

## **“ LUPETTO PREVIDENTE ”**

### ***PREVIENI IL PERICOLO, PROTEGGITI ALL'APERTO***

#### **PREMESSA**

L'idea di costituire un movimento giovanile che indirizzasse a scopo educativo la tendenza dei ragazzi all'avventura, nacque a Sir Robert Baden-Powell ( 1857-1941 ) durante la guerra anglo-boera (1899) nella difesa di Mafeking. In quell'occasione un corpo di cadetti, presi tra i ragazzi presenti nella cittadella, furono impiegati come portaordini e in altre necessità pratiche.

Sir Baden-Powell pensò fin d'allora di fondare un movimento di giovani nel quale fossero sviluppate le qualità dell'esploratore.

Nel 1907, tornato in patria, scrisse " Scoutismo per ragazzi " dove vennero trascritti gli elementi basilari del nascente movimento ed il primo agosto dello stesso anno nell'isola di Brownsea, sir Baden-Powell assieme a 20 ragazzi realizzò la prima esperienza di campo scout: un successo strepitoso.

#### **STORIA DELLO SCOUTISMO IN ITALIA**

Lo scoutismo, sotto la spinta di Baden-Powell, ebbe un rapido sviluppo in Inghilterra e non tardò a varcare i confini britannici per arrivare infine anche in Italia.

Un primo gruppo scout comparve a Genova intorno ai primi anni del '900 quando il prof. Mario Mazza, fondatore di un associazione giovanile, conobbe lo scoutismo e creò la REI (Ragazzi Esploratori Italiani). Parallelamente fu fondata anche un'altra associazione scout, il GEI (Giovani Esploratori Italiani).

La presenza di queste due associazioni arrivò ad un punto critico di fronte al problema della confessionalità o meno della REI; si giunse così ad una frattura dalla quale nacquero, l' ASCI (Associazione Scout Cattolici Italiani) ed il CNGEI (Corpo Nazionale Giovani Esploratori Italiani).

Lo scoutismo si diffuse in Italia, ma nel 1927 il governo fascista istituì l'Opera Nazionale Balilla, sopprimendo così tutte le associazioni giovanili, comprese quelle scoutistiche, che prima avevano visto riconosciuti i propri meriti dal governo.

Non tutti gli scout si rassegnarono a questa soppressione e diedero vita ad associazioni clandestine. Alla caduta del regime i gruppi si ricostituirono e ricominciarono le attività.

In quel periodo nacque in Italia anche il guidismo (lo scoutismo "femminile") che prese corpo nelle associazioni UNGEI (Unione Nazionale Gioviette Esploratrici Italiane) e AGI (Associazione Guide Italiane).

L'ASCI e il CNGEI formarono la FEI (Federazione Esploratori Italiani) e l' AGI e la UNGEI formarono insieme la FIGE (Federazione Italiana Guide Esploratrici), entrambe riconosciute a livello mondiale rispettivamente dalle associazioni mondiali dello scoutismo e del guidismo (odierne WOSM e WAGGGS).

Nel 1974 ASCI e AGI si fusero per creare l' AGESCI (Associazione Guide E Scout Cattolici Italiani). Due anni dopo anche il CNGEI operò una fusione con l' UNGEI. Nello stesso periodo tuttavia alcuni capi dell' AGESCI più tradizionalisti, non pienamente convinti di quella unione, si staccarono dando vita all' FSE (Federazione dello Scoutismo Europeo).

## **IL MONDO SCOUT NELL'AGESCI**

L'AGESCI (Associazione Guide e Scout Cattolici Italiani) è una associazione giovanile educativa, che si propone di contribuire alla formazione della persona secondo i principi ed il metodo dello scoutismo ideato da Baden-Powell.

Il contesto sociale in cui viviamo attualmente richiede una partecipazione attiva e responsabile alla gestione del bene comune, per questo, la proposta scout è quella di educare i ragazzi e le ragazze ad essere "cittadini attivi" attraverso l'assunzione personale e comunitaria delle responsabilità che la realtà ci presenta.

Nel rispetto delle età dei ragazzi e del livello di maturazione del gruppo, è richiesto un impegno concreto della comunità, svolto con spirito critico ed attento, a formulare proposte per la prevenzione e la soluzione dei problemi.

L' Agesci si impegna a spendersi particolarmente laddove esistono situazioni di marginalità e sfruttamento, che non rispettano la dignità della persona. Promuove una cultura della legalità, del rispetto delle regole della democrazia, una cultura di responsabilità verso la natura e l'ambiente, cosciente che i beni e le risorse sono di tutti, non sono illimitati ed appartengono anche alle generazioni future.

Giocare, vivere l'avventura e camminare nella natura insegna il senso dell'essenziale e della semplicità.

Capi e ragazzi sperimentano il legame tra l'uomo e la natura come espressione di un unico disegno di Dio Creatore, che ci ha posti come custodi attivi e responsabili del suo giardino.

Il ragazzo è aiutato dal Capo Scout a riflettere su diverse esperienze per conoscere se stesso e la realtà, così da poter giungere gradualmente a libere valutazioni critiche e a conseguenti scelte autonome. Egli è protagonista, anche se non l'unico responsabile, della propria crescita.

I Capi Scout, donne e uomini impegnati volontariamente e gratuitamente nel servizio educativo, offrono alle ragazze e ai ragazzi i mezzi e le occasioni per una maturazione personale e psicologica, testimoniando le scelte fatte liberamente e vissute con coerenza.

L'Agesci nell'azione educativa realizza il suo impegno politico, al di fuori di ogni legame o influenza di partito e tiene conto dell'operato degli altri ambienti educativi.

I membri dell'Associazione, che liberamente ne accettano i principi ed il metodo, sono giovani ed adulti che in essa vivono un'esperienza di crescita personale, di fede e di servizio.

Gli impegni proposti sono espressi nella Promessa Scout e nella Legge Scout, nelle quali sono enunciati i valori propri dello scoutismo.

## **L'ORGANIZZAZIONE INTERNA DELL'AGESCI**

Nell'arco di età dagli 8 ai 20-21 anni i ragazzi che aderiscono allo scoutismo vivono tre differenti momenti educativi, ai quali corrispondono le seguenti branche: Coccinelle e Lupetti, Guide ed Esploratori, Scolte e Rover.

Sul territorio nazionale l'Associazione si articola in quattro livelli di presenza e coordinamento:

- livello di Gruppo: il gruppo è l'organismo educativo fondamentale per l'attuazione del metodo; esso si basa su una Comunità Capi che tende a costituire una o più unità di ciascuna delle branche.
- livello di Zona: la zona scout è la struttura di coordinamento dei gruppi esistenti ed operanti in un ambito territoriale contiguo.
- Livello Regionale: la regione è la struttura di coordinamento tra le zone esistenti nel medesimo territorio.

- Livello Nazionale: le strutture del livello nazionale, operano al servizio degli associati realizzando il collegamento tra le regioni.

Nell'ambito delle rispettive competenze ogni livello associativo elabora ed approva un progetto che deve essere chiaro, sintetico e coerente, nel cui vengono individuati gli obiettivi, le priorità, i tempi e le modalità di intervento.

I progetti vengono tradotti in programmi che indicano le azioni concrete in attuazione del progetto stesso.

L' Agesci collabora con altre associazioni ed enti in vista della possibilità di produrre cambiamento culturale nella società e per "lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato".

## **IL MONDO SCOUT E LA PROTEZIONE CIVILE**

La protezione civile è un servizio nazionale istituito dallo Stato, con la Legge n. 225 del 1992, al fine di tutelare l'integrità della vita, i beni, gli insediamenti dai danni o dal pericolo di danni derivanti da catastrofi ed altri eventi calamitosi.

Per far ciò, il servizio nazionale di protezione civile dispiega risorse umane, materiali e finanziarie; fra le altre, fanno parte delle strutture operative nazionali anche le organizzazioni di volontariato.

L'associazione Agesci opera anche nell'ambito della Protezione Civile, con stile e forme coerenti con le proprie finalità e tradizioni educative e di servizio.

L' esperienza nel campo della Protezione Civile rappresenta una modalità per rendere concreto il concetto di "cittadinanza attiva".

La capacità dell'essere preparati, coltivata attraverso le tecniche di vita all'aria aperta, manualità, osservazione, essenzialità, efficienza fisica, unitamente agli altri aspetti che formano il patrimonio della proposta educativa scout, contribuiscono in maniera determinante a formare una sensibilità di base per l'intervento dell' AGESCI nell'ambito del volontariato di protezione civile.

In caso di evento, infatti, l'AGESCI mette a disposizione la propria capacità e la propria struttura educativa contribuendo in particolare a:

- sistemazione di tendopoli
- assistenza ed animazione di bambini ed anziani
- sistemazione di magazzini materiali e viveri
- aiuto in cucine e mense
- servizio nei centralini telefonici

- accoglienza dei familiari delle vittime
- collaborazione nei posti di soccorso.

Come diceva Baden-Powell: “Ricordatevi del vostro motto *estote parati*, siate dunque preparati per eventuali incidenti, imparando in anticipo che cosa si deve fare nei diversi casi che vi si potranno presentare”.

La generosità dell’andare, dell’intervenire in caso di calamità in sé non è sufficiente bisogna anche sapere come intervenire, cioè essere competenti per saper essere davvero utili.

Un forte principio collaborativo è alla base delle attività di protezione civile, e la diffusione delle competenze risulta necessaria per una gestione efficace ed efficiente delle risorse umane.

Nella realizzazione stessa dei campi scout è facile riconoscere delle attività di protezione civile; basti pensare ai normali accorgimenti seguiti per assicurare la buona riuscita del campo: informarsi sulle previsioni meteo, parlare con eventuali gestori dei rifugi o strutture del luogo per prevenire eventuali rischi, controllare che il gruppo sia in buone condizioni fisiche e psicologiche.

## **IL PROGETTO “LUPETTO PREVIDENTE”**

Il progetto “Lupetto previdente” si pone i seguenti obiettivi:

1. Sensibilizzare il bambino che vive l’esperienza dello scoutismo alla consapevolezza di essere un soggetto attivo all’interno di un “sistema” con regole comuni;
2. Imparare a valutare l’impatto delle proprie azioni sull’ambiente;
3. Conoscere i comportamenti corretti nella vita all’aria aperta;
4. Formare una coscienza di protezione civile.

Il progetto mira a raggiungere gli obiettivi posti attraverso la realizzazione di attività ludiche che trasmettano il senso dell’avventura e dell’impegno per la scoperta, coniugando l’ambientazione del mondo scout a tematiche di protezione civile.

Il progetto è suddiviso in tre giornate: il 17 e 18 maggio e 15 giugno 2008.

Le giornate del 17 e 18 maggio sono organizzate in “attività di branca” con il coinvolgimento distinto di 20 e di 20 bambini di età compresa tra gli 8 anni e i 12 anni per le due giornate, entrambe articolate in due giochi distinti.

La giornata conclusiva del 15 giugno interamente dedicata alle simulazioni giocose, prevede il coinvolgimento di 40 bambini.

I bambini protagonisti delle giornate sono gli appartenenti alle branche dei gruppi scout AGESCI ROMA 30 e AGESCI ROMA121 guidati dai volontari del Servizio Civile nel progetto “Protezione Civile come Laboratorio di Qualità Sociale per Roma Capitale” in servizio presso l'Ufficio Extradipartimentale della Protezione Civile del Comune di Roma. L'organizzazione dei giochi a tema in programma il 15 giugno prevede la partecipazione di ARCIRAGAZZI, Corpo Forestale dello Stato, Vigili del Fuoco, Ares Lazio 118 e Croce Rossa Italiana.

## **PROGRAMMA DEI GIOCHI**

17 e 18 maggio 2008

### Primo gioco

Il primo gioco consiste nel far comprendere ai bambini le attività della Protezione Civile nelle diverse fasi (previsione, prevenzione, soccorso e superamento dell'emergenza) ed i compiti ad esse correlati, tra cui la preparazione all'emergenza.

Il gioco prevede un momento iniziale di spiegazione delle attività attraverso l'utilizzo di un cartellone sul quale vengono spiegate le quattro fasi sopra riportate.

I bambini dovranno successivamente estrarre da un contenitore un bigliettino ciascuno nel quale è descritto un compito o un'attività di Protezione Civile.

Una volta estratto il biglietto i bambini dovranno collocarlo nella sezione del cartellone che loro ritengono corretta.

Il gioco termina con la verifica, da parte dei volontari del Servizio Civile, delle associazioni attività-compiti fatte dai bambini con la spiegazione degli eventuali errori.

15 giugno 2008

### **Secondo gioco**

Il secondo gioco è finalizzato alla conoscenza degli enti che formano il Sistema di Protezione Civile e alla comprensione dei loro compiti.

Il gioco si sviluppa in tre fasi:

1. Suddivisione dei bambini in gruppi e consegna per ciascun gruppo di “filastrocche/indizio”;
2. I bambini dovranno riconoscere alcune strutture operative di protezione civile attraverso le indicazioni riportate su alcuni bigliettini che gli verranno consegnati ed individuare, nell'ambiente di gioco, gli oggetti e le icone che rappresentano le strutture.

3. I bambini dovranno infine riportare al punto di partenza le icone trovate nell'ambiente di gioco;
4. Breve spiegazione da parte dei Volontari di Servizio Civile.

Alla fine del secondo gioco saranno illustrate brevemente le simulazioni di gioco previste per la giornata conclusiva del 15 giugno.

15 giugno 2008

Le simulazioni previste nella giornata conclusiva sono suddivise in tre aree tematiche distinte: fuoco, acqua e terra cui corrispondono i seguenti scenari di evento: l'incendio boschivo, l'allagamento e la frana.

### **AREA GIOCO : IL FUOCO**

Tema dell'area: Incendio Boschivo

Le attività da realizzare in questa area sono quelle connesse ai soccorsi in caso di scoppio di un incendio in un'area boschiva.

Disponendo di 3 squadre di intervento (una di Vigili del Fuoco e Corpo Forestale dello Stato, una di soccorritori sanitari e una dei Volontari di Protezione Civile) le attività si svolgeranno in varie fasi:

- In un'area sarà realizzata una sagoma di cartone, raffigurante un albero, dalla quale si propagherà l'incendio.
- In un'area adiacente all'incendio, saranno poste le persone evacuate e sarà effettuata l'attività di triage sanitario.
- Uno spazio sarà costituito da un'area di attesa per la popolazione ed i campeggiatori che si trovano nelle vicinanze del luogo dell'evento.
- Un ulteriore spazio sarà adibito a punto di partenza dei soccorritori (VV.F. e CFS).

La simulazione sarà introdotta da una breve storia, nella quale si descriveranno le cause dell'incendio stesso.

Una volta scoppiato l'incendio si attiveranno tutte le squadre di soccorso, che interverranno sia nella fase di spegnimento dell'incendio, sia in quella dell'assistenza dei feriti.

## **AREA GIOCO : L'ACQUA**

Tema dell'area: Alluvione

Le attività da realizzare in quest'area sono quelle connesse ai soccorsi in caso di alluvione e allagamento di un campeggio nelle vicinanze di un fiume.

Disponendo di 3 squadre di intervento (una di Vigili del Fuoco e Corpo Forestale dello Stato, una di soccorsi sanitari e una dei volontari di Protezione Civile) le attività si svolgeranno in varie fasi:

- In un'area saranno sistemate una tenda da campeggio ed un telo di colore blu per la rappresentazione di un fiume straripato, che dovrà essere attraversato dalle squadre di soccorso.
- La squadra di volontari di protezione civile sarà impegnata nella sacchinatura di un argine del fiume.
- La squadra di assistenza sanitaria svolgerà attività di triage e si occuperà di portare soccorso ai campeggiatori feriti che vengono recuperati attraverso il gommone dei soccorritori (V.V.F. e CFS).

La simulazione verrà introdotta da una breve storia che illustrerà le cause dell'allagamento dell'area.

A seguito dell'esondazione del fiume, si attiveranno i soccorsi (muniti di gommone) con l'obiettivo di salvare le persone colpite dall'evento, assistere i feriti ed evitare un ulteriore aggravamento della situazione.

## **AREA GIOCO : LA TERRA**

Tema dell'area: FRANA

Le attività da realizzare in quest'area sono quelle connesse ai soccorsi in caso di frana. Disponendo di 3 squadre di intervento (una di Vigili del Fuoco e Corpo Forestale dello Stato, una di soccorritori sanitari e una dai Volontari della Protezione Civile) le attività si svolgeranno in varie fasi:

- La squadra dei volontari di Protezione Civile si occuperà, sotto l'assistenza dei soccorritori (VV.FF e CFS), della delimitazione dell'area e della rimozione dei detriti.
- La squadra del soccorso sanitario (118 e CRI) si occuperà dell'assistenza ai feriti.

La simulazione verrà introdotta da una breve storia, che illustrerà le cause della frana (precedente alluvione).

Dopo l'evento si attiveranno i soccorsi con l'obiettivo di dare assistenza ai feriti e sgomberare la zona dai detriti.

### Autori del progetto

Martina Della Giovampaola (Bagheera)

Alessandro Cerio (Akela)

Valerio Cartuccia

Luisa La Bollita

Elisa Manzoni