



edizioni scout agesci / nuova fiordaliso

Romano Nicolini



Primi passi
sul sentiero
scout





collana sentieri - *arte scout*

ISBN 88-8054-211-7

© Nuova Fiordaliso
Piazza Pasquale Paoli, 18
00186 Roma
<http://www.fiordaliso.it>

Romano Nicolini

Primi passi
sul sentiero
scout

edizioni scout *agesci / nuova fiordaliso*

Primi passi sul sentiero scout



Benvenuto fra gli **scouts**! Benvenuta fra le **guide**!

La parola *scout* viene dall'inglese e significa "esploratore"; spesso questo secondo termine è usato al posto di scout.

Le ragazze, invece, si chiamano *guide*.

Da ora in poi, per comodità useremo solo la parola *scout* intendendo con questo parlare sia dei ragazzi che delle ragazze.

Si è soliti dire che lo scautismo entra nel sangue: oltre ai globuli bianchi e rossi, è facile contagiarsi con i "globuli scout", noi siamo tutti contagiati! Siamo i Capi che attualmente facciamo servizio nel "Reparto" ci presentiamo uno ad uno. Ci piace fare scautismo assieme a voi: se non ci divertissimo non verremmo nemmeno.

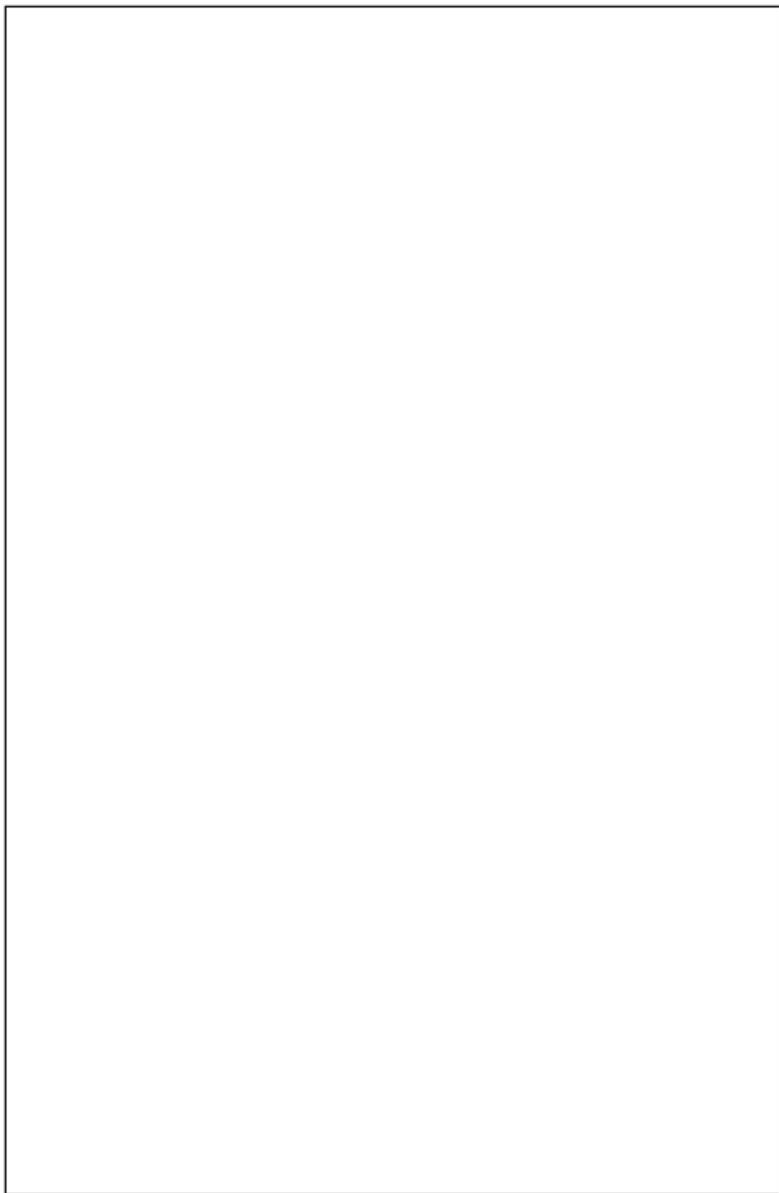


Foto del mio Reparto

coetanei. La sede scout è preparata per te: è casa tua. Per questo, rispettala ed amala.

Ricorda: eccetto Dio, nessuno ti controlla se fai danni alla tua sede.

Noi scouts abbiamo come primo punto della Legge questa frase: *“La guida e lo scout pongono il loro onore nel meritare fiducia”*.

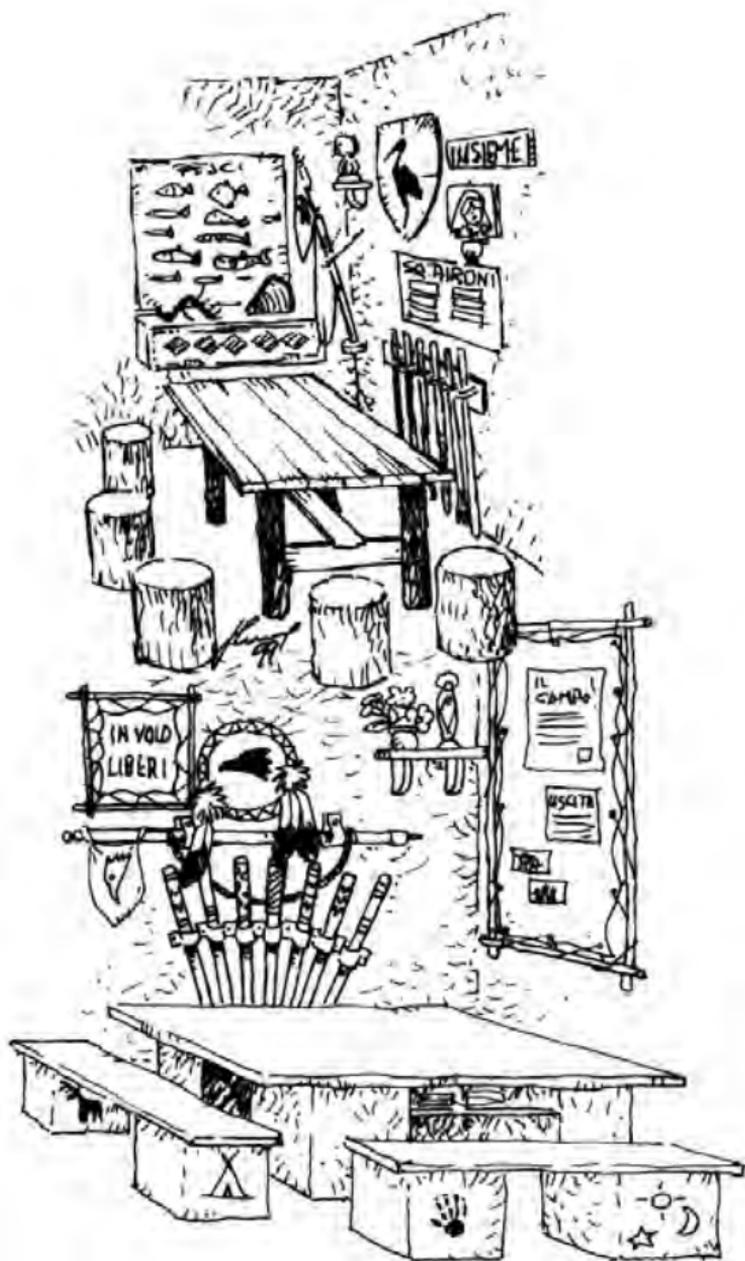
Nella sede si riunisce il **Reparto**, un insieme di tre, quattro squadriglie guidato da un Capo Reparto, aiuti-Capo, Assistente Ecclesiastico.

Una sede scout è divisa in **angoli** dove ogni squadriglia (composta di solito di sei, sette ragazzi di età compresa fra i 12 ed i 16 anni) si fa un “salotto” privato, sempre in *stile scout*. Per avere un’idea di com’è lo *stile scout*, guarda l’illustrazione qui accanto.

È bene che la sede goda di molta luce, aria e pulizia perché ci si trova in molti, si discute sui progetti, si lavora manualmente. Chi entra deve essere invogliato a sorridere per la gioia di incontrare gente ottimista.

Lottavo punto della Legge scout dice: *“La guida e lo scout sorridono e cantano anche nelle difficoltà”*.

Appena entri, sei subito inserito in una **squadriglia** che è formata da 7 ragazzi: uno è caposquadriglia, un altro vice, ecc. Ognuno deve avere un *incarico* cioè sapere quale servizio deve compiere in favore della squadriglia esercitandolo per un periodo sufficientemente lungo, perché corrisponde ad esigenze permanenti (ad esempio



Angoli di squadriglia

cicala, mercurio, guardiano dell'angolo, liturgista, tesoriere, ecc.). Differisce dai "posti d'azione" (ad esempio disegnatore, topografo ecc.), legati invece all'impresa del momento.

Naturalmente è possibile avere più *incarichi* oppure passare da uno all'altro mano a mano che ci si specializza. Se ci sai fare, non ti peserà accettare il settimo punto della Legge: *"La guida e lo scout sanno obbedire"*.

Nella sede in cui entri puoi trovare la figura di un signore con **cappellone** scout e baffi: è quella del fondatore dello scautismo: un generale inglese di nome Robert Baden-Powell (1857-1941), detto confidenzialmente B.-P.

La Provvidenza aveva fatto in modo che B.-P. fosse ricchissimo di capacità ma egli non le tenne per sé: le mise tutte a servizio dei giovani.

Oggi il frutto della sua generosità si è così sviluppato che gli scouts sono l'organizzazione giovanile più diffusa del mondo: quasi 25 milioni!

B.-P. ha messo in pratica il terzo punto della Legge scout che dice: *"La guida e lo scout si rendono utili ed aiutano gli altri"*.

Tutti gli scouts del mondo hanno un'**uniforme** che li rende uguali, a qualsiasi razza o nazionalità appartengano.

L'uniforme scout non è una vera "divisa" perché chi la indossa non vuole dividersi ma servire il prossimo per



L'uniforme scout

lasciare il mondo migliore e più unito.

Ogni volta che si cammina per la strada in uniforme, si vuol fare capire che si è disposti a compiere qualche servizio, magari solo con una buona parola.

L'uniforme è composta da una camicia azzurra e da un distintivo di stoffa con un trifoglio sormontato da un giglio che va cucito sopra il cuore. Sopra la tasca destra, invece, va cucito il distintivo internazionale: un giglio per gli scouts e un trifoglio per le guide. Il nome della propria città va posto sulla spalla destra, al di sopra dello stemma della propria regione.

I pantaloni sono di velluto blu a coste: corti per l'estate, lunghi per l'inverno. Le guide possono indossare una gonna pantalone blu o pantaloni lunghi di velluto.

Il cappellone è caratteristico: B.-P. lo adottò prendendolo dalla divisa dei soldati che combatterono con lui in Sudafrica nella guerra contro i Boeri, ai primi del '900. I Reparti possono adottarlo come elemento della uniforme. Chiedi ai tuoi Capi se devi acquistarlo.

Le rivendite scout autorizzate sono fornite di tutte le attrezzature e i libri scout; si trovano in quasi tutte le regioni.

Indossare un'uniforme uguale per tutti, con piccole differenze legate alle varie nazionalità, fa in modo che diventi operante il quarto punto della Legge scout: *“La guida e lo scout sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout”*. Da quando pronuncerai la Promessa entrerai a far parte

della grande famiglia degli scouts sparsa in tutto il mondo.

Guardando i più grandi vedrai che essi, sopra la camicia dell'uniforme, indossano un **fazzolettone** fermato attorno al collo. Esso è un triangolo di stoffa colorata, diverso secondo i Gruppi scout di appartenenza.



Il fazzolettone scout

A prima vista sembra un capo di abbigliamento qualsiasi. Invece è il segno ufficiale del gesto più importante che fai dopo un po' di tempo che sei negli scouts: la **Promessa**.

La Promessa è il gesto decisivo con il quale ci si **impegna, davanti a Dio e al Reparto**, a vivere i valori scout per tutta la vita.

Il testo della **Promessa** è il seguente:

Con l'aiuto di Dio prometto sul mio onore di fare del mio meglio:

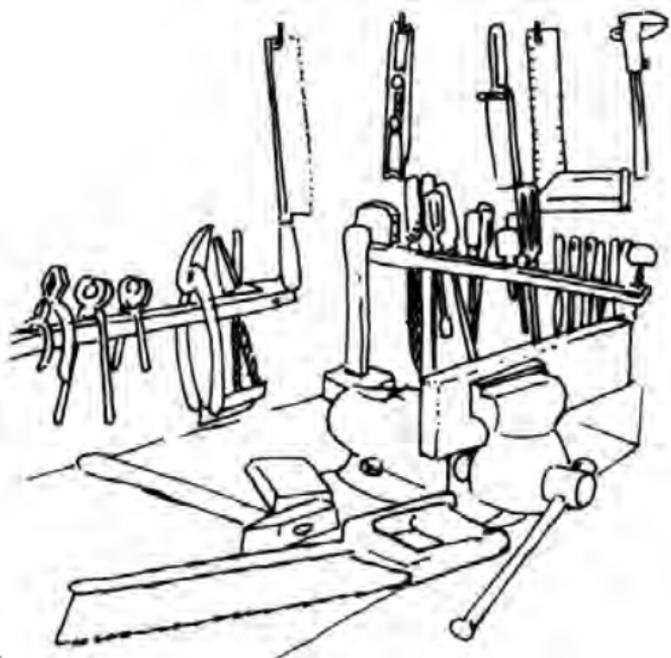
- *per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese*
- *per aiutare gli altri in ogni circostanza*
- *per osservare la Legge scout.*

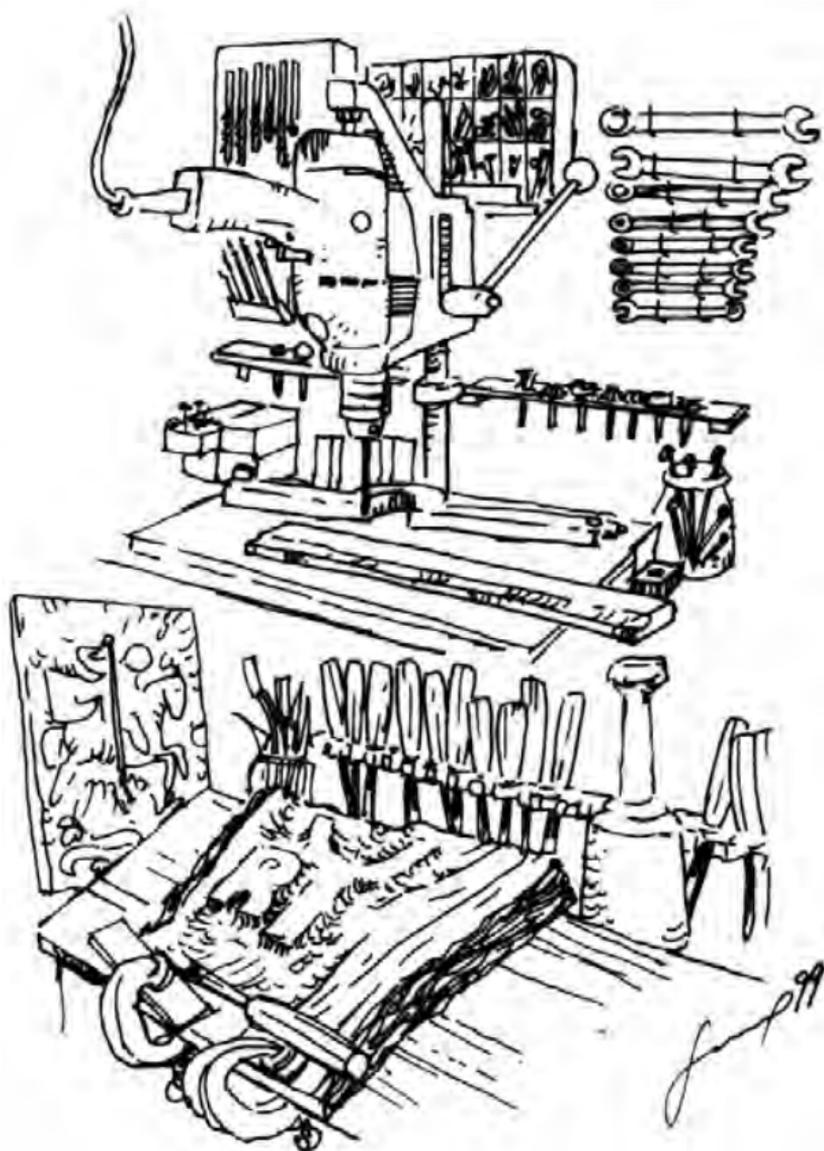
Di solito la Promessa scout si dà dopo 4-6 mesi da quando si è entrati nel Reparto e dopo un primo periodo di orientamento.

Ogni squadriglia ha il nome di un animale: Lupi, Tigri, Gabbiani... perché B.-P. desidera che uno scout osservi davvero il sesto punto della Legge scout: *“La guida e lo scout amano e rispettano la natura”*.

È bene che tu faccia delle ricerche sulle abitudini dell'animale che dà il nome alla tua squadriglia: quasi sempre avrai moltissime cose da imparare perché nel creato c'è l'opera di Dio.

Divertiti a scrivere vicino ad alcuni animali una caratteristica positiva: vedrai quante cose ci insegnano.





Alcuni tavoli da lavoro

(Ad es.: Leone: fierezza; Lupo: costanza; Serpente: prudenza; Tigre: agilità; ...).

Ti sarai subito accorto che la sede scout non è uguale ad un'aula scolastica. Se guardi sui muri e sui tavoli, trovi pochi libri ma molti attrezzi da lavoro. Ecco spiegato il motivo: lo scautismo si impara lavorando. Il nono punto della Legge scout dice: *“La guida e lo scout sono laboriosi ed economi”*.

A pagina 14 e 15 ti mostriamo alcune figure di angoli scout arredati con una serie di tavoli attrezzati per lavorare il legno, il ferro e verniciare; tavole per la conoscenza delle pietre, degli animali, degli alberi, dei pesci...

Il simbolo degli scouts è un *giglio* sovrapposto ad un **trifoglio**; sotto di esso c'è un nodo “piano” e la scritta AGESCI.



Stemma dell'Associazione

Ecco la spiegazione.

Nel 1907 B.-P. iniziò l'esperienza degli scouts dirigendo a Brownsea, in Inghilterra, un campo estivo di 4 squadriglie. Come stemma della nuova associazione scelse il giglio perché esso era raffigurato sulla punta dell'ago indicante il nord nella bussola.

Come sai, il **giglio** è anche il simbolo della purezza, dell'autocontrollo, della capacità di reagire a chi vuole soffiare sui nostri istinti invitandoci al male. Per questo B.-P. scrisse nel decimo punto della Legge scout che *“La guida e lo scout sono puri di pensieri, parole ed azioni”*.

Nel 1910, poco dopo l'inizio del ramo maschile, anche le femmine si organizzarono fondando le guide scout e dandosi come simbolo il trifoglio. Sia il giglio che il trifoglio hanno tre punte che ricordano i tre impegni della Promessa.

Nel 1916 nasce **l'Associazione Scautistica Cattolica Italiana** (ASCI); primo presidente è il conte Mario di Carpegna.

Nel 1943 nasce **l'Associazione Guide Italiane** (AGI).

Nel 1974, dalla fusione delle due associazioni, nasce **l'Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani** (AGESCI).

Sicuramente avrai visto che al Quadrato (il momento in cui si riunisce ufficialmente il Reparto) i ragazzi con il fazzolettone al collo (quelli che hanno pronunciato la Promessa) salutano portando alla spalla la mano destra con il **saluto scout**.



Mario di Carpegna (1856-1924), primo Commissario Centrale (Presidente), nel 1916, dell'ASCI *Robert Baden-Powell "B.-P." (1857-1941), fondatore dello scautismo nel 1907*

Esso si fa con le tre dita centrali della **mano destra unite** e il pollice che copre il mignolo. È un saluto internazionale: se uno scout fa seriamente il saluto, con le dita centrali ricorda i tre punti della Promessa e con il pollice posato sopra il mignolo fa capire la Legge che è alla base di tutto lo scautismo: il più forte che aiuta il più debole. Qui è il segreto del successo dello scautismo: riunirsi in associazione per rendere vero il terzo punto della Legge scout: *“La guida e lo scout si rendono utili ed aiutano gli altri”*. In numerose occasioni gli scouts sono accorsi nelle località colpite da terremoti o calamità naturali. Il regalo più bello è sempre stato il saluto finale della gente.

Il fazzolettone della Promessa è tenuto insieme da un nodo o anello ben lavorato. Esso è poco più di un accessorio ma nella coscienza di ognuno ricorda quello che recita il quinto punto della Legge scout: *“La guida e lo scout sono cortesi”*.

Si può manifestare la cortesia in molti modi. B.-P.



Saluto scout



Una buona azione tratta dalla storia dello scautismo

suggerisce di compiere almeno un gesto al giorno: la **Buona Azione.**

Essa consiste in un atto di bontà gratuita, simpatica ed inattesa; per questo B.-P. la chiama: *Good Luck!*-Bel colpo!

Cosa si può fare? Basta guardarsi intorno: un familiare che ha bisogno, un amico in difficoltà, un passante incerto sulla direzione da prendere, un sacchetto di plastica caduto nei giardini pubblici e che nessuno vuole raccogliere...: le possibilità sono infinite.

Pensa: lo scautismo arrivò negli Stati Uniti perché uno scout di B.-P. fece una buona azione con un americano incontrato a Londra per caso.

L'importante è ricordare il **motto** degli scouts: "*Sii preparato - Be Prepared - Estote Parati*".



Un distintivo di città con un numero accanto

Sulla spalla destra della camicia dell'uniforme viene cucito il nome della città con un numero accanto.

Esso significa che tu appartieni ad una certa città o paese ed anche, attraverso il numero, che fai parte di un certo **Gruppo**. Per esempio: se trovi scritto: Roma 101 significa che quando a Roma si è costituito quel Gruppo, 100 altri esistevano già.

Perché un Gruppo si possa chiamare tale deve avere: un Branco o un Cerchio (il primo composto da **lupetti/e**: bambini di età compresa fra gli 8 e gli 11 anni, il secondo da **coccinelle** della stessa età), un Reparto di **scouts** e uno di **guide**, oppure un Reparto **misto** (ragazzi fra gli 11 ed i 16 anni), un Noviziato (solo per quelli che hanno 16 anni), un Clan/Fuoco (dai 17 ai 21 anni) che costituiscono la comunità **rover/scolte**.

Queste unità formano il Gruppo scout; esso è la famiglia-base di tutto.

Al suo vertice c'è un Capo Gruppo, una Capo Gruppo, un Assistente Ecclesiastico.

Tutti i Capi che fanno gli educatori si riuniscono nella **Comunità Capi** (detta Co.Ca.). Dopo aver preso parte alla Co.Ca, i Capi fanno anche riunione di Staff per decidere le attività solo di quella unità (Branco, Reparto...) in cui prestano servizio.

Di tanto in tanto, i Capi partecipano a riunioni formative della **Zona scout**: essa è una realtà che riunisce un certo numero di Gruppi scout e che organizza alcune uscite per tutti i ragazzi dei vari Gruppi.

Non appena ti sarai iscritto, prima ancora di aver pronunciato la Promessa, il tuo nome viene spedito a Roma per il **censimento**.

Che cos'è?

È la registrazione dei tuoi dati anagrafici e del tuo



Copertine delle riviste che arrivano ai ragazzi

recapito presso un ufficio centrale che gestisce l'Associazione scout.

Per l'AGESCI esso si trova in Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma.

Con il censimento tu entri nella struttura organizzativa dell'Associazione: ricevi la rivista *scout* (diversa secondo le età).

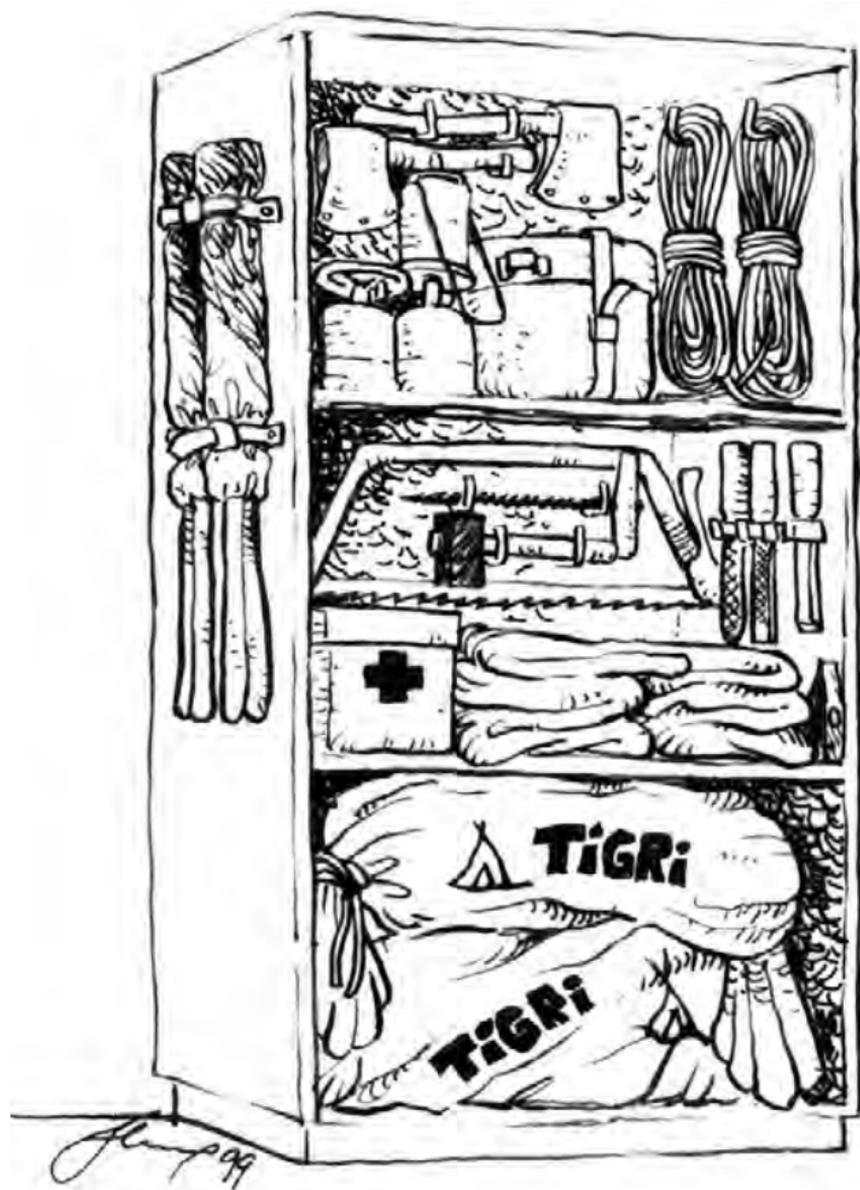
Hai un'assicurazione; hai diritto di sapere tutto quello che riguarda le attività nazionali ed internazionali. Siccome il nono punto della Legge dice che *“La guida e lo scout sono laboriosi ed economi”* la tua spesa per il censimento (come anche per i vari capi dell'uniforme) non la sostieni chiedendo i soldi ai genitori, ma guadagnandoteli. Al massimo, se non puoi fare diversamente, domandi un prestito ai genitori con l'impegno leale di restituire tutto con un piccolo lavoro o prestazioni familiari.

Ti sarai accorto che le **squadriglie** sono composte di soli ragazzi o di sole ragazze.

Questa è stata una scelta dell'AGESCI nata dalla fusione dell'ASCI e dell'AGI ed è funzionale all'intimità della vita di squadriglia.

Ogni squadriglia è una piccola famiglia e come tale deve avere una casa (una tenda), una batteria per cucinare, degli attrezzi per lavorare la legna e smuovere la terra, un fornello, una cassa di pronto soccorso, una lampada, dei teli di copertura e di difesa dal freddo.

Ogni squadriglia acquista da sola il suo materiale, lo



Magazzino di squadriglia: tende, attrezzi ecc.

gestisce, lo ripara, lo aumenta o lo diversifica: la responsabilità della squadriglia, unita al suo Capo e vice, è molto grande.

Un sacerdote, detto A.E. (Assistente Ecclesiastico), è di casa nella tua unità scout, è uno dei tuoi Capi.

Fin dall'inizio sia l'ASCI che l'AGI avevano scelto di educare i propri ragazzi nella fede cattolica e anche



San Giorgio

l'AGESCI ha confermato tale scelta, per questo nelle sedi si trova sempre un'immagine sacra e la figura di San Giorgio, protettore degli scouts.

Per chi non è credente o non si sente di fare una scelta così precisa esiste un'altra associazione scout; il CNGEI dove la scelta della fede cattolica non è impegnativa.



Un Assistente Ecclesiastico scout

Di fatto, la presenza dell'A.E. è molto utile perché dà la spiegazione della fede a quelle cose che già si fanno in ogni unità scout.

La Legge scout assomiglia fortemente ai dieci Comandamenti dati a Mosè.

Tu cerca di incontrare il tuo A.E. non soltanto in sede ma anche nel suo ufficio, durante la settimana: con lui potrai non solo confessarti ma anche parlare del tuo cammino scout. Se imparerai a confidarti, vedrai che ti sosterrà moltissimo nelle inevitabili difficoltà.

Non appena si presenta la possibilità, vedrai che i tuoi Capi ti porteranno a contatto con la **natura** attraverso uscite mensili o quindicinali.

Ti domanderai perché gli scouts vanno così volentieri in mezzo alla natura.

“Per respirare aria buona”, dirai tu.

Certamente! Il motivo più profondo però è che nel bosco tutti sono piccoli: nessuno vale più dell'altro, anche se fosse figlio di un potente. Nel bosco si trova bene solo chi sa capirne le leggi e sa loro obbedire. Quando sei a contatto con la natura, senti il bisogno di collaborare con gli altri, di chiedere aiuto e consigli, di pregare ed ascoltare. Chiedi che le **uscite** si facciano sempre: sono una festa grande e sono l'occasione più bella per fare scautismo.

È bene che tu lo sappia subito: la **Promessa** non si cancella mai. Tuttavia rimane il problema di come con-

tinuare a camminare *dopo* la Promessa.

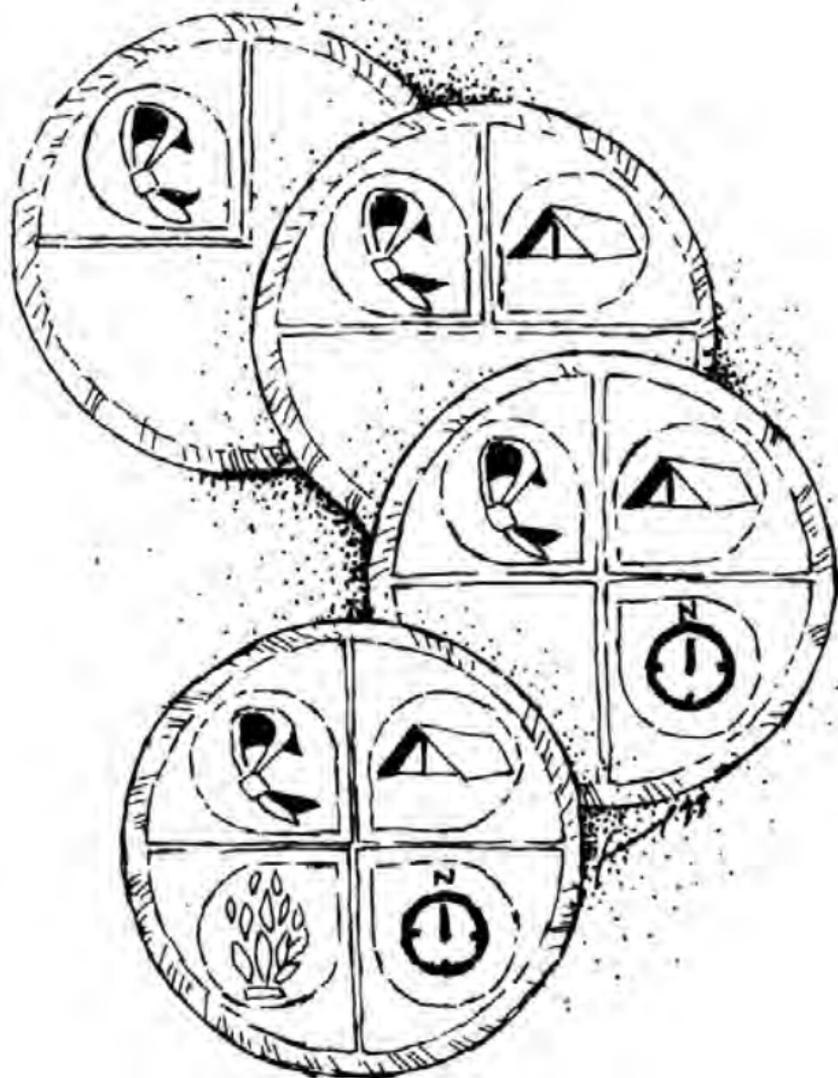
Ecco allora che il Reparto ti invita a seguire un **sentiero** composto da quattro tappe: 1) la tappa della scoperta; 2) la tappa della responsabilità; 3) la tappa dell'autonomia; 4) la tappa della animazione. Un distintivo cucito sulla spalla sinistra le rappresenta.

La prima è la "*tappa della scoperta*" e su questa ti indico alcune cose che devi sapere per raggiungerla.

In questa tappa tu cominci a "lavorare" per contribuire alla vita della squadriglia. In primo luogo devi

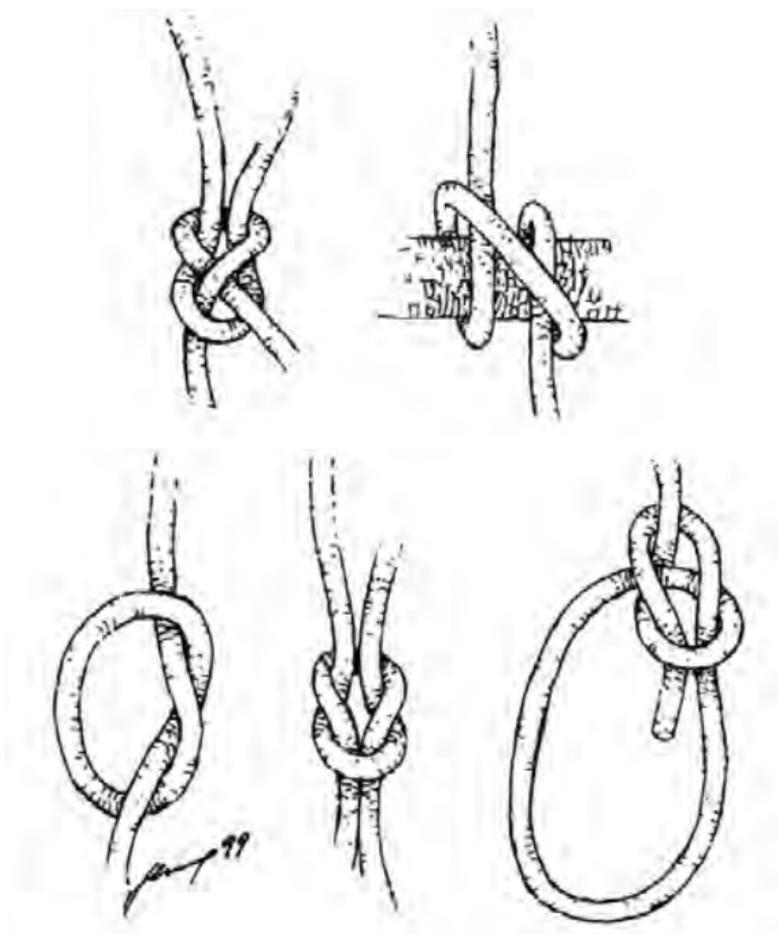


Un'uscita nel bosco



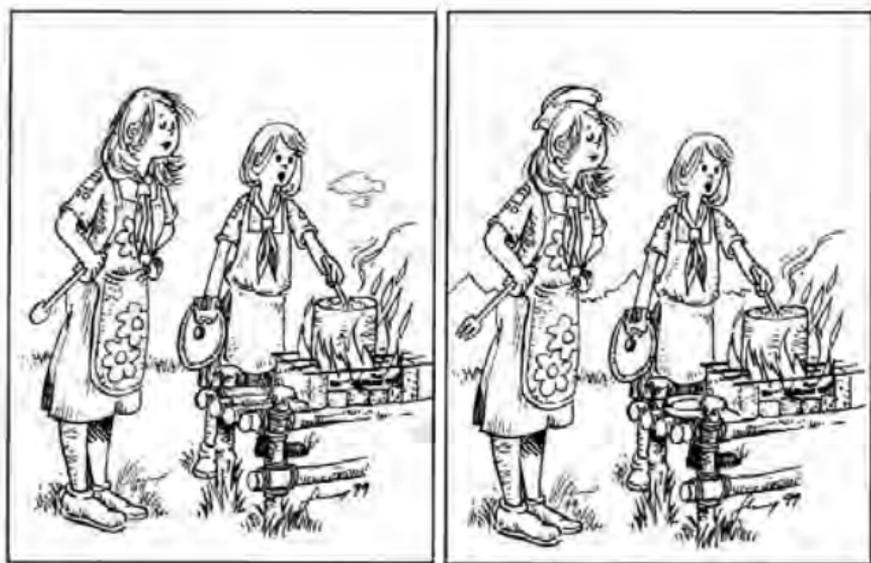
Riproduzione delle quattro tappe

imparare ad operare con un repertorio minimo di “nodi”: te ne mostro cinque perché li impari bene. Se ti vuoi divertire mettiti in coppia con un amico (magari a casa tua) e ripeti all’infinito quelli riportati sotto: vedrai che le ore passeranno in un baleno.



Cinque nodi fra i più elementari

Per camminare nella prima tappa e arrivare a renderti utile sia in squadriglia che nella vita è bene che tu impari nel minor tempo possibile ad affinare le tue capacità di **osservazione e deduzione**. Su *Scoutismo per ragazzi* (il libro con il quale B.-P. ha dato inizio allo scoutismo nel 1908), troverai alle pagine 30 e 32 una serie bellissima di racconti sulla bravura dei ragazzi nell'osservare e dedurre.



Individuare nei due disegni uguali i 5 particolari diversi.

Per allenarti, ti faccio vedere in questa pagina due vignette che hanno 5 particolari diversi e nella pagina seguente il disegno di una nave con un grosso sbaglio. Troverai anche un racconto poliziesco nel quale, per



Individuare l'errore

deduzione, devi capire perché Sherlock Holmes ha ragione.

Racconto poliziesco

Maggiordomo: Signor Holmes, sono sicuro che l'uccisore del barone è Mr. Callaghan.

Sherlock Holmes: Come può dimostrarlo?

Maggiordomo: Verso mezzanotte mi sono diretto al fondo del viale per chiudere il cancello della villa. Mentre camminavo ho udito uno sparo proveniente dalla camera del signor barone, poi ho sentito un'auto

partire a tutta velocità. Quando mi sono girato l'uomo mi ha puntato i fari in faccia venendomi addosso per uccidermi. Per fortuna ho potuto buttarmi fuori della strada e salvarmi.

Holmes: Come può assicurare che l'auto era di Mr Callaghan?

Maggiordomo: Perché ne ho letto la targa anteriore.

Holmes: Spiacente, signor maggiordomo, quanto lei ha detto non dimostra nulla. Poiché ha cercato di intralciare le indagini con una deposizione falsa, io la dichiaro in arresto.

Domanda: Perché il maggiordomo ha deposto il falso?

La prima tappa ti chiede di scoprire il mondo: ebbene, comincia da ciò che porta “le impronte digitali” del Signore: il **Bosco**.



Quercia



Pino domestico

In esso quasi sempre tutto è rimasto allo stato primitivo, così come è uscito dalle mani del Creatore. Un vero scout ama la natura, la conosce e la protegge.

Ti faccio vedere i profili delle piante più frequenti in Italia: divertiti ad impararle bene ed a riconoscerle.

Il fatto di esplorare il bosco non deve trarre in inganno: uno scout va a contatto della natura solo per capire meglio il suo paese e la sua città.



Pioppo nero



Cipresso italico



Abete rosso

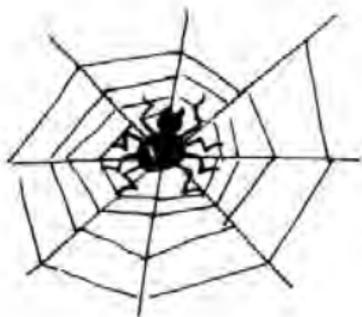
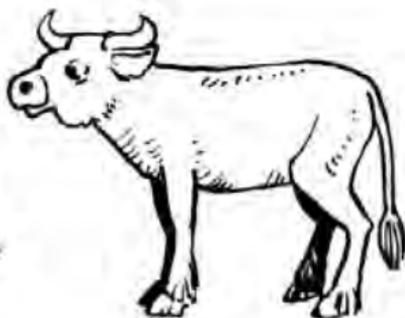
Per questo, già nella prima tappa ti viene chiesto di possedere alcune informazioni sulla tua comunità civile come:

- Il nome del sindaco
 - Lo stemma del tuo Comune
 - L'origine del nome e i principali fatti storici del tuo Comune
- Il numero degli abitanti, la superficie ed i confini del tuo Comune, ecc.

Nota: Sarebbe molto bello che tutte queste informazioni le chiedessi direttamente al sindaco o ad un suo collaboratore. Li vedresti cadere dalle nuvole per la sorpresa!

È facile per te amare gli animali: molti ragazzi lo fanno naturalmente. Uno scout però deve sapere più cose sul loro conto non per vantarsi ma per servire meglio alla loro difesa. Per questo ti mostrerò il profilo di quegli animali che abitualmente vengono ignorati: impara a conoscerli ed a proteggerli.

- A) Profilo di un somarello. Domanda: Perché è utile?
- B) Profilo di un bue. Domanda: Perché è utile?
- C) Profilo di una pecora. Domanda: Perché è utile?
- D) Profilo di un ragno. Domanda: Perché è utile?
- E) Profilo di una rondine. Domanda: Perché è utile?
- F) Profilo di un pipistrello. Domanda: Perché è utile?



Profili di sei animali

Appena si parla di **salute** tutti pensano al dottore, alle medicine, al termometro ecc.

Lo scautismo ti propone di migliorare il corpo non attraverso una serie di timori ma fortificandoti con il fronteggiare l'asprezza della vita all'aperto, di un letto duro, dell'acqua fredda, dell'andare a piedi anche dove ci sarebbero le comodità. Potrà sembrare una ricerca di stranezze ma ti ricordo che anche Gesù ha condotto una vita rude.

Dopo esserti consigliato con i Capi ed aver dato il giusto peso ai consigli della mamma, scrivi qui sotto cosa sei stato capace di fare in ordine alla resistenza alla fatica.

Esempio: il giorno XXX ho camminato per XXX chilometri in XXX minuti.

Senza un aiuto diretto di Dio è difficile mantenere la Promessa, impegnarsi a "lasciare il mondo migliore di come l'abbiamo trovato" (ultimo messaggio di B.-P.) e imparare tante cose per metterle al servizio degli altri...

Sapendo bene questo, B.-P. e l'AGESCI ti propongono di camminare senza esitazione verso Dio con la preghiera e la conoscenza della fede.

Perché questo avvenga, pensando al significato della Promessa e della prima tappa, ti propongo di: impegnarti ad andare sempre alla Messa nelle domeniche e nelle feste liturgiche; di pregare ogni giorno almeno alla sera ed alla mattina; abituati a leggere un brano di Vangelo prima di studiare e fare i compiti; incontrati spesso con il tuo Assistente Ecclesiastico o con il tuo parroco e cerca di essere animatore della classe e del gruppo di amici per aiutarli a conoscere Dio.

Il più spesso possibile prega leggendo la Promessa e la Legge scout: ti faranno aprire il cuore al mondo.

Promessa scout

Con l'aiuto di Dio prometto sul mio onore di fare del mio meglio:

- per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese;
- per aiutare gli altri in ogni circostanza;
- per osservare la Legge scout.

Legge scout

La guida e lo scout:

1. pongono il loro onore nel meritare fiducia;
2. sono leali;
3. si rendono utili e aiutano gli altri;
4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout;
5. sono cortesi;

6. amano e rispettano la natura;
7. sanno obbedire;
8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà;
9. sono laboriosi ed economi;
10. sono puri di pensieri, parole ed azioni.

Si è soliti dire che “Gente allegra il Ciel l’aiuta”.

È vero. Gli scouts si vantano di portare il sorriso e la gioia di vivere dovunque vanno. Per questo curano l’**Espressione**, cioè i canti, le danze e la recitazione. Non è un caso che B.-P. abbia messo all’ottavo punto della Legge scout la frase: “*La guida e lo scout sorridono e cantano anche nelle difficoltà*”. In attesa di farti un repertorio tutto tuo, ti offro le parole di 3 canti, quelli che ogni Reparto deve sapere.

Il primo è il *Canto della Promessa* che si canta non appena uno ha fatto la sua Promessa scout; il secondo, *Canto dell’addio*, si esegue alla fine di un campo o una riunione; il terzo, *Madonna degli scouts*, si intona volentieri sia prima di partire che durante un percorso.

Canto della Promessa

RE

Dinanzi a voi mi impegno

LA

sul mio onor,

RE

e voglio esserne degno

LA RE RE7

per Te, o Signor.

SOL RE

La giusta e retta via

LA RE RE7

mostrami Tu,

SOL RE

e la promessa mia

LA RE

accogli o Gesù.

RE

Fedele alla mia legge

LA

sempre sarò,

RE

se la Tua man mi regge

LA RE RE7

io manterrò.

SOL RE

La giusta e retta via...

Canto dell'addio

MI SI7
È l'ora dell'addio, fratelli,
DO#- MI7 LA
è l'ora di partir
MI DO#- FA#- SI7
il canto si fa triste, è ver,
DO#- LA SI MI
partir è un po' morir.
MI SI7

Ma non addio diciamo allor

MI MI7 LA
ci rivedremo un dì
MI DO#- FA#- SI7
arrivederci allor, fratelli
DO#- LA SI7 MI
arrivederci sì.

Formiamo una catena
con le mani nelle man
stringiamoci l'un l'altro
prima di andar lontan.

Ma noi...

Iddio che tutto vede e sa
ci voglia benedir
se un giorno ci ha riuniti qua
saprà riunirci ancor.

Ma noi...

Madonna degli scouts

RE- DO FA Sib SOL-

Madonna degli scouts, ascolta t'invochiam!

LA7 SOL- LA7 RE-

Concedi un forte cuore a noi ch'ora partiam!

DO FA Sib SOL-

La strada è tanto lunga e il freddo già ci assal.

LA7 SOL- LA7 RE-

Respingi tu, Regina, lo spirito del mal.

RE- FA Sib LA7

Ed il ritmo dei passi che ci accompagnerà

SOL- RE- LA7 RE-

là verso gli orizzonti lontani si va! (bis)

E lungo quella strada non ci lasciare tu,
nel volto di chi soffre facci trovar, Gesù!

Allor ci fermeremo le piaghe a medicar
e il pianto di chi soffre sapremo consolar.

Ed il ritmo dei passi ...

Lungo la strada bianca la Croce apparirà:

è Croce che ricorda chi ci ha lasciato già.

Pur tu sotto una croce Maria restasti un dì
per loro ti preghiamo sommessamente, qui.

Ed il ritmo dei passi ...

Forse lungo il cammino qualcun s'arresterà

forse fuor dalla pista la gioia cercherà:

allora, Madre nostra, non lo dimenticar

e prendilo per mano e sappilo aiutar.

Or sulla strada andiamo, cantando, Esplorator,
la strada della vita: uniamo i nostri cuor.

Unisci, Maria, guidaci lassù
alla casa del Padre, nel gaudio di Gesù.



Madonna degli scouts

Il momento centrale di tutto l'anno scout è il favoloso **campo estivo**.

Esso è davvero il vertice di ogni aspettativa!

Di solito dura dagli 8 ai 14 giorni, si svolge in mezzo al bosco, non lontano da una sorgente di acqua potabile, senza nessun adulto all'infuori del Capi e dell'A.E. I genitori possono venire al campo solo in una data precisa prevista dai Capi. Non si porta dietro, né radio né TV, né telefono: solo presso la tenda di direzione c'è un telefono per le emergenze ed una radio ricetrasmittente. Niente altro.

Perché questo? Perché il bello di un campo scout è quello di fare una "città di tende" completa di tutto, autogestita e perfettamente funzionante anche senza gli adulti. È una scommessa che esalta, di solito si vince sempre! Gli adulti, che credono di saper fare tutto sostituendosi ai figli anche se non sono più bambini, si accorgono con stupore che i ragazzi sono molto più bravi a gestirsi di quanto non immaginavano.

Al campo si installa una completa "città"! Dapprima si montano le tende, si scavano i fossati di canalizzazione dell'acqua, si allestisce la zona cucina, i servizi igienici, la tenda di cambusa e di direzione, l'altare da campo, il pennone di alzabandiera, il portale di ingresso, una tenda di infermeria, un campo di giochi, una zona per il fuoco da campo. Tutto di solito avviene nei primi giorni.

Fatto questo, la giornata-tipo prevede lavori, uscite, esplorazioni, grandi giochi (anche lunghi due o tre gior-



*Uno scout e
una guida*

ni), visite guidate, canti e scenette attorno al fuoco, veglia alle stelle, “safari” naturalistici ecc.

Di solito il periodo passato al campo vola via in un attimo.

Tornati a casa, non si finisce mai di raccontarlo.

Un Reparto scout può essere anche **nautico**.

L'articolo 45 del Regolamento Agesci lo prevede espressamente. Ogni vero reparto nautico è detto “navigante”



Scouts nautici

perché si può spostare da un luogo all'altro al gran completo: *it's wonderful!*

Credimi: è vero!

Perché questo avvenga, puoi chiedere ai tuoi Capi come fare per darti una progressiva competenza nautica: voga, vela, kajak, nuoto, meteorologia, flora e fauna marina e fluviale, tradizioni, ecc. In ogni caso anche se

non diventi scout nautico, puoi sempre avviarti a conoscere meglio questo elemento dal quale nasce la vita. Non per niente la Bibbia dice che “lo Spirito di Dio si librava sulle acque”.

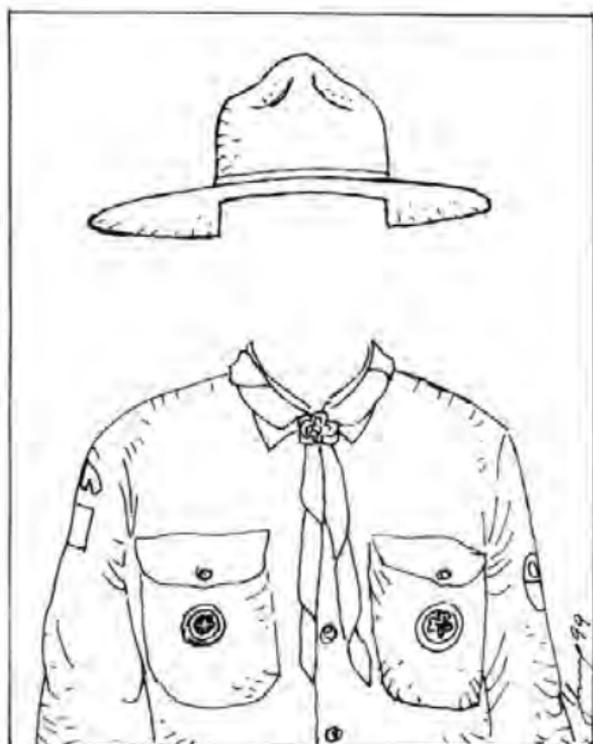
Caro scout e cara guida,

è possibile che, dopo il primo senso di avventura, sia succeduto un periodo un po' più di calma: meglio così!

Il cammino scout (*lo stile scout*) non si impara a tappe forzate, come se fosse una ubriacatura; pian piano, ti accorgerai che questo modo di pensare e di fare “ti entra dentro, passando per i piedi”.

Se accade che sei più allegro, ottimista, servizievole, coerente con la tua fede, laborioso, aperto al dialogo... allora sappi che i *primi passi sul sentiero scout* li hai fatti davvero bene.

Per questo, se credi, ritaglia la tua faccia da una fototessera e mettila nel posto vuoto della figura, sotto il cappellone e sopra il fazzolettone: forse sei entrato davvero a far parte della grande famiglia degli scouts, quella che riteniamo la più bella del mondo.



Nella collana sentieri

rivolta ad esploratori e guide (12/16 anni)

serie *arte scout*

Angoli di squadriglia, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

Come realizzare un cartellone, Maurizio Loi, pp. 32, ill. b/n

Decorazioni natalizie, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

È qui la festa?, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

Fardasé attaccapanni e scaffali, Irene Guerrieri,
pp. 32, ill. b/n

Fardasé strumenti musicali, Michela e Sergio Trama,
pp. 32, ill. b/n

Fardasé tavoli e sedie, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

I nodi dell'avventura, Giorgio Cusma, pp. 160, ill. b/n

Il collage, Paolo Marabotto, pp. 32, ill. b/n

In forma con l'hébertismo, Cesare Bedoni, pp. 132, ill. b/n

La squadriglia al campo estivo, Giorgio Cusma,
pp. 112, ill. b/n

Manuale di pionieristica, Enrico Rocchetti,
pp. 192, ill. b/n

Pasqua in festa, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

Primi passi sul sentiero scout, Romano Nicolini,
pp. 52, ill. b/n

Pronto soccorso, Daniele Gui, pp. 160, ill. b/n

Silhouettes, Maurizio Loi, pp. 32, ill. b/n

Tutti in maschera, Antonella Liberati, pp. 32, ill. b/n

Zainetti e tracolle, Irene Guerrieri, pp. 32, ill. b/n

serie *esplorazione e natura*

Alla scoperta del cielo stellato, Giorgio Cusma,

pp. 180, ill. b/n + mappa stellare

Seguendo l'acqua, Giorgio Cusma, pp. 144, ill. b/n

serie *racconti*

Fuoco di brivacco, Annunzio Gandolfi, pp. 192, ill. b/n

Il braccialetto misterioso, Serge Dalens, pp. 224, ill. b/n

La città di tela, Lucina Spaccia, pp. 288, ill. a colori

Sette leoni, una mangusta e un cane, Chiara Montroni,

pp. 168, ill. a colori

Skautin' graffiati, Lucina Spaccia, pp. 80, ill. b/n

Verso le terre del Gran Turco, Sergio Cametti,

pp. 192, ill. b/n

serie *spiritualità*

La preghiera in squadriglia, Roberto Del Riccio,

pp. 84, ill. b/n

Meditazioni scout sul Vangelo, pp. 120, foto dell'autore b/n

Inoltre nella collana **i libri di B.-P.** ti consigliamo di leggere *Scoutismo per ragazzi*, pp. 372, ill. b/n

Finito di stampare
nel mese di novembre 2000
presso il Centro Poligrafico Romano
via Dorando Petri, 20
00011 Bagni di Tivoli (Roma)



collana sentieri - arte scout

Questo libretto è rivolto ai ragazzi e alle ragazze che muovono i primi passi sul sentiero scout.

In queste pagine, piacevolmente illustrate, sono racchiuse quelle prime informazioni indispensabili per continuare a conoscere e a vivere lo scautismo nei suoi vari aspetti e nelle sue molteplici attività.

Questa collana intende offrire a tutti gli esploratori e le guide manuali tecnici ed altri sussidi utili per superare le avventurose tappe del sentiero scout, con sempre maggiori competenze e capacità.

£ 8.500/€ 4,39

ISBN 88-8054-211-7



9 788880 542117