



ASSOCIAZIONE
GUIDE E SCOUTS
CATTOLICI ITALIANI

Pensa

Caltanissetta

7-8 Aprile 2018

OGNUNO CREDI
EducARE al sogno
DISEGNA Oggi

Cefpas

AGESCI | REGIONE SICILIA



AGESCI Sicilia

«Pensa, Credi, Sogna, Osa. Educare al Sogno oggi» L'Avventura di un Sogno

Caltanissetta 7-8 Aprile 2018



Documento tratto dal
Laboratorio Metodologico Branca E/G

AGESCI Sicilia

Documento tratto dal Laboratorio Metodologico Branca E/G

“Pensa, Credi, Sogna, Osa. Educare al Sogno oggi”

L’Avventura di un Sogno

Caltanissetta, 7-8 Aprile 2018

INDICE

PERCHE’ PARLARE DI EDUCARE AL SOGNO OGGI?	3
1. SOGNANDO NEL SENTIERO	5
2. IL SOGNO DI UN’IMPRESA.....	6
3. UNA MISSIONE PER SOGNARE	8
4. SOGNANDO IN ALTA SQUADRIGLIA	10
5. SOGNANDO CON IL CONSIGLIO CAPI SQUADRIGLIA	11
IL SOGNO DI DIO	12

*«Dio ti sta invitando a sognare,
vuole farti vedere che il mondo con te può essere diverso.
È così: se tu non ci metti il meglio di te, il mondo non sarà diverso.*

È una sfida»

Papa Francesco

PERCHE' PARLARE DI EDUCARE AL SOGNO OGGI?



La scelta della tematica *“Pensa, Credi, Sogna, Osa. Educare al Sogno oggi”*, oggetto del Laboratorio Metodologico Interbranca dell’Agesci Sicilia tenutosi a Caltanissetta il 7-8 Aprile 2018 e, nello specifico per la Branca E/G, *“L’avventura di un Sogno”* dai cui lavori e risultati prende spunto il presente documento, nasce dal confronto a vari livelli e dall’esigenza espressa da chi svolge servizio in reparto confrontandosi quotidianamente con una dinamica educativa in un contesto di singolo, squadriglia, reparto che a volte risulta lontano

dal lasciarsi entusiasmare per riuscire a trascinare, esprimendo capacità nel sognare e realizzare insieme.

Tale tematica è stata affrontata seguendo due aspetti ben precisi:

- Il capo: quanto è testimone e portatore di sogni realizzati, con relativa capacità di sognare anche insieme ad altri (sogno comune) e far sognare i ragazzi a lui affidati?
- Gli E/G: quanto sono espressione dei sogni e delle speranze di oggi, per il loro domani e per il futuro della società che abitano e vivono?

A rafforzare la scelta dei due interrogativi sopra descritti si aggiungono i risultati ottenuti dal monitoraggio costante che la Branca E/G regionale fa annualmente attraverso il percorso che porta ai Guidoncini Verdi, con dati riscontrati (in relazione ai partecipanti), dal sentiero di più di 2000 E/G ogni anno, dalle imprese di oltre 400 Squadriglie e dalle Missioni ad esse assegnate. Dai dati raccolti si evince che le imprese degli E/G siciliani solo in pochi casi riescono a superare la soglia del conosciuto; già in fase di ideazione non si riesce spesso a ricevere e dare stimoli che portino ad osare sempre più, a scoprire la bellezza del sognare e a farne esperienza insieme lasciandosi sfidare dall’esito finale, nell’ottica di accrescere il livello di competenza tecnica e di assumere la consapevolezza delle proprie capacità se non addirittura sviluppando le potenzialità latenti per lasciare un segno principalmente in se stessi. Dal punto di vista individuale, ed in particolare il Sentiero degli E/G, la Sicilia si allinea ai dati nazionali, con circa 0.65 brevetti per ragazzo raggiunti: ciò significa che non è detto che ogni E/G conquisti il brevetto di competenza prima di concludere la tappa omonima. È il brevetto che ha perso attrattiva o non si riesce a sognare così in grande? A giudicare dalla nostra analisi non è il brevetto a perdere il proprio *appeal* (se ben presentato agli E/G), ma è la difficoltà nell’individuare il brevetto/sogno più adatto alla propria indole e ai propri talenti e, successivamente, nel mantenere la costanza per

conquistarlo. Infine, la Missione, a volte, sembra una proposta fatta da chi si lascia trasportare e condizionare dai tempi e dal tempo preferendo dunque l'adagiarsi senza motivare e testimoniare quella sana follia del sognatore che crede in un mondo migliore e che si adopera con gli altri per cambiarlo.



Ciò fa emergere l'esigenza di dover condurre il capo oltre la conoscenza didattica degli strumenti per fargli acquisire quella giusta padronanza educativa che possa consentirgli di intrecciarli tra di loro e renderli veramente efficaci.

Durante il percorso di avvicinamento al laboratorio è stato inoltre chiesto ad ogni capo in reparto, per mezzo degli Incaricati alla Branca E/G di ogni Zona, di portare al laboratorio un contributo propositivo e preventivo riguardante i "nodi" e le "buone prassi" sulla capacità, da parte dei capi, di sognare e di educare al sogno. Sì, perché, forse, il non riuscire ad immaginarsi oltre, in un'ottica di cambiamento, migliorando la condizione attuale credendo e sforzandosi di realizzare i propri sogni, non riguarda solo i ragazzi ma purtroppo coinvolge anche e soprattutto i capi che, essendo immersi in un'epoca precaria, fluida e che ostacola una progettazione proficua, hanno smesso di sognare. I contributi emersi dalle Zone riguardo alle principali cause della difficoltà a sognare sono relativi a:

- mancanza di tempo e frenesia (da parte dei ragazzi e dei capi);
- assenza di desideri/ambizioni;
- scelta della via più "comoda" (idee già viste, cose già fatte...);
- volere "tutto e subito";
- arrendersi alle prime difficoltà;
- scarsa capacità di progettazione;
- tendenza dei capi ad accontentarsi.

Le buone prassi che i capi, per affrontare la tematica, dovrebbero avere, sono invece:

- aiutare i ragazzi a scavare dentro sé stessi per tirar fuori i propri sogni;
- stimolare a fare cose grandi;
- educare all'impegno e alla costanza;
- essere i primi sognatori;
- riuscire a meravigliare;
- imparare a sognare e far sognare il proprio futuro;
- vivere lo scautismo come sogno di un mondo migliore;
- sentirsi responsabili dei propri ragazzi e dei loro sogni.

La tematica del Sogno e l'esigenza dell'Educare al Sogno era già venuta allo scoperto anche durante i lavori assembleari in preparazione delle "Strategie Nazionali di Intervento (SNI)" per gli anni 2017-2020. Essa, si è quindi intrecciata ai lavori svolti dalle altre realtà regionali durante il Consiglio Generale 2017, per arrivare alla seguente SNI:

"Consapevoli di dover fare i conti con il dominio della dimensione virtuale della realtà e di dover contrastare il senso di rassegnazione che sembra caratterizzare questo tempo, i capi - chiamati ad essere portatori di speranza - educano al sogno. Si impegnano a guardare ai ragazzi e alle ragazze che hanno davanti, non a quelli che immaginano, e alle loro potenzialità, per guidarli a scoprire il gusto dei propri sogni e ad accogliere il progetto che Dio ha su di loro. I capi accompagnano i ragazzi a riconoscere nel proprio sogno la possibilità e la responsabilità di rendere il mondo migliore, intrecciando competenze personali e le risorse del territorio (Cfr. Laudato Si)".

L'Educazione al Sogno è sicuramente un tema trasversale, nel senso che coinvolge non solo la nostra realtà associativa ma deve interessare tutte le agenzie educative che operano nella bellissima avventura della realtà adolescenziale che, essendo in costante evoluzione, ci provoca e ci stimola in un'avvincente sfida educativa. Alla luce di tutto ciò, è stata colta l'occasione del laboratorio metodologico per offrire ai capi un momento di confronto per:

- contrastare il senso di rassegnazione che sembra caratterizzare questo tempo;
- riscoprirsi primi sognatori e portatori/testimoni di speranza;
- accompagnare i ragazzi con l'azione educativa a riconoscere nel proprio sogno la possibilità e la responsabilità di rendere il mondo migliore.

La parte laboratoriale è stata svolta prendendo in considerazione cinque strumenti metodologici ed ambienti educativi all'interno dei quali individuare criticità, buone prassi e percorsi ed impegni futuri ed eventuali, nell'Educare al Sogno.

1. SOGNANDO NEL SENTIERO



L'E/G sta sognando chi diventerà e contestualmente assume sempre più consapevolezza di quanto sia importante l'oggi per la realizzazione del domani; **chi diverrà sarà anche frutto di come progetterà e vivrà il suo sentiero in reparto.** Da questo punto di vista la Progressione Personale in Branca E/G, tradotta nel gioco del Sentiero, diventa un laboratorio naturale per ogni ragazzo per poter cominciare ad individuare e a sognare chi e come vogliono diventare.

Nella fascia di età 11-16 anni è "naturale" che l'E/G manifesti l'esigenza di avere sempre più responsabilità. Tutto il metodo educativo scout è incentrato sull'assunzione di responsabilità in maniera graduale e commisurata a quella che è la "progressione" dell'educando nel suo percorso di crescita. Questa è stata una delle intuizioni principali di Sir Robert Baden-Powell, avuta con il celebre episodio dei ragazzi della battaglia di Mafeking. Già in questo concetto di poter accedere a responsabilità sempre più grandi, il ragazzo comincia a sognare e a capire quale persona vuole diventare. Il gioco del sentiero lo aiuta in questo percorso, fornendogli le occasioni per porsi degli obiettivi (le mete) ed individuare i piccoli passi da compiere per raggiungerli (impegni). Le specialità, i brevetti, saranno delle occasioni attraverso le quali l'E/G comprenderà gradualmente quali sono i propri "talenti" e attraverso cui acquisire man mano sempre più conferme e sicurezze su chi voler essere.



Nell'accezione dell'educare al sogno bisogna chiedersi allora in prima battuta: "Quanto spazio diamo ai sogni/desideri dell'E/G nel momento in cui progettano il loro Sentiero?". Come detto prima, forse alle volte noi capi tendiamo alle cose più "facili", quelle che ci chiedono meno fatica e meno tempo da impegnare (e liberare).

Ecco, quindi, che una *prima riflessione* da fare sta proprio nel non rischiare di trasformare il Sentiero in un colloquio personale fra capo e ragazzo che prescinde dalle esperienze concrete nella vita di reparto; concentriamoci dunque ad un utilizzo corretto dello strumento Sentiero per aiutare l'E/G, con il nostro sostegno intenzionale, a crearsi un percorso che sia realmente aderente a sé ed alle sue esigenze e che sia veramente desiderato/sognato da lui e non da altri. Il capo, dunque, deve essere capace di **fornire occasioni per far sperimentare i ragazzi** durante tutta la proposta educativa a loro rivolta. All'interno di queste occasioni sarà l'E/G stesso a riconoscere

che, per il suo cammino di crescita, necessitano ancora delle qualità e delle competenze da raggiungere o affinare per poter ricoprire ruoli di responsabilità a lui calzanti; con l'aiuto del capo, il ragazzo riuscirà a trasformare queste necessità in un percorso concreto di crescita. Non si può quindi prescindere da un'attenta **osservazione/ascolto dell'E/G** e dei suoi sogni/bisogni/desideri (*Ask the Boy*).

Una *seconda riflessione* va fatta sul **protagonismo reale e concreto del ragazzo nel proprio percorso di crescita**. Alle volte per poca competenza o per una errata applicazione degli strumenti del metodo, il capo tende a sostituirsi al ragazzo senza nemmeno accorgersene, divenendo l'ideatore, l'organizzatore ed il protagonista di un sogno che non nasce dai ragazzi ma che, nella migliore delle ipotesi viene accettato da essi. In questi casi gli E/G vedranno – ancora una volta – un adulto che dà loro delle direttive su come fare le cose o che si sostituisce a loro nel farle senza poter vivere l'avventura del pensare e sognare per sé e per gli altri, facendone poi esperienza in errori e soddisfazioni, superando in ogni caso i propri limiti.

Il sognare lungo il Sentiero potrebbe poi aprire una *terza riflessione*, fatta sullo **staff di reparto** e soprattutto su come apporta la propria azione educativa e condivisa: l'abilità sta nell'impegnarsi costantemente in una corresponsabile proposta, in un lavoro sinergico di tutti i componenti dello staff di reparto che favorirebbe la circolazione delle informazioni derivanti dalle dinamiche osservate durante la vita di unità e aiuterebbe a confrontarsi su cosa ognuno dei componenti ha notato in ogni ragazzo durante un'impresa, un gioco, etc... Si rafforzerebbe, dunque, una visione globale della crescita di ogni E/G portando ad un miglioramento della proposta stessa, concretizzandola in una un'azione educativa realmente efficace che tenda a realizzare veramente i sogni/bisogni degli E/G.

2. IL SOGNO DI UN'IMPRESA



L'impresa rappresenta lo strumento metodologico per eccellenza della branca E/G dove ciascuno può sognare di realizzare qualcosa di veramente "desiderato". È il momento giusto per lasciarsi trasportare dai sogni di ciascuno, osservando ciò che accade nella Squadriglia e/o attorno (in reparto, nel gruppo, nel territorio). L'E/G immagina un mondo un po' migliore e progetta come meglio potrà realizzarlo insieme ad altri.

Tuttavia, l'impresa non sempre rappresenta l'espressione concreta dei sogni degli E/G, inoltre in essa si presentano diverse difficoltà che spesso impediscono di raggiungere un esito positivo dell'impresa stessa. Dall'analisi laboratoriale sono emerse alcune difficoltà da parte del capo nell'utilizzo di questo strumento, il che viene trasferito inevitabilmente sul come l'E/G vive l'impresa.

Una *prima riflessione* è relativa al fatto che gli E/G non hanno abbastanza tempo per svolgere, e dunque per portare a termine ciò che si sono prefissati. In effetti, osserviamo che i ragazzi in questa fascia d'età sono "bombardati" da tanti impegni che scandiscono il loro tempo e le loro giornate, non riuscendo così a portare a termine tutto quello che si sono prefissati di fare ed a volte nemmeno a gestire bene il loro tempo. Fondamentale diventa così il ruolo del capo reparto che deve aiutare il ragazzo a trovare il giusto equilibrio, a capire e a far realizzare quello che è effettivamente il suo sogno, ciò che lo renderebbe veramente felice e soddisfatto. Da questo punto di vista, diventa quindi fondamentale attuare una proposta educativa fedele a quello che è il nostro metodo, **legandola sempre più alla vita all'aperto e all'avventura**, solo così si potrà offrire una proposta alternativa, originale, valida e rispondente dunque ai reali bisogni educativi dei

ragazzi in questa fascia d'età. D'altronde, se una cosa entusiasma veramente un E/G, è certo che il ragazzo troverà il tempo per fare tutto quello che aveva programmato, perché lo interessa.

Una *seconda riflessione* nasce dalla constatazione che il capo spesso si concentra più sul processo, ovvero che siano garantite formalmente tutte le fasi, piuttosto che prestare attenzione al valore educativo che l'Impresa rappresenta nel Sentiero dei ragazzi. Probabilmente bisogna sostenere sempre più i capi per far sì che riescano a fare proprie le intuizioni pedagogiche che stanno dietro lo strumento Impresa. Si sente spesso la



frase fatta, ma errata, che “il Reparto lavora per Imprese”; in realtà la locuzione giusta sarebbe “Il Reparto lavora nello stile dell’Impresa”. **Lo “stile” dell’Impresa è quello che ogni capo deve avere dentro di sé:** esso è quello che il nostro metodo chiama “interdipendenza tra pensiero ed azione” e “scouting”, ossia quel processo mentale per il quale di fronte ad un obiettivo, un sogno, si progetta il modo per raggiungerlo e quindi lo si raggiunge. La schematizzazione in fasi dell’impresa è utile allora per sottolineare che questi tre momenti (osservazione - deduzione - azione) si possono sviluppare all’interno di una comunità, facendo sì che il sogno Impresa sia condiviso da tutti. Durante lo svolgimento di un’Impresa, il capo dovrebbe quindi sempre interrogarsi con domande di questo tipo:

- Questa impresa rappresenta realmente il sogno comune che gli E/G insieme realizzeranno?
- La mappa delle realizzazioni è la reale condivisione dei sogni degli E/G ?
- Quanto sono riusciti a far sognare i ragazzi durante l’ideazione?
- Con il lancio si è riusciti a trasmettere la fattibilità del sogno chiamato “Impresa”?
- Progettazione e realizzazione sono reali momenti per dare concretezza al sogno?
- La mappa delle opportunità consente a ciascuno di contribuire al sogno comune realizzando anche il proprio?

Una *terza riflessione* trova radici nel fatto che spesso i capi, piuttosto che avere un ruolo di garanti, hanno un ruolo di coordinamento, togliendo spazi di vera cogestione ai ragazzi. In altri casi, al contrario, si preferisce totalmente abbandonarli per non correre il rischio di interferire. Una posizione intermedia, col giusto **equilibrio**, sarebbe più utile alla buona riuscita delle imprese e fornirebbe le occasioni per dare dei consigli utili per rileggere e correggere i momenti di difficoltà nella realizzazione. Basti pensare che il capo in reparto vive insieme agli E/G ogni fase dell’impresa, sia per tramite del consiglio d’impresa, sia lavorando talvolta con i ragazzi senza mai sostituirsi a loro, ma utilizzando l’impresa sempre in maniera intenzionale, come luogo privilegiato per osservare i ragazzi, i loro sogni/desideri/bisogni e per sviluppare una reale relazione educativa.

Introduciamo, quindi, alcune *buone prassi* da poter seguire nell’utilizzo dello strumento Impresa e lo facciamo dal lancio della stessa, cui bisogna attribuire una particolare attenzione: evitare che esso si riduca ad una semplice scenetta in cui si illustra quello che si farà durante l’impresa ci aiuterà a non perdere l’occasione per far passare dei messaggi chiari, **motivati e contagiosi di entusiasmo** a tutto il reparto.

Il *nodo* sta nella fase di ideazione dell’impresa: in questa fase gli E/G immaginano “cosa” fare, ma spesso e volentieri questa valutazione non parte dal “perché” farlo. Ecco allora che i lanci parlano solo di (ad es.) “realizzare un musical nel bosco”, e non di “realizzare un musical nel bosco

perché dobbiamo essere tutti più uniti e vogliamo far conoscere agli altri l'affascinante bellezza del bosco che c'è nel nostro territorio" (aumentare il senso di comunità, amare, rispettare e far conoscere la natura, direbbe il capo). Nel primo caso in fase di verifica si andrà semplicemente a valutare se i canti erano fatti bene, intonati, se la sceneggiatura era scritta bene, etc... Nel secondo caso, invece, oltre la realizzazione l'E/G verificherà se l'impresa di effettuare un musical nel bosco è servita per unire ancora di più il reparto facendolo diventare una vera comunità e se, anche nel loro piccolo, sono riusciti a far conoscere la bellezza del creato nella sua forma più naturale in un territorio sempre più cementificato. Ecco allora che il musical potrebbe fallire perché magari quel giorno due attori principali erano senza voce, ma l'impresa non è fallita perché nelle difficoltà il reparto si è unito, un discreto pubblico ha assistito allo spettacolo e quindi gli obiettivi sono stati raggiunti. Attenzione: questi obiettivi non sono gli obiettivi educativi che il capo in reparto ha nel proprio progetto di unità. Questi sono degli obiettivi che i ragazzi stessi si pongono, al fine di migliorare e migliorarsi in reparto/squadriglia. Saper individuare obiettivi di tal genere significa educare a scegliere il sogno per la mia comunità che più può farla crescere. Vivere l'impresa in tal senso fa inoltre salire di livello la nostra proposta educativa: permette agli E/G stessi di definire degli obiettivi, mette realmente in mano a loro lo strumento impresa. Questo è il reale **protagonismo dei ragazzi**. Se l'impresa viene vissuta con questo *stile*, essa sarà realmente il sogno condiviso da tutti.

La *buona prassi* sta allora nel tenere in mente alcuni punti durante il regolare svolgimento dell'impresa:

- nella Mappa delle realizzazioni tenere conto anche delle verifiche precedenti;
- in fase di ideazione individuare non solo "cosa" realizzare, ma anche il "perché";
- in fase di lancio bisogna dichiarare questi obiettivi, in modo che siano chiari a tutto il reparto;
- pensare ad uno slogan che riprenda *il cosa e il perché* dell'impresa, da ripetere continuamente, aiuta ad avere sempre chiara la direzione del sogno e il cammino che stiamo facendo per raggiungerlo;
- al Consiglio della Legge verificare non solo se i canti erano fatti bene, ma anche e soprattutto gli obiettivi dell'impresa prendendo nota dei punti di forza e di debolezza da cui ripartire per la prossima impresa.

3. UNA MISSIONE PER SOGNARE



I gruppi che si sono concentrati sullo strumento Missione hanno cercato di fare un'analisi per comprendere come esso possa aiutare il capo a risvegliare nel ragazzo la capacità di sognare. La missione è uno strumento totalmente in mano ai capi che, se vissuta al di là di quello che io capo o tu E/G sai fare, rappresenta ciò che noi capi riusciamo a sognare nell'ottica di crescita personale e tecnica degli E/G a noi affidati. La missione offre anche la

possibilità di **far percepire nuovi e possibili orizzonti** volti alla ricerca costante di competenze da acquisire o mettere in pratica e atte alla realizzazione del singolo e della comunità tutta.

Partendo dalla lettura del regolamento metodologico (art. 16 E/G), si capisce bene come la missione sia effettivamente uno strumento utile per educare al sogno perché in grado di proiettare gli E/G verso qualcosa di nuovo, insolito ed avvincente:

USCITE E MISSIONE DI SQUADRIGLIA Le uscite di squadriglia consentono una progressiva conquista di autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze. Le uscite di squadriglia con pernottamento sono parte essenziale del metodo scout: la progressiva conquista di

autonomia e di responsabilità da parte dei ragazzi e delle ragazze porta a occasioni in cui essi vengono messi alla prova, specie i più grandi, sperimentando sia la capacità di organizzazione, sia le competenze e lo spirito con cui viene vissuto lo scautismo senza la presenza dei capi. 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.



Con questo strumento lo staff di reparto ha la possibilità, prima, di offrire alla squadriglia un'esperienza pensata esclusivamente per quegli E/G e, poi, di mettere tutto in mano ai ragazzi per verificarne competenze, autonomia, responsabilità. Potremmo dire che con la missione il capo ha la possibilità di **aprire la finestra dei sogni dei ragazzi su nuovi orizzonti** permettendo a loro stessi di essere protagonisti nel percorrere quei nuovi sentieri.

Pur guardando la missione da due punti di vista diversi (capo - ragazzo) è evidente che in ogni caso la missione offre delle reali occasioni per stimolare il sogno e/o per realizzare un sogno.

Benché la missione sia assegnata dai capi che ne determinano gli obiettivi, è senza dubbio uno strumento dove emerge il protagonismo dei ragazzi poiché gli E/G, da soli, sono chiamati a vivere quell'avventura portando a termine quella specifica missione: la Squadriglia si impegnerà a portare a termine ciò che è stato pensato esclusivamente per loro, per concretizzare il sentiero dei propri componenti ed anche per scoprire un mondo nuovo nell'ottica di un sogno da voler e poter perseguire.

Se per un ragazzo la missione è avventura, qualcosa di nuovo e di ignoto, per i capi è l'occasione ideale per:

- far acquisire negli E/G maggiore sicurezza;
- verificare le competenze della Squadriglia e il sentiero di ciascun E/G (incarico di Sq., posto d'azione, specialità, brevetto);
- dare forma e concretezza a quel linguaggio simbolico (fiducia del CR, la Sq. che segue il C.Sq., il motto...) nel far vivere un'importante esperienza di fede.

La missione avrà dunque una forte valenza educativa e sarà quindi strumento utile all'educare al sogno se:

- nell'assegnarla lo staff di reparto terrà veramente conto del sentiero di ciascun E/G;
- sarà realmente avventurosa e quindi occasione concreta di crescita nella tecnica e nella competenza;
- il mandato spinga gli E/G verso qualcosa di nuovo per far comprendere loro che si può andare oltre la quotidianità, al di là di ciò che si sa già fare;
- il capo ha la capacità di sognare in grande per gli E/G immaginando e proponendo loro qualcosa di originale e oltre la "normale" vita di reparto;
- offrirà momenti forti di spiritualità: dall'esperienza umana del sacrificio, della paura, della gioia per lo stare insieme e per aver *"compiuto ciò per cui l'ho mandata..."* permetterà agli E/G di scoprire e man mano di interiorizzare l'esperienza divina del Cristo anch'Egli mandato in missione (da Dio).

Emergono però dei limiti, delle *criticità*:

- non sempre i capi riusciamo a proporre delle missioni veramente mirate a quella Squadriglia o, se ci proviamo, difficilmente si riescono a “soddisfare” le esigenze di tutti;
- spesso i capi non abbiamo le giuste competenze tecniche per cui né prepariamo i ragazzi, né li spingiamo verso la vera avventura;
- le nostre incompetenze (accompagnate dal nostro senso di eccessiva responsabilità) si traducono in paure che ci bloccano e ci fanno limitare a “false esperienze” ovvero missioni “banali” che, piuttosto che slanciare gli E/G verso il superamento dell'im-possibile, li “paralizzano” nella modestia.

Ma anche dei punti di forza e quindi *buone prassi*:

- laddove è presente la competenza metodologica dei capi, i ragazzi hanno le occasioni per sognare insieme a loro e poi da soli;
- quando il capo conosce e segue il sentiero degli E/G, riesce a proporre una missione adeguata alla Squadriglia e quindi un'occasione per realizzare dei piccoli sogni (conquista specialità, brevetti, etc...) e per spingerli a farne altri;
- le competenze tecniche dei capi e il corretto trapasso delle nozioni consentono agli E/G di non partire allo sbaraglio ma di vivere il motto con competenza acquisita e fiducia realmente ricevuta;
- quando progettiamo una missione, pensando ai ragazzi, dobbiamo puntare al consolidamento di ciò che sanno fare e nello stesso tempo portarli a superare quei limiti personali e comunitari che non avrebbero pensato di poter oltrepassare, garantendo ovviamente l'esperienza sicura.

4. SOGNANDO IN ALTA SQUADRIGLIA



“Grandi sogni per grandi avventure”. Basterebbe forse solo questa frase per poter definire il rapporto tra il sognare, l'educazione al sogno e l'Alta Squadriglia. È proprio in Alta Sq. infatti che i sogni dell'E/G vengono maggiormente caratterizzati dalla concretezza delle esperienze. L'E/G nel relazionarsi con sé stesso/a, i coetanei e gli adulti sogna e costruisce la sua nuova identità nello e con lo stile dell'Impresa.

Tuttavia, le analisi svolte dai percorsi di verifica a livello regionale e di zona mostrano come lo strumento Alta Sq. non sia sempre utilizzato dai capi in maniera intenzionale o comunque avendo ben compreso “cosa” si fa in Alta sq. La necessità della presenza dell'Alta si manifesta per via della vasta fascia di età della branca E/G che abbraccia la fine della fanciullezza, la pre-adolescenza e l'adolescenza. L'Alta Sq. è quindi una struttura in cui gli adolescenti, con bisogni/esigenze educativi ormai mutati e differenti da quelli dei più piccoli del reparto, cercano qualcosa di diverso. E proprio nell'interpretazione di quali siano i bisogni dell'adolescente, il capo dovrebbe mettersi in gioco con una proposta ricca di elementi e strumenti del metodo e proporzionati alla naturale richiesta dei ragazzi di responsabilità, fiducia, confronto e avventura, il tutto vissuto con lo stile proprio della branca. **Una vera Avventura**, con la “A” maiuscola, ossia quella da vivere ad un livello a sé proporzionato, quella che non si potrebbe vivere insieme a tutto il reparto. Sì, perché i bisogni educativi sono mutati rispetto alla fanciullezza e alla pre-adolescenza, ma il bisogno di Avventura sarà sempre predominante. Ecco, quindi, che i sogni nell'età adolescenziale cambiano soprattutto in termini di innalzamento del livello della sfida verso sé stesso, l'E/G vuole capire fin dove può arrivare e sta al capo osservare continuamente come mutano i desideri/sogni/bisogni degli E/G, avendo però l'accortezza di stare al passo della velocità

dei loro cambiamenti.

Un corretto utilizzo dello strumento Alta Sq. può portare anche a risolvere una delle maggiori *criticità* osservabile negli E/G, ossia l'estrema passività – tendente all'apatia – con cui alcuni vivono oggi la loro vita. In una società dove ormai tutto è alla portata di mano, qualsiasi



cosa voluta è praticamente in nostro possesso, agli adolescenti mancano le basi per poter sognare. Il capo, per la sua parte, non riesce ad avere quella creatività e spensieratezza per portare i ragazzi in "terreni sconosciuti": il rischio potrebbe essere l'appiattimento della proposta. Ecco quindi che l'Alta Sq., se vissuta con lo spirito dell'Avventura ed utilizzata in maniera intenzionale dal capo può diventare uno strumento potentissimo nell'educazione al Sogno.

Bisogna avere però l'accortezza di seguire delle piccole *buone prassi*, che possono aiutare a far vivere a pieno l'Alta Sq.:

- bisogna creare un clima (tra capi e ragazzi e tra ragazzi stessi) positivo e accogliente in cui ci sia piena libertà di sognare e di esprimersi;
- rispetto dei ruoli e attenzione del capo a non sostituirsi ai ragazzi nel momento delle scelte e delle decisioni;
- credere nei ragazzi e vivere l'avventura con loro;
- alla base di ogni impresa deve esserci sempre una progettazione consapevole;
- stimolare, spronare e sostenere i ragazzi sono le tre "S" che un buon capo reparto dovrebbe tenere a mente sempre, soprattutto in Alta Sq.

5. SOGNANDO CON IL CONSIGLIO CAPI SQUADRIGLIA



Potremmo definire il Consiglio Capi Squadriglia l'**officina dei sogni**: da qui tutto passa e tanto si crea, in una costante rielaborazione delle esperienze che portano l'E/G alla sempre maggiore consapevolezza di poter riuscire a modificare e migliorare ciò che lo circonda.

Con l'esperienza del Consiglio Capi si ha un innalzamento della proposta educativa per l'età adolescenziale. Si ha infatti l'affidamento al Capo Sq. di persone di poco più piccole di lui e questa è una delle più grandi responsabilità che un adolescente possa mai avere: l'affidamento e la cura degli squadriglieri non è neanche paragonabile con la gestione materiale delle cose. L'E/G con l'ingresso in reparto si affida al suo Capo Sq. lo prende da esempio e a volte lo idealizza, fino ad arrivare man mano a pensare e sognare di essere lui un giorno Capo Sq. La stessa esperienza dunque rappresenta per i ragazzi la realizzazione di un qualcosa di desiderato ed inizialmente lontano dalla sua portata. La consapevolezza del raggiungimento di questo sogno lo si ha nella partecipazione al Consiglio Capi, in cui *realmente e praticamente* co-gestisce insieme allo staff di reparto la vita stessa dell'unità. Ecco quindi che il Capo Sq. (ed eventualmente anche il Vice Capo Sq.) diventa non solo un portatore dei propri sogni, ma si assume la responsabilità di portare con sé i sogni dei propri squadriglieri. Qual è il ruolo del capo in questo processo? Il capo ha l'importante compito, durante le dinamiche vissute dal

consiglio capi squadriglia, di **saper leggere la totalità dei sogni emergenti** e farsi *garante* nei loro confronti, stando attento a distinguere tra quelli che sono i desideri dei Capi Sq. e quelli del resto del reparto.

Si passa così, in maniera esplicita per l'E/G, da un sogno individuale ad un *sogno comunitario*, in cui il Consiglio Capi si fa strumento di raccolta dei sogni individuali ed orienta la strada del reparto verso un sogno ad orizzonti più ampi che ora riguarda una comunità intera. Adesso, quindi, si sogna ciò che è meglio per l'intera comunità ed è anche questa una responsabilità importante che viene affidata ai Capi Sq. (ed eventualmente ai Vice) e che forse spesso non sottolineiamo abbastanza.



Le *buone prassi* da utilizzare nell'educazione al sogno con il Consiglio Capi sono più o meno simili a quelle da utilizzare per gli altri strumenti. Innanzitutto, bisogna avere ottima padronanza dello strumento Consiglio Capi, anch'esso da utilizzare con intenzionalità educativa. Bisogna inoltre considerare che il *rapporto capo-ragazzo* viene spontaneamente portato dagli E/G a livelli di sfida sempre più alti: essi cercano lo scontro per capire fino a che punto possono fidarsi di noi e quanto siamo distanti dalla figura di *adulto-giudice* che spesso trovano fuori dallo scautismo. Infine, la *co-gestione* del reparto non deve essere fittizia, ma reale e concreta, impregnata di tutta (e oltre) la fiducia che possiamo dare ai ragazzi: solo se i ragazzi percepiscono che la co-gestione del reparto non è solo di *facciata*, ma veritiera, avranno piena consapevolezza della responsabilità loro affidata nel portare avanti i sogni propri e di una comunità intera.

IL SOGNO DI DIO

E se io ti chiedessi di raccontare e di cantare i tuoi sogni d'amore? Quali immagini offriresti ai tuoi compagni a mo' di pane e di vino? Quelle memorie e quelle speranze che fanno sbocciare un sorriso e che se realizzate farebbero del mondo un luogo più amico... Ah! Se ti fosse concesso, come nei racconti per bambini, di formulare un desiderio, un solo desiderio, il più intenso, il più ardente, quello da cui dipendono la tua vita e la tua morte... Sai? Avresti qualcosa da dire? O hai perduto la memoria del paradiso, dimenticato i tuoi desideri, sepolto come sei nel quotidiano, mediocre e implacabile...

Noi siamo ciò che amiamo. Né più grandi né più piccoli della grandezza degli oggetti del nostro desiderio. Ed è per questo che i cristiani si fanno conoscere rivelandosi a vicenda i loro sogni. Sognare significa vedere l'amore e i desideri trasformati in simboli, in parole. Non vi è dunque niente di strano nel fatto che Dio, che è amore, ci parli attraverso i nostri sogni. E che noi da parte nostra gli parliamo con la preghiera, che non è nulla più che la confessione dei nostri sogni d'amore.

Ti è capitato di vedere quelle trame sulle quali si tessono i tappeti? Alla fine, a opera finita, le trame non appaiono più. Perché alla fine si sono trasformate nel luogo stesso in cui ha preso forma la bellezza. Senza la trama non ci sarebbe bellezza; i fili cadrebbero, senza nulla che li sostenga. Ma nella misura in cui i fili costruiscono i disegni, la trama scompare. Bellezza, dono gratuito di qualcosa che per donare deve diventare invisibile.

Rubem Aves, Il canto della vita

E se avessimo dimenticato la voce di Dio, se fosse questo il motivo per cui la Parola del Signore è per noi ormai rara, abbiamo ucciso i nostri sogni e ancor di più lo stesso sognare, ciò ci ha resi incapaci di aiutare i nostri ragazzi a riconoscere la voce di Dio che parla ai loro sogni (cfr. 1Sam 3,1-10.19-20).

Una grande responsabilità e missione per noi capi ed assistenti quella di educare a cogliere l'invisibile come trama della nostra vita e della nostra storia... *"senza la trama non ci sarebbe bellezza"*.

Re-imparare come adulti il sogno attraverso l'esercizio della fiducia, vera e non retorica, paternalista, sdolcinata, nei nostri ragazzi e ragazze, ma soprattutto lasciare che Dio possa parlare ai nostri sogni per scoprire la bellezza di sognare con Lui e coinvolgere sempre più altri fratelli e sorelle in questo sogno comune, da vivere e realizzare insieme, giovani e vecchi, che è il Regno di Dio:

*"Dopo questo, avverrà che io sparerò il mio Spirito su ogni persona:
i vostri figli e le vostre figlie profetizzeranno,
i vostri vecchi faranno dei sogni,
i vostri giovani avranno delle visioni"* (Gl 2, 28)

*Buona caccia e buon servizio
Jenny, Daniele, don Salvo e la Pattuglia regionale di Branca E/G*

La Pattuglia Regionale di Branca E/G:

Jenny Dezio, Daniele Di Dio, don Salvo Musso, Giuseppe Guarnera, Marilinda Lo Cascio, Federica Macrì, Ivan Mastrosimone, Eugenio Nicotra, Fabio Rapicavoli, Tiziana Suraniti, Manuela Tedesco.

Insieme al Comitato regionale ringraziamo per la fattiva collaborazione:

- Prof. *Marco Pappalardo* per il contributo dato durante gli interventi
- Gli animatori dei gruppi di lavoro
- *Alessio Orlando* per la realizzazione grafica
- Il Presidente e il Gestore della coop. *La nuova Zagara*
- Il Direttore generale del Cefpas di Caltanissetta
- Le comunità R/S della Zona Dei Castelli Erei

AGESCI SICILIA
branca EG

