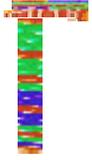




**AGESCI Sicilia**



## INDICE

- 1ª Chiacchierata — Accoglienza dei nuovi amici
- 2ª Chiacchierata — Vita di Sq. (riunione Sq. - preghiera Sq. - consiglio Sq. )
- 3ª Chiacchierata — Il Programma (programma Sq. - incarichi - posti d'azione )
- 4ª Chiacchierata — L'Impresa (impresa - specialità di Sq.)
- 5ª Chiacchierata — Vita alla aria aperta (uscita di Sq. - campo estivo.)
- 6ª Chiacchierata — Il Consiglio Capi (consiglio capi - vice capi Sq. )
- 7ª Chiacchierata — Il Sentiero
- 8ª Chiacchierata — Arriva il Noviziato
- Bibliografia

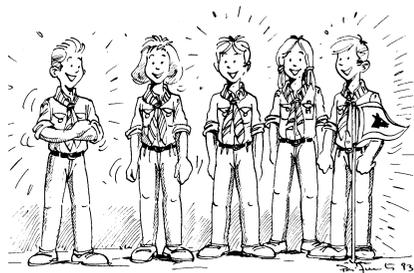
**QUADERNO  
DEL CAPO SQ.**



**Branca E/G**

Inizia l'Avventura...

...Io Capo Squadriglia...



Ora sono il capo Squadriglia, è passato del tempo da quanto entrai per la prima volta nel reparto.

Non avevo ancora l'uniforme e tutti parlavano in modo stranissimo.

Scoprii di avere un capo Sq. e che l'avventura stava per iniziare.

Adesso il cuore comincia a battere forte e a chiedersi "ce la posso fare? Tutti si aspettano molto da me e devo iniziare subito. Ma non sono solo, con me ci sono gli altri capi Sq., il mio vice, i capi e il Signore. Sarà una bella avventura di sicuro.

## UNA PAROLA AI CAPI PATTUGLIA

*"Io desidero che voi Capi Pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra pattuglia interamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba.*

*Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla.*

*Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni.*

*Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro.*

*Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete seguirlo, che il Capo Reparto sia presente oppure non. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.*

*Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, non spingerli."(B.P.)*



## NOTE BIBLIOGRAFICHE

All'interno di questo Quaderno del Capo Squadriglia puoi trovare tanti spunti e suggerimenti per animare la Squadriglia, ma le idee e le attività concrete dovranno uscire con l'aiuto di tutti gli squadriglieri. Se avrai bisogno di suggerimenti tecnici, consulta i vari siti internet sotto riportati o i vari libri che puoi trovare in una qualsiasi rivendita scout, e non dimenticar che l'aiuto maggiore lo potrai sempre trovare nel tuo Capo Reparto che sicuramente ti saprà dare le giuste direttive per risolvere le difficoltà e i dubbi che potrai incontrare.

### Siti Internet

<a href="http://www.agesci.org">www.agesci.org</a>	(Sito ufficiale Agesci)
<a href="http://www.agesci.it/avventura">www.agesci.it/avventura</a>	(Rivista Avventura)
<a href="http://www.agesci.org/regioni/sicilia/">www.agesci.org/regioni/sicilia/</a>	(Sito ufficiale Agesci REgione Sicilia)
<a href="http://digilander.libero.it/siciliaeg/">digilander.libero.it/siciliaeg/</a>	(Sito ufficiale Branca E/G REgione Sicilia)
<a href="http://www.tuttoscout.org/storia/index.html">www.tuttoscout.org/storia/index.html</a>	(Storia Scoutismo)
<a href="http://www.tuttoscout.org/testi/bp.html">www.tuttoscout.org/testi/bp.html</a>	(Vita di Bp)
<a href="http://www.tuttoscout.org/tecniche/index.html">www.tuttoscout.org/tecniche/index.html</a>	(Tecniche Scout)
<a href="http://www.tuttoscout.org/canzoniere/index.html">www.tuttoscout.org/canzoniere/index.html</a>	(Canzoniere)
<a href="http://www.tuttoscout.org/download/index.html">www.tuttoscout.org/download/index.html</a>	(Giochi e Grandi Giochi)

### Libri

#### I nodi dell'avventura

Mille occasioni in cui è utile saper eseguire un nodo. Nella vita all'aperto e nell'avventura, un piccolo riassunto tratto dalla grande famiglia dei nodi. Nel libro ciascun nodo ha un'esauriente spiegazione e una chiara illustrazione che conducono facilmente, fase dopo fase, alla sua realizzazione.

#### Pronto soccorso

È un sussidio pensato per gli scouts con lo scopo di presentare gli eventi di pronto soccorso in modo ragionato, non certo per sostituire il medico, ma per limitare il più possibile gli effetti del danno. Importante l'introduzione sull'igiene personale e la vita di campo e i test verifica per mettere a fuoco le conoscenze acquisite.

#### In forma con l'hébertismo

Il sussidio presenta il Metodo Naturale di G. Hébert, metodo per impostare attività fisiche non fini a se stesse ma facenti parte di proposte che concorrono ad una crescita globale dell'individuo. È visto alla luce dello scautismo e delle sue innumerevoli applicazioni.

#### La squadriglia al campo estivo

Seguendo le avventure della squadriglia Lupi, tutte le guide e gli scouts potranno organizzarsi meglio per il campo e soprattutto ogni persona potrà individuare quali sono le capacità e le competenze per conquistare la propria tappa.

#### La preghiera in squadriglia

Sussidio per 'costruire' dei momenti di preghiera anche attraverso i giochi, le imprese e i rapporti di amicizia di tutta la squadriglia.

#### Il libro di Lézard

I tinerari, riflessioni, esperienze, pensieri per conquistare, vivere e diffondere la gioia. Brevi note, nate dall'esperienza scout dell'autrice.

#### Meditazioni scout sul Vangelo

Compendio di proposta cristiana applicata allo scautismo: come mettere il Vangelo in rapporto agli aspetti più semplici e concreti della vita scout.

#### Skautin' graffiati

Una serie di piccole storie raccontano le avventure quotidiane e non di guide e scout. In esse c'è del comico e dell'assurdo, ma anche lo spirito e l'entusiasmo di chi vive nel Reparto. Da leggere per il gusto di leggere e di calarsi per un po' nell'atmosfera di quella bella comunità che si chiama Reparto.

#### Scautismo per ragazzi

È il testo fondamentale dello scautismo, redatto in un linguaggio semplice, talora scarno. Baden-Powell adotta nel libro una tecnica che seguirà anche negli altri suoi manuali: parlare direttamente ai ragazzi. Suddiviso in 26 'chiacchierate al fuoco di bivacco' vengono proposti, oltre agli aspetti fondamentali del metodo, pratici rac-

## ESSERE CAPO

Se sei capo devi amare. Essere capo è difficile. Ci vuole umiltà. Essere umili nell'accettare l'incarico. Essere umili nell'eseguirlo...tu sei uno di loro, non sei più di loro. La tua maggiore esperienza ti fa capo, ma essere capo vuol dire servirli per dar loro quello che tu hai già. Ci vuole entusiasmo. Entusiasmo anche quando sei triste e stanco ; non hai tempo e voglia: Essere sempre sereno, gioioso, entusiasta. Capo vuol dire anche trascinare. Ci vuole cortesia. Cortesia e discrezione nel trattare i tuoi squadriglieri. Capo vuol dire anche insegnare ad essere cortesi. Ci vuole spirito di donazione. Donazione del tuo tempo, del tuo cuore, del tuo sorriso, della tua esperienza. Capo vuol dire donare . Ci vuole tutto di te. Occorri tu per guidarli. Senza di te la squadriglia è slegata. Ci vuole il tuo impegno per dirigerli bene. Ci vogliono i tuoi occhi per vedere anche dove loro non vedono. Ci vuole la tua bocca per parlare, per correggere, per insegnare, per ridere, per cantare, per chiacchierare. C'è bisogno delle tue mani: il nodo da insegnare, il piatto da lavare, il materassino da gonfiare, la tenda da piantare, la carezza da dare. C'è bisogno delle tue gambe per essere sempre davanti a loro, per essere il primo alle riunioni, il primo ad alzarsi. C'è bisogno della tua anima e del tuo cuore per volere loro bene.

Ci vuole Dio.

Dio con te per loro. Dio che ti guida verso di loro, che ti aiuta ad essere capo. Dio che tu preghi appena possibile, che senti vicino a te perché gli vuoi bene, perché ti accosti spesso a Lui.

Dio che tu vedi in ogni scout, Dio che tu mostri loro perché si deve vedere che lo ami, che lo hai vicino.

Prega...

Dio fa che sia il primo dove c'è bisogno di me. Fa che gli altri mi cerchino perché possa dare anche dove non vedo il bisogno.

Aiutami a dare sorridendo.

Aiutami ad essere capo.

## 12 Consigli ai nuovi Capo Sq.

- 1 Assicuratevi che in Sq. tutti abbiano gli indirizzi necessari. Concordate la catena telefonica e controllate con una prova pratica che funzioni.
- 2 Verificate di tanto in tanto con il magazziniere che il materiale (tenda, pentole, attrezzi vari) sia a posto.
- 3 Date un'occhiata al Guidone: la bandierina é riconoscibile o incrostata di fango?
- 4 Preparate il calendario degli incontri del Consiglio e della Riunione di Sq. All'inizio dell'anno discuterete un programma in cui sia chiaro dove la Sq. vuole arrivare, e che cosa vuole proporre o chiedere al Reparto.
- 5 Assegnare a ogni squadrigliere un incarico preciso. Gli incarichi non sono elencati , perché vengono stabiliti in base alle necessità della Squadriglia.
- 6 Insegnare ai nuovi che cos'è il Reparto e come funziona (Squadriglia, Urlo, Fazzolettone, Uniforme, Legge, Promessa, Tappe, Specialità, Consiglio della Legge, Pettegolezzi sui Capi). Controllare che tutti abbiano il Quaderno di Caccia a posto.
- 7 Assicuratevi che i più esperti trasmettano le loro conoscenze tecniche ai più giovani.
- 8 Tenere una tabella delle presenze. Lo scopo non é scolastico, ma serve a capire se qualcuno tende ad allontanarsi dal Reparto. In questo caso sentite l'interessato e parlatene con i Capi.
- 9 Raccogliere impressioni, lamentele, richieste, suggerimenti, per l'Impresa da parte della Sq. discuteteli in Consiglio Capi. Il Capo Sq. é quello che trasmette ai Capi le richieste degli squadriglieri per quanto riguarda il Sentiero (Promessa Tappe, Specialità, competenze).
- 10 Siate pappa e ciccia con il Vice e dividete con lui.
- 11 Date l'esempio: il Capo Sq. che si ubriaca tutti i martedì, che fuma il sigaro e che rapina le vecchiette quando tornano dalla spesa non é un buon Capo Sq.
- 12 Prima di mettervi a piangere chiedete aiuto ai Capi.

## 1ª Chiacchierata — Accoglienza dei nuovi amici

Fra qualche giorno conosceremo i nomi dei nuovi squadriglieri. Si sentiranno come me nelle prime riunioni di Sq., saranno un po' timidi, dovranno stare con i ragazzi più grandi e avranno un sacco di cose da imparare.

Dovremo fare il possibile per farli sentire subito a proprio agio, importanti per la vita di Sq. Li aiuteremo a scoprire le regole del gioco e cosa più importante infonderemo loro entusiasmo e voglia di lavorare.

### Carta diritti e doveri per lupetti e coccinelle entrati in Reparto

- Diritto a vedere valorizzate le proprie competenze;
  - Diritto a trovare un ambiente preoarato ad accoglierlo;
  - Diritto di essere ascoltato;
  - Diritto di esprimere le proprie idee;
- ←————→
- Dovere di ascoltare e rispettare gli altri, in particolare chi ha più esperienza
  - Dovere di esprimere le proprie idee
  - Dovere di mettere e disposizione degli altri le proprie competenze

Nella mia Sq. non ci dovrà essere posto per scherzi a danni dei più piccoli che saranno accolti come fratelli e non come "schiavetti".

Potremo quindi preparare una riunione o un'uscita con:

- Giro di presentazione con notizie sulle specialità o competenze dei singoli squadriglieri e sulle specialità e competenze acquisite al branco dai nuovi arrivati.
- Un canto di reparto
- Tradizioni di Sq.
- Foto di Sq.
- Albo d'oro
- Notizie sulle più belle imprese della Sq.
- Motto, grido, guidone e animale di Sq.
- Potremo offrire dei doni utili per le attività
- Ci sarà di sicuro qualcosa da mangiare



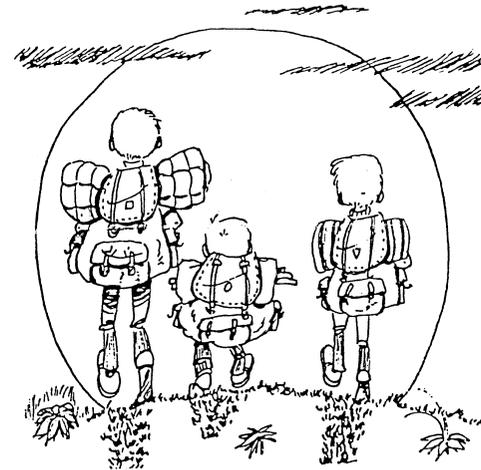
Preparerò tutto con il mio vice e affiderò ad ognuno dei miei sq. un compito

## Come lascio la mia squadriglia

Appunti sparsi di capo squadriglia in procinto di salire al noviziato

1. Ricordarsi di controllare il materiale di squadriglia insieme al magazzinoiere.
2. Riguardare il quaderno di squadriglia e verificare se l'archivio storico è in ordine
3. Non dimenticare di preparare un ricordino da lasciare in sede o magari qualcosa di personale da regalare agli squadriglieri, alle squadrigliere.
4. Controllare in casa se non è rimasto qualcosa di proprietà della squadriglia, del reparto. Oltre alla bussola ed al pronto soccorso da riportare immediatamente in sede e da consegnare al magazzinoiere.
5. Importantissimo: lavare o ricucire il guidone in modo da poterlo consegnare al nuovo, alla nuova capo squadriglia in perfette condizioni, allo stesso modo della squadriglia che rappresenta.
6. Preparare il quaderno dei suggerimenti del perfetto ( o quasi) capo squadriglia da regalare a...
7. Fare una foto di gruppo con tutta la squadriglia per l'Albo d'Oro
8. Salutare tutti
9. Prendere lo zaino ed incominciare la strada...

e a questo punto il mio sentiero diventa una strada



## 8ª Chiacchierata — Arriva il Noviziato

È il momento della verifica e dei saluti

È passato un anno veramente intenso, ricco di avventure, di gioie, di difficoltà. Quante cose ho imparato. Molte di più delle cose insegnate. posso dire di aver fatto un buon cammino e di avere incontrato gente che mi ha aiutato a scoprire che non ero solo nel cammino verso la metà.

Questo è anche il momento di passare la palla agli altri e di lasciare la mia Sq. spero soltanto di lasciarla migliore di come l'ho trovata.

La salita al noviziato, vi coglie preparati: del resto, perché esitare? Questo tempo, quest'ultimo tempo in reparto forse è stato il più fruttuoso tra tutti: Occasione più proficua per donare agli altri la vostra capacità di animazione. La competenza, la vivacità e la fantasia di chi gioca perché sa giocare il magnifico gioco dello scoutismo.

Pensate solo un attimo alla testimonianza grandiosa, al ricco patrimonio di sensibilità e incisività che lasciate agli altri.

Tutto questo è già nel vostro zaino; non dimenticate di tirarlo fuori al tempo opportuno, ovunque sarete.

Ma adesso c'è ancora da fare, il vostro incarico non si è concluso: E' importante prima di lasciare, verificare insieme a ciascuno della squadriglia la posizione sul sentiero personale e nella squadriglia stessa.

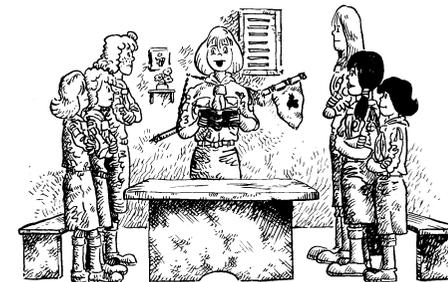
Ancora una volta proiettarsi in avanti per affermare il senso inequivocabile della continuità che parte dal passato attraverso il presente per progettare il futuro; perché ciascuno dal capo squadriglia alla zampa tenera possa essere corresponsabile cosciente ed impegnato in un cammino comune a tutti i componenti della squadriglia e di conseguenza del reparto intero:

Mai come adesso è valido il celebre motto "lascia il mondo un pò meglio di come lo hai trovato"; solo provate a sostituire il "mondo" con " squadriglia" e vedrete come può essere più vicino:

Annotate tutte le osservazioni, intuizioni, preoccupazioni e suggerimenti sulla squadriglia, saranno più che utili a chi prenderà il vostro posto; se questo non è ancora nella vostra tradizione, siate voi ad aprire la strada.

## 2ª Chiacchierata — Vita di Sq.

(riunione Sq. - preghiera Sq. - consiglio Sq. )



### Riunione di sq.

1. Quando dovrò convocarla?
  - Una volta alla settimana
2. Dove si dovrà fare?
  - In sede, nell'angolo di Sq.
  - All'aperto se inserita in un'uscita o in attività
  - A casa di qualcuno (fiesta, necessità di avere disposizione attrezzature particolari)
3. Cosa potremo fare in riunione?
  - Lavorare per l'attività in corso
  - Amministrazione delle attrezzature materiali e cassa
  - Pregare
  - Giocare, cantare (portare uno strumento)
  - Preparare le uscite
  - Lavorare per l'impresa
4. Astuzie tecniche
  - Puntualità (sia per l'inizio che per la fine)
  - Preparare con il vice il programma delle riunioni ed affidare qualche compito a più squadriglieri
  - Rispettare il programma e i tempi
  - Stabilire in Sq. un giorno ed un orario fisso per la riunione che valga per tutto l'anno
  - Segnarsi sul q.d.c. gli assenti e poi contattarli per sapere cosa è successo. E informarli delle decisioni prese in loro assenza

### Alcune Considerazioni...

È importante individuare le capacità di tutti gli squadriglieri e affidare ad ognuno un compito ben preciso (possibilmente inerente al suo sentiero) Incoraggiarli sempre e molto, riconoscere quello che fanno bene, sottolineare i successi ed i progressi e se ci fosse qualcuno da riprendere farlo a tu per tu.

## Preghiera di squadriglia

Ogni momento è buono per pregare e ogni attimo della vita di Sq. ci può servire per scoprire il Signore e farlo diventare il compagno del nostro cammino. Come capo dovrò fare in modo che la vita di Sq. diventi momento di incontro con il Signore. Sarà bene preparare con cura i momenti di preghiera:

1. Quando si farà?
  - A inizio o fine riunione
  - Alla sera in uscita
  - Prima di una missione
  - ecc
2. Dove si farà?
  - In sede
  - In chiesa
  - All'aperto
  - A casa di uno squadrigliere
3. In che momento della vita di Sq. si farà?
  - Inizio dell'anno
  - Progettazione o altra fase dell'impresa
  - Momento di poco impegno della Sq.
  - Momento di festa per la fine di una attività
  - Preparazione del campo estivo
  - Ecc.

Insomma portare davanti al Signore la nostra vita.
4. La Bibbia
  - Trovare nella Bibbia, che è la raccolta della "Parole che il Signore, ci vuole dire", le cose adatte al momento che stiamo vivendo in Sq.
5. Trovare una risposta alle parole che il Signore ci dice:
  - Preghiere
  - Ringraziamenti
6. Che atmosfera creare?
  - Si starà in piedi o in ginocchio, ecc
  - Ci si terrà per mano o si starà a braccia alzate ecc
  - Si canterà



## SCHEDA: Carta della Competenza

Carta della Competenza di:

Sq.:

Reparto:

Oggi: / / ho deciso di prendere la Specialità di:

Brevetto che desidero conquistare:

### 1) Specialità relative

- Conquistata il
- Conquistata il
- Conquistata il
- Conquistata il

### 2) Capacità da acquisire:

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### 3) Esperienze da vivere

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### 4) Maestro di Specialità di:

Il Brevetto è stato raggiunto il:

## SCHEDA: Carta della Specialità

Carta della Specialità di:

Sq.: \_\_\_\_\_ Reparto: \_\_\_\_\_

Oggi: / / ho deciso di prendere la Specialità di:

Perché questa specialità?:

A cosa mi potrà servire?:

Quali le mie conoscenze attuali in questo campo?:

Quali cose voglio imparare?:

Chi è il mio maestro di specialità?:

In quanto tempo voglio prenderla?:

REALIZZAZIONI CONCRETE CHE DEVO FARE:

- 1) \_\_\_\_\_ raggiunta il \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_ raggiunta il \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_ raggiunta il \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_ raggiunta il \_\_\_\_\_

Dove sono stato più bravo /a del previsto:

Dove potevo fare meglio:

Quale sarà la prossima Specialità:



## Consiglio di squadriglia

Spetterà a me, d'accordo con

il mio vice, convocare periodicamente il Consiglio di Sq., non bisognerà aspettare occasioni particolari, ma utilizzarlo puntualmente per fare il punto della situazione in Sq. e per progettare il cammino futuro. Con Tommaso il mio csq, seguivamo questa scheda:

1. Incontrarsi capo e vice per preparare l'ordine del giorno
2. Avisare il/ la capo reparto
3. Avisare gli squadriglieri (puntualità, uniforme completa, luogo, illustrare prima l'ordine del giorno per dare la possibilità a tutti di prepararsi per tempo.
4. Argomenti possibili per la verifica
  - Spirito di Sq. clima, organizzazione
  - Situazione incarichi (come vengono svolti, vanno ruotati? Potenziati
  - Qualche aiuto può diventare titolare?
  - Situazione posti d'azione (come sono stati scelti e ricoperti nelle imprese realizzate?)
  - Come ha funzionato il passaggio delle esperienze
  - Presenze e impegno dei singoli Sq. puntualità
  - Situazione della cassa, del magazzino, della segreteria e delle cassette tecniche (pronto soccorso, topografia, espressione ecc)
5. Argomenti possibili per la progettazione:
  - Di che cosa ha bisogno la Sq.
  - Quali competenze vanno acquisite o rafforzate
  - Impegni per brevetti e specialità dei singoli
  - Scadenza per la conquista di prossime tappe
  - Imprese di Sq.
  - Eventuali idee da proporre a tutto il reparto
6. Stesura del verbale del consiglio di sq.
7. Delle conclusioni, alcune rimangono segrete, altre vanno comunicate al Consiglio Capi (situazione della Sq. e programmi futuri) altre al Consiglio della Legge (sentieri e verifica) e altre ancora direttamente ai capi rep. (questioni particolari)

### 3ª Chiacchierata — Il Programma (programma Sq. - incarichi - posti d'azione )

Partire per il nuovo anno scout é un pò' come partire per il campo estivo, bisogna infatti mettere a punto un piano di lavoro, in altre parole un programma.

Ecco la **ricetta** fondamentale affinché ciò si realizzi per il meglio:

1. Prendere in gran quantità e varietà tutte le idee che scaturiscono dalle menti geniali di ciascun componente della Sq. e scriverle immediatamente sul proprio quaderno di caccia, non ponendo limite alla fantasia personale o di gruppo.



2. In un secondo momento cogliere ogni singola e valutare l'effettiva capacità di realizzazione cercando di calcolare le difficoltà che si possono incontrare, le forze e i tempi che questa può richiedere, gli scopi che ci si prefigge di raggiungere attraverso l'attività che si pensa di realizzare.

3. Giunti a questa fase di cottura denominata - progetto- é importante verificare che gli ulteriori strumenti, fondamentali per la realizzazione, siano efficienti: da un lato che il materiale di Sq. sia in buono stato, dall'altro che tutti i meccanismi che fanno funzionare la Sq. siano funzionanti (il Consiglio di Sq., gli Incarichi, i Posti d'Azione, il passaggio di esperienze).

4. Ultimata la cottura della nostra pietanza succulenta ci si appresta a distribuire negli appositi "Stampi" ciascuna attività, in altre parole con calendario alla mano si inseriscono le attività come l'Impresa di Sq. le Missioni di Sq., la Specialità di Sq., le Promesse dei Novizi, la definizione degli incarichi, la manutenzione del materiale di Sq., e dell'angolo, la definizione degli obiettivi del sentiero e le verifiche periodiche dell'attività svolta mese per mese.

taccuino,

3. Insieme individueremo gli obiettivi da raggiungere,
4. Affiderò ad ognuno un incarico e un posto d'azione in base alle competenze già presenti o da raggiungere.
5. In tutte le attività della sq. affiderò compiti precisi in base al sentiero,
6. Seguirò tutti singolarmente durante la realizzazione dei compiti affidati (queste saranno le circostanze),
7. Sottolineerò strada facendo i progressi fatti da ciascuno,
8. Qualche volta dovrò riprendere uno Squadrigliere, ma sarà meglio farlo da solo con lui.

E' un bel lavoro, da solo non ce la posso fare, un povero Csq. dovrebbe sdoppiarsi per riuscire!

Ma sì! C'è il mio vice: sdoppiamento riuscito!

#### Verifica del cammino

Il sentiero alle volte è oscuro, si intravede solamente, si rischia di perderlo. Altre volte il sentiero è nitido, è gioia di camminare nella certezza dell'arrivo. Nel sentiero nitido, largo, ben tracciato, confermiamo la nostra tecnica, controlliamo la nostra preparazione; quando invece seguiamo il sentiero difficile, la mettiamo alla prova.

Ci sono sentieri facili e sentieri difficili; in mezzo ai prati, fra i sassi, sull'orlo del precipizio.

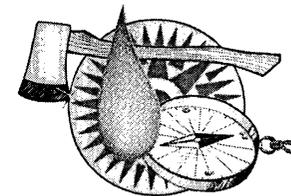
Chi segue il sentiero non si può distrarre, altrimenti lo perde con facilità.

Chi segue un sentiero conosciuto va tranquillo e sicuro, lo percorre allegramente; chi segue un sentiero nuovo, passo a passo ci mette attenzione, impegno, preparazione.

Chiunque segue un sentiero, se non è preparato, rischia.

Ogni giorno bisogna curare la preparazione.

Estote parati.



## 7ª Chiacchierata — Il Sentiero

In questi mesi da Capo Sq. avrò 6 o 7 ragazzi a me affidati, sarò io a guidarli e seguirli. Questo è un segno della grande fiducia che i miei Capi Reparto hanno riposto in me. Io farò di tutto per non tradirli, soprattutto quando loro non saranno con me (riunioni di Sq., missioni, raid).

Cercherò di essere sempre leale con me stesso innanzitutto, poi con gli altri. La gioia che si prova a vincere con l'inganno o a farla franca con una menzogna (magari per vincere un gioco, una gara di reparto, il Campo Estivo) non dura a lungo e appena ci guardiamo allo specchio ci accorgiamo subito che ci siamo comportati nel modo sbagliato, tradendo la fiducia riposta in noi. Sarò io a dare l'esempio in Sq. perché la lealtà sia sempre nostra compagna nelle avventure che affronteremo!

Essere leali vuol dire ammettere di essere più deboli in qualcosa (nessuno è un campione in tutto), comportarsi nelle maniera che gli altri si attendono da noi, sapere come e fare del nostro meglio nel rispetto di quella Legge e di quella Promessa che un giorno sono diventate 2 nostri grandi punti di riferimento.

### HO UN RUOLO IMPORTANTE NEL SENTIERO DEGLI SQUADRIGLIERI

Quest'anno sono responsabile della Sq., e cosa ben più importante, sono responsabile dei miei squadriglieri: Da me si aspetteranno molto come io mi aspettavo molto dal mio Csq.

Un buon aiuto mi verrà dato dal secondo punto della promessa: " aiutare gli altri in ogni circostanza". Ecco quello che dovrò fare. Gli altri sono prima di tutto i miei squadriglieri. Non manca niente, solo le circostanze. A quelle ci devo pensare io. Con una bella serie di circostanze ce la posso fare. Si sarà proprio come è successo a me: Nelle imprese ho imparato le cose più importanti e, aiutato dal mio capo, ho raggiunto gli obiettivi del mio sentiero.

Farò così senza dimenticare mai nessuno:

1. Parlerò con ognuno per sapere quali sono le specialità conseguite, gli hobbies, le passioni e le cose in cui riesce meglio,
2. Conoscerò poi il sentiero di ogni squadrigliere e lo appunterò sul mio

## Il Programma è definito

L'insieme delle idee, progetti e predisposizione degli strumenti completa il quadro e ci consente di avere la visione del programma dell'anno.

Infatti:

Le idee sono i grandi contenuti che vivremo nelle nostre avventure;

I progetti sono i passi da compiere per realizzare quei contenuti;

La predisposizione degli strumenti è la preparazione per essere in grado di portare a termine i progetti.



## E i Capi in tutto questo?

Con i Capi si... "contratta"!

Infatti, al Consiglio Capi, si porteranno le esigenze della squadriglia per il proprio programma annuale, si concorderanno i tempi per le varie realizzazioni, si discuterà la fattibilità dei progetti, e poi verrà tutto coordinato in un programma generale di Reparto.

Chi ben comincia è già a metà dell'opera: con un buon programma si possono risolvere molti problemi ed intraprendere belle avventure.

Al lavoro!

## I Periodi consigliati per....

Fondamentale per una buona riuscita di tutto è stabilire i tempi di realizzazione per le varie attività e progetti.

(vedi tabella di esempio nella pag. accanto)



## IL CONSIGLIO DELLA LEGGE

Con gli altri Capi Sq. avremo l'opportunità di preparare ed animare diversi Consigli della Legge: potremmo far sì che diventino più allegri e divertenti, magari facendo uso di tecniche espressive (giochi, scenette, cartelloni). Per non divagare, faremo un cartellone attraverso il quale presenteremo gli argomenti da trattare. Cureremo il posto che ci ospiterà (posti a sedere, luminosità, pulizia). La Legge e la Promessa saranno ben esposte in modo che siano ben visibili a tutti.

Prima di andare ad un Consiglio della Legge bisognerà considerare 3 importanti punti di riferimento:

- 1) La Legge: siamo stati capaci di rispettarne tutti e dieci i punti? Il nostro essere scout è stato utile per la nostra vita?
- 2) Gesù: siamo stati suoi buoni testimoni? Abbiamo cercato di seguire il suo esempio? Chi ci ha incontrato lungo la strada ha riconosciuto in noi un fratello?
- 3) Gli impegni presi: nei confronti della Sq., del Reparto, dei Capi o di noi stessi; abbiamo svolto bene i compiti che ci sono stati affidati?

Verifica, discussione e programmazione sono le 3 parole chiave del C.d.L. Non è il momento in cui i Capi ci rimproverano, ma un'occasione importante dove ognuno può (e deve) esprimere le proprie opinioni.

Discuteremo le proposte di impegno per le tappe e le specialità, le proposte di impresa, di specialità di Sq.; parleremo anche di quei temi che, per la loro importanza, richiedano proprio questo momento di confronto.

Programmeremo le Imprese di Reparto, il Campo Estivo (che già avremo discusso in Consiglio Capi).

Al C.d.L. andremo tutti preparati, impareremo ad ascoltare, a capire la posizione degli altri senza voler imporre a tutti i costi la nostra; parteciperemo con lealtà e correttezza.

Avremo le nostre tradizioni: un momento suggestivo di preghiera e di raccoglimento prima di iniziare, il saluto delle squadriglie, un Quaderno di Consiglio dove registrare le discussioni e le decisioni prese.

	SET.	OTT.	NOV.	DIC.	GEN.	FEB.	MAR.	APR.	MAG.	GIU.	LUG
Programma	XXXXX	XX						Campo P- squa			
Messa a punto della Sq.	XXXXX	XXXXX	XX								
Imprese di Sq.			XX	XX		XX	XXXXX	XX			XXXXX
Missioni di Sq.					XX	XX		X	XXXXX	X	
Specialità di Sq.			X	XXXXX	XXXXX	XX		XX	XX	X	XX
Definizioni obiettivi dei sentieri	XXXXX	XXXXX	XXXXX								
Promesse novizi			XX	XX							
Messa a punto consiglio di sq.		XXXXX	XX								
Sistemazione materiale	XXXXX	XX				XX	XX		XX	XX	

Un altro aspetto di lavoro comune è il sentiero: tutti i componenti la squadriglia vanno seguiti, ma questo è molto impegnativo.

Il vice, la vice hanno sicuramente la competenza per aiutare il capo nel seguire il raggiungimento degli obiettivi, delle specialità e dei brevetti di tutti gli squadriglieri. Tutto ciò dividendosi i compiti. Ad esempio, il vice cura le Promesse in molti reparti. Quando la squadriglia è in missione o in qualche impresa impegnativa, il vice, la vice sono ancora una volta indispensabili: ci vogliamo dividere in due gruppi? Ok, ci vuole il vice! La capo squadriglia è al letto con la febbre? La squadriglia non rinuncia perché c'è la vice che non è da meno nella conduzione.

Gli impegni e le competenze del nostro vice sono molti ed importanti, e riuscirà a svolgere tutto se sarà abituato a lavorare insieme al capo squadriglia.

Due teste pensano meglio di una, e dalla collaborazione nascono i migliori progetti, è possibile osservare meglio le persone e capirle. Cementa tutto l'amicizia fra loro: e questa diventa una esperienza importante per la propria vita quotidiana. Buona collaborazione, capi, capo e vice!

I più importanti compiti del vice

- Collabora con il capo, la capo squadriglia per l'esame e la preparazione delle decisioni della squadriglia;
- Anima la squadriglia dividendosi i compiti con il capo, la capo squadriglia;
- A volte partecipa al consiglio capi, specie in caso di verifica della vita di squadriglia;
- Dà continuità alla squadriglia;
- Collabora nell'attuazione del sentiero degli squadriglieri.

Sappi far lavorare il tuo vice, sappi anzi talvolta metterti da parte per lasciar fare a lui; non basta che tu lo tenga sempre al corrente dei tuoi progetti e gli chiedi il suo parere; devi anche affidargli delle attività da dirigere, giochi da organizzare, tecniche da spiegare...

Due teste avranno più fantasia di una sola, quattro occhi vedranno meglio di due, quattro mani non saranno inutili quando c'è da lavorare sodo.

## Gli incarichi e posti d'azione

Quali sono questi famosi incarichi?

...Elenco qui di seguito i principali.



<b>Magazziniere:</b>
Garantisce l'ordine e la conservazione di tutto il materiale: materiale da campo, da gioco, da lavoro, tecnico, ecc...
Tiene un inventario aggiornato, propone al Consiglio gli acquisti.
Prepara l'occorrente per il campo e lo riordina al ritorno, proponendo le riparazioni necessarie.
Segna tutto con i colori di Squadriglia
<b>Infermiere:</b>
Custodisce e aggiorna la cassetta del pronto soccorso di Squadriglia.
La porta ad ogni uscita o campo.
Possiede alcune nozioni di pronto soccorso e interviene per medicare ferite o in caso di malanni o incidenti.
<b>Tesoriere:</b>
Responsabile delle finanze di squadriglia. Tiene aggiornate le entrate e le uscite; fa i preventivi per materiali necessarie per imprese o campi e ipotizza possibili autofinanziamenti.
Acquista biglietti per uscite o campi e stabilisce e ritira le quote.
<b>Liturgista:</b>
Anima i momenti di preghiera nel corso delle riunioni o delle uscite di squadriglia coinvolgendo anche tutti i componenti della banda.
Porta sempre con se un Vangelo tascabile di facile consultazione e un quaderno dove raccogliere preghiere elaborate dagli stessi componenti della squadriglia
<b>Guardiano dell'angolo:</b>
Progetta l'abbellimento dell'angolo di squadriglia e ne cura la realizzazione. Mantiene l'ordine e la pulizia.
<b>Cicala/Maestro dei Giochi:</b>
E' responsabile direttamente dei canti da eseguire o da imparare, delle danze, dei giochi scenici o mimici per i fuochi da campo e delle attività di espressione in sede.
Raccoglie il materiale necessario; canti tradizionali o di pionieri, bans, leggende, dischi ecc.
Compone infine il canto di Squadriglia, che ne esprime i sentimenti e gli ideali.
<b>Segretario:</b>
Redige i verbali del consiglio di Squadriglia. Conserva e aggiorna "l'Albo d'Oro" lo speciale libro in cui vengono custodite le tradizioni, le avventure, le foto, i disegni, i ricordi della Squadriglia.
<b>Guardiano del tempo:</b>
Responsabile che tutti arrivino puntuali e che siano rispettati i tempi.
<b>Guardiano dello stile:</b>
Responsabile che tutto sia fatto con stile scout, che gli impegni presi siano realizzati e che si rispettino i tempi programmati.

Forse tu ne troverai altri o li raggrupperai in modo diverso. L'importante è che ciascuno degli squadriglieri abbia il suo. Se poi alcuni di essi sono inventati di sana pianta, potrebbero avere più successo. Anche il nome con cui chiamerai questi incarichi ha la sua importanza, specie per creare una particolare atmosfera di Squadriglia. Ricorda che l'incarico dura l'intero anno Scout, ed è importante verificare periodicamente la loro funzionalità ed efficienza, questo ti servirà ad avere sempre sotto controllo l'andamento della Sq. e l'impegno degli squadriglieri. D'altra parte, se necessario, uno scout può benissimo ricoprire due di questi incarichi.

Oltre agli incarichi fissi, vi sono altri incarichi, che entrano in funzione ogni volta che la Squadriglia esce, particolarmente in occasione di imprese o di missioni. Si tratta dei "Posti d'azione" che richiedono tutti una notevole competenza tecnica. Dal buon funzionamento di essi dipendono i successi di imprese. Eccoti di seguito i più comuni con le relative incombenze.

<i>Posto d'Azione</i>	<i>Cosa Fa</i>
<b>Fuochista</b>	Porta il materiale per accendere un fuoco, riconosce il legname migliore: conosce i vari tipi di fuochi adatti per ogni occasione. Sa accendere un fuoco anche in situazioni estreme è un esperto nella prevenzione degli incendi.
<b>Mercurio</b>	( portaordini-messaggero). Dirige i collegamenti e porta a tutti gli squadriglieri gli ordini per la missione da svolgere.
<b>Segnalatore</b>	Conosce ogni sistema di segnalazione con tecnica e precisione.
<b>Topografo</b>	Trova la giusta strada e la segue senza mai perderla. Procura le carte necessarie per la spedizione, ne insegna l'uso e dirige le operazioni di rilevamento topografico.
<b>Cuciniere</b>	Anche gli scouts sono esseri composti di anima e di corpo e pensa quindi a calmare gli stimoli nel modo più adatto: stabilisce i menù, d'accordo col Capo Squadriglia, procura i viveri e li cucina.
<b>Naturalista</b>	Conosce ed illustra la zona dove la sua Squadriglia opera: ricerca le rarità vegetali, animali e minerarie mancanti nel " museo " di Squadriglia.
<b>Pioniere</b>	Maestro delle costruzioni: dirige le costruzioni necessarie all'adempimento della missione, procurando il materiale occorrente.

avviano quelle idee che consentiranno a squadriglie, reparto e singoli di realizzarle uscendo fuori e costruendo. Per questo nel consiglio capi la tappa della animazione trova una sua fonte di conoscenze e competenze indispensabili. Un'ultima annotazione: chi convoca il Consiglio Capi? Senz'altro il/ la capo reparto può farlo, specie quando il consiglio è nuovo. Ma via via che capi e capo squadriglia si impadroniscono dello strumento, saranno loro stessi a proporre periodiche convocazioni ai loro capi: se ciò accade vuol dire che siete davvero un bel consiglio capi, in grado di animare il vostro reparto!

### **Il consiglio capi è**

- L'incontro periodico dei csq ( e a volte vice) che organizza la vita di reparto
- Il momento di verifica dell'andamento delle squadriglie, in questo è utile la presenza dei vice.
- Il momento di incontro tra csq, per discutere come vanno le cose e fare eventuali proposte,poi, a Sq.,Consiglio della Legge,ecc.

### **Il consiglio capi non è**

- Il posto per decidere i brevetti del reparto
- Il momento di giudizio delle persone
- Dove si decidono tutte le cose importanti
- Dove ogni csq.dimostra quanto la propria sq, sia brava.

### Il Vice C.Sq.

Va detto anzitutto che sia il capo che il vice capo squadriglia sono due organi della squadriglia; questo comporta che senza di essa questi non esisterebbero, ma che sono a "servizio della squadriglia".

Ci sono a volte capo squadriglia che tendono ad animare la squadriglia da soli; ma come potrebbero essere in grado di farlo bene?

Alcune competenze, infatti, le ha sicuramente più sviluppate: il vice, la vice. Accanto ad un capo con buone capacità organizzative potrà capitare una vice brava nel dare carica alle altre e nell'indurre la riflessione nei momenti decisivi; Con un capo geniale ma discontinuo, ci potrà essere un vice costante e tenace.

## 6ª Chiacchierata — Il Consiglio Capi (consiglio capi - vice capi Sq.)

Ogni Consiglio Capi ha le proprie tradizioni, il proprio sistema di funzionamento e organizzazione. Conoscere quello che fanno gli altri è sempre utile: può servire a darci idee e spunti per migliorare le nostre riunioni e far procedere meglio il lavoro. Le riunioni di Consiglio Capi vanno preparate bene, saranno i capi e le capo squadriglia, a turno, a preparare l'ordine del giorno:

Come si fa:

- Si ritorna con la memoria e l'aiuto del quaderno di caccia alle ultime attività per vedere se ci siano delle cose da discutere insieme o delle verifiche da fare
- Si predispongono un dibattito sulle prossime attività e imprese: un giro delle squadriglie per sapere i differenti pareri e l'individuazione dei temi più importanti da decidere
- Se si è in una fase operativa, del tempo va dedicato a studiare gli elementi organizzativi di ciò che stiamo per fare
- C'è quasi sempre da parlare di alcune situazioni che si verificano in reparto.

Per preparare bene un ordine del giorno come questo, sarà necessario aver sentito prima il capo, la capo reparto e gli alti capi e capo squadriglia.

I vice possono e devono essere chiamati alcune volte alla riunione di Consiglio Capi: si tratterà di occasioni di particolare rilievo, come l'impostazione di un campo o l'apertura delle attività; oppure si tratterà di discutere proprio del ruolo e delle competenze del vice. Ogni consiglio valuterà queste opportunità. Ogni Consiglio Capi si conclude con decisioni ben chiare, che vanno quindi riassunte, segnate sul proprio quaderno di caccia e poi attuate.

C'è un trucco in tutto questo: tanto più avrete programmato bene il lavoro nel consiglio capi, tanto più scorrerà bene ed efficacemente ogni impresa ed attività.

Ma c'è un altro importante aspetto della massima importanza: in Consiglio Capi si apprende quell'arte che deve essere di ogni capo squadriglia e poi di ogni grande del reparto: l'animazione.

Animazione è infatti la capacità di capire di cosa hanno bisogno le altre persone e saper proporre e suscitare in loro tutto ciò che occorre ad ottenerlo: "E' proprio il lavoro del Consiglio Capi!". Ben detto: lì si comprendono le esigenze delle squadriglie e del reparto, e poi anche di singole persone, e lì si

## 4ª Chiacchierata — L'Impresa

(impresa - specialità di Sq.)

Forse in questa parola è racchiuso il segreto dell'anno più bello che ho passato in reparto, quando camminavo per la tappa della autonomia.

E Sì! Una Sq. senza Impresa è come un alfiere di Rep. Senza Fiamma.

### Ideaazione: Lancio

E' il momento in cui la Sq. si riunisce per stabilire il da farsi e che impresa vuole fare.

La squadriglia costruirà la sua **mapa delle Realizzazione** dove visualizzare tutte le idee che sono uscite fuori.

Dove trovare l'idea?

1. Scout Avventura (c'è di tutto di più)
2. Il Libro "Il sentiero nell'Impresa" (150 idee)
3. Fantasia di ognuno (non aspettare di avere una grande idea prima di comunicarla agli altri, da tante piccole idee che possono sembrare inutili può venir fuori la nostra impresa)
4. Rileggere il giornale di bordo

Dalla verifica sull'andamento della Sq. possiamo scoprire di non essere bravi in qualcosa; un'impresa è un'ottima occasione per imparare.

### Lancio: vi racconto il sogno

la nostra impresa dapprima un pò vaga deve prendere forma e divenire un'attività concreta. Meglio decidere quali obiettivi la Sq. vuole raggiungere, quali tecniche vuole usare e poi comunicare agli altri, con tecniche espressive che ci apprestiamo a vivere: "la nostra Impresa".

### Progettazione: io e la comunità

In questa fase vedremo come fare, ci organizzeremo.

Non dovremo dimenticare di:

1. Darci dei tempi considerando le singole fasi (meglio non superare i due mesi), infatti anche l'impresa più divertente dopo molto annoia, specialmente i più piccoli che vogliono scoprire sempre nuove cose.
2. Affidare ad ognuno un posto d'azione con indicazioni precise sulle cose da fare. La squadriglia costruirà la **Mapa delle opportunità** dove visualizzare gli incarichi e i posti d'azione nell'impresa che saranno distribuiti in base agli obiettivi che ogni squadrigliere ha nel suo sentiero o in base



alle competenze che già possiede .

3. Mettere in conto che ci potranno essere delle difficoltà e allora cercare di prevederle per essere preparati ad affrontarle.
4. Decidere quali materiali utilizzare, vedere le capacità della cassa in relazione alle spese da affrontare ed eventualmente trovare un modo per autofinanziarci
5. Individuare le competenze necessarie per la riuscita dell'impresa. (se non le possediamo chiederemo a chi ne sa più di noi, in reparto o fuori).
6. in questa fase progetteremo pure la festa e inizieremo subito a lavorare per preparare costumi, addobbi, danze, canti, inviti ecc.

Un ultimo aiuto ci viene ancora dal giornale di bordo: "le imprese meglio riuscite sono quelle meglio progettate".

#### Realizzazione

E' il momento di dare il meglio di noi stessi e di realizzare gli obbiettivi del nostro sentiero. Per me e per il mio vice sarà il momento di dare fiducia, di seguire tutti gli squadriglieri di insegnare le cose che sappiamo fare e, di creare un clima di gioia e di allegria.

Astuzie:

1. Non abbattersi di fronte le difficoltà che sicuramente incontreremo. non lasciare a metà le cose già iniziate.

#### Verifica:

Meglio non improvvisare! Mi potrà essere di aiuto questo schema:

1. Valutare i risultati ottenuti dalla Sq.
2. Analisi del progetto (cosa dovevamo considerare)
3. Scoprire dove potevamo fare di più o meglio, affinché ci possa servire da esperienza per il futuro.
4. Verifica dell'impegno di ogni singolo squadrigliere e del raggiungimento degli obbiettivi prefissati nel suo sentiero.

Astuzie:

1. E' opportuno fare la verifica in Consiglio di Sq. e in uniforme
2. Dare spazio a tutti
3. Non trasformare la verifica in processo
4. Clima di serenità
5. Aiutare la verifica preparando prima degli schemi, dei questionari, o delle domande da distribuire

tutto sia pronto:

1. Ricontrollare magazzino (con la lista in mano)
2. Tesoreria
3. Materiale cancelleria, giornale di bordo, albo d'oro
4. Materiale segnalazioni
5. Materiale topografia
6. Batteria da cucina
7. Materiale per le costruzioni al campo
8. Cassetta di Pronto Soccorso
9. Necessari per l'impresa di Sq e altre attività programmate
10. Materiale espressivo per fuochi di bivacco e altre occasioni

Astuzie:

Astuzie all' arrivo: in questo campo prima di iniziare a lavorare per l'installazione dell'angolo si Sq. sarà meglio calcolare bene le distanze tra tenda, cucina, tavolo e la distanza dagli altri angoli di Sq. perché. Se insufficiente Creerebbe problemi di spazio e visite reciproche troppo frequenti degli esploratori.

Ci divideremo poi i compiti, lavoreremo seguendo il progetto e senza fretta, ma la cosa più importante sarà, per me e per il mio vice, l'attenzione a tutti gli Squadriglieri in un clima di festa e di rispetto reciproco.

Astuzie per i turni di pulizie e altre faccende: meglio preparare subito turni scritti e affissi in bacheca che garantiscano una rotazione di tutti. Bisognerà poi insegnare ai nuovi come si svolgono le pulizie e controllare con attenzione almeno per i primi giorni



- 2) pala o piccone
- 3) cordino
- 4) cassetta del pronto soccorso
- 5) telone impermeabile
- 6) lume (con retina e bomboletta di ricambio)
- 7) esche per il fuoco.

### CAMPO ESTIVO

Sono arrivato al mio 4° campo estivo. Come sempre ci sarà qualcosa di diverso, di originale, ma irripetibile sarà la responsabilità che avrò.

Come primo responsabile della Sq. dovrò lavorare sodo, ma soprattutto bisognerà che la Sq. incominci a lavorare per tempo, senza la solite accelerate finali per evitare di arrivare la campo impreparati. Il campo mi offrirà l'opportunità di aiutare i miei Squadriglieri a raggiungere molti obiettivi del sentiero.

Insomma è un'avventura da non improvvisare, è come un'impresa un po' più grande da progettare, realizzare e verificare.

Progettazione:

Per prima cosa converrà, in riunione di Sq, stabilire una serie di obiettivi per ogni squadrigliere da raggiungere al campo o prima in fase di preparazione. A questo proposito potremo avere qualche suggerimento dal capo Reparto e rubare qualche idea sul libro "I lupi al campo"

Poi bisognerà rivedere gli incarichi e posti d'azione per meglio adeguarli alle esigenze del campo. Sempre tutti insieme in Sq., stabiliremo con precisione quali cose bisognerà fare per ogni incarico e posto d'azione. Per non dimenticare cose importanti potremo usare come guida, da adeguare alle esigenze di questo campo, lo schemino utilizzato al campo scorso:

1. Incarichi e posti d'azione
2. Progettazione dell'angolo di Sq.
3. Preparare i fuochi di bivacco
4. Ideare e progettare l'impresa per il campo
5. Preparare una lista per l'attrezzatura personale per evitare di dimenticare qualcosa

Realizzazione:

Non partiremo prima di avere organizzato una riunione per controllare che

### Fiesta:

Per molti è il momento più bello dell'impresa.

Astuzie:

1. Ricordarsi di festeggiare sempre, sia l'impresa ben riuscita, sia un eventuale fiasco.
2. La fiesta è una buona occasione per comunicare agli altri, che sono al di fuori della Sq. il lavoro che abbiamo svolto.
3. Il capo Sq. Può donare agli Squadriglieri un ricordino dell'impresa oltre ai vari mezzi espressivi, si possono usare giochi, audiovisivi ecc.

### **SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA**

*Cosa si deve fare per conquistarla?*

E' necessario realizzare nell'arco dell'anno due imprese di squadriglia e una Missione ( se ci fosse qualche dubbio, l'Impresa la decide la squadriglia, mentre la Missione viene affidata dai capi), il tutto in tema con la specialità scelta.

*Chi decide se prenderla o meno ?*

Bè, la decisione iniziale è ovviamente quella di impegnarsi per conquistarla e questo sta al Consiglio di Squadriglia tenendo conto degli interessi di tutti e delle specialità personali già conquistate o da conquistare. Ma non basta l'impegno, infatti...

*Chi decide se sarà raggiunta o meno?*

La decisione finale spetta nientemeno che agli incaricati regionali di branca E/G! La squadriglia dovrà scrivere ( o disegnare, o filmare o scolpire, o...) una relazione del lavoro svolto sia nelle imprese che nella Missione che andrà inviata agli incaricati regionali insieme ad una valutazione fatta anche dal capo reparto.

*Cosa indica che abbiamo una specialità di squadriglia?*

Il simbolo della specialità è una bandierina ( avete mai sentito parlare di guidoncino verdi?) da attaccare all'alpenstock sotto il guidone di squadriglia.

Quanto dura una specialità di squadriglia?

Certamente non per sempre, visto che nel tempo i componenti della squadriglia cambiano. La specialità conquistata " vale" per tutto l'anno successivo a quello in cui avete lavorato per ottenerla e può essere prolungato per ancora un anno realizzando un'altra impresa di livello tecnico almeno equivalente a



quello delle precedenti imprese e ovviamente riguardante la stessa area tecnica.

### *Quali sono le Specialità di Sq.?*

#### **Alpinismo**

Per questa specialità occorre curare la propria condizione fisica, conoscere la montagna, sapersi orientare, conoscere gli equipaggiamenti. Le norme di comportamento e di sicurezza.

Alcune idee:

- Ripristinate vecchi sentieri e rifugi o aree sosta.
- Esplorate una zona di montagna( flora, fauna, geomorfologia, rilievi topografici ecc.)
- Seguite un corso tecnico di montagna.
- Realizzate un manuale per escursionisti: equipaggiamento, attenzioni, pronto soccorso.

#### **Artigianato**

Se siete di quelli che" conoscono con le mani e il tatto" questa specialità fa per voi. Dovete conoscere materiali e tecniche, potreste imparare da qualche artigiano del vostro quartiere o del vostro paese ( calzoi, artigiani del pellame, e della pelletteria, fabbri, falegnami, ecc.).

Ricordatevi comunque che artigianato e abilità manuale non significa sempre e solo autofinanziamento.

Alcune idee:

- Attrezzate un laboratorio di lavoro del cuoio ( o della carta,, del legno) e proporre al reparto o agli altri ragazzi della parrocchia corsi di manualità.
- Costruitevi l'angolo di squadriglia e l'attrezzatura personale per ogni squadrigliere.
- Dovete avere nozioni di idraulica, elettricità e meccanica.
- Fate un'indagine sui mestieri artigiani della propria città.

#### **Campismo**

Questa specialità è per tutte le squadriglie che non possono fare a meno delle comodità...anche al campo estivo.

Alcune idee:

- Dovete sapere realizzare le principali costruzioni di un angolo di squadriglia
- Saper disporre il campo di reparto ( angoli di squadriglia, lavelli, cambusa, area fuoco, ecc.)
- Realizzate una grande impresa di pionieristica ( alzabandiera, portale ecc.)
- Realizzate un expò riuscendo a raccogliere tutti i dati di un determinato ambiente ( dati naturalistici, flora e fauna, presenza umana, folklore, ecc.)

#### **Civitas**

Civitas è una parola latina che si può tradurre con " cittadinanza". Ecco allora che il significato della specialità di squadriglia " civitas" comincia a chiarirsi: essa racchiude tutto quello che ha da fare con il sentirsi parte di una città, con l'essere un cittadino.

Che cosa fa di me un cittadino? Quali sono i miei diritti e doveri? Dove sono scritti? Conosco la città, il quartiere, il paese in cui vivo? Qual è la sua storia. La sua tradizione?

Quali i problemi? Domande per appassionati di politica, società, diritto, storia, tradizioni popolari, filosofia; domande che possono aiutare a delineare un percorso di squadriglia alla scoperta del territorio in cui viviamo, di chi lo abita e delle istituzioni che lo governano.

Qualche idea per imprese:

- Vi presento la mia città, il mio quartiere, il mio paese: audiovisivo, mostra fotografica,

### **5ª Chiacchierata — Vita alla aria aperta** (uscita di Sq. - campo estivo.)

#### L'USCITA DI SQUADRIGLIA

Nel corso di quest'anno organizzerò con i miei squadriglieri diverse uscite di squadriglia.

Prima di ognuna, in base al programma di sq., stabilirò col mio Vice gli obiettivi che dovremo raggiungere.

Alla riunione di Sq. precedente all'uscita ascolterò le esigenze degli altri (sentieri, specialità, brevetti), in modo che l'uscita possa essere per tutti un'occasione per portare a termine anche gli impegni personali.

Farò attenzione all'organizzazione logistica (località, modalità di raggiungimento, quota), all'equipaggiamento personale ed al materiale di Sq. necessario.

L'uscita comprenderà:

- 2 momenti di preghiera (uno iniziale ed uno finale)
- attività previste dal programma di sq.
- il fuoco di bivacco o una veglia
- un gioco
- trapasso di nozioni
- l'ascolto della S. Messa
- un po' di strada
- un momento di verifica a fine uscita.

Se siamo in cammino per la Specialità di Sq., l'uscita può darci l'opportunità di realizzare una delle 2 imprese previste.

Sarà mia cura fare in modo che tutti gli squadriglieri partecipino attivamente, affiancando i piccoli ai più grandi.

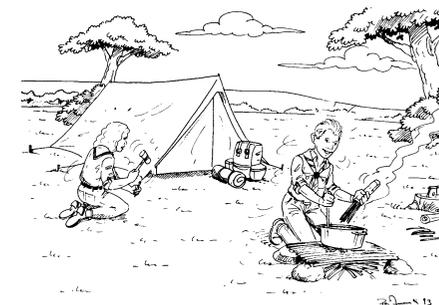
Farò attenzione allo stile ed al rispetto della Legge.

A fine uscita, scriverò una relazione (da inserire nel Libro di Sq.), dove racconterò l'avventura appena vissuta, aggiungendo le mie osservazioni ed i miei propositi per fare meglio la prossima volta.

Il Magazziniere di Sq. farà in modo che per ogni attività, uscita, missione, la Sq. abbia con sé quanto è necessario.

In particolare, saranno 7 i componenti essenziali del materiale che avremo in ogni circostanza:

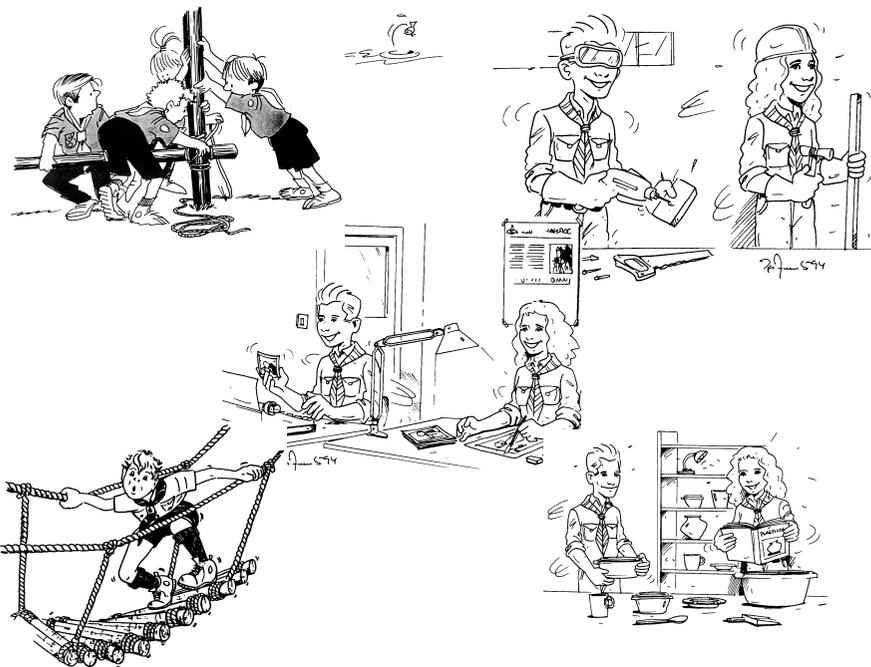
- 1) accetta



tracciato, geomorfologia, ecc...)

Realizzate una guida delle grotte della vostra regione con gli indirizzi delle guide e delle associazioni di escursionismo e alpinismo.

Esercitatevi in tutte le tecniche di speleologia, compreso il recupero dei feriti in grotta...



filmino o depliant informativo;

- Recupero delle tradizioni popolari: mostra dei giocattoli dei nonni, utensili antichi, foto d'epoca, abiti della soffitta; feste e piatti d una volta, concorso e raccolta di racconti e poesie in dialetto;
- Scoperta delle origini: disegnare i nostri alberi genealogici, raccogliere le storie di vita dei nostri famigliari, contattare parenti all'estero
- Conoscere il posto in cui viviamo: mappa della zona, con indicazione dei luoghi di interesse turistico, sociale, ecc.
- Rivisitazione del passato: ricostruzione a mò di gioco di un fatto storico che ha interessato il nostro territorio.

### Esplorazione

Personalmente credo che l'esplorazione sia la regina delle specialità, quella in cui è necessaria una grande autonomia e un gran numero di competenze: capacità di orientarsi, conoscenze topografiche, naturalistiche, capacità di intervenire in situazioni di emergenza, abilità manuale, pionieristica, capacità di osservare, ecc.

Alcune idee:

- Esplorare una zona sconosciuta: flora, fauna, rilievi topografici, presenza dell'uomo, tradizioni, possibilità di pernottamento, aree sosta, servizi utili, ecc.
- Affrontare un raid di più giorni particolarmente impegnativo
- Realizzate un opuscolo informativo su di una zona esplorata.

### Espressione

Espressione come specialità è per quelle squadriglie che amano andare in scena: Le tecniche per farlo sono tante ma, il denominatore è unico: comunicare quello che abbiamo dentro. Come scegliere l'idea giusta per farlo? Cominciamo ponendoci qualche domanda: qual è il genere di spettacolo che ci piace fare, vedere o imparare? Quale tecnica espressiva è la nostra specialità? Quale tecnica ci piacerebbe sperimentare? Quale storia potremo raccontare? Ambientata in quale epoca? Ecc.

Ecco qualche idea per imprese:

- Spettacolo tratto da soggetto originale e non (cioè scritto da voi o da altri);
- Spettacolo tipo commedia dell'arte (cioè quello delle maschere come Arlecchino e Colombina);
- Spettacolo tipo tragedia greca (cioè quello inscenato negli antichi teatri greci);
- Spettacolo in dialetto;
- Spettacoli di strada (giocoleria, ecc)
- Spettacolo di burattini o pupi;
- Spettacolo canoro ( esempio, concerto di musica scout o anni '60)
- Murales

### Gabbieri

Questa specialità riguarda tutte le tecniche del vento e dell'acqua, per prepararvi potete chiedere l'aiuto degli esperti del settore nautico:

Alcune idee:

- Costruite un'imbarcazione
- Realizzate una regata di squadriglia o di reparto
- Recuperate un'imbarcazione a vela in cattive condizioni
- Installate una stazione meteo.

## Giornalismo

Una squadriglia che si interessa al giornalismo ha un occhio particolarmente attento alla realtà che la circonda ed è desiderosa di riferire agli altri quanto osservato: anche per questa specialità di squadriglia occorre combinare le nostre passioni o già sperimentate specialità, da redattore a fotografo a informatico....Il risultato potrebbe essere:

- Giornalino della squadriglia o del reparto;
- Sito internet della squadriglia o del reparto;
- Inchieste;
- Fotoreportage;
- Documentari.
- Qualunque sia il tipo d'impresa prescelta, chiedetevi sempre a chi volete rivolgervi e perché. Per esempio, è diverso realizzare un giornalino di reparto da uno di classe, perché sono diversi gli argomenti da trattare, il taglio delle notizie da dare, ecc..Per le tecniche giornalistiche da conoscere potete partire dal "Vademecum per i collaboratori di Avventura" che presto troverete nel nostro sito, mentre per le tecniche foto o cinematografiche, fate un salto in biblioteca, o, meglio, consultate gli esperti.

## Internazionale

Se volete conquistare la specialità in Internazionale non basta conoscere sterilmente culture e popolazioni straniere, ma è anche necessario svolgere attività di intercultura, sia a distanza (radio, internet, corrispondenza e scambio di materiale per posta, normale ed elettronica), sia a contatto diretto (associazioni di stranieri, comunità di altre religioni, incontri privati con personaggi o ragazzi non italiani residenti nella vostra zona ecc.).potete realizzare progetti comuni con persone appartenenti ad altre culture, non solo con l'obiettivo della conoscenza reciproca, ma anche con il fine concreto di realizzare un progetto che contenga qualcosa di tutte le culture che via hanno partecipato, e siano dimostrazione dell'interazione fra di esse.

Non concentratevi sull'esotismo, documentatevi, ma non preoccupatevi troppo di conoscere popoli e culture diverse dalla nostra sui libri o su documenti morti, interagite con lo straniero! Abbiamo il mondo a due passi da casa, oggi in Italia, chiedete ai rappresentanti di ciascuna cultura di narvela, di raccontarvi la sua esperienza personale, avrete a che fare con una storia viva, che potrete confrontare con quanto avrete ricavato dai testi o sviluppare con contatti diretti con il paese d'origine dell'immigrato.

Alcune idee:

- Realizzate un'uscita in una zona d'Italia in cui siano presenti minoranze etniche (lo sapevate che esistono in Italia associazioni scout rappresentanti di alcune minoranze?)
- Organizzate lo Yota/Yoti per il proprio gruppo
- Censite gli stranieri presenti nel proprio ambiente, conoscete le loro associazioni e organizzate attività comuni (mostre, cineforum ecc.)

## Meteorologia

Questa è una specialità molto bella ma anche difficile. Occorre pazienza e costanza per studiare i fenomeni atmosferici e grande cura del materiale...

- Allestite una capannina di osservazione meteorologica (autocostruendola) con gli strumenti più importanti (igrometro, psicrometro, pluviometro, anemometro, barometro, ecc.)
- Curate le previsioni del tempo al campo estivo
- Realizzate un sussidio di meteorologia spicciola per le altre squadriglie.

## Natura

Le possibilità che offre questa specialità sono quasi infinite: dallo studio dei boschi, alle aree verdi della città, agli allevamenti della campagna, ecc.

Alcune idee:

- Realizzate un'uscita di osservazione natura con tecniche trappeur
- Realizzate un erbaio o terraio
- Realizzate corsi di educazione ambientale
- Costruite un capanno di osservazione

## Nautica

Per prima cosa precisiamo che per conquistare questa specialità non è necessario far parte di un reparto nautico ma è necessario, visto che avremo a che fare con un elemento, l'acqua, che può essere insidioso, prepararsi bene, curare la sicurezza e imparare tutti a nuotare e le principali tecniche di salvamento:

- Esplorare un ambiente acquatico (costa, mare, fiume, lago, ecc.), studiare e catalogare flora e fauna, raccogliere ed analizzare campioni ecc.)
- Costruite una zattera con cui compiere un breve percorso
- Costruite un Kayak o una canoa
- Realizzate un'uscita di squadriglia dedicata alla pesca (dall'acqua alla padella), attenzione alle autorizzazioni!

## Olympia

Questa specialità è per le squadriglie che desiderano essere sempre in forma, non è necessario essere tutti dei grandi atleti ma occorre avere voglia di allenarsi quotidianamente per migliorare giorno dopo giorno i propri risultati sportivi:

Organizzate un'uscita di squadriglia in bicicletta

Organizzate un torneo o un'altra manifestazione sportiva per il reparto o i ragazzi del quartiere (gimcana, gare di atletica, ecc..)

Realizzate un opuscolo con i principali consigli per chi vuole mettersi in forma (attività fisica, igiene, alimentazione, ecc..)

Costruire e gestire al campo un percorso hebert.

## Pronto Intervento

Bisogna essere pronti ad intervenire in maniera efficace in ogni situazione di emergenza.

Organizzate un grande gioco- simulazione di situazione di emergenza

Dovete saper realizzare un buon impianto elettrico o idrico

Dovete essere in grado di curare la logistica di una tendopoli (montaggio tende Ministeriali, disposizioni vie di fuga, montaggio strutture, luce, acqua, ecc..)

Dovete conoscere le principali tecniche di pronto soccorso, realizzare un manuale o un corso per le altre squadriglie

Dovete organizzare un corso di prevenzione sugli incidenti domestici (magari per il Branco/ cerchio del proprio gruppo)

## Speleologia

Per lavorare per questa specialità è assolutamente necessario farsi affiancare da un esperto (rivolgetevi alla sezione CAI più vicina). È necessario conoscere le principali tecniche di alpinistiche e l'attrezzatura specifica per la discesa in grotta.

Alcune idee:

Visitate e esplorate una grotta accompagnati da esperti (servizio fotografico, flora e fauna,