

CORSO PER ALLIEVI CAPI

P R E M E S S A

Chiunque intenda dedicarsi alla gioventù deve sottoporsi ad un serio esame di coscienza; deve, cioè, ricercare il motivo che lo ha spinto ad abbandonare la propria libertà e con essa tante altre cose, per ritornare piccolo tra i piccoli.

Dedicarsi alla gioventù significa perdere la propria personalità per assumere la figura ben delineata e chiara dell'educatore. Chi pensa di divenire il fratello maggiore, l'esempio, la guida, deve comprendere che uno solo è il motivo vero che lo deve spingere al grave passo: il desiderio di essere un apostolo per quei giovani per i quali è stato chiamato a lavorare.

E' perfettamente inutile essere un "bravo giovane" se questi non sente quello spirito che lo avvicina al ragazzo e lo fa vivere nel suo mondo. E' inutile, anzi è dannosissimo, mettersi in mente che chiunque abbia la possibilità in quanto uomo fatto, istruito e levigato, di entrare nel pensiero e nell'animo del mondo piccino; chi non ha questa possibilità rinunzi al passo che lo porterà inevitabilmente a spiacevoli delusioni tanto dolorose per tutti ma particolarmente per sé.

Per coloro che sentono la fiamma dell'apostolato, e ne hanno lo spirito unito ad un sincero "saper fare" coi ragazzi, è un dovere dedicarsi a loro per non perdere una ottima occasione per far del bene a sé, ai giovani, alla Patria e di conseguenza all'umanità.

Baden Powell dice: "Per divenire un buon capo non occorre essere un pozzo di scienza. Il capo deve essere un ragazzo in gamba; deve essere giovane di spirito e sapersi mettere all'unisono con i suoi ragazzi; deve rendersi conto dei bisogni e dei desideri dei giovani, capire la loro maniera di giudicare le cose secondo la loro età; deve saper trattare con i singoli esploratori uno ad uno; deve assolutamente promuovere uno spirito di "tutti per uno, uno per tutti" ed ottenere così i risultati migliori".

Prima di dedicarsi a questa santa missione di apostolato, occorre considerare attentamente le tre categorie per vedere in quale di esse la tua opera di capo potrà essere più proficua. L'Associazione prende i ragazzi ad 8 anni e fa cendoli passare per tre stadi di formazione li introduce nella famiglia dei Cavalieri solo a 21 anni. Sono quindi 13 anni di vita formativa che non possono avere un metodo unico, perchè in 13 anni un bambino diviene adulto e durante detto periodo il suo cuore non batte sempre ugualmente e la sua mente non ha i medesimi orizzonti. Di qui la necessità per il capo di conoscersi bene per scoprire entro di sé la spinta verso una delle tre categorie. E' indispensabile che un capo conosca il ragazzo nelle rispettive categorie di lupetto, esploratore e rover; ma ciascuno dovrà conoscere, per quella categoria che intende abbracciare, ogni particolarità sia inerente al ragazzo stesso, sia al metodo scoutistico. Conoscere il ragazzo nelle sue esigenze dell'età e nei suoi impulsi dell'animo: questa la necessità comune a tutte le categorie, questa la preoccupazione base su cui costruire tecnicamente.

E per riassumere: Conoscere sé stessi, il proprio spirito, le proprie intenzioni; conoscere la figura dell'educatore, guida ed esempio, apostolo e missionario. Conoscere il ragazzo in tutte le sue manifestazioni.

Lo scautismo chiede che l'educatore non solo conosca il mondo dei giovani, ma il mondo particolare del singolo ragazzo. Conoscere il ragazzo nel suo intimo che non è spesso tanto facilmente scrutabile. Ogni ragazzo infatti ha il suo carattere, la sua fantasia, il suo sentimento, il suo mistero. Il ragazzo è prevalentemente: coraggioso, felice, amante delle novità e romantico. Il ragazzo ha senza dubbio delle buone qualità, ed è proprio di queste che l'educatore si deve preoccupare. Il ragazzo senza buone qualità non esiste; possiamo dire anche che nessun ragazzo è cattivo e se qualcuno lo può sembrare, non lo è certo per propria natura; togliamolo dalla vicinanza di quegli agenti esterni e vedremo come il suo aspetto interno ed esterno cambi e come riaffiorino presto tutte quelle buone qualità che rimaste assopite non sono però morte in lui.

E' il ragazzo che deve agire e l'educatore seguirlo amorevolmente e caritatevolmente; il ragazzo che cammina sbaglia, cozza contro l'ostacolo e lotta mentre il capo vigila ed accorre in suo aiuto solo ad un suo richiamo. Il capo deve farsi amare perchè solo in tal modo può educare e deve amare altrettanto profondamente perchè solo in tal modo può avere per coloro per i quali lavora quello spirito di carità e di sacrificio indispensabile.

Ma per un buon capo tutto questo non basta. Il capo deve conoscere il metodo scautistico perfettamente anche dal lato tecnico, per poterlo poi applicare.

Il capo deve dare sempre l'esempio; deve essere preparato a tutto. Per insegnare la disciplina, bisogna essere disciplinati; per insegnare un gioco bisogna conoscerlo il gioco e bisogna saper giocare; per insegnare un nodo bisogna saperlo fare e soprattutto saperlo usare a momento opportuno. Ecco quindi la necessità per un capo di essere tecnicamente preparato. Non basta conoscere lo scautismo teoricamente; occorre praticarlo, occorre essere scout, nello spirito e nella sostanza.

Per la formazione dei capi non si richiede solo la lettura dei nostri testi, ma si richiede anche la partecipazione a campi scuola e soprattutto un lungo tirocinio presso una Unità, perchè la pratica e l'esperienza sono veramente indispensabili per la nostra formazione.

Domande alle quali l'allievo deve rispondere:

- 1°) Perchè ti sei deciso a frequentare un Corso per Capi?
- 2°) Sei sicuro di poter svolgere un vero apostolato fra i giovani?
- 3°) Hai fatto un serio esame di coscienza?
- 4°) Hai scoperto in te difetti da correggere prima di iniziare il tuo compito di Capo?
- 5°) Sei sicuro di poter affrontare tutti gli obblighi derivanti dall'impegno da te assunto?

Leggi i seguenti libri:

G.R. Claretta - Scautismo = Pierre Delsuc - Il Grande Gioco = Adam - Gesù, il Cristo = Gillet - L'educazione alla purezza = Hornaest - A coloro che hanno vent'anni = Coiazzi - Alla scoperta di te stesso = Scotti - Lineamenti di Biopsicologia pedagogica = Mazza: Rifare la vita.

Corso per Allievi capi categoria Esploratori.IL RAGAZZO E IL METODO1°) Conoscenza dell'anima giovanile.

I ragazzi hanno elementi positivi: entusiasmo, desiderio di emancipazione, impressionabilità, amore al gioco, desiderio di associarsi in piccoli gruppi. Elementi negativi: prigrizia mentale e fisica, egoismo, superficialità.

Questi elementi, positivi e negativi, sono differenti nel ragazzo (Boy-Scout) e nel giovinetto (Senior-Scout); quindi anche gli insegnamenti e i rimedi debbono essere applicati differientemente.

2°) Il metodo di B.P.

Scopo. L'addestramento scoutistico mira a sostituire il proprio "io" col servizio. Cioè a rendere i ragazzi individualmente efficienti, tanto moralmente che fisicamente, allo scopo di adoperare questa efficienza al servizio della società.

Mettere in pratica i principi del cristianesimo nella vita e nei rapporti di tutti i giorni.

Formare il carattere e il senso del servire.

L'arte. Implica tutte le qualità necessarie ai pionieri, come l'abilità di saper sela cavare anche nelle situazioni difficili, la resistenza, l'ardire, la realtà, oltre alla cavalleria dei cavalieri antichi. Tutto questo deve essere posto sotto gli occhi del ragazzo in forma pratica.

Lo scoutismo è un metodo attivo. Cioè: non insegnare al ragazzo, ma indurlo a imparare da sè. L'argomento da istillare deve essere reso attraente.

Per applicare il nostro metodo occorre mettersi nei panni del ragazzo e occorre presentargli l'iniziativa come lui stesso vorrebbe vedersela presentata, sì da indurlo a imparare da sè.

Appello al senso della responsabilità e dell'onore. Incoraggiare in ognuno la personale responsabilità; fidarsi nell'onore di ogni ragazzo.

E' per mezzo dei giochi che possiamo inculcare, nei ragazzi, i principi. Il gioco del Lupetto è una favola; il gioco dell'esploratore deve sviluppare la salute, la forza e il carattere. Deve essere una ben definita organizzazione con delle regole chiare; deve essere gioco di squadre; deve essere un gioco nobile, animato dalla Promessa e dalla Legge. Il gioco scout è un gioco all'aria aperta; non deve avere carattere militare.

3°) La Legge.

La Legge è l'anima del movimento. Il Capo interviene nell'insegnamento della Legge. Essa ci viene tramandata dai più lontani tempi. I Ragazzi devono comprendere il significato della Legge scout secondo la loro età e man mano che crescono essi ne devono penetrare meglio il significato.

Modo di insegnarla: gli argomenti devono essere trattati brevemente ed accompagnati da un racconto. Il Capo deve dare sempre l'esempio.

4°) La Promessa.

La Promessa è il cardine del Movimento, quindi va considerata come cosa molto seria. Lo scoutismo non si propone soltanto il divertimento, ma richiede molto: la Promessa è difficile a mantenere. Il Capo deve inculcare ai ragazzi il sentimento

dell'onore. Questo è la chiave di volta per la formazione del carattere.

Necessità di insistere sulla B.A.; assoluta fedeltà alla Promessa; servizio del prossimo.

La Promessa deve essere fatta dopo non meno di 4 mesi, con facoltà di prolungare il noviziato a giudizio della Corte d'Onore.

Modo di giudicare dell'idoneità: tenere una scheda personale per ogni novizio.

Prima dell'investitura fare delle prove.

Necessità della preparazione spirituale.

Senso dei doveri prescritti o assunti: adeguata preparazione.

5°) Il motto.

Il motto è la bandiera del movimento. Occorre essere preparati nello spirito per sapere ciò che occorre fare, ed essere desiderosi di farlo.

Occorre essere preparati nel corpo per essere atti a fare la cosa giusta nel momento giusto, e farla.

Domande alle quali l'allievo deve rispondere:

- 1°) - Sai riconoscere nel ragazzo gli elementi positivi, e quelli negativi?
- 2°) - Come faresti per valorizzare quelli positivi e per correggere quelli negativi?
- 3°) - Da che cosa ti rendi conto che gli elementi, sia positivi che negativi, sono differenti nel ragazzo e nel giovinetto?
- 4°) - Hai capito lo spirito del metodo scoutistico? Spiegalo in poche parole.
- 5°) - Sei convinto che il ragazzo deve imparare da sè? Perché?
- 6°) - Riconosci nel gioco scout una grande efficacia educativa e formativa? Mandami un gioco scout ideato da te che insegni la disciplina.
- 7°) - Spiegami un articolo della Legge a tuo piacimento con un brevissimo racconto ideato da te.
- 8°) - Spiegami l'importanza della Promessa, e quella del motto.

Leggi i seguenti libri: Direttive ASCI - B.P. - Lo scoutismo per ragazzi - De Paillerets - I ragazzi e lo scoutismo - Carotti - L'adolescente - Mazza - Come si fonda un riparto. - du Bot - Libro dei Giochi.

Corso per Allievi Capi categoria Esploratori.

LA SQUADRIGLIA

1°)- Importanza. La divisione dei ragazzi in squadr. permanenti di 6 o 8 unità, trattando ciascuna di esse come un'entità separata sotto la diretta responsabilità del proprio capo, ecco la chiave della riuscita del riparto. E' questo il sistema speciale che distingue la nostra organizzazione da tutte le altre del genere e quando viene adoperato come conviene, non può non riuscire. Il nostro sistema è basato tutto sulla squadriglia.

2°)- Il Capo squadriglia. Un beneficio incalcolabile nell'educazione del carattere si ha dando ad un individuo una responsabilità. Questo si ottiene immediatamente nominando il capo squadr. responsabile del gruppo di cui è a capo. Esigete molto dai vostri capi e in 9 casi su 10 otterrete tutto ciò che esigete.

Ciascuno capo squadr. s'incarichi personalmente dell'istruzione dei propri ragazzi.

Per formare i capi squadr.: adunanze dei capi; alta squadriglia; Corte d'Onore.

Trapasso delle nozioni: dal Capo ai Csq., dai Csq. agli esploratori.

Requisiti del Csq.: ottimo esploratore, tecnicamente ben preparato, con molto spirito di sacrificio, con molto tempo libero.

3°)- La vita di squadriglia. Il Vice capo non è un futuro capo: è il collaboratore del capo. Composizione della squadr.: di libera scelta dei giovani, in modo da formare un buon cerchio di veri amici. Funzionamento. Attribuzioni dei singoli componenti la squadr. Stabilità della squadr.: "squadr. permanenti". Emulazione: con l'emulazione e le gare fra le varie squadr. otterrete quello spirito di sqd che è molto utile perchè rialza il tono dei ragazzi e sviluppa un più alto senso di efficacia in tutti. Spirito delle gare: non faziosità nè egoismo; gare di famiglia tra fratelli, spirito cavalleresco. Amministrazione della squadr. Specialità in squadr.: l'Impresa annuale. B.A. di squadr. Angolo di squadr.: ogni sqd. deve avere il suo angolo, decorato secondo il proprio gusto; i ragazzi stessi pensino alla decorazione e alla installazione. Disciplina e manovre di squadr. Premi, punizioni, perdite.

4°)- La vita privata degli elementi di squadr. Richiamo, in sede di squadr., dell'importanza, e controllo dell'allehamento quotidiano personale. Nella religione: preghiere mattino e sera, unione con Dio. Nell'adempimento dei doveri del proprio stato: giovani che si preparano a divenire "uomini utili". Nell'igiene morale e corporale: continenza, ginnastica razionale, pulizia. Nella Buona Azione.

Rileggi attentamente Scautismo per ragazzi di B.P.: vi troverai dettagliatamente svolti i concetti di cui sopra. Inoltre leggi: Claretta: Psicologia ed etica scoutistica = Philipps: Il sistema delle squadriglia. =

Rispondi alle seguenti domande: 1°) Riconosci l'importanza delle squadr.? 2°) Come scegli i capi squadr.? - 3°) Ritieni logico il sistema del trapasso delle nozioni? - 4°) Come hai diviso gli incarichi nelle squadr.? - 5°) Segui i tuoi ragazzi nella vita privata? Conosci il loro comportamento nella famiglia e nella scuola? - 6°) Parlami dell'importanza della B.A.-

LA VITA ALL'APERTO

1°) Importanza pedagogica. Fino dall'inizio, la regola, dovrebbe essere questa: "scoutismo all'aperto il più possibile". Perchè è:

sano per il corpo: invigorisce, accumula energie, placa i sensi; mentre la vita in luogo chiuso li eccita;

sano per la mente: la natura è il laboratorio per eccellenza; il campo sperimentale più sicuro. All'aperto si può coltivare nel ragazzo uno spirito di osservazione più acuto, un nuovo sentimento di amore per la natura, una conoscenza della biologia, una idea sensata e giusta sulle relazioni sessuali e insieme fargli sentire la realtà di un Dio Creatore.

Perchè dà:

il senso della bontà del creato: energie, utilità, vita. A contatto della natura i ragazzi divengono veramente uomini di animo gentile;

il senso sociale: il creato sta a disposizione di tutti e sempre. E' patrimonio comune, a tutti accessibile, offrendo a tutti uguali possibilità;

il senso del "reale": con l'osservazione delle "cose", dei fenomeni positivi, immutabili, controllabili.

2°) Le prove. Sono attività educative per natura e armoniosamente combinate, appartengono all'essenza del metodo. Occorre renderle attraenti. Utilizzare i giochi. Osservare e dedurre: rudimenti della scienza sperimentale in forma di gioco per ragazzi. Una delle cose più importanti per un Espl. è quella di "non lasciar sfuggire mai nulla alla propria attenzione". Quando un Espl. ha imparato ad osservare i segni, deve anche imparare a mettere insieme i vari dati per poter dare un significato alle cose che ha visto. Questo lavoro ha il nome "deduzione". Necessità dell'esercizio frequente: questa abilità non si ottiene che con l'esercizio. Dedurre è come leggere un libro. Mezzi: Kim e le sue varie applicazioni.

Segni e tracce. Le creature di Dio: nostri amici. Gli animali. Le piante.

Segnalazioni. Orientamento e misurazione.

Saper fare: abilità nel lavoro manuale. Lo scout sa far tutto. Lo scout dovrà imparare tutto quello che più tardi potrà essergli utile nella vita.

Un vecchio Espl. è sempre pieno di risorse e sa trarsi da qualsiasi difficoltà e da qualunque impaccio. Mezzi: pionierismo e suoi elementi. Nodi: ogni Espl. dovrebbe saper fare molto bene i nodi. Per saper fare i nodi bisogna esercitarsi spesso perchè è un'arte che si dimentica facilmente. Costruzioni. Cucina e fuoco.

Salvataggio. Importanza delle specialità.

Il campo è la grande palestra dello scout. Il campo è il punto di arrivo e di partenza. E' il rivelatore delle qualità del capo e degli scouts. Responsabilità morale del Capo. Accurata preparazione: scelta della località, preparazione materiali e viveri, programma generale e programmi giornalieri, ripartizione incarichi, finanziamento.

Come svolgere attività all'aperto: gite domenicali, campi di fine settimana, campi estivi e invernali.

Leggi i seguenti libri: Kipling-Kim = du Bot & Ghetti - Imprese e gesta di Squadriglia.

Rispondi alle seguenti domande: 1°) Perchè ritieni che la vita all'aperto sia la prima regola dello scoutismo? = 2°) Condividi quanto esposto in sintesi nel capo 1°? = 3°) Ritieni utili le prove? = 4°) Trovi possibile e facile sviluppare nei ragazzi l'osservazione e la deduzione attraverso i giochi? = 5°) Come organizzi le uscite domenicali? = 6°) Come vedi un campo fine settimana = 7°) Hai collaborato alla preparazione del campo estivo di Riparto? Parlami come sono stati suddivisi gli incarichi e come è stato preparato il finanziamento del campo; o come provvederesti tu stesso.

LA VITA IN SEDE

Sistemazione della sede. Angoli di squadr. Ogni squadr. deve avere il suo angolo che addobba come meglio crede. Iniziativa del Caposq. e dei singoli.

Riunione dei Capi. Settimanale; vi prendono parte, oltre i dirigenti, i capisq. e i Vice capi. Studio del programma da svolgere nella settimana. Bilancio dell'attività svolta. Tutti prendono parte alle discussioni. I capisq. riferiscono sui propri ragazzi, sulle assenze, sul lavoro, sulla scuola, ecc. Il capo dà l'intonazione, ma lascia fare.

Corte d'Onore. Si riunisce in speciali circostanze; non sono ammessi i vice capi. La Corte è il potere giudiziario del Riparto. La Corte giudica i fatti esteriori (negligenze, disubbidienze, ecc.). La Corte giudica anche le buone azioni e la buona condotta. La Corte prepara il programma annuale. Si interviene sempre in divisa.

L'Alta Squadriglia. L'alta squadr. è l'insieme dei Capi e dei Vice capi di un Rip. Si riunisce periodicamente, sia per riunioni interne che per uscite.

Riunioni delle famiglie. Importanza; contatti; patronato di Riparto; le famiglie devono essere informate di quanto si fa in Rip.

Attività nell'ambito del Riparto. Provvedere e cooperare all'istruzione religiosa, alla "assistenza religiosa dei giovani", avere intime relazioni con l'Assistente. Distribuzione razionale delle attività: programma scritto, preparazione minuta di ogni attività. Promuovere, animare, inquadrare, controllare, valutare l'attività delle squadr. Istruire i capisquadr.; istruzione attiva e ragionata (il perchè delle cose). Cercare novizi, evitare perdite di espl. Controllare le prove. Procurare istruttori e mezzi per le specialità. Amministrare le finanze. Formare almeno un Aiuto Capo e "badare che abbia un compito bene assegnato nella guida del Riparto".

Disciplina. "Insistere sulla disciplina e su una stretta e immediata obbedienza anche ai minuti ordini".

Attività nell'ambito dell'Associazione. Lealtà verso l'ASCI. "Un futuro capo che sia incapace d'intendersela con i ragazzi o che non conosca il valore dell'autodisciplina in modo da poter operare in armonia con i Commissari locali e le altre autorità, farebbe bene a dare le dimissioni, prima che il suo atteggiamento possa nuocere ai ragazzi." Regolarità amministrativa: censimenti, nomine, letture delle riviste. Relazioni con i Dirigenti: Commissari, Capi Branchi e Capi Clan, corte di Gruppo. Relazioni con i genitori, opere, enti, ecc. Relazioni con altri Riparti.

Difficoltà e consolazioni. Difficoltà: "Siate preparati alle delusioni". Incostanza. Leggerezza. Incomprensioni. Povertà. Rimedio: fedeltà alla regolarità. Umiltà. Preghiera fiduciosa. Mercede: "Aspettatevi grandi cose". "Troverete inatteso successo". "In verità vi dico: qualsiasi cosa avete fatto a uno di questi minimi miei fratelli, l'avete fatta a me". Matt. XXV, 40.

Questo breve corso introduttivo è terminato. Sta in te sviluppare, attraverso una attenta lettura dei libri consigliati, queste note e approfondirle imparando tutto quanto ti sarà necessario per dirigere un Riparto. Rispondi coscienziosamente a tutte le domande e non ti spaventare di eventuali insuccessi iniziali, persevera ed abbi fede: con l'aiuto del Signore potrai riuscire e la Società te ne sarà grata un giorno. Se puoi, frequenta un campo scuola: approfondirai la tecnica e ti riempi di entusiasmo. Un grazie di cuore dal tuo C.R. Giulio Giusti.

Domande alle quali l'Allievo deve rispondere: 1°) Come tieni le riunioni dei tuoi Capisq.? 2°) Parlami dell'importanza della Corte d'Onore. 3°) Come funziona l'Alta squadr. nel tuo Rip.? 4°) Quali esperienze hai fatto circa le relazioni con le famiglie? 5°) Hai avuto perdite di Espl. nel Rip.? Come provvedi per i novizi?

Leggi i seguenti libri: Hillcourt - Il libro del Caposquadriglia = Rindi - A caccia di..... = Rindi - Idee. = B.P. IL LIBRO DEI CAPI.