

Regolamento metodologico



Associazione
Guide e Scouts
Cattolici Italiani

Aggiornato al Consiglio generale 2024

STRUTTURA DEL REGOLAMENTO METODOLOGICO

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ

- Art. 1 – *Modello educativo*
 Art. 2 – *Metodo attivo*
 Art. 3 – *Fondamenti pedagogici*
 Art. 4 – *Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 1 – Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana	Art. 1 – Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana	Art. 1 – Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana

- Art. 5 – *Le branche: profili e suddivisione*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 2 – Brancha L/C	Art. 2 – Brancha E/G	Art. 2 – Brancha R/S

- Art. 6 – *Progetto educativo di Gruppo*
 Art. 7 – *Partecipazione associativa*

CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT

- Art. 8 – *Promessa, Legge, Motto*
 Art. 9 – *Promessa*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 3 – Promessa	Art. 3 – Promessa	Art. 3 – Promessa

- Art. 10 – *Legge*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 4 – Legge	Art. 4 – Legge	Art. 4 – Legge

- Art. 11 – *Motto*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 5 – Motto	Art. 5 – Motto	Art. 5 – Motto

- Art. 12 – *I quattro punti di Baden-Powell*

CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA

- Art. 13 – *Educare alla vita cristiana*
 Art. 14 – *Coeducazione*
 Art. 15 – *Educazione all'amore e all'affettività*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione	Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione	Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione

- Art. 16 – *Educazione alla cittadinanza*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 7 – Educazione alla cittadinanza	Art. 7 – Educazione alla cittadinanza	Art. 7 – Educazione alla cittadinanza Art. 7bis – Percorsi di partecipazione e rappresentanza

- Art. 17 – *Educazione alla mondialità e alla pace*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace	Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace	Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace

- Art. 18 – *Educazione all'ambiente*

CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO

- Art. 19 – *Linguaggio simbolico*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 9 – Ambiente fantastico Art. 10 – Ambientazioni Art. 11 – Racconto raccontato	Art. 9 – Avventura	Art. 9 – Strada, comunità e servizio Art. 10 – Strada

Art. 20 – Vita comunitaria

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 12 – La comunità educante e lo stile della famiglia felice	Art. 10 – Vita comunitaria	Art. 11 – Comunità

Art. 21 – Struttura delle unità e vita di Gruppo

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 13 – Tipologia di unità Art. 14 – Numero dei bambini Art. 15 – Sestiglie e Capo sestiglia Art. 16 – Gruppi occasionali Art. 17 – Rinnovo della comunità e accoglienza in branco e in cerchio Art. 18 – Consiglio degli anziani Art. 19 – Consiglio della rupe/Consiglio della grande quercia Art. 20 – Riunioni Art. 21 – Programma di unità, pista di branco e sentiero di cerchio	Art. 11 – Squadriglia Art. 12 – Incarichi di squadriglia Art. 13 – Capo squadriglia Art. 14 – Vice capo squadriglia Art. 15 – Consiglio di squadriglia Art. 16 – Uscite e missioni di squadriglia Art. 17 – Specialità di squadriglia Art. 18 – Reparto e sue tipologie Art. 19 – Reparti nautici e loro specificità Art. 20 – Consiglio capi Art. 21 – Alta squadriglia	Art. 12 – Struttura della Comunità R/S Art. 13 – Noviziato Art. 14 – Clan/Fuoco Art. 15 – Carta di clan Art. 16 – Il Programma Art. 17 – La verifica

Art. 22 – Cammino di vita cristiana

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 22 – Cammino di vita cristiana	Art. 22 – Cammini di vita cristiana	Art. 18 – Cammini di vita cristiana

Art. 23 – Gioco

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 23 – Gioco	Art. 23 – Gioco	Art. 19 – Gioco

Art. 24 – Vita all’aperto

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 24 – Vita all’aperto Art. 25 – Vacanze di branco e cerchio Art. 26 – Caccia di branco e volo di cerchio	Art. 24 – Vita all’aperto Art. 25 – Campo estivo	Art. 20 – Vita all’aperto Art. 21 – Route Art. 22 – Altre forme di campo

Art. 25 – Scouting

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 27 – Caccia Giungla e Volo Bosco Art. 28 – Caccia/Volo di spiritualità cristiana Art. 29 – Attività natura Art. 30 – Attività manuali Art. 31 – Attività a tema Art. 32 – Lavoro di gruppo	Art. 26 – Impresa Art. 27 – Abilità manuale Art. 28 – Hike	Art. 23 – Capitolo Art. 24 – Impresa R/S Art. 25 – Hike Art. 26 – Deserto Art. 27 – Challenge Art. 28 – Lavoro manuale Art. 29 – Veglia R/S

Art. 26 – Educazione al servizio

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 33 – Buona Azione	Art. 29 – Buona Azione	Art. 30 – Servizio

Art. 27 – Autoeducazione

CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE

- Art. 28 – *Progressione Personale*
- Art. 29 – *Unitarietà e finalità della progressione personale*
- Art. 30 – *Gradualità della progressione personale*
- Art. 31 – *Continuità-discontinuità*
- Art. 32 – *Globalità*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 34 – Pista del lupetto e sentiero della coccinella Art. 35 – Momenti della pista del lupetto e del sentiero della coccinella Art. 36 – Strumenti della pista del lupetto e sentiero Art. 37 – Gioco delle prede e dei voli Art. 38 – Inserimento in Branco/Cerchio Art. 39 – Filoni Art. 40 – Specialità Art. 41 – Voli, cacce e campetti a partecipazione individuale Art. 42 – Campetti Piccole Orme	Art. 30 – Sentiero Art. 31 – Gli impegni Art. 32 – Le mete Art. 33 – Le tappe Art. 34 – Tappa della scoperta Art. 35 – Specialità individuali Art. 36 – Tappa della competenza Art. 37 – Brevetto di competenza Art. 38 – Tappa della responsabilità Art. 39 – Conclusione del sentiero Art. 40 – Inserimento in reparto	Art. 31 – Progressione personale Art. 32 – Passi di scoperta Art. 33 – Passi di competenza Art. 34 – Passi di responsabilità Art. 35 – Partenza Art. 36 – Eventi di progressione personale a partecipazione individuali Art. 37 – Punto della strada

Art. 33 – *Verifica*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 43 – Pista e sentieri personali: verifiche	Art. 41 – Consiglio della Legge Art. 42 – Verifica degli impegni	

Art. 34 – *La relazione educativa nel metodo scout: Relazione capo-ragazzo – Ruolo della comunità – L’acquisizione delle competenze*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 44 – La parlata nuova	Art. 43 – Le relazioni educative in reparto	Art. 38 – Le relazioni educative in Branca R/S

Art. 35 – *Le relazioni nella progressione personale*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 45 – Ruolo della comunità nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella	Art. 44 – Ruolo della comunità nel sentiero	Art. 39 – Ruolo della comunità nella progressione personale

- Art. 36 – *Esperienza e interdipendenza fra pensiero e azione*
- Art. 37 – *Archi di età e passaggi*
- Art. 38 – *Cerimonie, simboli e distintivi del cammino scout: significato ed utilizzo*
- Art. 39 – *Fazzolettone scout e Promessa: significati e valenza*

CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO

Art. 40 – *Capo educatore*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 46 – Capo branco e Capo cerchio	Art. 45 – Capo reparto	Art. 40 – Capi della Comunità R/S

Art. 41 – *Lo staff di unità*

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Art. 47 – Staff L/C	Art. 46 – Staff E/G	Art. 41 – Staff R/S

ALLEGATI

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
Allegato 1 – Descrizione dei distintivi della Promessa Allegato 2 – Distintivi di progressione personale Allegato 3 – Specialità	Allegato 1 – Descrizione del distintivo di progressione personale Allegato 2 – Specialità individuali Allegato 3 – Specialità di squadriglia Allegato 4 – Brevetti di competenza Allegato 5 – Eventi di approfondimento della competenza Allegato 6 – Nomi di squadriglia suggeriti da B.-P.	Allegato 1 – Eventi di Progressione Personale a Partecipazione Individuale

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ

Art. 1 – Modello educativo

1. Il metodo educativo utilizzato dall'Associazione è quello dello scautismo i cui principi fondamentali si trovano nell'opera di Baden-Powell (B.-P.), sono aggiornati nello Statuto e nel Patto associativo e tradotti in un modello educativo maturato progressivamente nell'esperienza dei capi.
2. Essi sono perseguiti nelle varie branche in maniera adeguata all'età, rispettando i tempi di crescita dei singoli e della comunità. Ad essi fanno riferimento i Progetti educativi dei Gruppi e le attività delle unità.

Art. 2 – Metodo attivo

1. In quanto metodo attivo, lo scautismo si realizza in attività concrete proposte alla ragazza e al ragazzo che sono incoraggiati ad imparare con l'esperienza e a saper leggere l'eventuale successo o insuccesso anche alla luce del coinvolgimento personale.
2. Lo stile con il quale si svolgono le attività è quello dell'imparare facendo, dando così primato all'esperienza.
3. Tutte le attività sono realizzate nella semplicità e nella essenzialità sia per una concreta educazione a queste virtù, sia per favorire la partecipazione alle attività di ogni ragazzo e ragazza, indipendentemente dalle condizioni economiche¹.

Art. 3 – Fondamenti pedagogici

1. Il metodo educativo dell'AGESCI è una proposta educativa che:
 - a. vede i giovani come autentici protagonisti della loro crescita;
 - b. deriva da una visione cristiana della vita²;
 - c. tiene conto della globalità della persona e quindi della necessaria armonia con se stessi, con gli altri e con il creato;
 - d. è attenta a riconoscere valori, aspirazioni, difficoltà e tensioni nel mondo dei giovani³.

Art. 4 – Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana

1. La pedagogia scout è ispirata ad un modello di uomo che si esprime negli orientamenti della progressione personale (P.P.), dalla Promessa alla Partenza, originando uno specifico spirito e stile di vita, i cui valori sono sintetizzati efficacemente nella Promessa, nella Legge e nel Motto.
2. Le esperienze peculiari del metodo scout hanno già una valenza religiosa, che – attraverso l'annuncio della Parola e la celebrazione dei sacramenti - fa dello scautismo un'occasione di incontro con la persona di Gesù Cristo e una originale forma di spiritualità cristiana, che è in molti casi il primo contatto con il Vangelo e la possibilità di entrare in relazione con Dio, una relazione fatta di amore, di un cammino quotidiano e condiviso, dove sperimentare e vivere nella propria vita il Primo annuncio. In questo cammino sono accompagnati dai capi che, con la loro vita, sapranno annunciare e testimoniare la presenza di un Padre che li ama, che cammina al loro fianco ogni giorno, che li illumina e li rende forti.
3. La pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana segue una dinamica caratterizzata dai momenti del vivere, incontrare, raccontare/raccontarsi, generare, attraverso i quali rileggere e orientare la propria vita.
4. Le esperienze nell'ambiente educativo scout sono i "luoghi" in cui avviene l'incontro con i propri compagni di cammino, mentre la Parola di Dio permette di rileggere gli eventi vissuti per prendere consapevolezza dell'incontro quotidiano con Dio presente in quegli eventi. Diventa quindi importante fare memoria insieme e condividere il significato degli eventi che la Parola di Dio rivela per ciascuno, al fine di generare un cambiamento in sé ed essere sale della terra e luce del mondo. In questo modo diventa possibile vivere le dimensioni proprie del Battesimo, ovvero le capacità profetica, regale e sacerdotale.

¹ Patto associativo - La scelta scout: l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione

² Patto associativo - La scelta cristiana

³ Patto associativo - La scelta scout: l'autoeducazione

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 1 – Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana</p> <p>1. L’educazione alla vita cristiana si attua con gradualità e continuità, lungo la progressione personale del lupetto e della coccinella, nella prospettiva unitaria del cammino di crescita verso la Partenza.</p> <p>2. Attraverso il proprio percorso di crescita e le fasi progressive della scoperta, della competenza e della responsabilità, il bambino e la bambina fanno esperienza di Dio, riconoscendo, nello stile della famiglia felice, il Primo annuncio come vero per la propria vita: che Egli è il Padre che li ama, si dona loro, vive al loro fianco e cammina con loro. Lo incontrano nella quotidianità della vita di branco e di cerchio; lo riconoscono per mezzo di suo figlio Gesù, rileggendo le esperienze vissute alla luce della Parola; condividono e celebrano l’incontro e ne fanno memoria, generando un cambiamento per le loro vite e diventando luce per gli altri.</p> <p>3. L’educazione alla vita cristiana permea l’intera vita di branco e di cerchio e il cammino di progressione personale di ogni lupetto e di ogni coccinella. La crescita nella fede di ciascuno è stimolata dall’ambiente educativo nel suo complesso, dalle relazioni e dal clima di gioia tra adulti e bambini.</p> <p>4. La metodologia della Brancha, vissuta nella comunità di branco e di cerchio, offre molteplici occasioni per suscitare nel bambino e nella bambina un’interpretazione cristiana della propria esperienza, attraverso l’ambiente fantastico, il gioco, la dimensione simbolica, la fraternità della famiglia felice e gli altri strumenti della Brancha.</p> <p>5. Alcuni elementi specifici appartengono alla tradizione del lupettismo e del coccinellismo</p>	<p>Art. 1 – Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana</p> <p>1. Accompagnare ragazze e ragazzi nel loro cammino di crescita nella fede significa aiutarli a fare esperienza di Dio riconoscendolo nell’avventura quotidiana della vita. L’educazione alla vita cristiana si attua, nella proposta di Brancha E/G, attraverso esperienze, condivise e concrete, di vita e avventure all’aria aperta che sostengono le guide e gli esploratori nel riconoscere nella propria vita Gesù e l’amore di Dio Padre che ci ha annunciato suo Figlio (kerygma).</p> <p>2. La vita di Brancha dal forte valore simbolico offre, in tutti i suoi strumenti, un profondo messaggio umano, religioso e cristiano proponendo la dinamica di vivere le esperienze, di incontrare Gesù, di raccontare a sé e agli altri questo incontro generando cambiamenti nel ragazzo/a e nelle sue relazioni.</p> <p>3. Tutti i momenti della vita di reparto e di squadriglia consentono alle guide e agli esploratori di sperimentare la dimensione ecclesiale dell’esistenza cristiana attraverso la vita comunitaria; di imparare a riconoscere la bellezza e la grandezza della natura e di essere parte e custodi del Creato; di scoprire i propri e gli altrui talenti da mettere a frutto nella vita comunitaria, per gli altri e con gli altri, concorrendo alla costruzione del Regno. Crescere nella fede significa rileggere le proprie esperienze alla luce della Parola di Dio e confrontarsi con la proposta di Gesù, al fine di lasciarsi interrogare, sfidare e sorprendere da Lui, riconoscere che Dio cammina con ciascuno di noi e far proprio lo stile di vita che il Vangelo propone. Il rapporto che ogni ragazza e ragazzo instaura</p>	<p>Art. 1 – Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana</p> <p>1. Educare alla vita cristiana in Brancha R/S significa accompagnare i rover e le scolte a lasciarsi interrogare e sorprendere dalla Parola di Dio che si incontra attraverso le esperienze di strada, servizio e comunità. Nella vita della Comunità R/S si manifesta continuamente lo stare alla presenza di Gesù, di cui si è invitati ad acquisire lo stile (personalmente e comunitariamente), in modo creativo e liberante.</p> <p>2. L’accoglienza dell’annuncio del Vangelo e la consapevolezza della presenza di Dio nella propria vita matura gradualmente con tempi e modi differenti in ogni rover e scolta.</p> <p>3. In Brancha R/S la spiritualità della strada consente di dare concretezza alla dinamica “vivere, incontrare, raccontare e raccontarsi, generare”.</p> <p>4. La bellezza e la fatica che l’esperienza della strada offre rendono veri l’incontro, la condivisione, la relazione con l’altro, con il Creato e con il Creatore.</p> <p>5. Curare la costante familiarità con la Parola permette di rileggere le esperienze vissute, alimentando la capacità profetica, ovvero la capacità di riconoscere Dio presente nella propria storia (come in quella di ogni uomo e ogni donna) e di scegliere di celebrarlo e annunciarlo.</p> <p>6. La Parola incontrata e condivisa rende nuova e feconda la vita di ciascuno, generando un cambiamento.</p> <p>7. La comunità offre la possibilità ai rover, alle scolte e ai capi di raccontare e raccontarsi abitando le domande di senso, facili e difficili, che la vita pone: la presenza di Dio si manifesta prima</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>cattolici: il riferimento alla figura di San Francesco, la spiritualità dell'“eccomi” per le coccinelle, le preghiere tradizionali, la ritualità con i suoi segni e i suoi simboli. Queste e altre opportunità vengono valorizzate all'interno di una programmazione educativa in maniera originale e pedagogicamente efficace; in questo modo la dimensione religiosa non è vissuta come elemento isolato, ma è articolata all'interno delle attività quotidiane di branco e di cerchio.</p>	<p>con Gesù è curato dall'incontro e dall'ascolto della Parola e alimentato dalla contemplazione del libro della Natura e dalla preghiera per condividere con gli altri gioie e difficoltà in una dimensione di annuncio, di ringraziamento e semplicità. Così, gradualmente, matura la propria amicizia con Lui con tempi e modalità originali e uniche per ognuno.</p> <p>4. La vita di ciascuno, con il proprio cammino verso la felicità, illuminata dalla Parola, è celebrata nella preghiera e nei sacramenti dell'Eucaristia e della Riconciliazione.</p>	<p>di tutto nell'altro che cammina a fianco.</p> <p>8. Le esperienze della preghiera e della celebrazione dell'Eucarestia e del sacramento della Riconciliazione, vissute nella comunità e personalmente, sono opportunità di far crescere la capacità sacerdotale: essere capaci di portare la vita stessa dinanzi a Dio e di riportare Dio nella propria vita. Si diventa reciprocamente testimoni dell'annuncio di Cristo Risorto che ci ama e cammina con noi.</p> <p>9. Con il servizio si vive l'impegno a discernere nella vita concreta cosa fare per essere fedeli al Vangelo testimoniandolo nella vita politica, sociale, economica e culturale. È attuazione concreta della capacità regale.</p>

Art. 5 – Le branche: profili e suddivisione

1. In relazione alle caratteristiche psicologiche delle successive età delle ragazze e dei ragazzi, il metodo scout si articola in tre momenti specifici, coordinati e progressivi di educazione, denominati:
 - a. Branca Lupetti/Coccinelle;
 - b. Branca Esploratori/Guide;
 - c. Branca Rover/Scolte.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 2 – Branca L/C</p> <p>1. La Branca Lupetti e Coccinelle si rivolge ai bambini e alle bambine compresi tra gli 8 e gli 11/12 anni e si propone di far vivere loro pienamente la fanciullezza come ricchezza in sé e come fondamento di un'autentica vita adulta.</p> <p>2. In funzione dell'Ambiente fantastico “Bosco” oppure “Giungla”, adottato dal Gruppo, i bambini e le bambine si riuniscono in unità chiamate rispettivamente cerchio oppure branco.</p>	<p>Art. 2 – Branca E/G</p> <p>1. La Branca Esploratori e Guide si rivolge ai ragazzi ed alle ragazze di età compresa tra gli 11/12 ed i 16 anni e si propone di favorire la realizzazione di una identità solida capace di entrare in relazione con gli altri.</p> <p>2. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in unità chiamate reparto.</p> <p>3. I ragazzi e le ragazze si riuniscono in squadriglie; più squadriglie formano un reparto.</p>	<p>Art. 2 – Branca R/S</p> <p>1. La Branca Rover/Scolte si rivolge ai giovani e alle giovani di età compresa tra i 16 ed i 20/21 anni e si propone di accompagnarli, nell'impegno dell'autoeducazione, verso una vita adulta caratterizzata da autonomia, maturazione della capacità di scegliere, responsabilità verso se stessi e gli altri, disponibilità al servizio del prossimo.</p> <p>2. I giovani e le giovani si uniscono in comunità di rover e scolte, articolate in un primo momento chiamato noviziato e in un secondo chiamato Clan se maschile, Fuoco se femminile, clan/fuoco se misto.</p>

Art. 6 – Progetto educativo di Gruppo

1. Il Progetto educativo di Gruppo è elaborato dalla Comunità capi e assicura l'unitarietà della proposta educativa dell'Associazione tra le varie unità, la sua continuità tra le branche, il suo adattamento alle accertate necessità dell'ambiente in cui il Gruppo vive.
2. Il Progetto educativo di Gruppo, definito in forma scritta, fa riferimento alle tre scelte del Patto associativo muovendosi all'interno dello Statuto e del Regolamento associativo.
3. Il Progetto educativo di Gruppo presentato ad ogni nuovo capo che entra in Comunità capi, illustrato alle famiglie dei ragazzi e periodicamente ridiscusso secondo le necessità; viene concretizzato nei programmi di unità con gli strumenti specifici di ciascuna branca.

Art. 7 – Partecipazione associativa

1. Le unità partecipano alle attività organizzate dalle Zone, dalle Regioni e dalle Branche a livello nazionale per arricchirsi di nuove esperienze, far conoscere le proprie e rendere più visibile e concreta la loro presenza nel territorio. Per questo ultimo aspetto, le Zone operano per facilitare il contatto delle unità con enti locali, gruppi ecclesiali, associazioni giovanili e altri organismi simili.

CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT

Art. 8 – Promessa, Legge, Motto

1. Le unità vivono la proposta dello scautismo nello spirito della Promessa, della Legge e del Motto.

Art. 9– Promessa

1. La Promessa costituisce l'adesione alla Legge scout e ai valori in essa contenuti. Essa esprime l'appartenenza alla fraternità mondiale del guidismo e dello scautismo. Nei successivi passaggi di branca essa sarà rinnovata per esprimere l'adesione alla nuova comunità di crescita.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 3 – Promessa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il lupetto e la coccinella scelgono di pronunciare la Promessa grazie alle prime esperienze forti e significative vissute nella comunità. 2. Scegliere di pronunciare la Promessa rappresenta per essi un concreto impegno personale di adesione libera e gioiosa alla Legge e alla comunità che li accoglie. 3. La formulazione della Promessa è adeguata alle caratteristiche psicologiche del bambino e della bambina: <i>“Prometto, con l'aiuto e l'esempio di Gesù, di fare del mio meglio per migliorare me stesso/a, per aiutare gli altri, per osservare la legge del branco/cerchio”.</i> 4. I lupetti salutano con la mano destra, portando all'altezza della tempia l'indice e il medio tesi e divaricati, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge e le orecchie tese del lupo. 5. Le coccinelle salutano con la mano destra, portando all'altezza della tempia l'indice e il medio tesi, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita del saluto ricordano i due articoli della Legge e le antenne della coccinella. In entrambi i saluti il pollice poggiato sull'anulare e sul mignolo indica l'impegno del più grande a proteggere i più piccoli. 	<p>Art. 3 – Promessa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sentiero inizia fin dal primo momento di ingresso in reparto. A distanza di 2-3 mesi il ragazzo o la ragazza chiedono di pronunciare la Promessa, quando ritengono di essere pronti a lanciarsi nel grande gioco scout. 2. Il tempo che trascorrerà dall'ingresso in reparto al momento della Promessa, che non deve essere molto lungo, servirà per conoscere l'ambiente e le persone del reparto, lo stile e i simboli di squadriglia e di reparto e, soprattutto, per cominciare a scoprire il senso della Promessa e della Legge scout. 3. La richiesta di pronunciare la Promessa va fatta dal novizio, su presentazione del Capo squadriglia, al Consiglio della Legge, il quale l'accoglie non tanto valutando le capacità tecniche raggiunte o la capacità di tenere fede all'impegno assunto, ma tenendo conto della comprensione delle Legge dimostrata, della sincerità e dell'entusiasmo nel vivere la vita di squadriglia e di reparto. 4. La Promessa, pronunciata nelle mani del Capo reparto alla presenza di tutto il reparto, che ha preparato e anima la cerimonia, su presentazione della squadriglia di appartenenza, è così formulata: <i>“Con l'aiuto di Dio, prometto sul mio onore di fare del mio meglio:</i> 	<p>Art. 3 – Promessa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promettere in età R/S significa aderire con sempre maggior consapevolezza ad uno stile di vita nel rispetto dei valori della Legge scout e nello spirito del Motto. 2. Questo stile di vita va maturato attraverso esperienze concrete durante tutto il cammino verso la Partenza, facendo della Promessa un punto di riferimento costante per la progettazione e la verifica del proprio cammino personale. 3. La Promessa pronunciata in età R/S, per i ragazzi provenienti dall'esterno, manifesta l'adesione allo scautismo. 4. Il rinnovo della Promessa accompagnerà i momenti di progressione personale (firma della Carta di clan e Partenza), in cui il rover e la scolta e la comunità tutta sono stimolati alla riscoperta adulta e matura dei valori della Legge.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p><i>per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese;</i> <i>per aiutare gli altri in ogni circostanza;</i> <i>per osservare la Legge scout”.</i></p> <p>5. La cerimonia, diversa secondo le tradizioni, deve mettere in luce che in questo modo si entra a far parte della grande famiglia degli scout. Il reparto è presente come testimone e si impegna ad aiutare il nuovo esploratore e la nuova guida a mantenere la Promessa.</p> <p>6. Tutti i significati della cerimonia vengono resi chiari, oltre che con parole, con gesti e simboli adeguati. Tra questi, il saluto richiama all’esploratore e alla guida i tre punti della Promessa. Si effettua con la mano destra sovrapponendo il pollice al mignolo come simbolo di aiuto del più grande al più piccolo e tenendo le altre tre dita unite e distese.</p>	

Art. 10 – Legge

1. La Legge esprime i valori che qualificano la proposta scout e aiuta ciascun membro dell’Associazione nella sua crescita morale, sociale, relazionale e di fede. Ogni suo esprime concretamente un agire, un fare, che coinvolge la persona nella sua globalità.
2. La sua caratteristica di uniformità e universalità è essenziale, pedagogicamente, per far percepire la dimensione internazionale del guidismo e dello scautismo e superare ogni particolarismo. Per questo motivo la Legge è anche permanente ed abitua al confronto con valori di fondo che non cambiano a seconda dei momenti e delle persone.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 4 – Legge</p> <p>1. La Legge esprime le regole che aiutano ciascuno nel grande gioco della crescita.</p> <p>2. La Legge è così formulata: <i>“Il lupetto/La coccinella pensa agli altri come a se stesso/a. Il lupetto/La coccinella vive con gioia e lealtà insieme al branco/cerchio”.</i></p> <p>3. L’adesione alla Legge del branco/cerchio è spontanea e gioiosa.</p>	<p>Art. 4 – Legge</p> <p>1. La Legge, con i suoi inviti al fare, all’agire, va vissuta come la tensione verso valori che accomunano tutti gli scout, assumendo altresì, in questa età, un significato di iniziazione allo sviluppo della coscienza morale. Per questo la tensione verso la Legge è costante nel tempo e favorisce negli esploratori e nelle guide un riferimento lungo il sentiero della progressione personale.</p> <p>2. Affinché non si crei nella mente dei ragazzi l’idea di una distanza incolmabile tra la pratica</p>	<p>Art. 4 – Legge</p> <p>1. Verificarsi rispetto alla Legge in età R/S è ripercorrere il proprio cammino scout rileggendone l’unitarietà.</p> <p>2. Sperimentando gli orientamenti proposti dalla Legge, il rover e la scolta scoprono che questi possono diventare per loro gli orientamenti fondamentali sui quali costruire la propria strada verso la felicità, in cui il cammino del singolo è orientato alla realizzazione del bene comune.</p> <p>3. Il senso di responsabilità e la capacità di essere coerenti, che si vanno progressivamente</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>quotidiana e gli ideali della Legge, i capi avranno l'attenzione di porla come punto di riferimento costante nel sentiero di ogni esploratore e guida e nelle verifiche di reparto, aiutandoli a viverla come stimolo e ragione di fiducia nella propria capacità di miglioramento.</p> <p>3. La Legge è così formulata. <i>“La guida e lo scout:</i> 1. <i>pongono il loro onore nel meritare fiducia;</i> 2. <i>solo leali;</i> 3. <i>si rendono utili ed aiutano gli altri;</i> 4. <i>sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout;</i> 5. <i>sono cortesi;</i> 6. <i>amano e rispettano la natura;</i> 7. <i>sanno obbedire;</i> 8. <i>sorridono e cantano anche nelle difficoltà;</i> 9. <i>sono laboriosi ed economi;</i> 10. <i>sono puri di pensieri, parole e azioni.”</i></p>	<p>acquisendo nel cammino di Branca R/S, devono creare un ponte tra idealità e scelte concrete nel campo delle relazioni, nel lavoro, nello studio e nella famiglia, poiché l'età adulta è tempo di esercizio di responsabilità. Momento importante per iniziare a rileggere la Legge Scout nell'ottica del roverismo/scoltismo, è il noviziato.</p>

Art. 11 – Motto

1. Il Motto dell'Associazione è “sii preparato”.
2. Ciascuna Branca ha un proprio Motto che, nella progressione del metodo, esprime lo spirito della proposta scout.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 5 – Motto</p> <p>1. Il Motto dei lupetti è <i>“del nostro meglio”</i>; esso esprime lo spirito di impegno dei lupetti a migliorarsi, a superarsi continuamente, a progredire nel bene. Non è il meglio in assoluto ma “il meglio” di ciascuno rispetto a quanto già fatto, in prospettiva di un nuovo “meglio”.</p> <p>2. Il Motto delle coccinelle è <i>“eccomi”</i>; esso esprime la disponibilità e la prontezza nella risposta all'invito ad entrare nel gioco, dando il meglio di sé.</p> <p>3. Il Grande Urlo e il Grande Saluto affermano i contenuti dei motti e sono il simbolo della comunità riunita; essi sono l'insieme di tanti</p>	<p>Art. 5 – Motto</p> <p>1. Il Motto degli esploratori e delle guide è <i>“sii preparato”</i>. È importante utilizzare il Motto pedagogicamente secondo il senso evangelico che richiama alla disponibilità ad aiutare gli altri e alla competenza per farlo.</p>	<p>Art. 5 – Motto</p> <p>1. <i>“Servire”</i> è il Motto della Comunità R/S ed esprime la convinzione che il vero modo di raggiungere la felicità è procurarla agli altri seguendo l'insegnamento di Gesù Cristo.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
“del mio meglio/eccomi” ed esprimono la volontà di crescere con il proprio impegno e l’aiuto degli altri.		

Art. 12 – I quattro punti di Baden-Powell

1. Baden-Powell ha posto a fondamento della proposta scout quattro punti:
 - a. formazione del carattere;
 - b. salute e forza fisica;
 - c. abilità manuale;
 - d. servizio del prossimo.
2. I quattro punti di B.-P. sono sviluppati nelle tre branche con progressione e continuità, per mezzo di strumenti adatti a ciascuna età.
3. Per formazione del carattere si intende la formazione della personalità in una relazione positiva con se stessi. L’educazione del carattere ha come obiettivi la capacità di fare scelte, di scoprire ciò che si può e si vuole essere, di prendersi delle responsabilità, di farsi dei programmi di vita consapevoli della necessità di scoprire la propria vocazione nel piano di Dio. Essa comprende tutta una serie di virtù umane quali lealtà, fiducia in se stessi, coraggio, senso della gioia, ottimismo, rispetto dei diritti, autodisciplina, elevazione del proprio pensiero e dei propri sentimenti.
4. Per salute e forza fisica si intende sia la conoscenza sia un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono di Dio e fonte di relazione con gli altri e con l’ambiente. Nello specifico si intende accettare e avere cura del proprio corpo, ricercare un’alimentazione sana, riposarsi correttamente, ricercare ritmi naturali di vita, vivere correttamente e serenamente la propria sessualità, saper affrontare la fatica, la sofferenza, la malattia, la morte.
5. Per abilità manuale si intende una relazione creativa con le cose. L’educazione all’abilità manuale mira a sviluppare una progettualità pratica e una capacità di autonomia concreta nel realizzare manufatti partendo da mezzi poveri, valorizzando quello che si ha perché lo si sa usare. La riscoperta dell’uso intelligente delle proprie mani porta con sé una serie di comportamenti positivi: la gioia del saper fare, l’accettazione della fatica e del fallimento, la pazienza, la concretezza, l’essenzialità, il buon gusto.
6. Per servizio del prossimo si intende l’educazione all’amore per gli altri, al bene comune e alla solidarietà. Il servizio del prossimo porta a scoprire la ricchezza della diversità nelle persone, a vivere e lavorare insieme per costruire un mondo più giusto, a rendersi utili in qualunque momento ciò sia richiesto, mettendo a disposizione le proprie energie e capacità.

CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA

Art. 13 – Educare alla vita cristiana

1. L'annuncio del Vangelo anima e sostiene l'intera proposta educativa dell'AGESCI che, nell'educare alla vita cristiana, si inserisce pienamente nel progetto catechistico della Chiesa italiana.
2. Ogni ragazza/o viene accompagnata/o ad accogliere un annuncio nuovo e sorprendente, cioè a riconoscere che la propria vita è abitata da Dio che si è rivelato in Gesù di Nazareth (kerygma).
3. Le attività delle unità, il clima e le esperienze vissute, capi e ragazzi insieme, sono occasioni di incontro con Dio, cammino di vita cristiana dei ragazzi.
4. I Gruppi e le unità ricercano rapporti costanti e costruttivi con gli organismi pastorali della Chiesa locale cui prendono parte nei modi e nei momenti appropriati, nella consapevolezza che spesso lo scoutismo è il primo ed unico legame visibile con la comunità ecclesiale.⁴

Art. 14 – Coeducazione

1. Attraverso l'incontro tra i due sessi si propone un cammino di crescita che, partendo dall'identità dell'essere uomo e donna, conduca alla scoperta ed alla conoscenza dell'altro, per instaurare con esso un dialogo, attraverso cui costruire, rileggere e riflettere sul proprio modo di essere uomo o donna, per saper collaborare in modo fecondo.
2. Tale riconoscimento rende fondante la scelta della coeducazione che, proposta come valore e utilizzata come strumento, sostiene l'azione educativa di tutta la proposta scout.
3. Nel suo significato strettamente metodologico coeducazione significa anche far vivere ai ragazzi dei due sessi esperienze insieme, secondo un progetto educativo unico che preveda attività comuni per valorizzare le caratteristiche positive tipiche dei due sessi e ne favorire la reciproca accettazione. L'imparare a stare con l'altro/a va vissuto come indispensabile premessa per riuscire a fare cose più belle e interessanti.
4. Nelle attività, il capo pone attenzione nel far vivere l'esperienza con ruoli e coinvolgimenti differenti a seconda del sesso e dei diversi tempi di maturazione di ragazze e ragazzi; per questo sarà importante:
 - a. rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita, ponendo la massima attenzione nella programmazione della attività e nella vita dell'unità;
 - b. aiutare questo processo di scoperta attraverso la testimonianza dei capi quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità e la sanno mettere in relazione con l'altro.
5. Questi obiettivi possono essere conseguiti attraverso unità monosessuate, parallele o miste.
6. Per le unità monosessuate, per sostenere una completa e armonica dimensione educativa, è opportuno favorire periodicamente l'incontro e le attività con unità di altro sesso.
7. Le unità miste devono prevedere anche attività separate per ragazze e ragazzi, al fine di favorire un più completo sviluppo dell'identità sessuale.
8. La diarchia dei capi, quale scelta, che attualmente dell'Associazione, è testimonianza della relazione adulta uomo/donna ed è importante strumento educativo anche in unità monosessuali.
9. La coeducazione è un passo essenziale ed importantissimo per un corretto percorso di educazione all'amore; è quindi necessario coniugare l'aspetto valoriale e metodologico⁵.

Art. 15 – Educazione all'amore e all'affettività

1. Lo scoutismo riconosce in ogni ragazza e ragazzo una persona unica e irripetibile, perciò diversa ed originale in ogni sua dimensione, compresa quella affettivo-sessuale.
2. L'Associazione crede fermamente che dal rapporto particolare uomo-donna nasca la famiglia umana e scaturisca la vocazione dell'uomo a vivere con l'altro.
3. Crescere insieme alle persone vicine, diverse nel corpo, nella storia, nelle aspirazioni, vuol dire cogliere la reciprocità, che è non solo riconoscimento, accettazione e valorizzazione della diversità sessuale, sociale e

⁴ Patto associativo - La scelta cristiana

⁵ Patto associativo - La scelta scout: coeducazione, Documento "Coeducazione e diarchia" - Documenti preparatori Consiglio generale 2012

culturale dell'altro, ma anche relazione da cui non si può prescindere per giungere alla piena consapevolezza di sé.

4. Nella reciprocità e nel dono di sé, lo sviluppo della identità di genere e la relazione interpersonale orientano, con crescente profondità ed intensità, la dimensione affettiva e la capacità di amare di ognuno.
5. Nella realizzazione di questa proposta l'uomo e la donna partecipano al progetto creativo di Dio⁶.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione</p> <p>1. L'età del lupetto e della coccinella coincide con il momento in cui si maturano cognizioni, emozioni e comportamenti che consentono loro di esprimersi, anche sessualmente, in relazione ai propri bisogni. I capi, nel costruire itinerari individuali e comunitari, devono rispettare il mistero della persona e i suoi tempi di crescita:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. nella scoperta gioiosa del proprio corpo come dono di Dio e nella confidenza con esso; b. nella scoperta della diversità dell'altro, nell'arricchimento reciproco del vivere insieme; c. nel superamento della ruolizzazione stereotipata dei sessi, nell'attenta valorizzazione degli elementi personali. <p>2. Le caratteristiche psicologiche di questa fascia di età non richiedono la necessità di prevedere momenti differenziati fra i sessi nella programmazione delle attività e nella vita dell'unità.</p> <p>3. Occorre inoltre valorizzare l'innata serenità del bambino e della bambina riguardo la scoperta di sé e dell'altro, da vivere come un dono che rende più ricca e completa la persona.</p> <p>4. Questo processo di scoperta è favorito dalla testimonianza dei capi, quali persone che in modo sereno e maturo vivono la propria identità nella relazione con l'altro, proponendo modalità di relazioni e</p>	<p>Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione</p> <p>1. 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; a 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; qualità/obiettivi che svilupperanno donando se stessi nell'accogliere l'altro, il diverso, tramite gesti e parole che siano espressioni del proprio essere, e non frutto di condizionamenti esterni.</p> <p>2. Nel proporsi questi obiettivi - la scoperta e l'accettazione della propria sessualità, la scoperta e l'accettazione dell'altro, l'integrazione della genitalità con l'affettività, l'oblatività, il superamento dei ruoli stereotipati occorre tenere sempre ben presenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. il senso di smarrimento che disorienta ragazzi e ragazze; b. il differente sviluppo psicofisico (sessualità genitale/sessualità spirituale); c. la diarchia quale valore pedagogico irrinunciabile nelle unità miste; 	<p>Art. 6 – Educazione all'amore e coeducazione</p> <p>1. L'età del rover e della scolta coincide con il momento in cui inizia la ricerca di una relazione più strutturata e stabile con gli altri. Ci si interroga sulle relazioni affettive e sulle scelte future, nel desiderio di trasformarle in realtà concrete.</p> <p>2. La Comunità R/S aiuta le scolte e i rover a crescere insieme nel rispetto delle differenze con la fiducia che questo possa favorire e valorizzare la scoperta delle reciproche identità e lo stabilirsi di rapporti umani arricchenti tra l'uomo e la donna, superando ruoli precostituiti. Occorrerà favorire esperienze che valorizzino la profondità delle relazioni rispetto alla superficialità, la concretezza rispetto alla virtualità, sviluppando la capacità di cercare e cogliere la bellezza e l'autenticità di ogni incontro.</p> <p>3. Il rispetto di se stessi e del proprio corpo, vissuto come dono di Dio e strumento di servizio al prossimo, è alla base di ogni relazione; durante questa fase della sua vita affettiva si propone al giovane di vivere l'Amore come accoglienza, dialogo e dono reciproco e di considerare questa dimensione come centrale nel proprio progetto di vita. Il giovane comincia a gestire la propria sessualità e il proprio corpo, accettandone doti e limiti, e quale custode ne cura la salute, evitando tutto ciò che può arrecarvi danno. È importante proporre sia alle unità miste sia a quelle monosessuali attività</p>

⁶ Patto associativo - La scelta scout: coeducazione, Documento "Coeducazione e diarchia" - Documenti preparatori Consiglio generale 2012

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>situazioni che non ricalchino ruoli stereotipati.</p>	<p>d. in ultimo, ma non perché di minore importanza, la situazione culturale del luogo in cui la proposta avviene, e di conseguenza le esperienze di base vissute dai ragazzi e dalle ragazze. I capi sono chiamati, nella loro maturità personale, a vivere e a coinvolgersi nel gioco dei ragazzi mantenendo la caratteristica di adulti.</p> <p>3. I capi inoltre devono essere coscienti che il rapporto educativo è particolarmente importante in questo ambito: la loro posizione di modelli e il loro comportamento, quindi, devono tenere sempre presente il grado di comprensione dei ragazzi e delle ragazze cui si rivolgono.</p> <p>4. In riferimento al reparto, le Comunità capi sceglieranno, secondo linee progettuali del Gruppo, le forme monosessuali, parallele o miste.</p>	<p>condivise con l'altro sesso e attività separate, al fine di permettere ai singoli rover e scolte di vivere momenti dove la propria identità di uomo e di donna venga vissuta come ricchezza, capacità di accogliere, dono di sé e dialogo con l'altro.</p> <p>4. I capi, uomo e donna, sono chiamati a dare testimonianza del proprio percorso sulla strada della crescita personale verso l'amore, che si esprime anche nella capacità di costruire relazioni personali e di coppia significative, autentiche e vitali.</p>

Art. 16 – Educazione alla cittadinanza

1. L'educazione alla cittadinanza e all'impegno politico è presente in modo intrinseco nello scautismo e propone a ragazze e ragazzi una dimensione comunitaria che li aiuta ad affrontare il complesso sistema di relazioni che ne deriva.
2. I valori del metodo scout indirizzano, inoltre, verso la scelta della solidarietà, della legalità, della giustizia per affermare e difendere il primato assoluto della persona umana e della sua dignità.
3. L'educazione alla cittadinanza richiede una precisa intenzionalità da parte dei capi educatori: essa deve infatti considerare il ragazzo, e con esso l'unità, soggetti politici attivi e passivi all'interno della realtà che li circonda. Il ragazzo deve cioè essere aiutato a rendersi consapevole dei suoi diritti e dei suoi doveri sociali, attraverso azioni reali e concrete di:
 - a. analisi critica delle situazioni che lo vedono o lo possono vedere coinvolto;
 - b. progettazione, con l'unità e con altre forze presenti sul territorio interessato;
 - c. soluzione del problema individuato, adeguato alle sue capacità;
 - d. partecipazione personale efficace per il raggiungimento delle soluzioni stesse.
4. L'educazione alla cittadinanza è favorita sia dalla testimonianza dell'impegno politico vissuto dai capi (nel rispetto delle compatibilità indicate dall'Associazione) sia dal servizio educativo svolto in Associazione sia dalla presenza attiva della Comunità capi in quegli ambiti del territorio dove le sue specificità di Associazione educativa la chiamano.
5. L'educazione alla cittadinanza, in un'ottica di protezione civile, trova espressione nel Motto "*essere pronti*" attraverso un atteggiamento di responsabilità verso la comunità civile e l'ambiente, in una cultura di previsione e prevenzione del rischio⁷.

⁷

Documento "Riflessioni per educare alla legalità in AGESCI" - Atti Consiglio generale 2010, Documento "Impegno politico e civile" 1988

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 7 – Educazione alla cittadinanza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'esperienza di branco e di cerchio, fornendo ai bambini e alle bambine l'occasione di farsi gradualmente artefici della propria crescita, consente loro di sperimentare come l'impegno di ciascuno faccia progredire la comunità cui si appartiene. 2. È nel clima gioioso e sereno che i bambini scoprono il valore del "bene comune", maturano gradualmente la consapevolezza dei propri diritti e comprendono che sono le regole a garantirne il rispetto. 3. Lo stile delle buone abitudini, richiesto al lupetto e alla coccinella, dei gesti quotidiani, semplici e concreti, promuove nei bambini il gusto dell'agire per gli altri e li aiuta a giudicare i propri comportamenti e i comportamenti altrui. 4. Nella vita del branco e del cerchio, i bambini vivono una dimensione di agonismo, che significa "sentire" il confronto come stimolo a migliorarsi, ma anche come possibilità di conflitto. Nella riflessione comunitaria, nella verifica e nel raggiungimento degli obiettivi i bambini e le bambine sperimentano la ricerca di soluzioni concrete ai problemi e la possibilità di superare ostacoli e difficoltà, scegliendo insieme la via per riprendere il cammino comune. 5. Strumenti privilegiati di questa area educativa sono: la progressione personale, il gioco, la Buona Azione, il quaderno di caccia e di volo, il Consiglio della rupe, il Consiglio della grande quercia. 	<p>Art. 7 – Educazione alla cittadinanza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I ragazzi e le ragazze in età di reparto sono caratterizzati da uno spiccato bisogno di autonomia e indipendenza da tutto ciò che è "istituzione". 2. Inizia in questa fase il cammino che li aiuterà a scoprire e sperimentare l'appartenenza ad una comunità sociale che supera i confini del proprio nucleo familiare e della propria realtà. Comincia a svilupparsi la coscienza dei principi che regolano la vita sociale, per divenire soggetto capace di assumersi la responsabilità del proprio agire: ciascuno, secondo le proprie possibilità, è chiamato a fare la sua parte per il bene di questa comunità. 3. Strumenti privilegiati in questa area educativa sono tutte le strutture di cogestione del reparto, i Consigli della Legge e di squadriglia, nonché la realizzazione di imprese capaci di lasciare un segno nella realtà circostante. 	<p>Art. 7 – Educazione alla cittadinanza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Comunità R/S, momento prezioso di esperienza politica, di partecipazione attiva e di democrazia, è il luogo principe in cui matura il senso della cittadinanza dei rover e delle scolte. Attraverso l'ascolto, il confronto e modalità decisionali democratiche, i rover e le scolte contribuiscono alla vita della comunità insieme ai capi, sentendosi responsabilmente parte di essa. 2. L'esperienza del servizio è fondamentale per educare a essere buoni cittadini, nella sequela di Cristo, divenendo protagonisti della vita civile ed ecclesiale, capaci di promuovere azioni che rendano migliori le realtà abitate. 3. Nel proprio cammino ogni rover e scolta è stimolato a sviluppare una dimensione di cittadinanza orientata dai principi della Costituzione italiana, anche in un orizzonte europeo e internazionale. A partire dalla lettura della realtà e dei bisogni dei propri territori, gli R/S imparano a comprendere un contesto più generale e a interagire con la complessità, per compiere azioni mature e concrete. 4. I rover e le scolte sono chiamati a testimoniare e promuovere il rispetto, l'uguaglianza, l'accoglienza e il servizio ai poveri, alle persone più deboli ed emarginate, facendosi operatori di giustizia e pace, costruttori di dialogo secondo la scelta della nonviolenza, nello stile della fratellanza. Vivono con coscienza civile la legalità, promuovono la cultura dell'onestà con l'esempio personale, lottano contro gli atteggiamenti di tipo mafioso e contro ogni forma di illegalità, contribuendo alla costruzione del bene comune.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
		<p>Art. 7bis – Percorsi di partecipazione e rappresentanza</p> <p>1. Al fine di educare i rover e le scolte a divenire cittadini capaci di entrare in relazione e impegnarsi in contesti più ampi della comunità di appartenenza, i vari organismi associativi, attraverso gli incaricati alla Branca R/S, possono proporre alle Comunità R/S occasioni autentiche di ascolto, confronto ed elaborazione di un pensiero politico condiviso. In tali occasioni i rover e le scolte sono chiamati a contribuire alla vita dell'Associazione e delle realtà in cui vivono, attraverso l'esercizio della rappresentanza e l'assunzione di responsabilità e impegni comuni.</p> <p>2. Sono elementi essenziali: la chiarezza dell'obiettivo della proposta, l'approccio esperienziale, la fedeltà al metodo, l'esercizio della democrazia. È inoltre necessario curare il rispetto del percorso di crescita e di progressione personale dei rover e delle scolte, il coinvolgimento dei capi RS e il ritorno dell'esperienza dei singoli partecipanti nelle comunità di appartenenza.</p>

Art. 17 – Educazione alla mondialità e alla pace

1. L'educazione alla mondialità e alla pace è un aspetto essenziale della formazione scout, che si basa sulla stessa dimensione internazionale del Movimento e sul senso di fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo, al di là di ogni differenza culturale, razziale, politica o religiosa.
2. Essa ha per scopo lo sviluppo di personalità aperte verso gli altri popoli e culture, dotate di spirito di collaborazione, capaci di comprendere i punti di vista delle altre persone e disposte al dialogo e al cambiamento in un percorso verso una società giusta, attenta ai deboli e disponibile alla reciprocità nel pieno rispetto dei valori della costituzione italiana e del Vangelo⁸.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace</p> <p>1. Nella Branca Lupetti e Coccinelle, l'educazione alla mondialità e alla pace si realizza attraverso attività che risvegliano la curiosità del</p>	<p>Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace</p> <p>1. La consapevolezza di essere cittadini del mondo favorisce la crescita di generazioni capaci di:</p>	<p>Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace</p> <p>1. La Comunità R/S sa di essere chiamata alla costruzione della pace, come percorso verso una società giusta, attenta ai deboli e</p>

⁸

Patto associativo: la scelta politica; la scelta scout - la fraternità internazionale, Documento "in&out" - Atti Consiglio generale 2007

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>bambino e della bambina per gli altri popoli, per le loro tradizioni, lingue e religioni.</p> <p>2. La conoscenza e l'accettazione delle diversità aiutano il lupetto e la coccinella a comprendere la pari dignità fra tutti gli uomini.</p> <p>3. Il branco e il cerchio educano i bambini alla pace attraverso la partecipazione attiva al Consiglio della rupe e della Grande Quercia, la condivisione, la corresponsabilità e la collaborazione alla vita di comunità vissuta nel clima di famiglia felice.</p>	<p>a. promuovere solidarietà, aumentando la collaborazione fra le nazioni;</p> <p>b. conoscere ed accettare le diversità degli altri (i loro punti di vista, i loro interessi, le tradizioni, i costumi, le situazioni problematiche...), superando i particolarismi e la facile tentazione di emarginare chi è considerato diverso. Lo scoprire lo scoutismo come movimento mondiale e poterlo sperimentare con apposite attività, favorirà la percezione di questo essere parte di una comunità più vasta.</p> <p>2. I ragazzi e le ragazze inoltre saranno aiutati, in maniera proporzionata all'età e alla loro situazione, a scoprire le proprie attitudini, anche tramite le specialità e i brevetti di competenza, per prepararsi a un inserimento nel lavoro visto come contributo alla costruzione del mondo, e ad impegnarsi a vivere relazioni che favoriscono il dialogo e la pace.</p>	<p>disponibile all'accoglienza degli stranieri, nel pieno rispetto dei valori della Costituzione italiana e del Vangelo.</p> <p>2. Nel cammino in Brancha R/S si progettano e si vivono esperienze di pace, caratterizzate da un atteggiamento attivo volto al perseguimento della giustizia sociale e del rispetto dei diritti umani, attraverso iniziative mirate, precise e concrete, realizzate con lo stile e lo spirito della nonviolenza.</p> <p>3. Per queste finalità, la Comunità R/S favorisce percorsi di incontro e collaborazione con gruppi e persone che svolgono attività di educazione alla pace e alla nonviolenza, promuove il valore del servizio civile volontario come possibile esperienza di impegno personale al servizio della collettività.</p> <p>4. La Comunità R/S vive esperienze che educano alla conoscenza e all'accettazione delle diversità culturali, sociali, politiche, religiose dei popoli.</p> <p>5. Per questo valorizza il sentimento di fraternità e la dimensione sovranazionale propri dello scoutismo, proponendo esperienze di solidarietà internazionale, partecipando ad attività internazionali con Gruppi scout di altri Paesi. Può inoltre collaborare con associazioni che si impegnano nell'educazione alla mondialità, all'accoglienza dello straniero, all'integrazione dei popoli.</p>

Art. 18 – Educazione all'ambiente

1. Come uomini siamo parte della natura: non siamo al di fuori o al di sopra di essa. Siamo chiamati alla custodia dell'ambiente e ad essere responsabili dell'utilizzo delle risorse: la consapevolezza dei legami di vita tra uomo e natura richiede conoscenza e rispetto nel cammino di crescita. Si tratta di pensarsi umili, parte del Creato e di accettarne le interrelazioni esistenti. Questa è la sfida: *“sviluppare sia il rispetto per l'ambiente sia il progresso sostenibile dell'uomo”*⁹.

⁹

Protocollo d'Intesa con il Ministero dell'Ambiente luglio 1997, Protocollo d'Intesa con il Ministero Pubblica Istruzione 1999

CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO

Art. 19 – Linguaggio simbolico

1. Nella relazione educativa, la comunicazione si avvale anche dell'utilizzo del simbolismo vissuto nella "Giungla", nel "Bosco", nell'"Avventura" e nella "Strada" attraverso il linguaggio e i gesti.
2. Sono espressione del linguaggio simbolico:
 - a. il saluto scout: segno con cui tutti gli scout e le guide del mondo si riconoscono reciprocamente; ricorda l'impegno della Promessa;
 - b. l'uniforme: segno di appartenenza all'Associazione ed alla fraternità mondiale dello scautismo e del guidismo. È richiamo di essenzialità, di semplicità, di praticità e di rinuncia a seguire mode: è sempre indossata in ordine, corretta e completa;
 - c. le cerimonie: esse scandiscono con parole, gesti e simboli adeguati l'intera vita dell'unità scout ed in particolare sottolineano l'importanza e fanno memoria delle varie tappe del cammino di progressione personale dei ragazzi e delle ragazze. Semplicità e solennità sono le caratteristiche di ogni cerimonia scout vissuta secondo il linguaggio proprio di ciascuna Branca e la tradizione del Gruppo e dell'unità. Ogni cerimonia costituisce un impegno del singolo con se stesso, con i suoi capi e con l'unità di cui fa parte e rafforza lo spirito di appartenenza alla comunità.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 9 – Ambiente fantastico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La scelta caratterizzante il metodo della Branca Lupetti e Coccinelle è l'Ambiente fantastico come traduzione pedagogica di un racconto. 2. Per Ambiente fantastico si intende il gioco continuativo di un tema in cui sono immerse le attività del Branco e del Cerchio. 3. Gli elementi che concorrono alla realizzazione di un Ambiente fantastico che offra stabilità e continuità pedagogica e che risulti occasione educativa per i bambini e per i Capi sono: <ol style="list-style-type: none"> a. il rispetto della psicologia del bambino e della bambina; b. la presenza di una figura che permetta all'adulto di inserirsi nel gioco; c. la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale; d. la presenza di un cammino di crescita personale e comunitaria; e. il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita; f. la possibilità di ambientare trame di gioco. 	<p>Art. 9 – Avventura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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 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 di scoprire e riscoprire, con gioia e curiosità, l'incontro col Signore e vivere animati dallo spirito della Parola. 2. Diventa allora determinante l'esercizio dello scouting: l'arte di osservare la realtà vissuta, di interpretarla, e di agire conseguentemente in essa, per poi contemplare quanto realizzato. Non si tratta, quindi, solo di un insieme di tecniche, ma di un modo di affrontare l'esistenza che favorisce anche lo sviluppo di uno stile progettuale. 	<p>Art. 9 – Strada, comunità e servizio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Strada, comunità e servizio sono i tre elementi complementari e indissociabili che costituiscono l'ambiente educativo della proposta della Branca R/S e il contesto in cui fare esperienza di vita cristiana. Strada, comunità e servizio esprimono la visione globale dell'uomo e della donna della Partenza: <ol style="list-style-type: none"> a. in cammino sulla strada, esperienza di vita povera essenziale e spirituale, di incontro con i fratelli e le sorelle, luogo di conoscenza di sé e del mondo, di disponibilità al cambiamento e all'agire, di impegno a costruirsi con pazienza e fatica; vivere la spiritualità della strada permette di cogliere le esperienze lungo il cammino come doni di Dio che aiutano ad arrivare a Lui e di riconoscere nell'altro la presenza del Signore; b. disponibile all'incontro con gli altri, alla condivisione di gioie e sofferenze, di speranze e progetti all'interno di una comunità, luogo di crescita e di confronto, attraverso cui si riscopre la propria personalità;

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>4. Gli Ambienti Fantastici utilizzati nella Branca Lupetti e Coccinelle sono i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> la Giungla, vissuta attraverso <i>“Le storie di Mowgli”</i> tratte dai Libri della Giungla di Kipling, nell'utilizzazione fattane da B.-P.; il Bosco, vissuto attraverso il racconto <i>“Sette Punti neri”</i> nella elaborazione fattane dalla Branca Lupetti e Coccinelle. <p>5. Le unità che adottano l'Ambiente fantastico Giungla prendono il nome di Branco; quelle che adottano il Bosco, prendono il nome di Cerchio.</p> <p>6. All'Ambiente fantastico utilizzato dall'unità sono ispirati i termini e i simboli che designano i momenti della progressione personale, i nomi di alcune strutture e attività fondamentali del Branco e del Cerchio, nonché un linguaggio più specifico.</p> <p>7. Le <i>“Parole Maestre”</i>, contenute nei testi <i>“Le storie di Mowgli”</i> e <i>“Sette punti neri”</i>, sono espressioni che richiamano un valore di riferimento, ne stimolano l'adesione, suggeriscono un comportamento, incentivano un modo attivo di vivere. I Capi le mettono in evidenza in particolari situazioni che si vivono in Branco e in Cerchio.</p> <p>Art. 10 – Ambientazioni</p> <ol style="list-style-type: none"> Il gioco dell'Ambiente fantastico non esclude attività occasionali che abbiano una collocazione fantastica, con simbologie e linguaggi propri, ispirata ad altri racconti che possono consentire ai capi di veicolare messaggi educativi. Caratteristiche di tali ambientazioni sono la durata limitata nel tempo e l'assenza di riferimenti alle strutture di unità e alla progressione personale. 		<p>c. pronto al servizio, modo abituale di relazione con i fratelli, dono di sé ad imitazione di Cristo e accoglienza dell'altro, vissuto con gioia e impegno costante verso i più deboli, i più piccoli, gli emarginati e verso le situazioni di povertà, ingiustizia e illegalità, impegnandosi per un cambiamento.</p> <p>Art. 10 – Strada</p> <ol style="list-style-type: none"> Il roverismo/scoltismo si ispira fortemente al valore della strada, per questo la Comunità R/S vive i suoi momenti più intensi in cammino. Infatti: <ol style="list-style-type: none"> camminare a lungo sulla strada permette di conoscere, dominare e superare i propri limiti e dà il gusto dell'avventura; portare a lungo lo zaino e dormire in tenda insegnano l'essenzialità vissuta non come privazione ma come capacità di vivere con quanto strettamente necessario, restituendo il giusto valore alle cose, consentendo di sperimentare la precarietà, che aiuta a riflettere sulle situazioni di povertà, di solitudine e di lontananza proprie di tanti fratelli; la strada è il luogo in cui incontrare Dio che si affianca e cammina con noi; camminare nella natura è un momento di incontro con il Padre, Creatore di tutte le cose, e in essa si trova espressione della Sua bellezza e del Suo mistero: la comunione con il Creato diventa l'occasione di sentirsi maggiormente corresponsabili verso l'ambiente e custodi di esso; camminare con gli altri e incontro agli altri insegna la gioia di stare insieme,

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 11 – Racconto raccontato</p> <p>1. Il Racconto Raccontato è un modo per comunicare con i bambini, uno strumento privilegiato per instaurare un dialogo continuo e comunitario e per trasmettere loro dei valori attraverso la morale indiretta che si trae dal racconto stesso.</p>		<p>l’amicizia, la fraternità, la solidarietà e l’accoglienza;</p> <p>e. la strada permette di riscoprire il tempo dell’uomo, predispone capi e R/S a vivere momenti di silenzio che aiutano a entrare in relazione con Dio e a riflettere sul proprio percorso di crescita alla luce della Parola.</p> <p>2. La strada è vissuta con continuità. Va progettata, preparata con cura, calibrata nel rispetto dei singoli, e con particolare attenzione alla disabilità.</p>

Art. 20 – Vita comunitaria

1. Lo scautismo è una proposta di vita comunitaria, in cui ciascuno sviluppa la propria identità e ha un suo ruolo, in cui l’impegno e la responsabilità del singolo sono indispensabili per la crescita della comunità.
2. L’esperienza comunitaria aiuta la ragazza e il ragazzo ad acquisire fiducia in loro stessi e ad aprirsi agli altri, grazie al senso di appartenenza e al clima di fraternità, di gioia, di rispetto e di fiducia che caratterizzano la comunità.
3. In particolare, l’esperienza comunitaria insegna:
4. il metodo democratico nell’assunzione e nell’esecuzione delle decisioni, tramite il coinvolgimento di tutti i membri della comunità;
5. la conoscenza dei punti di vista altrui, il confronto con i propri, la ricerca di punti di vista comuni alla luce dei valori della Legge, della Promessa e del Motto;
6. la progressiva assunzione di impegni e responsabilità attraverso il graduale sviluppo dei ruoli, degli incarichi e delle funzioni.
7. È opportuno che il numero delle ragazze e/o dei ragazzi nelle unità sia tale da consentire sia l’instaurarsi di un reale legame di fratellanza e di un sentimento di appartenenza alla comunità sia la verifica della progressione personale di tutti¹⁰.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 12 – La comunità educante e lo stile della famiglia felice</p> <p>1. La comunità di branco e di cerchio è soggetto che educa.</p> <p>2. Nella comunità ciascuno riconosce la propria crescita e dalla comunità trae gioia e forza. Questo è possibile attraverso esperienze ed incontri che creano relazioni durature e profonde tra i bambini e con gli adulti.</p> <p>3. Tali relazioni si vivono in un clima sereno basato sulla lealtà e sulla fiducia; in particolare i bambini sperimentano e imparano la fiducia reciproca e l’accettazione dell’altro.</p>	<p>Art. 10 – Vita comunitaria</p> <p>1. La comunità è un bisogno del ragazzo e della ragazza; essa li aiuta a vivere e sperimentare l’autonomia, ad acquisire la capacità di animare gli altri ed è occasione di costante confronto. La vita assieme è occasione di scoprire la ricchezza e diversità dei doni ricevuti da ciascuno e di mettere i propri a disposizione degli altri riconoscendo in essi il prossimo. Consente a ciascuno di scoprirsi e pensarsi importante e utile per la comunità, esercitandosi a pensare, parlare e agire in modo da far crescere tutta</p>	<p>Art. 11 – Comunità</p> <p>1. La comunità si fonda sulle esperienze concrete vissute e condivise dai rover e dalle scolte che insieme camminano, pregano e servono, scoprendo Dio presente nel loro vissuto.</p> <p>2. La comunità aiuta ogni rover e scolta a scoprire e maturare la propria vocazione personale, a vivere la dimensione ecclesiale della fede, a conoscere la realtà che li circonda e ad agire in essa. In un clima fraterno, attraverso il rispetto dei tempi di crescita dei singoli, i rover e le scolte si impegnano ad attuare e verificare,</p>

¹⁰ Patto associativo - La scelta scout: la vita di gruppo e la dimensione comunitaria

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>4. La comunità di branco e di cerchio è famiglia felice, dona ad ogni bambino e bambina la sicurezza di essere accolto ed inserito in un cammino personale di crescita da compiere insieme agli altri.</p> <p>5. La famiglia felice è alimentata da gesti, segni e momenti particolari che facciano comprendere a ciascuno la propria importanza come singolo, con la propria diversità e originalità, e il piacere di giocare insieme e di volersi bene.</p>	<p>la comunità, sperimentando così la gioia di essere dono per gli altri e vivendo la dimensione ecclesiale.</p> <p>2. La proposta offerta agli esploratori e alle guide è rivolta quindi a tutto ciò che li aiuta, giocando, ad osservare, scegliere, sperimentare, verificare.</p> <p>3. La squadriglia – in particolare – e il reparto sono i luoghi privilegiati per l’esperienza comunitaria offerta ad esploratori e guide. Si rivela anche una positiva opportunità per vivere la dimensione comunitaria della Chiesa.</p> <p>4. Gli E/G trovano in ogni occasione di vita comunitaria che il reparto offre la gioia della condivisione, facendo anche esperienza delle celebrazioni sacramentali e della preghiera.</p>	<p>con l’aiuto degli altri, un cammino di crescita che, pur essendo personale, cerca di essere adeguato al passo di tutta la comunità, attento in particolare a chi fa più fatica, infondendo forza e coraggio nel portare avanti scelte forti nella consapevolezza di non essere soli.</p> <p>3. La comunità è un luogo dove tutti possono esprimersi, dove si impara ad accettare e rispettare il punto di vista dell’altro e a prendere le decisioni che riguardano tutti, insieme e in maniera democratica e responsabile.</p> <p>4. Le scelte della comunità dovranno essere costantemente verificate con la Legge, la Carta di clan, il Vangelo. Ogni esperienza genera in ciascuno vissuti differenti, dunque differenti significati. La narrazione delle esperienze di ciascuno diventa lievito per far crescere il singolo e la comunità.</p> <p>5. La comunità è dinamica, accogliente e aperta all’esterno, in costante relazione con il territorio, l’Associazione e la Chiesa locale.</p> <p>6. La comunità educa a “partire” ossia stimola i singoli a vivere esperienze formative anche all’esterno di essa e a condividerne il senso nello scambio reciproco, portando ricchezza al proprio interno.</p>

Art. 21 – Struttura delle unità e vita di Gruppo

- La proposta di vita comunitaria dello scautismo si attua all’interno delle unità composte da ragazze e/o ragazzi di età differenti. Ogni Branca ha poi proprie strutture nelle quali essi vivono relazioni interpersonali tra di loro e con gli adulti, diverse e proporzionate all’età e alle loro esigenze di crescita.
- La scelta di adottare nel Gruppo unità miste o parallele e l’Ambiente fantastico da utilizzare nelle unità L/C spetta alla Comunità capi tenendo conto delle esigenze educative delle ragazze e dei ragazzi, della disponibilità dei capi e, per quanto concerne le unità miste, dell’esistenza delle condizioni previste dal Regolamento associativo.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 13 – Tipologia di unità</p> <p>1. Il branco e il cerchio possono essere unità monosessuali, unità parallele, unità miste.</p>	<p>Art. 11 – Squadriglia</p> <p>1. La squadriglia è la struttura fondamentale del reparto e offre ai ragazzi e alle ragazze, in età</p>	<p>Art. 12 – Struttura della Comunità R/S</p> <p>1. All’interno della Comunità R/S la proposta educativa si articola in due momenti:</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>a. le unità monosessuali facilitano un percorso educativo omogeneo; per esse può risultare opportuno, per il raggiungimento di una dimensione educativa completa, favorire incontri con unità dell'altro sesso;</p> <p>b. le unità parallele danno la possibilità di dosare opportunamente i momenti di incontro e di attività comune, previsti all'interno dello stesso programma di branco e di cerchio, secondo le necessità;</p> <p>c. le unità miste, costituite in modo equilibrato da bambini e bambine, offrono delle opportunità più immediate di confronto fra i sessi e di crescita comune. Per questo è necessario che il programma parta da un'adeguata risposta alle esigenze formative dell'uno e dell'altro sesso.</p> <p>2. In concreto, la maggiore o minore opportunità di adottare la tipologia di unità sarà valutata dalla Comunità capi, in base al proprio Progetto educativo di Gruppo.</p> <p>3. La scelta degli Ambienti fantastici nasce dalla conoscenza, osservazione, riflessione e passione per entrambi, i quali, seppur con approcci diversi, permettono di raggiungere gli stessi obiettivi educativi.</p> <p>Art. 14 – Numero dei bambini</p> <p>1. Per favorire l'instaurarsi di reali legami di fratellanza, di sentimenti di appartenenza, per garantire la verifica della progressione personale di ognuno e per rendere autentico il rapporto adulto-bambino, è necessario che il numero dei bambini nell'unità non sia inferiore a 12 né superiore a 30 e che vi sia equilibrio tra le diverse età e tra i sessi nelle unità miste.</p>	<p>esploratori e guide, un'esperienza primaria di gruppo.</p> <p>2. È composta da 6/7 ragazzi o ragazze di tutte le età ed è monosessuale.</p> <p>3. 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.</p> <p>4. La verticalità all'interno della squadriglia consente inoltre di offrire a più ragazzi e ragazze la possibilità di vivere l'esperienza di Capo squadriglia.</p> <p>5. 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.</p> <p>6. 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.</p> <p>7. La squadriglia è uno dei luoghi privilegiati in cui ogni E/G può vivere e concretizzare il proprio sentiero.</p> <p>8. Le squadriglie assumono i nomi suggeriti da B.-P. e usano le insegne corrispondenti (Allegato 1).</p> <p>Art. 12 – Incarichi di squadriglia</p> <p>1. Ogni esploratore e guida assume, all'interno della squadriglia un incarico, proporzionato al proprio sentiero.</p> <p>2. Tale incarico è un'insostituibile esperienza di responsabilizzazione; per questo motivo deve essere sperimentato come indispensabile per la vita della squadriglia, ed essere esercitato per un periodo sufficientemente lungo, perché</p>	<p>a. il noviziato, rivolto ai rover e alle scelte di 16 anni, che prendono il nome di novizi e novizie, tempo in cui si sperimenta la proposta del roverismo/scoltismo;</p> <p>b. il clan/fuoco, rivolto ai rover e alle scelte dai 17 ai 20/21 anni, tempo in cui si è scelto di vivere pienamente la proposta del roverismo/scoltismo.</p> <p>2. La comunità garantisce dinamiche favorevoli il confronto e l'arricchimento del Gruppo, nel rispetto dell'espressione dei singoli e della loro progressione personale.</p> <p>3. Il noviziato e il clan/fuoco, per garantire l'unità e la continuità della proposta educativa e metodologica, si incontrano per svolgere attività comuni e vivere insieme momenti forti della vita di comunità (come, ad esempio, la firma della Carta di clan e la Partenza). Questi momenti consentono al clan/fuoco di proporsi come comunità educante, i cui gesti sono più significativi e credibili di ogni proposta verbale.</p> <p>Art. 13 – Noviziato</p> <p>1. Il noviziato è il primo momento della vita di Branca R/S in cui i tre elementi del metodo (Strada, comunità e servizio) sono vissuti nella dimensione della scoperta.</p> <p>2. È un'esperienza di comunità orizzontale che permette ai novizi e alle novizie di consolidare il cammino fatto, affrontando il cambiamento tipico dell'età. La dimensione dell'avventura, arricchita dall'esperienza della strada, aiuta a conoscere meglio se stessi, a scoprire e superare i propri limiti, valorizzando le proprie potenzialità e imparando a cooperare con i compagni di strada.</p> <p>3. Le competenze acquisite in Branca E/G, unitamente a quelle</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 15 – Sestiglie e Capo sestiglia</p> <p>1. L'unità si articola in sestiglie contraddistinte, per il branco dal colore del mantello dei lupi, per il cerchio dal colore dell'arcobaleno o dal nome dei fiori.</p> <p>2. La sestiglia è il sottogruppo che ha stabilità all'interno del branco e del cerchio e garantisce che bambini di età diversa collaborino e giochino insieme, nel rispetto reciproco. Essa favorisce il trapasso delle nozioni e l'inserimento dei più piccoli; dà la sicurezza e la familiarità del piccolo gruppo; facilita l'organizzazione interna dell'unità, ponendosi come valido gruppo di riferimento sia per i bambini, sia per i capi. Nelle unità miste è preferibile che le sestiglie siano composte da bambini e bambine.</p> <p>3. Il Capo sestiglia dovrebbe essere un lupetto o una coccinella dell'ultimo anno, per cui tale esperienza rappresenta una valida occasione, integrativa ma non necessaria rispetto a quella vissuta in Consiglio degli anziani, per esprimere tangibilmente la disponibilità nei confronti dell'unità.</p> <p>Art. 16 – Gruppi occasionali</p> <p>1. All'interno dell'unità si possono costituire gruppi occasionali, limitati nel tempo, in vista di obiettivi specifici. Essi possono essere: spontanei (gruppi di interesse, gruppi di gioco...) per offrire ad ognuno la possibilità di seguire le proprie inclinazioni, dar spazio alle iniziative ed aiutare i bambini ad effettuare in autonomia la scelta delle proprie attività; o formati dai capi, per sperimentare attività e tecniche nuove.</p>	<p>corrisponde ad esigenze permanenti (ad esempio cicala, mercurio, guardiano dell'angolo, liturgista, tesoriere, ecc.).</p> <p>3. Differisce dai "posti d'azione" (ad esempio disegnatore, topografo ecc.), legati invece all'impresa del momento e corrispondenti a effettivi impegni, piccoli o grandi, necessari per la realizzazione dell'impresa stessa.</p> <p>Art. 13 – Capo squadriglia</p> <p>1. Ogni squadriglia viene animata da un Capo squadriglia scelto dallo staff di reparto, sentito il Consiglio capi, tra gli esploratori e le guide in cammino verso la tappa della responsabilità, in base alle esigenze della squadriglia. Tale ruolo è una notevole esperienza di crescita e di responsabilizzazione dei più grandi del reparto, perché:</p> <ol style="list-style-type: none"> educa alla responsabilità di persone e non soltanto di cose; invita all'ascolto e alla disponibilità nei confronti dei più piccoli: questi, infatti, sono portatori di un'esperienza diversa e offrono un'occasione di stimolo e di confronto; abituata all'autorità come servizio e attenzione agli altri; consente di attuare il trapasso delle nozioni. <p>2. Uno dei compiti principali del Capo squadriglia sarà quello di impegnarsi il più possibile ad essere a conoscenza del sentiero dei suoi squadriglieri e di accompagnarli nella concretizzazione delle mete negli impegni.</p> <p>Art. 14 – Vice capo squadriglia</p> <p>1. Un ulteriore ruolo significativo è quello del vice capo squadriglia, scelto con le stesse modalità del Capo squadriglia.</p> <p>2. È un ruolo che offre un'esperienza utile di collaborazione con il Capo squadriglia nella ricerca e nel</p>	<p>necessarie per la vita di Branca R/S, sono rivolte a sviluppare la capacità di saper vivere all'aria aperta, relazionarsi agli altri e servire il prossimo. Nel noviziato le esperienze di servizio sono comunitarie e svolte insieme ai Capi.</p> <p>4. La consapevolezza dei reali bisogni degli altri e la riflessione sulle esperienze fatte aiutano il novizio e la novizia a maturare la sensibilità verso l'impegno personale nel servizio. Il noviziato dura un anno.</p> <p>5. Nel caso in cui il noviziato sia composto da un numero ridotto di ragazzi (meno di 4/5), sarà cura della Comunità capi individuare opportune soluzioni per garantire la gradualità nello sperimentare la proposta, il confronto con ragazzi di pari età e il legame con il clan/fuoco del proprio Gruppo.</p> <p>Art. 14 – Clan/Fuoco</p> <p>1. La vita del clan/fuoco è luogo e tempo di scelta, di fedeltà e di maggiore responsabilità verso di sé e verso la comunità.</p> <p>2. È momento di formazione all'età adulta.</p> <p>3. L'esperienza del clan/fuoco:</p> <ol style="list-style-type: none"> sollecita le persone a sviluppare un progetto di progressione personale; consente di sperimentare la solidarietà come stile di relazione verso l'altro; aiuta la formazione del senso critico attraverso lo stile di vita proposto e l'approccio alla conoscenza; è stimolo di riflessione per la formazione di una coscienza civica nella fase in cui i rover e le scolte raggiungono la maggiore età; è luogo che aiuta a dare un senso alle esperienze vissute insieme e individualmente, al di fuori e all'interno della comunità.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 17 – Rinnovo della comunità e accoglienza in branco e in cerchio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dopo le salite al reparto e l'ingresso dei nuovi bambini (chiamati cuccioli e cocci, fino alla pronuncia della Promessa), la comunità si rinnova e si riscopre attorno ai fondamenti ed ai simboli del branco e del cerchio (Legge, Motto, totem/lanterna, saluto, parole maestre...) e ogni bambino scopre il proprio ruolo nel branco e nel cerchio e il senso dello stare insieme. 2. Nella prima fase dell'anno, quindi, la comunità vive esperienze che stimolano la curiosità dei bambini affinché i cuccioli e le cocci siano accolti ed accompagnati a conoscere quanto più possibile il significato e il valore della Legge, le regole e le tradizioni. 3. L'accoglienza è vissuta da ciascun cucciolo e cocci esclusivamente insieme all'intera comunità. <p>Art. 18 – Consiglio degli anziani</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Consiglio degli anziani (CdA), che nel linguaggio della Giungla e del Bosco, assume il nome di Consiglio di Akela e Consiglio dell'Arcobaleno, è una struttura stabile del branco e del cerchio, che rimangono comunità di riferimento. Esso comprende i lupetti e le coccinelle del branco e del cerchio dell'ultimo anno e ha lo scopo di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze, vissute con gli strumenti e lo stile della Branca. 2. Sviluppa un programma proprio, inserito pienamente nella pista di branco e nel sentiero del cerchio. 3. Il Consiglio degli anziani decide insieme l'attività specifica che realizzerà, anche attraverso incarichi e responsabilità concreti e personali, nel progressivo impegno 	<p>confronto delle possibili decisioni utili a tutta la squadriglia. Questa collaborazione darà luogo a una ripartizione di compiti e responsabilità, ai fini dell'animazione dell'intera squadriglia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Il vice capo squadriglia partecipa talvolta alle attività del Consiglio capi, anche al fine di verificare insieme al Capo squadriglia l'attività di squadriglia e gestire particolari attività di reparto e nelle occasioni in cui tale organo è chiamato a verificare l'andamento della vita di squadriglia. 4. Il vice è elemento di continuità nella vita della squadriglia che trova nel trapasso delle nozioni lo stretto rapporto con il Capo squadriglia e con il Consiglio capi: è opportuno, infatti, che l'esperienza di vice capo squadriglia sia vissuta nel segno di una progressiva assunzione di responsabilità e consapevolezza per prepararsi a diventare in futuro, con un certo grado di competenza già acquisita, Capo squadriglia. <p>Art. 15 – Consiglio di squadriglia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutte le decisioni sulla vita di squadriglia e sulle imprese sono di competenza del Consiglio di squadriglia, che è composto da tutti i membri della squadriglia. 2. È impegno del capo e del vice capo squadriglia renderlo democratico e ottenere poi da tutti il rispetto delle decisioni. 3. Il Consiglio, al termine di ogni impresa e di ogni momento significativo della vita di squadriglia, ne verifica la realizzazione e lo stile tenuto da tutti, e stabilisce i traguardi successivi. 4. L'impegno personale di ogni E/G è verificato in base al sentiero di ciascuno/a; il Consiglio di squadriglia è infine ambito privilegiato per la verifica di mete e 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Il clan/fuoco propone esperienze di servizio individuali in cui l'elemento della responsabilità diviene centrale. 5. La strada diventa il contesto nel quale si sviluppano le esperienze della comunità e si fonda il senso dello stare insieme. 6. All'interno del clan/fuoco si possono costituire gruppi più piccoli, permanenti o temporanei, con persone di età diversa, per realizzare specifici progetti previsti dal programma o svolgere determinati servizi all'interno della comunità. 7. Una comunità eccessivamente numerosa (più di 25/30 ragazzi) non assicura la realizzazione degli obiettivi educativi caratterizzanti la proposta. Sarà cura della Comunità capi valutare opportune soluzioni. <p>Art. 15 – Carta di clan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Carta di clan è un documento con cui la comunità rende esplicite le sue caratteristiche e tradizioni. 2. La Carta di clan orienta l'azione della comunità, fornisce al singolo rover e scolta stimoli di crescita e ideali da condividere, ed è uno dei punti di riferimento per la progettazione e verifica del Punto della strada. 3. È costruita in armonia con i valori della Legge e della Promessa scout e si arricchisce progressivamente del risultato delle esperienze vissute dalla comunità. 4. Il clan/fuoco vi fissa le proprie riflessioni, i propri obiettivi, nonché i valori che ciascun rover e scolta si impegnano a testimoniare. 5. È scritta e periodicamente rinnovata dal clan/fuoco, quando la comunità non si riconosce più in essa oppure quando, con il passare degli anni, la comunità cambia. 6. Dopo pochi mesi dall'ingresso nella comunità di clan/fuoco i rover e le scolte firmano la Carta di clan, accettandone i contenuti e

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>comune verso il branco/cerchio e la realtà esterna.</p> <p>4. Consiglio degli anziani si riunisce con continuità, curando che tali incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio.</p> <p>Art. 19 – Consiglio della rupe/Consiglio della grande quercia</p> <p>1. Il Consiglio della rupe nel branco e il Consiglio della grande quercia nel cerchio costituiscono un momento privilegiato che la comunità vive nello spirito di famiglia felice e alla luce della Legge, per:</p> <ol style="list-style-type: none"> discutere, verificare e prendere coscienza del cammino compiuto insieme; prendere le decisioni più importanti per la vita dell'intera comunità; esprimere idee e aspettative tese alla costruzione di uno stile e una prassi di vita indirizzati al bene comune. Il Consiglio della rupe e il Consiglio della grande quercia scandiscono i momenti significativi nella vita del branco e del cerchio. <p>Art. 20 – Riunioni</p> <p>1. Lo svolgimento delle attività, previste dal programma di unità, deve poter avvenire in una tana e in una sede del branco e del cerchio; per garantire la continuità della proposta è opportuno svolgere almeno una riunione settimanale.</p> <p>Art. 21 – Programma di unità, pista di branco e sentiero di cerchio</p> <p>1. La storia passata, l'esperienza presente e l'orientamento futuro del branco e del cerchio costituiscono la pista di branco e il sentiero di cerchio, punto d'incontro del</p>	<p>impegni dei singoli in preparazione al Consiglio della Legge.</p> <p>Art. 16 – Uscite e missioni di squadriglia</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. Pertanto, le eventuali difficoltà incontrate non giustificano la rinuncia a esse. La missione di squadriglia è un'uscita in cui gli obiettivi e le tecniche per raggiungerli vengono indicati dai capi. Essa costituisce occasione privilegiata per gli E/G di vivere concretamente lo spirito del Motto. <p>Art. 17 – Specialità di squadriglia</p> <ol style="list-style-type: none"> Vivere l'avventura in periodi lunghi, nel succedersi di imprese e missioni, consente a una squadriglia di raggiungere una o più specialità. La specialità di squadriglia è uno strumento atto a sviluppare il senso e il valore di un percorso di crescita comunitario in ordine all'autonomia ed alla competenza. La squadriglia consegue una specialità se nell'anno scout realizza una missione e due imprese di squadriglia (anche se nell'ambito di un'impresa di reparto). Le due imprese tendono alla realizzazione di attività in cui si 	<p>impegnandosi personalmente nella realizzazione degli obiettivi in essa esplicitati. Questo momento sancisce la piena adesione alla comunità di clan/fuoco, segna il passaggio dal cammino sui passi di scoperta al cammino sui passi di competenza e viene sottolineato con una cerimonia cui prende parte l'intera Comunità R/S.</p> <ol style="list-style-type: none"> Quando la Carta di clan viene completamente riscritta, tutti i rover e le scolte possono firmarla come segno di condivisione di quanto vi è stato scritto e di rinnovato impegno individuale e comunitario. La Carta di clan viene presentata dai rover e dalle scolte al noviziato, che diviene così consapevole dei valori che ispirano il proprio clan/fuoco di riferimento. <p>Art. 16 – Il Programma</p> <ol style="list-style-type: none"> Il programma individua le azioni della comunità, definendone modalità e tempi di realizzazione, in modo chiaro, sintetico, attuabile e verificabile. Il noviziato ed il clan/fuoco elaborano annualmente il proprio programma; il clan/fuoco terrà conto anche delle indicazioni della Carta di clan. Ai rover e alle scolte è richiesto di maturare una mentalità progettuale, sviluppando la capacità di tradurre le idee in azioni, valutando le risorse a disposizione e il necessario impegno personale e collettivo. Ogni attività del programma, al suo termine, prevede una verifica tesa ad individuare il raggiungimento o meno degli obiettivi prefissati e a cogliere utili indicazioni per le azioni future. Sarà cura dei maestri dei novizi e dei Capi clan/fuoco fare in modo che i due programmi prevedano dei momenti comuni e tendano alla

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>protagonismo dei lupetti e coccinelle e dell'azione educativa dei capi.</p> <p>2. La storia passata è la memoria del vissuto dell'unità, l'esperienza presente si vive nell'attuazione del programma annuale, l'orientamento futuro è la tensione all'educare al buon cristiano e al buon cittadino.</p> <p>3. La pista di branco e il sentiero di cerchio declinano gli obiettivi del Progetto educativo di Gruppo rispetto all'età di lupetti e coccinelle, tenendo conto delle caratteristiche dell'unità.</p> <p>4. Il programma annuale di unità:</p> <ol style="list-style-type: none"> concretizza la pista del branco e il sentiero del cerchio ed è costituito dall'insieme pianificato di esperienze e attività, vissute nell'atmosfera dell'Ambiente fantastico; deve tener presente in modo equilibrato e intenzionale i quattro punti di B.-P., tradotti nei Filoni, per contribuire allo sviluppo armonico della persona e della comunità; prevede opportuni momenti di verifica in staff e in Comunità capi. 	<p>sviluppi con particolare competenza l'insieme delle tecniche della specialità prescelta. La missione verterà sulle tecniche della specialità. La squadriglia e i Capi reparto inviano agli Incaricati regionali alla Branca E/G una relazione delle tre attività, compresa una loro valutazione, relativamente allo scopo prefisso.</p> <p>4. Gli Incaricati regionali alla Branca E/G E/G valutano quanto fatto dalla squadriglia e assegnano il guidoncino di specialità di squadriglia, che viene legato sotto la bandierina distintiva di squadriglia.</p> <p>5. Ogni squadriglia può ottenere una sola specialità, che è valida per tutto l'anno scout successivo a quello in cui è stata conquistata. La specialità conseguita è confermata per un solo ulteriore anno, se la squadriglia realizza una nuova impresa affine, che ne dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza.</p> <p>6. Nell'Allegato 2 è compreso l'elenco delle specialità di squadriglia.</p> <p>Art. 18 – Reparto e sue tipologie</p> <p>1. L'insieme delle squadriglie forma la comunità più ampia del reparto. Questa offre ai ragazzi e alle ragazze uno spazio di crescita e di scambio più ricco e articolato, anche per la presenza degli adulti.</p> <p>2. Per poter seguire il sentiero di ogni esploratore e guida, il numero dei componenti deve essere limitato; in particolare si otterranno risultati educativi significativi con non più di 30-32 ragazzi e ragazze. D'altra parte, per consentire un buon clima di gioco e avventura, sono necessari almeno una dozzina di componenti così da formare due squadriglie.</p> <p>3. Per il raggiungimento degli obiettivi della Branca, ogni reparto può avere una propria struttura:</p>	<p>realizzazione degli obiettivi del Progetto educativo di Gruppo.</p> <p>6. I novizi e le novizie saranno coinvolti dai maestri dei novizi nella costruzione del programma. I rover e le scolte del clan/fuoco avranno un ruolo sempre più attivo e influente nella sua formulazione.</p> <p>Art. 17 – La verifica</p> <p>1. La verifica è lo strumento con cui la comunità rilegge, alla luce della Parola e attraverso i racconti dei singoli, le esperienze vissute, ne coglie l'essenza dando ad esse senso e significato, permettendo ad ognuno di collocarle nel proprio cammino di crescita. Scandisce i ritmi della vita della comunità e offre l'occasione di verificare l'impegno di ciascuno e l'effettivo raggiungimento degli obiettivi, con particolare riferimento alla Carta di clan. Ripensare al cammino fatto consente alla comunità, rigenerata di progettare insieme un nuovo futuro da vivere in un clima fraterno, che aiuti ciascuno ad affrontare con coraggio i propri limiti e rilanciarsi contando sulle qualità di ciascuno e sulla esperienza acquisita e sulla presenza del Signore.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>a. reparto monosessuale; b. reparto parallelo; c. reparto misto.</p> <p>4. Il reparto monosessuale ha il vantaggio di favorire un'opportuna identificazione sessuale del ragazzo e della ragazza, permette un coinvolgimento graduale e completo nell'affrontare le varie difficoltà, grazie allo stimolo di un ambiente sereno e fraterno.</p> <p>5. I reparti paralleli, oltre ai vantaggi dei reparti monosessuali, permettono di dosare opportunamente i momenti di incontro e di collaborazione con l'altro sesso. I due reparti devono essere piuttosto piccoli, al massimo di tre squadriglie ciascuno. Le rispettive direzioni lavorano insieme per la preparazione e la verifica del programma di unità; questo, uguale negli obiettivi, si diversifica a volte nei mezzi da usare date le diversità di partenza. Le due direzioni, pur seguendo regolarmente la propria unità nelle attività separate dei ragazzi, preparano insieme le uscite e i campi e li svolgono insieme quando è il caso. Il Consiglio della Legge viene tenuto per singolo reparto, a meno che l'impresa non li abbia coinvolti entrambi. Le attività di Alta squadriglia possono essere svolte insieme, ma sono da prevedere anche attività separate. Qualora fosse presente nel Gruppo una unità mista nella Branca L/C è auspicabile che la proposta educativa di reparto sia realizzata nella struttura parallela, al fine di offrire una spinta più forte nella direzione della formazione della identità.</p> <p>6. Il reparto misto, formato da squadriglie maschili e femminili, offre il vantaggio di una maggiore continuità d'incontro e di collaborazione tra ragazzi e ragazze che appartengono alla stessa comunità. Tale scelta è dettata da</p>	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>motivi pedagogici e non organizzativi. Deve comunque assicurare momenti separati che favoriscano l'identificazione con il proprio sesso. L'attività di squadriglia è molto potenziata al fine di recuperare momenti indispensabili di omogeneità sessuale. La direzione dell'unità è affidata ad un capo e ad una capo, che abbiano terminato l'iter di formazione, e ad un assistente ecclesiastico.</p> <p>Art. 19 – Reparti nautici e loro specificità</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I reparti che scelgono il mare, il lago, il fiume, come ambiente educativo, possono essere in successione: <ol style="list-style-type: none"> a. reparti ad indirizzo nautico; b. reparti nautici. 2. Per raggiungere queste particolari specificità, il reparto, in armonia con il Progetto educativo di Gruppo elaborato dalla Comunità capi, si strutturerà progressivamente, adeguando le competenze dei capi e l'idoneità delle attrezzature. Gli staff di reparto sono tenuti a far rispettare con la massima attenzione le norme di sicurezza in acqua ed a possedere particolari competenze tecniche e metodologiche, acquisite anche tramite la frequenza di specifici corsi organizzati dal Settore Nautico. 3. Le unità interessate all'ambiente acqua che vogliono svolgere saltuarie attività possono essere supportate dal Settore Nautico con cui ricercheranno occasioni d'incontro. 4. Il Settore Nautico organizza, d'intesa con la Branca esploratori/guide, corsi ed attività per tutti gli esploratori, le guide e le unità interessate alle tecniche nautiche. 5. Reparti ad indirizzo nautico. Un reparto può definirsi ad indirizzo 	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>nautico quando decide intenzionalmente di valorizzare le potenzialità educative dell'elemento acqua, sviluppando con continuità e progressiva competenza le tecniche nautiche.</p> <p>6. Reparti nautici. Un reparto può definirsi nautico quando svolge sistematicamente attività nautiche, vivendo con naturalezza sull'acqua e sfruttando tutti i mezzi e le occasioni educative che tale ambiente offre.</p> <p>7. Nello svolgimento delle attività nautiche i reparti possono suddividere i ragazzi e le ragazze dell'unità in equipaggi, in base al tipo di imbarcazioni in uso e alle competenze richieste per la loro conduzione.</p> <p>Art. 20 – Consiglio capi</p> <p>1. Il Consiglio capi è luogo privilegiato dove si vive la gestione del reparto. È costituito dai Capi squadriglia, dai Capi reparto, dall'assistente ecclesiastico, eventualmente dagli aiuti (tenendo conto che il rapporto numerico non finisca per condizionare i ragazzi e le ragazze) e, quando è opportuno, dai vice capi squadriglia.</p> <p>2. Si riunisce con frequenza regolare al fine di organizzare e gestire la vita del reparto; è competente nel leggere costantemente la situazione e i bisogni del reparto; ne stabilisce il programma (nel rispetto dei tempi e delle necessità legate alle imprese in corso); elabora e propone iniziative al reparto; prepara il Consiglio della Legge e garantisce poi il rispetto delle decisioni.</p> <p>3. Il Consiglio capi poi, quando progetta e programma i momenti di vita del reparto, individua le occasioni più adeguate nelle quali i singoli esploratori e guide potranno concretizzare gli impegni del loro sentiero.</p>	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>4. Esso è inoltre momento di crescita per i Capi squadriglia: in esso, infatti, i ragazzi e le ragazze più grandi sono aiutati a vivere l'esperienza della responsabilità di cose e di persone, in un'ottica di servizio, di collaborazione e di solidarietà.</p> <p>Art. 21 – Alta squadriglia</p> <p>1. L'Alta squadriglia è l'ambiente educativo offerto ai ragazzi più grandi del reparto per rispondere meglio alle loro esigenze mutate nel passaggio dalla preadolescenza all'adolescenza.</p> <p>2. 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; in questo momento di maturazione del ragazzo e della ragazza, è importante che il capo approfondisca il dialogo con loro, per poterli aiutare maggiormente nella loro crescita.</p> <p>3. È formata dai ragazzi e dalle ragazze del reparto che, per la loro maturazione personale, manifestano l'esigenza di fame parte, insieme al capo e alla Capo reparto, all'assistente ecclesiastico di unità e, eventualmente, agli aiuti. Sono i Capi reparto e l'assistente che invitano l'esploratore e la guida, in qualsiasi momento dell'anno, a valutare e scegliere la partecipazione alla vita dell'Alta squadriglia. Non vi si accede né perché si è capo o vice capo squadriglia, né per meriti.</p> <p>4. L'Alta squadriglia svolge le attività in momenti diversi e indipendenti dalla vita del reparto. È importante che l'attività non si sovrapponga a quella di reparto, e che l'impegno dei più grandi non vada a discapito</p>	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>di quello svolto in reparto e in squadriglia.</p> <p>5. L'attività di Alta squadriglia è ricca di elementi del metodo E/G (avventura, vita all'aperto, impresa ecc.) e di elementi peculiari (riflessione, confronto ecc.), adatti all'età.</p> <p>6. Per l'Alta squadriglia sono maggiormente caratteristici la concretezza delle esperienze e lo stile dell'impresa.</p> <p>7. L'Alta Squadriglia è occasione privilegiata per vivere momenti di confronto e approfondimento della fede cristiana, celebrazioni coinvolgenti che interpellano le guide e gli esploratori.</p>	

Art. 22 – Cammino di vita cristiana

1. Il cammino di vita cristiana parte dalle concrete situazioni della vita delle ragazze e dei ragazzi, dentro e fuori le attività scout, al fine di accompagnarli e riconoscere insieme la presenza del Signore Gesù nella propria vita, che viene illuminata dalla Parola di Dio, per rivelarne il significato umano, religioso, cristiano.
2. L'annuncio di Gesù Cristo si concretizza attraverso ogni persona capace di cogliere, alla luce della Parola di Dio, il senso e il valore degli eventi vissuti (capacità profetica), di portare la vita stessa davanti a Dio in tutti i suoi aspetti, come la preghiera e la celebrazione (capacità sacerdotale), di discernere nella vita concreta, come essere fedeli e testimoni del Vangelo nel mondo, nella vita politica, sociale, economica e culturale (capacità regale).
3. L'esperienza dell'ascolto della Parola, della preghiera, della celebrazione dell'Eucaristia, dell'approfondimento della proposta del Vangelo in appositi momenti, della testimonianza come narrazione di un vissuto e del servizio, sono elementi che caratterizzano il nostro cammino insieme alle ragazze e ai ragazzi.
4. Tale percorso si inquadra nel progetto educativo e si attua nel cammino scout attraverso la proposta di esperienze e momenti di confronto e approfondimento che aiutino ogni singolo ragazzo e ragazza a rileggere la propria vita quotidiana alla luce del Vangelo.
5. Il compito dell'educazione alla vita cristiana in Associazione è affidato alla Comunità capi, ai singoli capi e all'Assistente ecclesiastico, chiamati ad essere testimoni della Fede, secondo il loro specifico ministero nella Chiesa.
6. Il cammino insieme diventa fecondo e generativo attraverso scelte e comportamenti che siano narrazione di un incontro; ciò presuppone un atteggiamento interiore di crescita e specifici momenti individuali e comunitari di formazione spirituale, biblica e teologica.
7. Le varie fasi del cammino scout si esprimono nello spirito del gioco, nel senso dell'avventura, nella spiritualità della strada: l'educazione alla vita cristiana delle ragazze e dei ragazzi trova in questo patrimonio di valori il terreno adatto per una proposta di crescita graduale ed armonica, vissuta attraverso le dimensioni esistenziali dell'alterità, della gratuità, della creatività, della custodia, in modo narrativo e simbolica, secondo lo stile delle relazioni di Gesù.¹¹

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 22 – Cammino di vita cristiana</p> <p>1. Nel branco e nel cerchio i bambini sono chiamati a riconoscere che la</p>	<p>Art. 22 – Cammini di vita cristiana</p> <p>1. La Brancha E/G propone un cammino di vita cristiana che permette a guide ed esploratori</p>	<p>Art. 18 – Cammini di vita cristiana</p> <p>1. La Brancha R/S propone a ciascun rover e scolta un cammino di vita cristiana che educa a riconoscere il</p>

¹¹ Patto associativo - La scelta cristiana

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>loro vita è abitata da Dio, che Egli li ama, si dona, vive e cammina con loro. Il bambino/a non è solo desideroso ma anche capace di Dio e ne fa esperienza con la semplicità e il linguaggio propri della sua età. Gesù stesso ha riconosciuto nel fanciullo l'esempio di colui che incontra il Messia, insegnando ad accoglierlo come persona pienamente degna. Siano dai capi considerati "terra sacra".</p> <p>I bambini sono capaci di molteplici atteggiamenti favorevoli all'esperienza di fede: meraviglia e stupore, senso del bello e della gioia, imitazione di modelli significativi, senso di appartenenza alla comunità e rispetto della sua legge. Nelle relazioni con gli altri, fatte di accoglienza e custodia, i bambini scoprono e gustano la bellezza di essere cercati da qualcuno che li chiama.</p> <p>2. Lo stile delle relazioni di Gesù narrato dai Vangeli mette in luce alcune dimensioni esistenziali che sono fondamentali nella famiglia felice: l'uso costante del simbolo e della narrazione e una particolare attenzione alla gratuità, all'alterità, alla creatività, all'accoglienza e alla custodia. Queste dimensioni sono particolarmente importanti per poter ricevere il Primo annuncio e riconoscere la presenza di Dio nella propria vita e in quella del branco/cerchio.</p> <p>3. Tutta la vita del branco e del cerchio, permeata dall'amore di Dio, sorgente della vera famiglia felice, è ideale luogo di narrazione e di ascolto, di esplorazione e di gioco, dove esprimere e raccontare il proprio vissuto quotidiano; avendo cura di creare quel clima di fraternità cristiana che stimoli la crescita nella fede e in cui prendano significato le esperienze vissute nella comunità.</p>	<p>l'incontro con Cristo lungo il proprio sentiero. Ragazze e ragazzi scoprono e diventano via via consapevoli che la loro vita è abitata da Dio Padre, che li ama, si dona, vive e cammina con loro.</p> <p>2. Gli adolescenti, desiderosi di concretezza e autonomia, sono alla ricerca di una fede personale, indipendente dagli adulti. Vivono la loro avventura con il Signore a volte con slancio, a volte con quel senso critico con cui mettono in discussione le proposte degli adulti, talvolta condividendo la loro esperienza con gli altri, talvolta in modo intimo e personale, altre volte in modo sfidante.</p> <p>3. Tutte le avventure della vita di reparto e di squadriglia offrono occasioni di incontro con Lui. Gli E/G imparano a riconoscere i doni ricevuti e a coltivarli; a vedere negli altri membri della comunità il prossimo a cui offrire i propri talenti attraverso il fare; a crescere nella capacità di creare legami, relazioni autentiche di cura e custodia e nell'osservare il mondo per essere pronti e contribuire per renderlo migliore. Imparano ad essere competenti ed utili agli altri. Immersi nella natura da protagonisti, la riconoscono come dono ed opera di Dio, riescono a sentirsene parte e a maturare l'impegno a curarla e custodirla. Così avviene l'incontro e la consapevolezza che il Signore è presente nella vita di tutti; come lo scoprirsi amati e il desiderio di amare l'altro e tutto il Creato e, così, riconoscersi autenticamente cristiani e custodi dei doni battesimali (profetico, sacerdotale e regale).</p> <p>4. L'esperienza scout aiuta dunque ad ascoltare e riscoprire il Primo annuncio, un annuncio che si rinnova sempre e invita i ragazzi e le ragazze a rileggere le</p>	<p>significato degli eventi vissuti alla luce dell'incontro con Cristo. Attraverso questo cammino aiuta a maturare una relazione personale e comunitaria con Dio e a vivere le capacità battesimali:</p> <p>a. profetica, la capacità di cogliere alla luce della Parola il senso e il valore degli eventi vissuti;</p> <p>b. sacerdotale, la capacità di portare la vita stessa davanti a Dio nella preghiera e nella celebrazione;</p> <p>c. regale, la capacità di discernere nella vita concreta il modo per essere fedeli al Vangelo e darne testimonianza nel mondo.</p> <p>2. La Comunità R/S è parte della Chiesa locale e, avendo come punto di riferimento la comunità di Gesù con i suoi discepoli, ogni esperienza che essa vive è esperienza di vita cristiana.</p> <p>3. La gratuità, l'alterità, la creatività, la custodia, la dimensione narrativa e la dimensione simbolica sono parte essenziale dello stile di vita cristiana che i rover e le scolte sperimentano nella comunità, lungo la strada, nel servizio.</p> <p>4. Ogni esperienza può diventare occasione per i singoli e per la comunità di incontrare Cristo nell'ascolto della Parola di Dio, nella preghiera, nella celebrazione dei sacramenti, nell'amore fraterno, nel servizio, in tempi di deserto, in momenti di approfondimento del messaggio cristiano e nell'accoglienza reciproca. È cura di ciascuno far sì che le esperienze vissute siano raccontate, rilette e interpretate alla luce della Parola, per educarsi ad esercitare il discernimento che consente di scorgere la presenza dello Spirito nella propria vita e di individuare il modo per seguirlo.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>4. L'armonia le varie esperienze, tra la testimonianza degli adulti, i momenti di condivisione e catechesi, gli spazi di riflessione personale e comunitaria, il clima di famiglia felice, aiutano può aiutare a costruire un rapporto vivo e personale con la dimensione cristiana ed ecclesiale.</p> <p>5. Il cammino si propone, attraverso gli strumenti tipici della Branchia, di far crescere progressivamente nei bambini la capacità di riconoscere e narrare Dio presente nelle esperienze della propria vita:</p> <p>a. creando condizioni favorevoli per l'incontro vivo, profondo e continuativo con la Parola di Dio e offrendo occasioni di scoperta delle Sacre Scritture. L'incontro personale e comunitario con Gesù e una sempre più profonda conoscenza della sua vita e del suo insegnamento favoriscono la capacità profetica, di saper cogliere il senso e il valore degli eventi vissuti, e costituiscono il centro e il fondamento di un'esistenza che si rivela già come chiamata a seguirlo.</p> <p>b. offrendo occasioni per far fruttare la capacità sacerdotale, comprendendo il senso più profondo delle esperienze della vita di branco e di cerchio, portandole in modo gioioso davanti al Signore, vivendo l'anno liturgico, la preghiera personale e comunitaria, i riti e i momenti celebrativi della comunità e l'Eucaristia come incontro pieno con Lui.</p> <p>c. permettendo di far crescere la capacità regale, riconoscendo nella vita comunitaria e nella propria Progressione personale i contenuti del Primo annuncio come veri per la propria esistenza, sentendo sempre più la presenza dell'amore di Dio che li chiama a vivere con</p>	<p>esperienze, illuminandole alla luce della Parola, per comprenderne il significato profondo (capacità profetica). I sacramenti e la preghiera sono gli strumenti con cui ringraziare e condividere con Dio quanto ricevuto e vissuto (capacità sacerdotale). Nella vita di squadriglia e di reparto le ragazze e i ragazzi scoprono e sperimentano la propria vocazione come risposta personale alla chiamata per la costruzione del Regno nella propria comunità, Chiesa locale e territorio (capacità regale).</p> <p>5. Permeano tutte le esperienze le dimensioni della gratuità, alterità, creatività, custodia, quelle narrativa e simbolica che sono lo stile di Gesù e della vita scout.</p> <p>6. I capi e l'Assistente ecclesiastico favoriscono la rilettura della vita e di queste dimensioni esistenziali e, come discepoli, sono in cammino accanto alle ragazze e i ragazzi, testimoniando la loro fede con la narrazione e la propria vita. Ascoltano e offrono, all'interno della vita di reparto e nella progressione personale, esperienze vere e significative, costruiscono momenti di dialogo e di approfondimento del messaggio cristiano e accompagnano gli E/G aiutandoli a riconoscere in esse Gesù. Favoriscono l'ascolto della Parola e il suo sentirla viva e attuale; progettano e sperimentano con i ragazzi momenti forti legati all'anno liturgico, ai sacramenti e alla preghiera, celebrazione della vita e comunione completa con Cristo.</p> <p>7. Lungo questo cammino di libertà gli esploratori e le guide trovano in San Giorgio un esempio di cortesia e cavalleria verso il prossimo, di coraggio nell'affrontare sfide e ostacoli. Il drago, allegoria di paure, ingiustizie e ostilità, può</p>	<p>5. Il rover e la scolta vivono il dinamismo vocazionale della vita cristiana con lo stile proprio della Spiritualità della strada e dell'impegno nel servizio.</p> <p>6. Lungo questo cammino i rover e le scolte trovano in San Paolo e Santa Caterina due punti di riferimento importanti. L'apostolo Paolo, che incontrò Cristo sulla via di Damasco e diventò instancabile annunciatore del Vangelo, illumina il senso profondo della strada che è cammino e ascolto della Parola. Santa Caterina, che risponde con determinazione alla chiamata del Signore, indica ai rover e alle scolte uno stile di vita caratterizzato dalla testimonianza coraggiosa della verità e dall'impegno per il bene comune.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>semplicità la gioia del Vangelo, attraverso l'incontro quotidiano, la conoscenza e la sequela di Gesù.</p> <p>6. L'esempio di San Francesco invita i lupetti e le coccinelle alla "Buona Azione" verso i fratelli e le sorelle e alla custodia del Creato. Anche le figure di Samuele e Aronne possono essere utili per dare concretezza ai momenti del cammino e possono essere giocate, scoperte e vissute dai bambini, non solo nella conquista delle omonime specialità, ma soprattutto nella vita di branco e di cerchio.</p> <p>7. In molti casi, è nella vita di branco e di cerchio che i bambini e le bambine ricevono in modo esplicito il Primo annuncio del Vangelo e scoprono la dimensione comunitaria della Chiesa: per questo motivo è di particolare importanza accompagnare i lupetti e le coccinelle nel loro percorso di scoperta della persona e del messaggio di Gesù di Nazareth. Nel corso dell'anno esiste anche la possibilità di programmare attività ed esperienze più specifiche di iniziazione alla vita cristiana, a integrazione della preparazione ai sacramenti vissuta dai bambini in parrocchia e in famiglia. A particolari condizioni ed in accordo con la Chiesa locale, il cammino di vita cristiana in branco e in cerchio si può realizzare come percorso di iniziazione cristiana, senza per questo perdere le caratteristiche della pedagogia scout e la dimensione ecclesiale.</p>	<p>essere sconfitto grazie alla fede, con l'aiuto dei capi e dell'intera comunità in cammino accanto ad ogni ragazzo.</p>	

Art. 23 – Gioco

1. Lo spirito del gioco pervade tutta la vita delle unità, coinvolgendo ragazzi e capi così da finalizzare ogni attività ad uno scopo appassionante e divertente.
2. Il gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia e di lealtà verso gli altri e verso se stessi.

3. Il gioco consente alla ragazza e al ragazzo di vivere e conoscere la realtà, di esprimere se stessi, di sviluppare creativamente le proprie doti, di acquisire il senso del gratuito, di cogliere capacità e limiti personali, di comunicare e collaborare con gli altri¹².

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 23 – Gioco</p> <p>1. Il gioco fa parte del mondo del bambino; diviene pertanto elemento centrale della metodologia della Branca. Attraverso il gioco i bambini si misurano continuamente con se stessi, conoscono il proprio corpo, ne acquisiscono il controllo, si esprimono e comunicano con gli altri, con creatività e fantasia.</p> <p>2. Giocando i bambini imparano a sperimentare, osservare e interiorizzare consapevolmente le regole, ad avere rispetto degli altri, ad accettare i propri limiti facendo sempre del proprio meglio per superarli, e a collaborare con gli altri, scoprendo che nel gioco di squadra ci si mette a servizio del prossimo. Essi esercitano le proprie funzioni motorie, cognitive, creative e percettive, vivendo la propria esperienza con lo stile della relazione cristiana e nello spirito scout.</p> <p>3. Nel branco e nel cerchio il gioco è strumento fondamentale per proporre e vivere le attività e le esperienze. Come mezzo pedagogico portante, il gioco consente la costruzione dei rapporti tra i bambini e tra questi e i capi, e anche l'incontro con Gesù attraverso le esperienze e le dimensioni della vita che raccontano ai bambini il Primo annuncio.</p> <p>4. Tale positiva relazione è occasione per i capi di approfondire la conoscenza dei bambini, terreno adeguato a manifestare la fiducia che si ripone nella capacità di ognuno e luogo di incoraggiamento per il superamento delle difficoltà.</p>	<p>Art. 23 – Gioco</p> <p>1. Lo spirito del gioco avventuroso pervade tutta la vita del reparto, coinvolgendo ragazzi, ragazze e capi, così da finalizzare ogni attività a uno scopo appassionante, educando al senso della gratuità inteso come operosità gioiosa e disinteressata; è lo stile con il quale vengono affrontate anche le difficoltà.</p> <p>2. Il gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività in un clima di gioia, di fiducia, e di lealtà verso gli altri e verso se stessi. È attraverso il gioco che l'esploratore e la guida traducono in attività l'avventura che richiede a ciascuno la capacità di misurarsi con l'imprevedibile e di imparare così a valorizzare le proprie potenzialità. Nei grandi giochi, in particolare, è offerta a ciascun ragazzo e a ciascuna ragazza la possibilità di sperimentare, attraverso un ruolo attivo, l'avventura che deriva soprattutto dall'impegno complessivo e dalle difficoltà tecniche da affrontare, pur rimanendo un'esperienza a misura del ragazzo e della ragazza.</p> <p>3. Il capo gioca con gli esploratori e le guide: risveglia così l'entusiasmo del reparto e li aiuta ad assumere un atteggiamento più sereno e autentico.</p>	<p>Art. 19 – Gioco</p> <p>1. Il gioco è un elemento fondamentale per la coesione e la costruzione della Comunità R/S. È importante quindi vivere il gioco come pratica di accoglienza e di autentica fraternità senza relegarlo a singoli momenti episodici. Con le sue caratteristiche di spontaneità, gratuità, espressione del singolo e della comunità, alimenta il piacere di stare insieme, migliora la partecipazione alla vita della comunità, educa alla positività, alla speranza, alla gioia di vivere ed è occasione per esercitare l'onestà e la lealtà.</p>

¹²

Patto associativo - La scelta scout: il gioco

Art. 24 – Vita all’aperto

1. La vita all’aperto, prevalentemente in ambienti naturali ma anche in quelli costruiti dall’uomo, è un ambito irrinunciabile in cui si attua la formazione scout.
2. Vivendo nella natura, si sviluppa in primo luogo il sentimento del “bello” che apre la mente ad una giusta valutazione del “buono” che ogni giorno si trova sotto i nostri occhi. Questa dimensione estetica della natura è importante in quanto rappresenta un valore per giungere, attraverso la contemplazione, al sentimento religioso e al riconoscimento di un Dio Creatore.
3. La vita all’aperto risponde al bisogno di avventura, insegna la semplicità e l’essenzialità, sviluppa il senso di solidarietà e mette alla prova la disponibilità all’aiuto reciproco, è luogo di esperienza delle tecniche scout. Il confronto con le difficoltà concrete, proprie del gioco avventuroso dello scautismo, dà la misura della propria povertà, ma anche delle possibilità di inserirsi positivamente nel proprio ambiente di vita¹³.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 24 – Vita all’aperto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il branco e il cerchio vivono in contatto con la natura. L’incontro con l’ambiente naturale va proposto con equilibrio e progressione, in ogni stagione e in ogni tempo, sviluppando le tecniche dello scouting. 2. Dall’incontro ben guidato con l’ambiente naturale, il lupetto e la coccinella apprendono uno stile personale concreto di rispetto e attenzione alla realtà intorno a sé e all’utilizzo delle risorse. 3. Il rapporto con l’ambiente naturale, vissuto nelle attività del branco e del cerchio, aiuta a comprendere e vivere con il medesimo stile di scoperta, attenzione e rispetto, l’ambiente umano, verso il quale vanno indirizzate attività di conoscenza e giochi, come occasione di comprensione dello stesso e dei problemi dell’uomo e dei suoi sforzi di risoluzione. 4. Nello stesso tempo il contatto con la natura diventa occasione per scoprire il proprio ruolo di creatura e lo stupore di fronte alle meraviglie del mondo e dell’uomo; per conoscere il proprio corpo e crescere in modo sano; per comprendere le leggi e i ritmi della natura. 	<p>Art. 24 – Vita all’aperto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La vita all’aperto viene vissuta principalmente nella sua dimensione di avventura, connaturata 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. 2. 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. 3. La vita all’aperto, e l’ambiente più in generale, diventano la palestra per sperimentare situazioni sempre nuove e diverse che 	<p>Art. 20 – Vita all’aperto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L’ambiente naturale è la palestra ideale per la formazione del carattere, per la valorizzazione delle proprie risorse fisiche ed è uno dei contesti privilegiati del roverismo/scoltismo. 2. La vita all’aperto apre innanzitutto alla lode e al ringraziamento nello stupore che nasce dall’accogliere la natura come opera del Creatore, di cui l’uomo e la donna sono chiamati a riconoscersi parte. Il contatto con la natura educa alla conoscenza di sé, all’attenzione alle proprie azioni ed alle loro conseguenze, a fronteggiare situazioni nuove con competenza, coraggio e consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti. 3. La vita a contatto con la natura educa, inoltre, alla sensibilità verso l’ambiente, al corretto uso delle risorse energetiche e naturali ed è, quindi, occasione di esercizio di responsabilità e di impegno nei confronti delle generazioni future, e di fedeltà alla vocazione che il Creatore ha affidato all’uomo e alla donna: essere custodi del giardino. 4. È opportuno cogliere occasioni di approfondimento adatte a promuovere una reale conoscenza dell’ambiente naturale, per favorire una corretta cultura della sicurezza.

¹³

Patto associativo - La scelta scout: vita all’aperto

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 25 – Vacanze di branco e cerchio</p> <p>1. Nel periodo estivo, come conclusione dell'attività svolta durante l'anno, tutta l'unità vive un campo in accantonamento denominato "Vacanze di branco e di cerchio" della durata da sei a dieci giorni.</p> <p>2. Le vacanze di branco e di cerchio rappresentano:</p> <ol style="list-style-type: none"> un momento privilegiato, il più bello e il più intenso di tutto l'anno, per conoscere e tessere rapporti significativi con i lupetti e le coccinelle; la sintesi di un anno di lavoro; un momento per impegnare maggiormente le energie dei bambini e per stimolare in loro il desiderio di fare meglio; un momento che consente di rivedere con chiarezza il cammino dell'unità in un'atmosfera di semplicità e famiglia felice, con uno stile di responsabilizzazione e di partecipazione; un'apertura verso un nuovo anno di attività. <p>Art. 26 – Caccia di branco e volo di cerchio</p> <p>1. Per Caccia di Branco e Volo di Cerchio si intende l'insieme di esperienze e di attività che il Branco e il Cerchio vivono con regolarità, normalmente una volta al mese, per una intera giornata, fuori dalla tana e dalla sede, all'aperto; l'eventuale pernottamento sarà in accantonamento.</p>	<p>richiedono, nell'affrontarle, spirito di osservazione e conseguente capacità di adattamento.</p> <p>4. 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.</p> <p>Art. 25 – Campo estivo</p> <p>1. 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:</p> <ol style="list-style-type: none"> le capacità tecniche maturate; i rapporti vissuti; l'autonomia raggiunta dalle squadriglie; la gestione delle attività; lo spirito di adattamento all'ambiente circostante. <p>2. 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.</p>	<p>5. In Brancha R/S la vita all'aperto viene principalmente vissuta nella dimensione della strada.</p> <p>Art. 21 – Route</p> <p>1. È il modo fondamentale di vivere il roverismo/scoltismo.</p> <p>2. Presuppone più giorni di cammino, il pernottamento in posti diversi e lontani fra loro, un'alimentazione sana e uno zaino essenziale e leggero, un percorso interessante, un tema di fondo che leghi con un filo logico le giornate tra loro ed un significativo itinerario di fede che accompagni l'esperienza.</p> <p>3. La route consente di esercitare la pazienza, la tenacia, la sobrietà e di vivere con un atteggiamento di disponibilità e attenzione agli altri. Attraverso l'esperienza della route si assapora lo spirito della scoperta degli altri e delle cose, il gusto dell'avventura, il contatto con la natura, vivendo le giornate con ritmi nuovi in semplicità ed essenzialità, nella tensione continua al superamento dei propri limiti.</p> <p>4. Deve essere vissuta in diversi momenti dell'anno, ed è anche occasione per vivere le cerimonie, che trovano lungo la strada scenario ideale di collocazione. La route estiva è occasione privilegiata per fare sintesi del cammino compiuto nell'anno per il singolo e l'intera comunità.</p> <p>5. Viene progettata e organizzata con cura dai ragazzi supportati attivamente dallo staff, ponendo attenzione anche alle eventuali situazioni di disabilità e difficoltà presenti all'interno della comunità. Almeno una volta al mese, inoltre, il clan/luogo e il noviziato vivono l'esperienza dell'uscita, che deve accogliere più in breve le caratteristiche di una route.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
		<p>Art. 22 – Altre forme di campo</p> <p>1. Eccezionalmente possono emergere esigenze particolari per cui la comunità sceglie, anziché la route, un'altra modalità di campo (ad esempio campi di spiritualità o di servizio, esperienze internazionali, pellegrinaggi).</p> <p>2. La scelta deve essere sostenuta da un progetto significativo condiviso con la Comunità capi all'interno del Progetto educativo di Gruppo, deve portare ad una risposta concreta alle esigenze emerse e deve tenere conto anche delle proposte offerte dall'Associazione.</p>

Art. 25 – Scouting

1. Tipico della proposta scout è lo *scouting*, atteggiamento di proiezione verso l'ignoto, animato dal gusto di esplorare che spinge ad andare oltre la frontiera: in AGESCI è inteso come quel sistema di giochi e di attività, incentrato "sull'opera e le qualità dell'uomo dei boschi". Esso risulta caratterizzato sia dal rapporto diretto con l'ambiente naturale sia dalla capacità di osservare la realtà e di dedurre comportamenti utili per la propria esistenza.
2. Lo scouting, vissuto nel gioco dell'Ambiente fantastico, nell'avventura della vita di squadriglia, nelle esperienze di servizio vissute nella Comunità R/S, costituisce l'ambiente educativo entro il quale è possibile provocare e riconoscere la crescita della persona.
3. I bambini, i ragazzi ed i giovani "imparano facendo", privilegiando l'esperienza attraverso l'esercizio continuo dell'osservazione, della deduzione, dell'azione e della verifica.
4. Questo atteggiamento si realizza prevalentemente attraverso l'acquisizione di abilità e di tecniche scout¹⁴.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 27 – Caccia Giungla e Volo Bosco</p> <p>1. La Caccia Giungla e il Volo Bosco sono attività in cui il Branco ed il Cerchio vivono una successione di esperienze armoniche, intensamente immerse nell'Ambiente fantastico, i cui elementi caratterizzanti sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. l'utilizzo del Racconto Giungla o Bosco, nella loro elaborazione pedagogica delle Storie di Mowgli e Sette Punti Neri, tenendo conto delle esigenze educative che emergono durante la vita di Branco e di Cerchio; b. il fare esperienza per mezzo del gioco ed un ampio uso di 	<p>Art. 26 – Impresa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lo scouting trova la sua attuazione, per la Branca esploratori e guide, nello strumento dell'impresa, cardine della vita di reparto e luogo privilegiato dove vivere l'avventura. 2. La vita delle unità è un susseguirsi di imprese di reparto, di squadriglia e di Alta squadriglia. 3. Le imprese aiutano gli esploratori e le guide a sviluppare il senso critico, a portare a compimento ciò che si è iniziato, a vivere con lealtà la democrazia nelle strutture, ad acquisire nuove competenze, a incidere nella realtà per produrre piccoli cambiamenti, attraverso realizzazioni impegnative a misura 	<p>Art. 23 – Capitolo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Capitolo è uno dei processi di conoscenza che permette di arrivare a giudizi di valore sui quali fondare le scelte di vita personali e della comunità, attraverso la metodologia del vedere-giudicare-agire. 2. Questo strumento ha una forte valenza politica: educa le coscienze e forma persone libere di pensare in modo autonomo ed animate da spirito critico; permette alla comunità di essere protagonista del proprio contesto territoriale con idee nuove e messaggi di valore. Il Clan/Fuoco sceglie e approfondisce un argomento, prende una posizione, si espone e

¹⁴

B.-P.: Suggestioni per l'educatore scout

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>danze, canti e simboli specifici dell’Ambiente fantastico Giungla e Bosco;</p> <p>c. la vita all’aperto, vivendo l’esperienza fuori dalla tana e dalla sede, principalmente nella natura;</p> <p>d. l’attenzione alla verifica, anche attraverso l’utilizzo del Consiglio della rupe e della grande quercia.</p> <p>Art. 28 – Caccia/Volo di spiritualità cristiana</p> <p>1. La Caccia/Volo di spiritualità cristiana è una esperienza per vivere le capacità profetica, sacerdotale e regale. Queste tre capacità si concretizzano attraverso l'incontro, l'ascolto, la condivisione, l'esperienza, il simbolismo, e sono vissute in un clima gioioso e giocoso, ma raccolto, che favorisca l'incontro con Gesù attraverso la narrazione dell'esempio dei Santi e di altri modelli di vita cristiana.</p> <p>2. Ne sono un esempio concreto, ma non esclusivo, la caccia/volo francescana, che si fonda sulla vita e opere di San Francesco, e la caccia/volo mariana, che si fonda sulla figura di Maria.</p> <p>Art. 29 – Attività natura</p> <p>1. L'attività natura è finalizzata alla scoperta dell'ambiente naturale, in primo luogo quello a diretto contatto con i bambini. Essa si realizza attraverso il rapporto fisico ed emotivo con ogni suo componente, educando al gusto per le cose belle ed allo stupore per il meraviglioso, attraverso l'osservazione delle differenze, il coinvolgimento dei sensi, allo scopo di contemplare e comprendere il senso più vero dei suoi equilibri, dei suoi ritmi e dinamiche, consentendo ai bambini di fare proprie le norme</p>	<p>dei ragazzi e delle ragazze. L’impresa è prima di tutto uno stile, il modo di fare le cose. L’impresa è anche un metodo per imparare a progettare ciò che si vuol essere e ciò che si vuole realizzare, e a esserne consapevoli.</p> <p>4. È uno stile che vale non solo per il momento particolare dell’impresa, ma di tutta la vita del reparto: il sentiero di ogni esploratore e guida, le riunioni e le uscite di reparto, di squadriglia o di Alta squadriglia dovranno essere permeati da questo stile.</p> <p>5. Ogni impresa è scandita da sei fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> ideazione; lancio; progettazione; realizzazione; verifica; fiesta. <p>6. La struttura delle fasi è tale da richiedere uno spirito di collaborazione che deve coinvolgere tutti i ragazzi e le ragazze. L’impresa deve realizzarsi in un periodo di tempo non troppo lungo e richiede partecipazione organizzata di tutti, preparazione e realizzazioni accurate, tutte commisurate agli esploratori e alle guide, autentici protagonisti di ogni impresa.</p> <p>7. L’ideazione e la scelta sono compiute grazie ad una “mappa delle realizzazioni”, elaborata dai ragazzi e dalle ragazze, contenente le loro aspirazioni, i sogni e i desideri, nati dall’osservazione della realtà circostante; oltretutto dalle verifiche di attività precedenti. La mappa consiste in cose concrete da realizzare.</p> <p>8. In caso di impresa di reparto, una volta fatta la scelta, si costituisce il Consiglio d’impresa, che comprende tutti i responsabili dei vari gruppi necessari per la preparazione e la realizzazione della stessa. Tali gruppi, quando è opportuno, possono non tenere</p>	<p>agisce per lasciare il mondo migliore di come lo ha trovato.</p> <p>3. Deve essere progettato con cura e attenzione in ogni sua fase, prevedere la partecipazione e il coinvolgimento di tutti, deve avere una durata certa ed occupare solo una parte dell’anno e può prevedere un’esperienza di servizio.</p> <p>4. È importante che i Capi prestino attenzione a mantenere sempre alta la qualità del lavoro svolto insieme e vivo l’impegno dei rover e delle scolte per tutta la sua durata.</p> <p>5. La conclusione di un Capitolo può essere l’occasione per integrare la Carta di clan; può rendere consapevoli di nuovi impegni e nuove strade che si aprono innanzi. Si conclude con azioni concrete, come ad esempio di informazione, sensibilizzazione, servizio sul territorio.</p> <p>6. Pur essendo attività più tipicamente rivolta al clan/fuoco, è utile che anche i novizi e le novizie siano coinvolti in alcune fasi del Capitolo, così da comprendere il valore e le potenzialità di questo strumento.</p> <p>Art. 24 – Impresa R/S</p> <p>1. L’impresa R/S è un’attività pratica, che prevede un obiettivo da realizzare insieme. Essa è avventura, gioia di stare insieme e gusto della scoperta, è intensa e limitata nel tempo; prevede l’ideazione, la programmazione, lo svolgimento e la verifica.</p> <p>2. È importante che l’impresa valorizzi le competenze acquisite in Branca E/G e ne faccia scaturire di nuove. Può essere impresa un’attività manuale, un’attività avventurosa all’aria aperta, un’attività di espressione. L’impresa è uno strumento metodologico utilizzato prioritariamente dal noviziato.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>basilari di un comportamento corretto nella natura.</p> <p>Art. 30 – Attività manuali</p> <ol style="list-style-type: none"> Nell'ambito delle normali attività di branco e di cerchio, grande rilevanza va data a quelle esperienze che permettono ai bambini di godere del piacere di realizzare qualcosa con le proprie mani. Tali attività devono stimolare la creatività e la fantasia, educando al gusto per il lavoro ben fatto ed alla semplicità. I capi porranno particolare attenzione nel trasmettere ai bambini, attraverso la manualità, lo stile di essenzialità e gratuità che contraddistingue il metodo scout, stimolando in essi la ricerca di soluzioni creative con l'uso di mezzi semplici e adeguati alla loro età. Le attività devono essere caratterizzate da una progettazione, anche molto semplice, che veda protagonisti i bambini. <p>Art. 31 – Attività a tema</p> <ol style="list-style-type: none"> Le attività a tema impegnano il branco e il cerchio in un lavoro che si sviluppa in un periodo di tempo relativamente lungo. Sono finalizzate al raggiungimento di un obiettivo comune, concreto, chiaramente conosciuto dai bambini. Le attività a tema: <ol style="list-style-type: none"> permettono ai bambini di organizzare comunitariamente un'attività scegliendo tempi e modi di realizzazione; danno a tutti la possibilità, data la molteplicità dei ruoli, di partecipare e di esplicitare le proprie capacità; offrono l'opportunità di imparare tecniche nuove; comportano il momento finale di verifica comune di ciò che si è raggiunto. 	<p>conto della composizione delle squadriglie; in tal caso i responsabili possono non coincidere con i Capi squadriglia. Compito del Consiglio d'impresa è coordinare tutta la preparazione e la realizzazione, individuando i posti d'azione necessari per la buona riuscita dell'impresa, che saranno contenuti in una "mappa delle opportunità" dalla quale ogni esploratore e guida attinge secondo il sentiero percorso. Il Consiglio d'impresa si scioglie automaticamente in occasione della festa finale con cui si conclude l'impresa.</p> <ol style="list-style-type: none"> Per le imprese di squadriglia, i compiti del Consiglio di impresa sono assunti dal Consiglio di squadriglia che distribuisce i posti d'azione in relazione al sentiero e alle competenze di ciascuno. È essenziale che al termine dell'impresa si verifichi quanto è stato vissuto, perché a tutti sia chiara la situazione del gruppo e dei singoli. Ciò è compito del Consiglio della Legge, in caso di impresa di reparto, e del Consiglio di squadriglia, in caso di impresa di squadriglia. La verifica considera sia i risultati raggiunti e le modalità di raggiungimento, sia il comportamento e l'atteggiamento tenuti, confrontandoli con gli scopi che il reparto o la squadriglia si erano prefissi all'inizio. È necessario quindi che tali scopi, sia tecnici sia di crescita, siano ben chiari all'inizio e fissati formalmente. Frutto della verifica saranno, tra l'altro, la coscienza delle positività e delle carenze personali e comunitarie rispetto alla Legge, nonché l'individuazione di nuove realizzazioni di impresa da inserire nella mappa delle realizzazioni. È bene che la festa conclusiva sia fatta sempre, indipendentemente 	<p>Art. 25 – Hike</p> <ol style="list-style-type: none"> L'hike è un momento di avventura irrinunciabile nel percorso in Branca R/S, vissuto dai rover e dalle scolte che da soli partono per una breve route. Esso è un'occasione significativa per apprezzare il dono di un tempo per riflettere con se stessi e pregare individualmente, dominare le proprie paure, sentire il bisogno e scoprire la gioia dell'incontro con l'altro sulla strada. Viene vissuto in uno stile di severa essenzialità, sperimentando la dimensione di povertà. L'hike è un prezioso momento di vita interiore, occasione per riflettere sul proprio Punto della strada, per offrirne poi il risultato al confronto con i capi o con la comunità. Il tipo di hike, la sua durata e la meta da raggiungere sono commisurati al percorso del ragazzo nella sua progressione personale. Particolari esigenze della comunità, delle persone o delle situazioni possono consigliare che tale esperienza venga effettuata a coppie, conservandone le caratteristiche essenziali. <p>Art. 26 – Deserto</p> <ol style="list-style-type: none"> Il deserto è un'esperienza individuale di preghiera ed asceti, uno spazio di silenzio per un tempo prolungato che predispone all'ascolto e alla meditazione. L'esperienza di deserto è occasione significativa di maturazione spirituale in continuità con il cammino quotidiano di preghiera, di revisione e sintesi della propria vita; in questo senso può costituire un essenziale momento preparatorio al Punto della strada.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 32 – Lavoro di gruppo</p> <p>1. Il branco e il cerchio possono suddividersi in piccoli gruppi formati con criteri di volta in volta modificabili, per lavori semplici e concreti, attività manuali. Il lavoro di gruppo mira a suscitare nuovi interessi, a promuovere nuove tecniche, ad abituare alla collaborazione in piccoli gruppi, ad assumere iniziative.</p>	<p>dai risultati ottenuti: occorre in ogni caso festeggiare il lavoro compiuto insieme.</p> <p>13. Nel reparto si sviluppano interessi personali e comunitari che non sempre sono integrati nelle imprese del momento; questi sono comunque stimolati e seguiti dai capi utilizzando l'atmosfera d'impresa. Se questi interessi sono coltivati da gruppi stabili, i capi faranno in modo che le relazioni personali all'interno di tali gruppi e i ruoli di ciascuno siano educativamente positivi, secondo i principi generali utilizzati in tutta la vita del reparto.</p> <p>Art. 27 – Abilità manuale</p> <p>1. L'acquisizione e l'esercizio della manualità è un elemento essenziale nel percorso educativo degli esploratori e delle guide.</p> <p>2. Fare le cose con le proprie mani sviluppa l'abitudine all'autonomia, educa alla valorizzazione di ciò che si possiede, stimola la creatività sia nelle progettazioni che nelle realizzazioni concrete. Allo stesso tempo l'abilità manuale, sviluppando nei ragazzi e nelle ragazze il gusto del lavoro finito, li rende maggiormente protagonisti delle loro imprese e li stimola a migliorarsi e a mettere a disposizione di tutti le loro capacità.</p> <p>Art. 28 – Hike</p> <p>1. L'hike è esperienza indispensabile in cui sperimentare lo scouting; viene proposto ai ragazzi e alle ragazze nel cammino tra la tappa della competenza e quella della responsabilità.</p> <p>2. 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,</p>	<p>Art. 27 – Challenge</p> <p>1. Il challenge è un incontro incentrato soprattutto su attività fisiche e tecniche in cui predomina il senso della sfida con se stessi attraverso l'avventura e il gioco. In esso si sperimentano le proprie capacità e i propri limiti, si impara ad affrontare difficoltà impreviste, ad essere pronti, a non scoraggiarsi, a condividere la fatica e la gioia, a cooperare per raggiungere la meta.</p> <p>2. Il challenge è un esercizio di competenza al quale ci si prepara durante l'anno scout, va preparato e commisurato alle caratteristiche dei partecipanti; solitamente viene vissuto a coppie.</p> <p>Art. 28 – Lavoro manuale</p> <p>1. Attraverso il lavoro manuale i rover e le scolte si mettono in gioco anche sporcandosi le mani, impegnandosi in azioni concrete che rispondono ad un bisogno, operando al servizio degli altri, realizzando oggetti di utilità.</p> <p>2. Il lavoro manuale è un modo concreto per esprimere se stessi e mettersi al servizio degli altri.</p> <p>3. Il lavoro manuale educa alla semplicità, all'essenzialità, alla cura nel fare le cose realizzate con le proprie mani, imparando così ad apprezzare la dignità del lavoro pratico.</p> <p>4. I rover e le scolte vengono incoraggiati ad apprendere e sviluppare abilità specifiche, partecipando anche ad attività come i Campi di specializzazione e proposte analoghe.</p> <p>Art. 29 – Veglia R/S</p> <p>1. La veglia R/S è uno strumento con cui la Comunità R/S incontra altre persone e comunica loro le proprie esperienze e riflessioni. Oltre ad essere un momento di espressione, è anche un gesto di valore politico</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>autonomia, competenza, silenzio, riflessione e preghiera.</p> <p>3. L'hike consente di ricapitolare il sentiero percorso, maturare spunti di crescita personali, per la squadriglia e il reparto relativamente alla tappa in cui si è in cammino.</p> <p>4. Anche se l'hike è vissuto a coppie, deve riservare uno spazio adeguato ai momenti personali.</p>	<p>attraverso cui la collettività viene sollecitata, arricchita, provocata dalle esperienze della Comunità R/S. Essa rappresenta un'occasione, fin dalla fase di preparazione, per rileggere le esperienze fatte insieme, così da narrarle ad altri.</p> <p>2. Può essere realizzata come momento finale di un Capitolo o al termine di un'esperienza significativa.</p> <p>3. Si realizza attraverso tecniche espressive, quali ad esempio la recitazione, il coro parlato, il mimo, il canto, la musica, e si arricchisce di un linguaggio simbolico che favorisce la comprensione dei significati e dei contenuti trasmessi.</p> <p>4. Può prevedere l'interazione con il pubblico, il coinvolgimento e la partecipazione di tutti i presenti.</p> <p>5. Nella veglia R/S ogni membro della comunità ha l'opportunità di trovare un suo spazio di espressione. Essa, infatti, è uno strumento che mette in gioco i molti linguaggi che ognuno possiede per comunicare; è un modo per dare spazio ad ogni persona nella sua specificità e alla comunità nella sua complessità.</p>

Art. 26 – Educazione al servizio

1. L'intera proposta educativa scout, dalla Promessa alla Partenza, ha il suo fine ultimo nella scelta adulta di servire gratuitamente, ad imitazione di Gesù.
2. L'educazione al servizio del prossimo si attua progressivamente lungo tutto il cammino scout.
3. La ragazza e il ragazzo vengono così stimolati ad utilizzare e mettere a frutto le capacità acquisite in una costante testimonianza di attenzione agli altri e di tensione al cambiamento in ogni ambiente di vita¹⁵.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 33 – Buona Azione</p> <p>1. L'educazione al servizio in branco e in cerchio si attua superando gradualmente l'egocentrismo, attraverso piccoli gesti quotidiani chiamati <i>Buone Azioni</i> (BA).</p>	<p>Art. 29 – Buona Azione</p> <p>1. La Buona Azione è l'impegno assunto dagli esploratori e dalle guide con la Promessa di aiutare gli altri in ogni circostanza e quindi di saper cogliere le occasioni adatte per farlo ogni giorno.</p>	<p>Art. 30 – Servizio</p> <p>1. Il servizio è impegno costante vissuto nella dimensione della gratuità e dell'alterità. Nel servizio il rover e la scolta entrano in relazione con gli altri e con il mondo che li circonda, si</p>

¹⁵

Patto associativo - La scelta scout: il servizio

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>2. Il gioco della Buona Azione consiste nell'impegno a far felici gli altri suscitando stupore e gioia.</p> <p>3. Il clima ideale per la Buona Azione è quello della famiglia felice.</p> <p>4. I capi aiutano il lupetto e la coccinella a saper sfruttare con fantasia tutte le occasioni per realizzare una Buona Azione, anche all'esterno del branco e del cerchio.</p>	<p>2. La pratica della Buona Azione consente a ciascuno di:</p> <ol style="list-style-type: none"> rendersi disponibile verso i componenti della squadriglia e del reparto; sviluppare l'abitudine a fare il bene in modo gratuito e creativo; fare scouting ponendo attenzione agli altri e a ciò che li circonda per rispondere con pronta generosità alle necessità, con concretezza e con sempre maggior competenza. 	<p>riconoscono amati da Dio e dagli altri e di conseguenza amano, imparando a donare se stessi con i medesimi sentimenti di Cristo Gesù che si fa Servo. La relazione vissuta nel servizio è incontro con Cristo nei fratelli e diviene generativa di vita nuova.</p> <p>2. Il servizio aiuta il rover e la scolta a fare esperienza che "il vero modo di raggiungere la felicità è procurarla agli altri" e che il cambiamento avviene mediante l'impegno personale e costante. È occasione preziosa per l'educazione alla politica e alla formazione di una solida dimensione civica. Il servizio risponde a bisogni reali, contribuisce al cambiamento della realtà ed è mezzo di autoeducazione.</p> <p>3. Affinché l'esperienza di servizio sia efficace, è importante che venga progettata e preparata insieme al rover ed alla scolta, che sia proposta con gradualità e che richieda un contributo autentico per sviluppare la consapevolezza della necessità di essere competenti nel servire.</p> <p>4. Il servizio è inserito nella progressione personale ed è verificato dal rover e dalla scolta con la comunità e i capi clan/fuoco. Il servizio può essere svolto in ambito associativo o extra-associativo. È indispensabile che le scolte e i rover facciano esperienza di diversi tipi di servizio nel loro cammino, privilegiando strutture ed ambienti dove sia possibile un rapporto diretto con le persone.</p> <p>5. Il servizio associativo permette di cogliere l'intenzionalità e la valenza educativa del metodo scout.</p> <p>6. I capi dei singoli staff sono chiamati al dialogo continuo con i capi clan/fuoco e alla corresponsabilità educativa nei</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
		<p>confronti dei rover e delle scolte che svolgono servizio nelle unità.</p> <p>7. I servizi extra-associativi si definiscono in base alla realtà e ai bisogni del territorio e alle priorità educative indicate nel Progetto educativo.</p> <p>8. La Comunità capi affida alla Comunità R/S la definizione delle modalità di intervento e si fa garante verso l'ambiente esterno e verso il Gruppo scout, della qualità e continuità del servizio svolto dalla Comunità R/S. Sarà cura dei capi clan/fuoco mantenere relazioni con le realtà in cui i rover e le scolte vivono l'esperienza di servizio.</p> <p>9. In noviziato il servizio viene vissuto in una dimensione comunitaria, fino a diventare nel clan/fuoco impegno individuale e continuativo.</p>

Art. 27 – Autoeducazione

1. La ragazza e il ragazzo, aderendo liberamente alla proposta dello scautismo, intraprendono un cammino di autoeducazione che li rende protagonisti della propria crescita.
2. Tale percorso si sviluppa attraverso una graduale e consapevole progressione, vivendo le esperienze con senso critico alla luce della Legge, della Promessa e del Motto¹⁶.

¹⁶

Patto associativo - La scelta scout: autoeducazione

CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE

Art. 28 – Progressione Personale

1. In AGESCI si definisce progressione personale (P.P.) il processo pedagogico che consente di curare lo sviluppo graduale e globale della persona, mediante l'impegno a identificare e realizzare le proprie potenzialità.
2. Il ragazzo avrà la possibilità di realizzare la sua P.P. cogliendo le occasioni offerte dall'attività scout, vissute insieme alla comunità di appartenenza, nello spirito di gioco, di avventura, e di servizio tipico di ognuna delle tre branche. Per spirito di gioco, spirito di avventura e spirito di servizio si intende quel particolare clima, stile, atteggiamento che diviene struttura connettiva di tutto il processo educativo.

Art. 29 – Unitarietà e finalità della progressione personale

1. La P.P. è unitaria, in quanto punto di riferimento dell'intero percorso è la Partenza che si caratterizza come momento della scelta a compimento dell'iter educativo proposto dall'Associazione.
2. Finalità della P.P. è dunque educare uomini e donne a riconoscere che Dio li ama e cammina con loro, e per questo a scegliere di giocare la propria vita secondo i valori proposti dallo scautismo, ad indirizzare la loro volontà e tutte le loro capacità verso quello che hanno compreso essere la Verità, il Bene e il Bello, ad annunciare e testimoniare il Vangelo ed essere membri vivi della Chiesa. Ciò richiede la volontà di attuare un proprio progetto di servizio, caratterizzando la propria vita con un impegno concreto, che porti alla piena valorizzazione dei propri talenti e della propria vocazione.
3. Il cammino scout è una opportunità per divenire persone capaci di discernere e orientare le proprie scelte, di autodeterminarsi, di vivere con un progetto, di essere "buoni cittadini".
4. L'uomo e la donna della Partenza sono dunque coloro che scelgono di continuare a camminare per tutta la vita, con l'aiuto di Dio, seguendo orientamenti assunti in modo consapevole; questi indicano una direzione, definiscono uno stile di vita da realizzare attraverso scelte concrete, senza le quali gli orientamenti rimangono opzioni generiche.
5. La Partenza si riconosce in chi ha fatto proprio lo "stile" enunciato nei valori della Promessa e della Legge scout.
6. Queste scelte vocazionali di fondo saranno vissute all'interno delle singole branche, attraverso gli strumenti tipici di ognuna, testimoniando così una tensione presente in tutti gli stadi di vita del ragazzo. Tali scelte saranno proposte attraverso una progressione (dalla Buona Azione al servizio, dalle specialità alla competenza...) che aiuterà il ragazzo a comprenderle ed a tradurle nei piccoli e grandi gesti della realtà quotidiana.

Art. 30 – Gradualità della progressione personale

1. La P.P. è graduale.
2. Come tutto il metodo educativo scout, essa non procede secondo una linea ascendente retta ma seguendo una specie di spirale: esperienze di significato analogo si ripetono nel tempo, ma vengono vissute dal ragazzo a livelli sempre più profondi di interiorizzazione, perché diverse sono la maturazione e la capacità di lettura degli avvenimenti con cui le affronta.
3. La pista del lupetto e il sentiero della coccinella, il sentiero della guida e dell'esploratore, la strada del rover e della scolta sono gli strumenti metodo logici concreti attraverso cui è possibile promuovere lo sviluppo graduale e globale della persona.
4. Sulla pista, sul sentiero e sulla strada i ragazzi scopriranno sempre di più la Legge e comprenderanno sempre meglio che cosa, nel giorno della Promessa, si sono impegnati a vivere.
5. Per ogni fascia di età la crescita e lo sviluppo della persona si attuano secondo momenti principali, presenti nel cammino di ogni Branca, che la pedagogia AGESCI caratterizza come:
 - a. scoperta;
 - b. competenza;
 - c. responsabilità.
6. La fase della scoperta coglie il naturale desiderio del ragazzo di "buttarsi nel gioco" per suscitare la volontà di conoscere e sperimentare esperienze nuove, al di fuori di schemi precostituiti o usuali, per mettere alla prova le proprie potenzialità. In questo periodo di conoscenza il ragazzo maturerà la convinzione di voler pronunciare (o rinnovare) la propria Promessa. Essa rappresenta la libera adesione, espressa dal ragazzo, al gioco dello scautismo ed alla vita della comunità e segna l'ingresso nella famiglia delle guide e degli scout di tutto il mondo. La Promessa non è, dunque, un altro momento od una sorta di "pre-momento" del cammino di progressione personale;

evidentemente però, l'espressione di questa "libera adesione" comporta la conoscenza minimale delle regole e della vita dell'unità, cosa che normalmente avviene nei primi mesi di permanenza in essa.

7. La fase della competenza assume ciò che è stato scoperto come "interessante per la propria vita" e stimola il desiderio di approfondirlo, per impadronirsene pienamente. In questa fase si sperimentano nel concreto i propri talenti, ci si scontra con i propri limiti e si impara – con l'aiuto del Capo – a superarli ed accettarli serenamente; si impara come i propri compiti vadano affrontati con serietà ed impegno per produrre risultati.
8. La fase della responsabilità è la risposta concreta, con le conoscenze e competenze che si sono acquisite, data con prontezza nelle situazioni di bisogno che si presentano qui e ora, attraverso la quale si manifesta quello stile di "appartenenza" tipico della cittadinanza attiva proposta dallo scautismo.
9. Le tre fasi vanno comprese nella loro interdipendenza e necessaria complementarità: indicano i tre passaggi pedagogici essenziali che, per ogni ciclo di età, i Capi devono far vivere ai propri ragazzi.

Art. 31 – Continuità-discontinuità

1. Lungo il cammino scout, il ragazzo sarà chiamato a vivere dei momenti di passaggio in relazione al percorso fatto fino a quel punto. Questi momenti si identificano principalmente nei passaggi tra una Branca ed un'altra caratterizzati da uno spirito di accoglienza. Essi, attraverso simboli e cerimonie adeguati e nella concretezza tipica della proposta scout, rendono presenti al ragazzo che:
 - a. che ci sono momenti della vita in cui crescere significa progredire, lasciarsi alle spalle il percorso compiuto, "cambiar pelle" per gettarsi in un'avventura nuova. Per fare ciò, c'è bisogno di staccarsi (anche fisicamente) dalle cose conosciute, dalle amicizie e dalle consuetudini vissute all'interno della comunità di appartenenza. È il momento di riprendere lo zaino e rimettersi in cammino;
 - b. che il cammino percorso, le esperienze e le competenze acquisite non sono qualcosa da tenere esclusivamente per se, ma devono invece essere rese dono.
2. Progressivamente, nel percorso delle tre Branche, le capacità acquisite si trasformeranno in competenze e sfoceranno nella capacità di servire gli altri: atteggiamento proprio dell'uomo e della donna della Partenza.
3. Attraverso il passaggio, si educa sia al senso della provvisorietà, e della scelta, sia a saper riconoscere i cambiamenti propri e quelli altrui. Per questo si avrà cura che questi momenti siano compresi dai ragazzi e vissuti con gesti e cerimonie che ne sottolineino l'importanza, ponendo attenzione a che essi non vengano percepiti come squalificanti dell'esperienza acquisita.
4. Proprio l'importanza di questi momenti, richiede che all'interno di ogni Branca il ragazzo abbia l'occasione di vivere tutti i momenti del cammino di P.P. Perderebbe di significato, infatti, un cammino incompiuto nel quale il passaggio fosse vissuto esclusivamente come allontanamento.
5. All'interno di ogni singola fase del cammino di crescita sarà chiesto al ragazzo di impegnarsi, nella fiducia che verrà riconosciuto l'impegno a fare del proprio meglio.
6. Questo insieme articolato di impegni, sforzi, passaggi, realizza nella pedagogia scout, un percorso di iniziazione alla vita in cui il ragazzo si trova coinvolto in un "lavoro" di accesso-uscita da un livello ad un altro e di definizione progressiva della propria identità.

Art. 32 – Globalità

1. La P.P. è globale, ossia il ragazzo è spinto a crescere armonicamente in tutte le dimensioni della vita nell'accettazione serena delle proprie potenzialità e dei propri limiti.
2. Per questo motivo la proposta scout si attua secondo i 4 punti di B.-P., che rappresentano la dimensione etica e spirituale, la dimensione psico-fisica, la dimensione cognitiva e la dimensione sociale. Essi, inoltre, traducono la strategia pedagogica in proposte attuabili e verificabili in un clima di autoeducazione.
3. Il ragazzo viene stimolato ad utilizzare le capacità acquisite e a testimoniare le virtù umane comprese come determinanti in ogni ambiente di vita, secondo quelle modalità che fanno del gioco dello Scautismo la "parabola" del gioco della vita.
4. Proprio "personalizzando" il cammino di scoperta e conquista dell'identità, nel contesto di articolate dinamiche relazionali (in equilibrio tra esperienze personali e collettive), viene promossa la capacità di vivere ed interpretare, entro uno stile personale, la propria identità biologica ed i modelli culturali. È un cammino volto alla conquista di una identità solida, generatrice di libertà interiore e di accettazione di se stessi e degli altri.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 34 – Pista del lupetto e sentiero della coccinella</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La progressione personale del bambino e della bambina inizia fin dal primo momento di ingresso in branco ed in cerchio. 2. La progressione personale si concretizza nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella, in armonia con la pista ed il sentiero di unità. 3. La pista e il sentiero personale, grazie alla connaturata curiosità del bambino e della bambina, si realizza attraverso: <ol style="list-style-type: none"> a. esperienze nelle quali il “pensare” ed il “fare” si fondono per dar luogo ad azioni, molto concrete e fortemente motivate; b. il massimo impegno individuale, tenendo presente che, ancor prima dei risultati, è importante fare <i>“del proprio meglio”</i>; c. la verifica, attraverso gesti concreti del proprio impegno vissuto in tutti gli ambiti di crescita (famiglia, scuola, parrocchia, branco, cerchio, sport...) d. il clima di famiglia felice, terreno fertile di relazioni significative sia nel rapporto tra pari sia in quello con gli adulti; e. il riconoscere l’amore di Dio Padre, attraverso l’incontro gioioso con Gesù; f. la scoperta della validità e della ricchezza del servizio come strumento di educazione all’amore. 4. I capi rivolgeranno particolare cura ai sogni e agli interessi di ciascun bambino, stimolando con opportune proposte, sia individuali che di unità, la valorizzazione delle capacità di ognuno. 5. Gli obiettivi educativi individuali da raggiungere, nell’ottica della globalità, saranno proporzionati all’età ed al momento di crescita, 	<p>Art. 30 – Sentiero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La centralità della Branca E/G, lungo l’itinerario formativo verso la Partenza, fa sì che nell’Unità di reparto siano presenti bambini e bambine provenienti dal branco/cerchio e ragazzi e ragazze in procinto di passare alla Branca R/S. Questo comporta: <ol style="list-style-type: none"> a. una particolare attenzione all’accoglienza e alla valorizzazione delle esperienze vissute dai più piccoli in branco/cerchio; b. una collaborazione con lo staff R/S, che favorisca la continuità del cammino personale dei ragazzi e delle ragazze in età di passaggio. 2. Il programma di unità che lo staff ha elaborato pedagogicamente a partire dai 4 punti di B.-P. (formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio del prossimo) si traduce per ragazzi/e nel sentiero, da vivere in reparto e squadriglia. 3. La responsabilità educativa e pedagogica della crescita di ogni ragazzo e ragazza è affidata allo staff di unità, tenendo conto che il ragazzo e la ragazza sono protagonisti e responsabili del proprio sentiero. 4. Il sentiero inizia con l’ingresso in reparto e scandisce l’intero percorso di crescita di ogni ragazzo/a; per ciascuno/a rappresenta il cammino verso la scoperta della propria vocazione. 5. Alla costruzione del sentiero partecipano dunque: <ol style="list-style-type: none"> a. il ragazzo e la ragazza, sempre più consapevolmente; b. lo staff, che fornisce agli E/G l’occasione di vivere esperienze e gli strumenti per leggerne i significati più profondi per la loro vita, favorendo in tal modo la crescita della loro autocoscienza; 	<p>Art. 31 – Progressione personale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La progressione personale in Branca R/S ha come orizzonte educativo la Partenza. 2. È un percorso progettato nel tempo e comprensivo delle molte e diversificate esperienze che la vita e lo scautismo offrono ai rover e alle scolte: per questo la progressione personale offre al singolo l’opportunità di mettere a fuoco e di fare sintesi di tutte le esperienze vissute dentro e fuori lo scautismo. 3. La progressione personale in Branca R/S favorisce l’interiorizzazione dell’approccio alla vita attraverso lo stile della progettualità e delle relazioni. In questo modo i rover e le scolte imparano a leggere consapevolmente la realtà in cui vivono per esserne protagonisti coraggiosi e non semplici fruitori passivi e a sviluppare le diverse dimensioni relazionali. 4. Questa presa di coscienza si trasforma progressivamente nella capacità di verificare e progettare il proprio percorso di crescita e di concretizzarlo orientando le proprie scelte e le proprie azioni, attraverso una consapevole programmazione del proprio tempo. 5. L’esperienza scout è parte integrante della vita ed è esemplare rispetto ad essa; suo scopo è l’accompagnamento verso la vita adulta, fondata su una fede in continuo cammino reale verso una sua crescita sull’amore verso il prossimo, sull’impegno sociale e politico. L’esperienza scout aiuta a sperimentare le capacità profetica, sacerdotale, regale e a svilupparle in un progressivo riconoscimento del Primo annuncio, cioè della consapevolezza di essere amati da Dio. L’approccio progettuale appreso nell’esperienza di

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>nel rispetto della personalità di ciascuno.</p> <p>Art. 35 – Momenti della pista del lupetto e del sentiero della coccinella</p> <p>1. La pista e il sentiero si sviluppano in tre momenti: scoperta, competenza e responsabilità.</p> <p>2. <i>Momento della scoperta</i> - Nella dimensione del branco e del cerchio, il lupetto e la coccinella cominciano a scoprire se stessi, i loro bisogni e le loro capacità, scoprono progressivamente gli altri e vivono la famiglia felice. Essi scoprono che la comunità ha norme proprie che ne regolano e ne garantiscono la vita. La comunità accoglie i cuccioli e le coccie con gioia; attraverso le esperienze ed il gioco nella giungla e nel bosco, la vita di comunità stimola il desiderio di voler farne parte e la loro curiosità; in questo momento essi scelgono di aderirvi pronunciando la Promessa. I bambini, aiutati dai capi e sostenuti dalla comunità di branco e di cerchio, cominciano ad assumere e a realizzare i propri impegni personali.</p> <p>3. <i>Momento della competenza</i> - Il lupetto e la coccinella si aprono agli altri, iniziano a comprenderli e vengono coinvolti consapevolmente nella vita del branco e del cerchio. Intuiscono di avere potenzialità da alimentare attraverso il proprio impegno personale, sentendosi parte integrante della comunità. Con la loro attività contribuiscono personalmente e con gioia alla vita di branco e di cerchio coltivando i propri talenti.</p> <p>4. <i>Momento della responsabilità</i> - Il lupetto e la coccinella hanno sufficiente fiducia, conoscenza e consapevolezza delle proprie possibilità per porsi in condizione</p>	<p>c. la comunità del reparto nelle sue articolazioni (squadriglia, Alta squadriglia) che crea l'ambiente e il clima positivo di fiducia e di tensione verso gli ideali della Legge e della Promessa e che offre occasioni di verifica.</p> <p>6. La vita di reparto è occasione per essere una forte esperienza vocazionale, mediante la quale gli E/G potranno riconoscere Gesù nelle esperienze, pregarlo e celebrarlo nei riti e nella quotidianità della vita di reparto e di squadriglia nella ciclicità di uno specifico agire: vivere, incontrare, raccontare e raccontarsi e generare.</p> <p>7. L'E/G cammina lungo il proprio sentiero, avendo come riferimento la Legge, la Promessa, il Motto e la proposta delle singole tappe, attraverso il processo pedagogico esperienziale che vive in tutta la proposta del reparto e che si può sintetizzare nel meccanismo: "prendo un impegno di fronte alla/per la comunità ⇒ lo realizzo con/in una comunità ⇒ lo verifico con la comunità". Tutto ciò si concretizza in:</p> <p>a. due passaggi, denominati rispettivamente impegni e mete;</p> <p>b. una scansione temporale in tre tappe;</p> <p>c. i momenti di verifica.</p> <p>Art. 31 – Gli impegni</p> <p>1. L'impegno costituisce il passo mediante il quale l'E/G cammina lungo il sentiero.</p> <p>2. Per essere efficaci, gli impegni devono essere:</p> <p>a. concreti;</p> <p>b. verificabili;</p> <p>c. condivisi nella comunità;</p> <p>d. puntuali, cioè limitati nel tempo;</p> <p>e. orientati al raggiungimento della tappa.</p>	<p>Comunità R/S potrà essere lo stile con cui si affronta la vita anche dopo la Partenza.</p> <p>6. La modalità di cammino sarà scandita dagli obiettivi che ogni singolo si prefiggerà, adeguati alle sue possibilità e collegati alle varie dimensioni relazionali.</p> <p>7. La progressione personale si articola nei tre momenti che in Branca R/S prendono il nome di passi di scoperta, passi di competenza e passi di responsabilità.</p> <p>8. I rover e le scolte vengono accompagnati a identificare, leggere, esprimere e mettere in atto le loro potenzialità, sviluppando tutte le loro capacità fisiche, psichiche, intellettuali e spirituali, anche attraverso la presenza e la testimonianza del Capo.</p> <p>9. Questo percorso si concretizza attraverso il progredire e lo svilupparsi delle quattro dimensioni relazionali fondamentali della vita, sempre interconnesse tra loro:</p> <p>a. la relazione con se stessi, con il proprio corpo, con la propria storia, con le percezioni, le emozioni, i sentimenti, gli ideali ed i pensieri: in una parola con la propria interiorità;</p> <p>b. la relazione con Dio: l'esperienza del riconoscersi amati dal Creatore, che invita a entrare in relazione con Lui attraverso la Parola, nella preghiera e i sacramenti, tempi di deserto ed esperienze di colloquio spirituale;</p> <p>c. la relazione con l'altro, nella famiglia, nella coppia, nei rapporti con gli amici, nella comunità di riferimento;</p> <p>d. la relazione con il mondo, con l'ambiente, con il lavoro, con la società complessa nel suo vario articolarsi.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>di trascinare la comunità e mettono in gioco tali possibilità individuando autonomamente le occasioni per realizzare gli impegni personali che si assumono. Essi sono in grado di fare proposte operative che coinvolgono il branco e il cerchio; sono pronti a mettere a disposizione della comunità le proprie capacità. Il lupetto e la coccinella, anche al di fuori del branco e del cerchio, si pongono in atteggiamento di disponibilità, come testimoni dei valori della comunità alla quale appartengono. Al termine di questo momento i lupetti e le coccinelle hanno fatto proprie tutte le occasioni di crescita che il branco e il cerchio hanno saputo offrire. È il momento della salita al reparto.</p> <p>Art. 36 – Strumenti della pista del lupetto e sentiero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La globalità, espressa dal contenuto dei quattro punti di B.-P., viene vissuta dal bambino e proposta dal capo attraverso tutti gli strumenti del metodo. 2. Il capo è garante affinché ogni strumento sia nella disponibilità del bambino. 3. I bambini sono chiamati individualmente ad essere protagonisti attivi, in particolare dai seguenti strumenti: gioco delle prede e dei voli, consiglio degli anziani, specialità, Consiglio della rupe e della grande quercia, Buona Azione, Piccole Orme, insieme agli altri voli, cacce e campetti a partecipazione individuale. 4. La pista del lupetto e il sentiero della coccinella, nello spirito della Legge, della Promessa e del Motto, sono promossi nell'ambito della vita di branco e di cerchio. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Gli impegni vengono assunti da ogni E/G vivendo le occasioni di: <ol style="list-style-type: none"> a. posti d'azione nel corso dell'impresa; b. specialità individuali; c. incarichi di squadriglia; d. buone azioni; e. altre occasioni concrete che si presentino nello sviluppo della vita di reparto ed al di fuori di esso. 4. Il numero degli impegni non è definibile a priori, ma legato all'unicità del sentiero di ogni E/G. Sono visualizzati secondo le differenti tradizioni, per essere messi a conoscenza di tutta la comunità di reparto e, in modo particolare, della comunità di squadriglia. <p>Art. 32 – Le mete</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La meta è la prospettiva di cambiamento che l'E/G intuisce e definisce e verso cui orienta i suoi impegni per il raggiungimento della tappa. 2. Viene individuata dall'E/G mediante il confronto con i capi, realizzabile negli spazi e nei tempi concessi in ogni momento dalla vita del reparto, e accogliendo quanto è stato espresso nei consigli della Legge. 3. Le mete derivano dalla lettura della propria attuale condizione rispetto alla proposta della tappa da percorrere e devono essere: <ol style="list-style-type: none"> a. di respiro temporale sufficientemente ampio; b. impegnative, ma proporzionate alle forze dei ragazzi e delle ragazze; c. legate alla vita quotidiana dell'esploratore e della guida; d. verificabili da sé e dagli altri; e. devono richiedere sforzo e tenacia per il loro raggiungimento. 4. Perché siano individuate direttamente dagli E/G, vengono introdotte progressivamente nel 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Fondamentale è il Punto della strada come strumento di progettazione, programmazione e verifica della progressione personale. 11. La partecipazione agli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale (EPPPI) è ulteriore occasione di progressione personale. <p>Art. 32 – Passi di scoperta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cammino sui passi di scoperta comincia con l'ingresso in Comunità R/S e si conclude con la firma della Carta di clan durante i primi mesi di clan/fuoco. 2. La guida e l'esploratore che lasciano il reparto, o il giovane sedicenne proveniente dall'esterno, vivranno la prima parte dei passi di scoperta nell'anno del noviziato. I novizi e le novizie saranno accolti nella Comunità R/S con una cerimonia preparata dal clan/fuoco. Chi si avvicina allo scautismo in una età maggiore vivrà i passi di scoperta nel clan/fuoco. 3. Con l'ingresso in Comunità R/S i giovani accettano di sperimentare la proposta del roverismo/scoltismo in una tensione alla disponibilità e al cambiamento. 4. Questo momento è caratterizzato da un passaggio di crescita importante nella ricerca e nella riformulazione della propria identità. Si abbandona la sicurezza dei ruoli sperimentati in reparto per andare verso esperienze ed impegni nuovi. Il singolo sperimenta quanto la proposta del roverismo/scoltismo, declinata e vissuta nella specifica Comunità R/S di appartenenza, risponda alle proprie esigenze di crescita. Vivere questo passo è utile per diventare consapevoli delle proprie capacità, aspettative, incertezze e paure, per

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 37 – Gioco delle prede e dei voli</p> <p>1. Il gioco delle prede e dei voli è un'occasione privilegiata per i bambini in cui conoscere se stessi e rendersi autentici e consapevoli protagonisti della propria crescita, attraverso lo scouting (osservare, dedurre, agire ed infine contemplare).</p> <p>2. SCOPO DEL GIOCO: Il bambino, riferendosi alla parabola di crescita di Mowgli e al gioco degli incontri di Cocci, nello spirito del Motto "Del Nostro Meglio" ed "Eccomi", rileggerà attraverso il racconto dell'ambiente fantastico di riferimento la sua reale esperienza all'interno della comunità di branco e di cerchio. Nel corso del gioco il bambino avvista, definisce, realizza e verifica impegni adatti al momento di progressione personale che sta vivendo all'interno della comunità. Le prede e i voli saranno personali, concreti e verificabili. Nella definizione delle prede e dei voli, i bambini diventeranno gradualmente sempre più protagonisti, vivendo la relazione di fiducia con i capi, nello stile della Parlata Nuova.</p> <p>3. TEMPI DEL GIOCO: Il gioco delle prede e dei voli è caratterizzato da un tempo definito chiamato stagione di caccia o di volo. La stagione di caccia o di volo inizia per tutti i lupetti e le coccinelle dopo che la comunità di branco e di cerchio si è arricchita delle Promesse dei cuccioli e delle cocci. Il suo inizio è segnato da un lancio festoso. La stagione di caccia o di volo ha durata di circa 3/4 mesi. Si conclude quando tutti i lupetti e le coccinelle hanno cacciato le proprie prede e compiuti i propri voli e comunque si chiude prima dell'inizio delle vacanze di branco e di cerchio.</p>	<p>sentiero quando il/la ragazzo/a sarà in grado di definirle.</p> <p>5. Sino ad allora l'E/G utilizzerà per il cammino lungo il proprio sentiero solo lo strumento degli impegni e per prenderli avrà come riferimento i contenuti di scoperta, competenza e responsabilità delineati nelle singole tappe.</p> <p>6. Anche la durata delle mete varierà secondo la crescita dell'E/G: saranno più a breve termine quando inizieranno ad essere utilizzate, e più articolate e di più lungo respiro a mano a mano che l'E/G cresce nella loro definizione e nel loro impiego.</p> <p>7. Come gli impegni, anche le mete saranno variabili nel numero e nei contenuti specifici per ogni tappa.</p> <p>8. Per favorire la globalità e l'armonizzazione della crescita dell'E/G nei differenti ambiti di vita, è utile che almeno qualche meta riguardi quanto è esterno al reparto: la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari etc.</p> <p>9. Come gli impegni, anche le mete sono visualizzate secondo le differenti tradizioni (ad eccezione di quelle particolarmente delicate), per essere messe a conoscenza di tutto il reparto ed in modo particolare della squadriglia.</p> <p>Art. 33 – Le tappe</p> <p>1. Il sentiero di ogni esploratore e guida è scandito in reparto da tre tappe: scoperta, competenza e responsabilità.</p> <p>2. Ognuna di esse, ispirandosi a momenti successivi di maturazione della personalità dei ragazzi e delle ragazze, ne sottolinea un aspetto predominante che non esclude tuttavia gli altri, ugualmente presenti all'interno del percorso di ogni tappa.</p> <p>3. Anche il cammino di crescita come cristiani è vissuto, nelle tre tappe, con la dinamica unitaria di "scoperta, competenza e</p>	<p>aprirsi al confronto reciproco e orientarsi verso la Partenza.</p> <p>5. Per il giovane proveniente dall'esterno questo primo momento sarà anche il periodo opportuno per aderire, attraverso la Promessa, allo scautismo.</p> <p>Art. 33 – Passi di competenza</p> <p>1. La competenza in Branca R/S è la capacità di utilizzare conoscenze (sapere) e abilità (saper fare), acquisite nello scautismo e al di fuori, per vivere la quotidianità, affrontare le sfide della vita e servire il prossimo.</p> <p>2. Il cammino sui passi di competenza inizia quando, terminato il periodo della scoperta, il rover e la scolta raggiungono la consapevolezza che il roverismo/scoltismo è una proposta che li coinvolge positivamente, per cui decidono di aderirvi e di viverla pienamente firmando la Carta di clan.</p> <p>3. Con la cerimonia della firma della Carta di clan il rover e la scolta manifestano alla comunità la volontà di impegnarsi personalmente nella realizzazione dei valori e degli obiettivi enunciati nella Carta di clan, utilizzando quanto hanno appreso e recuperando il bagaglio tecnico e relazionale acquisito nella loro esperienza all'interno e all'esterno dello scautismo.</p> <p>4. Questo momento della progressione personale è caratterizzato dal desiderio di esplorare e approfondire, dal bisogno di sentirsi protagonisti della propria vita in modo autonomo, dall'esigenza di prendere coscienza del proprio carattere quali risorse importanti su cui investire per relazionarsi con gli altri e per costruire rapporti autentici. In questa fase i giovani imparano ad usare ciò che serve e a valorizzare ciò che si ha.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>4. LE REGOLE DEL GIOCO: Il bambino individua nel corso della vita di branco e di cerchio gli impegni personali, concreti e verificabili (prede o voli). Il numero delle prede e dei voli è definito dal bambino e dal capo insieme: una o più prede o voli, in base alle capacità e agli interessi, ai tempi personali del bambino e a quelli della stagione di caccia o di volo. Il lupetto e la coccinella, in base all'ambiente fantastico di riferimento utilizzato in unità, si impegnano, rispettivamente, a cacciare con i maestri di Mowgli (Baloo, Bagheera, Akela), e a volare sul sentiero del prato, del bosco e della montagna:</p> <p><i>In caccia con Baloo</i> per diventare lupo della legge</p> <p><i>In caccia con Bagheera</i> per diventare lupo della rupe</p> <p><i>In caccia con Akela</i> per diventare lupo anziano</p> <p><i>In volo sul prato</i> per diventare coccinella del prato</p> <p><i>In volo nel bosco</i> per diventare coccinella del bosco</p> <p><i>In volo sulla montagna</i> per diventare coccinella della montagna</p> <p>Il gioco impegna il bambino nei primi tre anni della sua permanenza in branco e in cerchio. Nelle unità quadriennali i bambini dell'ultimo anno continuano a vivere il momento della responsabilità attraverso altri strumenti della pista e del sentiero personali.</p> <p>Nel branco le tre fasi del gioco delle prede sono legate ai tre maestri di Mowgli che lo accompagnano nella crescita:</p> <p>a. Prima fase - in caccia con Baloo per diventare lupo della legge: è la fase della scoperta della legge, che Baloo insegna a Mowgli; egli è introdotto ai</p>	<p>responsabilità" in quanto momenti ricorrenti che caratterizzano la progressione personale unitaria dell'AGESCI.</p> <p>4. La progressione del sentiero di ogni E/G attraverso le tre tappe non ha corrispondenza automatica con gli anni di permanenza in reparto; dipende invece dai tempi di crescita di ogni persona.</p> <p>5. Per far meglio comprendere agli E/G il senso delle tappe, e nello stesso tempo non precludere ai singoli la scoperta di più ricchi significati, ogni tappa è designata da un simbolo e visualizzata da un distintivo da apporre sull'uniforme (Allegato 1), che ne sintetizza figurativamente lo spirito e i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.</p> <p>6. Il riconoscimento da parte del Consiglio della Legge del raggiungimento delle mete definite per il proprio percorso di tappa, o dei cambiamenti realizzati attraverso gli impegni assunti dall'E/G in relazione ai contenuti di scoperta, competenza e responsabilità delineati nelle singole tappe, comporta il passaggio dell'esploratore e della guida alla tappa successiva del sentiero.</p> <p>7. Il raggiungimento di ciascuna tappa è segnato formalmente da una cerimonia in cui, con parole e gesti adeguati, seguendo le forme stabilite dalla tradizione del reparto, si sottolinea il mantenimento della Promessa realizzato con il raggiungimento delle diverse tappe, che testimoniano la costanza dell'impegno e la correttezza dell'atteggiamento.</p> <p>Art. 34 – Tappa della scoperta</p> <p>1. La tappa della scoperta è il momento in cui il ragazzo e la ragazza cominciano a sentire il</p>	<p>5. L'acquisita consapevolezza di sé accompagna e prepara al raggiungimento della maggiore età e all'essere riconosciuti dallo Stato come soggetti responsabili in prima persona delle proprie azioni, titolari di diritti e di doveri.</p> <p>6. Gli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale (EPPPI) aiutano il rover e la scolta nello sviluppo della competenza.</p> <p>Art. 34 – Passi di responsabilità</p> <p>1. Il cammino sui passi di responsabilità inizia quando il rover e la scolta cominciano a confrontarsi esplicitamente e in modo approfondito sulle scelte della Partenza rendendone partecipe il clan/fuoco.</p> <p>2. All'inizio del terzo anno di clan/fuoco, il rover e la scolta che dimostrano, di aver acquisito autonomia di pensiero e di azione, di porsi come protagonisti nella vita della Comunità R/S e di saper portare le esperienze acquisite nella fase della competenza anche al di fuori dello scautismo, vengono orientati dai Capi del clan/fuoco, e accompagnati dalla comunità alla maturazione di scelte consapevoli, autonome e il più possibile durature.</p> <p>3. È in questo momento di crescita che l'esperienza della Route Orientamento Scelte di Servizio risulta opportuna e utile per aiutare il rover e la scolta a vivere una forte esperienza di sintesi del cammino scout percorso alla luce della scelta della Partenza.</p> <p>4. In questo momento della progressione personale il rover e la scolta iniziano anche a costruire un progetto di vita, partendo dalla sintesi del percorso compiuto fino a questo momento, basato sui valori interiorizzati. Assumono un atteggiamento propositivo all'interno della vita della</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>segreti della giungla, e alle regole della vita del Branco.</p> <p>b. Seconda fase - in caccia con Bagheera per diventare lupo della rupe: è la fase della competenza, dell'affinare l'arte della caccia, come Bagheera insegna a Mowgli.</p> <p>c. Terza fase- in caccia con Akela per diventare lupo anziano: è la fase della responsabilità, di mettere le proprie capacità a servizio del branco.</p> <p>Nel cerchio le tre fasi del gioco dei voli si snodano lungo prato, bosco e montagna che sono evocativi della progressione nella crescita individuale (spirito dei sentieri):</p> <p>a. Prima fase: in volo nel prato per diventare coccinella del prato (simbolo: filo d'erba): è la fase dei voli piccoli in cui si scopre piano piano la gioia nelle novità del prato, nei primi incontri, nella comunità del cerchio.</p> <p>b. Seconda fase: in volo nel bosco per diventare coccinella del bosco (simbolo: mughetto): è la fase del volo un po' più impegnativo, in cui il bambino è concentrato su di sé e sul far sì che la gioia scoperta non sia passeggera ed effimera, ma diventi parte del suo modo di essere.</p> <p>c. Terza fase: in volo sulla montagna per diventare coccinella della montagna (simbolo: genziana): fase in cui il bambino, dopo aver scoperto e fatta propria la gioia, decide di non tenerla per sé, ma di dividerla con gli altri.</p> <p>5. CONCLUSIONE DEL GIOCO - Ciascun bambino verifica con i vecchi lupi e le coccinelle anziane la conquista delle prede e dei voli che ha compiuto. I capi, inoltre, accompagneranno i bambini per far sì che, anche con l'aiuto della</p>	<p>bisogno di compiere esperienze al di fuori dell'ambito ristretto della famiglia, da cui iniziano gradualmente a staccarsi per l'esigenza di scoprire un mondo più vasto. L'esploratore e la guida hanno un desiderio intenso di attività, di esperienze nuove, cominciano ad approfondire lo sviluppo del pensiero astratto e concettuale; resta però ancora predominante in loro la forma di conoscenza pratico-operativa ("come si fa"). Ai ragazzi e alle ragazze piace osservare e scoprire gli aspetti della realtà ed avere spiegazioni più precise dei fenomeni: è il periodo degli interessi oggettivi.</p> <p>2. Poiché il sentiero inizia dal momento dell'ingresso in reparto, l'esploratore e la guida sono chiamati anzitutto a scoprirne le regole, sintetizzate nella Legge Scout e nel Motto, fino ad impegnarsi ad accettarle pronunciando la Promessa Scout.</p> <p>3. Il cammino verso la Promessa, solitamente della durata di 2 o 3 mesi, si caratterizza:</p> <p>a. in termini di scoperta, nella prima conoscenza delle persone che costituiscono la squadriglia ed il reparto, dell'organizzazione della comunità, delle sue regole e tradizioni, dello spirito di avventura che la anima, così come del Grande Gioco dello scautismo di cui il reparto fa parte;</p> <p>b. in termini di competenza, nell'imparare un poco alla volta a saper fare le cose più semplici, necessarie per la squadriglia, e nell'impegno a non disperdere quanto acquisito in Brancha L/C e/o negli altri ambiti di vita;</p> <p>c. in termini di responsabilità, nell'accettazione delle regole del reparto (la Legge) e nella</p>	<p>comunità, si pongono in modo critico di fronte alle proposte e affrontano con attenzione gli stimoli e le informazioni che giungono loro dalla società; sentono di essere cittadini con diritti e doveri verso sé, gli altri e il mondo; dimostrano di aver maturato uno spirito di servizio vissuto come dono e impegno continuativo.</p> <p>5. Così facendo il rover e la scolta diventano punto di riferimento per gli altri membri della Comunità R/S.</p> <p>6. In questa fase il ruolo del Capo è quello di:</p> <p>a. saper cogliere e valorizzare i passi compiuti verso la competenza da ogni rover e scolta;</p> <p>b. individuare, in modo graduale e adeguato al percorso di progressione personale di ognuno, i segni di maturazione del senso di responsabilità;</p> <p>c. sollecitare con proposte specifiche la riflessione del rover e della scolta sulle scelte della Partenza;</p> <p>d. concordare un percorso che lo/la porti alla maturazione della scelta di prendere o meno la Partenza;</p> <p>e. verificare insieme al rover ed alla scolta, al termine del tempo stabilito insieme, l'esito di tale percorso personale e l'orientamento della scelta maturata.</p> <p>7. Solitamente i passi di responsabilità si concludono tra la fine del terzo e l'inizio del quarto anno di clan/fuoco.</p> <p>Art. 35 – Partenza</p> <p>1. Tra i 20 e i 21 anni i rover e le scolte chiedono che i capi e l'assistente ecclesiastico della comunità riconoscano loro la capacità di compiere scelte autonome e consapevoli, di essere responsabili verso loro stessi e</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>comunità e la testimonianza degli altri bambini, essi possano superare eventuali difficoltà che dovessero incontrare durante le cacce e i voli, cogliendo l'occasione per riconoscere nuove aree di impegno e obiettivi di crescita, creando così le condizioni perché ciascuno conquisti comunque la sua preda e il suo volo.</p> <p>6. DISTINTIVI - La consegna dei distintivi delle tappe avviene subito dopo che il bambino o la bambina hanno concluso e verificato le prede ed i voli sottolineando con ciò l'impegno profuso per il loro raggiungimento. I distintivi vengono chiamati con un nome ispirato all'ambiente fantastico: lupo della legge e coccinella del prato, lupo della rupe e coccinella del bosco, lupo anziano e coccinella della montagna. La descrizione dei distintivi e i modelli approvati sono riportati nell'Allegato 2.</p> <p>Art. 38 – Inserimento in Branco/Cerchio</p> <p>1. Qualora un bambino o una bambina entri in branco/cerchio in età superiore agli 8 anni, vivrà il momento della scoperta conoscendo le regole e lo stile della comunità in branco/cerchio e pronuncerà la Promessa. Nella stagione di caccia/volo vivrà un primo breve momento di scoperta per poi proseguire lungo il momento corrispondente al proprio grado di maturazione.</p> <p>Art. 39 – Filoni</p> <p>1. I filoni di attività rappresentano la razionalizzazione e la diretta applicazione dei quattro punti di B.-P. Sono uno strumento ad uso dei capi e costituiscono dei suggerimenti per proporre esperienze mirate a realizzare la formazione globale ed armonica dei bambini.</p>	<p>decisione di impegnarsi a rispettarle (Promessa).</p> <p>4. Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo il cammino verso la Promessa, sono rappresentati, fra gli altri, dalla Legge Scout, dalla Promessa, dal Motto, dalla vita di squadriglia e dal riferimento alla comunità mondiale dello scautismo.</p> <p>5. Dopo aver pronunciato la Promessa, gli E/G saranno stimolati a conoscere e a condividere i numerosi aspetti che concorrono a costruire la vita del reparto. Questo tratto di cammino della tappa della scoperta si caratterizza:</p> <p>a. in termini di scoperta: nella conoscenza ed esperienza della dimensione dell'avventura nella squadriglia e nel reparto, così come del proprio spazio e ruolo all'interno di questa avventura (incarichi di squadriglia, posti di azione, nell'impresa);</p> <p>b. in termini di competenza: nel cammino per la conquista delle specialità necessarie per giocare il gioco del reparto, per sperimentarsi in nuovi interessi e, eventualmente, per rivalutare quelle conquistate in branco/cerchio;</p> <p>c. in termini di responsabilità: anzitutto verso se stessi, nell'impegno a scoprire la propria personalità ed i propri talenti; ed insieme verso la comunità, nello sforzo di essere fedeli agli impegni personali presi e nella crescente consapevolezza dell'importanza di portarli a termine cogliendo e costruendo le occasioni (es. Buona Azione) per realizzarli.</p> <p>6. Gli strumenti metodologici, che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo questo tratto di cammino della</p>	<p>verso gli altri, testimoni della Parola del Signore, persone capaci di portare, ciascuno nel proprio ambiente di vita, i valori vissuti e interiorizzati nell'esperienza dello scautismo.</p> <p>2. Il rover e la scolta che prendono la Partenza hanno riconosciuto e imparato a cercare le tracce della presenza del Signore nella propria vita. Accolgono il Primo annuncio (Dio cammina con me, mi ama e dona la sua vita per me) e desiderano rispondere alla chiamata del Signore, orientando i propri passi alla sequela di Gesù; indirizzano la propria volontà e le proprie capacità verso quello che hanno compreso come la Verità, il Bene e il Bello, annunciando e testimoniando il Vangelo come membra vive della Chiesa.</p> <p>3. Vivere il servizio significa essere capaci di riconoscere in tutte le persone, specialmente le più sofferenti, il volto di Cristo, di riconoscere le ingiustizie e le disuguaglianze sociali e adoperarsi per un loro cambiamento, di mettere a disposizione i propri talenti e la propria sensibilità in ogni situazione di bisogno.</p> <p>4. Vivere l'impegno politico significa essere cittadini responsabili, capaci di scegliere, attenti alle realtà del mondo e del territorio, sensibili verso l'ambiente, impegnati nella realizzazione di un mondo migliore, partecipando attivamente alla vita politica del proprio territorio.</p> <p>5. Con la Partenza si testimoniano gli impegni della Promessa e la fedeltà allo spirito e ai valori della Legge scout nella vita di tutti i giorni.</p> <p>6. La Partenza va maturata lungo tutto il cammino scout e, in particolare, lungo il cammino in Branca R/S.</p> <p>7. Durante l'ultimo anno di clan/fuoco il rover e la scolta avranno un rapporto privilegiato</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>2. Le singole attività collegano opportunamente i vari filoni, secondo il programma di unità.</p> <p>3. I filoni di attività sono i seguenti:</p> <p>a. Formazione cristiana: permea tutte le attività ed esperienze di branco e di cerchio, stimolando il lupetto e la coccinella a scoprire Gesù Cristo narrato nel Vangelo; a riconoscerlo nella propria vita quotidiana; a scoprirsi, in Lui, figli di Dio che li ama e cammina con loro; a vivere come fratelli e sorelle di ogni uomo, parte attiva e irripetibile nella costruzione del Regno di Dio.</p> <p>b. Natura e vita all’aperto: comprende le attività che sottolineano l’importanza educativa della natura che viene intesa come luogo di piacevoli e meravigliose avventure e fonte di molte scoperte.</p> <p>c. Formazione fisica: comprende le attività che mirano a far prendere coscienza del proprio corpo, con i suoi limiti, cercando di svilupparne tutte le potenzialità e a usarlo nel modo migliore, anche al servizio degli altri.</p> <p>d. Allenamento dei sensi: l’opportuno allenamento dei sensi, abitualmente meno utilizzati, permette un arricchimento dell’esperienza per un corretto sviluppo della persona. Essi sono il mezzo principale con cui i bambini entrano in contatto con la realtà.</p> <p>e. Abilità manuale: comprende le attività che servono a sviluppare una creativa manualità, imparando il gusto di fare da sé. Tali attività permettono la libera espressione della fantasia, si propongono un fine concreto</p>	<p>tappa della scoperta, sono rappresentati, fra gli altri, dalla vita di squadriglia, dall’incarico di squadriglia, dalle specialità individuali (con l’aiuto del maestro di specialità, della carta di specialità e dei Campi di specialità), così come dalle specialità di squadriglia.</p> <p>Art. 35 – Specialità individuali</p> <p>1. Le specialità individuali offrono all’esploratore e alla guida, a seconda delle inclinazioni ed attitudini personali, la possibilità di confermare le proprie capacità, di sviluppare nuove potenzialità e di vivere responsabilmente un ruolo nella comunità, iniziando a mettersi a disposizione degli altri.</p> <p>2. In questa prospettiva, i capi le proporranno anche come strumento per stimolare la ricerca degli E/G in ambienti a loro sconosciuti.</p> <p>3. Proprio per questa loro forte connotazione di strumento di ricerca e di scoperta della persona, è necessario che il maggior numero possibile di specialità trovi uno spazio effettivo all’interno della vita del reparto, o quanto meno un aggancio significativo ad essa.</p> <p>4. Con la conquista di specialità, l’E/G comincia a comprendere che l’essere competente (ovvero “essere un/una ragazzo/a in gamba”) passa attraverso un progetto personale unico, che sarà, quindi, necessariamente diverso dai progetti degli altri esploratori e guide.</p> <p>5. Le specialità potranno essere anche un impegno del sentiero di ogni E/G, mentre i capi le utilizzeranno per sollecitarli:</p> <p>a. alla concretezza;</p> <p>b. al desiderio di provarsi in campi non conosciuti;</p> <p>c. al gusto del saper essere capaci per poter essere utili agli altri.</p>	<p>con i capi e l’assistente ecclesiastico, con un’attenzione alla preghiera personale, alla celebrazione dei sacramenti, alla ricerca di momenti di riflessione e rielaborazione delle proprie esperienze (hike, deserto), alla partecipazione a momenti di confronto con altri coetanei prossimi alla Partenza e con altre realtà sociali.</p> <p>8. Il rover e la scolta esprimono esplicitamente le scelte compiute e l’impegno futuro di servizio condividendoli con la comunità.</p> <p>9. La Partenza è un’occasione di riflessione e di verifica per tutta la comunità e momento di testimonianza dei valori del roverismo/scoltismo verso i novizi/e. La cerimonia della Partenza, semplice e solenne, sarà vissuta con l’intera Comunità R/S.</p> <p>10. Coloro che, lungo il cammino in Branca R/S, avranno fatto scelte diverse, lasceranno il clan/fuoco salutati fraternamente da tutta la Comunità R/S, con le modalità che di volta in volta stabilisce la comunità stessa.</p> <p>Art. 36 – Eventi di progressione personale a partecipazione individuali</p> <p>1. Gli “Eventi di progressione personale a partecipazione individuale” (EPPPI) sono occasioni che servono al rover e alla scolta per riflettere sul proprio percorso, ad acquisire nuove competenze e conoscenze, a migliorare il livello della consapevolezza delle scelte.</p> <p>2. Sono eventi scelti dal rover e dalla scolta insieme ai Capi, in base alla fase del cammino di progressione personale che si sta vivendo e in base agli obiettivi contenuti nel Punto della strada.</p> <p>3. Hanno come obiettivo la crescita di ognuno dei partecipanti e il confronto fra persone provenienti</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>e un miglioramento costante, attraverso vari livelli di difficoltà e l'opportuna collocazione del lavoro individuale in quello di gruppo.</p> <p>f. Espressione: comprende le attività che stimolano l'utilizzazione di diverse modalità comunicative che coinvolgono il corpo, la mimica, la parola, il disegno. Esso consente di educare la fantasia e la creatività, riscoprendo la realtà delle cose e instaurando rapporti autentici tra le persone.</p> <p>g. Formazione sociale: comprende le attività che hanno lo scopo di far scoprire al lupetto e alla coccinella l'esistenza dell'altro, valorizzando le diversità, l'essere parte anche di comunità più grandi del branco e del cerchio. Favorisce, inoltre, lo svilupparsi di un atteggiamento adeguatamente critico e sereno su quanto succede intorno, accettando e rispettando punti di vista diversi dal proprio.</p>	<p>6. Nel percorso verso una specialità ogni E/G sarà accompagnato da un maestro di specialità, che potrà essere uno scout o una guida già in possesso di quella specialità e/o di un brevetto di competenza affine, un Capo oppure anche un adulto esterno all'ambito scout, in possesso delle capacità tecniche necessarie.</p> <p>7. La carta di specialità è lo strumento che consente ad ogni E/G di progettare il cammino verso la specialità, nello spirito e con lo stile dell'impresa (Allegato 5).</p> <p>8. Anche i Campi di specialità possono rappresentare un importante strumento per la conquista di una specialità: sono infatti un'occasione privilegiata di incontro e confronto tra ragazzi e ragazze che stanno percorrendo un analogo cammino.</p> <p>9. Al riconoscimento della conquista di una specialità da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.</p> <p>10. È importante ed utile valorizzare le competenze già acquisite dai più piccoli durante la loro vita in branco/cerchio.</p> <p>11. È comunque fondamentale che l'eventuale riconferma passi attraverso il "fare" nelle imprese, che l'E/G salito/a dal branco/cerchio vivrà in squadriglia/reparto.</p> <p>12. Nell'Allegato 3 si trova l'elenco delle specialità individuali.</p>	<p>da differenti comunità, che percorrono un cammino analogo. Sono occasioni per il rover e la scolta di giocare in un contesto differente rispetto a quello protetto e conosciuto della propria comunità e allo stesso tempo di portare le esperienze individuali e vissute con la propria comunità, all'esterno verificandole. Elementi comuni e imprescindibili per questo tipo di eventi sono: l'attenzione alla globalità della persona, un itinerario di fede adeguato, la presenza di strumenti della Branca R/S e dello stile da essa proposto.</p> <p>4. Affinché l'esperienza costituisca realmente occasione di crescita, è fondamentale che il rover e la scolta e le loro comunità siano coinvolte prima e dopo l'evento. In particolare, i Capi avranno cura di: preparare i ragazzi all'evento, illustrandone le finalità e le caratteristiche; valorizzare al ritorno l'esperienza vissuta, prevedendo spazi che consentano al rover e alla scolta di raccontarla, metterne a frutto le competenze acquisite e rielaborarne all'interno della propria comunità le riflessioni suggerite.</p> <p>In appendice l'elenco degli eventi di progressione personale a partecipazione individuale proposti, con l'indicazione del momento della progressione personale all'interno del quale preferibilmente si collocano.</p>
<p>Art. 40 – Specialità</p> <p>1. Le specialità sono uno strumento della pista e del sentiero personali, tese a scoprire e sviluppare le proprie attitudini e capacità individuali.</p> <p>2. Il lupetto e la coccinella scelgono le specialità che li interessano e concordano con il capo le prove per diventare competenti.</p> <p>3. I lupetti e le coccinelle competenti possono mettere a disposizione della comunità le specialità acquisite.</p> <p>4. L'elenco delle specialità è riportato nell'Allegato 3.</p>	<p>Art. 36 – Tappa della competenza</p> <p>1. È il momento in cui il ragazzo e la ragazza cercano sempre più di affermare la loro personalità e in cui si rendono conto a poco a poco delle loro aspirazioni. Con il passare dei mesi sentono sempre più forte la necessità di affermarsi, di scoprire un loro ruolo preciso e di trovare sicurezza, stima e</p>	<p>Art. 37 – Punto della strada</p> <p>1. Il Punto della strada è il principale strumento della progressione personale per i membri della Comunità R/S e rappresenta un momento della vita del rover e della scolta in cui egli/ella si ferma a meditare sul suo percorso di crescita, riconosce gli obiettivi raggiunti, le competenze acquisite e ne definisce di nuovi. Esso</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 41 – Voli, cacce e campetti a partecipazione individuale</p> <p>1. I bambini possono partecipare individualmente a voli, cacce o campetti dedicati al loro specifico momento di Progressione personale. Sono esperienze proposte a lupetti e coccinelle come elementi integranti della pista e del sentiero personale, complementari agli altri strumenti di Branca, e costituiscono un'opportunità importante per riconoscersi, attraverso l'esperienza vissuta, nel proprio momento di crescita.</p> <p>2. Sono un'occasione di gioco, di partecipazione attiva, offrono esperienze significative di incontro e di confronto tra bambini che provengono da realtà diverse.</p> <p>3. Possono essere occasioni utili per sviluppare o approfondire competenze e conoscenze.</p> <p>4. È opportuno che i bambini abbiano la possibilità di valorizzare quanto vissuto come arricchimento della comunità di riferimento.</p> <p>5. Sono progettati e organizzati a livello nazionale o regionale, nello stile proprio della Branca, in base agli obiettivi generali e ai relativi strumenti, con autonomia nella scelta dei contenuti e della durata, nel rispetto delle tradizioni locali e delle realtà del territorio. Sono verificati periodicamente per valutarne la rispondenza alle esigenze educative.</p> <p>Art. 42 – Campetti Piccole Orme</p> <p>1. Tra i campetti a partecipazione individuale, quelli di Piccole Orme sono rivolti a lupetti e coccinelle che stanno vivendo il momento della responsabilità; possono essere proposti e vissuti una volta soltanto nella pista e nel sentiero personale.</p>	<p>fiducia. Durante questo periodo dovranno avere la possibilità di:</p> <p>a. sperimentare autonomia, fiducia e corresponsabilità impegnandosi con ruoli significativi all'interno delle imprese di squadriglia e di reparto, partecipando per esempio ai Consigli di Impresa nelle imprese che coinvolgono le competenze che si intendono acquisire;</p> <p>b. sviluppare le loro doti di osservazione e di giudizio e diventare padroni delle capacità tecnico/organizzative che permettono di saper trarre conseguenze operative immediate e concrete nelle più diverse situazioni (uscite di squadriglia, imprese di squadriglia, ecc.);</p> <p>c. scoprirsi parte rilevante della natura per conoscerla, capirla, amarla; per riflettere su di essa e imparare cose nuove di se stessi mettendo in pratica nuovi atteggiamenti;</p> <p>d. rendersi conto di alcune realtà del mondo in cui viviamo per capire meglio gli altri.</p> <p>2. La tappa della competenza si caratterizza:</p> <p>a. in termini di scoperta: nell'approfondimento e nella valorizzazione dei talenti scoperti e nella scelta di orientarli verso una competenza e la conquista del brevetto corrispondente;</p> <p>b. in termini di competenza: nella costruzione del percorso personale verso l'acquisizione di una specifica competenza all'interno del reparto;</p> <p>c. in termini di responsabilità: nella capacità di sapere fare insieme agli altri ciò che si è imparato e nel metterlo a disposizione degli altri in reparto e in squadriglia (es. nel ruolo di maestro di specialità),</p>	<p>rappresenta un'occasione per far sintesi delle esperienze vissute leggendo in esse coerenza e continuità. Consente al rover e alla scolta di acquisire una metodologia basata sulla progettazione della propria vita che tiene conto delle proprie conoscenze e capacità, degli obiettivi che si vogliono raggiungere e della definizione di un percorso graduale che porti al conseguimento degli stessi. Il Punto della strada è occasione privilegiata perché la Parola di Dio diventi riferimento per rileggere la propria esperienza, riconoscere in essa la presenza di Dio e orientare i passi successivi.</p> <p>2. Il Punto della strada si sviluppa in quattro fasi:</p> <p>a. fase della coscienza, in cui il rover/la scolta mette a fuoco il cammino compiuto e si rende consapevole del suo modo di essere e di relazionarsi con se stesso, con Dio, con gli altri e con il mondo;</p> <p>b. fase del confronto, in cui il rover/la scolta verifica se stesso e il proprio cammino con la Promessa, la Legge, la Parola di Dio e la Carta di clan, di fronte alla comunità e ai capi;</p> <p>c. fase del progetto, nella quale il rover/la scolta fissa o ricalibra gli obiettivi di progressione personale a cui puntare;</p> <p>d. fase del programma, dove il rover/la scolta individua gli impegni concreti e verificabili che si assume di fronte alla comunità.</p> <p>3. Il Punto della strada deve essere percepito come momento di cambiamento, essere occasione di confronto e proporre esplicitamente l'orientamento alla Partenza.</p> <p>4. Gli obiettivi in esso definiti dovranno essere semplici, concreti, limitati nel tempo e tenere conto</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>2. Le Piccole Orme hanno come obiettivi comuni quelli di:</p> <ol style="list-style-type: none"> consentire ai bambini di promuovere se stessi e di giocare in una dimensione nuova rispetto a quella conosciuta del proprio branco e cerchio; educare alla disponibilità e responsabilità verso all'altro attraverso l'incontro e il confronto di molte realtà; sviluppare o approfondire competenze da mettere a disposizione del proprio branco e cerchio. <p>3. Per far sì che questi obiettivi possano essere raggiunti e vissuti dal bambino nel proprio branco o nel proprio cerchio, è importante che:</p> <ol style="list-style-type: none"> l'evento abbia una durata congrua al conseguimento degli obiettivi (almeno tre giorni); la comunità che vi si formerà per questo breve periodo sia il più orizzontale possibile; i bambini abbiano la possibilità di condividere con la propria comunità il percorso di avvicinamento al campetto; la partecipazione all'evento avvenga in un momento utile per consentire ai bambini di poter vivere successivamente un periodo significativo all'interno del branco e cerchio ove poter maturare e condividere l'esperienza vissuta. <p>4. La partecipazione ai campetti Piccole Orme organizzati a livello regionale è estesa a lupetti e coccinelle censiti anche in altre Regioni.</p>	<p>così come nel crescere nella consapevolezza di sé all'interno delle relazioni con gli altri, imparando a vedere se stessi all'interno di un gruppo e sperimentando dinamiche relazionali corrette anche con le persone dell'altro sesso.</p> <p>3. Gli strumenti metodologici, che i capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G, lungo la tappa della competenza, sono rappresentati, fra gli altri, da specialità individuali e brevetti di competenza (con l'aiuto dei maestri, delle carte e dei Campi di specialità prima, e di competenza poi), dalle specialità di squadriglia, così come dai ruoli attivi che gli esploratori e le guide possono giocare in squadriglia, reparto (es. Consigli d'Impresa) ed in Alta squadriglia.</p> <p>Art. 37 – Brevetto di competenza</p> <ol style="list-style-type: none"> Il brevetto di competenza è uno strumento fondamentale per educare il ragazzo, in questa fase della crescita, anche all'essere buon cittadino e buon cristiano attraverso il saper fare, e quindi per intraprendere un cammino nello spirito del servizio verso il prossimo. L'esploratore e la guida conquisteranno il brevetto di competenza, seguendo un percorso personale e specifico, progettato con i capi del reparto e il maestro di competenza. Il sentiero verso la competenza porterà ciascun E/G ad aumentare la base delle proprie conoscenze tecnico-pratiche già acquisite con la conquista delle specialità e con i posti d'azione ricoperti all'interno delle imprese. Questa progressione lo renderà sempre più protagonista nella vita della squadriglia e del reparto nella realizzazione di nuove imprese; sarà inoltre sempre più un punto di riferimento per i piccoli. Attraverso 	<p>delle quattro dimensioni relazionali (la relazione con se stessi, con gli altri, con Dio e con il mondo). Gli obiettivi del Punto della strada saranno un costante riferimento per il rover e la scolta. Essi verranno condivisi con la comunità, rispettando la riservatezza di particolari situazioni affrontate con i capi e l'assistente ecclesiastico.</p> <p>5. Devono essere raggiunti attraverso un percorso di esperienze che contribuiscano alla formazione dell'identità del rover e della scolta, vissute individualmente e con la propria comunità di riferimento, all'interno e all'esterno dello scautismo.</p> <p>6. Il Punto della strada può essere proposto in due - tre momenti nell'arco dell'anno, con particolare attenzione alla fase di crescita che il rover/la scolta sta vivendo (passi di scoperta, competenza e responsabilità), vissuto e realizzato attraverso gli strumenti tipici della Branca (strada, hike e deserto, ecc.).</p> <p>7. La partecipazione agli Eventi di progressione personale a partecipazione individuale, i momenti forti della vita della comunità (capitolo, verifica del servizio, ecc.) e alcuni passaggi significativi nella vita personale, possono costituire un'occasione privilegiata per la verifica del Punto della strada.</p> <p>8. I capi e l'assistente ecclesiastico aiuteranno il rover/la scolta nella formulazione degli obiettivi senza però sostituirsi ad esso nelle scelte.</p> <p>9. In noviziato il Punto della strada aiuta i novizi e le novizie a prendere coscienza di se stessi e del loro ruolo all'interno della nuova comunità e li guida attraverso obiettivi concreti, nei primi passi di scoperta.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>l'esperienza progettata e vissuta nel cammino verso la conquista del brevetto di competenza, l'E/G diviene consapevole della propria competenza e della bellezza di condividerla con gli altri.</p> <p>3. Per queste sue caratteristiche il brevetto di competenza rappresenta un esempio concreto di meta.</p> <p>4. La competenza richiede:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. una scelta precisa e consapevole; b. un'applicazione costante e sistematica; c. l'intenzione di farne partecipi gli altri, mettendo a frutto il saper fare già acquisito in stile di servizio al prossimo. <p>5. Il percorso verso il brevetto di competenza avverrà con lo stile del dare il meglio di sé in ogni circostanza, a misura delle potenzialità di ogni E/G, secondo un progetto personale che non è schematizzabile, con genericità, a priori.</p> <p>6. Per questi motivi, ogni ragazzo e ragazza dovrà impegnarsi a conseguire almeno un brevetto di competenza, mettendolo a disposizione della squadriglia e del reparto.</p> <p>7. Per conquistare il brevetto di competenza occorre:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. conquistare specialità che l'E/G riterrà più idonee per il raggiungimento del proprio brevetto; b. aver convenientemente approfondito il brevetto di competenza prescelto, all'interno delle imprese e della vita di squadriglia e di reparto, dimostrando effettiva capacità, affidabilità tecnica di grado elevato in situazioni concrete, capacità di coprire ruoli di responsabilità nelle imprese e comprensione del concetto che si è utili soltanto se si è capaci; 	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>c. aver partecipato a un'occasione di confronto sul piano della competenza organizzata dentro o fuori l'Associazione;</p> <p>d. aver sperimentato le proprie capacità all'interno del Consiglio d'impresae come maestro di specialità in squadriglia o in reparto.</p> <p>8. Gli E/G saranno accompagnati nel percorso verso il brevetto di competenza da un maestro di competenza, che sarà preferibilmente un E/G già in possesso del medesimo brevetto o di uno affine, o, in assenza di esso, di una persona esperta.</p> <p>9. Con la carta di competenza, il maestro di competenza accompagna l'E/G nel progettare e conquistare il brevetto, nello spirito e con stile dell'impresa, in analogia a quanto già sperimentato con la carta di specialità, ma con un livello più elevato di consapevolezza e complessità. Le azioni concrete da compiere per conquistare il brevetto di competenza saranno vissute principalmente all'interno delle imprese di squadriglia e di reparto.</p> <p>10. Al riconoscimento della conquista di un brevetto di competenza da parte del Consiglio della Legge corrisponde l'assegnazione del distintivo corrispondente.</p> <p>11. Nell'Allegato 4 compare l'elenco dei brevetti di competenza. Nell'Allegato 5 si descrivono gli eventi di approfondimento della competenza.</p> <p>Art. 38 – Tappa della responsabilità</p> <p>1. L'adolescenza è il tempo della conoscenza e della scoperta di se stessi e degli altri ed è anche il tempo di far sintesi dell'esperienza vissuta e della sperimentazione delle nuove capacità acquisite in</p>	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>preparazione alle scelte definitive del futuro. I ragazzi e le ragazze:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. vogliono partecipare alla gestione delle comunità in cui vivono; b. hanno bisogno di confrontarsi personalmente con gli adulti; c. sono alla ricerca di una propria identità personale, anche - e principalmente - come scoperta della propria sessualità nel confronto con l'altro/a; d. hanno bisogno di esperienze di successo e di gratificazione che diano loro la necessaria sicurezza nel progredire verso l'autonomia; e. sono alla scoperta di un senso da dare alla propria vita attraverso l'approfondimento del loro vissuto e la sfida a proporsi delle scelte di fondo. <p>2. Durante questo periodo gli E/G saranno accompagnati a:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. riscoprire e approfondire insieme ai Capi la Legge, la Promessa scout e la Parola di Dio come provocazione continua ad essere coerenti, e come occasione di confronto e aiuto per camminare e crescere con Gesù, i fratelli e le sorelle; b. testimoniare la propria competenza contribuendo, nell'ambito della propria specializzazione, alla gestione del reparto in modo diretto ed efficace; c. sperimentarsi come Capi Squadriglia o in altri ruoli di responsabilità all'interno della comunità di reparto e nelle sue articolazioni (squadriglia, Alta squadriglia); d. assumere nell'ambito dell'impresa, insieme con gli altri specialisti e soprattutto nel settore della propria competenza, responsabilità nel proprio ambiente (parrocchia, scuola, quartiere, città, ecc.); 	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>e. mantenere la propria competenza a un grado tale da poter essere pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo;</p> <p>f. proporsi come Maestri di Competenza.</p> <p>3. La tappa della responsabilità si caratterizza:</p> <p>a. in termini di scoperta, nella riscoperta della propria fedeltà alla Legge e della propria appartenenza al reparto, così come nell'approfondimento della conoscenza dei propri mondi vitali (tra cui famiglia, scuola, quartiere, città/paese e scoutismo) e nell'avvicinamento a realtà più grandi;</p> <p>b. in termini di competenza, nell'impegno a mettere a disposizione della comunità le capacità scoperte ed acquisite ed a mantenerle in tal modo ad un livello elevato di competenza;</p> <p>c. in termini di responsabilità, nello sperimentare in modo nuovo la responsabilità verso se stessi attraverso la pratica della responsabilità di persone e relazioni oltre che di cose e di processi.</p> <p>4. Gli strumenti metodologici che i Capi hanno a disposizione per accompagnare ogni E/G lungo la tappa della responsabilità sono rappresentati, fra gli altri, da Legge, Promessa e Motto, dalla pratica del trapasso di nozioni, dalle specialità di squadriglia e dal coinvolgimento degli E/G nell'accompagnamento del sentiero degli esploratori e guide più giovani, così come dai ruoli di responsabilità e di cogestione in reparto: Capo squadriglia (e vice capo squadriglia), Consiglio capi, Consiglio d'impresa, Alta squadriglia.</p>	

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>Art. 39 – Conclusione del sentiero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sentiero accompagna ogni E/G per tutto il periodo della sua permanenza in reparto. 2. Concludere la tappa della responsabilità non corrisponde ad aver raggiunto la fine del sentiero: anche successivamente, l'E/G sarà infatti chiamato a vivere e testimoniare in maniera sempre più piena e cosciente la propria responsabilità e l'incontro con Gesù fatto nelle avventure del suo sentiero, tanto nella vita scout che negli altri suoi ambienti di vita. 3. È comunque importante che ogni reparto, secondo le proprie tradizioni, viva un momento significativo che, attraverso una cerimonia comunitaria, sottolinei la conclusione della tappa della responsabilità da parte di ogni E/G e soprattutto l'impegno dimostrato lungo il percorso. <p>Art. 40 – Inserimento in reparto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qualora un ragazzo o una ragazza entri nel reparto in età superiore a quella considerata usuale, si incamminerà lungo la tappa della scoperta e, una volta conosciute ed accettate le regole del gioco del reparto pronunciando la Promessa, proseguirà lungo la tappa corrispondente al proprio grado di maturazione, vivendo nel dinamismo interno ad ogni tappa le tre fasi di scoperta, competenza e responsabilità. 2. Il periodo di permanenza nella tappa della scoperta, seppur breve, consentirà al Capo reparto, di "scoprire" l'E/G, di conoscerlo/a meglio, così da proporgli/le, subito dopo la Promessa, di camminare lungo la tappa idonea. 	

Art. 33 – Verifica

1. Nelle varie fasi ed esperienze della Progressione Personale un momento fondamentale è costituito dalla verifica, cioè dal riesame – effettuato con gli strumenti della metodologia di ciascuna Branchia – del tratto di cammino percorso e dal confronto con gli obiettivi che la persona o la comunità si erano prefissati.

2. Essa educa a ricercare i significati profondi delle esperienze vissute ed a cogliere nel cammino percorso e nel confronto con la Legge e la Promessa, indicazioni utili per il cammino ancora da fare.
3. Il ragazzo è condotto così a valutare criticamente, con se stesso, con i Capi e – in determinati momenti – con la comunità cui appartiene, il proprio impegno e comportamento, per quanto riguarda le motivazioni, lo sforzo fornito e i risultati ottenuti, al fine di rendersi conto dei cambiamenti di rotta necessari.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 43 – Pista e sentieri personali: verifiche</p> <p>1. I capi avranno cura di creare momenti e modalità adeguati a verificare insieme ai singoli lupetti e coccinelle la loro pista e il loro sentiero; durante questi momenti i capi e i bambini dovranno valutare lo sforzo compiuto, le difficoltà incontrate ed i progressi realizzati, nel pieno rispetto del clima di gioia, di gioco e della sensibilità del bambino.</p> <p>2. I capi presteranno, inoltre, particolare attenzione affinché tale momento sia nella piena disponibilità del bambino, mantenendo sempre viva la tensione alla scoperta e alla verifica, educando così all'importanza dei risultati raggiunti, del cammino percorso e dell'impegno profuso, nello spirito del Motto.</p>	<p>Art. 41 – Consiglio della Legge</p> <p>1. Il Consiglio della Legge è l'assemblea di tutti gli esploratori e le guide del reparto, assieme ai capi. È riunito periodicamente, in genere al termine di un'impresa, per verificare l'impegno del reparto e di ogni E/G, chiamati a confrontare il comportamento e l'atteggiamento tenuti rispetto ai contenuti della Legge e guidati dagli insegnamenti di Gesù attraverso l'ascolto della Parola.</p> <p>2. Il Consiglio della Legge è momento privilegiato di verifica del sentiero: infatti, è in questa occasione che l'esploratore e la guida riconoscono completato o meno il cammino di tappa e, più in generale, il raggiungimento di mete, specialità, brevetti.</p> <p>3. L'E/G, dopo essersi assunto un impegno insieme alla comunità, ne verifica il raggiungimento davanti alla stessa comunità. Il Consiglio della Legge si rende, quindi, partecipe della crescita di tutti i componenti del reparto.</p> <p>4. L'E/G verifica le mete sulla base della propria valutazione degli impegni portati a termine e dello stile nel realizzarli; ad essa si aggiungono riflessioni, suggerimenti e osservazioni della comunità di reparto che, così facendo, contribuirà in stile cristiano di correzione fraterna alla crescita di tutti i suoi componenti.</p> <p>5. Oltre che momento centrale per la verifica del sentiero degli E/G, il Consiglio della Legge è il luogo in cui vengono assunte le decisioni "importanti" del reparto.</p> <p>6. Alla luce della Legge, l'intera comunità verifica il proprio modo di essere e di fare nel corso delle</p>	<p>5.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>imprese considerando i passi in avanti compiuti, confrontandosi sugli aspetti da migliorare e gli obiettivi di impegno personali e di comunità da assumere per il periodo successivo.</p> <p>7. La tradizione del reparto stabilisce i gesti e i simboli necessari per esprimere con semplicità ed essenzialità le funzioni e il clima fraterno del Consiglio della Legge.</p> <p>Art. 42 – Verifica degli impegni</p> <p>1. Gli impegni sono verificati all'interno delle comunità in cui gli E/G li hanno assunti e vissuti, vale a dire:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. i posti di azione delle differenti imprese all'interno del Consiglio di squadriglia, Consiglio della Legge o in Alta squadriglia; b. le specialità nel Consiglio della Legge, possibilmente dopo un passaggio di verifica con il maestro di specialità e nel Consiglio di squadriglia; c. gli incarichi di squadriglia all'interno del Consiglio di squadriglia; d. le occasioni concrete che si sono presentate nello sviluppo della vita di reparto ed al di fuori di esso nel Consiglio della Legge. <p>2. La "verifica" si esplica sia nell'autovalutazione del singolo che nel rapporto educativo con i capi, cui si aggiungono le diverse comunità del reparto (reparto, squadriglia ed alta squadriglia), rilegge il suo tratto di storia, illuminandolo con la Parola di Dio, per generare nuovi racconti e progetti personali.</p>	

Art. 34 – La relazione educativa nel metodo scout: Relazione capo-ragazzo – Ruolo della comunità – L'acquisizione delle competenze

1. L'originalità della proposta scout consiste nella capacità di suscitare relazioni autentiche, durature, solide e costruttive. Il legame significativo tra i ragazzi e tra questi e gli adulti permette a ciascuno di riconoscere la dignità dell'altro e di esaltarne le ricchezze.

2. È una relazione in cui al centro è posto il ragazzo, con i suoi ritmi, le sue necessità e la sua capacità di stupirsi, che vengono valorizzate all'interno della comunità di riferimento.
3. Nel suo essere sempre nuova ed originale, tale relazione:
 - a. vede nella comunità un contesto educativo, di stimolo e condivisione di obiettivi ed esperienze, di comune tensione verso i valori proposti dallo scautismo;
 - b. vede nell'adulto, fratello maggiore, testimone dell'amore di Dio che si esprime con il servizio e con l'esempio di vita;
 - c. vede nelle esperienze vissute secondo lo stile scout, occasioni che offrono al ragazzo spazi di partecipazione e autoeducazione, attraverso personali percorsi di scoperta dei significati profondi insiti nelle esperienze stesse.
4. La relazione educativa nello scautismo si esprime attraverso azioni, simboli, parole... che, nascendo dalle esperienze condivise, legano fortemente l'adulto e il ragazzo. La condivisione, infatti, crea un comune linguaggio che permette a ragazzi e adulti di comunicare efficacemente e di arricchire la relazione stessa restituendole qualità e forza.
5. L'arte del Capo starà nel porre adeguata attenzione a tutte le variabili della relazione, quelle collettive come quelle interpersonali, coniugandole con le specifiche caratteristiche della proposta educativa nelle diverse Branche per percorrere insieme la strada verso la felicità.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 44 – La parlata nuova</p> <p>1. Come nella Giungla la Parlata Nuova rappresenta il cambiamento, la novità, il canto della nuova stagione, così nell'esperienza del Branco e del Cerchio essa rappresenta il modo originale di vivere il rapporto educativo.</p> <p>2. Essa nasce da un'esperienza condivisa, significativa ed evocativa sia per il bambino che per l'adulto, e si realizza attraverso una relazione autentica e intensa che vede il bambino protagonista all'interno della comunità di Branco e di Cerchio.</p> <p>3. Lo specifico linguaggio degli ambienti fantastici, la proposta di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di famiglia di narrazione, l'uso del simbolismo ed il clima di famiglia felice sono elementi costitutivi della Parlata Nuova.</p>	<p>Art. 43 – Le relazioni educative in reparto</p> <p>1. La comunità di reparto, tanto nel suo insieme che nelle sue differenti articolazioni (squadriglia, Alta squadriglia), si presenta come un complesso crocevia di relazioni, sia orizzontali che verticali, che vedono coinvolti tutti i protagonisti della comune avventura: E/G e capi.</p> <p>2. Poli forti ed allo stesso tempo delicati della relazione educativa sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. da un lato, i/le preadolescenti e gli/le adolescenti, portatori/trici tanto di domande, speranze e sogni rispetto al futuro, quanto di dubbi, sfide e paure; b. dall'altro, gli adulti, che hanno accettato la sfida di porsi accanto a loro non come modelli distanti ed irreali, quanto come fratelli e sorelle maggiori, testimoni gioiosi con la propria vita di un Incontro reale e fecondo con il Signore. <p>3. Le comunità che formano il reparto rappresentano contesti educativi primari, che sostengono le relazioni interindividuali, poiché:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. offrono ad esse il riferimento comune dell'unica Legge, lo stimolo affascinante dell'avventura e uno stile 	<p>Art. 38 – Le relazioni educative in Brancha R/S</p> <p>1. La Comunità R/S è ambito di relazioni ed è luogo dove si promuove la crescita globale della persona. Essa accoglie e costruisce la relazione educativa, nella fiducia e nell'accompagnamento al discernimento e alla maturazione della capacità di scegliere, come passaggio fondamentale per l'uomo e la donna della Partenza. La relazione educativa, per essere autentica, ha bisogno della condivisione delle esperienze, sia quelle vissute all'interno della comunità, sia quelle vissute da ciascuno dei suoi membri all'esterno di essa. La condivisione diviene, infatti, occasione di rilettura di quanto vissuto e di elaborazione progettuale. La costruzione della relazione educativa, tra singoli rover e scolte e tra R/S e Capi avviene soprattutto attraverso l'esperienza concreta della strada, della comunità e del servizio. La relazione tra rover e scolte è il luogo del confronto e della trasmissione delle esperienze.</p> <p>2. Il capo è chiamato a riconoscere le potenzialità dei rover e delle scolte e ad incoraggiarli a superare le loro difficoltà, camminando insieme, ponendosi come compagno di</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>particolare, quello dell'impresa, da condividere e coltivare;</p> <p>b. le orientano nella costante e concreta tensione al raggiungimento dei traguardi che insieme sono stati definiti.</p> <p>4. La vita all'aperto, l'impresa e l'avventura costituiscono infine lo stile e la trama irrinunciabili, in cui le relazioni educative trovano sia il costante richiamo alla concretezza del "fare insieme", che la carica simbolica sprigionata dalla novità e dal superamento del limite.</p>	<p>strada, che ha accolto il Primo annuncio, consapevole della propria fragilità, ma testimone autentico di scelte concrete, fatte alla luce della Parola, capace di raccontare la quotidiana esperienza di Cristo Risorto nella propria vita. Il capo si dispone a vivere con gioia e passione le sfide educative e a gestire costruttivamente l'eventuale conflitto.</p> <p>3. Anche gli altri membri della Comunità capi sono chiamati ad avere una funzione educativa nella relazione con i rover e le scolte, in modo particolare durante il servizio svolto da questi nelle unità.</p>

Art. 35 – Le relazioni nella progressione personale

1. Nella pedagogia scout la crescita non è vista come un processo esclusivamente personale. È invece un cammino che si svolge nell'ambito di un contesto (persone, luoghi, tempi) in cui tutte le esperienze contribuiscono alla formazione della persona. In questo contesto l'assunzione di responsabilità personali è funzionale alla crescita del singolo ed alla vita stessa della comunità di appartenenza.
2. Il rapporto Capo-ragazzo - Nell'ambito della P.P. il ruolo del Capo è quello di accompagnare i ragazzi in tutto il loro cammino di crescita, aiutandoli a individuare le mete educative, senza sostituirsi a loro nelle scelte e nelle esperienze. Il Capo è colui che ascolta, conosce, stimola il ragazzo; non è l'ideatore o il "censore" del suo cammino di crescita. Come tale cura la P.P. del singolo affinché questo cammino possa essere, attraverso mete impegnative ma proporzionate, sempre più in mano al ragazzo, perché le buone abitudini maturate, gli ideali messi in atto, le virtù incarnate, non siano quelli di gradimento dell'adulto ma quelli maturati e fatti propri in base alle esperienze vissute. Altrettanto indispensabile per il Capo è la conoscenza degli ambiti in cui egli vive, in particolar modo la famiglia, che possono essere coinvolti nella definizione degli obiettivi concreti.
Attraverso l'utilizzo del metodo scout, al ragazzo è offerta la possibilità di sperimentarsi e di crescere, di porsi obiettivi e di realizzarli. In questo contesto le proposte assumono maggior significato per il ragazzo quando la relazione stessa con il capo è appassionante, nella misura in cui risulta dinamica (cioè in continuo divenire) e coinvolgente (cioè tocchi il suo cuore).
Il ruolo del Capo rispetto alla P.P. dei ragazzi si differenzia poi nelle tre Branche per lo spazio crescente dato all'autonomia, per il livello di esplicitazione delle mete educative, per la figura stessa dell'adulto, pur rimanendo costantemente quella del "fratello maggiore" e senza rinunciare alla propria responsabilità educativa, offre indirizzi significativi mentre diventa via via più "discreta" nei supporti forniti.
Al fine di consentire ai ragazzi un cammino di P.P. sereno, chiaramente finalizzato e fraternamente supportato dall'adulto, è indispensabile che i capi di tutte le unità all'interno del Gruppo testimonino e propongano con limpidezza valori comuni e un comune stile scout. Per gli stessi motivi è importante che ogni Capo assicuri una permanenza all'interno dell'Unità di almeno tre anni.
La Comunità capi è corresponsabile al fine di garantire l'unitarietà e coerenza nel cammino di progressione, aiutando i singoli Capi a coordinare i propri interventi.
3. Il ruolo della comunità - La comunità svolge un ruolo fondamentale nella P.P.: essa esercita la funzione di contesto educativo che aiuta i singoli ragazzi a:
 - a. conoscere se stessi;
 - b. maturare la propria vocazione personale;

- c. conoscere la realtà che li circonda e agire in essa;
- d. scoprire che si cresce non solo con il proprio impegno ma anche con l'aiuto degli altri.

Non è semplicemente lo "sfondo", lo scenario in cui si svolge la P.P., ma il luogo del confronto fraterno dove il ragazzo trova lo stimolo per il suo cammino perché percepisce l'impegno di tutti nel confronto con la Legge, la Promessa ed il Motto (i pilastri della P.P.) verso comuni obiettivi consolidati attraverso l'esperienza vissuta insieme. Il miglioramento del singolo trova riscontro nel miglioramento di tutta la comunità rendendo tangibile al ragazzo il legame di stretta indipendenza tra le persone e lo abitua ad impegnarsi non solo per sé ma anche per gli altri. La comunità vive al suo interno una verticalità effettiva, con l'integrazione positiva di età, livelli di maturazione e di esperienze diversi.

4. L'acquisizione delle competenze - B.-P., mutuandole da vari ambienti, ha messo al centro delle attività scout una serie di tecniche. Sono le tecniche dello scouting, cioè dell'"esplorazione".

La parola "tecnica" nello scautismo indica assieme un metodo e una progressione di acquisizione di competenze, un'"arte" insomma: quella del fare. E del "far bene"!

Facendo leva sui desideri (chiamati istinti da B.-P.) e sulle attitudini si possono stimolare i ragazzi a "tirar fuori" tutte le proprie qualità, indirizzandole nella giusta direzione.

Il cammino scout è "disseminato" di tecniche, specialità, competenze, esperienze: esse offrono ai ragazzi le occasioni per guardare fuori e dentro se stessi e costruire pian piano i propri progetti, progetti a misura di ragazzi, che possano essere interiorizzati e divenire un progetto di uomo o di donna.

La competenza offre, all'interno dello scautismo, quel "sapore" particolare che rende la crescita e lo stare insieme agli altri una cosa divertente e al tempo stesso gratificante perché le acquisite, una volta fatte proprie, possono esser messe a disposizione degli altri.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 45 – Ruolo della comunità nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La comunità di branco e di cerchio favorisce il processo di adesione alla proposta scout, custodisce e testimonia il contenuto valoriale espresso nella Legge, nel Motto e nella Promessa. 2. All’inizio dell’anno la comunità di branco e di cerchio si ritrova e si consolida nuovamente attorno ai suoi fondamenti e simboli (Legge, Motto, totem/lanterna, saluto, parole maestre...); accoglie i cuccioli e le cocci, li accompagna verso la Promessa. 3. La comunità è l’ambiente dove ogni lupetto ed ogni coccinella giocano con serenità la propria pista e il proprio sentiero. 4. Essa costituisce la rete di relazioni significative che accompagnano, indirizzano e sostengono il bambino, creando quel clima di famiglia felice che favorisce l'appartenenza al branco e cerchio e facilita il cammino sulla pista e sul sentiero personali. 5. La comunità compie, in occasioni particolari, usando gli strumenti idonei, la verifica del proprio cammino. Tale verifica consente ad ognuno di interiorizzare e condividere, nel confronto coi valori fondamentali, lo spirito lupetto e coccinella per proseguire nella propria pista e sentiero. 6. Il branco e il cerchio riproducono l’ambiente reale esterno, a misura del bambino e della bambina, coinvolgendoli sul piano morale, affettivo, fisico e spirituale. 	<p>Art. 44 – Ruolo della comunità nel sentiero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Squadriglia, reparto, Consiglio capi accompagnano ogni E/G lungo il sentiero e sono gli ambiti dove i ragazzi e le ragazze vivono con pienezza il loro sentiero aiutati da “fratelli e sorelle” che con loro condividono l’avventura del crescere. 2. Questi ambiti offrono, infatti, una serie di opportunità che consentono loro, mediante gli impegni vissuti durante le imprese, di ottenere una crescita equilibrata in tutti gli aspetti della persona. 	<p>Art. 39 – Ruolo della comunità nella progressione personale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La comunità, tendendo a creare un clima concorde e sereno ed attraverso la correzione fraterna, aiuta ciascun rover e scolta a individuare la propria vocazione, a verificare il cammino percorso e il raggiungimento degli obiettivi prefissati, a definire i nuovi orientamenti. 2. La comunità aiuta inoltre, a comprendere le motivazioni di eventuali obiettivi non raggiunti e a leggere tale circostanza non come fallimento di un percorso, ma come occasione per suggerire possibili revisioni del cammino, utili ad un successivo raggiungimento.

Art. 36 – Esperienza e interdipendenza fra pensiero e azione

1. La pedagogia dell’esperienza permea tutto l’operare dei capi-educatori: pensiero e azione sono profondamente interconnessi e su questo si fondano tutte le attività proposte.
2. L'azione scaturisce dal pensiero e genera a sua volta pensiero, l'uno senza l'altra non hanno ragione d'esistere. È un percorso a spirale nel quale il pensiero si concretizza in azione e dalla cui rilettura si ritorna al pensiero, quest’ultimo, rinnovato dall'esperienza.

3. Nelle attività viene dato spazio ai ragazzi, alla loro creatività e alla fantasia, si lascia con fiducia che IMPARINO ad IMPARARE. Per B.-P. le attività e le tecniche non sono il fine dell'azione educativa o, semplicemente, il risultato dell'impegno di capi e ragazzi: sono strumento di crescita della persona nello stile dello scouting¹⁷.

Art. 37 – Archi di età e passaggi

1. Lo scautismo riconosce, all'interno dell'arco d'età della propria proposta, dei cicli (che si identificano con i tempi di permanenza in ogni Branca) nei quali si esplica la crescita del singolo.
2. All'interno dell'itinerario scout coesistono, pertanto, un cammino complessivo (che dona l'orizzonte alla proposta educativa: l'uomo e la donna della Partenza) e dei cicli, che rendono possibile il concreto svolgimento dell'impegno di crescita del ragazzo.
3. In merito alle età dei passaggi, la condivisione della scelta, effettuata da parte di tutti i membri della Comunità capi, garantirà la necessaria stabilità delle impostazioni date ed il loro perseguimento nel tempo.
4. La responsabilità della Comunità capi in queste scelte farà riferimento ad alcuni forti orientamenti generali:
 - a. l'importanza prevalente della comunità di riferimento e della fascia di età dei ragazzi;
 - b. il compimento delle esperienze e dei ruoli fondamentali proposti dalla Branca;
 - c. la sostenibilità della proposta scout rispetto all'intero cammino educativo;
 - d. le caratteristiche dei ragazzi;
 - e. le caratteristiche dell'unità e del Gruppo;
 - f. il contesto sociale.

Art. 38 – Cerimonie, simboli e distintivi del cammino scout: significato ed utilizzo

1. L'itinerario che va dalla Promessa alla Partenza vede protagonista il ragazzo ed è un cammino personale che si iscrive in quello di una comunità; ha perciò il carattere di un itinerario "riconosciuto", "approvato" e "celebrato".
2. Esso si struttura intorno ad un "universo simbolico": cerimonie, riti, eventi, segni e simboli a forte carica evocativa, capaci di richiamare il significato delle esperienze compiute e di coniugarsi a precisi valori, segnando i passi di crescita del ragazzo.
3. È importante che il cammino di P.P. abbia una specifica rappresentazione viva in ogni unità.
4. L'utilizzo di tale linguaggio visivo richiama e sottolinea l'esperienza di crescita vissuta nel contesto della vita scout e sintetizza simbolicamente, con il peculiare stile di ogni Branca, le principali esperienze vissute in ogni momento di crescita.
5. Il cammino personale ed il riconoscimento da parte della Comunità saranno poi resi visibili nelle cerimonie; in esse i riti sono codificati secondo l'esperienza e la tradizione della metodologia scout e del Gruppo.
6. Le cerimonie impegnano quindi non solo la comunità ma rendono protagonista il ragazzo che, vivendo quel momento del suo cammino, può dichiarare il proprio cambiamento, la conquista di una competenza, la capacità di assumere un maggiore impegno.
7. In ciascuna delle tre branche, con i segni e i linguaggi propri, il cammino di ogni ragazzo è segnato da:
 - a. riti di accoglienza (dei cuccioli/delle cocci, dei novizi in reparto, la salita dei novizi in clan);
 - b. riti di iniziazione (la Promessa, la firma della Carta di clan);
 - c. riti di passaggio (dal branco/cerchio al reparto, dal reparto alla Comunità R/S, la Partenza).
8. Simboli (i distintivi o gli elementi dell'uniforme) ed eventi simbolici (i racconti iniziatici, la conquista del nome di caccia, la firma dell'impegno ecc.), permettono di comunicare con pregnanza:
 - a. il riconoscimento di un'identità;
 - b. il sostegno nel cambiamento;
 - c. la conferma di un traguardo raggiunto nel cammino di crescita.
9. Lungo l'intero cammino la visualizzazione della Progressione Personale del singolo, come della Comunità, andrà realizzata secondo modalità e stili legati al linguaggio di ciascuna Branca e adeguate all'età dei ragazzi e sarà curata quale prezioso sostegno alla memoria personale e collettiva.

Art. 39 – Fazzolettone scout e Promessa: significati e valenza

1. La Promessa, che con la Legge esprime gli impegni proposti dallo scautismo, segna il momento di ingresso nella famiglia delle guide e degli scout di tutto il mondo.

¹⁷

Patto associativo - La scelta scout: l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione

2. La Promessa del lupetto/coccinella, pur avendo il medesimo significato di quella che sarà pronunciata in Branca E/G, è formulata con un linguaggio maggiormente consona all'età.
3. Al momento della Promessa viene consegnato al ragazzo il relativo distintivo, simbolo dell'impegno preso di fronte ai Capi e a tutta la Comunità.
4. Il fazzolettone scout, consegnato dai capi, è il segno di appartenenza al Gruppo, del quale riporta i colori tipici.
5. Il distintivo della Promessa ed il fazzolettone scout identificano, con la loro forza simbolica e visiva, gli scout in tutto il mondo; sono segni personali che non devono mai essere tolti al ragazzo perché mai verrà meno la fiducia nelle sue possibilità di rispettare gli impegni presi.

CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO

Art. 40 – Capo educatore

1. I capi sono adulti che contribuiscono alla crescita di ciascuno e della comunità nella quale vivono, come fratelli/sorelle maggiori e compagni di strada, testimoniando i valori cristiani e scout con il proprio esempio.
2. I capi condividono con i ragazzi e con le ragazze, in un clima di reciproca fiducia, esperienze concrete per vivere i valori dello scautismo e per comprenderne, sempre più profondamente, il significato.
3. Creano contesti e colgono nelle esperienze delle occasioni per aiutare a riconoscere la presenza del Signore nelle vicende della vita. Per questo i capi ricercheranno occasioni formative per una conoscenza maggiore della Parola di Dio. I capi sono capaci di osservare e ascoltare il ragazzo conoscendone tutti gli ambiti di vita, primo fra tutti la famiglia. Con essa sono necessari contatti frequenti che possono portare alla definizione degli obiettivi concreti della progressione personale.
4. Al fine di consentire alle ragazze e ai ragazzi un reale cammino di progressione personale all'interno delle unità del Gruppo, la Comunità capi ha il compito di garantire l'unitarietà e la coerenza del cammino stesso, coordinando i singoli capi nei propri interventi ed assicurando un'adeguata continuità del servizio di ogni capo unità, nella permanenza alla guida dell'unità stessa, possibilmente per almeno un intero ciclo educativo della Branca nella quale viene svolto il servizio.
5. I capi vivono la Comunità capi come luogo privilegiato in cui rileggere il cammino per orientare la propria crescita personale alla luce del Vangelo.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 46 – Capo branco e Capo cerchio</p> <p>1. I capi del branco e del cerchio:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. sono testimoni delle proprie scelte, di quell'amore ricevuto e riconosciuto nella quotidianità della loro vita, adulti di riferimento, fratelli e sorelle maggiori e compagni di strada; b. riconoscono i bambini desiderosi e capaci di Dio, degni di stare di fronte al Mistero del Signore fin dal primo giorno di vita. Perciò creano contesti nei quali consentire loro di raccontare e concretizzare nel vissuto delle esperienze comunitarie il Primo annuncio; c. accompagnano i bambini e crescono insieme a loro nella capacità di riconoscere la presenza di Dio nella propria vita, grazie all'incontro con Gesù e col suo Vangelo; d. instaurano un costante e proficuo rapporto con gli ambiti dove i bambini crescono (scuola, parrocchia, altre agenzie educative...) e soprattutto con i genitori, allo scopo di approfondirne la 	<p>Art. 45 – Capo reparto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Capo e la Capo reparto vivono il proprio servizio educativo ponendosi per gli esploratori e le guide come modello di adulti equilibrati, coerenti e gioiosi, persone significative con le quali i ragazzi e le ragazze dell'Unità possono lealmente rapportarsi. 2. È con questo stesso stile che si relazionano con gli E/G tanto nelle dinamiche del sentiero che nella gestione del reparto. 3. Il rapporto educativo tra Capo e ragazzo/a all'interno del sentiero può concretizzarsi con diverse modalità; per l'esploratore e la guida l'incontro con il Capo deve comunque essere il più naturale possibile, frutto della voglia di conoscersi secondo le modalità ed i tempi offerti dalla vita di reparto. 4. Al capo è affidato il compito di camminare coi ragazzi, nello stile dei discepoli, e di accompagnarli nella capacità di riconoscere la presenza di Dio nella vita di ciascuno, di sapersi mettere in ascolto e di riconoscere la Sua presenza nello "spezzare il pane". Un accompagnamento alla ricerca 	<p>Art. 40 – Capi della Comunità R/S</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I capi e gli assistenti ecclesiastici fanno integralmente parte della Comunità R/S, condividendo in maniera autentica tutte le esperienze che essa vive. I capi, testimoniando con fedeltà, gioia e impegno le scelte del Patto associativo, rappresentano un esempio concreto del progetto di Uomo e Donna della Partenza. 2. Capaci di costruire un rapporto di fiducia basato sul dialogo e sul confronto, aiutano ciascun membro della comunità ad essere protagonista effettivo della propria crescita, a dare un senso alle esperienze vissute e ad inserirle in un contesto di continuità e coerenza. I capi accompagnano i rover e le scolte a rileggere le esperienze alla luce della Parola di Dio, camminando al loro fianco, condividendo vicendevolmente il proprio incontro con Cristo e valorizzando ciò che esso genera. Pur rispettando l'autonomia delle scelte della comunità e dei singoli sono i garanti dell'applicazione del metodo. In particolare, i maestri dei novizi svolgeranno un ruolo

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>conoscenza nella prospettiva di un'educazione unitaria.</p>	<p>di un significato più profondo, anche attraverso la Parola, che inviti a leggere la vita con uno sguardo nuovo: lo sguardo di chi si riscopre amato come figlio di Dio.</p> <p>5. Il Capo e la Capo reparto sono responsabili di fronte alla Comunità capi ed ai genitori delle scelte educative compiute nei confronti dell'intero reparto e dei singoli E/G. Per questo motivo devono conoscere a fondo gli esploratori e le guide ed il sentiero di ciascuno/a di loro.</p>	<p>maggiormente propositivo orientato alla conoscenza graduale della proposta in tutta la sua ricchezza.</p>







Art. 41 – Lo staff di unità

- Ogni capo è inserito in uno staff di unità, formato da un capo unità o da due (un uomo e una donna) nelle unità miste, da un assistente ecclesiastico ed eventualmente da alcuni aiuti.
- Tutti i membri di uno staff fanno parte della Comunità capi, sono compartecipi della responsabilità educativa dell'unità ed assicurano l'applicazione del Progetto educativo di Gruppo; ciascuno contribuisce alla proposta educativa secondo la propria sensibilità, esperienza e conoscenza metodologica.
- È opportuno che lo staff di unità sia misto anche nelle unità monosessuali, evitando in ogni caso che tutti i capi e gli aiuti siano di sesso diverso da quello dei bambini/e e/o ragazzi/e.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Art. 47 – Staff L/C</p> <ol style="list-style-type: none"> Lo staff di unità, attraverso il dialogo e la condivisione, sulla base dell'orizzonte di crescita del singolo e della comunità, redige il programma annuale, che traduce nella pista di branco/sentiero di cerchio le priorità educative individuate dalla Comunità capi nel Progetto educativo di Gruppo. Lo staff è luogo significativo in cui avviene comunitariamente l'incontro con la Parola di Dio, punto di riferimento che indirizza il cammino di ognuno. I capi del branco e del cerchio sono, per i lupetti e le coccinelle, vecchi lupi e coccinelle anziane. Nelle unità che adottano l'Ambiente fantastico Giungla i capi assumono il nome di un personaggio positivo del racconto; in quello Bosco valutano l'opportunità di assumere quello di un personaggio positivo del racconto. 	<p>Art. 46 – Staff E/G</p> <ol style="list-style-type: none"> Lo staff di reparto è formato dal Capo reparto o dalla Capo reparto (nel caso di reparto misto da entrambi), dall'assistente ecclesiastico e da aiuti. Gli aiuti capi reparto fanno parte della Comunità capi e quindi sono compartecipi con i primi della responsabilità educativa dell'unità. Lo staff di reparto discute infatti collegialmente delle scelte educative da compiere e ne è quindi pienamente corresponsabile, pur nella diversità dei ruoli e delle responsabilità presenti al suo interno. Lo staff di reparto garantisce, mediante la "traduzione" negli strumenti di Branca, la realizzazione del Progetto educativo di Gruppo all'interno della propria unità. In questo contesto progettuale va posta attenzione alla verifica periodica dell'evoluzione dell'unità nel suo 	<p>Art. 41 – Staff R/S</p> <ol style="list-style-type: none"> Lo staff R/S è formato dai Capi clan/fuoco, dai maestri dei novizi e dall'assistente ecclesiastico. Poiché il noviziato e il clan/fuoco sono due momenti di un'unica proposta, i maestri dei novizi, i Capi clan/fuoco e gli assistenti ecclesiastici, condividono la responsabilità educativa di tutti gli R/S, si confrontano rispetto alla progressione personale dei singoli, progettano momenti di incontro tra clan/fuoco e noviziato, verificano insieme il percorso della Comunità R/S. Avvertano la bellezza di essere testimoni credibili che hanno incontrato Gesù e lo narrano con la propria vita agli altri. Lo staff è luogo opportuno in cui vivere comunitariamente la lettura della Parola di Dio, punto di riferimento che indirizza il cammino.

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>complesso e di ogni esploratore e guida nello specifico, allo scopo di adeguare gli interventi educativi al programma di reparto e di verificare eventuali carenze nel Progetto educativo di Gruppo.</p> <p>5. Nella gestione del reparto, i bisogni ed i desideri, anche quelli non sempre compiutamente espressi, le scelte e le decisioni degli E/G hanno valore determinante.</p> <p>6. I capi agiscono in modo che la vita delle squadriglie e del reparto in generale sia animata da un vero spirito scout, impegnata da imprese avvincenti e tale da contribuire alla massima valorizzazione possibile di ogni esploratore e guida come protagonista.</p> <p>7. La co-responsabilità sarà lo stile con cui i capi sono partecipi della vita del reparto e sono accanto ad ogni E/G, che è chiamato in prima persona ad essere protagonista del proprio cammino di crescita.</p> <p>8. In staff di reparto sarà costante la verifica del sentiero degli esploratori e delle guide, al fine di individuare eventuali nuovi suggerimenti e/o proposte da condividere con ciascun esploratore/guida.</p> <p>9. I capi in reparto sapranno infine essere gli uomini e le donne dei boschi che, con la testimonianza della vita narrano il loro incontro con Dio e rispettando il Creato, riusciranno ad integrarsi con la natura in tutte le occasioni di vita all'aperto, dimostrando competenze tecniche, capacità di adattamento e uno stile essenziale ed aperto all'avventura. Lo staff è un luogo significativo dove poter leggere e incontrare comunitariamente la Parola di Dio.</p>	

ALLEGATI

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Allegato 1 – Descrizione dei distintivi della Promessa</p> <p>Promessa lupo: testa di lupo contornata da corda e scritta AGESCI con nodo piano in basso.</p>  <p>Promessa coccinella: coccinella contornata da corda e scritta AGESCI con nodo piano in basso.</p> 	<p>Allegato 1 – Descrizione del distintivo di progressione personale</p> <p>Il distintivo si compone di tre parti, una per ciascuna tappa. Ogni parte è rappresentata da un simbolo che ne sintetizza figurativamente lo spirito ed i contenuti. Il distintivo viene consegnato all'inizio del cammino lungo quella tappa.</p>  <p>Terza tappa: responsabilità</p> <p>Seconda tappa: competenza</p> <p>Prima tappa: scoperta</p>	<p>Allegato 1 – Eventi di Progressione Personale a Partecipazione Individuale</p> <p>Gli Eventi di Progressione Personale a Partecipazione Individuale (EPPPI) sono organizzati dalla Branca R/S e dai Settori (se l'argomento lo prevede) in stretta collaborazione con la Branca, per offrire significative esperienze di crescita ai rover e alle scolte.</p> <p>Costituiscono inoltre occasioni di confronto tra ragazzi che provengono da realtà diverse.</p> <p>Gli EPPPI sono eventi che devono nascere con un progetto da verificare periodicamente; devono essere gestiti da capi esperti di Branca R/S e si svolgono nello stile proprio della Branca.</p>
<p>Allegato 2 – Distintivi di progressione personale</p> <p>Prima fase: Lupo della legge e Coccinella del Prato</p>  <p>Seconda fase: Lupo della rupe e Coccinella del bosco</p>  <p>Terza fase: Lupo anziano e Coccinella della montagna</p> 	<p>Allegato 2 – Specialità individuali</p> <p>L'elenco alfabetico delle specialità individuali è il seguente:</p> <p>Allevatore, Alpinista, Amico degli animali, Amico del quartiere, Archeologo, Artigiano, Artista di strada, Astronomo, Atleta, Attore, Battelliere, Boscaiolo, Botanico, Campeggiatore, Canoista, Cantante, Carpenteriere navale, Ciclista, Collezionista, Coltivatore, Corrispondente, Corrispondente radio, Cuoco, Danzatore, Disegnatore, Eletttricista, Elettronico, Esperto del computer, Europeista, Falegname, Fa tutto, Folclorista, Fotografo, Geologo, Giardiniere, Giocattolaio, Grafico, Guida, Guida marina, Hebertista, Idraulico, Infermiere, Interprete, Lavoratore/ce in cuoio, Maestro dei giochi, Maestro dei nodi, Meccanico, Modellista, Muratore, Musicista, Nuotatore, Osservatore, Osservatore</p>	<p>Laboratori, Botteghe, Workshop</p> <p>Passi di scoperta – passi di competenza - passi di responsabilità</p> <p>Si tratta di eventi differenti per contenuti e durata, ma che hanno in comune l'approfondimento di una tematica attraverso il contributo di capi esperti e l'eventuale confronto con persone esterne all'Associazione, che hanno maturato una profonda esperienza sul tema. Possono trattare contenuti di natura tecnica (più adatti a coloro che stanno vivendo i passi di scoperta), legati ad esperienze di servizio (per chi sta vivendo i passi di competenza) o ancora ad aspetti di impegno personale (per chi sta vivendo i passi di responsabilità). Hanno una durata più breve dei cantieri e dei campi "ora et labora" (solitamente un fine settimana).</p> <p>Campi di specializzazione</p> <p>Passi di scoperta – passi di competenza</p> <p>Lo scopo è quello di acquisire e sviluppare tecniche che si traducono in competenza come stile di vita, e di</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
<p>Allegato 3 – Specialità L'elenco alfabetico delle specialità è il seguente: Amico degli animali, Amico degli anziani, Amico del mare, Amico della natura, Amico di Aronne, Amico di Samuele, Amico di San Francesco, Artigiano, Astronomo, Atleta, Attore, Botanico, Canterino, Cercatore di tracce, Cittadino del mondo, Collezionista, Cuoco, Disegnatore, Folclorista, Fotografo, Giardiniere, Giocatore di squadra, Giocattolaio, Giornalista, Guida, Infermiere, Kim, Maestro dei giochi, Maestro del bosco, Maestro della salute, Maestro di danze, Mani abili, Massaio, Meteorologo, Montanaro, Musicista, Ripara-Ricicla, Sarto, Scaccia pericoli, Scrittore.</p>	<p>meteo, Pescatore, Pompieri, Redattore, Regista, Sarto, Scenografo, Segnalatore, Servizio della Parola, Servizio liturgico, Servizio missionario, Topografo, Velista.</p> <p>Allegato 3 – Specialità di squadriglia L'elenco alfabetico delle specialità di squadriglia è il seguente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Alpinismo 2) Artigianato 3) Campismo 4) Civitas 5) Esplorazione 6) Espressione 7) Giornalismo 8) Internazionale 9) Natura 10) Nautica 11) Olimpia 12) Pronto Intervento <p>Allegato 4 – Brevetti di competenza L'elenco alfabetico dei brevetti di competenza è il seguente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Animatore sportivo 2) Artista 3) Cittadino del mondo 4) Esploratore delle acque 5) Giornalista 6) Grafico multimediale 7) Guida alpina 8) Liturgista 9) Maestro delle tecnologie 10) Mani Abili 11) Naturalista 12) Pioniere 13) Sherpa 14) Soccorritore 15) Trappeur <p>Allegato 5 – Eventi di approfondimento della competenza L'Associazione, a vari livelli territoriali, offre agli esploratori e alle guide occasioni specifiche di crescita nella competenza attraverso</p>	<p>accrescere inoltre una manualità che insegni ad avere un buon rapporto con le cose, per mettere le proprie abilità al servizio degli altri. Tendono a privilegiare l'esperienza concreta e l'attività manuale, ed a stimolare la capacità di produrre e non di consumare, a sollecitare l'abitudine di riflettere sul proprio agire per rendere ciò che si fa, espressione di ciò che si è.</p> <p>Campi Ora et Labora Passi di scoperta – passi di competenza Attraverso la fatica del lavoro manuale, il clima gioioso, l'intenso contatto con Dio, vivendo la preghiera sia singola che comunitaria, si vuole far vivere ai ragazzi un'esperienza di forte condivisione e di profonda riflessione introspettiva.</p> <p>Route dello spirito (scoperta della Bibbia e approfondimento della Parola) Passi di competenza – passi di responsabilità Le Route dello spirito sono eventi rivolti a rover e scolte e a giovani di pari età esterni all'Associazione. Hanno l'obiettivo di far maturare, secondo lo stile scout, una crescita nella fede e una maggiore conoscenza della Bibbia e della liturgia tramite la presenza di un esperto.</p> <p>Cantieri (servizio nel territorio) Passi di competenza – passi di responsabilità Hanno lo scopo di approfondire le motivazioni alla scelta di servizio al prossimo, di scoprire la valenza politica di un servizio nel territorio, attraverso un intenso percorso di fede e la concreta condivisione della vita delle realtà presso cui sono ospitati. I cantieri, si svolgono all'interno di luoghi ove operano realtà che si occupano di servizio ai più poveri, di integrazione sociale, di</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>eventi che, nello sviluppo delle potenzialità di ciascuna persona, mirano alla valorizzazione di ogni adolescente.</p> <p>Tali eventi, inseriti nella progressione personale nel sentiero degli esploratori e delle guide, sono svolti nello spirito dell'impresa, quindi nello stile della progettualità, del confronto, della condivisione, dell'impegno gioioso e costante nel far bene ogni cosa, della verifica di quanto si è realizzato.</p> <p>Campi di specialità Sono eventi regionali rivolti ai ragazzi ed alle ragazze il cui cammino di progressione personale si sta sviluppando tra la tappa della scoperta e la tappa della competenza. Sono campi che hanno lo scopo di fornire occasioni di conoscenza e di approfondimento per la conquista di singole specialità. Per questa fascia di età e con le medesime finalità, il Settore Nautico organizza corsi di avviamento alla nautica.</p> <p>Campi di competenza Sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la Branca E/G, sia dal Settore Competenze che dal Settore Nautico e sono rivolti a ragazzi e ragazze in cammino verso la tappa della competenza come impegno per la conquista del brevetto.</p> <p>Questi campi hanno lo scopo di offrire l'occasione per affinare uno specifico ambito di competenza attraverso l'approfondimento ad alto livello di una tecnica, con l'ottica di rendere esploratori e guide pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo, nonché ad animare la squadriglia e il reparto di appartenenza.</p> <p>Allegato 6 – Nomi di squadriglia suggeriti da B.-P.</p>	<p>aiuto ai migranti, e, in generale, di tutte quelle attività che ridonano dignità all'uomo. Sono inoltre occasioni di incontro con persone significative.</p> <p>Route d'orientamento alla scelta di servizio Passi di responsabilità (all'inizio) La Route d'orientamento alla scelta di servizio (ROSS) è un evento di orientamento al Servizio, che, in prospettiva della Partenza, offre ai ragazzi la possibilità di riflettere sui molteplici ambiti in cui il servizio può essere offerto (in Associazione come all'esterno).</p> <p>Essa offre la possibilità di vivere una forte esperienza di sintesi del cammino scout percorso, e una valida occasione di discernimento vocazionale in relazione alla chiamata di ciascuno a fare proprie tutte e tre le scelte della Partenza; scelte che, vissute nel loro insieme, forniscono sostanza e significato al proprio desiderio ed alla propria disponibilità a fare del servizio uno stile di vita ("essere in servizio" piuttosto che "fare servizio"). La presentazione del servizio educativo in Associazione permette al rover e alla scelta di interrogarsi circa la possibilità di scegliere l'AGESCI come uno degli ambiti a cui offrire il proprio servizio.</p> <p>Eventi per Partenti Passi di responsabilità Sono eventi rivolti ai rover e alle scelte che si stanno interrogando sulle scelte della Partenza. L'evento si colloca nei passi di responsabilità, alla fine del cammino del rover e della scelta.</p> <p>L'obiettivo principale è fornire la possibilità di un momento di sintesi del percorso e di verifica delle tre scelte della Partenza, che si traducono in scelte concrete nell'ambito della fede, dell'impegno politico e del servizio.</p>

BRANCA L/C	BRANCA E/G	BRANCA R/S
	<p>L'elenco alfabetico dei nomi di squadriglia suggeriti da B.-P. è il seguente:</p> <p>Airone, Albatro, Anatra, Antilope, Aquila, Ariete, Arzavola, Beccaccia, Beccaccino, Bufalo, Bulldog, Cane, Canguro, Castoro, Cavallo, Cervo, Chiurlo, Cicogna, Cigno, Cinghiale, Cobra, Coccodrillo, Colombaccio, Colombo, Cormorano, Cornacchia, Corvo, Cuculo, Elefante, Fagiano, Falco, Falcone, Foca, Folaga, Gabbiano, Gallinella Terrestre, Gallo, Gallo Cedrone, Gallo di Montagna, Gatto, Gazzella, Gheppio, Gufo, Iena, Ippopotamo, Leone, Lontra, Lupo, Mangusta, Martin Pescatore, Merlo, Moriglione, Nottola, Orso, Pantera, Pavone, Pellicano, Pettiroso, Picchio, Pinguino, Pipistrello, Piviere, Procellaria, Procione, Puffino, Rinoceronte, Rondine, Sciacallo, Scoiattolo, Serpente a Sonagli, Smeriglio, Storno, Succiacapre, Tarabuso, Tasso, Tigre, Toro, Trampoliere, Tricheco, Volpe.</p>	<p>Sono occasioni di confronto tra ragazzi che stanno vivendo il medesimo cammino. Essi offrono la possibilità di incontro con testimoni significativi delle scelte della Partenza.</p>

INDICE INTERBRANCA

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ	6
Art. 1 – <i>Modello educativo</i>	6
Art. 2 – <i>Metodo attivo</i>	6
Art. 3 – <i>Fondamenti pedagogici</i>	6
Art. 4 – <i>Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana</i>	6
Art. 5 – <i>Le branche: profili e suddivisione</i>	8
Art. 6 – <i>Progetto educativo di Gruppo</i>	9
Art. 7 – <i>Partecipazione associativa</i>	9
CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT	10
Art. 8 – <i>Promessa, Legge, Motto</i>	10
Art. 9 – <i>Promessa</i>	10
Art. 10 – <i>Legge</i>	11
Art. 11 – <i>Motto</i>	12
Art. 12 – <i>I quattro punti di Baden-Powell</i>	13
CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA.....	14
Art. 13 – <i>Educare alla vita cristiana</i>	14
Art. 14 – <i>Coeducazione</i>	14
Art. 15 – <i>Educazione all’amore e all’affettività</i>	14
Art. 16 – <i>Educazione alla cittadinanza</i>	16
Art. 17 – <i>Educazione alla mondialità e alla pace</i>	18
Art. 18 – <i>Educazione all’ambiente</i>	19
CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO	20
Art. 19 – <i>Linguaggio simbolico</i>	20
Art. 20 – <i>Vita comunitaria</i>	22
Art. 21 – <i>Struttura delle unità e vita di Gruppo</i>	23
Art. 22 – <i>Cammino di vita cristiana</i>	33
Art. 23 – <i>Gioco</i>	36
Art. 24 – <i>Vita all’aperto</i>	38
Art. 25 – <i>Scouting</i>	40
Art. 26 – <i>Educazione al servizio</i>	44
Art. 27 – <i>Autoeducazione</i>	46
CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE	47
Art. 28 – <i>Progressione Personale</i>	47
Art. 29 – <i>Unitarietà e finalità della progressione personale</i>	47
Art. 30 – <i>Gradualità della progressione personale</i>	47
Art. 31 – <i>Continuità-discontinuità</i>	48
Art. 32 – <i>Globalità</i>	48
Art. 33 – <i>Verifica</i>	64
Art. 34 – <i>La relazione educativa nel metodo scout: Relazione capo-ragazzo – Ruolo della comunità – L’acquisizione delle competenze</i>	66
Art. 35 – <i>Le relazioni nella progressione personale</i>	68
Art. 36 – <i>Esperienza e interdipendenza fra pensiero e azione</i>	70
Art. 37 – <i>Archi di età e passaggi</i>	71
Art. 38 – <i>Cerimonie, simboli e distintivi del cammino scout: significato ed utilizzo</i>	71
Art. 39 – <i>Fazzolettone scout e Promessa: significati e valenza</i>	71
CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO	73
Art. 40 – <i>Capo educatore</i>	73
Art. 41 – <i>Lo staff di unità</i>	74
ALLEGATI.....	76

INDICE BRANCA LUPETTI/COCCINELLE

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ	6
Art. 1 – <i>Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana</i>	7
Art. 2 – <i>Branca L/C</i>	8
CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT	10
Art. 3 – <i>Promessa</i>	10
Art. 4 – <i>Legge</i>	11
Art. 5 – <i>Motto</i>	12
CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA.....	14
Art. 6 – <i>Educazione all'amore e coeducazione</i>	15
Art. 7 – <i>Educazione alla cittadinanza</i>	17
Art. 8 – <i>Educazione alla mondialità e alla pace</i>	18
CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO	20
Art. 9 – <i>Ambiente fantastico</i>	20
Art. 10 – <i>Ambientazioni</i>	21
Art. 11 – <i>Racconto raccontato</i>	22
Art. 12 – <i>La comunità educante e lo stile della famiglia felice</i>	22
Art. 13 – <i>Tipologia di unità</i>	23
Art. 14 – <i>Numero dei bambini</i>	24
Art. 15 – <i>Sestiglie e Capo sestiglia</i>	25
Art. 16 – <i>Gruppi occasionali</i>	25
Art. 17 – <i>Rinnovamento della comunità e accoglienza in branco e in cerchio</i>	26
Art. 18 – <i>Consiglio degli anziani</i>	26
Art. 19 – <i>Consiglio della rupe/Consiglio della grande quercia</i>	27
Art. 20 – <i>Riunioni</i>	27
Art. 21 – <i>Programma di unità, pista di branco e sentiero di cerchio</i>	27
Art. 22 – <i>Cammino di vita cristiana</i>	33
Art. 23 – <i>Gioco</i>	37
Art. 24 – <i>Vita all'aperto</i>	38
Art. 25 – <i>Vacanze di branco e cerchio</i>	39
Art. 26 – <i>Caccia di branco e volo di cerchio</i>	39
Art. 27 – <i>Caccia Giungla e Volo Bosco</i>	40
Art. 28 – <i>Caccia/Volo di spiritualità cristiana</i>	41
Art. 29 – <i>Attività natura</i>	41
Art. 30 – <i>Attività manuali</i>	42
Art. 31 – <i>Attività a tema</i>	42
Art. 32 – <i>Lavoro di gruppo</i>	43
Art. 33 – <i>Buona Azione</i>	44
CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE	47
Art. 34 – <i>Pista del lupetto e sentiero della coccinella</i>	49
Art. 35 – <i>Momenti della pista del lupetto e del sentiero della coccinella</i>	50
Art. 36 – <i>Strumenti della pista del lupetto e sentiero</i>	51
Art. 37 – <i>Gioco delle prede e dei voli</i>	52
Art. 38 – <i>Inserimento in Branco/Cerchio</i>	55
Art. 39 – <i>Filoni</i>	55
Art. 40 – <i>Specialità</i>	57
Art. 41 – <i>Voli, cacce e campetti a partecipazione individuale</i>	58
Art. 42 – <i>Campetti Piccole Orme</i>	58
Art. 43 – <i>Pista e sentieri personali: verifiche</i>	65
Art. 44 – <i>La parlata nuova</i>	67
Art. 45 – <i>Ruolo della comunità nella pista del lupetto e nel sentiero della coccinella</i>	70

CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO	73
Art. 46 – <i>Capo branco e Capo cerchio</i>	73
Art. 47 – <i>Staff L/C</i>	74
ALLEGATI	76
ALLEGATO 1 – DESCRIZIONE DEI DISTINTIVI DELLA PROMESSA	
Allegato 2 – <i>Distintivi di progressione personale</i>	
Allegato 3 – <i>Specialità</i>	

INDICE BRANCA ESPLORATORI/GUIDE

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ	6
Art. 1 – <i>Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana</i>	7
Art. 2 – <i>Branca E/G</i>	8
CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT	10
Art. 3 – <i>Promessa</i>	10
Art. 4 – <i>Legge</i>	11
Art. 5 – <i>Motto</i>	12
CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA	14
Art. 6 – <i>Educazione all’amore e coeducazione</i>	15
Art. 7 – <i>Educazione alla cittadinanza</i>	17
Art. 8 – <i>Educazione alla mondialità e alla pace</i>	18
CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO	20
Art. 9 – <i>Avventura</i>	20
Art. 10 – <i>Vita comunitaria</i>	22
Art. 11 – <i>Squadriglia</i>	23
Art. 12 – <i>Incarichi di squadriglia</i>	24
Art. 13 – <i>Capo squadriglia</i>	25
Art. 14 – <i>Vice capo squadriglia</i>	25
Art. 15 – <i>Consiglio di squadriglia</i>	26
Art. 16 – <i>Uscite e missioni di squadriglia</i>	27
Art. 17 – <i>Specialità di squadriglia</i>	27
Art. 18 – <i>Reparto e sue tipologie</i>	28
Art. 19 – <i>Reparti nautici e loro specificità</i>	30
Art. 20 – <i>Consiglio capi</i>	31
Art. 21 – <i>Alta squadriglia</i>	32
Art. 22 – <i>Cammini di vita cristiana</i>	33
Art. 23 – <i>Gioco</i>	37
Art. 24 – <i>Vita all’aperto</i>	38
Art. 25 – <i>Campo estivo</i>	39
Art. 26 – <i>Impresa</i>	40
Art. 27 – <i>Abilità manuale</i>	43
Art. 28 – <i>Hike</i>	43
Art. 29 – <i>Buona Azione</i>	44
CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE	47
Art. 30 – <i>Sentiero</i>	49
Art. 31 – <i>Gli impegni</i>	50
Art. 32 – <i>Le mete</i>	51
Art. 33 – <i>Le tappe</i>	52
Art. 34 – <i>Tappa della scoperta</i>	53
Art. 35 – <i>Specialità individuali</i>	56

Art. 36 – Tappa della competenza	57
Art. 37 – Brevetto di competenza	59
Art. 38 – Tappa della responsabilità	61
Art. 39 – Conclusione del sentiero.....	64
Art. 40 – Inserimento in reparto.....	64
Art. 41 – Consiglio della Legge.....	65
Art. 42 – Verifica degli impegni.....	66
Art. 43 – Le relazioni educative in reparto.....	67
Art. 44 – Ruolo della comunità nel sentiero.....	70
CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO	73
Art. 45 – Capo reparto.....	73
Art. 46 – Staff E/G	74
ALLEGATI.....	76
ALLEGATO 1 – DESCRIZIONE DEL DISTINTIVO DI PROGRESSIONE PERSONALE	
Allegato 2 – Specialità individuali	
Allegato 3 – Specialità di squadriglia	
Allegato 4 – Brevetti di competenza	
Allegato 5 – Eventi di approfondimento della competenza	
Allegato 6 – Nomi di squadriglia suggeriti da B.-P.	

INDICE BRANCA ROVER/SCOLTE

CAPO I - LA PROPOSTA EDUCATIVA E LA SUA UNITARIETÀ	6
Art. 1 – Pedagogia scout nell’educare alla vita cristiana	7
Art. 2 – Branca R/S.....	8
CAPO II - FONDAMENTI DELLA PROPOSTA SCOUT	10
Art. 3 – Promessa.....	10
Art. 4 – Legge.....	11
Art. 5 – Motto	12
CAPO III - CONTENUTI DELLA PROPOSTA EDUCATIVA.....	14
Art. 6 – Educazione all’amore e coeducazione	15
Art. 7 – Educazione alla cittadinanza	17
Art. 8 – Educazione alla mondialità e alla pace	18
CAPO IV - STRUMENTI DEL METODO	20
Art. 9 – Strada, comunità e servizio	20
Art. 10 – Strada.....	21
Art. 11 – Comunità.....	22
Art. 12 – Struttura della Comunità R/S.....	23
Art. 13 – Noviziato.....	24
Art. 14 – Clan/Fuoco.....	25
Art. 15 – Carta di clan.....	26
Art. 16 – Il Programma	27
Art. 17 – La verifica	28
Art. 18 – Cammini di vita cristiana.....	33
Art. 19 – Gioco	37
Art. 20 – Vita all’aperto	38
Art. 21 – Route	39
Art. 22 – Altre forme di campo	40
Art. 23 – Capitolo	40
Art. 24 – Impresa R/S	41
Art. 25 – Hike	42

<i>Art. 26 – Deserto</i>	42
<i>Art. 27 – Challenge</i>	43
<i>Art. 28 – Lavoro manuale</i>	43
<i>Art. 29 – Veglia R/S</i>	43
<i>Art. 30 – Servizio</i>	44
CAPO V - PROGRESSIONE PERSONALE	47
<i>Art. 31 – Progressione personale</i>	49
<i>Art. 32 – Passi di scoperta</i>	51
<i>Art. 33 – Passi di competenza</i>	52
<i>Art. 34 – Passi di responsabilità</i>	53
<i>Art. 35 – Partenza</i>	54
<i>Art. 36 – Eventi di progressione personale a partecipazione individuali</i>	56
<i>Art. 37 – Punto della strada</i>	57
<i>Art. 38 – Le relazioni educative in Brancha R/S</i>	67
<i>Art. 40 – Ruolo della comunità nella progressione personale</i>	70
CAPO VI - LA FIGURA DEL CAPO	73
<i>Art. 40 – Capi della Comunità R/S</i>	73
<i>Art. 41 – Staff R/S</i>	74
ALLEGATI	76
<i>Allegato 1 – Eventi di Progressione Personale a Partecipazione Individuale</i>	

INDICE ANALITICO

A		
abilità manuale..... 13; 40; 49	cerimonie .. 10; 20; 27; 39; 48; 49; 51; 52; 56; 71	Gesù Cristo.6; 7; 8; 10; 12; 14; 17; 21; 33; 34; 35; 37; 40; 44; 45; 49; 55; 65; 68; 73; 74
AGESCI .. 6; 14; 16; 40; 47; 49; 76; 78	challenge..... 43	gioco dei voli 49
aiuto capo reparto..... 23; 74	clan/fuoco ... 8; 24; 25; 26; 27; 28; 39; 53; 55	gioco delle prede..... 49
Alta squadriglia. 23; 40; 49; 65; 67	cocci..... 23; 49; 70; 71	gioco delle prede e dei voli..... 49
Ambiente fantastico 8; 20; 23; 40; 49	coccinella 7; 10; 11; 15; 17; 18; 23; 33; 38; 44; 47; 49; 70; 72; 76	<i>Giungla</i> ...8; 20; 23; 40; 49; 67; 74
assistente ecclesiastico 23; 33; 56; 59; 74	coccinelle anziane 49; 74	Gruppo...8; 15; 20; 23; 24; 25; 46; 68; 71; 72; 73
Assistente ecclesiastico..... 33	coeducazione 14	
attività a tema 40	Comunità capi ... 9; 15; 16; 23; 25; 26; 33; 40; 46; 68; 71; 73; 74	H
attività manuale 40; 41; 77	Comunità R/S 7; 12; 15; 17; 18; 19; 21; 23; 27; 37; 40; 43; 50; 51; 53; 54; 56; 57; 67; 71; 73; 74	hike 40; 42; 56; 59
avventura 7; 20; 21; 23; 24; 33; 37; 38; 39; 40; 43; 47; 49	Consiglio capi 23; 49; 70	I
	Consiglio degli anziani 23; 49	impegni..... 23; 49; 65
B	Consiglio della grande quercia 17; 23; 40; 49	impresa. 23; 40; 49; 65; 67; 74; 76
B.-P...6; 13; 20; 23; 40; 48; 49; 69; 71; 76	Consiglio della Legge ... 10; 23; 40; 49; 65	impresa di reparto..... 23; 38; 40
bambini. 8; 17; 18; 20; 22; 23; 33; 37; 38; 40; 49; 65; 73; 74	Consiglio della rupe 17; 18; 23; 40; 49	impresa di squadriglia .. 23; 40; 49
<i>Bosco</i> 8; 20; 23; 40; 49; 74	Consiglio di squadriglia. 23; 40; 65	impresa R/S..... 41
Branca ..2; 7; 8; 12; 18; 19; 20; 23; 24; 39; 41; 42; 47; 48; 49; 50; 52; 57; 59; 64; 71; 72; 74; 76	Consiglio d'impresa 40; 49	Incaricati regionali alla Branca E/G..... 23
branco/cerchio 10; 11; 23; 33; 38; 49; 71	cuccioli 23; 49; 70; 71	incarichi di squadriglia 49; 65
brevetti di competenza 18; 49; 65	D	L
Buona Azione ... 17; 33; 44; 47; 49	deserto..... 34; 42; 50; 56; 59	lavoro di gruppo 40
	diarchia 14; 15; 16; 23; 74	lavoro manuale 43; 77
C	dimensione ecclesiale..... 7; 22; 33	Legge 6; 10; 11; 12; 17; 22; 23; 26; 40; 46; 47; 49; 55; 58; 65; 67; 69; 70; 71
Caccia Giungla 40	Dio . 6; 7; 8; 10; 13; 14; 15; 20; 21; 22; 33; 34; 38; 45; 47; 49; 50; 58; 59; 67; 73; 74; 77	lupetto 4; 7; 10; 11; 15; 17; 18; 23; 38; 44; 49; 70; 72; 76
Campi di competenza 76	E	M
Campi di specialità..... 49; 76	educare alla vita cristiana 6; 7; 14; 33	maestri dei novizi ... 27; 28; 73; 74
Campi di specializzazione... 43; 76	espressione 49	maestro di competenza 49
capacità profetica 6; 7; 33; 34; 40; 49	F	maestro di specialità 49; 65
capacità regale 6; 8; 33; 34; 40; 49	famiglia felice 7; 18; 22; 23; 33; 38; 44; 49; 67; 70	mappa delle opportunità..... 40
capacità sacerdotale ..6; 8; 33; 34; 40; 49	G	mappa delle realizzazioni..... 40
Capi clan/fuoco 27; 45; 46; 53; 74	genitori 73	mete 23; 49; 65
capitolo 40; 41; 44; 59		metodo educativo 6; 8; 12; 16; 23; 40; 45; 47; 66; 68
Capo reparto 10; 23; 49; 73; 74		missione di squadriglia 23
Capo squadriglia 10; 23; 40; 49		Motto..... 6; 10; 12; 16; 22; 23; 46; 49; 65; 69; 70
Carta di clan 10; 23; 24; 26; 27; 28; 41; 51; 52; 58; 71		N
carta di competenza 49		nomi di squadriglia 23; 76
carta di specialità..... 49		noviziato 8; 12; 24; 25; 27; 39; 41; 46; 51; 59; 74

novizio/a ... 10; 25; 28; 41; 51; 59;
71

P

Parola di Dio .. 6; 7; 33; 34; 35; 49;
50; 55; 58; 65; 68; 73; 74
Partenza .. 6; 7; 10; 20; 24; 44; 47;
48; 49; 50; 52; 53; 54; 55; 56;
58; 67; 71; 73; 78; 79
passi di competenza27; 50; 52;
53; 76; 77
passi di responsabilità..50; 53; 54;
76; 77; 78
passi di scoperta27; 50; 51; 59;
76; 77
Patto associativo .6; 9; 14; 18; 22;
33; 37; 38; 44; 46; 71; 73
pedagogia scout6; 33; 48; 68
Piccole Orme 49
pista del lupetto23; 47; 49; 65; 70
posti di azione 49; 65
Primo annuncio ...6; 7; 33; 37; 49;
55; 68; 73
Progetto educativo di Gruppo...9;
23; 28; 40; 74
programma di branco/cerchio .. 23;
49
programma di clan/fuoco .. 26; 27
programma di noviziato..... 27
programma di reparto . 23; 49; 74
progressione personale R/S 50
Promessa6; 10; 20; 22; 23; 26; 44;
46; 47; 49; 52; 55; 58; 65; 69;
70; 71; 72; 76
Punto della strada .26; 42; 51; 56;
57; 58; 59

R

Regioni..... 9; 49
reparto.3; 7; 8; 10; 11; 15; 17; 20;
22; 23; 33; 37; 38; 40; 44; 49;
51; 65; 67; 70; 71; 73; 74; 76
ROSS 53; 78
route 39
rover ..7; 8; 10; 11; 15; 16; 17; 18;
22; 24; 25; 26; 27; 28; 33; 34;
35; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 47;
49; 50; 52; 53; 54; 55; 56; 57;
58; 59; 67; 68; 70; 73; 76; 77;
78

S

sacramenti 6; 7; 33; 34; 50; 56
San Francesco.....7; 33; 40; 76
San Giorgio..... 33
San Paolo 35
Santa Caterina..... 35
scolta .7; 8; 10; 11; 15; 16; 17; 18;
22; 24; 25; 26; 27; 28; 34; 35;
41; 42; 43; 44; 45; 46; 47; 49;
50; 52; 53; 54; 55; 56; 57; 58;
59; 67; 68; 70; 73; 76; 77; 78
scouting 20; 38; 40; 44; 49; 69; 71
sentiero..... 49
sentiero dell'E/G.... 10; 11; 23; 40;
47; 49; 65; 70; 73; 74; 76
sentiero della coccinella ... 23; 49;
65; 70
Settore Competenze..... 76
Settore Nautico 23; 76
specialità di squadriglia 23; 49; 76
specialità E/G 18; 49; 65; 76
specialità L/C..... 49; 76

squadriglia... 7; 10; 17; 22; 23; 33;
38; 40; 44; 49; 65; 70; 74; 76
staff..... 74
staff E/G 23; 49; 65; 74
staff L/C 23
staff R/S 39; 49; 54; 59; 74
stagione di caccia/volo 49

T

tappa della competenza E/G... 40;
49; 76
tappa della competenza L/C 49
tappa della responsabilità E/G 23;
40; 49; 76
tappa della responsabilità L/C . 49
tappa della scoperta E/G ... 49; 76
tappa della scoperta L/C 49
tappe 20
tappe E/G..... 40; 49; 65; 76
tappe L/C 49

U

unità miste 74
uscita R/S 39
uscite di squadriglia..... 23

V

Vangelo6; 7; 8; 14; 18; 19; 23; 33;
34; 35; 47; 49; 55; 73
vecchi lupi 49; 74
veglia R/S 43; 44
vice capo squadriglia 23; 49
Volo Bosco 40

Z

Zone..... 9