



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra



FACTSHEET CAPI PATTUGLIA

COME INTRODUCO I CAPI PATTUGLIA
NELLA MIA SEZIONE?

COME ACCOMPAGNO I CAPI PATTUGLIA?

INTRODUZIONE

A partire dal 2008 nel modello delle branche del MSS esistono i capi pattuglia. Lo scambio con la base mostra che l'introduzione e la «messa in atto» dei capi pattuglia porge ancora oggi diverse sfide per molte sezioni ed associazioni cantonali.

Questo factsheet ha lo scopo di aiutarti quale persona accompagnatrice

- ad introdurre i nuovi capi pattuglia nei loro compiti oppure
- ad introdurre per la prima volta i capi pattuglia nella tua branca esploratori.

CHI SONO I CAPI PATTUGLIA?

I capi pattuglia sono i membri della branca esploratori con più esperienza. Hanno tra i 13 ed i 14 anni e contemporaneamente sono membri della branca esploratori e parte della loro pattuglia. Loro possono assumere il ruolo quali capi pattuglia a due a due (co-capi pattuglia) oppure assieme ad un sotto capo pattuglia. Sei tu quale capo branca che decidi chi deve diventare capo pattuglia sulla base delle tue esperienze con i partecipanti della branca scout.

COMPITI DEI TUOI CAPI PATTUGLIA

Puoi affidare ai tuoi capi pattuglia a dipendenza della situazione e delle loro capacità i seguenti compiti (lista non esaustiva):

- Rafforzare la coesione all'interno della pattuglia e creare una buona atmosfera
- Vivere una funzione modello
- Facilitare l'integrazione di nuovi scout nella pattuglia
- Fattore di unione tra gli esploratori e gli animatori
- Curare le tradizioni di pattuglia
- Organizzare la divisione dei ruoli all'interno della pattuglia
- Preparare e attuare attività di pattuglia con l'aiuto del team di animatori



RESPONSABILITÀ

Con la tua assistenza i capi pattuglia dovrebbero assumere una responsabilità limitata nello spazio e nel tempo per la loro pattuglia ed in tal modo realizzare un progresso personale. Quale persona di riferimento decidi, a dipendenza delle capacità dei capi pattuglia, di cosa li ritieni capaci e quanta responsabilità devono assumersi. Non a tutti i capi pattuglia puoi dare gli stessi compiti. Alcuni organizzano solo un gioco corto con la loro pattuglia e altri sono in grado, con il tuo aiuto, di organizzare un pernottamento di pattuglia e di metterlo in atto. Indipendentemente da quanta responsabilità e quali compiti deleghi ai tuoi capi pattuglia, la responsabilità principale è sempre tua (capo branca o capo campo per le attività in un campo). È importante che la sicurezza dei partecipanti sia assicurata in ogni momento.

Chiedi ai tuoi capi pattuglia se la divisione dei compiti è giusta anche per loro e se si sentono in grado di assumere i compiti.

INTRODUZIONE DI NUOVI CAPI PATTUGLIA

Naturalmente non puoi introdurre dall'oggi al domani i capi pattuglia nella tua sezione, ma non è comunque una stregoneria. Ce la farai sicuramente in breve tempo e vedrai che ne vale la pena. I giovani assumono volentieri delle responsabilità e si sentono presi sul serio quando notano che affidi loro certi compiti e che quindi hai fiducia in loro. L'esperienza mostra che esploratori non motivati, ai quali viene attribuito il ruolo di capo pattuglia, in seguito sono spesso più motivati.

Manda i tuoi capi pattuglia, se possibile, ad un corso capi pattuglia. Lì imparano a conoscere meglio i loro compiti ed il loro nuovo ruolo.

Tu come persona di riferimento dovresti avere seguito il corso base per la branca esploratori, in modo che anche tu sia preparato per i tuoi compiti.

Qui trovi una proposta su come puoi introdurre i capi pattuglia nella tua sezione:

1. Designare i capi pattuglia

Pensa a quali esploratori della tua branca esploratori dovrebbero diventare capi pattuglia. Possono esser uno o più esploratori per pattuglia (due capi pattuglia o un capo pattuglia ed un sottocapo pattuglia). Magari un sottocapo pattuglia diventa capo pattuglia e una nuova persona assume la funzione di sottocapo pattuglia. Quale persona di riferimento decidi a seconda delle competenze dei partecipanti quale costellazione ha più senso.



2. Primo incontro e primi compiti

Organizza un incontro con i tuoi futuri capi pattuglia. Questo può essere per esempio dopo o durante un'attività del sabato pomeriggio. Informa i capi pattuglia sui loro compiti futuri e sulle loro responsabilità. Dai loro da principio solo un compito (per esempio redigere la lista delle presenze) e/o chiedi di organizzare un gioco corto per la prossima attività. Offri il tuo aiuto nello svolgimento del compito e discuti con loro se si sentono pronti per questo compito.

3. Trasferisci a loro ulteriori compiti

Quando i tuoi capi pattuglia hanno svolto con successo il primo compito puoi trasferire a loro continuamente nuovi compiti. Possono per esempio creare un posto di pattuglia assieme alla loro pattuglia oppure possono organizzare una parte della loro attività.

4. Pianificare e svolgere la prima attività di pattuglia

Se finora ha funzionato tutto a dovere i tuoi capi pattuglia come prossimo passo possono organizzare un'attività di pattuglia. Pianificala con loro e la prima volta sii presente durante questa attività. (Informazioni più precise al punto «Accompagnamento attività di pattuglia»)

5. Trasferire loro continuamente nuovi compiti

Ora puoi dare ad i tuoi capi pattuglia sempre più responsabilità, affidano loro nuovi compiti. Chiedi sempre ai tuoi capi pattuglia quali sono le loro idee o di cosa si farebbero volentieri carico. Segui sempre da vicino.

Qui trovi qualche esempio:

- Redigere la lista delle presenze
- Distribuire i ruoli nelle pattuglie (farmacista, cuoco/responsabile della merenda, responsabile per il fuoco, fotografo, cronista)
- Introdurre la tradizione di pattuglia oppure portarla avanti (grido di pattuglia, creare il posto di pattuglia in sede oppure nel bosco, distintivo/stampa di pattuglia per la camicia scout)
- Organizzare un gioco per conoscere i nuovi esploratori

A volte devi provare qualcosa anche tu. La situazione non è nuova solo per i tuoi capi pattuglia, ma anche per te e si possono fare errori. È importante che la sicurezza dei partecipanti sia assicurata in ogni momento.

Fai attenzione che l'introduzione dei capi pattuglia non venga tirata troppo alla lunga, in quanto i capi pattuglia rimangono tali solo per un anno e poi passano alla branca pionieri. La situazione ottimale sarebbe una transizione corrente con un breve periodo introduttivo quando vengono introdotti i nuovi capi pattuglia.



ASSISTENZA DELL'ATTIVITÀ DI PATTUGLIA

I capi pattuglia un sabato pomeriggio possono organizzare un'attività di pattuglia autonoma. Questo tipo di attività ha luogo al massimo una volta a trimestre. Tu aiuti e supporti i capi pattuglia nei seguenti modi:

1. Preparazione

- Definire la tempistica per la preparazione autonoma oppure preparare assieme l'attività, definire la pianificazione temporale
- Definire delle condizioni quadro ideali (luogo, orario, motto, ev. fil rouge oppure idea generale)
- Mettere a disposizione dei mezzi ausiliari (foglio di istruzioni, modelli di programma, raccolta di idee,...)
- Chiarire in comune come volete comunicare tra di voi.

2. Discutere le attività pianificate

- Discuti le attività pianificate con i tuoi capi pattuglia. Cambiate, eliminate o completate il programma in modo che possa venir realizzato.
- Discuti possibili rischi con i tuoi capi pattuglia e rinuncia alla messa in pratica se consideri l'attività troppo pericolosa o se non ne sei convinto.
- Domanda ai capi pattuglia se si sentono sicuri e preparati a svolgere la loro attività.
- Assicurati che i partecipanti siano informati sui fatti principali dell'attività.

3. Svolgimento

- Sei sempre raggiungibile e se necessario puoi essere sul luogo nel giro di poco tempo. Tu o un altro animatore dovrete essere presenti alla prima attività.
- Eventualmente all'inizio e/o alla fine dell'attività essere presente oppure visitare la pattuglia durante l'attività, per esempio portando la merenda.
- È importante che i capi pattuglia non si sentano controllati ma che percepiscano la tua visita come sostegno e segno di stima.

4. Piccolo punto fisso

- Feed-back sulla pianificazione
- Feed-back sullo svolgimento (possibilmente positivo)
- Consigli, idee e trucchi per la prossima volta
- Ricevere il feed-back dei capi pattuglia

Naturalmente assisti i tuoi capi pattuglia non solo per quanto riguarda l'attività di pattuglia, ma l'accompagnamento da parte tua dovrebbe aver luogo continuamente. Non devi assumerti da solo tutti i compiti di supporto, è però importante che i capi pattuglia abbiano una persona di riferimento.



In questo factsheet non si affronta consapevolmente il tema delle attività di pattuglia esigenti, in quanto queste possono aver luogo solo con capi pattuglia esperti e particolarmente consci della loro responsabilità e con un supporto particolarmente stretto.

Ulteriori informazioni sui capi pattuglia e spiegazioni esaustive così come la descrizione di attività di pattuglia esigenti si trovano nell'opuscolo «La branca scout - Sempre pronti» pagg. 16 - 22 e 25 - 30.

Lista di controllo assistenza dell'attività di pattuglia	
Preparazione	<input type="checkbox"/> Definire la pianificazione temporale
	<input type="checkbox"/> Definire la comunicazione
	<input type="checkbox"/> Dare le condizioni quadro
	<input type="checkbox"/> Mettere a disposizione i mezzi ausiliari
Discussione	<input type="checkbox"/> Esaminare l'attività
	<input type="checkbox"/> Discutere i pericoli
	<input type="checkbox"/> Informare i partecipanti
Svolgimento	<input type="checkbox"/> Essere sempre raggiungibili
	<input type="checkbox"/> Eventualmente visita con merenda
Analisi	<input type="checkbox"/> Racogliere il feed-back dei capi pattuglia
	<input type="checkbox"/> Feed-back da parte tua



STIMA DEI TUOI CAPI PATTUGLIA

Cerca di creare un buon rapporto con i tuoi capi pattuglia. Devono sapere che sei superiore a loro e che quindi porti la responsabilità principale. Mostra loro che sei qui per loro e che hai fiducia in loro. È importante che tu dia valore ai loro compiti. Questo può per esempio succedere se i capi pattuglia possono godere di alcuni privilegi rispetto agli altri esploratori.

Di seguito alcuni esempi:

- Raccogli il feed-back dei tuoi capi pattuglia su un'attività / una giornata di campo.
- Chiedi ai tuoi capi pattuglia quali siano i loro desideri e le loro idee e cerca di metterli in pratica.
- Organizza un'attività / un'uscita solo per i tuoi capi pattuglia.
- Al campo i capi pattuglia possono venire una volta nella zona per i capi.
- I capi pattuglia una sera possono restare svegli più a lungo degli altri esploratori.

