



AGESCI SICILIA  
**branca EG**



# Il QUADERNO del CAPO SQ.

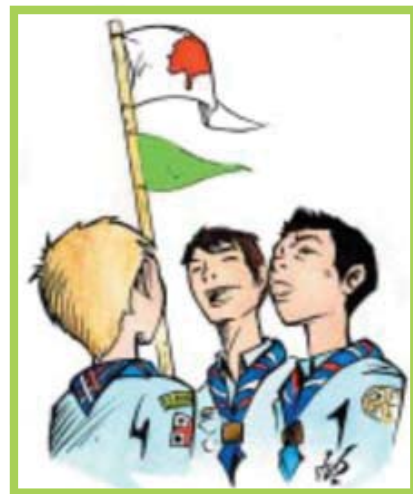
**“Ricordatevi che voi dovete  
guidarli non spingerli”**

**R. Baden Powell  
(Scoutismo per ragazzi)**

## Inizia l'avventura...

### ...Io Capo Squadriglia!

Ora sei il capo squadriglia, è passato del tempo da quando sei entrato per la prima volta nel reparto. Non avevi ancora l'uniforme e tutti parlavano in modo stranissimo. Hai scoperto di far parte di una Squadriglia e con loro l'avventura stava per iniziare. Adesso il tuo cuore palpita, ma continua a ripeterti: «Ce la posso fare!!» inizia subito a metterti d'impegno, ora sei più responsabile e devi fare di tutto per guidare bene la tua squadriglia; sta tranquillo, però, anche in questa nuova avventura del tuo sentiero non sarai solo: con te, oltre il tuo vice e gli altri capi squadriglia, ci sono i Capi Reparto e il Buon Dio.



### UNA PAROLA AI CAPI SQ.

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 squadriglieri lo faranno anche loro. Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine e che sapete eseguirlo. Mostrate loro che sapete conquistarvi tappe e specialità e i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli, ma ricordatevi che voi dovete guidarli non spingerli! (B.-P. Scautismo per ragazzi)



## 12 Consigli al nuovo capo squadriglia

1. **Sentito il parere** dei tuoi squadriglieri, stabilisci un giorno della settimana, che sia favorevole a tutti, per svolgere la riunione di squadriglia. Prepara poi un calendario degli incontri (riunione di squadriglia, Consiglio di squadriglia...).
2. **Assicurati che in squadriglia** tutti abbiano gli indirizzi necessari. Concordate il modo migliore per comunicare: catena telefonica, sms, gruppo su whatsapp, ecc...
3. **All'inizio dell'anno** discuti un programma in cui sia chiaro dove la Squadriglia vuole arrivare e che cosa vuole proporre o chiedere al Reparto.
4. **Assegna ad ogni Squadrigliere** un incarico preciso, tenendo conto del sentiero di ogni singolo squadrigliere e/o delle specialità già conquistate o da conquistare.
5. **Insegna ai nuovi** come funziona la vita di reparto (squadriglia, fazzolettone, uniforme, legge, promessa, tappe, specialità, consiglio della legge...). Controlla che tutti abbiano il quaderno di caccia a posto.
6. **Assicurati** che anche i più grandi della squadriglia facciano un buon trapasso di nozioni con i nuovi arrivati.
7. **Tieni una tabella delle presenze:** lo scopo non è scolastico, ma serve a capire se qualcuno tende ad allontanarsi dal Reparto. In questo caso senti l'interessato e parlane con i capi reparto.
8. **Verifica** di tanto in tanto con il magazziniere che il materiale di squadriglia sia a posto (tenda, pentole, attrezzi vari...).
9. **Dai un'occhiata al guidone:** è riconoscibile o incrostato di fango? È cucito bene? Ci sono troppi fronzoli? Le targhette ricordo degli eventi sono state appiccate tutte?
10. **Cerca di essere** pappa e ciccia con il tuo vice.
11. **Dai l'esempio:** il capo squadriglia che si ubriaca tutti i martedì, che fuma il sigaro e che rapina le vecchiette quando tornano dalla spesa non è certo un buon capo squadriglia.
12. **Quando credi** di essere in difficoltà nella guida della tua squadriglia: chiedi consiglio ai capi reparto, sapranno di certo rincuorarti e darti qualche dritta per riprendere in mano la situazione.

# 1ª CHIACCHIERATA: accoglienza dei nuovi amici



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

Dovrai fare il possibile per farli sentire subito a loro agio e importanti per la vita della squadriglia; li aiuterai a scoprire le regole del gioco e cosa più importante infonderai loro entusiasmo e voglia di lavorare.

## **CARTA DEI DIRITTI E DEI DOVERI PER LUPETTI E COCCINELLE ENTRATI IN REPARTO**

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

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

### SUGGERIMENTI PER LA TUA PRIMA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA DEDICATA ALL'ACCOGLIENZA DEI PIEDI TENERI

- Preghiera iniziale;
- 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 squadriglia;
- Foto di squadriglia;
- Notizie sulle più belle imprese realizzate dalla squadriglia;
- Albo d'oro;
- Guidone, animale, colori e grido di squadriglia;
- Potresti offrire un piccolo dono utile per le attività o un ferma fazzolettone, ecc...;
- Ci sarà di sicuro qualcosa da mangiare.



## 2ª CHIACCHIERATA: vita di squadriglia

*Riunione di Sq. - Preghiera di Sq. - Consiglio di Sq.*

### Riunione di Squadriglia



#### 1. Quando dovrai convocarla?

- *Una volta alla settimana.*

#### 2. Dove si dovrà fare?

- *In sede, nell'angolo di squadriglia;*
- *All'aperto se inserita in un'uscita o in un'attività;*
- *A casa di qualcuno (fiesta, necessità di avere a disposizione attrezzature particolari, ecc...).*

#### 3. Cosa potrete fare in riunione?

- Pregare;
- Lavorare per l'impresa in corso;
- Revisione della cassa di squadriglia, verifica stato materiale e attrezzi;
- Giocare, cantare (portare uno strumento);
- Preparare le uscite;
- Progettare la specialità di squadriglia.

#### 4. Astuzie tecniche

- *Puntualità (sia per l'inizio che per la fine);*
- *Preparare con il vice il programma della riunione ed affidare qualche compito a più squadriglieri;*
- *Rispettare il programma e i tempi;*
- *Stabilire in squadriglia un giorno ed un orario fisso per la riunione che valga per tutto l'anno e che sia comodo per tutti;*
- *Segnarsi sul quaderno di caccia gli assenti, contattarli per sapere cosa è successo e informarli delle decisioni prese in loro assenza;*
- *Tenere una scheda con scritto in corrispondenza al nome dello squadrigliere la tappa del suo sentiero, le specialità e i brevetti conquistati o da conquistare, l'incarico di squadriglia;*

**Alcune considerazioni...** È importante individuare le capacità di tutti gli squadriglieri e affidare ad ognuno un compito ben preciso (naturalmente inerente al suo sentiero). Incoraggiali sempre e molto, riconosci quello che fanno bene, sottolinea i loro successi ed i progressi e se ci fosse qualcuno da riprendere fallo a tu per tu. Qualora riscontrassi particolari difficoltà parlane con i Capi.

## Preghiera di Squadriglia

Ogni momento è buono per pregare e ogni attimo della vita di squadriglia ci può servire per scoprire Dio e farlo diventare il compagno del nostro cammino.

Come Capo squadriglia dovrai fare in modo che la vita di squadriglia diventi momento di incontro costante con Gesù. Sarà bene preparare con cura i momenti di preghiera:

### 1. Quando si farà?

- Sin dall'inizio dell'anno;
- A inizio e fine riunione;
- Al mattino e alla sera in uscita;
- Prima di una missione, o impresa ecc...;
- Momento di poco impegno della sq.;
- Prima della fiesta per ringraziare Gesù della buona riuscita di un'impresa;
- Preparazione del campo estivo, ecc...



Insomma ogni momento è giusto o buono per affidare al Signore le "fatiche" della nostra squadriglia o per ringraziarlo.

### Dove si farà?

- In sede;
- In chiesa;
- All'aperto;
- A casa di uno squadrigliere.

### 4. La Bibbia

- Imparare a trovare nella Bibbia, un brano adatto al momento che stiamo vivendo in squadriglia.

### 5. Trovare una risposta alle parole che Dio ci comunica:

- Preghiere spontanee;
- Ringraziamenti.

### 6. Che atmosfera creare?

- Si farà silenzio e con serietà vi accosterete alla preghiera;
- Si starà in piedi o in ginocchio;
- Ci si terrà per mano o si terranno le mani giunte...;
- Si canterà un canto adatto al momento;
- Tutti avranno un eventuale copia di una preghiera che si decide di recitare insieme.

## Consiglio di Squadriglia



Spetterà a te, d'accordo con il tuo vice, convocare periodicamente il consiglio di squadriglia, non bisognerà aspettare occasioni particolari, ma utilizzarlo puntualmente per fare il punto della situazione, per verificare gli impegni di ciascun squadrigliere e per progettare il cammino futuro. Se può aiutarti, prova a seguire questo schemino:

1. **Incontrarsi capo e vice per preparare l'ordine del giorno;**
2. **Avvisare i capo reparto;**
3. **Avvisare gli squadriglieri (puntualità, uniforme completa, luogo...);**
4. **Comunicare per tempo l'ordine del giorno per dare la possibilità a tutti di prepararsi;**
5. **Argomenti possibili per la verifica:**
  - Spirito, clima e organizzazione della squadriglia;
  - Verifica del sentiero e quindi degli impegni di ciascun squadrigliere;
  - Situazione incarichi (come vengono svolti, possiamo potenziarli?);
  - Situazione posti d'azione (come sono stati scelti e ricoperti nelle imprese realizzate? Cosa ha funzionato, cosa no?);
  - Come ha funzionato il trapasso di nozioni? Eventuali carenze...;
  - Presenze e impegno dei singoli squadriglieri, puntualità...;
  - Situazione della cassa, del magazzino, della segreteria e delle cassette tecniche (pronto soccorso, topografia, espressione, ecc...).
6. **Argomenti possibili per la progettazione:**
  - Di che cosa ha bisogno la squadriglia;
  - Quali competenze vanno acquisite o rafforzate;
  - Impegni per brevetti e specialità dei singoli;
  - Imprese di squadriglia;
  - Eventuali idee da proporre a tutto il reparto.
7. **Stesura del verbale del consiglio di squadriglia**
  - Tutto ciò di cui si discute va trascritto, firmato e conservato nel diario di bordo.
8. **Le conclusioni vanno comunicate:**
  - Al consiglio capi (situazione della squadriglia e programmi futuri);
  - Al consiglio della Legge (verifica del sentiero degli squadriglieri);
  - Direttamente ai capi reparto (se ci sono situazioni particolari).

### 3ª CHIACCHIERATA: il programma di squadriglia incarichi e posti d'azione



Partire per il nuovo anno scout è un po' come partire per il campo estivo, bisogna infatti mettere a punto un piano di lavoro, in altre parole sviluppare un **programma**. Ecco la ricetta fondamentale affinché ciò si realizzi al meglio:

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

Analizzare ogni singola proposta 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.



Giunti a questa fase di "cottura", denominata progetto, è importante verificare che gli ulteriori strumenti, fondamentali per la realizzazione, siano efficienti: da un lato che il materiale di squadriglia sia in buono stato, dall'altro che tutti i meccanismi che fanno parte della squadriglia siano funzionanti (il consiglio di squadriglia, gli incarichi, i posti d'azione, il trapasso di nozioni).

Ultimata la "cottura" della tua "pietanza succulenta", apprestati a distribuire negli appositi "stampi" ciascuna attività; in altre parole, con calendario alla mano, si inseriscono le varie attività scelte (imprese, specialità di squadriglia, la definizione degli impegni di ciascun squadrigliere, le verifiche periodiche delle attività svolte mese per mese) nei vari periodi dell'anno: dall'inizio fino al campo estivo.

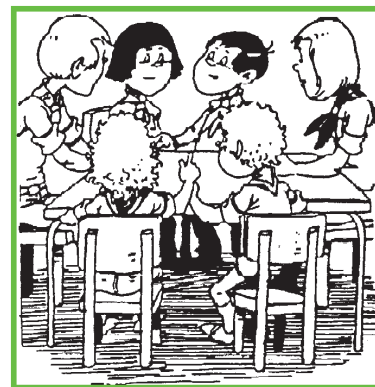


## Il programma è definito

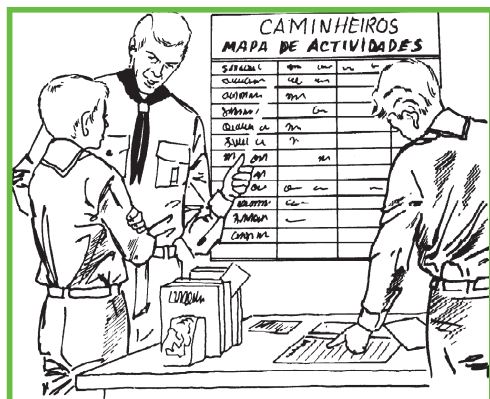
L'insieme delle idee, progetti e predisposizione degli strumenti completa il quadro e ti consente di avere la visione del programma dell'anno.

Infatti:

- Le idee sono i grandi contenuti che vivrete nelle vostre avventure;
- I progetti sono i passi da compiere per realizzare quei contenuti;
- La scelta 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 unico 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.

A lavoro!

## I periodi consigliati per...

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

(vedi la griglia di esempio nella pagina seguente)

# esempio di griglia annuale per la suddivisione delle attività

	SETT.	OTT.	NOV.	DIC.	GEN.	FEB.	MAR.	APR.	MAG.	GIU.	LUG.
<b>Programma</b>		X	X								CAMPO ESTIVO
<b>Messa a punto della Sq.</b>		X									
<b>Imprese di Sq.</b>				X		X	X	X	X		
<b>Specialità di Sq.</b>				X	X	X	X	X	X		
<b>Definizioni impegni squadriglieri</b>			X	X			X				
<b>Promesse novizi</b>				X	X						
<b>Messa a punto Consiglio di Sq.</b>			X		X		X			X	
<b>Sistemazione generale materiale</b>		X			X		X			X	

## Incarichi e Posti d'Azione

### Cosa sono gli incarichi di squadriglia?

L'incarico di squadriglia è il ruolo assunto da ciascun squadrigliere, magari durante un consiglio di squadriglia all'inizio dell'anno scout; l'incarico di squadriglia permette di assumere una responsabilità precisa che giova sia al proprio sentiero che a tutta la squadriglia.

Spiega ai tuoi squadriglieri che assumere un incarico non significa essere uno "specialista", ma assumere un ruolo che valorizza alcune competenze che già si possiedono o che si vogliono acquisire.

Ricorda, caro capo squadriglia, che gli incarichi durano 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 squadriglia e l'impegno dei tuoi squadriglieri.

Nella pagina seguente ti proponiamo uno schema con i principali incarichi di squadriglia. Forse tu ne troverai altri o li raggrupperai in modo diverso, l'importante è che ciascuno degli squadriglieri abbia il suo e che sia proporzionato al proprio sentiero (un impegno del sentiero potrebbe essere proprio quello di svolgere bene un determinato incarico di squadriglia).

È evidente che se in squadriglia siete in pochi si potranno ricoprire anche due incarichi.

*Da diverse fonti ho avuto relazioni interessanti di risultati assai soddisfacenti ottenuti sviluppando il sistema delle Squadriglie. Il principio si può riassumere così: ogni individuo nella squadriglia è reso responsabile, sia in sede che al campo, di un suo contributo ben preciso al buon funzionamento dell'insieme.*

*(B.-P. Tacchino)*



# INCARICHI DI SQUADRIGLIA

## **MAGAZZINIERE**

### Il suo materiale

*Tenda completa (telo, sopratelo, paleria, picchetti, spazzola per la pulizia, ago e filo e qualche pezza per riparazioni di emergenza). Accetta con fodero, sega ad arco, badile, piccone, 2 mazzette, 2 teli (uno grande e uno piccolo) cordino, fil di ferro, tenaglia, martello, chiodi, lume, bombolette e calze per il lume di ricambio, bidoni. Materiale per espressione (trucchi, parrucche, costumi, cartoncini...) Materiale per giochi (palloncini, fischietto, strisce di stoffa, fettuccia segnaletica...).*

Garantisce l'ordine e la conservazione di tutto il materiale da campo, da gioco, da lavoro, tecnico, ecc... Tiene un inventario aggiornato, controllando cosa è stato comprato, cosa perso, di che cosa c'è bisogno; propone al consiglio di squadriglia eventuali acquisti; prepara l'occorrente per il campo e lo riordina al ritorno, proponendo le riparazioni necessarie. Segna tutto con i colori di squadriglia.

È una persona precisa ed esperta, su cui la squadriglia fa affidamento affinché le casse siano sempre in ordine e pronte all'uso. Dal momento che le casse sono diverse (cucina, pioneristica, espressione...) quest'incarico può essere svolto anche da due persone (magazziniere e aiuto magazziniere), che si dividono le casse da controllare. Poiché quest'incarico prevede una certa responsabilità, nonché la conoscenza degli attrezzi e del materiale di squadriglia, sarebbe giusto affidarlo a uno degli squadriglieri più grandi affiancato magari da un novizio cui insegnare come si cura il materiale di squadriglia.

## **TESORIERE**

### Il suo materiale

*Registro dei conti con le entrate e le uscite sempre aggiornato. Cassa con i soldi di squadriglia.*

Responsabile della cassa e di ogni operazione finanziaria di Sq. Tiene aggiornate le entrate e le uscite e le fa controllare periodicamente al capo squadriglia; fa i preventivi per i materiali necessari per imprese o campi e ipotizza possibili autofinanziamenti. Stabilisce, insieme al capo squadriglia, la quota per le uscite di squadriglia, raccoglie le quote per i campi!

## **INFERMIERE**

### Il suo materiale

*Cassetta di pronto soccorso: disinfettante, acqua ossigenata, cotone, garza sterile, bende, cerotti, pomata per contusioni, spray contro le punture d'insetti, pomata dopo puntura d'insetti, forbicina, pinzetta, collirio...*

Possiede alcune nozioni di pronto soccorso e interviene per medicare ferite o in caso di malanni o piccoli incidenti; sa riconoscere i suoi limiti d'intervento e sa quando è il caso di rivolgersi a chi ne sa molto di più (guardia medica - ospedale). È incaricato di arricchire e curare la cassetta di pronto soccorso, controllando la scadenza dei farmaci e, se è il caso, di acquistare ciò che manca. Porta la cassetta alle uscite, ad ogni attività fuori dalla sede e ai campi. Sarebbe consigliabile che questo incarico fosse affidato ad uno Squadrigliere che ha conquistato la specialità di infermiere o che è in cammino per conquistarla.

## **GUARDIANO DEL TEMPO**

### Il suo materiale

*Un orologio che spacca il secondo, un cronometro!!*

Ha la responsabilità che tutti arrivino puntuali agli appuntamenti. Controlla che i tempi siano rispettati, per esempio, l'inizio e la fine delle riunioni di squadriglia. Ai campi e alle uscite ricorda alla squadriglia i tempi a disposizione per svolgere un'attività. Nelle gare e nei piccoli giochi che si organizzano in squadriglia o per il reparto cronometra il tempo.

## **GUARDIANO DELL'ANGOLO**

### Il suo materiale

*Cancelleria di Sq. (pennarelli, carta crespata, cartoncini, scotch, spillatrice, puntine, colla, forbici...)*

*Materiale per la pulizia (scopa, palette, stracci, sacchetti per la spazzatura, detergenti...).*

Fa dei progettini per eventuali costruzioni dell'angolo di Sq., studia e propone lavori di abbellimento o di manutenzione (verniciatura, porta guidone, mensole, bacheca avvisi...); li sottopone al Consiglio di Sq. e ne segue la realizzazione. Tiene in ordine la cancelleria di Sq. Inoltre provvede ad "arredare" l'angolo di Sq. appendendo, per esempio, foto di Sq, ricordini di campo e mette in esposizione i premi conquistati. Mantiene l'ordine e la pulizia: distribuisce i turni di pulizia; controlla il turno della propria Sq. per la pulizia della sede e lo ricorda agli altri.

## **LITURGISTA**

### Il suo materiale

*Vangelo, un libro di preghiere, un quaderno dove raccogliere preghiere, riflessioni elaborate dagli stessi Squadriglieri durante le uscite o i campi; libretto di alcuni canti liturgici completo di accordi.*

Anima i momenti di preghiera nel corso delle riunioni o delle uscite di Squadriglia coinvolgendo tutti gli altri (per es. si mette d'accordo con la cicala per i canti). Conosce i momenti dell'anno liturgico, si preoccupa, infatti, di presentare alla Sq. un particolare momento del calendario liturgico (Avvento, Natale, Quaresima, Pasqua, Pentecoste...) proponendo riflessioni e preghiere adatte, conosce anche il significato delle varie parti della S. Messa. Cura ai campi il servizio di liturgia secondo le indicazioni date dai capi. Porta sempre con se un Vangelo tascabile di facile consultazione e un libricino di canti liturgici.

## **SEGRETERIO**

### Il suo materiale

*Albo d'Oro, Diario di Bordo, quaderno di segreteria, quaderno dei verbali dei Consigli di Sq. Materiale di cancelleria.*

Redige i verbali del Consiglio di Squadriglia. Conserva e aggiorna "Diario di Bordo" e anche l'Albo d'oro, lo speciale libro in cui vengono custodite le tradizioni, le avventure, le foto, i disegni, i ricordi del reparto. Sul diario di bordo scrive, articoli sulle varie giornate di campo, o sulle uscite, o racconta una particolare attività, insomma tutte le cose che ritiene importanti, anche divertenti, da ricordare e tramandare ai posteri. È una persona sempre presente agli incontri e alle uscite o ai campi. Il segretario si occupa anche di annotare in un quaderno di segreteria, nozioni tecniche di cui si parla alle riunioni e tutto quello che può essere utile. Annota gli avvisi importanti per la sq.

## **GUARDIANO DELLO STILE**

### Il suo materiale

*Più che materiale, un giusto atteggiamento: "entusiasmo", "capacità d'incoraggiamento"...*

È responsabile che tutto sia fatto con stile scout, secondo i punti della legge e del nostro motto cioè quello di essere sempre pronti e pieni di entusiasmo, insomma pronti all'avventura. Si preoccupa che gli impegni presi siano realizzati e che si rispettino i tempi programmati (per es. durante le imprese o le missioni di sq.) quando si indossa l'uniforme controlla che tutti l'abbiano sistemata e in ordine!

## **CICALA**

### Il suo materiale

*Quaderno ad anelli diviso in diverse sezioni: canti liturgici, canti popolari, canti scout (con relativi accordi), bans, leggende e racconti, uno o più strumenti musicali, radio, cd...*

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, bans, leggende, cd, ecc... Aiuta la corale per l'animazione della S. Messa; impara e propone nuovi canti, sia per i momenti di preghiera che per le serate di campo. Se sa suonare uno strumento lo porta sempre con se. Compose il canto di Sq. che ne esprime i sentimenti e gli ideali. Anima, insomma, la vita di Sq. ed è in "prima fila" con il suo entusiasmo.

## **MERCURIO**

### Il suo materiale

*Una rubrica aggiornata con tutti gli indirizzi, i recapiti telefonici e le e-mail di tutta la squadriglia  
Rubrica con i numeri utili in caso di emergenza.*

*Rubrica con i recapiti dei Capi.  
Rotazione della catena telefonica.*

Chi ricopre quest'incarico ha il compito di provvedere a far circolare rapidamente qualsiasi tipo di informazione o avviso utile alla squadriglia, organizza e fa in modo che funzioni la catena telefonica. Si preoccupa di contattare, in caso di uscita, le persone o la struttura che ospiterà la squadriglia. Svolge anche la funzione logistica, prima delle uscite, di informarsi sugli orari dei mezzi di trasporto e sui prezzi. Stila un elenco di numeri utili di emergenza (polizia, carabinieri, pronto soccorso, guardia medica, pompieri, ambulanza, numeri dei genitori degli squadriglieri, numeri dei capi...) da utilizzare durante le uscite in caso di necessità. Si preoccupa di ricordare alla squadriglia gli avvisi dati durante le riunioni, ecc...

## **Cosa sono i Posti d'azione?**

Avete presente un cambio gomme della Ferrari? Una manciata di secondi preziosi in cui la gara passa dalle mani del pilota a quelle dei meccanici. Immaginate se in quei pochissimi secondi si sentissero frasi del tipo: "chi ha visto la chiave inglese?", oppure "che devo fare?", "boh, vedi se c'è bisogno di cambiare le gomme oppure fai il carburante, se non ci sta pensando qualcun altro!!" Per fortuna non è così: al momento giusto in cui l'auto entra nel box, ognuno sa già cosa fare e ha pronti tutti gli attrezzi necessari per farlo. I posti d'azione sono una cosa del genere. Devi sapere, infatti, che oltre gli incarichi fissi, vi sono altri impegni che entrano in funzione ogni volta che la squadriglia si cimenta nell'organizzazione di un'impresa o nell'attuazione di una missione o anche durante un'uscita o ai campi di reparto, si tratta appunto dei posti d'azione, che richiedono tutti una notevole competenza tecnica. Le cose funzionano se ognuno sa che cosa deve fare ed è pronto a farlo al momento giusto, è così che si riesce a portare a buon fine ciò che ci si è prefissati! Non esistono posti d'azione prestabiliti, perché lo scopo è proprio quello di adattarsi di volta in volta alle necessità dell'attività in corso. Un momento a cui devi fare particolarmente attenzione è l'assegnazione dei posti d'azione prima di qualsiasi attività: tieni conto delle capacità di ognuno, delle specialità già conquistate o da conquistare, del sentiero di ciascuno, insomma il consiglio è sicuramente quello di evitare di tirare a sorte. Di seguito un piccolo schema di quelli più comuni, usati magari durante i campi, le uscite...

# POSTI D'AZIONE

## CUCINIERE

### Il suo materiale

Batteria completa di scolapasta e coperchi, mestoli, posate, apriscatole, contenitori, spugne, sapone, presine, strofinacci, tovaglia da tavola!

Riesce a cucinare con varie tecniche e sa improvvisare un pasto anche con poche cose. Organizza i menu per le uscite e i campi. Si preoccupa di fare la spesa badando al rapporto qualità-prezzo. Verifica, insieme al magazziniere, prima di un'uscita, il materiale di cucina della squadriglia. Al campo si preoccupa sempre che il materiale sia stato pulito per bene e messo in ordine.

## FUOCHISTA

### Il suo materiale

Alari, torce antivento, fiammiferi, carta da giornale, 1 bidone da 10 lt, estintore...

Porta il materiale per accendere un fuoco, riconosce il legname migliore, conosce i vari tipi di fuochi adatti per ogni occasione. Conosce i tipi di legna che non vanno usati per cucinare, specie alla trappeur, perché bruciando rilasciano sostanze tossiche per l'organismo. Sa accendere un fuoco anche in condizioni estreme, sa come prevenire un incendio.

## TOPOGRAFO

### Il suo materiale

Carte topografiche in buste impermeabili, carta millimetrata, fogli per schizzi, matite, bussola, goniometro, binocolo...

Prima di un'uscita si occupa di controllare e portare il materiale topografico. Si procura le cartine utili. Conosce l'utilizzo della bussola e varie tecniche di orientamento. Guida la squadriglia durante le missioni, le uscite o le imprese in cui è necessario questo posto d'azione, coordinando eventuali rilievi topografici (schizzi, percorsi rettificati...).

## SEGNALATORE

### Il suo materiale

Bandierine per la segnalazione, fischiello bitonale, torcia elettrica, radio trasmittente...

Conosce con precisione vari sistemi di segnalazione e le tecniche per eseguirli. Conserva il materiale di segnalazione di squadriglia che controlla prima di ogni campo o uscita. Si occupa di trasmettere messaggi alla squadriglia o per conto della sua squadriglia. Conosce i vari tipi di codici (morse, semaforico, segnali di pista...) sa usare e comunicare con una radio trasmittente.

## PIONIERE

### Il suo materiale

Cassa con materiale e attrezzi di squadriglia, cordino, sega, segaccio, ascia, piccone, accetta, pali per costruzioni, teloni...

Coordina e raccoglie i progetti per le costruzioni. Procura il materiale occorrente e poi durante un'impresa o una missione o al campo, dirige le costruzioni necessarie. Conosce tutti i tipi di nodi e almeno le principali legature e anche altre tecniche di pioneristica tipo il froissartage. Prima del campo controlla, insieme al magazziniere, il materiale necessario alle costruzioni e lo stato degli attrezzi di squadriglia, progetta e collabora per le costruzioni comuni (alzabandiera, angolo preghiera, latrine, docce...).

## NATURALISTA

### Il suo materiale

Quaderno con schede natura, necessario per calchi in gesso...

Conosce diversi tipi di alberi, piante e fiori, e anche diversi tipi di animali e di insetti. Guida la squadriglia nelle attività con caccie botaniche. Sa riconoscere le impronte degli animali più comuni e farne un calco.

## 4ª CHIACCHIERATA: impresa specialità di squadriglia



### Impresa

Forse in questa parola è racchiuso il segreto del periodo più bello che tu possa passare in reparto ora che sei in cammino per la tappa della responsabilità. Una squadriglia senza impresa è come un alfiere di reparto senza fiamma. Attraverso l'impresa hai la possibilità insieme alla tua squadriglia di realizzare il sogno che vi passa per la testa, di mettervi in gioco per imparare nuove tecniche e quindi acquisire competenze. Sappi che l'impresa non è un'occasione eccezionale, ma un'attività che la squadriglia vive normalmente; nel corso di un anno, infatti, possono essere realizzate una o più imprese. Le fasi dell'impresa sono sei:

### IDEAZIONE

È il momento in cui la squadriglia si riunisce per stabilire il da farsi; dopo aver riflettuto sulle proprie possibilità, ascoltato le idee di tutti, esaminate diverse possibilità, la squadriglia sceglie la sua impresa.

La tua squadriglia costruirà la **Mappa delle Realizzazioni** dove visualizzare tutte le idee che sono uscite fuori.

Dove trovare l'idea?

1. 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);
2. la rivista associativa "Avventura" (c'è di tutto di più);
3. il libro "Il sentiero nell'impresa" (150 idee);
4. dalla verifica sull'andamento della squadriglia possiamo scoprire di non essere bravi in qualcosa: un'impresa è un'ottima occasione per imparare.

### LANCIO

La vostra impresa dapprima un po' vaga deve prendere forma e divenire un'attività concreta. Meglio decidere quali obiettivi la squadriglia vuole raggiungere, quali tecniche vuole usare e poi, attraverso tecniche espressive, comunicare al resto del reparto che vi apprestate a vivere la vostra memorabile impresa.



## PROGETTAZIONE

In questa fase vedrete come fare: vi organizzerete!

Non dimenticare di:

1. darvi dei tempi considerando le singole fasi (meglio non superare i due mesi), infatti, anche l'impresa più divertente dopo molto tempo annoia, specialmente i più piccoli che vogliono scoprire cose sempre nuove;
2. affidare ad ognuno un posto d'azione con indicazioni precise sulle cose da fare. La squadriglia costruirà la **Mappa delle opportunità** dove visualizzare i posti d'azione dell'impresa che saranno distribuiti in base agli impegni che ogni squadrigliere ha nel proprio sentiero o in base alle competenze che già possiede o che vuole conquistare (infatti l'impresa diventa un'opportunità per proseguire con passi concreti lungo il sentiero);
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 autofinanziarvi;
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 progetterete anche la fiesta e inizierete subito a lavorare per preparare costumi, addobbi, danze, canti, inviti, ecc...

## REALIZZAZIONE

E' il momento di dare il meglio di voi stessi e di realizzare gli impegni del vostro sentiero. Per te e per il tuo vice sarà il momento di dare fiducia, di seguire tutti gli squadriglieri, di insegnare le cose che sapete fare e di creare un clima di gioia e di allegria. Ricorda il successo di un'impresa sta soprattutto nel fatto che ognuno rispetti e porti avanti con impegno il proprio posto d'azione!

### **Astuzie:**

Non abbattersi di fronte alle difficoltà che sicuramente incontrerete e non lasciare a metà le cose già iniziate.



## VERIFICA

È molto utile e serve a capire dove si è fatto bene, dove si è sbagliato o dove si poteva fare meglio.

Non improvvisarla! Ti potrà essere di aiuto questo schema:

1. valutare i risultati ottenuti dalla squadriglia;
2. analisi del progetto (cosa dovevamo considerare);
3. scoprire dove potevate fare di più o meglio, affinché vi possa servire da esperienza per il futuro;
4. verifica di ogni singolo squadrigliere in riferimento agli impegni prefissati nel suo sentiero, e a come ha svolto il suo posto d'azione.

### **Astuzie:**

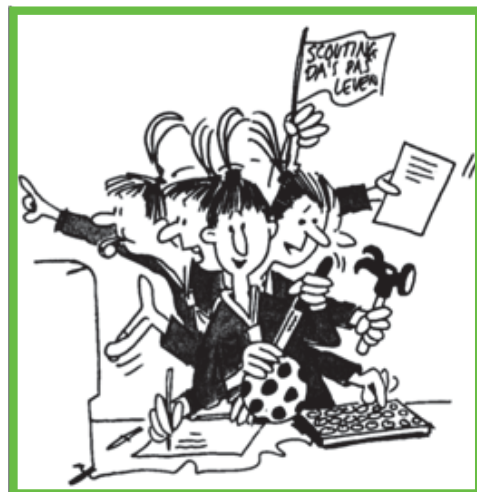
1. è opportuno fare la verifica in consiglio di squadriglia: in uniforme;
2. dare spazio a tutti;
3. non trasformare la verifica in "processo", ma viverla in un clima di serenità;
5. facilitare la verifica preparando prima degli schemi, dei questionari o delle domande da distribuire.

## FIESTA

Per molti è il momento più bello dell'impresa. È tempo di festeggiare i risultati ottenuti e condividere la gioia di un traguardo raggiunto grazie alla collaborazione di tutta la squadriglia.

### **Astuzie:**

1. ricordarsi di festeggiare sempre, sia l'impresa ben riuscita, sia un eventuale "fiasco" (ci abbiamo provato... ma non demordiamo, faremo meglio!);
2. la fiesta è una buona occasione per comunicare agli altri, che sono al di fuori della squadriglia il lavoro che avete svolto, non è solo pizza e patatine!
3. il capo squadriglia può donare agli squadriglieri un ricordino dell'impresa;
4. oltre ai vari mezzi espressivi, si possono usare giochi, video, cartellonistica, ecc...;
5. è bene svolgerla sempre in perfetto stile scout, preparando da voi le pietanze da offrire o da mangiare.



## Specialità di Sq.

- ***Cosa si deve fare per conquistarla?***

E' necessario realizzare nell'arco dell'anno due imprese di squadriglia e una missione (affidata dai Capi), il tutto in tema con la specialità scelta.

- ***Chi decide se prenderla o meno ?***

È durante un consiglio di squadriglia che si decide se cimentarsi o meno nella conquista del guidoncino verde: la decisione iniziale è ovviamente quella di impegnarsi per conquistarla tenendo conto degli interessi di tutti, delle specialità e dei brevetti di competenza già conquistati o da conquistare.

- ***Chi decide se sarà raggiunta o meno?***

La decisione finale spetta agli incaricati regionali di branca E/G! La squadriglia dovrà redigere il diario di bordo (lo trovi sul sito regionale) per raccontare tutte le fasi delle imprese e la missione e per allegare qualsiasi altra documentazione (foto, filmati, progetti, disegni...).

Per la valutazione del lavoro svolto si terrà particolarmente conto:

- dell'originalità e dell'organizzazione delle imprese (fasi, posti d'azione, tempi, un'attenta relazione completa di foto che raccontano le varie fasi);
- dell'impegno e dello stile della squadriglia;
- dell'attinenza della missione alla specialità scelta.

Il tutto andrà inviato agli incaricati regionali insieme ad una valutazione fatta anche dai vostri capi reparto.

- ***Cosa indica che abbiamo conquistato una Specialità di Sq.?***

Il simbolo della specialità di Sq. è un guidoncino verde da attaccare all'alpenstock sotto il guidone di squadriglia per un anno dal momento della conquista.

- ***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 prolungata per ancora un anno realizzando un'altra impresa di livello tecnico almeno equivalente, se non superiore, a quello delle precedenti imprese e ovviamente riguardante la stessa area tecnica.



## Quali sono le Specialità di Squadriglia?

Chiaramente le idee proposte sono solo alcune delle cose da cui partire per realizzare la vostra impresa, poi è chiaro che non vi limiterete a queste, ma sarà la vostra voglia di imparare e fare bene che vi permetterà di utilizzarli solo come spunti!



### Alpinismo

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

Alcune idee:

- Ripristinare vecchi sentieri e rifugi o aree di sosta;
- Esplorare una zona di montagna (flora, fauna, geomorfologia, rilievi topografici, ecc...);
- Seguire un corso tecnico di montagna;
- Realizzare, sulla base della vostra esperienza sperimentata sul campo, 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 (calzolai, artigiani del pellame e della pelletteria, fabbri, falegnami, ecc...). Ricordatevi comunque che artigianato e abilità manuale non significa sempre e solo autofinanziamento.

Alcune idee:

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

### Campismo

Questa specialità è per tutte le squadriglie che adorano la vita all'aria aperta e che non possono fare a meno delle comodità, anche al campo estivo.

Alcune idee:

- Sapere realizzare tutte le costruzioni di un angolo di squadriglia curandole nel dettaglio;
- Saper disporre il campo di reparto (angoli di squadriglia, lavabi, cambusa, area fuoco, ecc...);
- Realizzare una grande impresa di pionieristica (alzabandiera, portale, ecc...);
- Realizzare 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; 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, filmato o depliant informativo;
- Recupero delle tradizioni popolari: mostra dei giocattoli dei nonni, utensili antichi, foto d'epoca, abiti della soffitta; feste e piatti di 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 familiari, 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

Per questa specialità 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'uscita di più giorni particolarmente impegnativa;
- Realizzate un opuscolo informativo su di una zona esplorata.

## Espressione

La specialità di espressione 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?

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...);
- Spettacolo tipo tragedia greca (cioè quello inscenato negli antichi teatri greci);
- Spettacolo in dialetto;
- Spettacoli di strada (giocoleria, spettacoli di magia...);
- Spettacolo di burattini o pupi;
- Spettacolo canoro (esempio, concerto di musica scout o anni '60).

## 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 proprie passioni e le specialità conquistate o da conquistare, 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... Fate una ricerca per le tecniche giornalistiche e per le tecniche foto o cinematografiche da conoscere, o, meglio consultate degli esperti.

## Internazionale

Se volete conquistare la specialità di 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 vi hanno partecipato, e siano dimostrazione dell'interazione fra di esse.

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 narrarvela, 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:

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

## 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:

- Realizzare un'uscita di osservazione natura con tecniche trappeur;
- Realizzare un erbaio o terraio;
- Realizzare corsi di educazione ambientale;
- Costruire 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 fondamentale vivere pienamente l'ambiente acqua. Attenzione quindi a prepararsi bene, a imparare tutti a nuotare e curare la sicurezza e le principali tecniche di salvataggio:

- Esplorare un ambiente acquatico (costa, mare, fiume, lago...), studiare e catalogare flora e fauna, raccogliere ed analizzare campioni, ecc...);
- Costruire una zattera con cui compiere un breve percorso ;
- Costruire un kayak o una canoa;
- Realizzare 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:

- Organizzare un'uscita di squadriglia in bicicletta;
- Organizzare un torneo o un'altra manifestazione sportiva per il reparto o i ragazzi del quartiere (gimcana, gare di atletica, ecc...);
- Realizzare un opuscolo con i principali consigli per chi vuole mettersi in forma (attività fisica, igiene, alimentazione, ecc...);
- Costruire e gestire al campo un percorso Hébert.

## Pronto Intervento

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

- Organizzate un grande gioco - simulazione di situazione di emergenza;
- Saper realizzare un buon impianto elettrico o idrico;
- Essere in grado di curare la logistica di una tendopoli (montaggio tende ministeriali, disposizione vie di fuga, montaggio strutture, luce, acqua, ecc..);
- Conoscere le principali tecniche di pronto soccorso, realizzare un manuale o un corso per le altre squadriglie;
- Organizzare un corso di prevenzione sugli incidenti domestici (magari per il Branco/Cerchio del proprio gruppo).



## 5ª CHIACCHIERATA: uscita di squadriglia campo estivo

### Uscita di squadriglia

Un'uscita di squadriglia o di reparto, comporta sempre una preparazione che coinvolge tutti i componenti della squadriglia, in base agli incarichi affidati a ciascuno. Nel corso di quest'anno organizza con i tuoi squadriglieri diverse uscite di squadriglia. Prima di ognuna, in base al programma di squadriglia, stabilisci col tuo vice gli obiettivi che dovrete raggiungere.

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

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

#### L'uscita comprenderà:

- 2 momenti di preghiera (uno iniziale ed uno conclusivo);
- attività previste dal programma di Sq.;
- il fuoco di bivacco o una veglia;
- un gioco;
- trapasso di nozioni;
- la partecipazione alla S. Messa;
- un po' di strada;
- un momento di verifica a fine uscita.

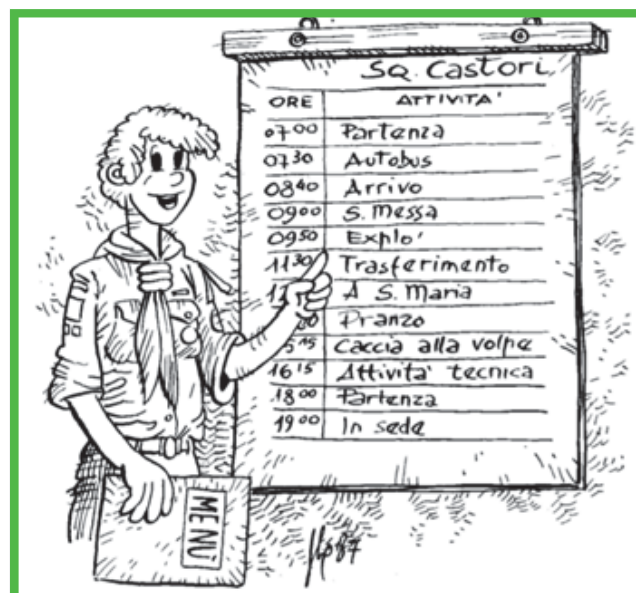
Se siete in cammino per la specialità di squadriglia, l'uscita può darvi l'opportunità di realizzare una delle due imprese previste.

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

Fai attenzione allo stile ed al rispetto della legge scout.

Prepara nel dettaglio il programma dell'uscita con la divisione dei posti d'azione e presentane una copia ai capi reparto.

A fine uscita, scrivete una relazione (da inserire nell'albo d'oro o nel diario di bordo), dove racconterete l'avventura appena vissuta, aggiungendo le tue osservazioni ed i tuoi propositi per fare meglio la prossima volta.





## Campo Estivo

Sei arrivato al tuo ultimo campo estivo. Come sempre ci sarà qualcosa di diverso, di originale e irripetibile!

Come primo responsabile della squadriglia dovrai lavorare sodo, ma soprattutto bisognerà che la squadriglia incominci a lavorare per tempo, senza le solite accelerate finali per evitare di arrivare al campo impreparati. Il campo ti offrirà l'opportunità di aiutare i tuoi squadriglieri a raggiungere gli impegni del sentiero. Insomma è un'avventura da non improvvisare, è come un'impresa, anzi lo si prepara e lo si vive secondo lo stile dell'impresa!

### Ideazione

Si sceglie il luogo dove si svolgerà il campo e farai, assieme al consiglio capi, il sopralluogo; costruirete la mappa delle realizzazioni per visualizzare tutte le idee che vi verranno in mente e le possibili attività utili per testare le competenze dei vostri squadriglieri.

### Lancio

Al rientro descriverai alla tua squadriglia il luogo del campo e insieme discuterete delle cose da fare e dei "sogni" di ciascuno (ambientazione, esplorazioni, attività manuali particolari...). Poi, al consiglio capi, riporterai le esigenze della tua squadriglia e attraverso le tecniche espressive più svariate coinvolgerete tutto il reparto.

### Progettazione

È in questa fase che ciascun squadrigliere ha l'opportunità di concretizzare una buona parte degli impegni del proprio sentiero da raggiungere al campo o prima, in fase di preparazione. Nella mappa delle opportunità segnerai gli incarichi, i posti d'azione, le specialità, i brevetti di competenza utili al campo e ovviamente al sentiero di ciascuno. Insieme a tutta la squadriglia stabilirete con precisione quali cose bisognerà fare per ogni incarico e posto d'azione. Per non dimenticare cose importanti ricorda che in fase di progettazione dovrai quindi pensare:

1. Incarichi e posti d'azione;
2. Progettazione dell'angolo di squadriglia;
3. Preparare l'animazione di almeno un fuoco di bivacco;
4. Preparare una lista per l'attrezzatura personale.

## Realizzazione

Prima di partire è necessario controllare che tutto il materiale sia pronto:

1. Tenda e materiale di campismo e pionieristica;
2. Tesoreria, materiale di cancelleria, Albo d'Oro...;
3. Materiale di topografia, segnalazione;
4. Batteria da cucina e occorrente per la cucina;
5. Cassetta di Pronto Soccorso;
6. Necessario di squadriglia per le attività programmate;
7. Materiale di espressione per fuochi di bivacco e altre occasioni.

Al campo darete il meglio di voi! Vivrete una delle avventure più belle realizzando quanto progettato in sede.

**Astuzie all'arrivo:** prima di iniziare a lavorare per l'installazione dell'angolo di squadriglia sarà meglio calcolare bene le distanze tra tenda, cucina, tavolo e la distanza dagli altri angoli di squadriglia.



Vi dividerete poi i compiti, lavorerete alacremente seguendo il progetto, ma la cosa più importante sarà, per te e per il tuo 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. Tutti svolgono i turni delle pulizie, anche tu e il vice.

## Verifica

Al consiglio della legge, preceduto dal consiglio di squadriglia, vi confronterete sui risultati raggiunti, sulle difficoltà incontrate, sul comportamento tenuto, prendendo come punto di riferimento la legge scout e la promessa. Potrete concludere il campo con la Messa di ringraziamento e le cerimonie per la consegna di tappe, specialità e brevetti...

## Fiesta

Si gioisce tutti insieme del duro lavoro svolto, prima e durante il campo.

È finita un'avventura, ma un'altra vi attende per regalarvi ancora gioie, ricordi, spirito di squadriglia. Questo momento potrebbe coincidere, se previsto nella tradizione del vostro reparto, con l'arrivo dei genitori che portano cibarie da casa da condividere per far festa dei vostri risultati!

## 6ª CHIACCHIERATA: con.ca. - vice capo squadriglia consiglio della legge



### Il consiglio capi

Ogni consiglio capi ha le proprie tradizioni, il proprio sistema di funzionamento e organizzazione. Conoscere quello che fanno le altre squadriglie 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 reparto e i capo squadriglia, a turno, a preparare l'ordine del giorno di volta in volta.

- Si ritorna con la memoria e l'aiuto del quaderno di caccia alle ultime attività per vedere se ci sono delle cose da discutere insieme o delle verifiche da fare;
- Si predispone 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;
- Si stabilisce il programma di reparto individuando le occasioni nelle quali gli squadriglieri potranno concretizzare gli impegni del proprio sentiero;
- 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;
- Si prepara l'ordine del giorno del prossimo consiglio della legge.

I vice possono partecipare alcune volte alla riunione di consiglio capi: si tratterà di occasioni di particolare rilievo.

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 da svolgere insieme al reparto o con la tua squadriglia.

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*, cioè essere in grado di saper animare ovvero guidare al meglio un gruppo di persone per arrivare insieme, con entusiasmo, al raggiungimento degli obiettivi che ciascuno si è prefisso.

Animare corrisponde alla capacità di capire di cosa hanno bisogno le altre persone e saper proporre e suscitare in loro tutto ciò che occorre per raggiungere quell'obiettivo: questo è proprio il lavoro del consiglio capi! All'interno di esso si comprendono le esigenze delle squadriglie e del reparto, e poi anche delle singole persone, è lì che si avviano quelle idee che consentiranno a squadriglie, reparto e singoli di realizzarle.

### **Chi convoca il consiglio capi?**

Senza altro i capi reparto possono farlo, specie quando il consiglio è nuovo. Ma via via che voi capi squadriglia vi impadronirete dello strumento, potrete essere voi stessi a proporre periodiche convocazioni ai vostri capi: se ciò accade vuol dire che siete davvero un bel consiglio capi, con la voglia e soprattutto in grado di animare il vostro reparto!

### **Il consiglio capi è**

- L'incontro periodico dei capi squadriglia (e a volte dei vice) e dei capi reparto che organizzano e animano la vita di reparto;
- Il momento di verifica dell'andamento delle squadriglie;
- Il momento di incontro e confronto tra capi squadriglia per discutere come vanno le cose e fare poi eventuali proposte, ecc...



### **Il consiglio capi non è**

- Il posto per decidere i brevetti o le tappe del reparto;
- Il momento di giudizio delle persone;
- Il posto in cui vantare la propria squadriglia e screditare le altre;
- Il posto giusto in cui litigare animatamente fra Capi e Capi Sq.

## Il vice capo squadriglia

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

Ci sono a volte capi squadriglia che tendono ad animare la squadriglia da soli; ma di certo un'ottima animazione si ottiene grazie alla collaborazione del vice capo squadriglia, che magari ha sviluppato competenze diverse rispetto alle tue.

Accanto ad un capo con buone capacità organizzative potrà, infatti, capitare un bravo vice nel dare carica agli altri e nello stimolare un'attenta riflessione in alcuni momenti decisivi per la squadriglia. Con un capo geniale ma discontinuo, ci potrà essere, per esempio, un vice costante e tenace.

Un altro aspetto di lavoro comune è il sentiero: come sai, seguire e accompagnare tutti i componenti della tua squadriglia è molto impegnativo; quindi il tuo Vice potrà essere un ottimo aiuto per aiutarti a seguire il raggiungimento degli impegni, delle specialità e dei brevetti di tutti gli squadriglieri.

Tutto ciò diventa più semplice dividendosi i compiti, secondo le competenze di ciascuno. Anche quando la squadriglia è in missione o in qualche impresa impegnativa, il tuo vice, diventa ancora una volta indispensabile: ci vogliamo dividere in due gruppi? Ok, si può fare, hai il tuo vice! Tu sei a letto con la febbre? La squadriglia non rinuncia alla sua riunione perché c'è il vice che non è da meno nella conduzione. Gli impegni e le competenze del tuo vice sono molti ed importanti, e riuscirà a svolgere tutto se sarà abituato a lavorare insieme al capo squadriglia. Due teste che pensano sono meglio di una, quattro occhi vedono meglio di due, quattro mani non sono inutili quando c'è da lavorare sodo e in due è possibile osservare meglio le persone e capirle: dalla collaborazione nascono i migliori progetti. Coinvolgi dunque il più possibile il tuo vice nel coordinamento della vostra squadriglia vedrai che lo spirito della tua squadriglia sarà più alto, tra voi ci sarà più amicizia, un'esperienza di sicuro importante per la propria vita quotidiana. Ricorda che se il tuo vice vivrà bene questo ruolo affianco a te, l'anno prossimo sarà più semplice per lui assumere la guida della squadriglia e continuare il lavoro coordinato da te.



## I più importanti compiti del Vice Capo Sq.

- Collabora con il capo squadriglia per quanto riguarda le decisioni che riguardano l'intera squadriglia;
- Anima la squadriglia dividendosi i compiti con il capo squadriglia;
- A volte partecipa al consiglio capi;
- Dà continuità alla squadriglia;
- Collabora nell'attuazione del sentiero degli squadriglieri.

Sappi far lavorare il tuo vice; 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...

Allora... buona collaborazione capo e vice!

## Il Consiglio della Legge

Con gli altri capi squadriglia avrai l'opportunità di preparare ed animare diversi consigli della legge: potrete far sì che diventino più allegri e divertenti, magari facendo uso di tecniche espressive (giochi, scenette...). Per non divagare, farete un cartellone attraverso il quale presenterete gli argomenti da trattare. Curerete il posto che vi ospiterà (posti a sedere, luminosità, pulizia). La Legge scout e la Promessa saranno ben esposte in modo che siano ben visibili a tutti. Prima di andare ad un consiglio della legge bisognerà considerare tre importanti punti di riferimento:

- 1) **La Legge scout:** siamo stati capaci di rispettarne tutti e dieci i punti? Il nostro essere scout è stato utile per la nostra vita quotidiana?
- 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? Siamo stati dei buoni cristiani?
- 3) **Gli impegni presi:** nei confronti della squadriglia, del reparto, dei capi o di noi stessi; abbiamo svolto bene i compiti che ci sono stati affidati?

È al consiglio della legge che viene verificato il sentiero di ciascun esploratore e guida con il riconoscimento del raggiungimento di tutte le mete fissate, degli impegni, delle specialità, dei brevetti. Inoltre, vengono verificate le imprese di reparto e l'impegno di tutti rispetto alla Legge scout. Al consiglio della legge si va 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...

## 7ª CHIACCHIERATA: il sentiero



In questi mesi da capo squadriglia ti saranno affidati dai sei agli otto ragazzi; sarai tu a guidarli e seguirli. Questo è un segno della grande fiducia che i tuoi capi reparto hanno riposto in te: farai di tutto per non deluderli, dando a ciascuno l'attenzione che merita.

Cerca di essere sempre leale, innanzitutto con te stesso e 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. Sarai tu a dare l'esempio in squadriglia perché la lealtà sia sempre vostra compagna nelle avventure che affronterete! Essere leali vuol dire, a volte, ammettere di avere qualche carenza 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 due nostri grandi punti di riferimento.

### **HAI UN RUOLO IMPORTANTE NEL SENTIERO DEGLI SQUADRIGLIERI**

Quest'anno sei responsabile della squadriglia e cosa ben più importante, sei responsabile di ciascuno dei tuoi squadriglieri: da te si aspetteranno molto, così come tu conterai molto sul tuo vice.

Tieni ben presente il secondo punto della promessa: *"aiutare gli altri in ogni circostanza"*. Ecco quello che dovrai fare: gli altri sono prima di tutto i tuoi squadriglieri. Non manca niente, solo le circostanze, ma a quelle dovrai pensarci tu. Con una bella serie di circostanze ce la puoi fare. Sì, sarà proprio come è successo a te: grazie agli incarichi che assumevi e ai posti d'azione nelle imprese hai imparato le cose più importanti e, aiutato dal tuo capo squadriglia, hai raggiunto gli impegni del tuo sentiero. Ora tocca a te:

1. Parla con ognuno per sapere quali sono le specialità conseguite, gli hobbies, le passioni e le cose in cui riesce meglio;
2. Cerca di conoscere poi il sentiero di ogni squadrigliere e appuntalo sul tuo quaderno di caccia;
3. Durante un consiglio di squadriglia aiuta gli squadriglieri che stanno iniziando a camminare lungo il sentiero ad individuare i primi impegni mentre, a chi ha già le mete, a definire degli impegni utili a concretizzarle;
4. Fa' sì che ciascun squadrigliere abbia un incarico e di volta in volta un

posto d'azione nelle imprese in base alle competenze già acquisite o a quelle da raggiungere (ricorda che svolgere con impegno, precisione, costanza e responsabilità un incarico di squadriglia o un posto d'azione è un impegno, orientato al raggiungimento di una meta o della stessa tappa, lungo il cammino del proprio sentiero);

5. In tutte le attività della squadriglia affida compiti precisi in base al sentiero;
6. Segui tutti costantemente e personalmente durante la realizzazione dei compiti affidati;
7. Sottolinea, strada facendo, i progressi fatti da ciascuno;
8. Qualche volta ti capiterà di dover riprendere uno squadrigliere, ma sarà meglio farlo solo con lui: a quattrocchi.

E' proprio un gran bel lavoro, e viene da dire: *"da solo non ce la posso fare, un povero capo squadriglia dovrebbe sdoppiarsi per riuscire!"*

Ma sì! C'è il tuo 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, allenarsi per camminare bene, chiedere consigli quando pensiamo che qualcosa non va. L'importante è non mollare alle prime difficoltà.

*Sii preparato.*





## CARTA DELLA SPECIALITA'

Nome \_\_\_\_\_ Sq. \_\_\_\_\_

Reparto \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

Ho deciso di conquistare la Specialità di \_\_\_\_\_

Il mio Maestro di Specialità sarà \_\_\_\_\_

Perché questa specialità? \_\_\_\_\_

Questa specialità mi potrà servire...

In Reparto \_\_\_\_\_

In Squadriglia \_\_\_\_\_

In altre occasioni \_\_\_\_\_

Le mie conoscenze attuali (*le cose che già so fare riguardo alla tecnica della specialità che ho scelto*) \_\_\_\_\_

Le cose che devo ancora imparare a fare \_\_\_\_\_

In quanto tempo voglio conquistarla? \_\_\_\_\_

Azioni concrete che devo realizzare:

1) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ entro \_\_\_\_\_ verificata il \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ entro \_\_\_\_\_ verificata il \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ entro \_\_\_\_\_ verificata il \_\_\_\_\_

4) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ entro \_\_\_\_\_ verificata il \_\_\_\_\_

altre \_\_\_\_\_

Eventi a cui ho deciso di partecipare (di zona, regionali, ecc...\*)

In cosa sono stato/a più bravo/a del previsto? \_\_\_\_\_

Cosa potevo far meglio? \_\_\_\_\_

Quale sarà la prossima Specialità? \_\_\_\_\_

(\*) Intendiamo tutte le occasioni, di zona, regionali, ecc. in cui ti viene data la possibilità di approfondire la tecnica che hai scelto e di confrontarti con altri esploratori e guide che stanno facendo un cammino analogo al tuo. Comunque la partecipazione a questi campi non è obbligatoria; sono semplicemente delle occasioni in più che ti vengono offerte, sta a te decidere se sfruttarle.

## CARTA DELLA COMPETENZA

Nome \_\_\_\_\_ Sq. \_\_\_\_\_

Reparto \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

Brevetto che desidero conquistare \_\_\_\_\_

Specialità già conquistate:

1) \_\_\_\_\_ conquistata il \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_ conquistata il \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_ conquistata il \_\_\_\_\_

4) \_\_\_\_\_ conquistata il \_\_\_\_\_

Capacità da acquisire:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Il mio Maestro di Competenza sarà: \_\_\_\_\_

Azioni concrete che devo realizzare ed esperienze da vivere:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Eventi a cui ho deciso di partecipare (di zona, regionali, nazionali...)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Sono Maestro di Specialità di:

E/G \_\_\_\_\_ Specialità \_\_\_\_\_

E/G \_\_\_\_\_ Specialità \_\_\_\_\_

Ho conquistato il mio Brevetto il \_\_\_\_\_

## 8ª CHIACCHIERATA: arriva il noviziato



Caro capo squadriglia è il momento della verifica e dei saluti.

È passato un anno veramente intenso, ricco di avventure, di gioie, di difficoltà. Quante cose hai imparato, forse molte di più di quelle insegnate. Puoi dire di aver fatto un buon cammino e di avere incontrato gente che ti ha aiutato a scoprire che non eri solo nel percorso verso la meta.

Questo è anche il momento di passare il testimone agli altri e di lasciare la tua squadriglia e sperare di lasciarla migliore di come l'hai trovata.

Sei pronto per il Noviziato? 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 tua capacità di animazione. La competenza, la vivacità e la fantasia di chi gioca perché sa giocare il magnifico gioco dello scautismo. Pensa solo un attimo alla testimonianza grandiosa, al ricco patrimonio di sensibilità e incisività che lasci agli altri.

Tutto questo è già nel tuo zaino; non dimenticare di tirarlo fuori al tempo opportuno, ovunque sarai. Ma adesso c'è ancora da fare, il tuo incarico non si è concluso: è 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 al piede tenero, possa essere responsabile, cosciente ed impegnato in un cammino comune a tutti i componenti della squadriglia e di conseguenza del reparto intero.

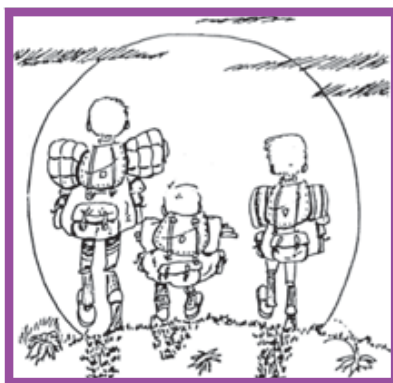
Mai come adesso è valido il celebre motto "lascia il mondo un po' migliore di come lo hai trovato", prova a sostituire la parola "mondo" con la parola "squadriglia" e vedrai come può essere più vicino: annota tutte le osservazioni, intuizioni, preoccupazioni e suggerimenti sulla tua squadriglia saranno più che utili a chi prenderà il tuo posto e se questo non è ancora nella tradizione della tua squadriglia o del tuo Reparto, magari sarai tu ad aprire la strada.



# Come lascio la mia squadriglia

## Suggerimenti per un capo squadriglia in procinto di lasciare la propria squadriglia

- ◆ potresti incidere una tacca sull'alpenstock come segno del tuo passaggio in quella squadriglia;
- ◆ potresti lasciare sull'albo d'oro una dedica e una tua foto o una foto di squadriglia particolarmente significativa;
- ◆ preparare un ricordino da lasciare nell'angolo di squadriglia o qualcosa di personale da regalare agli squadriglieri;
- ◆ controllare insieme al magazziniere il materiale di squadriglia e con il tesoriere il registro e la cassa di squadriglia;
- ◆ controllare in casa se per caso è rimasto qualcosa di proprietà della squadriglia o del reparto;
- ◆ lavare o ricucire il guidone in modo da poterlo consegnare al nuovo capo squadriglia in perfette condizioni, degno della squadriglia che rappresenta;
- ◆ preparare il quaderno dei suggerimenti del perfetto (o quasi) capo squadriglia da regalare a chi prenderà il tuo posto.
- ◆ prendere lo zaino ed incamminarmi...



## 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 e 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!

Oh mio Buon Gesù 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.

**Lascia un  
Segno**



## SUGGERIMENTI BIBLIOGRAFICI

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 nelle rivendite scout e non dimenticare che l'aiuto maggiore lo potrai sempre trovare nei tuoi capi reparto che sicuramente ti sapranno dare le giuste direttive per risolvere le difficoltà e i dubbi che potrai incontrare.

### **Siti Internet**

[www.agesci.it](http://www.agesci.it) (sito ufficiale Agesci)

[avventura.agesci.it](http://avventura.agesci.it) (Rivista Avventura)

[www.sicilia.agesci.it](http://www.sicilia.agesci.it) (sito ufficiale Agesci Sicilia)

[www.tuttoscout.org/storia/index.html](http://www.tuttoscout.org/storia/index.html) (Storia Scautismo)

[www.tuttoscout.org/testi/bp.html](http://www.tuttoscout.org/testi/bp.html) (Vita di B.-P.)

[www.tuttoscout.org/tecniche/index.html](http://www.tuttoscout.org/tecniche/index.html) (Tecniche Scout)

[www.tuttoscout.org/canzoniere/index.html](http://www.tuttoscout.org/canzoniere/index.html) (Canzoniere)

[www.tuttoscout.org/download/index.html](http://www.tuttoscout.org/download/index.html) (Giochi e Grandi Giochi)

### **Libri**

#### ***Scoutismo per ragazzi***

Suddiviso in 26 chiacchierate al fuoco di bivacco è il testo fondamentale dello scoutismo, 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.

#### ***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 scout 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 di 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 scoutismo e delle sue innumerevoli applicazioni.

#### ***La squadriglia al campo estivo***

Seguendo le avventure della squadriglia lupi, tutte le guide e gli esploratori 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***

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

#### ***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.

# INDICE DELLE CHIACCHIERATE

1^ Chiacchierata: <i>accoglienza dei nuovi amici</i>	4
2^ Chiacchierata: <i>vita di squadriglia</i>	5
3^ Chiacchierata: <i>il programma di squadriglia incarichi e posti d'azione</i>	8
4^ Chiacchierata: <i>l'impresa e la specialità di squadriglia</i>	16
5^ Chiacchierata: <i>uscita di squadriglia - campo estivo</i>	24
6^ Chiacchierata: <i>il consiglio capi - il vice capo squadriglia il consiglio della legge</i>	27
7^ Chiacchierata: <i>il sentiero</i>	31
8^ Chiacchierata: <i>arriva il noviziato</i>	35

Caro Capo Sq., ti presentiamo la riedizione  
del “Quaderno del Capo Sq.” ideato dalla  
Pattuglia Regionale di Branca E/G  
per tutti i capi sq. della nostra splendida Isola.  
All'interno alcuni suggerimenti utili per il tuo  
indimenticabile anno da capo squadriglia!

Una grande **Responsabilita'**  
per una grande **Avventura!!**

Il  
**QUADERNO**  
del  
**CAPO SQ.**

**2015**



A cura della Pattuglia Regionale  
di branca E/G AGESCI SICILIA