



Roma, 06.04.2009

Caro Rover, Cara Scolta

Quelli che ti proponiamo in questo documento sono alcuni spunti per attività da proporre agli altri rover e scolte del tuo clan sui temi Comunità, Natura e Viaggio su cui lavorerà tutto il contingente italiano di Roverway09 (così come indicato nel "Taccuino di Viaggio" che dovresti avere già ricevuto a casa).

L'invito è quello di sceglierne alcune per coinvolgere l'intero clan nel percorso di avvicinamento che ti porterà in Islanda a fine luglio per portare a Roverway2009 non solo la tua esperienza, ma la ricchezza di tutta la tua comunità.

Ci piacerebbe in particolare che ti impegnassi a raccogliere le riflessioni dei tuoi compagni di strada per metterle nello zaino e condividerle con tutti i partecipanti a Roverway2009 che arriveranno da ogni parte d'Europa.

Certi che saprai essere protagonista e di stimolo per l'approfondimento, ti suggeriamo di non utilizzare le attività che ti proponiamo come le abbiamo indicate, ma piuttosto di modificarle adeguandole alle sensibilità e alle tradizioni del tuo clan... o magari di inventarne di altre, diverse, con l'aiuto dei tuoi capi.

In attesa di incontrarci in Islanda, ti inviamo un fraterno Buona Strada e i nostri auguri per una Santa Pasqua

Maria Elena, Flavio Romano e fra Alessandro
Capi Contingente AGESCI a Roverway2009



Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
P.zza P. Paoli 18 /00186 Roma

Segreteria Roverway 2009
Email roverway@agesci.it
Telefono 06 - 68166218
Fax 06 - 68166236



Attività sul TEMA della COMUNITA'

Obbiettivi:

- 1 – Confrontarsi con la propria identità: culturale, sociale, geografica, familiare ecc. con le scelte che compiamo ogni giorno.
- 2 – Confrontare la propria identità con quella degli altri.
- 3 – Chi siamo: Il mistero del rapporto con se stessi e gli altri: cosa condividiamo con gli altri? I valori? L'esistenza? Su cosa si fondano i rapporti con gli altri e i valori etici?

Attività:

1 – Il gioco delle domande e il disegno di me stesso

Il partecipante a Roverway2009 legge una serie di domande, dalle 5 alle 10, e chiede agli altri rover e scolte del clan di rispondere (in silenzio) scrivendo su un foglietto le risposte. Pur lasciando la creazione delle domande all'inventiva dei rover e delle scolte partecipanti a Roverway 2009, ne forniamo alcune a titolo di esempio:

1. Trovi un portafoglio contenente 1.000 euro, hai la possibilità di restituirlo. Lo fai? Cambierebbe qualcosa se fossero 10.000 euro? 1.000.000 di euro? E se trovassi il documento di un manager rampante, di un politico di parte avversa alla tua o di una vecchietta pensionata, cambierebbe qualcosa?
2. Hai la possibilità di donare il tuo midollo osseo e in questo modo salveresti la vita di una persona che non conosci. L'intervento fa un po' male e ci sono possibilità che tu non lo superi completamente indenne. Accetti? E se si trattasse di una persona a te cara o di un criminale cambierebbe qualcosa? E se avessi la certezza di uscirne sano e salvo?
3. Stai aspettando l'autobus quando vedi scoppiare una rissa di fronte. Un ragazzo marocchino sta venendo picchiato da quattro persone. Cosa fai? Chiami la polizia? Tiri dritto: non sono fatti tuoi? Cambierebbe qualcosa se quelle quattro persone fossero stranieri? Fossero italiani? Fossero poliziotti? Fossero tuoi conoscenti? Cambierebbe qualcosa se il ragazzo picchiato fosse italiano? Fosse un tuo amico? Fosse tuo fratello?

Riguardando le risposte fornite sul foglietto, i rover e le scolte del clan sono invitati a fare un disegno di se stessi mettendo in luce le caratteristiche della propria identità che hanno determinato le loro risposte. Ad esempio se un rover crede di aver risposto in un certo modo alla prima domanda perché si sente scout si disegnerà col foulard, se una scolta pensa che il suo essere italiana l'ha influenzata in un'altra risposta si disegnerà con la pizza in mano e così via, ecc.

E' molto importante spiegare bene che i rover e le scolte non devono disegnare come si sentono (es. simpatico buono, simpatico, avaro) ma devono disegnare come il contesto ha contribuito a renderli simpatici, onesti, buoni, avari etc. (disegnandosi di volta in volta attaccati alla famiglia, studenti, scout, italiani, ecc.).

Una volta fatti, i disegni vengono piegati e messi al centro del cerchio. Quindi a turno vengono estratti e il clan deve indovinare a chi appartengono e cosa rappresentano. terminate le ipotesi, il rover/la scolta che li hanno disegnati spiegheranno il ragionamento che hanno seguito per effettuarli, confermando o meno le ipotesi del clan.

Riflessione finale per tutto il clan: *sono le nostre scelte che costruiscono la nostra identità o è la nostra identità che influenza le nostre scelte?*



Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
P.zza P. Paoli 18 /00186 Roma

Segreteria Roverway 2009
Email roverway@agesci.it
Telefono 06 – 68166218
Fax 06 - 68166236



2 – I valori e l'identità del clan

Alla fine del disegno ciascuno esprimerà quello che ha disegnato. Questo disegno rispecchia i valori del clan? E della carta di clan?

Alla fine del disegno ciascuno esprimerà quello che ha disegnato. Questo disegno rispecchia i valori del clan? E della carta di clan?

3 - Veglia alle stelle.

Il partecipante a Roverway legge un brano per lanciare la veglia alle stelle. Di seguito viene proposto un brano, ma se ne può ovviamente scegliere uno più adatto alle proprie esigenze.

"Fu soltanto quando raggiunsi la vetta del monte Koreki che, nella solitudine di quel posto, colsi cosa mi rendeva unico ed uguale. Colsi perché cambiavo e restavo lo stesso. Capii perché ero unico, inimitabile e pure parte indistinguibile del tutto. Guardando verso il basso potevo vedere una lunga processione di torce che nella notte seguivano gli uni i passi degli altri per raggiungere la cima. A nord, alcuni salivano per il sentiero che passa attraverso il pascolo dei vitelli. Ad est, altri si apprestavano a passare per le grotte buie attraverso cui correvano i tunnel della guerra. A sud, pochi salivano seguendo il rumore delle foglie delle querce mosse dal vento, che sapevano portarli alla meta. Infine, ad ovest, illuminati ancora dalla fioca luce del tramonto qualcuno scalava la parete facendo attenzione alla resistenza di ogni appiglio. Ecco qual'era il mistero di tutte le religioni e di tutte le scienze. Che non c'era altro che lo stare sullo stesso monte che faceva di noi uno solo e molti, che ci univa nell'esistenza. Condividere la condizione della vita con tutti gli esseri viventi del mondo era quanto mi bastava per comprendere che dovevo vivere in armonia con essi "

Su un quaderno ogni rover/scolta del clan troverà il brano letto sopra ed alcuni spunti di riflessione scritti per l'occasione da chi prepara l'attività a cui rispondere nella notte, a turno, singolarmente o in coppia (la veglia alle stelle presuppone uno spazio appartato in cui i rover e le scolte possano, a turni di mezz'ora o di 45 minuti, ad es. dalle 23 alle 5 di mattina, riflettere sullo spunto lanciato dal brano e poi tornare a letto, svegliando la persona a cui passare il turno).

Esempio: *Cosa unisce ciascuno di noi agli altri esseri viventi del mondo? Cosa ciascuno di noi sente di avere in comune con qualsiasi altro essere umano? La nostra comune creazione per mano di Dio? Per te esiste qualcosa che ti lega ad ogni altro essere vivente? Se sì: cos'è? Se no: perché? Un simile valore potrebbe essere il fondamento di un comportamento etico?*



Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
P.zza P. Paoli 18 /00186 Roma

Segreteria Roverway 2009
Email roverway@agesci.it
Telefono 06 – 68166218
Fax 06 - 68166236



Attività sul TEMA della NATURA

Obbiettivi:

- 1 - Saper riconoscere e gestire i propri tempi e i propri limiti, confrontandosi con una natura difficile
- 2 - Conoscere l'equilibrio delicato dell'ambiente e gli usi sapienti delle risorse.
- 3 - Saper esprimere i propri sentimenti di fronte alla natura.

Attività:

1 – Il gioco dell'isola di Islanda

Si prende una corda e si crea un'isola. Tutti devono nuotare fuori dall'isola finché il partecipante a Roverway 2009 che conduce il gioco non urla che c'è lo squalo e tutti devono entrare nell'isola. Ogni volta che questo accade il conduttore del gioco restringe l'isola finché non finisce lo spazio e bisogna scegliere: aiutarsi, prendersi in braccio, buttare giù gli altri.

Alla fine del gioco ciascuno esprime cos'ha provato quando l'isola si stringeva e come si è comportato nei confronti degli altri e da ciò si trae lo spunto per effettuare una lettura sull'esplosione demografica della terra oppure si usano dei cartelloni che mostrino l'uso delle risorse naturali che si vanno ad esaurire.

2 – Percorso azimut

Ripassando un po' di tecniche EG si propone al clan di dividersi in pattuglie e di sfidarsi su un percorso azimut (un po' impegnativo!!!) con la cartina e la bussola.

Alla sera durante un fuoco di bivacco sul tema dell'avventura ogni pattuglia proporrà la propria visione dell'avventura vissuta nella giornata, con aneddoti personali da reinterpretare in stile melodrammatico, comico, ispirato, serio, ecc. a seconda delle emozioni provate.



Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
P.zza P. Paoli 18 /00186 Roma

Segreteria Roverway 2009
Email roverway@agesci.it
Telefono 06 – 68166218
Fax 06 - 68166236



Attività sul TEMA del VIAGGIO

Obbiettivi:

- 1 – Riflettere sul viaggio come metafora della vita in cui si ha l'opportunità di non arrendersi quando si è stanchi, ma di continuare a spingere i propri passi
- 2 –Cogliere l'occasione del viaggio come arricchimento di tutti quelli che rincontrerò al ritorno
- 3 – Decidere di osare la sfida del viaggio come metafora di provare ad oltrepassare i limite di sé stessi.

Attività:

1 – Il gioco degli oggetti

Alla partenza di un'uscita, il partecipante a Roverway09 chiede ad ogni rover/scolta del clan di prendere sul cammino degli oggetti che rappresentino alcuni momenti importanti di quell'uscita/attività: la scelta di un bivio, la fatica, la condivisione dell'acqua, ecc.

Alla sera, arrivati al rifugio o in tenda, ogni rover/scolta del clan presenterà i propri oggetti agli altri.

Quindi il partecipante a Roverway leggerà il seguente brano (o un altro a sua scelta):

"Il viaggio è per eccellenza la metafora della vita. Alla partenza tutto è incerto, il cammino, la strada. Si presentano le scelte, i bivii, davanti ai quali restare fermi non è che la scelta peggiore. Allora quello che serve è il coraggio di imboccarne uno, stringendo gli spallacci dello zaino e pestando la terra con gli scarponi. Un viaggio da soli lascia tempo per pensare, ma ogni buon viaggio richiede compagni di viaggio e di fatica, richiede amici, semplici passanti oppure turisti curiosi che si fermano a guardare la carovana di scout dai calzoncini corti. Nel viaggio arrendersi lascia fermi, non porta da nessuna parte. Mentre anche quando piove, anche quando la vetta sembra lontana restare fermi non fa che abbandonarci al freddo, mentre stringere i denti e solcare i passi della nostra vita verso la meta, comunque vada, ci darà l'opportunità di scaldarci. Il viaggio è per eccellenza metafora della vita, perché il viaggio ci stanca, ma arrivati in vetta all'improvviso la fatica sembra scomparire e davanti a noi si aprono l'immenso e la gioia"

Al termine del brano il partecipante a Roverway09 chiederà al clan di scegliere alcuni di questi oggetti presi sul sentiero e per portarli con sé in Islanda, promettendosi di vivere il viaggio come scoperta di sé stessi in condizioni difficili, cercando di proseguire verso la meta con fiducia anche quando il sentiero sembrerà farsi duro.

2 – Il gioco delle domande

Il rover/scolta che parteciperà al Roverway 2009 prepara una serie di domande riguardanti l'Islanda (alcune magari spiritose o stereotipate).

Al ritorno da Roverway 2009 il rover prenderà come spunto quelle stesse domande per raccontare l'esperienza vissuta cercando di raccontare se le cose che ha visto corrispondono alle risposte date, lanciando uno spunto di riflessione su come il viaggio ci arricchisca e, allo stesso tempo, di come sia importante in ogni viaggio arricchire chi ci circonda delle esperienze che abbiamo fatto.

3 – La lettera scritta a chi parte

Il clan può guardare come ispirazione un film sul viaggio es. *Il diario della motocicletta* o *Cast-Away*.

Alla fine del film il partecipante a Roverway 2009 chiederà agli altri membri del clan di scrivergli una lettera su come vorrebbero che affrontasse il viaggio.

Proprio come l'Islanda è ai confini dell'Europa, ognuno di noi ha la possibilità di affrontare il viaggio per mettersi alla prova ai confini di sé stessi.



Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
P.zza P. Paoli 18 /00186 Roma

Segreteria Roverway 2009
Email roverway@agesci.it
Telefono 06 – 68166218
Fax 06 - 68166236