

Il QUADERNO del CAPO SQ.

Caro Capo Squadriglia,
 ti presentiamo la nuova versione del
Quaderno del Capo Squadriglia 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!!**

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



«Ricordatevi che voi dovete guidarli
 non spingerli»

R. Baden Powell
 (Scoutismo per ragazzi)

Inizia l'avventura... ...Io Capo Squadriglia!

...una volta chiesero a BP. se non fosse stato il fondatore e capo scout mondiale quale ruolo avrebbe voluto avere negli scout, lui rispose prontamente "il capo squadriglia!".

Questo ti lascia immaginare l'importanza che aveva per lui il ruolo che da oggi ricoprirai! Probabilmente avrai tra le mani un guidone storico oppure uno "nuovo" da caricare di storia e di avventure. Ricorda sempre la frase che accompagna le avventure di Spider Man: "da un grande potere derivano grandi responsabilità." Da oggi sarai fieramente colui che guiderà la



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. Scoutismo per ragazzi)



INDICE DELLE CHIACCHIERATE

1^ Chiacchierata: accoglienza dei nuovi amici	4
2^ Chiacchierata: vita di Squadriglia	5
3^ Chiacchierata: il programma di Squadriglia incarichi e posti d'azione	8
4^ Chiacchierata: l'impresa e la specialità di squadriglia	16
5^ Chiacchierata: uscita di Squadriglia - Campo Estivo	24
6^ Chiacchierata: il Consiglio Capi - il Vice Capo Squadriglia - il Consiglio della Legge	27
7^ Chiacchierata: il sentiero	31
8^ Chiacchierata: arriva il noviziato	35

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:

<https://sicilia.agesci.it/brancaeg/>

<https://eq.agesci.it/>

<https://it.scoutwiki.org/>

<https://www.fiordaliso.it/prodotti/edizioni-scout/ebook.html> (collezione di ebook gratuiti scaricabili)

www.tuttoscout.org

LIBRI:

Scautismo per ragazzi

Suddiviso in 26 chiacchierate al fuoco di bivacco 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.

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 scautismo 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.

Manuale di arte scout

Contiene una panoramica delle tecniche della tradizione scout che vanno dalla topografia alla pionieristica, dal pronto soccorso alla segnalazione.

10 Consigli al nuovo capo squadriglia

Primo) **Sentito il parere** dei tuoi squadriglieri, stabilisci un giorno della settimana e l'ora, che sia favorevole a tutti, per svolgere la riunione di squadriglia.

Secondo) **Crea un gruppo di comunicazione** (su Whatsapp, Telegram, altro) e verifica che tutti i componenti della Sq. siano inseriti. Se vuoi scambiare foto, utilizza un'app che non ne modifichi la risoluzione (ad es., Telegram). Utilizza questo gruppo non per fare riunioni con una serie di messaggi e vocali, ma semplicemente come bacheca per scambiare foto e comunicazioni sugli appuntamenti. Assicurati anche di avere i numeri di telefono dei genitori, specialmente dei più piccoli, nel caso avessi necessità di contattarli.

Terzo) **All'inizio dell'anno** svolgete un Consiglio di Sq. e preparate un programma in cui sia chiaro dove la Squadriglia vuole arrivare e cosa vuole proporre o chiedere al Reparto.

Quarto) **Assegna ad ogni Squadrigliere** un incarico preciso, tenendo conto del sentiero e/o delle specialità già conquistate o da conquistare da ognuno di loro. Tieni conto pure delle competenze acquisite dai nuovi nei Lupetti o nelle Coccinelle.

Quinto) **Fai vedere, vivere e parla con i nuovi** su 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.

Sesto) **Assicurati** che anche i più grandi della squadriglia facciano un buon trapasso di nozioni con i nuovi arrivati.

Settimo) **Tieni una tabella delle presenze:** ti aiuterà a capire se qualcuno si sta allontanando dalla Squadriglia e dal Reparto. In questo caso, parlane subito con uno dei tuoi Capi Reparto.

Ottavo) **Verifica** periodicamente se gli incarichi di Squadriglia assegnati stanno funzionando, ovvero il materiale con il magazziniere, la cassetta di ambulanzeria con l'infermiere, la cassa di sq. con il tesoriere, così che tutti si sentano importanti e coinvolti.

Nono) **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?

Decimo) **Cerca di essere** sempre in sintonia con il tuo vice, sarà il tuo migliore alleato.

Ma prima di ogni cosa ricordati che sei il punto di riferimento e l'esempio per tutti, soprattutto per i più piccoli. Se stai tutto il giorno a giocare con la Play sul divano, se quando esci ti ubriachi e fumi sigari cubani e inseguì le vecchiette per rapinarle mentre fanno la spesa al mercato, no...non va bene!

1^a CHIACCHIERATA: accoglienza dei nuovi amici



Fra qualche giorno conoscerai nuovi squadrighieri. Si sentiranno un pò intimiditi, alcuni provengono dal Branco o dal Cerchio, dove erano i più grandi. Adesso saranno invece i più "piccoli" del Reparto, 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 squadrighia; li aiuterai a scoprire le regole del gioco e cosa più importante infonderai loro entusiasmo e voglia di lavorare.

Ricorda che l'entusiasmo e il buon umore dei più piccoli sarà una risorsa per la squadrighia, i più piccoli non sono a disposizione dei più grandi, ma fa che sia il contrario, che i più grandi te compreso si mettano a disposizione dei più piccoli affinché tutti si sentano fratelli.



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

- Preghiera iniziale, puoi scrivere la preghiera dell'esploratore e stamparla in formato A5 in modo che i nuovi possano inserirla nei loro quaderni di caccia e impararla;
- Giro di presentazione con notizie sulle specialità o competenze dei singoli singoli squadrighieri e sulle specialità e competenze acquisite al branco dai nuovi arrivati;
- Un canto di reparto, fai come per la preghiera, così tutti cominceranno ad avere qualcosa sul loro quaderno di caccia;
- Tradizioni di squadrighia;
- Foto di squadrighia: fai un selfie di tutta la squadrighia, stampalo appendilo alla bacheca, prometti che rifarete la stessa foto prima del campo estivo per vedere come siete cresciuti insieme;
- raccontate le più belle imprese realizzate dalla squadrighia e le più belle avventure vissute;
- Albo d'oro;
- Guidone, animale, colori e grido di squadrighia;
- Potresti offrire un piccolo dono utile per le attività o un ferma fazzolettone, ecc...;
- Ci sarà di sicuro qualcosa da mangiare.



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 servirti 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 squadrighieri. 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 Squadrighia 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. Pregha!

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.

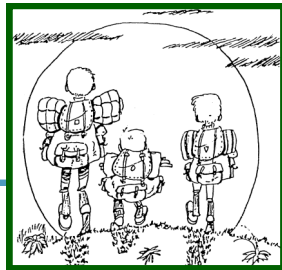




COME LASCIO LA MIA SQUADRIGLIA

Suggerimenti per un capo squadriglia in procinto di lasciare la propria 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 incamminarti...



2ª CHIACCHIERATA: vita di squadriglia

Riunione, Preghiera e Consiglio di Sq.

Riunione di Squadriglia

1. **Quando dovrai convocarla?**
 - Almeno una volta a settimana.
2. **Dove si svolgerà?**
 - In sede, nell'angolo di squadriglia;
 - All'aperto se inserita in un'uscita o in un'attività o se avete un giardino a disposizione in sede;
 - A casa di qualcuno (fiesta, necessità di avere a disposizione attrezzature particolari, ecc...).
3. **Cosa potete fare in una 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;
 - Ripulire tutto, lasciate il posto migliore di come lo avete trovato che sia la sede o casa di qualcuno che vi ha ospitato.
4. **Astuzie tecniche**
 - Puntualità (sia per l'inizio che per la fine) rispettare il programma e i tempi evitare riunioni lampo o troppo lunghe;
 - Preparare con il vice il programma della riunione ed affidare qualche compito a più squadriglieri chi prepara un canto, chi una preghiera, così non dovrai fare tutto tu;
 - 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 ricorda di chiamarli non usare solo messaggi per comunicare;
 - Tenere una scheda con scritto in corrispondenza al nome dello squadrigliere la tappa del suo sentiero, le specialità e i brevetti conquistati oda 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.

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 festa 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.



2. Dove si farà?

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

3. La Bibbia

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

4. Trovare una risposta alle parole che Dio ci comunica

- Preghiere spontanee;
- Ringraziamenti.

5. 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.

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, gioie e difficoltà.

Quante cose hai imparato, forse 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 ultimo anno in reparto forse è stato il più fruttuoso tra tutti: occasione 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.

Il tuo incarico non si è ancora concluso, è tempo di verificare con la squadriglia il sentiero personale e la crescita della squadriglia stessa perché ciascuno, dal capo squadriglia al piede tenero, 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 po' migliore di come lo hai trovato"! Prova a sostituire la parola "mondo" con la parola "Squadriglia": annota tutte le osservazioni, intuizioni, preoccupazioni e suggerimenti sulla tua squadriglia, saranno 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.

SEI PRONTO PER IL NOVIZIATO?

ADESSO PER TE IL SENTIERO DIVENTA STRADA!

CARTA DELLA COMPETENZA

Incolla qui la tua foto!

Carta della competenza di:

Brevetto che desidero conquistare:

Reparto
Sq. _____

Specialità acquisite/da acquisire:

- _____ - conquistata il _____
- _____ - conquistata il _____
- _____ - conquistata il _____
- _____ - conquistata il _____

Capacità da acquisire:

Esperienze da vivere:

Chi è il tuo Maestro di competenza? _____

Specialità per cui sono (o sono stato) Maestro di Specialità:

Il brevetto è stato raggiunto il _____

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 sentiero futuro. Se può aiutarti, prova a seguire questa traccia:

1. **Prepara insieme al tuo vice l'ordine del giorno;**
2. **Avvisa i capo reparto;**
3. **Avvisa tutti gli squadriglieri (puntualità, uniforme completa, luogo...) e comunica l'ordine del giorno, anche nel gruppo whatsapp così che resti anche per i più distratti;**
4. **Se non è il primo consiglio dell'anno leggi il verbale dello scorso.**
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, 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 tutte le dinamiche della squadriglia siano funzionanti (il consiglio di squadriglia, gli incarichi, i posti d'azione, il trapasso di nozioni).

Infine, apprestati con calendario alla mano, ad inserire 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.

Carta di Specialità

INCOLLA LA TUA FOTO

DISEGNA IL TUO GUIDONE

Data

Reparto

Nome

Sq.

Maestro di Specialità

Ho deciso di prendere la specialità di

DISEGNA LA TUA SPECIALITÀ

Perché _____

Riusciro' a prenderla entro il ___/___/___

DISEGNA IL SUO VOLTO

conoscenze e capacità attuali:

VERIFICA

Aspetti positivi:

Aspetti negativi:

Azioni concrete da fare Entro

1

2

3

4

dove potevo far meglio?

17

Verifica del cammino

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

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

Il sentiero a volte è oscuro, si intravede solamente, si rischia di perderlo; altre volte esso 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. L'importante è non mollare alle prime difficoltà.

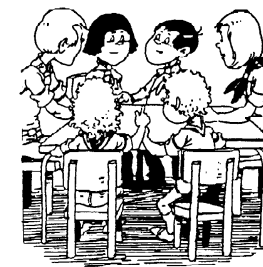
Chiunque segua un sentiero deve prepararsi: ogni giorno bisogna allenarsi per camminare bene,

Sii preparato!



Il programma è definito

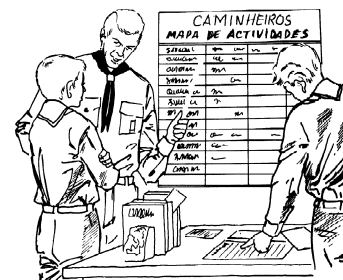
L'insieme delle idee, progetti e predisposizione degli strumenti completa il quadro e ti consente di avere la visione del programma dell'anno.



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)

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

7^a CHIACCHIERATA: il sentiero



FIDUCIA: ti sono stati 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.

LEALTA': Cerca di essere sempre leale con te stesso e con gli altri. Essere leali vuol dire, a volte, ammettere di avere qualche carenza in qualcosa (nessuno è un campione in tutto). Fai in modo che la lealtà sia sempre vostra compagna nelle avventure che affronterete!

ESEMPIO: sarai tu a dare l'esempio in squadriglia. Sii sempre pronto fare del tuo meglio nel rispetto della Legge e della Promessa.

HAI UN RUOLO IMPORTANTE NEL SENTIERO DEGLI SQUADRIGLIERI

“Aiutare gli altri in ogni circostanza”

- ⇒ Parla con ciascun squadrigliere per sapere quali sono le specialità conseguite, gli hobbies, le passioni e le cose in cui riesce meglio;
- ⇒ Cerca di conoscere il sentiero di ogni squadrigliere e appuntalo sul tuo quaderno di caccia;
- ⇒ Durante un consiglio di squadriglia, aiuta gli squadriglieri a camminare lungo il sentiero, ad individuare i primi impegni e a concretizzare poi le mete;
- ⇒ Fai in modo 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 tappa lungo il cammino del proprio sentiero);
- ⇒ In tutte le attività della squadriglia affida compiti precisi in base al sentiero;
- ⇒ Segui tutti costantemente durante la realizzazione dei compiti affidati;
- ⇒ Sottolinea, strada facendo, i progressi fatti da ciascuno;
- ⇒ Qualche volta ti capiterà di dover riprendere uno squadrigliere, ma sarà meglio farlo solo con lui: a quattrocchi.

**E' proprio un gran bel lavoro, ma ricorda sempre che non sei solo!
C'è il tuo 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, potete preparare una visualizzazione (anche non il solito cartellone) dove 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) **Il nostro sentiero:** 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, per questo è importante che tutta la Squadriglia sia preparata e che si faccia prima un consiglio di Squadriglia: in questa occasione potrete ad esempio già verificare gli impegni presi nei precedenti Consigli di Sq. e raggiunti nelle Imprese svolte. In questo modo non avremo Consigli della Legge lunghissimi!

Al Consiglio della Legge, 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...e tanto altro potranno suggerire fantasia e tradizione, non dimenticate però la solennità del momento, il rispetto che ogni esploratore e ogni guida dovrà avere nei confronti degli altri, e voi dovrete esserne gli esempi!

Incarichi e Posti d'Azione

Cosa sono gli incarichi di squadriglia?

L'incarico di squadriglia è il ruolo assunto da ciascun squadrigliere 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. Taccuino)



MAGAZZINIERE

Il suo materiale

Tenda completa (tenda, sopratelo, paleria, picchetti e spilloni, spazzola per la pulizia, kit per riparazioni di emergenza). Accetta con fodero, sega ad arco, badile, piccone, 2 mazzuoli, 2 teloni (uno grande e uno piccolo) cordino, fil di ferro, tenaglia, martello, chiodi, lume, bombolette e calze per il lume di ricambio, bidoni.

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) 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 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. Stabilisce, insieme al capo squadriglia, la quota per le uscite di squadriglia, raccoglie le quote per i campi!

INFERMIERE

Il suo materiale

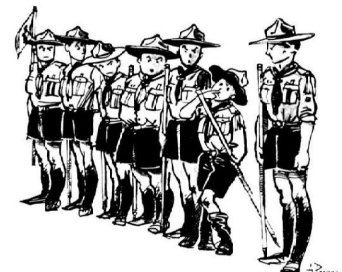
Cassetta di pronto soccorso: disinfettante, acqua ossigenata, cotone, garza sterile, bende, cerotti, pomata per contusioni, spray contro le punture d'insetti, pomata dopo puntura d'insetti, forbicina, pinzetta, collirio...

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 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.

Il vice capo squadriglia

Tranquillo! Nella gestione della Squadriglia non sei solo! Avrai accanto il tuo vice, ricordate che sarete al servizio della Squadriglia senza di loro il vostro incarico non esisterebbe.

Probabilmente il tuo vice sarà il prossimo Capo Squadriglia, e per questo dovrai permettergli di starti accanto, di collaborarti per imparare il più possibile affinché il prossimo anno assumere la guida della sq per lui sarà più semplice, e inoltre potrà continuare il percorso che la sq si è prefissato.



"Insieme al tuo Vice: il Sentiero dei tuoi squadriglieri".

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.

I più importanti compiti del Vice Capo Squadriglia

- ⇒ 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!

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.

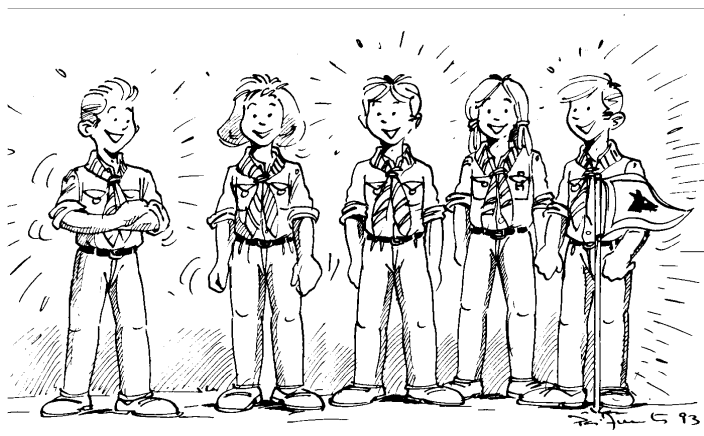
Animare corrisponde alla capacità di capire di cosa hanno bisogno le altre persone e saper proporre e suscitare in loro tutto ciò che occorre per raggiungere quell'obiettivo: questo è proprio il lavoro del consiglio capi! All'interno di esso si comprendono le esigenze delle squadriglie e del reparto, 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?

Senz'altro i capo 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!

Ricordate però che 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.



GUARDIANO DELL'ANGOLO

Il suo materiale

*Cancelleria di Sq. (pennarelli, carta crespata, cartoncini, scotch, spillatrice, puntine, colla, forbici...)
Materiale per la pulizia (scopa, paletta, stracci, sacchetti per la spazzatura, detergenti...).*

Fa dei progetti 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 emette 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, 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'annoliturgico, 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 sé un Vangelo tascabile di facile consultazione e un libricino di canti liturgici.

SEGRETARIO

Il suo materiale

Albo d'Oro, Diario di Bordo, 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.

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, casse bluetooth. Materiale per giochi (palloni, strisce di stoffa, fettuccia segnaletica...). Materiale per espressione (trucchi, parrucche, costumi, cartoncini...)

È 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, ecc... Aiuta il coro 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 sé. Compone 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

Un telefono cellulare con il quale poter contattare gli in caso di necessità (recapiti telefonici dei capi reparto, i numeri utili in caso d'emergenza).

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 funzionino i social di squadriglia. 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. Memorizza un elenco di numeri utili di emergenza (polizia, carabinieri, pronto soccorso, guardia medica, pompieri, ambulanza, 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?

I posti d'azione sono impegni che richiedono una notevole competenza tecnica ed 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. Tutti i componenti della squadriglia devono avere il proprio posto d'azione assegnati in base alla capacità di ognuno e al proprio sentiero. 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 PRE-STABILITI**, perché lo scopo è proprio quello di adattarsi di volta in volta alle necessità dell'attività in corso.

Di seguito un piccolo schema di quelli più comuni assegnati durante un'uscita o il campo estivo.

6ª CHIACCHIERATA: Consiglio Capi - Vice Capo Squadriglia - Consiglio della Legge



Il consiglio capi

Il motore del reparto!

Ogni Consiglio Capi ha le proprie tradizioni, il proprio sistema di funzionamento e organizzazione, ma in ogni caso conoscere e confrontarsi con gli altri capi sq è sempre utile, può servire a darci idee e spunti per migliorare le nostre riunioni e attività.

Voi capi sq siete gli attori protagonisti del Con. Ca., sarete voi a preparare l'ordine del giorno, insieme ai capi reparto, a decidere dove e quando, anche se sarebbe opportuno incontrarsi almeno una volta ogni 15 giorni; occupatevi di redigere anche il verbale che leggerete per ricordare a tutti capi reparto compresi (sapete ormai hanno una certa età e la loro memoria vacilla) di cosa si è discusso la volta precedente.

Insieme:

- ci si confronta sulle esigenze delle Squadriglie in modo da progettare le prossime attività (quali e con quali temi) e imprese;
- Si stabilisce il programma di Reparto individuando le occasioni nelle quali gli squadriglieri potranno concretizzare gli impegni del proprio sentiero;
- C'è quasi sempre da parlare di alcune situazioni che si verificano in Squadriglia e/o 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

AL CAMPO:

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

Astuzie all'arrivo:

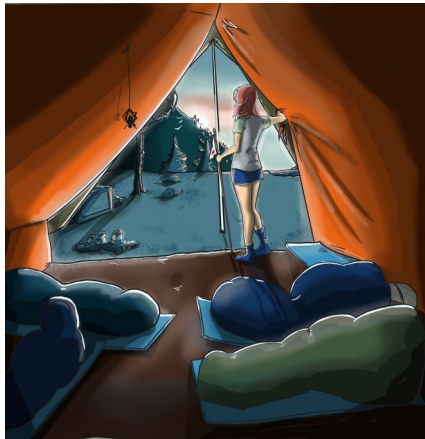
- prima di iniziare a montare l'angolo di squadriglia sarà meglio calcolare bene le distanze tra tenda, cucina, tavolo e la distanza dagli altri angoli di squadriglia.
- Dividetevi bene i compiti e seguite quanto progettato

ATTENZIONE A TUTTI GLI SQUADRIGLIERI. TU E IL TUO VICE DOVRETE FAR MANTENERE UN CLIMA DI FESTA E RISPETTO RECIPROCO

Astuzie per i turni di pulizie e altre faccende:

- preparare turni scritti e affissi in bacheca che garantiscano una rotazione di tutti.
- 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 TUO 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.

CUOCO

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 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, fischietto 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 pionieristico 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 cacce botaniche. Sa riconoscere le impronte degli animali più comuni e farne un calco.

4ª CHIACCHIERATA: impresa e 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

E' 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**, ossia un luogo dove poter 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.

Una volta individuato cosa volete realizzare con l'Impresa, definite anche le tecniche che vorrete utilizzare e gli obiettivi della stessa. L'impresa rappresenta infatti anche un'occasione per crescere tutti insieme, ecco allora gli obiettivi rappresentano il fine ultimo della stessa. Alcuni esempi di obiettivi possono essere: aumentare il senso di fratellanza in Sq.; migliorare la competenza nelle tecniche scelte; sapersi programmare e quindi rispettare gli impegni presi; ...)

LANCIO

La vostra impresa dapprima un po' vaga deve prendere forma e divenire un'attività concreta. Scegliete una tecnica espressiva (non la solita scenetta!!!) e comunicate al resto del reparto l'impresa che vi state apprestando a vivere e gli obiettivi che vi siete posti.

La tua ultima grande impresa IL CAMPO ESTIVO!

Che emozione! L'ultimo campo estivo! Deve essere tutto come lo avete sempre sognato! Inizia a vivere con la squadriglia tutte le fasi per tempo: le cose ben fatte hanno bisogno di essere preparate bene!

Ricorda che il campo offrirà a ciascun elemento della squadriglia l'opportunità di raggiungere gli impegni del sentiero, sarà per te un'occasione unica per essere al fianco di tutti!

Ideazione

Scelta del luogo dove si svolgerà il campo

Sopralluogo con il consiglio capi

MAPPA DELLE REALIZZAZIONI: tutte le idee che vi verranno in mente e le possibili attività utili per testare le competenze dei vostri squadriglieri.

Lancio

Descrivi alla tua squadriglia il luogo del campo

Ascolto dei "sogni" di ciascuno (ambientazione, esplorazioni, attività manuali particolari...).

In consiglio capi: riporta le esigenze della tua squadriglia

LANCIO del campo a tutto il Reparto attraverso le tecniche espressive più svariate

Progettazione

MAPPA DELLE OPPORTUNITA': incarichi, posti d'azione, specialità, brevetti di competenza utili al campo e ovviamente al sentiero di ciascuno.

Ricorda che in questa fase 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.

CHI FA COSA? Tutta la Squadriglia stabilisce con precisione quali cose bisognerà fare per ogni incarico e posto d'azione.

PROMEMORIA:

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:

⇒Tenda e materiale di campismo e pionieristica;

⇒Tesoreria, materiale di cancelleria, Albo d'Oro...

⇒Materiale di topografia, segnalazione;

⇒Batteria da cucina e occorrente per la cucina;

⇒Cassetta di Pronto Soccorso;

⇒Materiale di squadriglia per le attività programmate;

⇒Materiale di espressione per fuochi di bivacco e altre occasioni.

5ª CHIACCHIERATA: Uscita di Squadriglia e

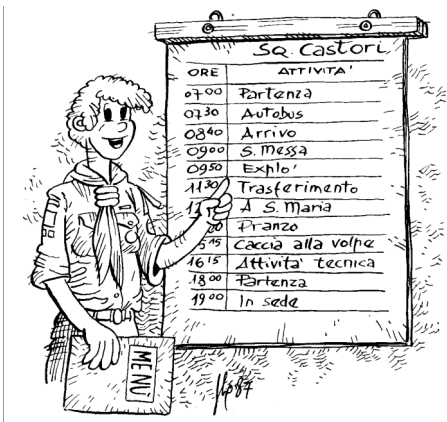
Campo Estivo



Uscita di Squadriglia

Prima di un'uscita:

- ⇒ Stabilisci con il tuo vice gli obiettivi che si vogliono raggiungere in base al programma di squadriglia.
- ⇒ Ascolta le esigenze degli altri (sentiero, specialità brevetti). L'uscita è un modo per portare a termine anche gli impegni personali
- ⇒ Cura la logistica: località, modalità di raggiungimento, quota.
- ⇒ Fai attenzione al materiale di squadriglia necessario e che tutti abbiano un corretto equipaggiamento personale
- ⇒ Prepara nel dettaglio il programma dell'uscita con la divisione dei posti d'azione e presentane una copia ai capi reparto.



Nel corso di quest'anno organizza con i tuoi squadriglieri diverse uscite di squadriglia.

TUTTI I COMPONENTI DELLA SQUADRIGLIA DEVONO ESSERE COINVOLTI!!!

QUANTE USCITE? ALMENO UNA AL MESE!

PROGRAMMA TIPO:

- 2 momenti di preghiera (uno iniziale ed uno conclusivo);
- un po' di strada;
- attività previste dal programma di Sq. (se siete in cammino per la specialità di squadriglia, l'uscita può darvi l'opportunità di realizzare una delle due imprese previste);
- gioco;
- partecipazione alla S. Messa;
- fuoco di bivacco o una veglia;
- verifica a fine uscita.

TRAPASSO DI NOZIONI - STILE - RISPETTO DELLA LEGGE SCOUT

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**, ossia un luogo dove poter visualizzare i posti d'azione dell'impresa. Ognuno sceglierà il proprio posto d'azione sulla base degli impegni, specialità e brevetti che ogni squadrigliere ha nel proprio Sentiero, o in base alla competenza 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 autofinanziarsi; (attenzione! l'autofinanziamento non può essere una impresa, ma al massimo una sua parte per poter acquistare i materiali necessari!);
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 festa e inizierete subito a lavorare per preparare costumi, addobbi, danze, canti, inviti, ecc...

REALIZZAZIONE

È 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! Per lo svolgimento della riunione ti potrà essere di aiuto questo schema:

1. valutare i risultati ottenuti dalla squadriglia, anche e soprattutto rispetto agli obiettivi che vi eravate posti;
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 assunti nel suo sentiero e 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 delle domande da distribuire.



FIESTA

Per molti è il momento più bello dell'impresa. È tempo di festeggiare i risultati ottenuti e gli obiettivi raggiunti, nonché per 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!); Anche se per un valido motivo la vostra impresa non è riuscita, voi siete comunque cresciuti seguendo gli obiettivi che vi eravate posti e state imparando dal fallimento. E' un valido motivo per festeggiare!
2. la fiesta è una buona occasione per comunicare agli altri, che sono al di fuori della squadriglia il lavoro che avete svolto;
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 pizze da offrire o da mangiare.

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

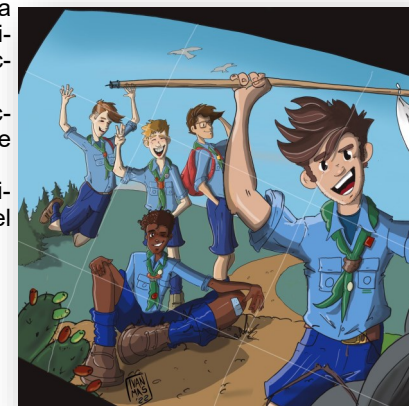
Questa specialità è per le squadriglie che desiderano essere sempre in forma, non è necessario essere tutti dei grandi atleti ma occorre avere voglia di allenarsi quotidianamente per migliorare giorno dopo giorno i propri risultati sportivi:

- 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).



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 editore 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 narrarvi, 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 Jota/Joti per il proprio gruppo;
- Cercate gli stranieri presenti nel vostro territorio, conoscere le loro associazioni e organizzare 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 erbario o terrario;
- Realizzare corsi di educazione ambientale;
- Costruire un capanno di osservazione.

Specialità di Sq.

• Cosa si deve fare per conquistarla?

È 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 alla conquista della Specialità di Squadriglia: 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?

In Sicilia, tutte le Squadriglie che conquistano una specialità di Squadriglia vincono anche un Guidoncino Verde. Questo è un guidoncino aggiuntivo a quello del vostro animale di squadriglia, e viene consegnato in un evento regionale svolto a fine anno.

La decisione finale sulla conquista del Guidoncino Verde 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 (capacità di saper raccontare in ogni singola fase, posti d'azione, tempi, crescita nel sentiero di ogni E/G, un'attenta relazione completa di foto);
- ⇒ 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 superiore a quello delle precedenti imprese e ovviamente riguardante lo stesso ambito tecnico.



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, filmino o dépliant 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 mo' 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).