

punto linea a punto

ANNO 1999

Giocare il gioco

Immaginiamo la vita così: una prova da superare con forza, lealtà e umiltà. Le regole sono le stesse...



Giocare il gioco e... giocarlo bene. E' questo il piccolo grande segreto dello Scouting.

Il gioco ha lo scopo di divertire e insieme di educare. Ad ogni età ha una espressione diversa, ma che sia un Grande Gioco o un challenge i ragazzi devono affrontare difficoltà, trovare in se stessi e negli altri il modo per superarle. Ci vorrà coraggio, forza, spirito di collaborazione, lealtà e impegno. Incontreranno molte situazioni diverse sviluppando qualità diverse e l'insieme forgerà persone che troveranno gusto a giocare bene. Se sarà così, avremo fatto bene il lavoro di educatori e loro saranno pronti ad affrontare la vita con lo stesso spirito e con un bagaglio di valori per partire con il piede giusto.

Provate a pensare alla vita nei termini di un gioco: troverete tanti paralleli che quasi quasi vi verrà da dire che la vita è un gioco. Ma è davvero una eresia? **METTERSI IN GIOCO:** il gioco sarà sempre lì. Sarà però diverso se saremo anche noi nella mischia o se staremo a bordo campo a guardare. Certe volte è veramente difficile lanciarsi, l'impresa ci sembra troppo difficile, abbiamo troppa paura di sbagliare

e... ci fermiamo sulla soglia. Ma vuoi mettere il gusto che si prova a segnare un punto, ad abbracciare un compagno per la gioia della vittoria? E che gusto dopo che si è tutti sudati e infangati fare una bella calda doccia e gustarsi quel meritato riposo che solo la fatica rende così dolce! E quando si perde? Beh, almeno si può dire: "C'ero anch'io. La prossima volta faremo meglio".

GIOCARE IN SQUADRA: quanti compagni di squadra incontreremo nella vita? Saranno tanti e di tutti i tipi, ci saranno buoni compagni e quelli meno buoni. Certi li sceglieremo noi, altri invece ci capiteranno. **ESSERE LEALI:** oh, lo sappiamo tutti che bisogna essere leali... con gli altri. E con se stessi? Sappiamo riconoscere i nostri errori, senza dare la colpa alla palla che scivola, al compagno che ci ha tolto la visuale, alla sorte che si accanisce contro di noi? Sappiamo riconoscere i nostri limiti o vogliamo sempre essere il capitano della squadra anche se non siamo poi così forti? Ci vuole molta umiltà per sapere giocare bene, seguendo le regole, anche se ci rendono così dif-

ficile la vittoria. Ma quando si vince si deve poter-
si guardare allo specchio e dire: "Questa vittoria
me la sono davvero meritata!".

SAPERE VINCERE E SAPERE PERDERE: ricordiamoci che è un gioco, serio sì, ma pur sempre un gioco. E' bellissimo gioire per una vittoria e amaro e' il gusto della sconfitta. Ma di solito ci si è divertiti in ogni caso, quando si sapeva che era solo un gioco.

E' SOLO UN GIOCO: a volte abbiamo il vizio di dare troppa importanza alle cose che facciamo e soprattutto a noi stessi. Dare il giusto peso alle cose ci aiuta ad impegnarci al massimo, a trarre gusto da quello che stiamo facendo, ma anche a dare il giusto valore ai risultati ottenuti.

E' QUANDO IL GIOCO SI FA DURO CHE I DURI COMINCIANO A GIOCARE: non è una questione di "machismo", è molto di più. Certe situazioni nella vita sono davvero difficili, ci mettono a dura prova, richiedono da noi risorse che nemmeno sapevamo di avere. Verrebbe voglia di chiudere gli occhi e di non affrontarle, ma sono lì ad aspettarci; se ci voltiamo e ce ne andiamo, tutta la vita ricorderemo di non avere avuto coraggio.

Sandra Valenza - Cooperativa Progetto Scout

- O** ***Jamboree, un incontro di mille sorrisi***
di Silvia Butzsa
e Francesca Ghislanzoni
- I** ***Il più grande gioco? La vita!***
del Gruppo Lecco 1
- R** ***Il gioco nella Co.Ca., ovvero il gioco nella Comunità Cavie.***
del Gruppo Lecco 2
- A** ***Il gioco di B.P.***
del Gruppo Lecco 3
- M** ***Buon Compleanno Mr. Powell***
del Gruppo Cernusco
- M** ***Iscrizioni: finalmente è nata la segreteria***
di Beppe Cortona
- O** ***Giochiamo a stare con Dio***
di don Alberto Nassigh
- S** ***Il gioco come percorso di pace***
di Maurizio Fusina



Jamboree, un incontro di mille sorrisi

**In mezzo a migliaia di scout costruire
la pace è facile, ma tornati a casa...:
l'avventura di Silvia Buizza e Francesca
Ghislanzoni**

Silvia ha partecipato al Jamboree del 1995 in Olanda; dopo qualche anno racconta le sue impressioni confrontandole con quelle di Francesca che ha partecipato, in Cile, all'ultimo Jamboree. Il testimone passa di mano.

Ho partecipato al Jamboree quattro anni fa e credo che abbia rappresentato, nella mia vita, una delle esperienze più importanti.

Ricordo ancora perfettamente quando, nei giorni appena precedenti la partenza, cercavo di fare spazio nello zaino per infilarci le ultime cose, quelle di cui sempre ci si dimentica ma che, alla fine, si rivelano le più utili. Ricordo di aver guardato l'atlante: la mia meta, l'Olanda, era lontana, ma quello non sarebbe stato un problema. Ricordo le raccomandazioni della mamma: "Lavati le magliette, non andare nei pericoli, divertiti e... telefonami almeno una volta!". Soprattutto, però, ricordo quando, proprio alla vigilia della mia partenza, la mia capo reparto mi disse di "tenere alto l'onore del nostro gruppo". Ancora oggi, mi capita di chiedermi che cosa intendesse dire con quelle parole.

Sono partita il 30 luglio, come altri 28 mila-ragazzi di tutto il mondo per ritrovarmi, poi, fianco a fianco con tutti loro a Dronten, sulle coste dell'Oceano Atlantico per il 18° raduno mondiale degli Scouts.

Ero piena di entusiasmo, di gioia, di voglia di fare, ma anche preoccupata di non essere all'altezza di quello che mi veniva proposto. Avevo 16 anni e non riuscivo a mettere bene a fuoco ciò che mi stava succedendo. Oggi, chiamata a "scrivere due righe" su quello che, per me, è stato il Jamboree, mi sento emozionata ma, di certo, più sicura.

Il Jamboree è una grande occasione: ciascuno cerca di fare del suo meglio per parlare

una lingua che non è la sua; per mangiare un cibo orientale di cui non gradisce non solo il sapore ma neppure l'odore; per apprezzare un tipo di Scouting completamente diverso da quello dell'AGESCI.

Il Jamboree è un'avventura: è indispensabile essere un po' coraggiosi, mettere da parte le proprie paure, essere pronti a partire, a correre davvero incontro al mondo.

Il Jamboree è una sfida: solo sfruttando al meglio ogni istante si può affermare di averla vinta. Il Jamboree, come dice la canzone, è un incontro di mille sorrisi: è accettare, condividere, apprezzare e dare, finalmente, un volto ai Paesi lontani. Il Jamboree è storia: nato nel 1920 per volontà di B.P., si è svolto fino ad ora ogni quattro anni, promuovendo la pace, la fratellanza, la collaborazione tra i popoli, scommettendo sui giovani.

Il Jamboree è una festa fatta di musiche, cibi e spettacoli dei Paesi più diversi della terra.

Partecipare al Jamboree è un'occasione unica e, purtroppo, limitata a pochi: l'importante non è viverlo da privilegiati ma come persone fortunate, disposte a rappresentare nel miglior modo possibile tutti gli amici scout rimasti a casa. Forse era questo che intendeva la mia capo reparto...

Il 19° Jamboree si è svolto dal dicembre '98 al gennaio '99 in Cile. Fra gli oltre trentamila partecipanti vi erano anche cinque leccbesi. Il tema centrale di queste giornate è stato la pace. Francesca Ghislanzoni, capo squadriglia delle marmotte del reparto "Alte Vette" del Lecco 3°, è stata a Pícarquin, a pochi chilometri da Santiago.

- Qual è il ricordo più bello che hai del Jamboree?

A parte i ragazzi belgi, che avevano le tende vicine alle nostre..., sicuramente le grandi cerimo-

nie durante le quali tutti i trentaquattromila partecipanti si ritrovavano insieme. Molto suggestivo è stato l'incontro di apertura, con l'intervento del presidente cileno e l'esibizione del gruppo degli Inti-Illimani. La notte di capodanno è stata accompagnata da musica e danze del Sud-America. Abbiamo cominciato i festeggiamenti alle 20 (mezzanotte in Italia) con gli europei, per continuarli quattro ore più tardi con i ragazzi del resto del mondo.

- Se te lo proponessero, ripartiresti?

Subito, senza esitazione. E' stata un'esperienza stupenda; nonostante i quaranta gradi dell'estate cilena le occasioni di incontro e di conoscenza sono state moltissime e stimolanti; il divertimento è stato costante!

- Pensi di avere rappresentato lo Scouting italiano?

Credo di sì, soprattutto il mio reparto. Guardandomi intorno mi sembrava di vederlo, diventato però molto più numeroso e vario, elevato all'ennesima potenza...

- Pace al Jamboree: solo belle parole o realtà?

In Cile si respirava davvero aria di pace: fare amicizia con un keniota non era raro, così pure abbracciarlo al momento della partenza. Ma sono convinta che, una volta tornati a casa, la pace vera sia difficile da costruire, da trasmettere, da comunicare. Qui non è certamente facile salutare uno straniero con tanto affetto e calore.

- Dove si svolgerà il ventesimo Jamboree?

In Thailandia nel 2003. E sono già pronti i distintivi per quello del 2007 che si terrà in Inghilterra per celebrare il centesimo anniversario della fondazione del Movimento Scout.

Il più grande gioco? La vita!

«Ma c'è il pericolo di trattarla come un gioco da nulla»: nella «Strada verso il successo» Baden Powell ci ricorda qual è il primo, grande educatore

Una delle più grandi soddisfazioni per un Akela è sentire un vigoroso «...Meglio!» come risposta al suo speranzoso «Lupi del nostro...». Eh sì, perché significa, o almeno si spera, che un intero Branco sia pronto a raccogliere una nuova sfida. La sfida che il gioco proposto porta con sé. Sia che si tratti del semplice gioco di evasione, di sfogo, piuttosto che del «Grande Gioco», di un gioco a tema, pensato, studiato, preparato nei minimi dettagli e con una precisa finalità. Proprio qui sta il bello: «Nello Scouting quasi tutto si fa con il gioco, niente si fa per gioco» (Fausto Catani). Quindi, sul piano educativo, ogni attività di gioco, anche la più insignificante o banale, possiede un grande valore.

Ma perché proprio il gioco si pone come l'elemento portante dello scouting e come motore di tutte le attività di Branco/Cerchio? Semplicemente perché è il modo più spontaneo con cui il bambino si esprime, mostrando il suo vero volto, le sue capacità fisiche e morali. Determina, in definitiva, la sua personalità. Il gioco è una dimensione che gli appartiene e per noi, adulti educatori, diventa, se vissuto con lui e per lui, strumento insostituibile per conoscerlo ed educarlo (nel senso del verbo latino: *e-ducere*, condurre fuori).

Ma se potessimo la medesima domanda ai nostri bambini, non risponderebbero che per loro tutta la vita è un gioco? E' proprio questa l'anima del metodo proposto dallo Scouting: noi educiamo giocando non tanto per rendere divertente qualcosa di difficile e noioso, ma per fare interiorizzare meglio al bambino il messaggio che vogliamo trasmettere. Non è un caso che B.P. abbia scritto: «Il gioco è il primo grande educatore!».

E allora, perché non valersi di questa grande intuizione sulla valenza educativa del gioco? Così anche il Lupetto e la Coccinella potranno



trovarsi a Mafeking con B.P. a combattere contro i Boeri, a Brownsea, a vivere il primo campo scout della storia, o in India a cacciare il cinghiale..., solamente per gioco, ma con il gusto di conoscere, scoprire e vivere questa grande avventura che è lo Scouting.

Francesco Crespi - Akela
Alberto Marchi - capoclan

Sul fazzolettone il colore della comunità

«Chi sono quelli?»; «Io non li ho mai visti!»; «Ma guarda, ci sono Giorgio, Elena... e anche Davide!»; «Hanno cambiato il fazzolettone!». Sono stati questi, più o meno, i commenti che hanno accolto alla Messa d'apertura il noviziato "mix", come a noi maestri piace chiamarlo. Ci sembra altrettanto importante spiegare brevemente le motivazioni che ci hanno portati a una scelta così concreta e originale, anche se esistono dei precedenti a

Lecco, quale il noviziato dell'anno '85. Noi capi abbiamo saputo a fine settembre che saremmo stati i maestri di ragazzi provenienti da due gruppi differenti: il Lecco 1, al quale entrambi apparteniamo, e il Lecco 3. Eravamo perfettamente d'accordo che si dovesse fare qualcosa di tangibile per costituire da subito la comunità di noviziato: B.P. diceva: «Fate subito». Abbiamo pensato al fazzolettone: più concreto di così! L'idea, che è uscita durante una riunione, è diventata presto una decisione.

Una volta informate le due Co.Ca., abbiamo incominciato a occuparci dei colori, la scelta più difficile, visto che non riuscivamo a deciderci tra rosso, nero, bianco, scozzese... L'uscita di apertura sarebbe stata di lì a breve: non c'era tempo da perdere, bisognava mettersi subito al lavoro. Finalmente siamo approdati alla soluzione del dilemma: una striscia verde e una bianca per richiamare i colori dei fazzolettini dei due gruppi su sfondo azzurro come la camicia di uniforme, per ricordarci che, nonostante le inevitabili differenze, ciò che ci unisce è una legge comune: quella scout! Buona strada!

Ivana Massaro e Andrea Zanicbelli -
maestri mix dei Novizi

Il gioco nella Co.Ca., ovvero il gioco nella Comunità Cavie

L'intervista al patafisico Giairo Ludens, che da anni compie esperimenti scientifici sul Gruppo

Il Regolamento Metodologico dell'Agesci è un manuale di istruzioni, indica le modalità d'uso dello Scouting. Alla voce che ci interessa, dice: "Nel Branco/Cerchio il gioco è lo strumento fondamentale per proporre le attività e per svolgerle". L'indicazione per il Reparto è altrettanto chiara: "Il gioco è il mezzo per caratterizzare tutte le attività", mentre nella vita di Clan "occorre dargli uno spazio quotidiano". Sembra quindi, che il gioco assuma una straordinaria importanza nella vita delle branche.

Ma che ne è di questo fondamentale strumento nella Comunità Capi (Co.Ca.), che branca non è?

Risponde a questa domanda un'intervista da me realizzata con il dottor Giairo Ludens, docente di Patafisica presso l'Università del Caso di Caprino Comense, nonché autore del famoso trattato "De' Giochi ed El Ecco Due". Il professor Ludens compie, ormai da parecchi anni, esperimenti scientifici sulla Comunità Cavie (Co.Ca.) del gruppo Lecco Due.

- Prof. Ludens, qual è stato il suo primo esperimento?

Ho inteso verificare gli effetti della mancanza del gioco nello svolgimento delle normali attività. Le Cavie, lasciate senza giocare o scherzare per più di due ore, diventano insofferenti e non vedono l'ora di andare a dormire. Sottoposte successivamente a riunioni di intensa e pura discussione in vista di una decisione, risultano spesso scontrose e irragionevoli. Invece le stesse attività, svolte in forma di gioco e con la possibilità di scherzare, sembrano rendere gli argomenti meno faticosi da svolgere, le dinamiche più efficienti e i risultati più chiari.



Uno dei più riusciti esperimenti del prof. Ludens: nel '94 riuscì a incrociare geneticamente una scotta con un palone da gioco

La settimana al ritmo della comunità

La Settimana Comunitaria è un'attività atipica dello Scouting. Il nostro Clan ha deciso di rivivere l'esaltante avventura durante la prima settimana di marzo, presso l'oratorio femminile di Pescarenico.

Scopo dell'esperienza è quello di concretizzare e approfondire il legame del gruppo, conoscendo la quotidianità di ognuno e imparando a comprendere i tempi e le esigenze di tutti. Affrontare i problemi sorti nella gestione degli incarichi ci ha mostrato l'importanza di un'effettiva condivisio-

- Come si svolgono i giochi nella Co.Ca.?

Innanzitutto c'è la divisione in squadre. Alcune Cavie, sottoposte a pitturazione della faccia mediante tempera a dita, non riescono ancora a sopportarne l'effetto imbrattante e reagiscono con violenza. Le squadre corrispondono spesso alla suddivisione per branca e sono avversarie solo quando mirano a perdere tempo o quando non si capiscono. Altrimenti fanno giochi di costruzione, collaborando tra loro. I tipi di gioco sono molto vari, a partire da indovinelli e quiz, fino ai più sofisticati giochi di ruolo, dal gioco del "Farsi del Male" (simile alla mischia nel Rugby, ma fatta di parole) al meno ingarbugliato gioco del "Confrontarsi".

- Che spazio occupa il gioco nella vita della Co.Ca.?

Ho notato che la voglia di giocare non sempre corrisponde alla voglia (e al tempo) di preparare dei giochi. Gli animatori della Co.Ca. utilizzano il gioco per particolari attività, ma possiamo considerarla una pratica eccezionale rispetto al lavoro globale che il gruppo svolge.

- Qual è il campo da gioco della Co.Ca.?

Ha una forma assai strana, inizia come la stanza in cui la Co.Ca. si ritrova a fare riunione e diventa poi il luogo dove i Capi fanno attività con le branche. È il campo dell'educazione, quella di se stessi e quella dei ragazzi.

- Una considerazione finale dal punto di vista patafisico?

Per qualsiasi difetto di gioco, nel senso più ampio, voglio ricordare le parole del Maestro che consiglia di ritornare come bambini. Ci dice l'importanza di ritrovare la semplicità, ma anche la gioia di continuare sempre a giocare.

Gigi Maniglia - maestro dei Novizi

ne delle responsabilità.

Il ritmo personale, scandito dagli impegni di studio e di lavoro, si sovrappone a quello della comunità che regola la sveglia, la colazione, il pranzo, il silenzio-studio, la preghiera, la cena e la serata tutti insieme. L'esperienza può essere realmente utile e preziosa per la crescita dei singoli e della comunità e solo la verifica finale saprà evidenziare la nostra capacità di costruire insieme

Alberto Sesana e Marco Clozza - Clan

Il gioco di B.P.

Educhiamo alla competitività senza fanatismo: tutti gli Scout devono avere modo di esercitarsi, tutti devono raggiungere un buon livello



Lo Scouting è un gioco per ragazzi, diretto dai ragazzi, (...) un gioco pieno di allegria". Riscopri il valore che il gioco assume nel metodo educativo dello Scouting in alcuni tra i numerosi scritti che Baden Powell ha dedicato al gioco e ai giochi.

Se "il gioco è il primo grande educatore", lo dobbiamo alla sua capacità di "potenziare la salute e la vigoria fisica e aiutare a formare il carattere e le qualità morali" dei ragazzi: "quando i giochi sono usati con precisi scopi equivalgono, ai fini dell'educazione dei bambini, ad ore passate sui banchi di scuola"; "il gioco è la cosa più importante della vita di un bambino".

Il gioco, infatti, permette di esprimersi in autenticità, insegna ad avere fiducia verso gli altri e verso se stessi, aiuta a cogliere le proprie capacità e potenzialità, stimola a superare i limiti personali, presuppone l'onestà di tutti i giocatori ("giocate lealmente voi stessi e insistete sul gioco leale degli altri"), esige la conoscenza e il rispetto delle regole, sviluppa creatività, fantasia, spontaneità ed esercita le funzioni motorie, cognitive e percettive. Tra tutti, B.P. privilegia i giochi di squadra, che "servono a dare ai ragazzi doti di coraggio, di lealtà nel rispetto delle regole, di disciplina, di autocontrollo, di astuzia, di forza d'animo, di leadership, di altruismo". Chi gioca acquisisce il senso del gratuito ("il ragazzo non gioca per il

proprio onore o gloria, ma per aiutare la sua squadra") e impara ad accettare serenamente le decisioni degli altri. Nel gioco si affinano le capacità di decisione, si studiano le strategie di gioco sulla base del rispetto e della collaborazione. Giocando insieme gioiosamente, si migliora anche il rapporto tra il capo educatore e il ragazzo.

A conclusione di questi suggerimenti, B.P. ci propone, con poche significative parole, uno stile di vita: "La vita è il più grande di tutti i giochi; (...) giocare è la passione di fare le cose", soprattutto quando "l'uomo trova la felicità di essere un giocatore nella squadra di Dio".

Per educare alla competitività senza che sfoci nel fanatismo, ecco un'idea per i campi estivi: "È importante organizzare giochi e gare in modo che tutti gli Scout, per quanto possibile, vi prendano parte. (...) Tutti devono avere modo di esercitarsi, e tutti devono raggiungere un certo livello. (...) Le finali dovrebbero svolgersi tra i perdenti e non, come di solito avviene, tra i vincitori; lo scopo di chi gioca dovrebbe perciò essere quello di evitare di risultare il meno bravo, anziché quello di essere il migliore. I ragazzi in gamba si batteranno per questo con lo stesso accanimento che manterrebbero nel lottare per il primo premio e questa forma di gara dà la possibilità ai meno bravi di esercitarsi più degli altri".

Giulio Fezzi - Capogruppo

Divertirsi per crescere: il gioco in Reparto.

Perché un adolescente ha bisogno di giocare? Che cosa propone il gioco di diverso in ambito scout?

Non solo momento di puro divertimento, ma anche ambito di sperimentazione delle nostre capacità e abilità, il gioco si profila come importante possibilità di evasione dalla realtà e insieme presa di contatto diretto con essa, sebbene in forme fuori dal comune. Sfruttiamolo dunque fino in fondo, abituiamo i ragazzi a giocare, sperimentiamo tipologie diverse di giochi per stimolare la loro capacità di comprendere e adattarsi a regole che abbiano una effettiva e ben visibile finalità pratica.

C'è di più: esiste un filo rosso che unisce il gioco in Reparto con gli obiettivi a cui tende la pedagogia scout. Privilegiamo il gioco di squadra, dove chi vince non è il singolo ma il gruppo più unito, più capace di organizzarsi e di elaborare strategie sempre nuove per vincere. In questa linea non puntiamo il dito verso la standardizzazione, ma piuttosto verso l'armonizzazione, in modo da far scoprire ai ragazzi le loro capacità, spingerli a metterle in pratica, stimolarli a volere il risultato migliore proprio perché ci si è impegnati al meglio. Se sono riusciti a mettersi in gioco, poco importa quale sarà l'esito finale: giocare se stessi nel gioco per giocare se stessi nella vita, la grande scelta della Partenza.

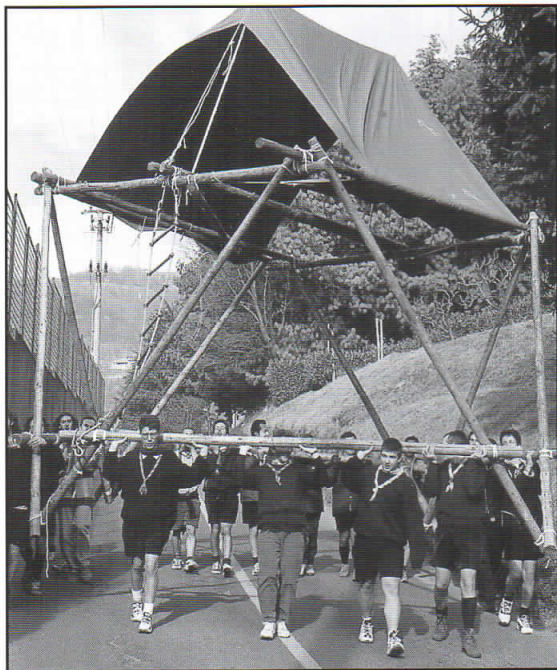
Ma giocare è anche mettersi a nudo, scoprire le proprie carte senza possibilità di fingere capacità che non abbiamo. Ci scontriamo allora con noi stessi per quello che sappiamo di non possedere, con chi cammina più avanti di noi, con chi non è capace di fare quanto noi: è un'ottima palestra insomma per conoscere noi stessi, gli altri e la qualità delle nostre relazioni.

Imparare a osservare come i ragazzi giocano rappresenta un mezzo di conoscenza preziosissimo nelle mani del capo, che dovrà imparare a captare tutto il possibile per conoscere, e quindi educare, il singolo.

Daniele Tentori e Maria Serena Alberti -
Aiuti Capi Reparto

Buon compleanno, Mr. Powell

Una giornata insieme ai ragazzi dell'oratorio di Rovagnate: il Thinking Day è stata l'occasione per piantare le radici dello Scouting nel nostro territorio



Scout e oratorio, due realtà inconciliabili? Per sfatare questo luogo comune, la Comunità Capi di Cernusco ha deciso di vivere la Giornata del Pensiero, che ricorda la nascita di Baden Powell e sua moglie, proprio con i ragazzi della parrocchia di Rovagnate, paese scelto in quanto è uno di quelli più direttamente a contatto con la realtà degli Scout di Cernusco, stabiliti a Spiazzo. Partendo da un obiettivo del nostro Progetto Educativo di gruppo, l'apertura cioè al territorio, la novità di quest'anno è stata principalmente di far conoscere e diffondere lo Scouting nel territorio che ci circonda, con la conseguente e "triste" decisione di separarsi, anche solo per questa giornata, dai gruppi di Lecco.

Il primo "ostacolo" da superare è stata la mediazione tra le "abitudini" scout e quelle dell'oratorio, per permettere scambi e arricchimenti e, naturalmente, per poter coinvolgere tutti. Il problema ha trovato una soluzione nel preparare l'attività tramite pattuglie miste di capi con educatori dell'oratorio. Così, il Thinking day si è aperto con una concessione da entrambe le parti: partecipazione del nostro gruppo alla santa Messa parrocchiale del mattino celebrata però da padre Stefano, il nostro nuovo assistente ecclesiastico. E subito a partire dalla celebrazione i ragazzi indistintamente hanno portato in offerta una speciale collana costituita da palline che rappresen-

tavano i sentimenti di fratellanza, altruismo ed essenzialità: tre valori proposti sia dagli Scout sia dall'oratorio, anche se in maniera differente, e uniti dal filo dell'insegnamento e dell'esempio di Gesù.

Terminata la Messa, bambini, lupetti e lupette, ragazzi, esploratori e guide sono stati divisi in gruppi d'età, dando il via a giochi di conoscenza durati fino all'ora di pranzo, cucinato, naturalmente, tutti insieme. Durante la preghiera del primo pomeriggio, tipica delle attività della domenica dell'oratorio, "l'uomo nero", aiutato da uno spray immobilizzante, ha rubato la collana dei simboli, costringendo così i ragazzi ad affrontare delle prove per poter riconquistare le palline rubate, dimostrando di tenere veramente ai valori rappresentati. Tutta la Giornata è stata vissuta insomma all'insegna dell'entusiasmo e della disponibilità all'incontro sia da parte dei bambini

e dei ragazzi che dei capi e degli animatori dell'oratorio, centrando discretamente l'obiettivo che la Comunità Capi si era posta. Un aspetto importante è che sono state gettate le basi per una collaborazione che sicuramente proseguirà. Resta ancora da decidere come avvicinare il resto della comunità di Rovagnate, ma tante idee fervono e già ci sono state nuove iniziative.

Francesca Cicogna - maestra dei Novizi

Il gioco dei "grandi"

Partiamo da una verità ormai assodata: il gioco accompagna il cammino di crescita di ogni bambino che diventa adulto, penso che si possa però individuare una certa evoluzione dello stesso con il passaggio da una branca all'altra. Si inizia, in branco, giocando per divertirsi, sfogare le proprie tensioni, imparare a stare con gli altri, apprendere il rispetto delle regole, cominciare a perdere o... a vincere; e

comunque a fare del proprio meglio. Passando attraverso gli anni di reparto si arriva a essere novizi, rover e scotte e il gioco assume dei significati nuovi e tipici di quest'età. Iniziando a parlare più a fondo di servizio, si inizia a far entrare altre persone nella propria vita con un ruolo differente, cioè quello di individui a cui dare la propria attenzione, il proprio tempo, le proprie energie, i propri sentimenti. Si impara a "giocare con" e non solo a "giocare per".

Si gioca con i lupetti o gli esploratori, se si svolge il servizio in associazione; con i ragazzi difficili, emarginati, portatori di handicap e, perché no?, anche con gli anziani, se si presta servizio al di fuori dello Scouting.

L'aspetto importante e prezioso resta comunque il fatto che tutti gli aspetti del gioco vanno mantenuti durante la crescita dei ragazzi: sia quelli "tradizionali", sia quelli "innovativi" devono essere sempre e continuamente stimolati nei ragazzi, perché la bellezza del gioco sta proprio nella sua capacità di coinvolgere e valorizzare ogni aspetto della personalità.

Per i capi, il rischio è quello di pensare che il fatto che si giochi poco da parte di Rover e Scotte sia dovuto alla propensione dei ragazzi alla discussione e al dibattito, senza il dubbio che invece potrebbe essere una carenza della nostra proposta, che lascia poco spazio proprio al gioco.

Francesca Cicogna - maestra dei Novizi

Posti per i campi, un archivio da costruire.

È possibile ancora richiedere a tutti i capi di Cernusco e di Lecco le schede per contribuire alla costituzione di un archivio dei posti per le uscite e i campi estivi e invernali. La scheda va poi riconsegnata ai capi stessi.

Iscrizioni: finalmente è nata la segreteria

Servirà per rendere più funzionale l'ingresso degli aspiranti lupetti e coccinelle nello Scouting

Quarant'anni fa Claudio, un dodicenne lecchese, voleva diventare scout. Non sapendo come fare, scrisse alla sede del Commissariato centrale dell'ASCI a Roma per chiedere lumi. La Segreteria gli rispose di rivolgersi a Lecco in via Ghislanzoni 12, dove aveva sede il Reparto S. Giorgio del Gruppo ASCI Lecco 1: il ragazzo divenne un piede tenero della Squadriglia Scoiattoli. La trafila destò meraviglia, ma il caso risultò paradossale quando si seppe che Claudio abitava in via Ghislanzoni 51, a soli cento metri dalla sede scout.

Se negli Anni Sessanta un alone di mistero sembrava celare ai visi pallidi i segreti dello Scouting, negli anni recenti sono state altre le problematiche che hanno caratterizzato la gestione delle iscrizioni nei gruppi lecchesi: un surplus di richieste di bambini in età da lupetto rispetto ai posti disponibili nei branchi; poi il sovrapporsi di liste d'attesa raccolte da più persone con procedure differenti. A volte è risultata difficile la ricostruzione della cronologia degli iscritti: alcuni ragazzi sono risultati presenti contemporaneamente in più liste. Anche la decisione di centralizzare le iscrizio-

ni in un'unica persona, adottata dalle Comunità Capi negli anni scorsi, non ha soddisfatto le esigenze di una semplificazione organizzativa. Senza dimenticare le più o meno velate opinioni circa l'esistenza di favoritismi nella gestione delle liste d'attesa. Per cercare di aiutare le Comunità Capi di Lecco, nel febbraio '99 è nata una segreteria che, nel periodo scolastico, sarà aperta tutti i martedì dalle 20.30 alle 22 presso la sede della Cooperativa Progetto Scout in via D'Annunzio 12.

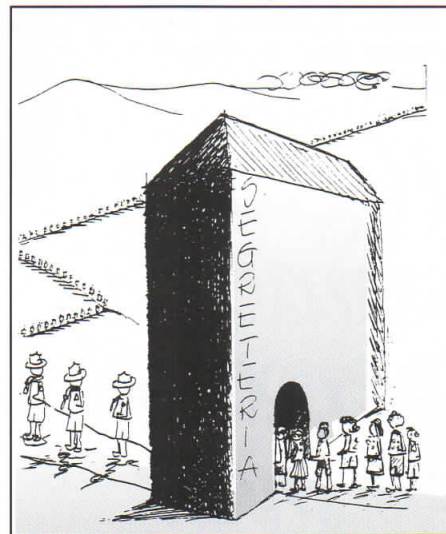
A partire da tale data le famiglie, per iscrivere i figli nei Gruppi di Lecco, dovranno compilare un apposito modulo. Genitori e simpatizzanti possono anche iscriversi alla Cooperativa Progetto Scout.

La segreteria si impegnerà inoltre nella riorganizzazione dell'archivio dei documenti (riviste scout, fotografie di attività recenti e storiche). È stata pure allestita una bacheca informativa con gli appuntamenti utili per i Capi e per i genitori: incontri culturali, iniziative della chiesa locale, proposte del mondo scout.

Sarà possibile anche la distribuzione delle uniformi solo per i Capi, per i quali è stata poi

predisposta una fotocopiatrice a costi vantaggiosi. Ringraziamo le persone tutt'oggi disponibili per i servizi: è un piccolo seme che testimonia l'amore per lo Scouting.

Beppe Cortona - Cooperativa Progetto Scout



Giochiamo a stare con Dio

Quando prendere sul serio il gioco aiuta a pregare

Perché, al momento di iniziare a pregare, bisogna dire "basta giocare, ora; fate le persone serie"?

Intendiamoci, non sto auspicando un'ulteriore degenerazione del già scarso coinvolgimento nei momenti di preghiera. Mi chiedo però se facciamo un buon servizio al dialogo con Dio, e più in generale alla fede, coltivandone un'immagine che diventa di fatto antagonista al gioco. È un problema che coinvolge tutti e due i termini: il gioco e la preghiera. Quest'ultima anzitutto, che troppo spesso viene vista come duro lavoro, per nulla gratificante, da rimandare e da svolgere il più in fretta possibile, se proprio non se ne può fare a meno; per la quale non si è neanche pagati e dalla quale non si ottiene niente, a parte la convinzione che sia sempre prudente tenersi buono Dio con qualche Messa e qualche segno di croce, prima che ci capiti qualcosa...

Oppure - quando qualcuno la prende sul serio - ecco la preghiera che fa riflettere, esercizio di introspezione, stimolo per verifiche e cambiamenti, meglio ancora se occasione per aumenta-

re un po' anche la "competenza nell'ambito fede". Tutto bene, tutto vero.

Se posso azzardare un paragone, è come se una mamma cercasse di convincere un bambino a mangiare una merendina magnificandone la composizione chimica, le proteine e quant'altro serve per una sana alimentazione; mentre il bambino piange e si rifiuta di toccarla perché non gli piace il colore della confezione e ha già provato a dare un morso alla plastica e l'ha sputata disgustato!

Peccato non accorgersi che la merendina sia anche buona. Che la preghiera è anzitutto atto gratuito, senza *secondi fini* (e qualche volta anche senza *primi*): è bello stare in compagnia di Dio o alla presenza di Gesù perché è bello, perché si è affascinati da Lui. Peccato non rendersi conto che la preghiera è "tuffarsi" nella relazione con l'Altro, dove non ti importa chi vince o chi perde; che la preghiera è scoprire che nella nostra esperienza comune è presente un "altro mondo", per cui due legni "a x" sono la Croce, un pezzo di pane spezzato contiene la

Vita di Dio per te e una stretta di mano diventa Perdono richiesto e offerto.

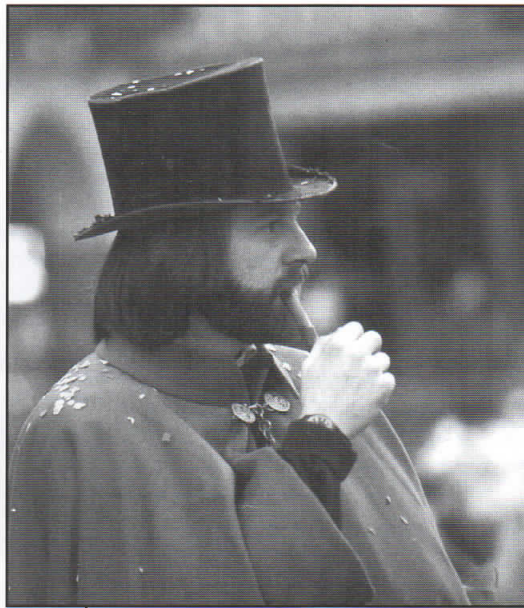
Quando si arriva a parlare in questi termini del rapporto con Dio, il riferimento al gioco è tutt'altro che marginale. Proprio perché esso sarebbe un'esperienza fondamentale per sperimentare quegli aspetti di cui ho appena parlato: la gioia gratuita, le potenzialità della fantasia e della capacità simbolica, l'apertura all'altro e il lasciarsi coinvolgere. Dico *sarebbe* perché poi è facile che diventi competizione, banalizzazione e pigrizia, chiusura nel mondo virtuale di un videogioco. È facile che gioco diventi sinonimo di divertimento, fino al paradosso che non si riesce a giocare tutti insieme perché ciascuno sta già divertendosi a chiacchierare con il vicino, a prendere in giro quell'altro, ... perché il gioco è lo stesso di sempre e la fantasia si è atrofizzata.

Mi ha sempre colpito la concentrazione con cui un bambino gioca: non lo distraggono le chiacchiere dei grandi, non lo sfiora il pensiero che quel pezzo di legno non assomiglia per niente a un aereo; quando poi sono più bambini a giocare, è tutto un fiorire di regole che loro stessi si danno proprio per poter giocare... se le richiamano tra loro e... guai a toccarle.

So che diventare capaci di giocare non è ancora essere capaci di pregare, però almeno consente di sapere ciò che si sta cercando!

Don Alberto Nassigh

Continuiamo con una lettera di Maurizio Fusina, ex scout e attualmente animatore di Ghirottondo, la ludoteca di Sondrio, lo spazio dedicato ai lettori di Puntolineapunto. Alla sua terza uscita, il giornale della Cooperativa Progetto Scout continua a riservare una pagina a quanti, con i loro consigli e la loro testimonianza, vorranno arricchire e migliorare una pubblicazione che vuole essere non per pochi, ma di chiunque lo desideri. Dunque chi vuole inviarci il suo contributo, può scrivere a: Cooperativa Progetto Scout, via d'Annunzio 18, 23900 Lecco.



Il gioco come percorso di pace

Bisogna cambiare le strutture della scuola, della società ed educare i genitori a guardare i figli in modo diverso. Basta rovesciare la prima generazione e poi ognuno saprà come comportarsi. Se una generazione si fonda su un programma serio che tiene conto dell'attitudine e delle capacità, la società sarà diversa per sempre.

Gabriel Garcia Marquez

Nelle ultime righe della mia lettera di passaggio dal Noviziato al Clan scrissi che mi sarei impegnato a modificare, per quanto possibile, il mondo e le relazioni tra le persone che lo vivono. Molte volte ricordo quelle parole e ciò che avevo scelto come servizio nello Scoutismo come Akela, cominciare cioè a migliorare le relazioni partendo dai bambini, lo continuo anche oggi nel mio lavoro in ludoteca a Sondrio. Il gioco è uno stupendo pretesto per incontrarsi ogni pomeriggio della settimana, è un trucco dei bambini far finta di... crescendo realmente in un ambiente progettato basandosi sui sogni di come stare serenamente insieme; è una continua scoperta di sé e degli altri, dei grandi, dei propri limiti, delle svariate potenzialità che sono nascoste nel cervello e nelle mani di ognuno di noi. In ludoteca principalmente si gioca e si gioca anche quando, due

volte la settimana, si svolgono i laboratori di attività manuali e di tecniche espressive; Ghirottondo, il nome della ludoteca di Sondrio, si sposta nelle ore mattutine in tutte le scuole materne ed elementari della città per sperimentare nuovi percorsi educativi paralleli alla normale programmazione didattica. Ghirottondo è anche presente una volta la settimana nel reparto di Pediatria dell'ospedale di Sondrio; dal mese di maggio dello scorso anno si svolge poi il servizio di prestito e restituzione di giocattoli attraverso il Ludobus, una sorta di ludoteca itinerante in città con funzione animativa in tutta Italia. Tutto questo lavoro altro non è che "Scoutismo civile" perché i trucchi animativi e formativi (ambiente fantastico, manualità, gruppo, progettazione, verifiche...) non cambiano, anzi, confermano che le lontane intuizioni educative di B.P. sono universalmente applicabili in ogni ambito di crescita dei bambini. Ciò che mi piace pensare è che oltre a noi che lavoriamo in ludoteca (siamo in due), a tutti gli allievi delle scuole per animatori sociali di Lecco e Morbegno che svolgono tirocinio, ai papà e alle mamme che giocano con i loro bambini, c'è l'Amministrazione comunale di Sondrio che ha progettato un sistema educativo cittadino per i propri piccoli abitanti senza neppure ricevere da questi... un solo voto.

Da poco più di 1.000 giorni dall'apertura della ludoteca di Sondrio, i 750 bambini iscritti mi hanno insegnato che il gioco è un sistema di misura della nostra anima, un modo per sperimentare i nostri tempi e le nostre libertà, un metodo di formazione continua che guarda con sincerità alla profondità delle cose e delle persone.

Sono state spese talmente tante parole sul gioco e i suoi significati che forse è meglio giocare tra noi e dentro gli occhi di ognuno dei nostri bambini in uno splendido percorso di Pace.

Maurizio Fusina

Agenda attività Cooperativa Scout secondo trimestre 1999

- Venerdì 23 aprile** ore 19.00 Assemblea della Cooperativa con cena c/o Parrocchia dei Cappuccini - Viale Turati (Lecco)
- Giovedì 20 maggio** ore 21.00 consiglio d'amministrazione presso la sede della Cooperativa in via d'Annunzio a Lecco
- Domenica 13 giugno** SS. Messa dei Gruppi AGESCI di Lecco e Cernusco
- Giovedì 17 giugno** ore 21.00 consiglio d'amministrazione presso la sede della Cooperativa in via d'Annunzio a Lecco
- Tutti i venerdì** dalle 15.30 alle 18.00 presso la sede della Cooperativa in via d'Annunzio 12 a Lecco, distribuzione delle uniformi
- Tutti i martedì** dalle 20.30 alle 22.00 presso la sede della Cooperativa in via d'Annunzio 12 a Lecco, apertura della segreteria per le iscrizioni

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Giovanni Dell'Era - Beppe Cortona - Giorgio Buizza -
Don Alberto Nassigh - Umberto Riva - Anna Maria Rusconi
- Andrea Zanichelli e Marco Sala (Lecco 1) -
Gigi Maniglia (Lecco 2) - Maria Serena Alberti (Lecco 3) -
Francesca Cicogna (Cernusco L.)



Società Cooperativa a Responsabilità Limitata
23900 Lecco - via d'Annunzio, 18 - Tel. 0341.369.040