Ecco i boy scout

Quando scoprire la natura da «gioco» diventa sport

Con la bella stagione più spesso te li trovi davanti in tram o alla stazione o in marcia su una strada di montagna o accampati vicino al tuo camping: sono i boy scout, zaino in spalla, con le loro caratteristiche divise e i loro «accessori». Si tratta di un piccolo esercito, nutritissimo anche nel nostro Paese, che svolge una serie di attività molto affini allo sport e alle sue motivazioni più profonde. Vediamone alcuni aspetti

In Italia sono centotrentamila i «giovani esploratori»

Un contributo importante

Certo lo scoutismo non è una culla di campioni, una palestra d'agonismo. Ma non per questo si tratta di un'attività lontana da quella sportiva. Al contrario per milioni di bambini in tutto il mondo rappresenta un concreto e reale avvio della propria educazione fisica, e dunque sportiva in senso lato.

La vita moderna orienta sempre più verso la sedentarietà, la scuola, almeno da noi, non è ancora in grado di dare una valida impostazione all'educazione fisica. Anche i genitori hanno enormi difficiltà a valorizzare questo aspetto così importante per i ragazzi.

Lo scoutismo, allora, contribuisce a riempire un vuoto, proponendo esercizio fisico e contatto con l'ambiente naturale: cioè offre una vita sana, attraverso il gioco, in un ambiente biologicamente adatto. E che cosa significa tutto ciò se non rispondere a quella «domanda di sport» che molti ormai raccolgono ma che è ancora largamente inevasa nel nostro Paese?

Fenomeno nato all'inizio del nostro secolo, lo scoutismo conta oggi milioni di aderenti in tutto il mondo. In Italia, le varie organizzazioni vantano complessivamente quasi centotrentamila iscritti. Con l'estate esplode l'attività di questo piccolo esercito, a volte un po' folcloristico nelle manifestazioni esteriori, ma molto «motivato», per usare un termine mutuato dallo sport agonistico.

Ma quali sono le attività degli scout? Prima di elencarle, rifacciamoci al principio base, quello cioè che vuole gli scout sviluppare attività adatte alle capacità di ognuno, rifacendosi all'autodisciplina, al senso di civismo, al desiderio di sentirsi utili. Il metodo per raggiungere questi scopi è in primo luogo la possibilità di iniziativa, l'autocontrollo, la fiducia nei propri mezzi e la capacità di autogoverno.

Se lo scopo principale dello scoutismo è quello di migliorare la qualità dei futuri cittadini, soprattutto riguardo il carattere e l'efficienza fisica, quello secondario si prefigge di mettere questi risultati al servizio del prossimo.

Le varie attività di vita all'aperto sono caratteristiche degli scout. Campeggi e marce (oggi si direbbe «trekking») sono i due capisaldi attorno ai quali vengono organizzati giochi e divertimenti di ogni genere.

I boschi, l'acqua, le montagne, le tende, la notte costituiscono per gli scout altrettante esperienze educative di straordinario valore. Lo sport è la base di tutto: concorsi, gare, sfide rappresentano non soltanto dei passatempi, ma finalizzazioni educative, posto che una regola fondamentale vuole la migliore armonia fra vincitori e vinti dopo la conclusione di una partita giocata lealmente.

L'impegno nel campo induce nei ragazzi lo sviluppo del senso d'orientamento e affina le reazioni istantanee per quanto riguarda le situazioni che necessitano di decisioni immediate. Le condizioni di vita spartane del bivacco, lo sforzo in un abiente naturale costituiscono un condizionamento fisico di notevole qualità. Gli sportivi lo chiamano «allenamento».

Onore, lealtà, desiderio di aiutare gli altri, fratellanza, cortesia, obbedienza, rispetto della natura, laboriosità, coraggio e serenità anche nelle difficoltà: non è un elenco di voti religiosi o di valori fuori moda ma la base «ideologica» dello scoutismo che può diventare, anche su questo piano, sinonimo di sport, quello più nobilmente inteso.

Nelle attività degli scout lo sport, direttamente o indirettamente, ha un posto di rilievo: ne vediamo qualche esempio

Un'idea nata in Inghilterra nel 1907

STORIA — Lo scautismo nasce nell'agosto del 1907 in Inghilterra, per iniziativa del generale sir Robert Baden-Powel, con una prima esperienza: il campo sperimentale nell'isola di Brownsea. Il «guidismo» sorse due anni dopo per permettere alle ragazze di avere un'associazione simile. Ancora oggi, come intendeva il suo fondatore, lo scautismo opera senza distinzione di credo, razza, classe sociale, nazionalità. Proprio questi principi permisero il suo rapido diffondersi in tutto il mondo.

Per gli scout esiste oggi l'Organizzazione Mondiale dei Movimenti Scouts (WOSM) con sede a Ginevra, presente in 111 paesi con 15 milioni di iscritti; per le guide, invece, l'Associazione Mondiale delle Guide ed Esploratrici (WAGGGS) con sede a Londra e presente in 98 paesi con 7 milioni di iscritte.

IN ITALIA — Questi enti internazionali riconoscono in Italia due organizzazioni: Federazione Italiana dello Scautismo (per i maschi) e Federazione Italiana Guide ed Esploratrici (per le femmine). All'interno di queste operano: l'AGESCI (Associazione Guide e Scouts Italiani) con 120.000 iscritti e la CNGEI (Corpo Nazionale Giovani Esploratori e Esploratrici Italiani) con 8.000 iscritti. Inoltre esiste in Italia un'organizzazione Scouts d'Europa, con 6.000 iscritti, non riconosciuta però né dall'organismo scautistico italiano, né internazionale.

CATEGORIE — Da otto a undici anni, da dodici a quindici, da sedici a venti. Sono le tre fasce d'età che servono per suddividere gli scout. I ragazzi del primo gruppo sono i «lupetti», le ragazze «coccinelle». Nel secondo troviamo gli «esploratori» e, tra le femmine, le «guide». I più grandi, infine, si chiamano rispettivamente «rover» e «scelte».

COMPUTER — Gli scout degli anni '80 hanno anche il computer. I più giovani dei partecipanti al quindicesimo raduno mondiale in svolgimento in Canada sono sistemati in un parco naturale dell'Alberta ai piedi delle Montagne Rocciose: ciò tuttavia non ha impedito che 16 giochi computerizzati facessero la loro comparsa. Una parte degli scout — al raduno si sono presentati in 13.000 di 110 nazioni — dovrà cimentarsi in vere e proprie gare di abilità: si tratterà di assemblare 4000 pezzi di un «kit» elettronico

Testi e foto di JACEK E. PALKIEWICZ