicologico che fisico. Il metodo propone le esperienze più prossime alle età di ciascuno perché ci sia l'allenamento, la prova e la soddisfazione di fare e realizzare sentendosi capaci e protagonisti.

Altra dimensione che incide sull'organizzazione delle attività scout è la gestione del tempo. Le attività si contraddistinguono da tutte le altre per un ritmo particolare. Una buona pratica del metodo è paragonabile a un brano musicale che cattura l'attenzione, seduce e coinvolge fin quando non è alle battute finali. Non va dimenticato che i bambini o ragazzi che si hanno di fronte sono abituati a forti coinvolgimenti emotivi nel modo virtuale. Staccare uno di loro anche dal più semplice videogioco prima della fine è impresa ardua, se non impossibile. Nella realtà non riusciremo mai nell'impresa di coinvolgere in quel modo l'emotività dei ragazzi: più avanti apprenderemo che l'educazione evoca l'emozione, che è cosa ben diversa dall'emotività e che lo scautismo, se ben giocato evoca altre corde della persona. Ma questo l'adolescente lo ignora e tutti noi abbiamo un bel combattere su questo fronte del paragone emotivo e del coinvolgimento.

Il ritmo di un'attività scout è in generale intenso, senza essere frenetico, la percezione dei ragazzi è veloce; essi spesso anticipano quanto viene loro rappresentato. La loro fantasia e le loro emozioni corrono e ci aspettano ancor prima che noi ci presentiamo; soprattutto il ritmo non deve interrompersi: si pensi a un metronomo su di un pianoforte che suona la musica delle attività scout. Normalmente le attività scout non hanno tempi morti. L'attività fluisce continuamente e mantiene quello stato di tensione emotiva che è una chiave del suo successo. Lunghi tempi morti o senza motivazione, riposi senza attività, smorzano la tensione e non permettono il coinvolgimento emotivo. L'immaginazione, il coinvolgimento del ragazzo, fluiscono altrove smorzando la sua fragile attenzione.

Se lo stile di conduzione dell'attività è contraddistinto da un buon con una discreta tensione emotiva, sarà più facile per il capo richiedere al ragazzo di "stare al gioco" assumendo anche lui uno stile di presenza e coinvolgimento funzionale al raggiungimento dell'obiettivo. La presenza del capo sarà testimonianza, stimolo, sorgente d'incoraggiamento e aiuto per ognuno, nello svolgersi dei fatti e delle prove. I record in pista si raggiungono con buoni modelli e record-men che, o sono dietro, o tirano avanti, mai nella solitudine dell'allenamento:

Ecco il concetto di stile scout, che nella tradizione del metodo è contraddistinto da ordine, prontezza e cortesia. Parole desuete, forse, ma che possono tornare di attualità di fronte a manifestazioni che ne segnano l'opposto. L'ordine esteriore, della persona, di un angolo di squadriglia o sestiglia, dei materiali per il campo, l'ordine come rispetto di alcune regole, non è soltanto una forma senza contenuto. Non è perdita di tempo, bensì il segno di un'armonia e della cura della bellezza che ne è rappresentazione; la prontezza è coerente con il ritmo veloce delle attività. La cortesia nelle attività e giochi scout favorisce le relazioni che si instaurano. Anche in questo caso, comportamenti spesso poco conosciuti o rifiutati dai ragazzi in altri contesti, qui vengono accettati perché associati ad emozioni positive e alla tensione verso la realizzazione dell'attività.

3. I contenuti, l'esca, l'organizzazione, lo stile, il ritmo fin qui descritti, sono alcuni degli elementi caratterizzanti l'esperienza scout, tuttavia non sono ancora sufficienti a definire compiutamente la scintilla del paradigma pedagogico dello scautismo e della efficacia del suo metodo. Occorre, infatti, un successivo elemento che completi il quadro.

Questo elemento, affatto secondario, è dato dall'innestarsi dell'esperienza, o meglio della serie continua di esperienze scout, in un sistema di relazioni strutturate e responsabilizzanti, che comprendono valori e simboli.

Non basta qualificare come scout un'attività pur se fatta in un gruppo con un educatore responsabile, come avviene in tante altre associazioni e organizzazioni. Nella pedagogia dello scautismo e quindi nel metodo descritto da B.-P., per sistema di relazioni strutturate e responsabilizzanti, si intende l'organizzarsi e lo svilupparsi del metodo in gruppi e sottogruppi con obiettivi e funzioni educative precise. In essi, infatti, i ragazzi sono chiamati a svolgere compiti precisi e a portarne la responsabilità: nel branco o cerchio, nelle sestiglie, nel reparto, nelle squadriglie, nel clan o fuoco e nelle pattuglie di esso - e perché no per i capi? - nella stessa "comunità capi". Tutti questi sistemi e strutture ideati dal metodo (il consiglio della rupe nel branco, i posti di azione e gli incarichi di squadriglia, il consiglio della legge, la corte d'onore, l'alta squadriglia nel reparto, etc.) hanno e sono in funzione di un "sistema" educativo pieno di senso e motivazione pedagogica ben esplicitata sia da B.-P. che nei successivi aggiornamenti metodologici delle branche nelle associazioni scout. E' questo "proposta educativa" insieme con il "ruolo e la presenza del capo" che concorre a rendere le esperienze e attività un atto educativo al servizio della trasformazione e crescita dei ragazzi che ne sono protagonisti.

Un sistema, quindi, di relazioni tra pari e tra adulti e ragazzi, tipico dello scautismo. Infatti, il ragazzo partecipando come membro attivo queste strutture apprende il piacere di un'educazione alla socialità, alla politica, al civismo.

D'altro canto ciò rappresenta il fondamento sul quale si sviluppano tutte le attività e che garantisce un clima d'impegno e di responsabilità e la consapevolezza che egli ha un suo posto preciso che la comunità gli riconosce. Tale sistema costituisce quindi una delle chiavi per il pieno coinvolgimento di tutti i ragazzi nell'attività, e quindi dell'impatto positivo dell'esperienza.

Lo scautismo non nasce e si sviluppa soltanto come "metodo educativo", pur se inizialmente l'intuizione di B.-P. fu legata a sperimentare "un gioco" educativo con dei ragazzi, come lui diceva. Da subito rappresentò un metodo di educazione integrale della persona in un preciso quadro di riferimento valoriale, morale ed etico.

Non a caso B.-P. fu chiamato nella sua vita a tenere numerose conferenze in ambiti accademici e scientifici sull'educazione morale" e sull'educazione civica".²

La Legge la Promessa scout, di impegno ed adesione che ad essa rimanda, sono capisaldi del metodo che prende così forma anche di "Movimento" essendo il riferimento valoriale in ogni parte del mondo.

Dunque il ragazzo aderendo volontariamente allo scautismo aderisce non soltanto ad insolite e forse affascinanti attività scout, ma accetta di viverle con regole precise e definite che hanno disegnato l'identità del Movimento fin dalle sue origini.

² Es. III congresso mondiale sull'educazione morale, Istituto Jan Jaques Rousseau, 31 luglio 1922, Ginevra

Lo scautismo è presentato al ragazzo come una famiglia con delle attività, con dei giochi, ma con una tradizione e un codice di comportamenti e valori. Essi vanno accettati e sperimentati all'inizio in modo oggettivo. Come da bambini. In famiglia, appunto. Crescere e diventare grandi negli scout significherà sperimentare valori e regole nel vivere le esperienze del metodo; comprenderne gradualmente il senso e il significato e forse renderle proprie per il resto della propria vita. Ma ciò che sarà fondamentale è che la pedagogia scout attraverso il suo metodo, l'esperienza di esso, da soli o nei gruppi, rappresenti per ognuno una scuola sperimentale, cioè un laboratorio di ricerca continua di senso nelle esperienze, fatti e accadimenti della propria vita.

Una ricerca essenziale, personale e cosciente di valori - questi sì - soggettivi e personali, a volte anche diversi da quelli iniziali.

Il vero fallimento di un'educazione scout sarebbe nel non fornire gli strumenti per questa ricerca del senso – qualsiasi senso.

In questa prospettiva ognuna delle esperienze scout, delle quali finora si è fatto cenno nelle loro caratteristiche, è l'occasione di una ricerca di senso di essa e del significato nella vita dei ragazzi. Questo avviene attraverso un paradigma pedagogico insito nel metodo delle branche e nell'intenzionalità educativa dei capi. Questo testo ha la pretesa di renderlo più esplicito e più chiaro per capi, educatori e genitori.

Nella fase matura potremo definire l'esperienza pedagogica dello scautismo come un rincorrersi di sperimentazioni, ricerche e risposte. E' quella che è poi diventata l'autoeducazione scout. Una scelta personale e consapevole.

Fin da lupetto o coccinella inizia questo ciclico ripetersi di esperienze nelle quali ognuno è coinvolto e sospinto alla ricerca del proprio ruolo attraverso piccole e misurate assunzioni di responsabilità. Fino nel clan fuoco, dove i giovani, coscienti della propria strada di crescita e della dinamica che in essa è necessario mantenere per cambiare se stessi la renderanno esplicita nell'atto di scrivere la "carta di clan o di fuoco".³

Anche in questo caso l'esperienza scout, con il concorso di tutti gli elementi fin qui descritti, consente di associare un'emozione positiva alla presenza di valori condivisi in un gruppo e in un'organizzazione: elemento questo fondamentale ai fini della formazione di un cittadino "attivo".

La Legge scout è una proposta positiva di comportamenti. In essa non è presente alcun divieto, al contrario delle numerose limitazioni che invece il ragazzo si trova ad affrontare in altri contesti, basate su motivazioni per lui spesso difficili da comprendere. Se non si ha la possibilità di comprendere appieno il senso di alcune limitazioni etiche, morali e sociali, risulta essere molto meno "respingente" una proposta di comportamenti da tenere. Essa può immediatamente essere messa alla prova dell'esperienza e alla verifica della validità ed efficacia nella vita quotidiana. E' evidente anche qui e ancora, quell'elemento di sfida di cui si faceva cenno.

Corollario coerente è la Promessa scout, che rappresenta la manifestazione concreta di un impegno del ragazzo a far parte del gruppo.

Si noti e non si dimentichi, come spesso purtroppo avviene, l'alto valore dinamico-pedagogico del contenuto e dell'espressione della Promessa.

³ E' la carta di riferimento valoriale di un clan di rover o di un fuoco di scote. Un patto scritto e firmato dagli stessi membri

Qui la ragazza o il ragazzo non promettono un "compimento", una "sicura realizzazione" ma un "impegno personale" orientato al raggiungimento.

Le parole "mio" e "meglio" (**nota**) sono il senso della personalizzazione e della relativizzazione dell'impegno. Il "mio" è solo della persona ed il "meglio" è il massimo del possibile di essa. Qui il gruppo accetta veramente la persona nella sua realtà personale con tutte le sue caratteristiche e i suoi limiti e non chiede un estetico "dover essere" che spesso, invece, alcuni benpensanti o sedicenti tradizionalisti, contro ogni principio pedagogico e pensiero di Baden Powell, ritengono essere alla base della "formazione scout".

In una fase iniziale del coinvolgimento del ragazzo nell'esperienza scout la sua piena e definitiva adesione interiore ai valori della Legge non può che essere considerata come l'accettazione di un esercizio di regole. Egli infatti accetta di vivere il gioco con esse, ma il gioco stesso non sarà altro che la scoperta e sperimentazione progressiva tramite l'esperienza delle attività. Ovvero il suo è l'impegno a vivere la serie di belle ed entusiasmanti avventure "facendo del proprio meglio" secondo il senso sopra descritto. Sarà poi l'età adulta a determinare il passaggio dalle esperienze alle scelte di vita secondo i valori fatti propri.

In questa visione, quindi, la Promessa costituisce uno degli elementi per promuovere il coinvolgimento e per mantenere la tensione emotiva in tutte le attività, anche considerando il potenziale emotivo dell'impatto del rito, della preparazione e del percorso simbolico che si vive.

Fare la Promessa scout rappresenta, infatti, anch'essa un'esperienza: il ragazzo scopre che ogni valore oggettivo contiene sempre una domanda personale d'impegno a vivere in un modo coerente.

Il sistema di relazioni dello scautismo, oltre che essere connesso con i valori, è immerso in un universo simbolico composto da segni e da un linguaggio che usa metafore e nomi particolari delle cose e delle strutture. L'uniforme, il fazzolettone, i distintivi, le insegne. I gesti, i riti e le cerimonie. L'ambientazione di specifiche attività. L'immersione di tutte le esperienze, in età lupetto/coccinella, negli ambienti fantastici della giungla di Kipling e nei racconti del bosco.

Quest'universo è stato bene analizzato da *Vittorio Pranzini* e *Salvatore Settineri* nel loro "*Simbolismo scout*", edito dalla Fiordaliso a cui rinviamo oltretutto a quanto diremo sull'argomento in questo testo. Il simbolismo, infatti, è esso stesso educazione e di esso la pedagogia ne fa pieno uso per la scoperta dei valori e del senso delle esperienze proposte.

Va rilevato come un sistema di relazioni basato non solo su valori, ma anche su un universo simbolico, rappresenta un elemento di sostegno a una dinamica pedagogica che parte dall'esperienza. I simboli aiutano, infatti, a pensare, ad approfondire i significati, a non accontentarsi di spiegazioni semplici; illustrano, in una parola, l'esperienza in modo che per i ragazzi sia più diretta, più vicina la loro immaginario

L'esperienza quindi, nello scautismo, acquista un senso profondo se ripetuta nel tempo con continuità, secondo un progetto educativo pluriennale che accompagna il ragazzo e la ragazza fin quando diventa autonomo nella gestione dell'autoeducazione.

Essa richiede educatori che sappiano svolgere in modo pieno, cosciente "la propria parte" nella dinamica pedagogica. La figura del capo, l'arte del capo e il rapporto educativo sono quindi temi centrali per dare qualità e senso all'esperienza. Senza di essa si rischia di vivere e far viver un scautismo che è solo un insieme di attività più o meno coinvolgenti.