

# A.I.S.A.

Storia, filosofia e obiettivi

A CURA DI IGNAZIO BARBUSCIA

## Un pò di storia...

Nel 1901 la GC vota di organizzare in maniera diversa i gruppi giovanili della chiesa, anche se temporaneamente furono posti sotto la direzione del *Dipartimento della Scuola del Sabato (SdS)* con il nome di *Società dei Missionari Volontari* (da qui in avanti *SMV*).

Nel 1907 quando la GC capì che questo operato intrapreso con i giovani meritava un *Dipartimento* a se stante della chiesa.

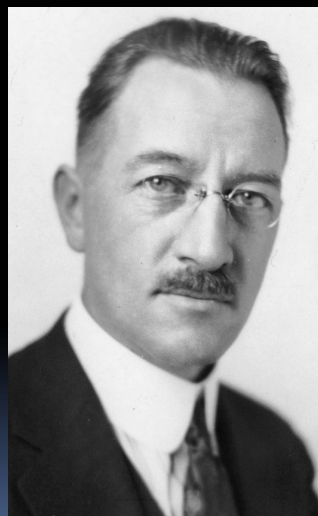
Dal 1950 in poi il movimento si diffuse in tutto il mondo avventista.



## E questo nome?

Nel 1928 Arthur W. Spaulding, durante uno dei primi campi al sud della California trovò una storia che narrava le avventure di uno dei primi esploratori occidentali americani, un certo Jhon Charles Frémont (vissuto dal 1813 al 1890) il cui soprannome era: «The Pathfinder», per altri «The Great Pathfinder».

Spaulding adottò il soprannome di quest'uomo ai gruppi e ai campeggi organizzati in quel periodo per i giovani avventisti. Questo soprannome continuò a esistere fino a sostituire il nome ufficiale degli scout avventisti da *Jmv's* in *Pathfinder Club*.



## E questo nome?

Nel 1928 Arthur W. Spaulding, durante uno dei primi campi al sud della California trovò una storia che narrava le avventure di uno dei primi esploratori occidentali americani, un certo Jhon Charles Frémont (vissuto dal 1813 al 1890) il cui soprannome era: «The Pathfinder», per altri «The Great Pathfinder».

Spaulding adottò il soprannome di quest'uomo ai gruppi e ai campeggi organizzati in quel periodo per i giovani avventisti. Questo soprannome continuò a esistere fino a sostituire il nome ufficiale degli scout avventisti da *Jmv's* in *Pathfinder Club*.



## E in Italia?

Possiamo individuare 4 tappe storiche:

1. "Gli inizi" (1952 al 1978)  
con Sabatino-Bulzis-Visigalli-Visani
2. "Da missionari volontari a Explò e Tizzoni" (1979 al 1989)  
con Rizzo-Fantoni
3. "Da gruppo ad associazione" (1990 al 1998)  
con Cozzi
4. "L'A.I.S.A." (1999 - ...)  
con Benini-Calà-Barbuscia

A livello associativo il momento storico da ricordare è la firma dell'atto costitutivo a Roma il 13 giugno del 1995.



## Associazione Italiana Scout Adventista

- L'A.I.S.A. è un'emanazione della Chiesa Cristiana Adventista del Settimo Giorno.
- L'acronimo A.I.S.A., ed in particolare il termine "avventista" richiama il principio che non sono gli scout ad essere avventisti ma l'associazione.
- Essa è quindi un'associazione aperta a tutti.

## Dichiarazione di Missione

- "L'A.I.S.A. è una emanazione della Chiesa Cristiana Adventista del Settimo Giorno, che mira a promuovere lo sviluppo armonioso, fisico, sociale, mentale e spirituale di bambini/e e di ragazzi/e di età tra i sei e sedici anni. Promuove un'esperienza personale con Cristo a tutti i livelli organizzativi. Utilizza anche metodi propri dello scoutismo per esplorare la natura, praticare il servizio e vivere la testimonianza. Si prefigge di sviluppare, negli individui, l'autodisciplina e la capacità di assumersi delle responsabilità, al fine di attuare la riconciliazione tra il Creatore e le creature."

## Obiettivi

- sviluppo armonioso
- a livello:
- a) fisico
  - b) sociale
  - c) mentale
  - d) spirituale

## Obiettivi

- Questo è il centro della formazione educativa dell'A.I.S.A.: la ricerca dell'armonia tra tutte queste componenti.
- Preoccupazione dell'A.I.S.A. non è solo il fisico e lo spirito del ragazzo, ma tutto il suo essere.
- Ogni sfera ha la sua importanza nello sviluppo e nella crescita di ogni bambino
- L'A.I.S.A. si propone di favorire quest'armonia e questo equilibrio offrendo un'atmosfera e una programmazione equilibrata sotto tutti questi punti di vista.

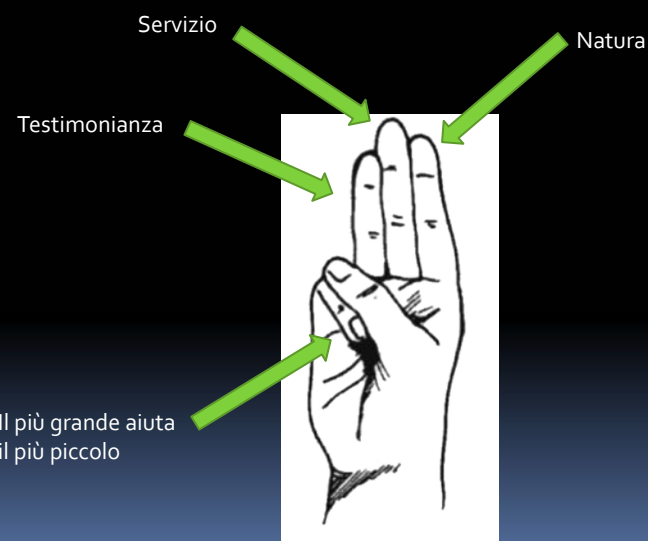
## "utilizza anche metodi propri dello scoutismo"

- Questa affermazione può risultare tanto chiara quanto emblematica. Probabilmente ciò che suscita più scalpore è l'uso del termine "anche".
- Questo termine può lasciare intendere almeno due cose:
  - 1) L'A.I.S.A. non è una vera associazione scoutistica
  - 2) L'A.I.S.A. utilizza anche altri metodi.
- È bene fare chiarezza:
- L'A.I.S.A. si ispira innanzitutto ai modelli offerti dalla Conferenza Generale della Chiesa Cristiana Avventista del Settimo Giorno, ma utilizza i metodi educativi che ritiene più opportuni. Tra questi rientrano anche i metodi propri dello scoutismo fondato da Baden-Powell.
- Ciò è in piena armonia con la Chiesa Avventista stessa. La Chiesa Avventista è nata infatti come Movimento Avventista. Dietro il termine Movimento troviamo dinamismo e non staticità. L'A.I.S.A. mantiene questo tipo di approccio, rimane aperta, continua a svilupparsi e a sviluppare diversi metodi educativi.
- Lo scoutismo fondato da Baden-Powell mira anch'esso a formare ragazzi equilibrati. Offre dal punto di vista dei programmi la possibilità di essere formati mentalmente, fisicamente e spiritualmente. L'A.I.S.A. ha sicuramente trovato un valido appoggio in esso.

## "esplorare la natura, praticare il servizio e vivere la testimonianza"

- Questi tre principi sembrano quasi essere l'applicazione biblico-cristiana dello scoutismo fondato da Baden-Powell.
- Abbiamo quindi:
  - 1) un richiamo alla natura (come punto di riconciliazione con il Creatore)
  - 2) un richiamo al praticare il servizio (in una società come quella odierna dove l'egoismo e l'avarizia abbondano non è cosa da poco)
  - 3) un richiamo alla testimonianza (come unica missione affidata ad ogni cristiano da Gesù stesso)  
(cfr. Marco 16:15, Matteo 24:14, 2 Corinzi 1:12).

## Saluto Scout



# Un movimento mondiale...

DIVISIONS	NUMBER OF AY SOCIETIES	AY MEMBERSHIP	NUMBER OF AMBASSADOR CLUBS	AMBASSADOR MEMBERSHIP	NUMBER OF PATHFINDER CLUBS	PATHFINDER MEMBERSHIP	NUMBER OF ADVENTURER CLUBS	ADVENTURER MEMBERSHIP
ECD	9,366	183,509	5,368	162,237	9,879	282,599	8,318	174,126
EUD	838	15,018	542	5,496	821	8,580	682	6,882
ESD	285	1,188	4	36	339	2,992	188	1,213
IAD	19,336	540,280	430	8,620	5,322	128,293	4,309	83,206
NAD	TBD	TBD	N/A	N/A	2,380	56,625	1,660	22,530
NSD	673	28,817	555	22,060	410	7,959	49	437
SAD	22,297	737,275	TBD	TBD	9,770	258,103	5,442	98,976
SID	12,957	510,105	9,820	122,657	10,624	680,915	8,347	801,277
SPD	1,677	37,323	232	3,545	1,297	38,709	1,162	28,290
SSD	8,075	248,292	915	53,517	2,312	76,007	2,043	58,525
SUD	785	94,580	100	7,535	265	19,840	283	13,344
TED	427	11,778	13	178	331	7,890	258	5,733
WAD	1,922	19,229	636	7,412	3,559	56,737	2,741	33,351
ISRF	7	65	N/A	N/A	4	43	4	21
MENA	N/A	N/A	N/A	N/A	12	190	11	128
<b>TOTALS</b>	<b>78,647</b>	<b>2,427,509</b>	<b>18,815</b>	<b>393,293</b>	<b>47,325</b>	<b>1,825,482</b>	<b>35,495</b>	<b>1,328,039</b>

Fonte: General Conference, Youth Ministries Department, Pathfinder Day 2020

# Numeri...

## **TIZZONI+GEMME**

Mondiale 🌐  
Club 35.495  
Membri 1.328.039

EUD 🇪🇺  
Club 682  
Membri 6.882

Italia 🇮🇹  
Club 85 su 86  
Membri 625

## **ESPLORATORI**

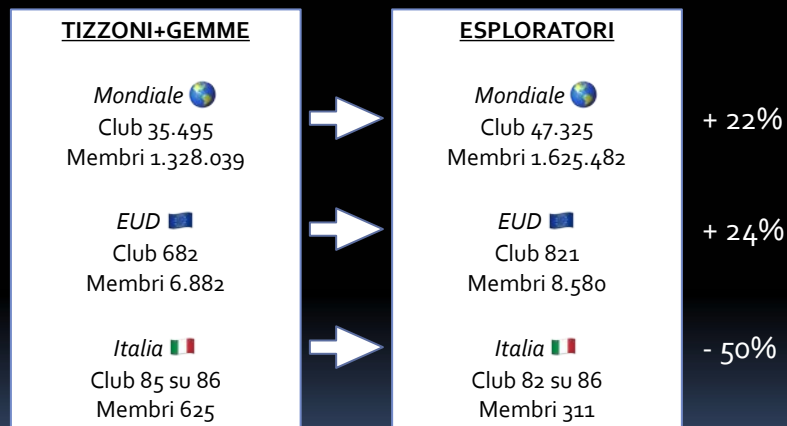
Mondiale 🌐  
Club 47.325  
Membri 1.625.482

EUD 🇪🇺  
Club 821  
Membri 8.580

Italia 🇮🇹  
Club 82 su 86  
Membri 311

Fonte: General Conference, Youth Ministries Department, Pathfinder Day 2020

# Numeri...



Fonte: General Conference, Youth Ministries Department, Pathfinder Day 2020

# Siamo sicuri che l'A.I.S.A. funzioni?

Tra i 10 e i 15 anni i ragazzi vivono una fase di sviluppo e di crescita molto rapida.

Se questa viene riempita con:

- azione,
- avventura,
- sfide,
- attività di gruppo
- opportunità per sviluppare nuove attitudini e abilità,

questo produrrà:

- crescita personale,
- spirito di squadra,
- senso di lealtà,
- rispetto nei confronti degli altri e di Dio.

## Ministeri Avventisti per la Gioventù

Sezione Junior

Sezione Senior



Gemme  
(3-5 anni)

Tizzoni  
(6-11 anni)

Esploratori  
(12-15 anni)

Compagnon  
(16-21 anni)

Giovani  
(22-35 anni)

## La grande famiglia A.I.S.A.

● GCYouth Ministries Department Director

● EUD Youth Ministries Department Director

● Direttore MAG UICCA

DIRECTOR

● Coordinatori di Campo AISA

DEPUTY DIRECTOR

● Collaboratori di Campo AISA

AREA COORDINATOR

● Animatore Principale

● Animatore

Animatore

● Capo Pattuglia

Capo Pattuglia

Tizzoni (6-11 anni)

Esploratori (12-15 anni)

## I gradi dei Tizzoni



Prima Scintilla (7 anni)



Seconda Scintilla (8 anni)



Terza Scintilla (9 anni)



Quarta Scintilla (10 anni)

## I gradi degli Explò



Aiuto (12 anni)



Assistente Guida (16 anni)



Messaggero (13 anni)



Guida (18 anni)



Esploratore (14 anni)



Capo Guida (21 anni)

# Nuovi Gradi

Master Tizzoni  
(11 anni)



Viaggiatore  
(15 anni)



# Le specializzazioni dei Tizzoni

Oltre 80 specializzazioni divise in 5 categorie.

### Perchè?

Assistere i genitori nel rendere lo sviluppo dei propri figli più ricco e significativo.

Aiutarli a scoprire le loro abilità e imparare ad usarle per il proprio beneficio e a beneficio degli altri.

GC Youth Ministries, Adventurer Philosophy and Objectives



# Le specializzazioni degli Explò

Oltre 400 specializzazioni divise in 9 categorie.

### Perchè?

“Insegnare ai pathfinders specifiche abilità e hobbies renderà le loro vite più e soddisfacenti e i aiuterà ad occupare il loro tempo in maniera proficua”.

Pathfinder Basic Staff Training Course, p. 18



# I master



## Simboli



## Il triangolo al contrario

I tre lati del triangolo rappresentano la completezza di Dio nella Trinità, Padre, Figlio e Spirito Santo.

Ma allo stesso tempo i tre aspetti scelti dall'organizzazione per una buona e corretta educazione:

- 1) l'aspetto mentale, sviluppato tramite le classi progressive;
- 2) l'aspetto fisico, sviluppato tramite i lavoretti manuali;
- 3) l'aspetto spirituale, sviluppato tramite la ricerca personale.



## Il triangolo al contrario

Il triangolo invertito rappresenta l'importanza degli insegnamenti di Gesù, che sono contrari a quelli insegnati dal mondo.

Egli ha sacrificato se stesso mettendo i bisogni degli altri al primo posto.



## La scritta

La scritta: "Pathfinder Club" richiama semplicemente l'organizzazione mondiale giovanile che la chiesa avventista ha istituito.



## La spada

Essa rappresenta la Bibbia.

La spada di solito si usa in guerra dove si hanno dei vincitori e dei vinti, dei buoni e dei cattivi. Tutti i cristiani vivono una battaglia personale contro il peccato e la sola ed unica arma di difesa che possiedono è la Parola di Dio.

Efesini 6:17 "Prendete anche (...) la spada dello Spirito, che è la parola di Dio".



## Lo scudo

Esso rappresenta la protezione.

Nella Bibbia Dio è chiamato spesso a proteggere il Suo popolo.

Genesi 15 :1 "(...) Non temere, Abramo, io sono il tuo scudo, (...)”

Efesini 6:16 "Prendete oltre a tutto ciò lo scudo della fede, con il quale potrete spegnere tutti i dardi infocati del maligno."



## Colori

Scritta: Giallo oro

Sfondo: Rosso

Spada: Blu

Scudo: Bianco

Bordo: Giallo oro



## I colori

Il rosso: richiama il sacrificio, Cristo ci ha riscattati.

Giovanni 3:16 "Perché Dio ha tanto amato il mondo, che ha dato il suo unigenito Figlio, affinché chiunque crede in lui non perisca, ma abbia vita eterna."

Romani 12:1 "Vi esorto dunque, fratelli, per la misericordia di Dio, a presentare i vostri corpi in sacrificio vivente, santo, gradito a Dio; questo è il vostro culto spirituale."





## I colori

Il giallo oro: richiama l'eccellenza

Apocalisse 3:18 "Perciò io ti consiglio di comperare da me dell'oro purificato dal fuoco, per arricchirti; (...)".

Questo è uno degli obiettivi che si pone questo club, ossia quello di fornire ai ragazzi degli standard elevati, permettendogli di costruirsi un carattere forte pronto per il Regno dei cieli.



## I colori

Il bianco: richiama la purezza.

Il desiderio di ogni cristiano è quello di riuscire a raggiungere nella propria vita lo stato di purezza e di giustizia di Dio.

Apocalisse 3:5 "Chi vince sarà dunque vestito di vesti bianche, e io non cancellerò il suo nome dal libro della vita, ma confesserò il suo nome davanti al Padre mio e davanti ai suoi angeli."



## I colori

Il blu: richiama la lealtà.

Questo è un altro dei propositi di questo club, essere d'aiuto per insegnare ad essere leali per Dio, per i propri genitori e familiari e per la chiesa.

La lealtà è spesso definita dai cristiani come un riflesso di un lato del carattere del grande e vero maestro, ossia Gesù.



## Emblema dei Pathfinder Italiani



## Emblemi in uso in Italia



Promessa Explò

Promessa Animatori



Promessa Tizzoni



## Perché è diverso?



## Perché è diverso?

- "Each of the World Divisions determines current policy, specs and procedures". *The Uniform*, p. 52
- "Should include the Pathfinder world emblem and the Pathfinder scarf. Other insignia and styles of uniforms are determined by each Division in keeping with the norms and economic conditions of the fields under their care". *Basic Uniform*, p. 53
- "While the uniform of the Pathfinder Club varies in regions or even countries around the world, the insignia and where they are placed are well nigh universally the same. Designing and setting the position of the insignia and/or working any changes or additions is the responsibility of the World Pathfinder Director and the General Conference in consultation with the divisions. Clubs, conferences, unions and divisions may make no exceptions or variations without the definite permission from the World Pathfinder Headquarters". *The Insignia*, p. 53

Fonte: General Conference, Youth Ministries Department, *Pathfinder Administrative Manual*, 2004 Revision

## Il nostro motto...

### General Conference / Motto

- "The love of Christ compels us" (2 Corinthians 5:14)

### Italia / Motto

- "L'amore di Cristo ci costringe" (2 Corinzi 5:14)

### Sud America / Lema

- "El amor de Cristo me motiva" (2 Corintios 5:14)

## Il nostro impegno...

### General Conference / Pledge

- "By the grace of God: I will be pure and kind and true; I will keep the Pathfinder Law; I will be a servant of God and a friend to man".

### Italia / Impegno

- "Con la grazia di Dio, voglio essere amabile leale e puro, voglio essere servitore di Dio e amico di tutti, voglio osservare la legge degli esploratori e approfondirne i valori".

### Sud America / Voto

- "Por la Gracia de Dios seré: puro, bondadoso y leal. Guardaré la Ley del Conquistador. Seré Siervo de Dios y amigo de todos".

## La nostra legge...

### GC / Law

The Pathfinder Law is for me to:

1. Keep the morning watch.
2. Do my honest part.
3. Care for my body.
4. Keep a level eye.
5. Be courteous and obedient.
6. Walk softly in the sanctuary.
7. Keep a song in my heart.
8. Go on God's errands.

### Italia / Legge

Esploratori noi vogliamo:

1. Incontrare Dio ogni giorno nella preghiera e nello studio della Bibbia.
2. Rispettare il luogo, dove insieme agli altri, adoriamo Dio.
3. Essere leali e sinceri.
4. Essere attenti ai bisogni degli altri.
5. Essere puri nei pensieri, nelle parole e nelle azioni
6. Curare il nostro corpo e dire no a tutto ciò che lo distrugge.
7. Amare la natura, rispettarla e proteggerla.

### Sud America / Ley

La Ley del Conquistador me ordena:

1. Observar la Devoción Matutina.
2. Cumplir fielmente con la parte que me corresponde.
3. Cuidar mi cuerpo.
4. Tener una conciencia limpia.
5. Ser cortés y obediente.
6. Andar con reverencia en la Casa de Dios.
7. Tener una canción en el corazón.
8. Ir donde Dios me mande.

## Militarismo...

"The use of a uniform in Pathfinding provides many positive results. It meets certain psychological needs of the Pathfinder age bracket; it encourages what could be called upgraded behavior; and it provides a sense of cohesiveness.

In most regions the official uniform adopted in many ways resembles local military uniforms as local laws will or will not allow. While this is acceptable to a degree, those who have the decision making authority must be very careful to not create nor allow militarism to creep into Pathfinding. Militarism is defined as the use of military discipline and the wholesale adoption of military-style uniforms that would create confusion in the minds of those who do not know what Pathfinding represents.

Around the world there are governments that are very sensitive to the existence of paramilitary organizations. Pathfinding in other parts of the world cannot be seen by these governments as involved in training guerrilla or terrorist-type personnel. Camouflage, combat boots, "blousing" of pant legs, and other similar military practices in uniforms should not be used at all.

No military insignia are allowed. The Pathfinder scarf should always be worn as part of the dress (Class A) uniform to distance it from the traditional military uniform. Attaching weapons to dress uniforms such as swords, bayonets, or machetes and guns even if they are fake ones should not be allowed even in drill ceremonies". Militarism, p. 55