

La branca esploratori

Sempre pronti



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

Programma

La branca esploratori

Introduzione al fascicolo sulla branca esploratori 1

1 I rapporti con i bambini e i giovani della branca esploratori 4

- 1.1 I bisogni dei bambini e dei giovani
nella branca esploratori 4
- 1.2 La personalità dell'animatore 5
- 1.3 Convivenza tra ragazze e ragazzi 6

2 Le relazioni e i metodi 9

- 2.1 Le 5 relazioni nella branca esploratori 9
- 2.2 I 7 metodi nella branca esploratori 11
- 2.3 Le 5 relazioni e i 7 metodi
nel programma trimestrale
e nel programma del campeggio 13

3 Organizzazione della branca esploratori 14

- 3.1 Branca 14
- 3.2 Gli animatori 14
- 3.3 Pattuglia 16
- 3.4 I capi pattuglia (CP) e la loro
supervisione 17

Attività nella branca esploratori

4 Programma per la branca esploratori 23

- 4.1 Programma trimestrale 23
- 4.2 Le particolarità della branca esploratori 23
- 4.3 Le particolarità delle attività di pattuglia 25
- 4.4 Idee per attività per la branca
esploratori 30
- 4.5 Esperienze scout internazionali 33

Riferimenti nella pubblicazione



I simboli fanno riferimento a un altro capitolo di cudesch.



Simbolo «Documenti MSS»: questo simbolo ti segnala che puoi consultare dei documenti supplementari che si trovano sul sito internet.



Simbolo «Profilo dello scoutismo»: questo simbolo ti rimanda ad un capitolo del Profilo dello scoutismo.



Simbolo «Rimando»: questo simbolo ti rimanda ad un altro capitolo di questa pubblicazione.



Relazioni e metodi: vedi spiegazione e tabella a pagine 2, 9-12.

5 La partecipazione attiva con il metodo del «progetto» 35

- 5.1 Assumersi responsabilità nella
quotidianità scout 35
- 5.2 Il sistema della partecipazione 35
- 5.3 Il metodo del «progetto» 36

6 Coltivare e analizzare riti e tradizioni 41

- 6.1 Analizzare i riti e le tradizioni 41
- 6.2 Battesimo scout 42
- 6.3 Passaggio 43
- 6.4 Fuoco da campo 44
- 6.5 Altri riti e tradizioni 47

7 La legge e la promessa nella quotidianità scout 48

- 7.1 La legge scout 48
- 7.2 Il primo impegno e la promessa 49
- 7.3 La cerimonia della promessa 50

8 Animazione spirituale (Anispi) 52

- 8.1 Pianificare un'Anispi 52
- 8.2 Esempi per Anispi 53

9 La progressione personale con le tappe e le specialità 55

- 9.1 Differenza tra tappe e specialità 55
- 9.2 Tappe 56
- 9.3 Le specialità 58

10 Trasmettere la tecnica scout in modo avvincente e istruttivo 62

- 10.1 Trasmettere le conoscenze 62
- 10.2 Stabilire un collegamento con il tema 64
- 10.3 Aspetti relativi alla sicurezza 65

11 Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo 66

- 11.1 Preparare la costruzione del campo 66
- 11.2 Installazioni 68

12 Uno scoutismo rispettoso dell'ambiente 71

- 12.1 L'ambiente nella quotidianità scout 71
- 12.2 Progetti ambientali 72

13 Bibliografia 73

Introduzione al fascicolo sulla branca esploratori

Il Movimento Scout Svizzero offre ai bambini e ai giovani non solo un programma attrattivo per il tempo libero, ma durante le sue attività persegue anche degli obiettivi pedagogici. Attraverso esperienze variegata, i giovani diventano grandi e devono essere sostenuti nella loro globalità e poter sviluppare la loro persona. Questi obiettivi (le relazioni) e le modalità con cui lo scoutismo in Svizzera vorrebbe raggiungerli (i metodi) sono descritti nei fondamenti pedagogici del Movimento Scout Svizzero, nel profilo dello scoutismo. Attraverso la divisione dei diversi gruppi di età in cinque branche: castori, lupetti, esploratori, pionieri e rover possono venire offerte delle attività adatte all'età e i bisogni individuali e gli interessi dei bambini e dei giovani vengono approfonditi.

Questo fascicolo tratta la gestione specifica della branca esploratori e vuole:

- avvicinarti ai fondamenti della branca esploratori,
- offrirti un aiuto per la gestione della branca esploratori,
- essere un punto di riferimento in caso di domande,
- mostrarti come può essere vissuto un programma nella branca esploratori,
- fornire idee concrete per la pianificazione delle attività.

Affinché tu possa orientarti meglio all'interno del fascicolo, esso è diviso in due parti tematiche. Nei primi tre capitoli vengono descritti i fondamenti teorici della branca esploratori, così che tu possa cogliere consapevolmente l'essenza del ruolo dell'animatore all'interno di questa branca. In questa parte ti verrà mostrato, tra le altre cose, quali bisogni hanno gli esploratori, quali relazioni e metodi vengono applicati nella branca oppure come bisogna lavorare con il capo pattuglia e le pattuglie, non da ultimo anche in vista della loro supervisione.

Nella seconda parte del fascicolo, dal capitolo quattro al dodici, vengono trattate le attività della branca esploratori. Il capitolo quattro offre una visione specifica della branca esploratori sui fondamenti della pianificazione delle attività. I capitoli seguenti ti forniscono idee e suggerimenti sulla messa in pratica di attività concrete come pure input generali sulle relative tematiche.

Un programma scout variegato – come imparerai nella prima parte – deve essere impostato sulle cinque relazioni e sui sette metodi. Tuttavia il fascicolo non è volutamente suddiviso secondo le singole relazioni e i metodi. Molte attività vengono realizzate sulla base di diversi metodi. Per esempio un fuoco da campo può coprire i metodi «I riti e le tradizioni», «La vita all'aria aperta» come pure «La vita in piccoli gruppi». Per semplificare l'orientamento tra le relazioni e i metodi, i simboli posti a margine insieme ad altre fonti segnalano la relazione trattata o il metodo applicato. Se cerchi delle attività specifiche per una certa relazione o un determinato metodo, oltre ai simboli ti può aiutare anche la seguente lista.

Inoltre, la tabella seguente ti mostra una panoramica sui collegamenti tra i fondamenti e le singole attività. Ti offre un aiuto per la pianificazione della tua attività e ti dà una visione d'insieme sui contenuti del fascicolo in base alle relazioni e ai metodi. Tieni sempre presente che è importante, per l'equilibrio dell'attività scout, che tutte e cinque le relazioni vengano toccate in maniera piuttosto uniforme e che tutti i sette metodi siano messi in pratica.

Tabella pagina 2



Tabella pagina 3



Metodi / Relazioni	Capitolo – Paragrafo – Sottotitolo
La progressione personale	<ul style="list-style-type: none"> • La progressione personale con le tappe e le specialità (capitolo 9) • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Idee per attività per la branca esploratori (paragrafo 4) – Impegno sociale • Animazione spirituale (Anispi) (capitolo 8) – Esempi per Anispi (paragrafo 2) – Percorso dei sensi
La legge e la promessa	<ul style="list-style-type: none"> • La legge e la promessa nella quotidianità scout (capitolo 7) – La legge scout (paragrafo 1) – Esempi per l’approfondimento della legge scout • La progressione personale con le tappe e le specialità (capitolo 9) – Tappe (paragrafo 2) – Requisiti nelle tappe • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti)
La vita in piccoli gruppi	<ul style="list-style-type: none"> • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Esperienze scout internazionali (paragrafo 5) – Campo sezionale all’estero • Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo (capitolo 11) • Contenuti online – Modello di attività (www.esploratori.msds.ch > Strumenti)
I riti e le tradizioni	<ul style="list-style-type: none"> • Coltivare e analizzare riti e tradizioni (capitolo 6) • Contenuti online – Modello di attività (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo (capitolo 11) – Preparare la costruzione del campo (paragrafo 1) – La costruzione del campo con tutti • La legge e la promessa nella quotidianità scout (capitolo 7) – La cerimonia della promessa (paragrafo 3)
La partecipazione attiva	<ul style="list-style-type: none"> • La partecipazione attiva con il metodo del «progetto» (capitolo 5) • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • Trasmettere la tecnica scout in modo avvincente e istruttivo (capitolo 10) – Trasmettere le conoscenze (paragrafo 1) – I gruppi di esperti • Uno scoutismo rispettoso dell’ambiente (capitolo 12) – Progetti ambientali (paragrafo 2)
La vita all’aria aperta	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo (capitolo 11) – Installazioni (paragrafo 2) • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Idee per attività per la branca esploratori (paragrafo 4) – Alternative in caso di brutto tempo
Il gioco	<ul style="list-style-type: none"> • Coltivare e analizzare riti e tradizioni (capitolo 6) – Fuoco da campo (paragrafo 4) – Canto e recitazione • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Idee per attività per la branca esploratori (paragrafo 4) – Alternative in caso di brutto tempo • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti)
La relazione con il proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • Coltivare e analizzare riti e tradizioni (capitolo 6) – Fuoco da campo (paragrafo 4) – Canto e recitazione (Storie in movimento) • Animazione spirituale (Anispi) (capitolo 8) – Esempi per Anispi (paragrafo 2) – Percorso dei sensi
La relazione con la propria personalità	<ul style="list-style-type: none"> • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • La progressione personale con le tappe e le specialità (capitolo 9) – Tappe (paragrafo 2) • La partecipazione attiva con il metodo del «progetto» (capitolo 5) – Assumersi responsabilità nella quotidianità scout (paragrafo 1)
La relazione con il proprio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Uno scoutismo rispettoso dell’ambiente (capitolo 12) • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Idee per attività per la branca esploratori (paragrafo 4) – Impegno sociale • Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo (capitolo 11) – Installazioni (paragrafo 2) – Latrina
La relazione spirituale	<ul style="list-style-type: none"> • Contenuti online – Modello di programma trimestrale (www.esploratori.msds.ch > Strumenti) • Anispi (capitolo 8) – Esempi per Anispi (paragrafo 2) • Coltivare e analizzare riti e tradizioni (capitolo 6) – Fuoco da campo (paragrafo 4) – Fuoco BP
La relazione con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Idee per attività per la branca esploratori (paragrafo 4) – Alternative in caso di brutto tempo (Il gioco delle civiltà) • Programma per la branca esploratori (capitolo 4) – Esperienze scout internazionali (paragrafo 5) – Jota/Joti • Trasmettere la tecnica scout in modo avvincente e istruttivo (capitolo 10) – Trasmettere le conoscenze (paragrafo 1) – Tandem

Relazioni Metodi	La relazione con la propria personalità	La relazione con il proprio corpo	La relazione con gli altri	La relazione con il proprio ambiente	La relazione spirituale
La progressione personale	Tappe/Specialità	Fare ogni anno un'escursione più lunga	Specialità giornalismo	Specialità ambiente	Specialità relazione con il senso della vita
La legge e la promessa	Fare il primo impegno e la promessa	CO con punti sulla legge e la promessa	Preparazione alla promessa con una persona di fiducia	Attività sul punto della legge: proteggere la natura	Anispi sul tema legge e promessa
La vita in piccoli gruppi	Assumere un ruolo all'interno della pattuglia	Olimpiadi tra pattuglie	Una serata particolare al campo	Campo in tenda	La festa per la promessa
I riti e le tradizioni	Vivere un battesimo	Torneo sezionale annuale al campo estivo	Grido di reparto/ di unità	Pulizia del bosco	Anispi sulle tradizioni di pattuglia
La partecipazione attiva	Organizzare come capo pattuglia un'attività per la pattuglia	Organizzare una manifestazione sportiva sulla base del metodo del progetto	Rinnovamento dell'angolo di pattuglia	Cucinare in gruppo in maniera rispettosa dell'ambiente	Preparazione di una cerimonia di benvenuto per un nuovo esplo in pattuglia
La vita all'aria aperta	Attività scout con gli elementi acqua e fuoco	Campo in bicicletta	Uscita di pattuglia	Trascorrere una notte sotto il cielo stellato	Preparare una carta delle stelle e utilizzarla durante una notte al campo
Il gioco	Percorso nel bosco con gli occhi bendati	Torneo «indovinare i mimi»	Stratego (gioco da tavolo)	Minigolf nel bosco	Gioco di ruolo sulle diverse culture

1 I rapporti con i bambini e i giovani della branca esploratori



capitolo 2.1
La struttura delle
branche

capitolo 3.3
Branca esploratori

La branca esploratori dura al massimo quattro anni. La tua branca esploratori ha un certo margine riguardo all'età del passaggio; tuttavia deve essere rispettata la struttura delle branche del MSS. Sulla base di quest'ultima i partecipanti più giovani hanno 10 o 11 anni. Rispettivamente i partecipanti più anziani hanno dai 13 ai 14 anni, prima di passare alla branca pionieri. Durante questo periodo gli esploratori vivono dei grandi cambiamenti nel loro sviluppo fisico e mentale. Entrano nella pubertà e diventano dei giovani. Per questo motivo le differenze tra i singoli partecipanti all'interno della branca possono essere marcate.

1.1 I bisogni dei bambini e dei giovani nella branca esploratori

Nella branca esploratori i membri hanno particolare piacere nel vivere attività fuori dal comune, dove testano i propri limiti personali e si possono confrontare con i coetanei. Mentre nella branca lupetti l'età dei compagni di gioco non aveva un ruolo così importante, ora gli esploratori cercano il contatto con i coetanei. Le loro reazioni e le loro opinioni diventano più rilevanti e influenzano gli esplo. Non accettano più incondizionatamente la tua autorità come animatore.



Durante la pubertà il corpo degli esplo cambia e questo può essere motivo di insicurezza. Le loro capacità fisiche aumentano e permettono loro di compiere movimenti motori sempre più difficili e rendere maggiormente a livello fisico. Queste capacità sono comunque ancora minori rispetto a quelle degli adulti. Contemporaneamente alla pubertà gli esploratori iniziano a confrontarsi con il proprio corpo e il tema della sessualità comincia ad essere importante.

Gli esploratori sono in grado di valutare bene le situazioni e quindi di assumersi le proprie responsabilità. Hanno, al contrario dei lupetti, la capacità di sviluppare proprie idee astratte e riescono ad esprimerle e a realizzarle all'interno di piccoli progetti. Al contrario della branca pionieri, però, esse rimangono ancora circoscritte ad ambiti ridotti. Gli esploratori iniziano inoltre a riflettere sul proprio comportamento, a interrogarsi sul senso della vita e si pongono delle domande sulla spiritualità o sulla religione.

Bisogna inoltre essere consapevoli delle grandi differenze di maturità dei bambini e dei giovani. Esse non dipendono forzatamente dal sesso di una persona. È importante notare queste differenze e considerarle quando si pianifica un'attività oppure quando si dà responsabilità ai propri esplo.

Prova ad impostare le attività cosicché i bambini e i giovani possano esercitare e incrementare le capacità che stanno sviluppando alla loro età. È altresì importante offrire loro la possibilità e la situazione adatta per discutere i temi che li preoccupano.

Tu come animatore sei spesso solo tre o quattro anni più anziano dei capi pattuglia (CP) e sei amico di molti dei tuoi esploratori. Malgrado questa piccola differenza d'età, gli esploratori ti vedono come un esempio. Potrebbe quindi non essere sempre facile per te, importi su decisioni poco popolari in maniera coerente. Sii consapevole dell'influenza della tua posizione e dei possibili conflitti che potrebbero crearsi a causa dell'amicizia con gli esplo e comportati di conseguenza.



capitolo 3
Relazione con gli altri –
stile di conduzione

1.2 La personalità dell'animatore

Il tuo comportamento come quello del gruppo animatori influenza in maniera importante l'atmosfera all'interno del reparto durante le attività. Come animatore sei tenuto ad analizzare e a mettere in discussione il tuo comportamento e ad agire in maniera consapevole. Le indicazioni seguenti ti aiuteranno a promuovere una buona atmosfera all'interno del tuo reparto.

Guidare

Guidare un reparto non significa comandare a bacchetta gli esploratori, bensì mettersi in gioco in prima persona e vivere in maniera esemplare ciò che pretendi dai tuoi esploratori. Sii consapevole della responsabilità che porti in quanto sei d'esempio per i partecipanti – e anche gli esempi negativi vengono imitati.

Cerca il più possibile di trattare tutti i partecipanti in maniera equa e giusta. Un commento positivo al momento giusto dà sicurezza ai tuoi esplo e favorisce una buona atmosfera all'interno del reparto. A volte come animatore sei obbligato ad intervenire nel tuo reparto. Cerca di farlo in modo tranquillo e affronta le situazioni senza offendere o ferire nessuno. Prova anche a capire le motivazioni del comportamento degli esplo. Se dovessi incolpare la persona sbagliata, è importante per lo stato d'animo del reparto che ti scusi per il tuo errore.

Coinvolgere

Come animatore di un reparto ti è consigliato conoscere bene i tuoi esplo e coinvolgerli il più possibile. Dovresti cercare il dialogo con loro, prenderti il tempo di ascoltarli e di prenderli sul serio. Durante la ripartizione dei compiti o quando vengono scelti i CP, ti aiuterà sapere quali capacità ha ognuno di essi. Tutti gli esploratori devono essere considerati durante la ripartizione. Bada a distribuire loro dei compiti interessanti e di responsabilità, senza tuttavia esigere troppo. Dipende anche da te aiutare a scoprire le capacità dei tuoi esplo. La base per una buona intesa nel tuo reparto è quella di possibilmente creare in ognuno la sensazione di esserne una parte importante.

Collaborazione tra animatori

Per garantire una buona collaborazione nel vostro gruppo animatori e con gli esplo, dovresti rispettare i punti seguenti.

- Lavoro di squadra: pianificate e decidete insieme. Rispettate gli altri animatori e i CP come compagni equivalenti e rimanete uniti.
- Informazione: affinché non si crei nessun malinteso all'interno del gruppo animatori e tutto funzioni bene durante le attività, è importante che voi parliate molto insieme. Siate aperti e sinceri tra di voi.
- Conflitti/contrattipi: succederà che non sarai d'accordo con il comportamento di un altro animatore o di un CP oppure che ci sia un contrattempo durante l'attività. Esercitati nella critica verso gli altri, così da porla in maniera costruttiva e in modo da evitare di criticare altri animatori o CP davanti agli altri membri del reparto. L'ambiente adatto per dei feedback critici è offerto ad esempio durante un momento di valutazione dell'attività o dall'incontro regolare tra gli animatori. Lo scopo è di imparare dagli errori e non di incolparsi a vicenda. Inoltre non dimenticare che gli altri possono anche venir elogiati.

Intesa nel reparto

L'intesa nel reparto è un fattore importante per mantenere i membri attuali e per integrare di nuovi. Tu come animatore devi cercare di influire positivamente in questo ambito.

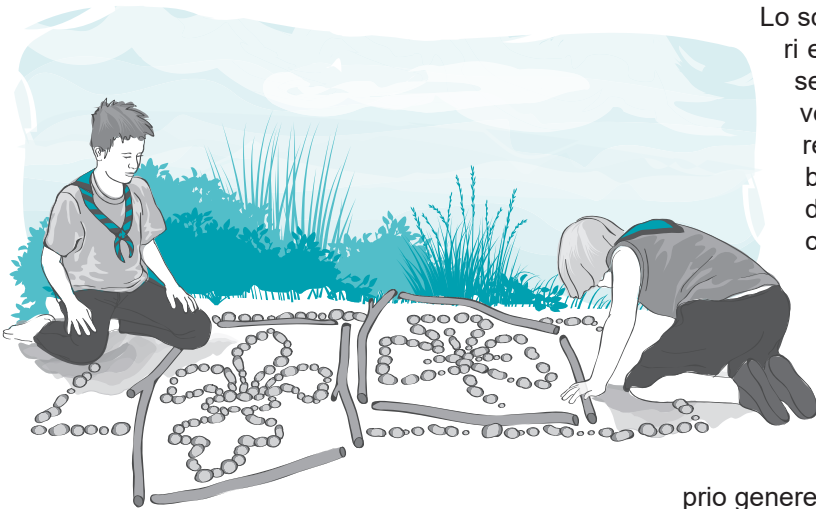
Stai attento ai dettagli, come ad esempio fare gli auguri di compleanno ai tuoi esplo, elogiare dei traguardi particolari oppure avere cura in maniera coerente delle tradizioni di reparto. Cerca di favorire l'intesa all'interno del reparto tramite obiettivi ed esperienze comuni. È molto probabile che nel reparto ci siano degli esplo emarginati o dei solitari. Cerca con loro ancor di più il dialogo, affinché tu possa comprendere meglio come stanno. Ciò ti permette di pianificare attività o di ripartire compiti che soddisfino i loro interessi e i loro punti forti, e di integrarli con più facilità.

L'intesa nel reparto non può fermarsi alla nazionalità. Se hai esploratori di altre culture nel tuo reparto, allora dovete discutere nel gruppo animatori i possibili problemi, come le regole nell'alimentazione o le informazioni ai genitori, e chiarire cosa possano significare per il vostro programma. Cerca anche di promuovere in maniera mirata la conoscenza degli esploratori sulle culture straniere.



capitolo 4
L'apertura
interculturale

1.3 Convivenza tra ragazze e ragazzi



Lo scoutismo in Svizzera è aperto a tutti i generi e vuole promuovere le pari opportunità tra i sessi. La convivenza nello scoutismo ha diverse forme: reparti separati per i due sessi, reparti misti con pattuglie separate oppure branche esploratori completamente miste. A dipendenza della situazione della tua branca esploratori, vanno considerati i punti seguenti.

Reparti separati

Nei reparti separati per i due sessi i giovani sono tra i loro pari. Agiscono senza essere osservati dall'altro sesso e senza dover assumere un ruolo «tipico» del proprio genere. Detto in altre parole, non si pone nemmeno la domanda a quale genere toccherà cucinare oppure a quale la costruzione del campo.

Un possibile vantaggio dei reparti separati è che è più facile coinvolgere tutti gli esploratori con un'attività. Tuttavia, siccome lo scambio tra i due sessi non avviene durante la quotidianità scout, bisognerebbe fare in modo che esso sia possibile in alcune circostanze particolari, come a un incontro di zona o regionale o in un campo cantonale.



capitolo 7
Ragazze e ragazzi

Reparti misti

In un reparto misto gli esploratori imparano a sviluppare un rapporto con l'altro sesso. C'è tuttavia il pericolo che gli esploratori, in presenza dell'altro sesso, abbiano un comportamento stereotipato. Potrebbe quindi capitare che i ragazzi non ammettano di fare volentieri del bricolage, perché è una tipica caratteristica femminile. Le ragazze potrebbero a loro volta essere inibite nell'impegnarsi a giocare a calcio.

Poiché quando si tratta di scegliere liberamente i compagni, nell'età della branca esploratori vengono formati principalmente dei gruppi separati tra i due sessi, è importante cercare a volte di creare dei gruppi misti. D'altro canto, determinate parti del programma devono aver luogo separatamente. Il gruppo animatori di ogni reparto è confrontato con la sfida di creare attività variate ed orientate ai bisogni.

Durante i campeggi è importante che ci sia la possibilità di dormire separati per genere e che le ragazze e i ragazzi abbiano dei luoghi in cui ritirarsi separatamente. Se ciò non dovesse essere possibile, la questione deve essere discussa anticipatamente con gli esplo coinvolti e con i genitori. Allo stesso modo deve essere regolato chiaramente quale genere può lavarsi in quale momento e dove. Il benessere di ogni ragazza e di ogni ragazzo in questo ambito deve essere garantito.

In linea di massima sia un reparto separato per generi che un reparto misto ha dei vantaggi e degli svantaggi. Esistono diverse vie di mezzo, come menzionato all'inizio del capitolo. Quale forma sia la più giusta per il vostro reparto, dovete discuterlo insieme al CSZ.

Programma consapevolmente adatto ad un genere

Spesso i ruoli e le modalità comportamentali di ragazzi e ragazze non sono dovuti dal sesso biologico, ma sono plasmati dalla società che prescrive come dobbiamo comportarci come uomo o come donna. Ci sono quindi dei bisogni che vengono qualificati come piuttosto femminili o maschili. In verità le differenze all'interno di un genere sono spesso maggiori che quelle tra i due generi. Può quindi capitare che una ragazza o un ragazzo si senta più a suo agio con persone dell'altro sesso.

È compito di tutto il gruppo animatori creare un clima di tolleranza e apertura nel reparto, dove ogni giovane, indipendentemente dal suo sesso, può proclamare apertamente i suoi desideri e i suoi bisogni e dove essi vengano anche considerati. Nessun esploratore deve venir forzato ad assumere un ruolo che non vuole.

Pianificare un programma completo significa anche offrire delle attività per gli scout che non si sentono legati ai tipici ruoli maschili o femminili. Un classico gioco scout potrebbe essere un atelier di bellezza di cui possano beneficiare anche gli esploratori maschi, oppure un gioco nel terreno con contatto, dove anche le esploratrici femmine possano testare le loro forze.



capitolo 8
Promozione della
salute e prevenzione



capitolo 7.1
La legge scout

Per raggiungere, all'interno del reparto, un clima di tolleranza verso i bisogni e ruoli diversi delle ragazze e dei ragazzi, questo tema può essere discusso anche direttamente con gli esploro. La base per farlo potrebbe essere il punto della legge «Ascoltare e rispettare gli altri»: i bisogni delle singole persone, indipendentemente dal loro genere, devono essere rispettati e considerati.

Gruppo animatori

Nel gruppo animatori di un reparto misto devono esserci sia donne che uomini, affinché sia le ragazze che i ragazzi abbiano la possibilità di rivolgersi ad una persona dello stesso sesso. Inoltre il pericolo che nel gruppo un sesso domini l'altro è minore.



Di tanto in tanto analizzate criticamente la distribuzione dei ruoli tra gli animatori e verificate se essa corrisponde alla vostra concezione dei ruoli tra i generi. Il modo in cui voi vivete la divisione dei ruoli all'interno del gruppo animatori si rispecchierà anche nell'immagine che avranno i vostri esploratori dei due sessi.

capitolo 1
Gruppo animatori

capitolo 7
Ragazze e ragazzi

Nota che

- Nella branca esploratori i partecipanti vivono grandi cambiamenti fisici e mentali: le attività pianificate devono considerare questo aspetto e favorirlo.
- Sii consapevole del tuo ruolo di esempio molto marcato come animatore e usalo in maniera responsabile.
- Ogni membro della branca esploratori ha le sue debolezze e i suoi punti forti; essi devono essere rispettati e considerati correttamente.
- Sono necessarie tutte le competenze di tutti gli esploratori per far progredire il gruppo.
- Compiti e ruoli devono essere ripartiti secondo le competenze e non secondo il genere.
- Le differenze all'interno di un genere sono spesso più grandi che quelle tra i due generi.

2 Le relazioni e i metodi

Tornei sportivi, fuochi e costruzioni da campo e la vita in pattuglia sono attività che hai sicuramente già vissuto da esplo e che forse hai anche già organizzato per altri esplo. Tutte queste attività comprendono, oltre all'aspetto ludico, anche quello pedagogico. Uno scopo fondamentale del movimento scout è quello di aiutare a progredire i bambini e i giovani nelle cinque relazioni con i sette metodi tramite delle attività. Le 5 relazioni servono come base per l'impostazione del programma. Esse vengono trasmesse e messe in pratica con l'aiuto dei 7 metodi.

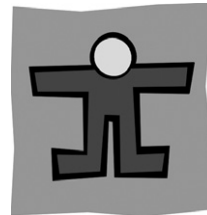
Questo capitolo vuole mostrarti come possono venir messi in pratica le 5 relazioni e i 7 metodi nella branca esploratori. Esempi concreti su come tutto ciò può essere realizzato li troverai principalmente nella seconda parte di questo fascicolo, che è dedicata alle attività nella branca esploratori. Nell'introduzione trovi una tabella che dà una panoramica su tutti gli esempi trattati nel fascicolo che mostrano la messa in pratica delle relazioni e dei metodi.

capitolo
Introduzione

2.1 Le 5 relazioni nella branca esploratori

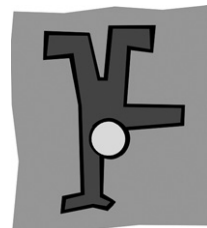
La relazione con la propria personalità – essere critici verso se stessi e coscienti del proprio valore

Nella branca esploratori permettiamo ai bambini e ai giovani di esprimersi all'interno di un gruppo e di contribuire alla sua formazione. Bambini e giovani assumono un compito e lo portano a termine. Attraverso le reazioni degli altri, imparano ad esaminare in modo critico il loro operato. Individuano le proprie forze e debolezze. L'espressione delle proprie idee e pensieri li aiuta a sviluppare una sana coscienza di sé e fiducia nelle proprie capacità.



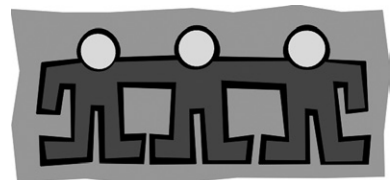
La relazione con il proprio corpo – accettarsi ed esprimersi

Gli esploratori vivono, durante il periodo della branca esploratori, grandi cambiamenti nel proprio corpo. Nella branca esploratori permettiamo che i bambini e i giovani possano scoprirli e percepirli consapevolmente, che imparino a conoscere le loro (modificate) capacità fisiche e che possano sperimentare i loro limiti. Devono imparare ad usare il proprio corpo come mezzo espressivo. Gare, giochi, ma anche attività creative aiutano a progredire in questa relazione.



La relazione con gli altri – incontrare e rispettare gli altri

La vita in società ha bisogno di determinate regole. Nella branca esploratori i bambini e i giovani devono imparare a stabilire queste regole e a rispettarle. Correttezza e onestà sono due importanti pilastri per poterlo fare. Poiché lo scoutismo viene vissuto in gruppi di età mista, è importante che gli esploratori più vecchi si assumano la responsabilità dei più giovani e che li sostengano. Inoltre i partecipanti devono avere la possibilità di conoscere il movimento scout come organizzazione nazionale e internazionale. In questo modo vengono promossi la tolleranza e il rispetto per altre persone, altre idee e culture.





capitolo 12
*Uno scoutismo
 rispettoso
 dell'ambiente*

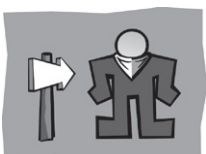


La relazione con il proprio ambiente – essere creativi e rispettare l'ambiente

Ognuno di noi si muove all'interno di diversi gruppi di persone, in città o in campagna, a scuola o nello scoutismo: tutto ciò lo riassumiamo con il termine «ambiente». A questa relazione appartiene inoltre lo sviluppo della propria creatività.

Gli esploratori devono imparare a non dare l'ambiente per scontato, bensì a considerarlo e a partecipare alla sua formazione. Ciò significa anche che essi devono prendersi cura delle proprie cose, di quelle altrui e di quelle della collettività. Poiché la vita nella natura è un elemento centrale nello scoutismo, questa parte del nostro ambiente ha un valore particolare. Attraverso l'esplorazione della natura e le esperienze vissute in essa gli esploratori devono imparare a salvaguardarla e a rispettarla. Deve esserci la possibilità di creare qualcosa di nuovo in maniera creativa e di confrontarsi con un utilizzo sostenibile della natura.

capitolo 8
*Animazione
 spirituale*

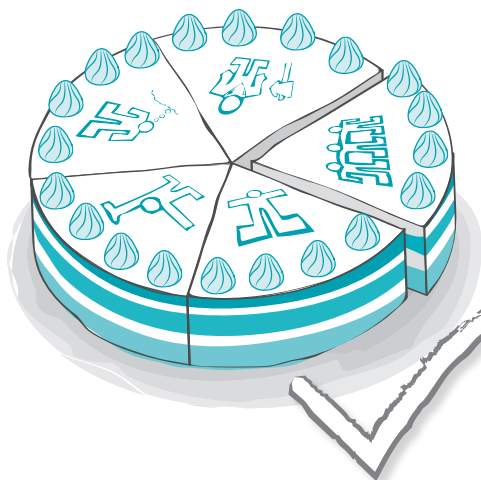


La relazione spirituale – essere aperti e riflettere

Nella branca esploratori i bambini e i giovani devono avere lo spazio per vivere dei momenti tranquilli ed imparare ad apprezzarli. Approfondendo i fondamenti del movimento scout, i suoi valori e le sue tradizioni, come pure riflettendo sugli aspetti spirituali della vita e sulle domande riguardanti la fede, favorirai lo sviluppo spirituale degli esploratori.



capitolo 3.3
Branca esploratori



2.2 I 7 metodi nella branca esploratori

La progressione personale

Gli esploratori devono avere la possibilità di imparare cose nuove, di migliorare le proprie capacità e di lavorare sulle proprie debolezze. Questa progressione personale avviene solitamente in modo casuale, mentre si impara una nuova canzone o un nuovo gioco, oppure quando si aiuta per la prima volta un esplo più giovane, quando si monta la tenda oppure quando si arriva con il proprio gruppo alla fine di un'escursione impegnativa. D'altra parte la progressione va anche promossa consapevolmente e resa visibile. Ciò accade sia con l'aiuto delle specialità (Spezialitätenabzeichen), con le quali vengono sviluppate delle relazioni specifiche, come pure tramite le tappe di formazione (Etappenabzeichen), che rispecchiano il sapere generale ed il bagaglio di esperienze dei partecipanti. Per ogni specialità o tappa c'è un distintivo che testimonia così la progressione personale dell'esploratore. Anche il passaggio tra esploratore e CP, il passaggio in un'altra branca, il primo impegno e la promessa rappresentano una progressione personale.

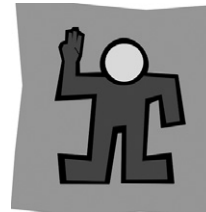


capitolo 9
La progressione personale con le tappe e le specialità

La legge e la promessa

La legge e la promessa accomunano a livello mondiale tutti i membri del movimento scout. La legge dovrebbe essere per tutti gli scout un fil rouge che non vale solo nell'ambito scout. Con il primo impegno l'esploratore dimostra la volontà di far parte del gruppo e di accettare la legge quale base di regole del gioco. La promessa viene fatta più tardi come membro della branca esploratori. Con la promessa si dimostra liberamente di voler vivere secondo i valori del movimento scout, in particolare secondo la legge scout, sulla base delle proprie possibilità.

La legge e la promessa vengono spesso nominate insieme. Esistono diverse possibilità su come integrarle nel programma.

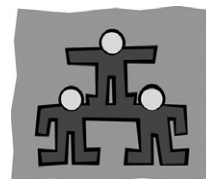


capitolo 7
La legge e la promessa nella quotidianità scout

La vita in piccoli gruppi

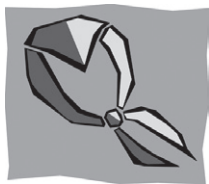
La vita di pattuglia e nel reparto è l'elemento centrale delle attività nella branca esploratori. Questo metodo viene applicato quando gli esploratori si assumono degli incarichi fissi in piccoli gruppi, partecipano con la loro pattuglia ad un grande gioco, quando l'intera sezione allestisce e organizza un grande gioco oppure partecipa ad un campeggio. Il metodo della vita in piccoli gruppi viene quindi applicato in ogni attività scout. Preoccupati di organizzare comunque delle attività incentrate su questo metodo in particolare.

Anche se le attività possono venir svolte con gruppi di diverse grandezze, la pattuglia rimane comunque il gruppo più importante nella branca esploratori. All'interno di ogni pattuglie pattuglia vi è il capo pattuglia (CP) che è responsabile per la coesione della pattuglia e costituisce il punto di riferimento per gli animatori.



capitolo 3
Organizzazione della branca esploratori

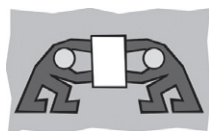
Capitolo 6
Coltivare e
analizzare riti
e tradizioni



I riti e le tradizioni

I riti e le tradizioni occupano un posto importante nello scoutismo e caratterizzano le diverse unità/sezioni. Danno una struttura sia all'anno scout, sia al periodo vissuto come esploratore. Tu stesso conosci sicuramente alcuni riti e tradizioni. Ogni sezione, a volte addirittura ogni reparto o ogni pattuglia, ha dei riti e delle tradizioni proprie. Alcuni esempi di tradizioni molto tipiche sono il Natale scout, svolgere le tappe e/o le specialità in un determinato periodo dell'anno, il campo estivo e il campo pasquale, il grido di pattuglia all'inizio di ogni attività, ma anche l'indossare il foulard e la camicia scout. I riti più classici e diffusi sono il battesimo, il primo impegno e la promessa.

capitolo 5
La partecipazione
attiva con il metodo
del «progetto»



La partecipazione attiva

Con il metodo della partecipazione attiva gli esploratori vengono coinvolti sempre di più nella pianificazione del programma. Si rendono conto che la loro opinione viene presa in considerazione e che possono contribuire con le loro idee. Tramite un progetto puoi promuovere particolarmente questo metodo. In questo modo gli es-plo vengono coinvolti nella preparazione, nello svolgimento e nella valutazione delle attività. Secondo le esperienze e le competenze di ognuno possono essere assegnati loro compiti e incarichi. Avere il particolare compito di CP significa occuparsi dell'unione della pattuglia. I CP possono svolgere delle piccole attività insieme alla loro pattuglia e hanno quindi la possibilità di assumersi la responsabilità di piccoli progetti. Durante tutto ciò i CP vengono aiutati dagli animatori, a cui resta comunque sempre la responsabilità finale.



capitolo 2.2
I sette metodi



La vita all'aria aperta

Questo metodo, come pure il metodo della vita in piccoli gruppi, viene applicato nella maggior parte delle attività della branca esploratori. Sia che si tratti di un campeggio in tenda, di un'escursione, oppure di un sabato pomeriggio, la branca esploratori trascorre la maggior parte del tempo all'aperto. Lo scopo è di incitare gli esploratori a instaurare un rapporto con la natura, dove essi possano viverci e sperimentarla. Dovrebbero imparare ad apprezzarla e a proteggerla, come pure a conoscere i suoi pericoli e le sue possibilità.

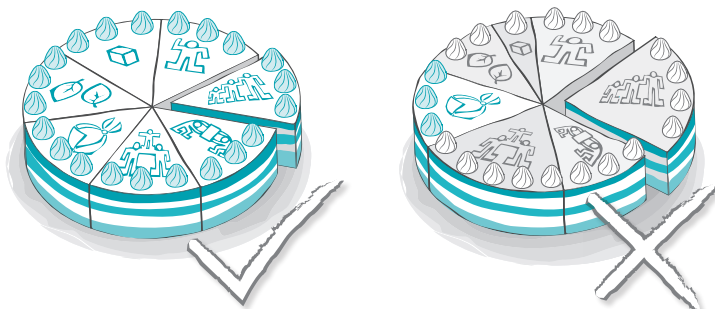


Il gioco

Nella branca esploratori il gioco come metodo non è inteso solo come giocare nel senso classico, bensì comprende tutte le attività di carattere ludico. Lo scopo è di scoprire e di imparare qualcosa di nuovo tramite il gioco. Per esempio avere un tema al campeggio e durante un trimestre oppure realizzare delle rappresentazioni teatrali sono occasioni che coinvolgono l'interesse creativo degli esploratori, mentre un grande gioco può sviluppare il loro pensiero strategico.



capitolo 3.3
Branca esploratori



2.3 Le 5 relazioni e i 7 metodi nel programma trimestrale e nel programma del campeggio

È importante che le attività scout siano variate, equilibrate e adatte ai bisogni dei partecipanti.

L'esperienza ha dimostrato che alcune relazioni possono essere integrate nel programma più facilmente di altre. In alcune sezioni la relazione con il proprio corpo è marcatamente presente. Ad esempio, dopo un grande percorso a punti sezionale viene svolto un torneo di unihockey e poi è pianificato un gioco nel terreno. Anche se la relazione con il proprio corpo ha una grossa importanza per molti esplo, tutte le relazioni sono importanti allo stesso modo per incentivare lo sviluppo globale dell'individuo. Un programma unilaterale e centrato su un unico aspetto non può rispecchiare tutti i bisogni dei partecipanti. Ciò aumenterebbe il pericolo che alcuni esplo si annoino durante le attività e che escano dallo scoutismo. Inoltre l'atmosfera all'interno del reparto e nelle singole pattuglie può peggiorare con il tempo, cosa che non rappresenta un buon presupposto per vivere delle esperienze positive nello scoutismo.

Per combattere tale spirale negativa è inevitabile che tu faccia attenzione all'equilibrio di tutte le relazioni già a partire dalla pianificazione.

Qui di seguito trovi un metodo semplice per evitare che durante la pianificazione nessuna relazione venga tralasciata o poco trattata:

Scegli per ogni relazione un foglietto di un colore diverso. Durante il brainstorming scrivi ogni attività su un foglietto del colore appropriato. Per esempio un'olimpiade va scritta su un foglietto del colore scelto per la «relazione con il proprio corpo», perché è questa la relazione che è stimolata al massimo durante l'attività. Alla fine prendete tutti i foglietti e distribuite le attività cosicché tutte le relazioni siano distribuite in maniera equilibrata. Grazie ai diversi colori potete attenervi ad una semplice regola generale: più è colorato meglio è!

Viceversa puoi utilizzare le 5 relazioni per una verifica di qualità.

Il modo più semplice è quello di lavorare con i colori. Scegli per ogni relazione un colore e procurati dei pennarelli per ogni colore. Poi prendi in mano il programma che vuoi valutare (per es. tutte le attività dello scorso trimestre oppure dell'ultimo campeggio estivo). Rifletti su quale relazione viene promossa durante ogni attività e segnalala con il colore corrispondente. Come nel caso della pianificazione, anche in questo caso vedrai molto velocemente quanto e se era equilibrato il programma.

Nota

- Lo sviluppo globale dell'individuo è l'obiettivo principale del Movimento Scout Svizzero.
- Le 5 relazioni rappresentano i cinque ambiti che vengono trasmessi per raggiungere lo scopo del MSS.
- Tramite i 7 metodi vengono messe in pratica le 5 relazioni.
- Un programma annuale equilibrato contiene tutte e 5 le relazioni come pure tutti e 7 i metodi. Dai la stessa importanza a ognuno di essi.

3 Organizzazione della branca esploratori

Come ogni branca, anche la branca esploratori si distingue per l'impostazione e il tipo dell'organizzazione che è adattata ai bisogni degli esploratori. Quest'organizzazione specifica ti dovrebbe facilitare il compito di animatore nell'allestire un buon programma per i tuoi esplo attraverso una chiara suddivisione dei compiti e nell'ottenere la motivazione tra gli animatori.

capitolo 3
Organizzazione
della branca
esploratori /
3.3 Pattuglia

3.1 Branca

Nella branca esploratori le attività possono aver luogo in gruppi di diverse grandezze. La base di ogni branca esploratori è formata dalla pattuglia. 2-4 pattuglie formano un reparto. Esso viene gestito da un gruppo di animatori e al suo interno è svolta la maggior parte delle attività. Tutti i reparti formano la branca, che viene coordinata dal capo branca e che insieme ai castori, ai lupetti, ai pionieri e ai rover forma la sezione.

capitolo 3.4
I capi pattuglia
(CP) e la loro
supervisione

La struttura delle attività

Solitamente le attività della branca esploratori hanno luogo una volta a settimana e gli animatori sono responsabili della loro pianificazione. Al massimo una volta a trimestre i CP possono organizzare e guidare un'attività di pattuglia, in ogni caso sempre supervisionati adeguatamente dagli animatori. Tutte le attività fanno parte di un programma trimestrale che può guidare come un fil rouge le attività.

capitolo 4
Programma per la
branca esploratori

Oltre alle attività settimanali, che durano di norma solo un pomeriggio, ci sono anche i weekend, il campo pasquale o quello estivo. A dipendenza del numero di membri in un reparto, il campeggio può aver luogo insieme ad altre branche (ma con un programma separato), con la branca al completo oppure solo per il reparto stesso.

3.2 Gli animatori

Tu e gli altri animatori siete responsabili per il funzionamento della vostra branca esploratori. Tra le altre cose all'interno di questo gruppo vengono organizzate, svolte e valutate attività come il campeggio, come vengono curati i contatti con i genitori degli esplo. È importante che all'interno del gruppo ci sia una buona atmosfera e una buona coesione, affinché la motivazione sia mantenuta alta. Pensa ad organizzare regolarmente delle attività per tutto il gruppo animatori al di fuori della quotidianità scout, nelle quali potrete per una volta dedicarvi a voi stessi.

Organizzazione

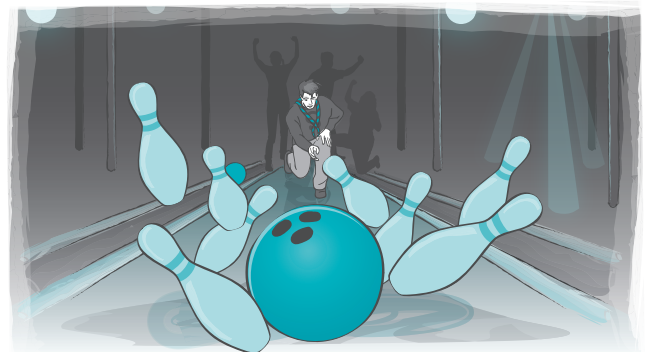
Il classico gruppo animatori della branca esploratori è strutturato in diversi livelli di responsabilità. Spesso i nuovi animatori si assumono la gestione delle pattuglie, mentre quelli con più esperienza la direzione del reparto o della branca. Quanto accento mettete su questa gerarchia o se avete una vostra struttura organizzativa, dipende dalla situazione nella sezione e può variare dallo schema appena presentato.

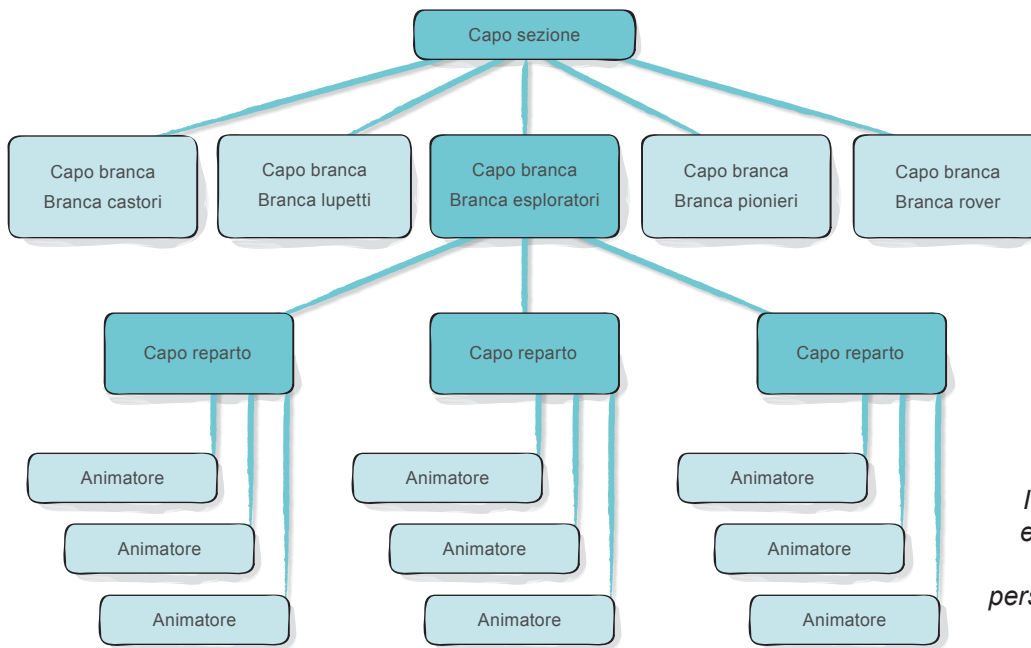


capitolo 1
Il gruppo animatori



scout.swiss/
attivita-scout/impegnato-
quale-volontario/
#packmotivation





capitolo 6
Gestione dell'unità

capitolo 1
I rapporti con i bambini
e i giovani della branca
esploratori / 1.2 La
personalità dell'animatore

Le funzioni e i compiti degli animatori

Pensate a quali compiti esistono all'interno della vostra branca e dividetevi a seconda dei vostri interessi e delle vostre capacità. Definite delle funzioni e descrivete le mansioni (lista dei compiti) dove fissate per cosa esattamente è responsabile una persona. Ciò garantisce trasparenza e semplifica la collaborazione. È importante che i compiti vengano delegati. Ogni membro del gruppo animatori deve assumersi una parte di responsabilità. Tuttavia è altresì importante che una persona coordini il tutto (capo branca o capo reparto) e che nessuno si senta sovraccaricato. Discutete continuamente all'interno del gruppo animatori come ognuno si sente nei confronti dei compiti che gli sono stati assegnati.

Le possibili funzioni sono:

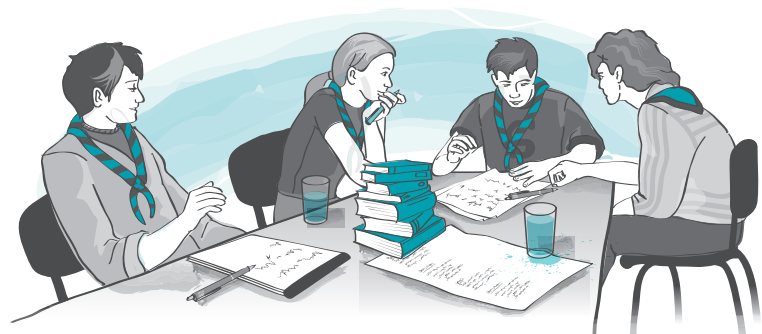
- Capo branca
- Capo reparto
- Supervisione delle pattuglie
- Quartiermastro
- Cassiere
- Responsabile tappe/specialità



capitolo 1.2
Ruoli e funzioni

La descrizione delle mansioni per la funzione di capo reparto potrebbe apparire come segue:

- Coordinazione del reparto e direzione delle riunioni
- Contatto con il capo branca o il capo sezione
- Coordinazione del programma trimestrale
- Coordinazione della pianificazione, dello svolgimento e della valutazione delle attività e dei campeggi
- Visione d'insieme sul grado di formazione degli animatori del reparto
- Motivazione degli animatori del reparto
- Persona di riferimento/contatto con i genitori



3.3 Pattuglia

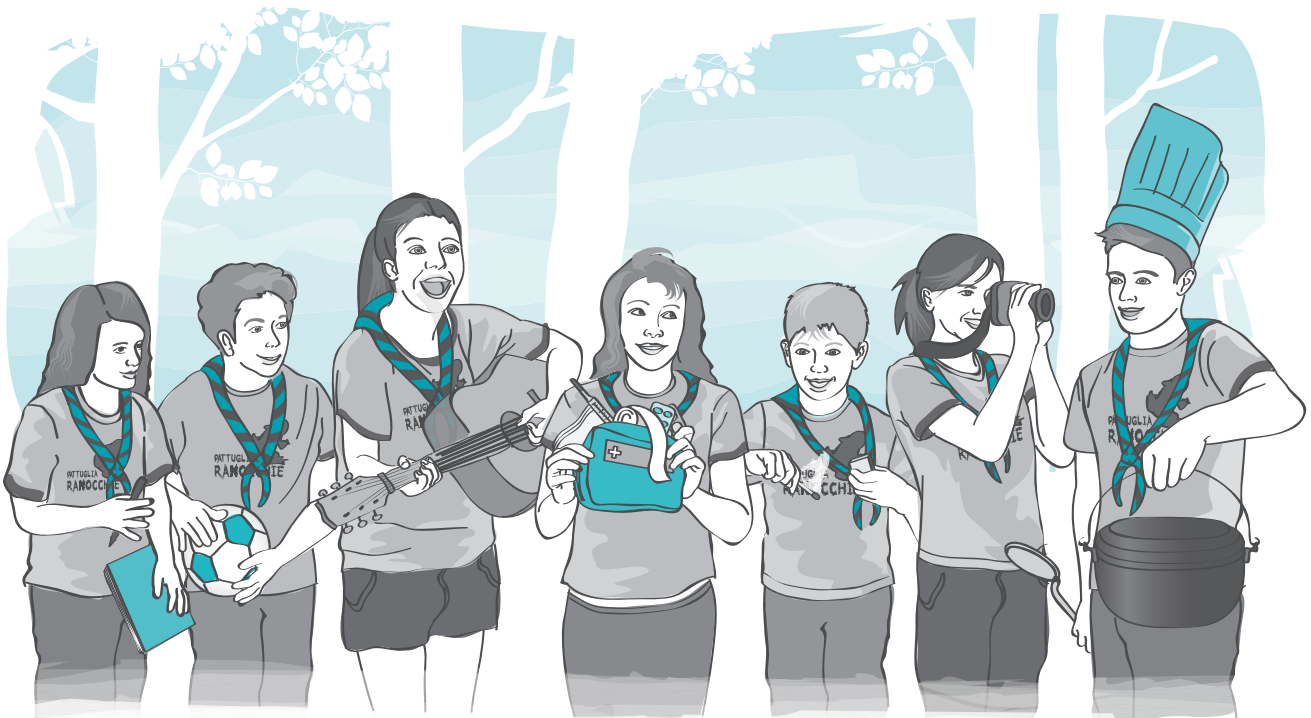
La pattuglia è il gruppo più piccolo nella branca esploratori. Normalmente è composta da 6-8 esploratori, da uno o più capi pattuglia (CP) e dai sottocapi pattuglia (SCP). Grazie alle differenti età presenti, gli esplo più giovani possono imparare da quelli più vecchi, e attraverso questo viene vissuto uno dei più importanti principi dello scoutismo.

capitolo 3.4

I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione / La funzione dei CP

Organizzazione della pattuglia

Ogni pattuglia viene gestita da un CP, che può venir sostenuto da un secondo CP oppure da un SCP. Essi rappresentano il collegamento fra la pattuglia e gli animatori. I CP introducono i nuovi membri nella vita di pattuglia e aiutano gli esplo più giovani nella progressione assegnando loro dei compiti.



capitolo 6.3

Passaggio

Quando formi le pattuglie considera le amicizie presenti come pure coloro che hanno fratelli o sorelle e discuti il passaggio dalla branca lupetti con gli animatori dei lupetti, affinché i nuovi arrivati riescano subito ad ambientarsi nella branca esploratori.

capitolo 3.4

I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione / La supervisione dei CP durante l'organizzazione del programma di pattuglia

Normalmente ogni pattuglia ha una persona di riferimento nel gruppo animatori. In questo modo è possibile una supervisione migliore, poiché questa persona conosce le tradizioni e le particolarità della pattuglia. Come persona di riferimento di una pattuglia devi costruire un rapporto di fiducia stabile con i tuoi CP e devi sostenerli nei loro compiti. Pianifica delle riunioni con i tuoi CP alcune volte all'anno per poter discutere in generale sulla pattuglia. Anche prima di ogni attività di pattuglia devono essere organizzate una o più riunioni con loro per supportarli nella preparazione dell'attività. Ricordati di organizzare di tanto in tanto un'attività per gli animatori come pure per i CP e gli SCP per ringraziarli per il loro impegno e per motivarli.

capitolo 4.3

Le particolarità delle attività di pattuglia

Vita in pattuglia

Molte parti della vita di reparto si svolgono in pattuglia. Anche durante il campeggio la pattuglia dorme spesso insieme nella stessa tenda – fai attenzione che in caso di pattuglie miste ci sia la possibilità di dormire in tende separate – esegue insieme gli incarichi e combatte per la vittoria nell'olimpiade del campo e durante i tornei.

La coesione della pattuglia come gruppo è di centrale importanza per un buon funzionamento della branca esploratori. Ogni pattuglia si contraddistingue per i suoi riti e le sue tradizioni, che favoriscono e mantengono lo spirito di pattuglia.

Alcune note tradizioni di pattuglia sono:

- Tesoro di pattuglia
- Angolo / camera / luogo di pattuglia
- Distintivo di pattuglia per la divisa
- Libro di pattuglia
- Bandiera / guidone di pattuglia
- Canzone / grido di pattuglia
- Libro di cucina di pattuglia

Un elemento importante della branca esploratori è che tutti gli esploratori siano responsabili per dei piccoli ambiti adatti alle loro competenze. Oltre al ruolo di CP sono possibili per esempio i seguenti ruoli / le seguenti responsabilità

- Cucina / cucinare
- Fuoco
- Fotografare / filmare
- Farmacia
- Tenere una cronaca
- Avere in chiaro i tempi
- Guidone

Sfide all'interno di una pattuglia

Una buona atmosfera, una forte coesione e un rapporto di amicizia all'interno della pattuglia – il cosiddetto spirito di pattuglia – sono molto importanti affinché tutti gli esplo si sentano a loro agio e partecipino motivati a tutte le attività. Purtroppo lo spirito di pattuglia può anche far soffrire. Può capitare che alcuni esplo litighino fra loro, che i bisogni differenti dei singoli si scontrino oppure che un esplo senta che gli viene chiesto troppo o troppo poco. Allora è molto importante che tu, in quanto animatore di riferimento di quella pattuglia, affronti la situazione apertamente e che ristabilisci la pace. È consigliato organizzare una volta al mese un consiglio di pattuglia con tutti i membri e l'animatore di riferimento, cosicché conflitti o insoddisfazioni vengano risolti prima ancora di nascere. In questo cerchio si condivide come ci si sente, cosa funziona bene e se esistono dei problemi. Comunica loro come si possono formulare delle critiche costruttive (per es. «Il tuo comportamento mi suscita questa sensazione e quest'altra. Mi piacerebbe che...»). Ci sono desideri degli esploratori che non vengono considerati? Ci sono idee per rafforzare lo spirito di pattuglia? Coinvolgi tutti i membri della pattuglia nella discussione.

capitolo 1
I rapporti con i
bambini e i giovani
della branca
esploratori



3.4 I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione

Il profilo dei CP

I CP hanno dai 13 ai 14 anni e sono gli elementi più anziani e con più esperienza della pattuglia. Hanno la necessità di prendere parte alle decisioni e di assumersi delle responsabilità. Attraverso il ruolo di CP questo bisogno è soddisfatto in maniera metodologica. I CP sono una parte importante della branca esploratori. Essi non fanno parte del gruppo animatori e nemmeno della branca pionieri. Lo stato di sviluppo dei singoli CP si differenzia da persona a persona. Alcuni sono già molto indipendenti e coscienti della loro responsabilità, mentre altri sono ancora molto impegnati con se stessi. Per questo motivo è molto importante che i compiti e gli ambiti di responsabilità dati ad ogni CP siano personalizzati a seconda delle competenze del singolo. Non tutti i CP sono in grado di assumersi lo stesso numero di responsabilità.

La funzione può essere svolta a dipendenza della situazione in due o con l'aiuto di un sottocapo pattuglia (SCP). Quando i presupposti ci sono e quando è strutturalmente possibile, è consigliabile che il maggior numero di esploratori abbia la possibilità di esercitare la funzione di CP o di SCP durante l'ultimo anno prima del passaggio nella branca pionieri. È un'esperienza arricchente per la progressione personale dell'esploratore.

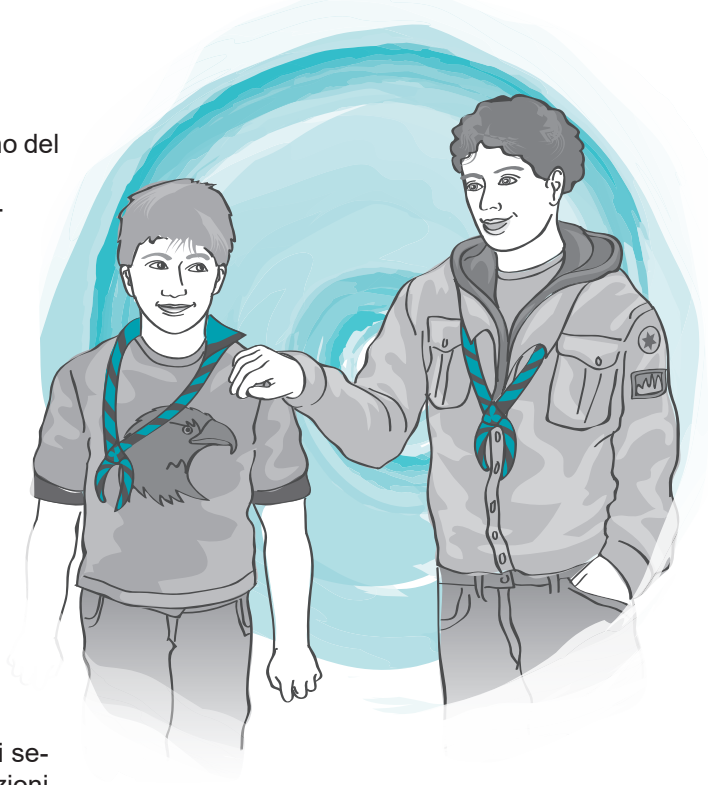
I SCP hanno dei compiti in un ambito più limitato rispetto al CP e sono principalmente un supporto per il CP e per la ripartizione degli incarichi. È tuttavia sensato che anche i SCP partecipino al Corso capi pattuglia, affinché possano acquisire le conoscenze necessarie e supplire i CP.

Il «Scintilla» è un opuscolo utile per i CP. Accertati che tutti i CP abbiano un opuscolo simile e lo utilizzino. Li aiutano a trovare il loro ruolo e a pianificare e svolgere le attività. Eventualmente i tuoi esploratori ricevono l'opuscolo durante il corso CP.



Eccovi alcune domande che dovrete porvi all'interno del gruppo di animatori quando scegliete i CP:

- Credo che il CP sia in grado di imporsi nella pattuglia?
- Il CP conosce gli altri membri della pattuglia abbastanza bene da avere riguardo dei loro bisogni?
- Il CP è consapevole delle sue responsabilità?
- Il CP conosce le regole di base e più importanti per la sicurezza?
- Il CP è consapevole della connessione che esiste tra l'apparire in pubblico e l'immagine dello scoutismo?
- Gli altri membri della pattuglia hanno fiducia nel CP?
- L'esp in questione è motivato ad assumere il ruolo di CP?



La funzione dei CP

I ruoli e i compiti del CP sono molteplici. Gli esempi seguenti possono essere completati secondo le tradizioni della sezione:

Il CP ...

- ... guida la sua pattuglia,
- ... si occupa di ottenere una buona coesione e una buona atmosfera all'interno della sua pattuglia,
- ... provvede affinché le tradizioni di pattuglia continuino ad esistere (per es. il tesoro di pattuglia, l'angolo di pattuglia, il distintivo di pattuglia, ecc.),
- ... integra i nuovi arrivati e spiega loro come funziona la pattuglia,
- ... è il portavoce della pattuglia verso gli animatori,
- ... è un esempio per i suoi esploratori e ne è consapevole!

Il CP può avere i compiti seguenti:

- distribuire le funzioni all'interno della pattuglia (vedi sezione «Vita in pattuglia»)
- partecipa alla scelta dei totem per i suoi membri della sua pattuglia
- si assume la responsabilità per la sua pattuglia durante un gioco nel terreno
- aiuta nell'organizzazione di alcune parti delle attività di reparto
- si assume la responsabilità di alcuni ambiti (ordine in tenda, rispetto degli orari, ecc.) durante il campeggio
- organizza delle attività di pattuglia con il supporto degli animatori.

La supervisione dei CP durante l'organizzazione del programma di pattuglia

Le attività di pattuglia lasciano dei ricordi indelebili ed aiutano i CP ad avanzare nella loro progressione personale. Ma attenzione, le attività di pattuglia non significano una pausa per gli animatori! Al contrario: la preparazione di un'attività di pattuglia deve essere seguita minuziosamente e richiede un grande impegno da parte tua e del tuo gruppo.

capitolo 3.4

I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione / La funzione dei CP

capitolo 4.1

Programma trimestrale



scout.swiss
> Pagina di download



capitolo 1.2
La responsabilità giuridica

Fiducia reciproca

Affinché si possa instaurare un rapporto di fiducia con i CP, è consigliabile che ogni pattuglia abbia il proprio animatore di riferimento nel reparto. Durante la supervisione dei CP dovresti osservare i punti seguenti:

- Discuti insieme a loro il loro ruolo di CP o di SCP.
- Pianifica prima dell'inizio del trimestre una riunione per fissare nel programma le attività di pattuglia e quelle attività di reparto in cui è previsto un aiuto da parte dei CP.
- Adegua il tipo di supervisione ai CP in maniera individuale, poiché non tutti hanno gli stessi bisogni! Alcuni sono totalmente motivati, molto indipendenti e risolvono ogni problema, mentre altri hanno bisogno di più supporto e aiuto. Puoi anche discutere con loro quali aspettative hanno nei tuoi confronti; questo crea chiarezza e ti aiuta ad adeguare la tua supervisione.
- Sforzati di instaurare un rapporto di fiducia affinché i CP sentano di poter chiederti aiuto in ogni momento e per qualsiasi domanda. Fai anche attenzione a non pretendere troppo da loro. Si devono sentire a loro agio con la responsabilità assunta e devono sentirsi sufficientemente sicuri di sé per osare dire no, se non si sentono adatti per un determinato compito.
- Metti a disposizione dei CP la documentazione necessaria per aiutarli nei loro compiti (tabelle o checklist per la pianificazione di una riunione, consigli per un'attività riuscita, dati di contatto dei membri della pattuglia, ecc.) e spiega loro come usarla e a cosa serve. Ricorda che per loro queste sono cose nuove! (Esempi di documenti li trovi sull'opuscolo per CP «Scintilla» o sulla pagina internet del MSS, ma puoi anche prepararle tu e adattare alle tradizioni della tua sezione!)

La suddivisione degli ambiti di responsabilità

Quando vengono organizzate delle attività di pattuglia, tu come animatore hai sempre la responsabilità principale sulle attività, anche se non sei presente durante l'attività stessa. Ciò significa che in caso di problemi dovrai rispondere delle tue responsabilità se non avrai fatto tutto il necessario per garantire la sicurezza dell'attività. Questo deve esserti chiaro quanto dai la responsabilità ai tuoi CP.

È perciò indispensabile che tu supervisioni adeguatamente i tuoi CP durante la preparazione e che sappia esattamente cosa faranno durante la loro attività. Sta a te decidere se hai abbastanza fiducia nel tuo CP e nelle sue capacità per passargli il comando. Se dovessi avere dei brutti presentimenti a riguardo è necessario cambiare attività piuttosto che andare incontro a rischi inutili.

Inoltre è molto importante che i genitori siano informati delle attività di pattuglia per evitare che si facciano un'idea sbagliata. Spiega loro, ad esempio durante una serata genitori, quali attività vengono organizzate dai CP, come vengono supervisionati dal capo reparto e quali misure di sicurezza sono previste. Così vengono rassicurati e hanno la possibilità di porre delle domande. Se ciò dovesse rappresentare un problema per i genitori, parlane con il tuo CSZ e organizzate una discussione più approfondita con loro. Un'attività non può mai essere svolta di nascosto dai genitori, sicuramente prima o dopo ciò si ripercuoterebbe negativamente su di te.

Supervisione delle attività di pattuglia

Quando è prevista un'attività di pattuglia, la preparazione insieme ai CP deve iniziare sufficientemente presto. Sotto troverai i passi più importanti per una buona supervisione.

Non tutti i CP hanno le capacità necessarie per queste attività. Per questo motivo, tu come animatore devi decidere in ogni singolo caso se le attività corrispondono alle capacità dei CP e a quali condizioni possono essere realizzate. Se non sei sicuro al 100% delle loro capacità, mettiti nei panni di un membro della pattuglia e domandati se ti senti sicuro riguardo all'attività prevista e se ti senti a tuo agio ad essere guidato dal tuo CP.

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

capitolo 4.3
Le particolarità delle attività di pattuglia / Le attività di pattuglia più impegnative



capitolo 5.2
Il metodo del 3 x 3 –
Tenere sotto controllo i pericoli



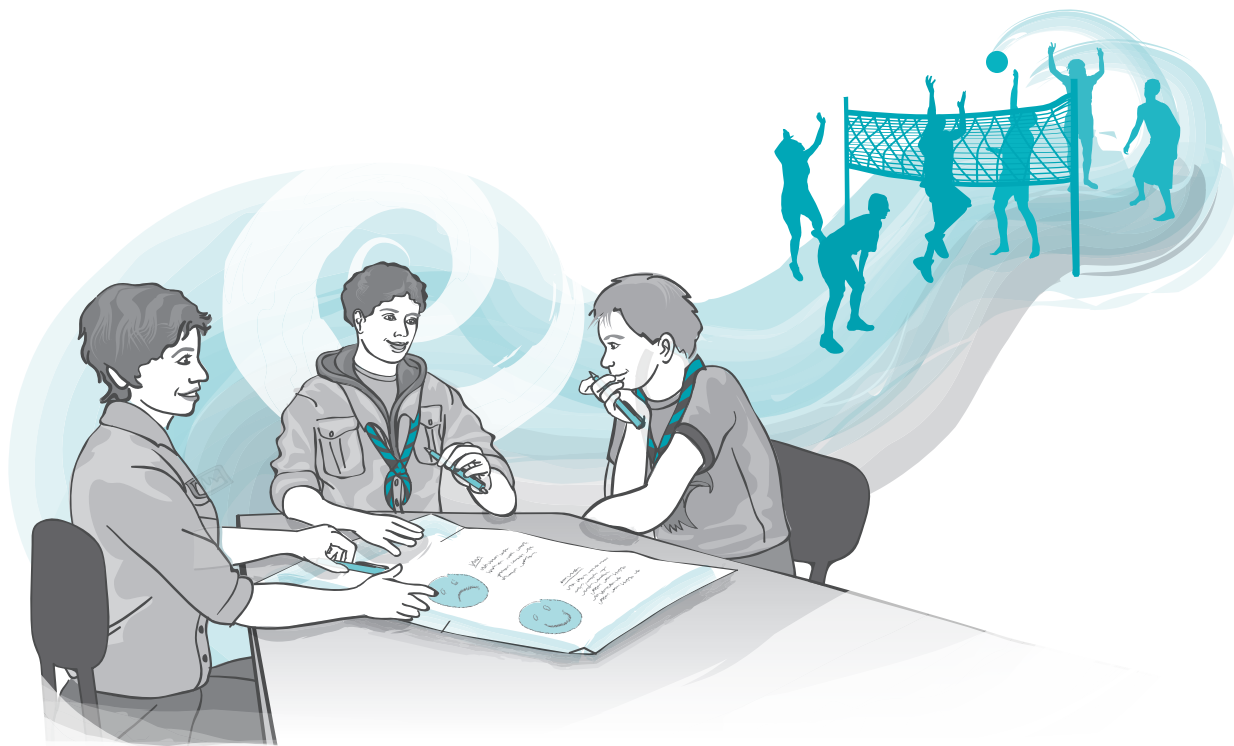
capitolo 1.1
Pianificazione

capitolo 4.3
Le particolarità delle attività di pattuglia / Esempio di un dispositivo di sicurezza



capitolo 1.3
Valutazione

Nel factsheet capi pattuglia sulla pagina web del MSS trovi una lista di controllo per l'accompagnamento delle attività di pattuglia, consigli per l'introduzione di nuovi capi pattuglia nel loro compito e diverse altre informazioni sul tema.



Nota

Il gruppo animatori:

- Il gruppo animatori è alla base dell'organizzazione ogni attività esplo.
- Riflettete accuratamente su quali compiti devono essere svolti nella vostra branca e suddividetevi in maniera intelligente tra le diverse funzioni.
- Affinché una branca esploratori funzioni bene, è necessario un gruppo animatori motivato e armonioso. Prendetevi del tempo per organizzare una volta qualcosa tra di voi senza gli esplo, per coltivare la coesione del vostro gruppo animatori.

La pattuglia:

- La pattuglia è il cuore della branca esploratori.
- Bada che sia dato sufficiente spazio alla vita di pattuglia.

I CP e la loro supervisione:

- I CP sono una parte importante della branca esploratori e non hanno nessun'altra funzione.
- Con il tuo sostegno organizzano delle attività di pattuglia in diverse forme, al massimo una volta a trimestre.
- La fiducia reciproca tra il CP e l'animatore d'accompagnamento è decisiva per una buona supervisione.
- Quando deleghi l'organizzazione di una attività ad un CP devi essere consapevole che sei sempre tu ad avere la responsabilità principale.
- La supervisione dei CP è estremamente importante e deve essere adattata alle capacità e ai bisogni di ogni singolo CP.

4 Programma per la branca esploratori

Un buon programma dovrebbe tener conto di tutti i bisogni degli esploratori nel modo più globale possibile. Giochi nel terreno, sport e tecnica scout sono importanti nello scoutismo, ma non rappresentano ancora il ventaglio completo di attività. Una buona impostazione del programma prevede anche dello spazio dedicato agli esploratori stessi, affinché possano scambiarsi opinioni sulla vita e sui valori, trovare il loro posto all'interno del gruppo e avere l'opportunità di migliorare le loro capacità secondo i propri interessi. Questi obiettivi fondamentali del movimento scout sono più facili da raggiungere se la pianificazione e la realizzazione delle tue attività poggia sulle 5 relazioni e sui 7 metodi. I dettagli sulle diverse modalità di pianificazioni li trovi sul fascicolo del Cudesch «Il programma».

Il fascicolo del Cudesch «Il programma – dare forma e senso all'attività scout» ti dà diverse informazioni importanti riguardo alla realizzazione di attività scout di qualità. La determinazione degli obiettivi del tuo programma, l'utilizzazione del tema, il controllo della qualità soprattutto per ciò che riguarda i fondamenti dello scoutismo come pure i punti più importanti per lo svolgimento e la valutazione delle attività. Questo capitolo ha lo scopo di approfondire i fattori specifici per la branca esploratori.



capitolo 1
Pianificazione –
realizzazione –
valutazione

4.1 Programma trimestrale

La preparazione delle attività avviene tramite la realizzazione di un programma trimestrale. Tramite un filo conduttore e degli obiettivi unitari puoi ottenere un programma equilibrato. Inoltre così non devi avere delle nuove idee ogni settimana per delle buone attività, ma solo prepararle!

Qui trovi delle informazioni interessanti che ti aiuteranno a creare un programma trimestrale equilibrato e specifico per la branca esploratori.

- Realizzazione di un programma semestrale:
fascicolo del Cudesch «Il programma – dare forma e senso all'attività scout», capitolo 2.1. Il programma trimestrale.
- Le particolarità della branca esploratori: capitolo 4.2 Le particolarità della branca esploratori
- Equilibrio tra i fondamenti nel programma trimestrale:
capitolo 2.3 Le 5 relazioni e i 7 metodi nel programma trimestrale e nel programma del campeggio
- Esempi di programmi trimestrali specifici per la branca esploratori:
sulla pagina internet del MSS

4.2 Le particolarità della branca esploratori

Le particolarità della branca esploratori sono descritte nei paragrafi seguenti. Trovi una piccola panoramica sui punti più importanti per la realizzazione del programma con i richiami ai capitoli corrispondenti.

I bisogni della branca esploratori

Mentre prepari il tuo programma, fai attenzione affinché le attività coincidano con i bisogni dei bambini e dei giovani. Le attività devono combaciare sia con questi bisogni sia con il programma trimestrale nel suo insieme. Non dimenticare di prevedere delle attività per le ragazze come pure per i ragazzi, senza cadere negli stereotipi: le ragazze possono entusiasarsi anche per una partita di calcio e i ragazzi per il bricolage.



capitolo 7
Ragazze e ragazzi

capitolo 1.3
Convivenza
tra ragazze e
ragazzi

capitolo 2.3

*Le 5 relazioni
e i 7 metodi nel
programma
trimestrale e nel
programma del
campeggio*

Ogni branca dovrebbe avere le sue peculiarità e permettere ai bambini e ai giovani di progredire. È perciò importante che tutte le attività pianificate restino attività della branca esploratori. Quando i lupetti passano alla branca esploratori hanno voglia di conoscere qualcosa di nuovo e di vivere «le cose da grandi». Evita quindi di svolgere attività che essi hanno appena vissuto nella branca lupetti o assicurati che esse siano un'estensione di quelle attività. Sarebbe altresì peccato se tu pianificassi per gli esploratori qualcosa «tipico della branca pionieri». Scopriranno queste attività quando apparterranno alla branca pionieri.

Un equilibrio grazie ai fondamenti dello scoutismo

Nello scoutismo hai la fortuna di poter approfittare di un controllo qualità che prescrive un programma equilibrato: i fondamenti dello scoutismo. Quando prepari il tuo programma trimestrale oppure il programma del campeggio, assicurati che sia adatto agli esploratori e che tenga conto di tutte le relazioni e i metodi scout in maniera equilibrata. In questo modo sei sicuro che il tuo programma considera tutti gli ambiti di sviluppo dei tuoi esplo.

I campeggi e i fine settimana

I campeggi e i fine settimana hanno un valore molto importante all'interno del programma della branca esploratori. A causa della mole di lavoro di preparazione necessario, essi vengono pianificati dal gruppo animatori.

Il campeggio estivo, che dura normalmente due settimane e che ha luogo in tenda, è il momento culminante dell'anno scout. Si può svolgere con il reparto, con la sezione oppure con un'altra sezione, e magari con programmi diversi. Il campo estivo permette soprattutto di immedesimarsi a fondo in un motto o in un tema e di sviluppare lo spirito di gruppo. Inoltre rappresenta l'ambiente ideale per mettere in pratica le particolarità della branca esploratori e lascia dei ricordi indimenticabili. I campeggi estivi vengono generalmente annunciati a Gioventù+Sport e ciò permette di avere a disposizione diverso materiale in prestito, di essere sostenuti finanziariamente e di poter approfittare delle prestazioni della REGA. La preparazione del campeggio deve essere eseguita accuratamente e controllata da un Coach. Trovi tutte le informazioni necessarie nella parte del Cudesch «Organizzare un campo – guida agli aspetti pratici» e inoltre puoi chiedere al tuo CSZ oppure al tuo Coach.



capitolo 1
Pianificazione – realizzazione – valutazione
(riquadri blu)

Oltre al campeggio estivo, molte sezioni organizzano anche dei campi pasquali, dei campi autunnali o invernali e delle uscite nei fine settimana. Nel fascicolo del Cudesch «Il programma – dare forma e senso all'attività scout» trovi un esempio concreto sulla pianificazione, lo svolgimento e la valutazione di un fine settimana della branca esploratori.

capitolo 4.3

*Le particolarità
delle attività di
pattuglia / Uscita
di pattuglia*

Le attività di pattuglia possono essere programmate per il campeggio. Tuttavia esse devono rimanere nell'ambito delle capacità del CP e della pattuglia stessa. Per esempio bisogna assicurarsi che le escursioni prima e dopo il pernottamento non durino più di mezza giornata ognuna e che venga preparato un dispositivo di sicurezza.

Idee per dei temi adatti ad un programma della branca esploratori

Il filo conduttore del programma trimestrale o del campeggio è il tema. L'utilizzo di un tema ha diversi vantaggi: semplifica la ricerca di idee, rende possibile una connessione con il tuo programma, la trasmissione di conoscenze specifiche agli esplo e lo sviluppo di una certa tensione o «suspance» che mantiene alta la motivazione dei partecipanti.

- Popoli e culture: beduini, cavalieri, cowboys, pirati, gli Inka, i Vichinghi, ecc.
- Personalità celebri: BP, Cristoforo Colombo, Indiana Jones, Marie Curie, Robin Hood, ecc.
- Mestieri: agenti segreti, il circo, i cacciatori di animali, archeologi, marinai, ecc.
- Luoghi o nazioni: Monte Everest, Africa, il mare e gli oceani, ecc.



capitolo 1
Pianificazione – realizzazione – valutazione

- Eventi: arca di Noé, esplorazioni geografiche, olimpiadi, giro del mondo, ecc.
- Arti o tecnologie: fumetti, cinema, scoperta della ruota, mezzi di comunicazione, teatro, mezzi di trasporto, ecc.
- Storie e favole: l'impero perduto, il giro del mondo in 80 giorni, ecc.

4.3 Le particolarità delle attività di pattuglia

La pattuglia è molto importante nella branca esploratori. Permette ai bambini e ai giovani di condividere dei momenti in piccoli gruppi, di sviluppare lo spirito di pattuglia come pure di assumersi delle responsabilità in funzione delle proprie competenze.

Non dimenticarti, mentre realizzi il tuo programma, di prevedere questa vita di pattuglia. Generalmente si distinguono 3 tipi di attività:

- I «momenti di pattuglia»: piccoli momenti in pattuglia, per esempio durante un'attività di gruppo il sabato pomeriggio o al campo.
- Le «attività di pattuglia»: attività che durano un po' più a lungo, per esempio tutto il sabato pomeriggio oppure un'intera attività al campo.
- Le «attività di pattuglia più impegnative»: le attività più impegnative che richiedono una pianificazione più accurata e una supervisione più approfondita da parte degli animatori. Si tratta principalmente di uscite di pattuglia e di notti in tenda per pattuglia.



I «momenti di pattuglia»

I momenti di pattuglia possono avere luogo durante un'attività più grande, che è stata organizzata dagli animatori oppure possono corrispondere a dei momenti che si sono creati spontaneamente e che vengono trascorsi in pattuglia. Questi momenti danno alla pattuglia la possibilità di conoscersi meglio oppure di scambiarsi opinioni in un piccolo gruppo.

Qui di seguito trovi alcune idee per dei momenti di pattuglia:

- Svolgere un piccolo gioco in un momento libero
- Sviluppare una strategia per un gioco nel terreno

- Partecipare ad una gara di cucina tra pattuglie; alla fine della gara sono gli animatori a decidere il menu migliore
- Arredare l'angolo di pattuglia, abbellire il guidone, scrivere nel diario di pattuglia
- Preparare la merenda e mangiarla in pattuglia
- Prevedere un momento di pattuglia (imparare dei trucchi di pattuglia, raccontarsi le barzellette in tenda, giocare, ecc.) ogni giorno nel programma del campo

Questi momenti di pattuglia – che sono sempre di corta durata – non richiedono generalmente nessuna preparazione particolare da parte del CP. Vengono proposti dagli animatori, sia grazie a di spazi liberi nel programma, sia perché sono stati pianificati. È anche possibile coinvolgere i CP nell'organizzazione di un'attività di reparto e prevedere dei brevi momenti per la preparazione.

Le attività di pattuglia

Le attività di pattuglia sono delle attività organizzate dai CP e di piccola entità. Possono avere luogo durante un sabato pomeriggio oppure durante un campeggio. Sono in ogni caso organizzate e fanno parte del programma trimestrale o del programma del campeggio. Qui trovi alcune idee per le attività di pattuglia:

- Giochi diversi (sportivi o di società)
- Caccia al tesoro
- Vivere insieme la tecnica scout ed impararla
- Scambio di informazioni in codice
- Ricerca di fondi, per esempio per finanziare la prossima attività di pattuglia (ad es. vendere degli oggetti fatti a mano al mercato, oppure gestire un mercatino delle pulci, tinteggiare la sede esplo, raccogliere i rifiuti nel bosco)
- Serata di pattuglia durante il campeggio (per es. preparazione della cena su un fuoco di pattuglia e in seguito una cantata di pattuglia)

capitolo 3.4 I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione

Le attività scout devono essere preparate preventivamente dai CP. Voi come gruppo animatori definite gli ambiti in cui avranno luogo le attività e aiutate i CP in modo adeguato nella preparazione. A dipendenza del tipo di attività e delle vostre tradizioni, le attività di pattuglia possono essere svolte in presenza o rispettivamente in assenza del gruppo animatori.

Le attività di pattuglia più impegnative

Per lo scoutismo è sempre molto importante poter offrire un ambito sicuro, in cui i bambini e i giovani hanno la possibilità di assumersi delle responsabilità gradatamente. In alcuni casi è addirittura possibile affidare ai CP l'organizzazione di attività più impegnative. Può trattarsi di un'uscita di pattuglia o di una notte in tenda di pattuglia – magari persino le due attività combinate – oppure di un'altra attività che contiene determinate difficoltà o determinati pericoli. Queste attività possono rappresentare delle esperienze indimenticabili per l'intera pattuglia e avere un'influenza molto positiva sulla coesione dei membri.

Quando queste attività vengono organizzate è richiesta una supervisione maggiormente mirata e approfondita da parte degli animatori. La redazione di un dispositivo di sicurezza fa parte delle vostre responsabilità. Qui di seguito sono elencati alcuni aspetti che devono essere considerati durante una supervisione adeguata prima di autorizzare una notte in tenda o un'uscita di pattuglia.



capitolo 4 Dispositivi di sicurezza

Uscita di pattuglia

Esempio di un'uscita di pattuglia: durante il pomeriggio la pattuglia segue un sentiero dei pianeti, lungo circa 6 chilometri sforzo. Durante la marcia bisogna risolvere un piccolo quiz con delle informazioni sui pianeti contenute sui cartelloni informativi. Alla fine del sentiero dei pianeti c'è un posto carino dove è prevista la merenda e poi si rientra in sede con il bus.

Così potrebbe essere un'uscita di pattuglia con pernottamento: dopo il pranzo al campo, tutti i membri della pattuglia preparano il loro sacco. Prima della partenza il gruppo animatori rivede ancora una volta con la pattuglia le regole da seguire e controlla se l'equipaggiamento sia completo. La pattuglia parte poi per un'escursione verso una fortificazione che si trova a circa 8 chilometri sforzo dal campo. Nelle vicinanze c'è una radura. Lì la pattuglia monta il bivacco e cucina la cena. Dopo cena gli animatori faranno visita alla pattuglia, come concordato in precedenza. Il dessert portato dal gruppo animatori viene poi mangiato con gioia attorno al fuoco. Il mattino seguente la pattuglia fa colazione insieme e rientra a piedi al campo.

Nell'ambito della preparazione di un'uscita di pattuglia, ecco alcuni punti ai quali occorre prestare particolare attenzione:

- seguire tutta la preparazione in stretto contatto con i CP;
- accertarsi che il percorso sia facile e senza pericoli, adatto alle capacità di tutti i membri della pattuglia;
- redigere la tabella di marcia con i CP. Se l'uscita di pattuglia si svolge durante un campo fare approvare dal Coach la tabella di marcia;
- per poter pianificare con attenzione l'uscita, eseguire con i CP un sopralluogo del percorso;
- essere sempre reperibili (sia gli animatori sia i CP); fissare con i CP degli orari per dei collegamenti telefonici di controllo;
- accertarsi che i CP siano coscienti delle proprie responsabilità;
- se l'uscita è combinata con una notte in tenda di pattuglia, assicurarsi che la durata dello spostamento a piedi non duri più di una mezza giornata prima del pernottamento in tenda. In questo caso devono essere rispettati anche i punti riguardanti la notte in tenda di pattuglia elencati!



capitolo 2.2
Escursionismo

capitolo 4
Dispositivi di sicurezza

capitolo 5
Attuazione e
valutazione



Notte in tenda di pattuglia

Così potrebbe essere una notte in tenda di pattuglia: il sabato pomeriggio la pattuglia si trova in sede esplo. Durante un gioco a punti vengono raccolti gli ingredienti per una cena prelibata, che la pattuglia preparerà in sede. Durante l'attività serale introduce arriva il gruppo animatori che assume il ruolo del mandante segreto e dà inizio dell'attività. Dopo il pernottamento in sede è previsto un bel brunch prima che gli esplo vadano a casa.

Altri esempi di luoghi adatti per una notte di pattuglia potrebbero essere delle cascine o delle fattorie, la casa di qualcuno, una sala comunale oppure una palestra, un bosco nelle vicinanze, ecc.

Nell'ambito della preparazione di una notte di pattuglia, ecco alcuni punti cui prestare particolare attenzione:

- seguire tutta la preparazione in stretto contatto con i CP;
- prestare attenzione, affinché le attività previste non presentino dei pericoli e siano adatte alle capacità dei membri della pattuglia;
- conoscere il luogo dell'attività e del pernottamento (sia gli animatori sia i CP); se l'attività è impegnativa, o se il luogo non è conosciuto, eseguire un sopralluogo con i CP;
- essere sempre reperibili (sia gli animatori sia i CP); fissare con i CP degli orari per dei collegamenti telefonici di controllo;
- autorizzare la notte in tenda di pattuglia solo se si ha la certezza che i CP abbiano le capacità di assumersi la responsabilità delle attività previste;
- accertarsi che i CP siano coscienti delle proprie responsabilità;
- la pattuglia non deve essere lasciata sola per più di una notte;
- far visita la pattuglia durante la serata. Non è necessario dormire con la pattuglia.

Esempio di un dispositivo di sicurezza per un'attività di pattuglia più impegnativa:

Redigi un dispositivo di sicurezza per le attività di pattuglia più impegnative, così da pensare a tutte le domande riguardanti la sicurezza e poterne discutere con i CP. Le informazioni generali sull'obiettivo e la stesura di un dispositivo di sicurezza le trovi nel fascicolo «La sicurezza – una questione di responsabilità». Affinché tu possa farti un'idea concreta sui punti da considerare, trovi qui di seguito un esempio specifico per un'uscita di pattuglia combinata con una notte di pattuglia. Si tratta naturalmente solo di un esempio che dovrai adattare alla situazione reale dell'attività prevista!



capitolo 4
Dispositivi di sicurezza

Dispositivo di sicurezza «Uscita di pattuglia con pernottamento»**Responsabilità del gruppo animatori e dei CP**

Elan (animatore che supervisiona la pattuglia) è reperibile via cellulare (079/ 123 45 67) e può venire a prendere qualcuno in auto in ogni momento.

Dingo (CP) è reperibile via cellulare (079/ 987 65 43). Si preoccupa affinché le regole di comportamento definite vengano rispettate ed è responsabile per la sua pattuglia.

Sapajou (SCP) è reperibile via cellulare (079/ 135 79 13) e affianca e aiuta Dingo nella gestione delle attività di pattuglia.

Criteri di interruzione / Alternative

Per l'uscita:

- Il cattivo tempo ha reso il percorso previsto troppo pericoloso.
- Durante il campeggio ci sono dei problemi di disciplina che causano una perdita di fiducia nei confronti degli esploratori e/o del CP.
- Se durante l'uscita sorgono dei dubbi, Dingo chiama immediatamente Elan, soprattutto in queste situazioni:
 - Il percorso diventa pericoloso a causa del tempo oppure non è percorribile a causa di altri motivi e deve essere modificato.
 - Qualcuno non riesce più a camminare o si sente male.

Per il pernottamento:

- Il cattivo tempo ha reso il luogo di bivacco inaccessibile.
- Se sorgono dei dubbi durante il bivacco, Dingo chiama immediatamente Elan, soprattutto in queste situazioni:
 - Il luogo del pernottamento deve essere cambiato.
 - Il pernottamento all'aperto non è più possibile a causa del tempo.
 - Qualcuno è ammalato o ha molta paura.
 - Degli sconosciuti si avvicinano al posto di bivacco durante la notte.

Elan e Dingo prendono una decisione: accorciare l'uscita (vedi percorso alternativo), Elan prende parte all'uscita / resta per la notte, utilizzo della sistemazione di emergenza (fienile del signor Gentile, 079 / 345 67 89), interruzione parziale o totale dell'attività.

Regole di comportamento per il gruppo importanti per la sicurezza

Durante l'uscita:

- La pattuglia resta sempre unita.
- Sulle strade o su percorsi difficili il gruppo cammina in fila indiana (vedi percorsi sulla cartina), no all'autostop.
- Nessuno fa il bagno nei fiumi o nei ruscelli che vengono attraversati.

Sul luogo di bivacco:

- Nessuno lascia il luogo di bivacco senza avvisare Dingo.
- Il fuoco è delimitato con dei grossi sassi ed è acceso dove non c'è niente che possa prendere fuoco.
- Prima di andare a dormire il fuoco viene spento completamente con dell'acqua.

Materiale / Equipaggiamento

- Cartina, tabella di marcia (Elan, Dingo, Sapajou ne hanno tutti un esemplare)
- Scarpe comode e adatte, zaini preparati correttamente
- Protezione per la pioggia (giacca e pantaloni) e protezione solare (cappello, crema, occhiali del sole)
- Bibite a sufficienza
- Vestiti di ricambio e vestiti caldi per la sera
- Farmacia di emergenza, provvedimenti di emergenza per iscritto, cellulare di emergenza

Verifica dell'equipaggiamento prima della partenza!

Ulteriori misure

- Elan fa visita alla pattuglia alle 20:30 (e porta il dessert!).
 - Prima della partenza il luogo dove è stato acceso il fuoco viene smontato e le ceneri (fredde!) vengono sparse.
 - Tutti i rifiuti sono da riportare al campo / in sede.
- Preparare i provvedimenti di emergenza prima della partenza.
 - I cellulari di Dingo, Elan e Sapajou sono carichi.
 - Le regole di comportamento come pure lo svolgimento in caso di incidente sono discusse con l'intera pattuglia e con Elan prima della partenza.
 - Se è necessario, Elan può andare a prendere qualcuno in auto e riportarlo al campo.

4.4 Idee per attività per la branca esploratori

Attività notturne

Le attività notturne fanno parte delle esperienze particolarmente spettacolari che vengono spesso ricordate volentieri ancora dopo diversi anni. Un'attività notturna riuscita deve essere però pianificata e realizzata seriamente. Nell'oscurità molte cose vengono vissute dagli esploratori in modo diverso rispetto a quando c'è la luce del sole. Poiché durante la notte si può vedere meno, altri sensi – come per esempio l'udito o il tatto – vengono sollecitati più intensamente. Quest'aspetto per diversi esploratori è già sufficientemente eccitante. Soprattutto per i partecipanti più giovani è quindi importante che l'attività notturna non sia troppo complessa.

Anche durante le attività notturne è importante che l'interesse degli esplo sia sempre posto in primo piano. Prova a motivare gli esplo sin dall'inizio, affidando loro dei compiti chiari e inserendo il tutto in un tema appassionante. Naturalmente anche un po' di brivido rientra in questo tipo di attività. Evita però quegli effetti o quelle azioni che causano unicamente paura e spavento.

Per tutte le attività svolte dopo l'imbrunire bisogna prestare particolarmente attenzione alla sicurezza di tutte le persone. Rifletti già durante la pianificazione su quali situazioni richiedono particolare cautela. La redazione di un dispositivo di sicurezza ti aiuta a strutturare le tue riflessioni e a pensare a tutto. Discutete assieme al gruppo animatori come vi comportate se un bambino ha paura. Una possibilità sarebbe quella di affiancare all'esplo impaurito un altro esplo con più esperienza. Svolgono così l'attività insieme come un team. Se ciò non dovesse bastare, l'esploratore coinvolto dovrebbe essere accompagnato da qualcuno del gruppo animatori.

Poiché nella notte le distanze sembrano maggiori, il terreno da gioco dovrebbe essere il più possibile piccolo. Inoltre le delimitazioni devono essere chiaramente visibili (sentiero, ruscello, limite del bosco, ecc.) e nelle vicinanze non può esserci nessun terreno pericoloso (pendio, fiume, ecc.). Bisogna particolarmente fare attenzione che tutti gli esploratori sappiano in che luogo si posizionerà qualcuno del gruppo animatori e dove potranno chiedere aiuto in caso di emergenza. Ricordati di dare a tutti i partecipanti un dispositivo per le emergenze con le informazioni su come comportarsi in situazioni di emergenza e con i numeri di telefono più importanti.



capitolo 4
Dispositivi di sicurezza

In alcune sezioni è tradizione durante il campo svegliare gli esploratori in mezzo alla notte per un'attività notturna. Spesso gli esploratori vengono svegliati dal sonno profondo e non sono mai veramente presenti durante l'attività. A causa di questo, capita che i giovani si confondano o si perdano nel bosco e che accadano degli incidenti. Per evitarlo dovresti quindi iniziare l'attività notturna alla sera tardi, direttamente dopo la chiusura ufficiale della giornata, oppure prevedere un tempo sufficientemente lungo per il risveglio. Non lanciare l'attività troppo tardi in modo da terminarla prima dell'alba.



Alcuni spunti creativi per la tua attività notturna:

- Ogni giocatore ha un numero sulla schiena e cerca con la pila di leggere e capire il numero di un avversario. Chi dice un numero, riceve un punto.
- Trasmissione di informazioni con l'alfabeto Morse.
- Solo alcuni personaggi del gioco hanno una pila (per es. i doganieri lungo una strada per un gioco sui contrabbandieri).
- Cercare il materiale di gioco (per es. delle sugus) solo con delle bacchette fluorescenti.
- Dare agli esploratori più anziani un compito extra (per es. scovare un nascondiglio tramite un percorso Azimut).



Uscite di branca

Un'uscita di branca è un buon diversivo nel programma annuale. La branca al completo si gode un'uscita in comune.

- Scoprire le città: insieme si viaggia verso una città che non si conosce. Lo scopo è far conoscere la città agli esploratori attraverso il gioco. Attività adatte alla branca esploratori potrebbero essere delle sfide tra pattuglie in diversi punti della città, una corsa d'orientamento fotografica, un Capture The Flag oppure la ricerca di Mister X.
- Slittare: In estate un'escursione di un giorno con visita a una grotta di stalattiti e stalagmiti con successiva grigliata; in inverno divertirsi in slitta su una pista costruita da voi con dei sacchi in plastica seguita da una fondue al formaggio attorno al fuoco.





Impegno sociale

L'impegno sociale rende un servizio alla comunità, è una buona pubblicità per lo scoutismo e unisce il tuo gruppo attraverso la buona azione che è una fantastica esperienza svolta insieme.

Spesso i comuni propongono e offrono tali progetti. L'iniziativa deve tuttavia arrivare dagli animatori, poiché i comuni chiedono solo raramente un sostegno da parte delle sezioni scout. Pulire il bosco oppure aiutare durante un evento comunale (preparare, organizzare, smontare) sono due esempi di servizi sociali che potreste rendere alla vostra comunità. Magari esiste anche la possibilità di pagare l'affitto del terreno del campo estivo sotto forma di impegno sociale. Accordandosi con il comune oppure con il locatario (chi vi affitta il terreno) spesso può essere investita una mezza giornata al campo per pulire una parte del bosco, per sistemare i sentieri, tagliare dei prati oppure raccogliere frutta.



Alternative in caso di brutto tempo

Una variante dell'attività adattata per il brutto tempo dovrebbe sempre essere pianificata. Pensa inoltre che i giovani nell'età della branca esploratori si orientano molto ai loro modelli. Se anche voi come gruppo animatori vi lasciate demotivare dal brutto tempo, ciò si ripercuoterà anche sulla motivazione dei vostri esploratori. Se c'è un buco nel programma perché l'attività prevista non può essere svolta, dei giochi di rottura (per es. il lupo, il gioco del telefono, raccontare una storia al contrario, mini CO, Jungle Speed, ecc.) sono adatti per passare questi momenti. I giochi di rottura non devono però rappresentare la variante del brutto tempo per tutte le vostre attività. Un'alternativa creativa deve essere pianificata anticipatamente. Alternative adatte sono per esempio un quiz con dei mimi sul tema del trimestre oppure un grande un gioco dell'oca. Un'altra possibilità è quella di fare un torneo con diversi giochi di carte oppure in stile «Luna Park».

► Il gioco delle civiltà (molto impegnativo)

Il gioco delle civiltà è un'altra attività che può essere svolta molto bene anche in caso di tempo piovoso. Servono unicamente due stanze separate. Ognuno deve rappresentare l'area culturale. Entrambi i gruppi hanno 20 minuti di tempo per inventare cinque regole della loro civiltà (il numero delle regole può variare a seconda del grado di difficoltà). Tutti gli esplo devono attenersi alle proprie regole e alle regole avversarie a partire dall'inizio del gioco. Se si sbaglia bisogna lasciare la civiltà. All'inizio del gioco gli esplo non conoscono le regole della civiltà avversaria. Ogni gruppo può inviare unicamente un esplo nella cultura straniera. Là può cercare di indovinare le regole in vigore prima di fare un errore e di dover tornare nella propria civiltà. Affinché indovinare le regole non sia impossibile, ogni gruppo viene accompagnato da un animatore. Una miscela di regole facili e difficili è ottimale. Delle regole possibili potrebbero essere: entrando bisogna congiungere le mani, prima di potersi rivolgere a qualcuno bisogna arricciare il naso oppure quando una parola chiave viene detta, tutti devono cambiare posto spostandosi verso destra. Per il gioco bisogna calcolare tempo a sufficienza (circa 2 ore).



Puoi anche considerare il cattivo tempo come un'occasione per lanciarti con i tuoi esploratori sotto la pioggia. Che ne pensi per esempio di una partita a calcio nel fango, dove lo scopo è più quello di riempirsi di fango piuttosto che di segnare? Quando la temperatura lo permette, si può anche far partire una battaglia d'acqua oppure costruire degli scivoli d'acqua in plastica. Durante questi giochi devi assicurarti di avere per tempo i permessi dai vari proprietari, affinché eventuali danni al terreno o alle cose non abbiano delle spiacevoli e care conseguenze per la tua sezione.



Svolgi le attività sotto la pioggia solo quando non c'è nessun pericolo di temporale o di tempesta e quando poi è disponibile un posto per asciugarsi e scaldarsi. I giovani nella branca esploratori non riescono ancora a valutare bene i propri limiti. A causa della dinamica di gruppo si dimenticano in fretta del freddo. Sii consapevole che i giovani esplo si raffreddano più in fretta di te.

4.5 Esperienze scout internazionali

Il movimento scout ha circa 40 milioni di membri a livello mondiale. Le possibilità per svolgere attività internazionali sono quindi numerose. Per respirare una prima volta l'aria scout internazionale, esistono diverse attività per la branca esploratori.

Campo sezionale all'estero

Un campo estivo, pasquale o autunnale all'estero (in Europa) è un'esperienza indimenticabile per tutta la sezione. Il campeggio può aver luogo in uno o più località. Non dimenticate di prendere contatto con gli scout locali per poter scoprire, grazie allo scambio, il più possibile sul paese che vi ospita. Conosci magari qualcuno grazie a un precedente campo internazionale che potresti andare a trovare con la tua sezione?



L'MSS porta avanti da diversi anni dei gemellaggi con delle associazioni in tutto il mondo (situazione 2020: Belgio, Georgia e Serbia) e offre anche in questo ambito delle attività per la branca esploratori.



www.jotajoti.info

JOTA/JOTI

Durante il Jamboree on the Air (JOTA) e il Jamboree on the Internet (JOTI) gli scout di tutto il globo hanno la possibilità di contattare altri scout via etere o via rete e di discutere con loro. Lo JOTA/JOTI si svolge il terzo fine settimana di ottobre di ogni anno. Per partecipare allo JOTA/JOTI hai bisogno unicamente di una connessione internet e di un computer. Se vuoi organizzare uno JOTA, rivolgiti ad un'associazione radioamatori della tua regione e chiedi se possono aiutarti nell'installazione di una stazione radio nella vostra sede esploratori. Poiché questo tipo di eventi risulta appassionante anche per i radioamatori e le radioamatrici, normalmente ti aiutano volentieri e a volte propongono anche altre attività.



www.scout.swiss/attivita-scout/eventi-scout-internazionali/
#Zuhause

Amici di penna internazionali

Con poche energie, per esempio nell'ambito di un'attività del sabato pomeriggio, si possono allacciare amicizie di penna con esploratori di tutto il mondo. Per esempio i contatti che hai allacciato durante un Jamboree oppure un altro campeggio internazionale potrebbero venirti utili per questo tipo di attività. Ma anche solo con una piccola ricerca in internet troverai gruppi scout di altri paesi che magari sono interessati a un'amicizia di penna con la tua pattuglia.

Per le attività internazionali il tempo che trascorre tra l'idea, la sua preparazione e la sua realizzazione è normalmente più lungo del solito e la sua pianificazione è più impegnativa. Inoltre la conoscenza delle lingue straniere è un requisito fondamentale per uno scambio efficace con scout di altri paesi.

Il fascicolo «-Campi scout all'estero» e molte altre informazioni importanti si trovano all'indirizzo scout.swiss/attivita-scout/eventi-scout-internazionali

Nota

- La realizzazione di un programma trimestrale ti aiuta ad ottenere un programma equilibrato rispetto ai fondamenti dello scoutismo, al tipo di attività come pure al tema.
- Il tuo programma deve essere adatto ai bisogni degli esplo e della branca.
- I fine settimana e i campeggi sono organizzati dal gruppo animatori e rappresentano i momenti culminanti del programma della branca esploratori.
- Esistono tre tipi di attività di pattuglia: i «momenti di pattuglia», le «attività di pattuglia» e le «attività di pattuglia più impegnative».
- Le attività di pattuglia (semplici o più impegnative) sono organizzate dai CP e richiedono una supervisione adeguata da parte del gruppo animatori.
- Per le attività di pattuglia più impegnative sono necessarie alcune condizioni quadro come pure un dispositivo di sicurezza.
- Una buona organizzazione si contraddistingue nel saper prevedere le cose inaspettate: prepara le possibili alternative e definisci i limiti e le necessarie misure di sicurezza.
- Il movimento scout è internazionale: cerca di mostrare questo aspetto del movimento ai tuoi esplo e dà loro la possibilità di contattare scout di altri paesi.

5 La partecipazione attiva con il metodo del «progetto»

Nella loro quotidianità scolastica e familiare i bambini in età esploratori hanno principalmente il ruolo di «consumatori». Nell'ambito del movimento scout la «partecipazione attiva» rappresenta un supplemento pedagogico molto importante. Da una parte questo metodo permette ad ogni esploratore di influenzare attivamente molte decisioni e così anche lo svolgimento delle attività. In questo modo i partecipanti contribuiscono personalmente al successo delle attività e notano come le loro idee e le loro opinioni siano considerate. Questo agevola il senso di appartenenza ad un gruppo e rafforza la fiducia in se stessi. D'altro canto il metodo incrementa anche il senso di responsabilità per il gruppo, che aiuta gli esploratori a sviluppare ulteriormente la loro indipendenza e la loro consapevolezza nei confronti delle responsabilità.

5.1 Assumersi responsabilità nella quotidianità scout

Esercitare la funzione di CP è sicuramente l'incarico e l'esempio più chiaro per la partecipazione attiva nella branca esploratori. I CP e gli SCP, assumendosi la responsabilità per la coesione dei membri della pattuglia, per le tradizioni e per la suddivisione degli incarichi in pattuglia, hanno innumerevoli possibilità di impegnarsi attivamente per il bene della pattuglia e del reparto.

I CP non sono gli unici che possono assumersi delle responsabilità. Per fare dei passi in avanti è necessario che tutti gli esploratori possano assumersi in maniera indipendente dei compiti che corrispondano alle loro capacità. Attraverso gli incarichi di pattuglia si abitua ad assumere delle responsabilità e si sentono così parte importante del gruppo.

Combinando la partecipazione attiva con la progressione personale è possibile dare agli esplo che hanno ottenuto una o più specialità, anche delle responsabilità specifiche. Ciò è particolarmente motivante per gli esplo, poiché così hanno la possibilità di trasmettere le loro conoscenze alla propria pattuglia o all'intero reparto, quelle conoscenze che hanno scelto loro stessi, che si sono guadagnati e che solo pochi altri hanno a disposizione.

capitolo 3.4
I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione

capitolo 3.3
Pattuglia

capitolo 9.3
Le specialità

5.2 Il sistema della partecipazione

Anche se è il gruppo animatori ad organizzare la maggior parte delle attività, si presentano diverse occasioni in cui poter tener conto degli interessi degli esplo, sia durante la scelta di un piccolo gioco finale il sabato pomeriggio o l'elaborazione di un nuovo grido di reparto, sia scegliendo il menù per un giorno di campeggio oppure addirittura durante la scelta del tema del campeggio estivo. Quando viene offerta agli esplo la possibilità di portare le proprie idee e i loro desideri, tu come animatore devi provvedere a dare delle chiare condizioni quadro. In questo caso è importante che tu non respinga alcune idee senza spiegarne il motivo. Le idee degli esploratori meritano di essere discusse e spesso un'idea, che all'inizio appare irrealistica, può essere un ottimo punto di partenza per trovare altre idee simili e più realistiche.

Inoltre anche la pattuglia offre un ambiente ideale per prendere delle decisioni in un piccolo gruppo. Ogni compito che coinvolge una pattuglia e non una singola persona porta a delle discussioni riguardo al procedimento e alla divisione dei compiti per raggiungere l'obiettivo. La suddivisione delle funzioni nella pattuglia o la realizzazione di nuove tradizioni di pattuglia sono altre occasioni che stimolano l'importantissimo processo decisionale all'interno di un gruppo.

Ogni valutazione di un campeggio, di un programma trimestrale o di un'attività che hai svolto con gli esplo è un'occasione per incoraggiare i partecipanti ad esporre le proprie idee. Tuttavia la valutazione non deve essere forzosamente essere svolta in maniera formale alla fine di un campeggio o di un programma trimestrale. Puoi per esempio mettere a disposizione degli esplo anche una bucalettere per desideri o suggerimenti, cosicché essi possano approfittarne in ogni momento.

Rifletti su quali decisioni prendete all'interno del gruppo animatori e per quali possono esprimere un parere tutti gli esplo. È altrettanto sensato fissare determinate decisioni che devono essere prese solo tra il gruppo animatori e i CP. Ciò è un buon espediente per dimostrare ai CP il riconoscimento per la loro funzione particolare.

5.3 Il metodo del «progetto»



I bambini e i giovani della branca esploratori hanno un'età che permette loro di assumersi delle responsabilità in diversi ambiti nell'organizzazione delle attività. In questo modo è possibile mettere in pratica «la partecipazione attiva» attraverso il metodo del «progetto». Questo metodo corrisponde all'«avventura» nella branca lupetti, all'«impresa» nella branca pionieri e all'«azione» nella branca rover.

Un progetto può essere svolto durante un campeggio, sull'arco di alcuni sabati pomeriggio oppure addirittura durante tutto il programma trimestrale se si tratta di un grande progetto (per esempio uno spettacolo teatrale). I diversi passi, descritti qui di seguito, richiedono molto tempo. È però anche possibile pianificare dei progetti meno impegnativi che occupano solo alcune ore e utilizzare forme organizzative più semplici e più efficienti. Un progetto può essere svolto a livello di pattuglia o di reparto. Gli esploratori devono però avere in ogni caso la possibilità di assumersi in piccoli gruppi dei compiti concreti a favore del progetto. Nei progetti di pattuglia i CP dirigono il progetto da sé. Il gruppo animatori li accompagna e dà loro il sostegno necessario, affinché possano portare a termine il loro compito con successo. Nel caso di progetti di reparto il gruppo animatori garantisce l'organizzazione. Gli esplo come pure i CP dispongono però di determinati ambiti di responsabilità adatti alla loro età ed esperienza.

capitolo 3.4 I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione

Concedi agli esplo tanta libertà nella scelta del progetto che vorreste realizzare. Fissa però il contesto e i termini del progetto in anticipo. Gli esempi seguenti dovrebbero darti un'idea di dove può essere applicato il metodo del «progetto»:

- Organizzazione di una giornata di pattuglia oppure di una gita di reparto
- Organizzazione della giornata genitori al campeggio estivo
- Scrittura di un film o di un pezzo teatrale
- Pianificazione delle nuove costruzioni da campo per il prossimo campo estivo
- Realizzazione di un progetto di utilità pubblica o di un progetto per la protezione dell'ambiente



Le tappe del progetto

1. Raccogliere idee

Presenta agli esplo il contesto che è stato scelto e i termini del progetto e invitali a portare le loro idee. Ciò può accadere in diversi modi a dipendenza del tipo del progetto desiderato:

- Ognuno rappresenta con un disegno le idee per un progetto che vorrebbe realizzare.
- Ogni pattuglia prepara un cartellone con fotografie e titoli ritagliati da giornali e riviste.
- Con il gioco: a turno ogni esplo scrive un'informazione (luogo, persone, verbo, colore, tema, ecc.) senza vedere cosa hanno scritto gli altri. Alla fine tutte le parole vengono lette ad alta voce e i partecipanti riflettono su come poterle mettere in pratica in modo realistico.

La modalità scelta per raccogliere idee può occupare un certo periodo di tempo. È tuttavia importante che ne pianifichiate a sufficienza. In questo modo evitate che sfuggano delle idee fantastiche che potreste rimpiangere in seguito.

La ricerca delle idee avviene nel caso ideale in pattuglia o in gruppetti ancora più piccoli. Così è più facile per ogni esplo impegnarsi a dare un contributo e le idee del singolo ricevono maggior peso. Il gruppo animatori deve da una parte dare dei limiti alla ricerca delle idee e dall'altra incoraggiare gli esplo a portare delle proposte originali. È importante che tutti possano esprimere liberamente le proprie idee e che esse vengano rispettate dagli altri. Fissa quindi una regola valida per tutti: le idee proposte non vengono commentate. La valutazione e la scelta delle idee verrà fatta nella prossima fase.

2. Prendere delle decisioni

A dipendenza della grandezza del gruppo può essere particolarmente difficile prendere una decisione in comune. Può essere quindi sensato formare ulteriori piccoli gruppi in cui ognuno può prendere la parola. Dopo che gli esplo hanno confrontato le idee tra di loro e ne hanno discusso, i piccoli gruppi scelgono un'idea, l'approfondiscono e la presentano al grande gruppo. Ciò può accadere in modo innovativo e originale. La scelta dell'idea non deve per forza avvenire in forma di votazione. È possibile trovare un compromesso, dove diverse idee tra quelle presentate vengono messe insieme per trovare la migliore idea possibile per un progetto per tutti. Non importa quale modalità sarà scelta per la ricerca delle idee, delle delusioni non possono essere mai escluse a priori. È perciò importante che tu riesca ad individuarle abbastanza presto e che tu dia agli esplo meno convinti dell'idea scelta la possibilità di assumere degli incarichi particolarmente motivanti nel corso del progetto. Inoltre potrebbe essere utile se il gruppo animatori fosse presente già durante la discussione nei piccoli gruppi per dare, sin dall'inizio, dei limiti per le idee e così evitare delle delusioni più tardi.

3. Pianificazione

La pianificazione è una tappa che è principalmente gestita dal gruppo animatori. Durante questo momento dovete considerare gli interessi degli esploratori. La pianificazione deve fornire le risposte alle seguenti domande:

- Quali compiti devono venir eseguiti? Come possono venir suddivisi in diverse parti?
- Come può essere suddiviso il lavoro, affinché possa essere svolto da diverse persone? Chi fa cosa?
- Quali compiti devono essere assolutamente eseguiti dal gruppo animatori (dispositivo di sicurezza, gestione delle finanze, ecc.)?
- Quanto dura l'evento? Quali scadenze vanno rispettate?
- Quale materiale è necessario?
- Quali elementi sono emersi durante la valutazione del progetto precedente e devono ora venir considerati per questo nuovo progetto?

Mentre le scadenze e i termini fanno parte della responsabilità del gruppo animatori, è importante che voi teniate conto delle opinioni degli esplo sull'impostazione e sulla suddivisione dei compiti. Se un progetto è organizzato da tutto il reparto, è sensato suddividere i compiti tra le pattuglie o tra altri gruppi (per esempio tra gruppi di interesse). Così è possibile definire degli ambiti (per es. «costumi», «decorazioni», «comunicazione», «approvvigionamento» per un pezzo teatrale che viene rappresentato durante una serata genitori con cena) oppure suddividere i compiti secondo una sequenza cronologica (per es. «mattina», «pranzo», «pomeriggio» se si tratta di un'uscita di reparto).

Il gruppo animatori definisce anticipatamente quali ambiti organizzativi sono necessari e come viene suddiviso il lavoro tra i diversi gruppi. Una lista dettagliata con tutti i compiti può poi essere redatta con gli esplo e fissata per iscritto su un cartellone. Di seguito viene dato del tempo agli esplo per esprimere i propri desideri. Per esempio possono scegliere tre compiti dalla lista e fissare le priorità. Discutete insieme agli esplo chi si assume quale compito che viene svolto volentieri e che corrisponde alle sue capacità di ognuno. È possibile che sia necessario ridefinire alcuni compiti non molto benvenuti al fine di renderli più attrattivi.

Bada affinché i compiti vengano distribuiti equamente e che siano fissati per iscritto, così che restino chiari e definiti durante tutta la durata del progetto. Inoltre è importante che il singolo abbia un ruolo nel progetto. La difficoltà sta nel fatto che non tutti i membri del reparto sono presenti al momento della ripartizione dei compiti. È quindi sensato mantenere una certa flessibilità durante la pianificazione per poter assegnare a coloro i quali erano assenti durante la fase di pianificazione dei compiti anche in un secondo momento.

4. Preparazione

La preparazione consiste nel raccogliere il materiale necessario, nel definire il programma in tutte le sue parti e, dove necessario, nel prendere contatto con le persone, sia per trasmettere o procurarsi delle informazioni, per fare delle riserve, per definire degli incontri, ecc. La coordinazione è eseguita dal gruppo animatori. Mettiti sempre a disposizione degli esplo per eseguire dei compiti e dai supporto quanto è necessario. Inoltre dovresti badare che le scadenze vengano rispettate e che gli esplo restino motivati. È importante che mettiate a disposizione degli esplo tutti i mezzi necessari senza però svolgere il lavoro al loro posto. Determinati compiti devono tuttavia essere svolti da voi. Si tratta in particolare di quei compiti che richiedono la vostra responsabilità, per es. firmare dei contratti o formulari di riservazione, redigere il dispositivo di sicurezza, assicurare una gestione accurata delle finanze, ecc.

5. Svolgimento

A dipendenza se l'attività prevista è svolta in pattuglia o con tutto il reparto, il ruolo del gruppo animatori cambia in maniera rilevante. Mentre nel caso di un progetto di pattuglia vi limitate a garantire la sicurezza, ad essere rintracciabili in caso di grandi difficoltà e a fare visita alla pattuglia durante l'attività, nel caso di un progetto di reparto siete sul posto e avete la possibilità di mantenere il contatto con i partecipanti. Lo svolgimento di un progetto non corrisponde mai esattamente a ciò che è stato pianificato; c'è sempre il rischio che alcune cose vadano diversamente. In ogni caso devi mantenere la visione generale e devi riportare sulla giusta carreggiata un progetto che minaccia un decorso negativo. Tuttavia aggiustare ogni piccola imperfezione non è lo scopo della cosa. Gli esplo hanno il diritto di fare degli errori e di trarne degli insegnamenti.

6. Valutazione

Come per ogni attività scout, la valutazione permette anche in questo caso di definire cosa ha funzionato bene e cosa può ancora essere migliorato, con lo scopo di migliorare per il prossimo progetto. Una valutazione di pattuglia o in piccoli gruppi è molto adatta anche in questo caso. Durante la valutazione le domande seguenti dovrebbero venir trattate:

- Che cosa ha funzionato bene? Che cosa ha funzionato meno bene?
- Cosa si potrebbe migliorare la prossima volta?
- L'idea originale è stata davvero realizzata? Se no, perché?
- La collaborazione è stata soddisfacente? Ci sono stati degli attriti?
- Cosa possiamo imparare dagli errori commessi?

Definisci un metodo di valutazione adatto e spiega agli esplo l'obiettivo della valutazione. Quest'ultima deve essere registrata per iscritto affinché possiate usarla per la prossima pianificazione.



capitolo 1
Pianificazione –
realizzazione –
valutazione

7. Festeggiare

Festeggiare è un modo per gioire di qualcosa che si ha raggiunto insieme e per ringraziare ognuno per l'impegno profuso. Un segno di riconoscimento da parte del gruppo animatori aumenta la fiducia degli esplo in se stessi e li aiuta a trovare la motivazione per un nuovo progetto. A dipendenza dell'entità del progetto la festa può corrispondere ad alcune parole di ringraziamento oppure al gustare insieme una torta. Se è stato girato un film, dovrebbe essere presentato in un ambito festivo.



Nota

- «La partecipazione attiva» è un metodo che viene vissuto nella quotidianità scout. Non dimenticare che anche gli esploratori più giovani devono essere incoraggiati ad assumersi delle responsabilità nel rispetto delle loro capacità.
- Il metodo del «progetto» dà la possibilità agli esplo di acquisire numerose competenze. Inoltre tramite questo metodo puoi conoscere meglio i bisogni dei tuoi esplo.
- Anche se il metodo del «progetto» permette agli esplo di pianificare, svolgere e valutare un progetto personalmente, ciò non rappresenta in nessun caso un alleggerimento di compiti e responsabilità per il gruppo animatori. La supervisione necessaria richiede pure un grande impegno, come anche l'organizzazione delle attività.

6 Coltivare e analizzare riti e tradizioni

Rituali di saluto, matrimoni, modi a tavola oppure sagre di paese – riti e tradizioni occupano un posto importante nella vita delle persone e ci accompagnano continuamente. Anche nello scoutismo i riti e le tradizioni giocano un ruolo importante. Sicuramente ti ricordi ancora del tuo battesimo scout, del vostro grido di pattuglia oppure dell'ultimo numero della rivista di reparto. Probabilmente conosci anche degli eventi annuali del tuo reparto, come per esempio una CO di reparto oppure un torneo scout organizzato dalla zona.



Come nella vita quotidiana, anche nell'anno scout, nei campeggi e durante le attività i riti e le tradizioni danno una certa struttura e trasmettono un senso di appartenenza. Fare insieme il grido prima dell'attività del sabato pomeriggio sostiene la coesione della pattuglia o del reparto. Un proprio guidone o un distintivo comune favorisce l'identità di gruppo. Riti e tradizioni aiutano gli espli a sentirsi bene nella propria pattuglia e contribuiscono a far trovare un punto fermo nel gruppo e a gioire dei punti fermi e conosciuti. Come animatore dovresti badare ai riti e alle tradizioni e impostarli in maniera consapevole.

6.1 Analizzare i riti e le tradizioni

Come detto, i riti e le tradizioni sono molto importanti. La parola «tradizioni» richiama l'attenzione sul fatto che queste attività sono realizzate da diverso tempo in questa o quella forma e che vengono tramandate di generazione in generazione. Può essere difficile introdurre nuovi riti e nuove tradizioni o adattarne di vecchi. In questo ambito i cambiamenti sono solitamente considerati critici e non raramente vengono respinti.

Tuttavia i riti e le tradizioni dovrebbero sempre essere analizzati criticamente. Qual è lo scopo di riti e tradizioni? Oltre alla giustificazione «noi abbiamo sempre fatto così» ci sono altri motivi per cui vengono svolti? Ogni tradizione deve perseguire un obiettivo benevolo e sensato. Azioni che possono danneggiare l'ambiente o essere pericolose o nocive psicologicamente o fisicamente, non corrispondono all'animo scout e devono essere sostituite da altre più confacenti. Un modo semplice per esaminare i propri riti e le proprie tradizioni è mettersi nei panni di un esterno che non conosce la sezione, oppure in quelli di una persona che vivrà quelle attività. Che effetto farebbe il rito su queste persone? Come giudicherebbero la sicurezza delle attività? Considera inoltre che riti e tradizioni discutibili arrecherebbero dei danni duraturi sia alla tua sezione sia all'immagine dello scoutismo in generale. Discuti anche con i tuoi CP le loro tradizioni di pattuglia ed esaminale con loro.

Se ti viene in mente una tradizione o un rito che ritieni problematico, allora dovresti parlarne durante una riunione oppure organizzare un incontro con il tuo CSZ.

6.2 Battesimo scout

Uno dei riti più importanti nello scoutismo è il battesimo scout. Deve essere un momento culminante del percorso scout e rimanere a lungo tra i ricordi piacevoli dei partecipanti. Il battesimo può essere impostato come sfida, ma deve però sempre finire con un successo. Ciò significa che il battesimo può anche contenere degli elementi da brivido, ma è tuttavia molto importante che complessivamente il battesimo sia percepito come esperienza positiva. Attività che superano i limiti devono chiaramente essere evitate. Rifletti inoltre su cosa potrebbe suscitare l'attività pianificata nei partecipanti, nei genitori e in generale nel resto delle persone.

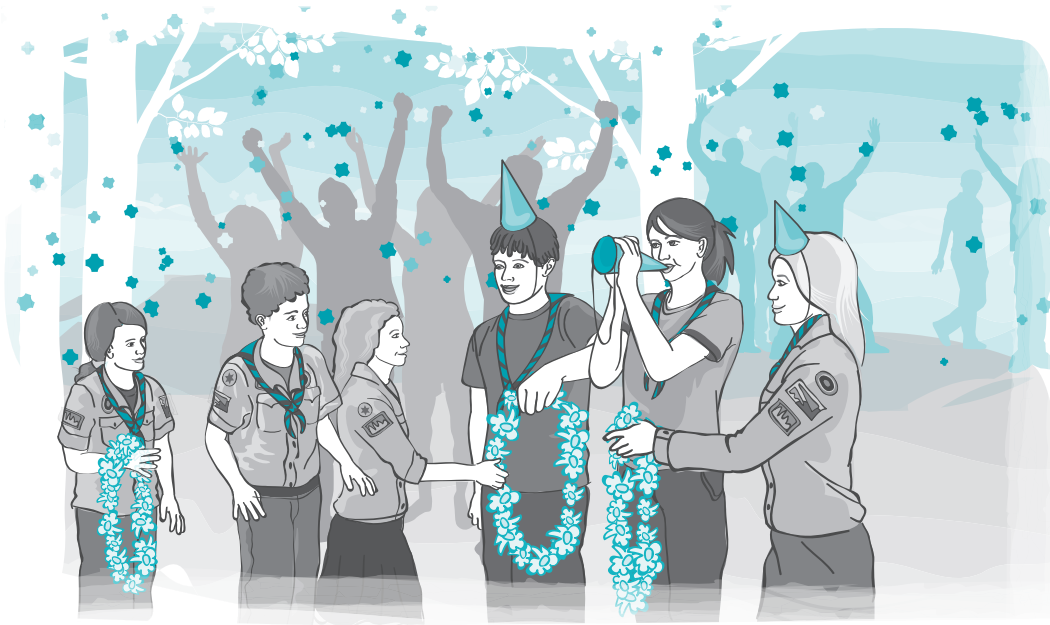
Idee per il battesimo

- Se svolgi il battesimo durante il campeggio estivo, ciò aumenta la «suspense» dei giovani partecipanti («in che notte sarò battezzato?») e così li motivi ancor di più a venire al campo.
- I battezzandi sono chiaramente al centro dell'attenzione. In alcune sezioni essi vengono presi in disparte per il battesimo. In questo modo l'esperienza appartiene solo a loro e possono poi raccontarla a tutti. In altre sezioni tutto il gruppo partecipa al rito. Se coinvolgi degli esplo già battezzati ad un battesimo eviti di annoiarli e aumenti contemporaneamente lo spirito di gruppo.
- Nella branca esploratori puoi tranquillamente prevedere dei compiti «eccitanti». Organizza qualcosa che non fate tutti i sabati. Deve essere speciale e avvenire solo durante il battesimo. Per esempio appendi il percorso di teli al posto di metterlo semplicemente sul pavimento. Anche un messaggio in codice può tranquillamente essere un po' più complicato del solito e far sudare gli esplo per decifrarlo. Evita tuttavia la messa in pericolo dei tuoi battezzandi con delle attività troppo pericolose.



capitolo 2.6
Battesimo





6.3 Passaggio

Il passaggio da una branca all'altra è un grande passo per ogni scout. Talvolta rappresenta il primo contatto con il nuovo gruppo con il quale si vivrà in futuro. Lì molte cose sconosciute li aspettano e bisogna prima di tutto orientarsi all'interno del nuovo gruppo. Un passaggio ben pianificato prende quindi in considerazione queste paure e insicurezze, fa pregustare dei momenti gioiosi e accompagna i partecipanti durante il passaggio. Da un passaggio ben riuscito dipendono molte cose ed è utile come animatori riflettere approfonditamente su questo tema.



capitolo 2.1
La struttura delle
branche

Nella branca esploratori possiamo distinguere due diverse situazioni per il passaggio:

- Arrivo dei lupetti nella branca esploratori
- Preparazione del passaggio dalla branca esploratori a quella pionieri

Per il passaggio dalla branca lupetti a quella esploratori è compito tuo preparare per i nuovi esplo un'accoglienza il più possibile calorosa e introdurli velocemente nella nuova pattuglia e nel reparto. Il passaggio avviene all'età di dieci o undici anni, a dipendenza delle abitudini della vostra sezione e se un lupetto si sente ancora a suo agio tra i più giovani oppure se è troppo cresciuto per loro. Per il passaggio alla branca pionieri all'età di quattordici o quindici anni sei tu a preparare i tuoi CP al passaggio.

Idee per il passaggio:

- Come passaggio puoi costruire per i tuoi esplo passanti un ponte di corda. All'inizio del ponte c'è la branca lupetti/esploratori dalla quale lo scout esce e alla fine lo aspetta la branca esploratori/pionieri.
- Anche durante un evento come una festa di sezione potrebbe venir inscenato un passaggio sotto forma di teatro.
- Per dare il benvenuto ai passanti si può cantare con l'intera branca la canzone della sezione attorno ad un fuoco da campo.
- Per il passaggio nella branca pionieri i partecipanti possono, se vogliono, lasciarsi calare, imbragati, con una corda. Pensa ad un'alternativa per quelli che non se la sentono.

La pianificazione dell'evento deve assolutamente essere discussa insieme agli animatori della branca lupetti e rispettivamente della branca pionieri. Tra le altre cose bisogna discutere quali particolarità e amicizie porta con sé ogni nuovo scout e quale pattuglia rispettivamente quale gruppo del posto è più adatto a lei/lui.

Le cose seguenti devono essere svolte prima del passaggio:

- Tutti gli animatori coinvolti sanno chi passa e in quale pattuglia o gruppo del posto viene accolto/a.
- I dati di contatto dei nuovi esplo/pio sono comunicati alla nuova branca.
- I passanti come pure i loro genitori sono informati sulla nuova branca, conoscono il nuovo gruppo animatori e hanno la possibilità di chiarire i loro dubbi. L'organizzazione di una serata genitori è adatta a questo scopo.
- Passaggio dalla branca pionieri: crea la possibilità di dare il congedo dal gruppo e di augurare ogni bene per il cammino futuro.

Un passaggio è spesso una situazione delicata. La maggior parte dei ritiri dallo scoutismo hanno luogo dopo un passaggio, perché lo scout non si è sentito a suo agio nella nuova branca. È perciò particolarmente importante che essi vengano integrati attivamente. Un padrino o una madrina che si occupa del nuovo arrivato potrebbero per esempio essere d'aiuto.

Sii attivo quando un esplo appena entrato nel reparto ha malinconia oppure vuole tornare nella branca lupetti. Puoi cercare di parlare con lui ed eventualmente anche con i suoi genitori per capire le sue paure e le sue preoccupazioni e provare a curare questi aspetti nelle prossime attività, affinché l'esplo si senta a suo agio.



capitolo 3.2
Fuoco e incendi
di bosco

capitolo 4
Dispositivi di sicurezza



6.4 Fuoco da campo

Il fuoco da campo è un'attività tradizionale e variegata nella branca esploratori e può essere adattata quasi ad ogni situazione o composizione del gruppo. Al centro c'è naturalmente il fuoco, attorno al quale si raccolgono tutti gli esplo e gli animatori.

Quando organizzi un fuoco da campo non dimenticare di pensare alla sicurezza. Se si tratta di un grande fuoco, dovresti inoltre redigere un dispositivo di sicurezza. Informazioni utili sulle prescrizioni di sicurezza le trovi nel fascicolo del Cudesch sulla sicurezza.

Canto e recitazione

Cantare insieme attorno al fuoco è una tradizione per tante sezioni. Spesso questo momento viene dunque impostato sempre allo stesso modo, anche se ci sarebbero diverse forme. Fai attenzione perché i giovani nella branca esploratori cambiano la voce, per cui a volte non osano cantare assieme agli altri e quindi la motivazione per una serata di canti può essere poca. Cerca ugualmente di coinvolgere tutti, evitando di trascorrere l'intera serata passando da una canzone all'altra, ma impostandola in maniera variata. L'intero gruppo animatori deve cantare altrettanto motivato e occuparsi di creare una buona atmosfera.

Il fuoco da campo è adatto anche per raccontare storie. Usa la tua voce per esprimere dei sentimenti in una storia. Anche delle piccole rappresentazioni teatrali possono essere svolte attorno al fuoco. Per una buona atmosfera voi come gruppo animatori dovete esibirvi assolutamente motivati e senza vergogna.



Alcune idee per un fuoco da campo variato:

- Serata variata: inserisci tra le canzoni dei gridi e dei giochi in cui si battono le mani. Scegli una canzone conosciuta che possono cantare tutti e lasciane scegliere una canzone ad un esplo. Racconta ogni tanto anche una barzelletta o fai un indovinello.
- Storia delle canzoni: qualcuno tra gli animatori racconta una storia che unisce diverse canzoni che vengono poi cantate (per es.: c'era una volta un Cowboy che dovette lasciare casa sua (canzone: Sweet home Alabama) e andò in Messico (canzone: Speedy Gonzales) – salì su una nave (canzone: We are sailing) che lo portò in Francia (canzone: Aux Champs Elisée).
- Storia fatta di frasi: un animatore o un esplo inizia una storia con una frase. La persona alla sua destra continua la storia con una frase sensata. Si continua così fino a quando ad un esplo non viene in mente niente e perde il filo della storia. Dovresti pensare a qualche frase già prima del gioco, in modo da indurre una storia avvincente.
- Storie in movimento: esistono diverse forme di teatro, che però non sono sempre adatte per un fuoco da campo della branca esploratori. Per esempio un'improvvisazione teatrale è per la maggior parte dei giovani della branca esploratori troppo impegnativa. Si adattano invece bene delle storie corte e delle barzellette che vengono preparate in piccoli gruppi e poi recitate. Devi riflettere già preventivamente e trovare un buon compromesso tra l'atmosfera del fuoco da campo e una scena ben visibile.



Fuoco BP (Baden Powell)

Un fuoco da campo molto particolare è il fuoco BP, che ancora oggi viene fatto in tutto il mondo secondo le regole di BP.

Secondo tradizione, BP si è seduto attorno ad un tale «fuoco BP» assieme a tutti gli scout del mondo durante il primo Jamboree dopo la fondazione dello scoutismo. Affinché lo spirito o l'atmosfera di questo fuoco possa essere portato in tutto il mondo e si conservi per sempre così, tutti i partecipanti presero un pezzo di carbone dal fuoco (carbone BP). Ogni volta che un fuoco BP viene acceso, si mette nel fuoco un pezzo di carbone proveniente da un precedente fuoco BP.

Come prima cosa si sceglie un mastro fuochista che è responsabile per il fuoco. Questo compito è un grande onore per chi è stato scelto. Il mastro fuochista prepara e costruisce il fuoco, lo accende e lo alimenta con la legna.

Per la costruzione i primi due legni vengono messi paralleli tra di loro e orientati a Nord/Sud. I prossimi legni, che sono un po' più corti, vengono posati sopra ai primi due legni formando un angolo retto rispetto ad essi. Si continua così fino a quando il fuoco a pagoda ha circa 8 strati, a dipendenza della circonferenza dei legni. L'interno del fuoco viene riempito con dei ramoscelli di abete. Attorno al fuoco bisogna mettere delle pietre a forma di cerchio che non possono essere calpestate o superate da nessuno. Ad una distanza di circa 2-3 metri dal fuoco si fa un secondo giro di pietre che può essere superato solo dal mastro fuochista. I partecipanti si siedono al di fuori di questo secondo cerchio di pietre.

Per l'accensione il mastro fuochista inserisce da Nord una fiaccola accesa tra i legni per accendere i ramoscelli di abete. Ora arriva il punto più importante: un pezzo di carbone proveniente da un fuoco BP precedente viene aggiunto. In questo modo ogni fuoco BP è lo stesso fuoco attorno al quale si è seduto BP stesso. Per alimentare il fuoco, il mastro fuochista sposta una pietra dal cerchio esterno per poterci entrare. Inserisce il legno nel fuoco dall'alto, in modo da mantenere la sua forma. Quando esce dal cerchio lo richiude con la pietra precedentemente spostata.

Quando il fuoco è spento, il mastro fuochista prende un pezzo di carbone rimasto per poterlo mettere nel prossimo fuoco BP. In questo modo la tradizione continua a vivere.



6.5 Altri riti e tradizioni

Altri riti e tradizioni conosciuti nella branca esploratori:

- Grido prima del pasto: prima di ogni pasto una determinata persona intona un grido o una canzone.
- Diario: ogni pattuglia gestisce il proprio diario di pattuglia, che viene scritto a turno da ogni membro della pattuglia. Esso documenta tutte le imprese eroiche della pattuglia. Nel diario possono essere così immortalati tutti gli elementi della pattuglia.
- Cerimonia d'ammissione: ogni nuovo membro della pattuglia viene salutato ancora una volta all'interno della pattuglia in maniera particolare e iniziato secondo le tradizioni della pattuglia.
- Giornale sezionale: il giornale sezionale riassume tutti gli eventi dell'ultimo anno o dell'ultimo trimestre di tutte le branche. Permette di deliziarsi tra i ricordi e favorisce la coesione.
- Weekend tra CP: durante il weekend annuale tra CP, i CP approfondiscono le loro conoscenze di tecnica e vivono contemporaneamente delle attività motivanti e indimenticabili.
- Thinking Day (22 febbraio): per il compleanno di BP la sezione organizza un brunch in sede oppure offre una grande torta nella piazza del paese.

capitolo 3.4
I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione



Nota

- Riti e tradizioni favoriscono l'identità e la coesione del gruppo. Grazie ad essi i nuovi membri vengono integrati nel gruppo già esistente.
- Analizza i riti e le tradizioni considerando se essi siano dannosi per l'ambiente, pericolosi o potrebbero ferire qualcuno. Domandati cosa potrebbe pensare a riguardo una persona non direttamente interessata.
- Prenditi cura dei riti e delle tradizioni che caratterizzano il tuo gruppo. Dimenticarsi dei riti può avere delle ripercussioni negative sulla pattuglia, sulla coesione e sulla motivazione degli esplo.

7 La legge e la promessa nella quotidianità scout



La legge scout rappresenta i valori del vivere insieme nello scoutismo e unisce gli scout di tutto il mondo. Con la promessa scout si promette di volersi attenere ai valori della legge scout.



7.1 La legge scout



La legge scout fu concepita come riferimento per la vita scout così come per la nostra vita quotidiana. È la base comune a tutti gli scout e permette di raggiungere insieme gli obiettivi che si sono prefissati. Spesso si usa la legge scout per determinare le regole di convivenza durante un campeggio o per la vita quotidiana in pattuglia.



Alcuni punti della legge possono non essere facili da capire per gli esploratori. È quindi importante che tu discuta con loro la legge scout, affinché ne capiscano il significato. Gli esplo devono avere la possibilità di confrontarsi su questo tema. La cosa più sensata è occuparsi, durante l'anno scout, a turno di diversi punti della legge. Per motivare gli esplo a questa discussione, si può impostarla come gioco sui punti della legge.

Esempi per l'approfondimento della legge scout:

- Un punto dopo l'altro

Puoi svolgere con i tuoi esplo un'attività corta su un punto della legge durante tutta la durata del campo, per esempio ogni mattina oppure alla fine della giornata (per es. una scenetta, leggere una storia, fare del bricolage, un piccolo gioco).

- Teatro e mimo

Forma dei piccoli gruppi e dai ad ogni gruppo un punto della legge. Devono preparare un piccolo teatro o un mimo sul tema e poi presentarlo davanti agli altri che devono indovinare di che punto della legge si tratta.

- Dare un peso ai punti della legge

Discuti con gli esplo in piccoli gruppi se ci sono dei punti della legge che sono per loro più importanti di altri e se per loro hanno tutti lo stesso peso. Gli esplo devono motivare la loro opinione.



capitolo 1.2
Legge e promessa

7.2 Il primo impegno e la promessa

Con la promessa una persona abbraccia lo scoutismo, il suo gruppo e la legge scout. La scelta di fare o meno la promessa e decidere quando è arrivato il momento giusto per farla è lasciata ad ogni scout.

Il primo impegno

Normalmente si è membro del proprio reparto per circa un anno prima di fare la promessa. I giovani esplo vengono ammessi in una pattuglia ed imparano con il tempo a conoscere la vita da scout. Con il primo impegno essi si dichiarano pronti ad impegnarsi nel loro reparto e ad osservare la legge scout. Si tratta del primo passo verso la legge scout prima di fare la propria promessa.



capitolo 1.2
Legge e promessa

Voglio impegnarmi nella mia pattuglia/nel mio reparto e fare del mio meglio per vivere secondo la legge scout...
Chiedo a Dio e a voi tutti di aiutarmi.

Oppure:

Chiedo a voi tutti di aiutarmi.



La promessa

Dopo aver fatto il primo impegno e aver vissuto altre esperienze in pattuglia e nel reparto, un esplo può essere pronto per fare la sua promessa. Normalmente si è membri di una pattuglia da circa due o tre anni prima di fare la promessa.

La promessa scout è un impegno più grande rispetto al primo impegno. Chi promette vuole agire secondo la legge scout in tutti gli ambiti della vita, vuole approfondirli e riflettere sul senso della vita e sul suo posto nello scoutismo.

Con gioia prometto di fare tutto il possibile

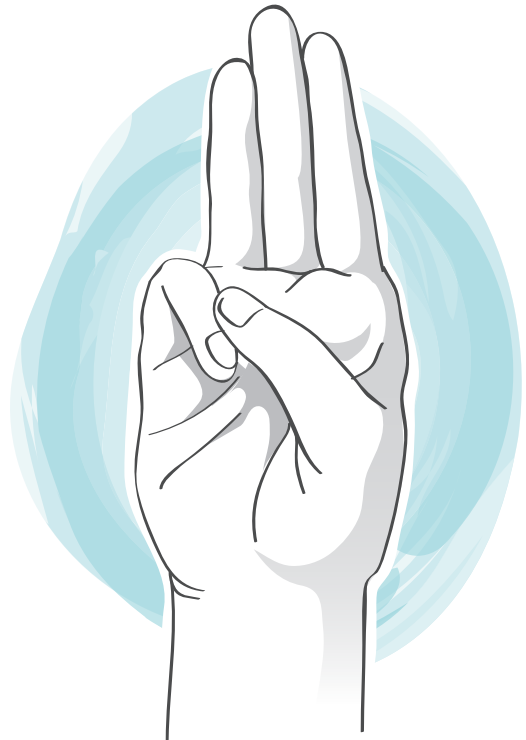
- per approfondire i valori della nostra legge,
- per cercare di dare un senso alla mia vita,
- per impegnarmi a favore di ogni comunità in cui vivo,
- ...*

Confidando nell'aiuto di Dio e nel vostro aiuto.

Oppure:

Confidando nel vostro aiuto.

*Chi vuole può aggiungere dei punti alla promessa. Magari potete mettervi d'accordo per pattuglia o per reparto su quali punti aggiungere.



7.3 La cerimonia della promessa



capitolo 2.5
La promessa

Una cerimonia della promessa deve essere un momento particolare che i tuoi esplo ricorderanno volentieri. Deve essere quindi pianificato e preparato nei minimi dettagli. Dei piccoli incidenti o imprevisti possono avere delle grosse conseguenze sull'ambiente del reparto.

Nel caso della branca esploratori dovresti riflettere sui punti seguenti:

Informazioni ai partecipanti

Quando devi comunicare ai tuoi esplo che hanno la possibilità di fare la promessa? È importante che tutti gli esplo abbiano tempo a sufficienza per riflettere se vogliono farla o meno. Organizza per esempio dei momenti di discussione con tutti gli esplo o in piccoli gruppi (per es. in pattuglia), dove parlare e riflettere sul senso della legge e della promessa nello scoutismo. Gli esplo devono ricevere le basi necessarie per decidere se vogliono prepararsi o meno alla promessa.

Informazioni ai genitori

Allo stesso modo è importante informare i genitori. Per le persone che non conoscono bene lo scoutismo e che non sanno esattamente cosa significa «fare la promessa», tutto ciò può apparire strano o sconcertante. Potresti per esempio redigere un foglio informativo per i genitori sulla legge, sul primo impegno e sulla promessa; oppure informarli durante la serata genitori. La cosa più importante è che i genitori capiscano che la scelta di fare il primo impegno o la promessa è libera e che si tratta di un dovere personale e morale che ogni scout cerca di rispettare.

Preparazione ed entrata in materia

Come puoi preparare al meglio i bambini e i giovani in età esploratori alla promessa? Puoi per esempio organizzare diverse piccole attività sui punti della legge e/o un'Anispi, dove la legge e la promessa scout sono il punto centrale dell'attività. Più la preparazione è variegata, più interessante sarà per gli esplo che vi parteciperanno. Un'altra idea potrebbe essere: redigi un libretto con il quale gli esplo possono prepararsi alla cerimonia della promessa e sul quale possono scrivere i loro pensieri sulla legge e sulla promessa. Il libretto potrebbe ad esempio contenere delle domande o dei piccoli giochi su questo tema e accompagnare così gli esplo sul cammino verso la promessa. Pianifica del tempo sufficiente dove gli esplo possano lavorare con questo libretto in gruppo o individualmente. Dopo la preparazione gli esplo hanno sempre la possibilità di decidere se vogliono o meno fare la promessa.



La cerimonia vera e propria

Come devono fare la promessa i tuoi esplo? Singolarmente, in gruppi o tutti insieme? Recitano il testo della promessa a memoria, lo leggono ad alta voce oppure viene recitato da un animatore? Gli esplo hanno la possibilità di completare la promessa con un ulteriore punto personale? Danno la mano ad un animatore o ad un «madrina o padrino di promessa»? Le tradizioni sono diverse in ogni sezione.

Ecco una possibilità per realizzare la cerimonia: puoi iniziare la cerimonia della promessa con una fiaccolata riflessiva tutti insieme. Attorno o davanti ad un fuoco leggi un testo introduttivo adatto al tema (una storia, una poesia). In seguito tutti i partecipanti ricevono una piccola bottiglietta di vetro. Per ogni punto della promessa c'è un contenitore o un vaso con della sabbia di diversi colori. I partecipanti riempiono le loro bottigliette con un po' di ogni colore. Riflettono poi per quale punto vogliono particolarmente impegnarsi e riempiono la bottiglietta con un po' più di sabbia del colore corrispondente. Poi un animatore legge la promessa e i partecipanti ricevono il distintivo della promessa. Infine tutti cantano insieme la canzone della promessa australiana «On my honour».



capitolo 1.2
Legge e promessa

Le stesse raccomandazioni valgono anche per il primo impegno. Fa' sempre attenzione che tutti preparativi e tutte le celebrazioni abbiano le loro particolarità. Siccome il primo impegno rappresenta in qualche modo un'introduzione alla promessa vera e propria, i preparativi e la cerimonia sono normalmente meno impegnativi.



Nota

- Puoi sempre incorporare la legge scout nelle tue attività senza collegarla direttamente alla cerimonia della promessa.
- La scelta di fare la promessa viene lasciata al singolo. Se e quando si è pronti per farla, lo decide l'esplo personalmente.
- Ricordati anche che gli esplo decidono autonomamente la forma della promessa (con o senza Dio). Una buona preparazione per il primo impegno e per la promessa è importante affinché gli esplo ne capiscano il significato.
- Non informare solo gli esplo ma anche i genitori sul senso e sullo scopo della promessa.

8 Animazione spirituale (Anispi)



L'essere umano è sempre alla ricerca del senso e dello scopo della propria vita. Ci dedichiamo spesso alle cose che non sono visibili o tangibili: con i valori, i sogni, i sentimenti, con delle domande profonde, magari anche con dei temi religiosi. Questi aspetti hanno una natura piuttosto intellettuale, spirituale, e ci possono aiutare a dare il senso e la direzione giusti nella nostra vita.

All'interno della branca esploratori l'Anispi deve aiutare, durante il campeggio o il trimestre, ad elaborare il vissuto, a riordinare i sentimenti e ad avere un momento tranquillo in contrasto con la quotidianità (del campo) spesso troppo frenetica.

L'animazione spirituale (abbreviato Anispi) è il modo scout per mettere in pratica la quinta relazione, quella spirituale, e per soddisfare questo bisogno. È un'attività che permette un approfondimento emozionante con i temi spirituali e con la propria spiritualità. Anispi significa quindi riflettere sul tema, confrontarsi con i propri sentimenti e il proprio sistema di valori e analizzarli.

capitolo 2.1

Le 5 relazioni nella
branca esploratori

Anispi è un'attività oltremodo variegata. Può durare 10 minuti oppure l'intera notte, può essere un piccolo input oppure un percorso di diverse ore. Non c'è nessuna prescrizione per la durata. Un'Anispi può essere tranquilla o movimentata, contenere elementi silenziosi oppure rumorosi. Può aver luogo all'esterno o all'interno. La tua Anispi può comprendere l'esternazione di sentimenti, la percezione dei sensi, la progressione della coscienza di sé, la riflessione su un tema attuale oppure si può parlare di tutto e di più.



capitolo 2.7
Momenti di riflessione

L'Anispi è inoltre adatta per approfondire la legge scout e per prepararsi alla promessa. Anche l'apertura o la chiusura della giornata, dei momenti di pausa oppure dei riti possono essere impostati come Anispi.

capitolo 7

La legge e la
promessa nella
quotidianità scout

Ecco una selezione di temi adatti per l'Anispi con gli esplo:

- Conoscere me stesso, superarmi
- Eventi accaduti nella regione che probabilmente hanno toccato gli esplo
- Razzismo
- Impressioni dalle altre culture
- Fiducia, buoni e cattivi segreti
- Il mio ruolo per la protezione dell'ambiente
- La legge scout, le diverse leggi all'interno della regione / della nazione / del mondo, i diversi punti della legge scout
- Lo scoutismo dal punto di vista di BP

8.1 Pianificare un'Anispi

L'accesso a dei momenti silenziosi, mostrare sentimenti o debolezze apertamente oppure condividere opinioni con gli altri in certe circostanze può essere difficile per gli esplo. Affrontano questo tipo di attività spesso scettici e demotivati. È quindi ancora più importante adattare l'Anispi agli interessi e al grado di sviluppo degli esplo, trasmettere loro chiaramente il senso e lo scopo e preparare bene l'attività.

Rifletti quindi in modo particolare sui punti seguenti:

- Quale tema potresti portare agli esplo per approfondirlo con loro? Quali obiettivi vuoi raggiungere con l'Anispi? Vorresti allestire un momento riflessivo o piuttosto discutere un tema attuale? Dal tuo obiettivo dipendono poi la preparazione e l'impostazione dell'attività.

- In quale momento all'interno del programma delle attività ha senso proporre un momento riflessivo? Fai come sempre attenzione ad avere un programma equilibrato e includi esplicitamente le tue considerazioni sugli obiettivi dell'attività.
- Dovresti riflettere particolarmente sulla scelta dei temi e dei metodi, in modo che gli esplo non siano sollecitati né troppo né troppo poco e restino motivati. A riguardo delle domande importanti sarebbero:
In che stadio dello sviluppo (età) si trovano i tuoi esplo? Di quale sesso sono? Come introduci i tuoi esplo nell'atmosfera dell'Anispi (es.: musica, storie, passeggiata tutti insieme)? È magari sensato dividere gli esplo in diversi gruppi a dipendenza dell'età? Come si possono combinare dei momenti silenziosi e dei momenti rumorosi? Come si può evitare che gli esplo si vergognino?
- Durante i momenti riflessivi e silenziosi possono capitare delle situazioni emozionalmente difficili. Rifletti prima dell'attività su quali punti potrebbero essere delicati e pianifica già come comportarti in quei casi. Non obbligare nessuno a rivelare delle cose personali.
- Utilizza degli elementi come luce, rumore e luogo in modo mirato per ottenere l'atmosfera desiderata. Qual è il luogo adatto: bosco, prato o ruscello, città o campagna?

Qual è il momento adatto per la tua Anispi: giorno, notte, alba o crepuscolo?

Se la tua sezione ha un assistente spirituale, potete programmare e svolgere un momento riflessivo insieme a lui.

** L'assistente spirituale è una persona di riferimento della parrocchia, professionista ed esterna allo scoutismo. L'assistente spirituale supporta la direzione della sezione e funge da persona di contatto tra la sezione e il lavoro giovanile in parrocchia.*

**Modello
di accompa-
gnamento**

8.2 Esempi per Anispi

Chiusura della giornata

Gli esplo sono seduti attorno ad un fuoco da campo dopo una giornata di campeggio molto impegnativa. Gli ultimi minuti prima di andare a dormire li trascorrono suonando tutti insieme. Per questo sono necessari dei djembe e degli animatori che se la cavano abbastanza con le percussioni. Tutti sono seduti con i djembe attorno al fuoco. Qualcuno dà il ritmo. Gli altri si aggiungono uno dopo l'altro cercando di suonare lo stesso ritmo. Con il tempo si può anche improvvisare. Dopo un'estesa sessione di percussioni, si può raccontare una piccola storia. A dipendenza dell'umore si può ancora aggiungere una sessione di percussioni.

Percorso dei sensi

Grazie ad un percorso i tuoi esplo esplorano il mondo conosciuto o sconosciuto con tutti i cinque sensi.

Inizio: prima che gli esplo inizino con il percorso un animatore pone la domanda seguente: «con quale organo sensoriale percepisci le cose più volentieri e più intensamente?». Chi vuole può poi collegare la sua risposta consapevolmente a ciò che prova nei diversi punti.

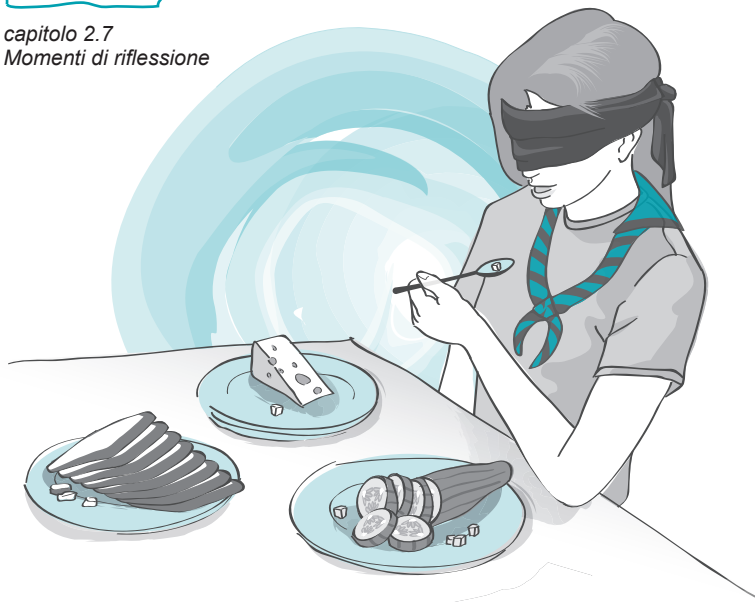
Punti possibili sono:

- Con gli occhi chiusi si resta in ascolto nel bosco oppure bisogna indovinare dei rumori della natura che sono stati registrati in precedenza (udito).
- Camminare a piedi nudi per i campi. Oppure: un esplo ha gli occhi bendati e un altro lo guida verso un albero. L'esplo bendato tasta l'albero e infine viene riportato alla partenza dal compagno. La benda viene tolta all'esplo e deve ritrovare l'albero che ha toccato (tatto).
- Indovinare degli odori (spezie, frutti, bevande, ecc.) (olfatto).



capitolo 2.7
Momenti di riflessione

- Un animatore dà ad un esplo con gli occhi bendati dei cibi da assaggiare e bisogna cercare di indovinare cosa è (gusto).
- Guardare delle illusioni ottiche o giocare al Kim vista: il gruppo ha un po' di tempo per memorizzare tutti gli oggetti che ha davanti agli occhi, poi essi vengono coperti e gli esplo devono elencare il maggior numero di oggetti possibile (vista).



Finale: Tutti si raggruppano in cerchio per un bagno dei piedi caldo o freddo al fiume e per una tazza di tè. Gli animatori ricordano la domanda posta all'inizio dell'attività. Forse partono delle discussioni spontanee sul tema da parte degli esplo. Forse si parla di qualcosa di completamente diverso oppure ci si gode semplicemente il bagno ai piedi.

Trovi altri esempi nel fascicolo del Cudesch «Il programma» al punto 2.7 «Momenti di riflessione».

Nota

- Sii cosciente che alcuni temi possono annoiare gli esploratori, stimolarli eccessivamente o scatenare delle emozioni forti. Rifletti quindi bene anticipatamente sulla scelta del tema e pensa a come reagire a situazioni difficili.
- Non si tratta di voler trasmettere una «verità» definitiva, l'Anispi non deve portare ad un risultato definitivo.
- Un'Anispi deve coinvolgere i sensi, le emozioni e il sistema dei valori dei tuoi esplo. Ciò non deve per forza sempre accadere nell'ambito di momenti riflessivi.

9 La progressione personale con le tappe e le specialità

Lo scopo dello scoutismo è lo sviluppo globale dell'individuo. Con il metodo scout «la progressione personale» si cerca consapevolmente di raggiungere questo scopo. Tutti gli esploratori devono poter sviluppare le loro capacità e abilità, ma anche loro stessi come persona. Questo processo di sviluppo viene chiamato progressione personale. La progressione personale è anche un forte bisogno degli esplo. Vogliono imparare qualcosa nello scoutismo e venir sfidati per poter contribuire attivamente al successo delle attività. Vogliono però anche scoprire qualcosa di nuovo e poter fare delle nuove esperienze.



Gli strumenti a disposizione nella branca esploratori per la promozione della progressione personale sono le tappe (distintivi delle tappe) e le specialità (distintivi delle specialità). I tre distintivi delle tappe (integrarsi, partecipare, assumere delle responsabilità) simboleggiano le conoscenze di base e le esperienze che gli esplo acquisiscono e fanno durante il periodo nella branca esploratori. Gli esplo ricevono i distintivi delle specialità se approfondiscono un ambito di specialità particolare che hanno scelto loro stessi.

9.1 Differenza tra tappe e specialità

Con il sistema delle tappe gli esplo conseguono, durante il loro periodo nella branca esploratori, tre tappe impostate consecutivamente una sui risultati dell'altra. In media un esplo dovrebbe poter ottenere una tappa in un anno. Per poter ricevere il distintivo corrispondente, gli esplo devono prima poter dimostrare le conoscenze e le esperienze prefissate. Gli esplo devono avere la possibilità, durante tutto l'arco dell'anno scout, di acquisire il sapere richiesto e di raggruppare le esperienze necessarie. In linea di principio ogni attività nella branca esploratori deve fare riferimento alle singole esigenze delle tappe.

Nell'ambito delle specialità gli esplo possono scegliere tra tutte le esistenti quella che interessa loro maggiormente. Non tutti gli esplo fanno quindi le stesse. All'interno di una specialità ci sono, come per le tappe, degli obiettivi prestabiliti, che tutti gli esplo devono raggiungere per ottenere il distintivo corrispondente. Al contrario delle tappe, una specialità può essere conseguita in poco tempo, spesso durante un campo estivo oppure durante un trimestre di attività. Gli esplo hanno la possibilità, tramite diverse attività, di approfondire l'ambito tematico della specialità e di diventarne esperti.

In entrambi i casi bisogna prevedere un lungo periodo di preparazione prima che un esplo possa ottenere una tappa o una specialità. È per questo motivo consigliabile limitarsi durante un campo o alle specialità o alle tappe. Naturalmente esiste anche la possibilità di concludere una tappa o una specialità durante un'attività del sabato pomeriggio.

9.2 Tappe



Nelle tre tappe gli esplo imparano tutto ciò di cui hanno bisogno per il loro periodo nella branca esploratori. Contemporaneamente vivono tutte le sfaccettature che le attività della branca esploratori offrono loro. Con ogni tappa gli esplo fanno un passo avanti (in inglese «Step») nella loro progressione personale. Dopo aver raggiunto con successo una tappa, l'esplo riceve un distintivo come riconoscimento del suo risultato. Tutti i distintivi delle tappe mostrano una rosa dei venti – un simbolo per sottolineare come tutti siamo in viaggio durante tutta la nostra vita e come dobbiamo cercare il nostro cammino.



Descrizione delle tre tappe

- Prima tappa: Integrarsi

Questa tappa inizia dopo l'ingresso nella branca esploratori. Gli obiettivi sono l'integrazione nella pattuglia e nel reparto come pure l'apprendimento delle conoscenze minime nella tecnica scout e nelle conoscenze scout di base.



- Seconda tappa: Partecipare

Dopo circa un anno e idealmente dopo la partecipazione ad un campo, l'esplo è pronto per affrontare la seconda tappa. Gli obiettivi in questo caso sono conoscere la vita scout, padroneggiare la maggior parte della tecnica scout e ampliare le proprie conoscenze sul movimento scout e sulla sua storia.



- Terza tappa: Assumere delle responsabilità

Questa tappa può essere affrontata al più presto dopo due anni di esperienza nella branca esploratori. Gli obiettivi sono saper affrontare delle sfide, padroneggiare la tecnica scout, avere le capacità basilari per la gestione di un gruppo e aver riflettuto sul senso e sullo scopo del movimento scout.

capitolo 2 Le relazioni e i metodi

Requisiti nelle tappe

I requisiti per le tre tappe sono suddivisi in cinque categorie. Queste categorie si orientano agli obiettivi della branca esploratori riguardanti le cinque relazioni scout. Se integri le tappe nelle tue attività, allora il tuo programma corrisponderà automaticamente al senso globale dei fondamenti dello scoutismo.

- Tecnica scout

Questa categoria comprende le conoscenze negli ambiti del fuoco e della cucina, delle costruzioni da campo, dell'orientamento, del pronto soccorso, come pure dell'informazione e trasmissione.

- La vita all'aria aperta

Per questa categoria gli esplo devono acquisire diverse esperienze di tipo sportivo. Inoltre devono sapere come comportarsi quando sono all'aperto e si muovono a piedi, con la bicicletta oppure con altri mezzi di trasporto. Approfondiscono inoltre il tema della natura e dell'ambiente, dell'astronomia come pure della meteorologia.

- Creatività

Imparare diversi giochi e saperli condurre fa parte di questa categoria. Inoltre gli esplo devono provare diverse arti e ampliare le loro capacità manuali. In fin dei conti si tratta di migliorare le proprie capacità coordinative.



- Animazione spirituale, la legge e la promessa

Gli esplo imparano in questa categoria il significato della legge e della promessa scout e approfondiscono la legge scout e i valori dello scoutismo. Devono capire cosa è importante nella loro vita. Allo stesso tempo devono però imparare a rispettare gli ideali e i valori altrui. Inoltre gli esplo vivono dei momenti di riflessione e con il tempo partecipano alla loro preparazione.



- Tradizioni nello scoutismo e in sezione

Qui gli esplo vengono informati sulla storia dello scoutismo e sono consapevoli di far parte del movimento scout mondiale. Imparano a conoscere diversi riti e tradizioni dello scoutismo e chiariscono il loro senso e obiettivo. Loro stessi hanno vissuto riti e tradizioni e con il tempo aiutano nel loro allestimento e impostazione.

Pianificazione e svolgimento delle tappe

Per poter lavorare con le tappe, prima di tutto bisogna definire i requisiti per le tre tappe. Sulla pagina internet del MSS troverai come supporto la documentazione corrispondente con delle proposte per i requisiti delle tre tappe. Potete discutere queste proposte tra voi animatori e personalizzarle per la vostra branca. Potete cambiare alcuni punti, lasciarne via o aggiungerne dei nuovi.

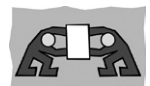


scout.swiss

> Pagina di download

Si tratta principalmente di mostrare agli esplo lo svolgimento delle tappe e spiegar loro gli obiettivi delle singole tappe. Se raggruppi tutti i requisiti in un libricino delle tappe e lo distribuisce a tutti gli esplo sarà sicuramente d'aiuto. In alternativa potresti appendere in sede in maniera ben visibile una lista o un albo, dove registri regolarmente insieme a tutti gli esplo dove sono arrivati con le loro tappe. Inoltre è consigliabile affiancare ad ogni esplo inesperto una persona di riferimento personale (un esplo più vecchio o un animatore), che lo può aiutare in caso di domande o di poca chiarezza.

L'assimilazione delle conoscenze richieste nelle diverse tappe deve essere distribuita su tutto il trimestre o su tutto l'anno. Quando fai la pianificazione del trimestre o dell'anno non devi dimenticare le tappe e prevederle nelle attività, cosicché gli esplo possano imparare delle nuove cose. Dato che non è sempre semplice coprire tutti gli ambiti tematici di una tappa, puoi usare una o due attività durante il trimestre o il campo affinché gli esplo possano adempiere alle loro lacune.



Conseguimento delle tappe

Durante l'allestimento del programma trimestrale o annuale, è importante definire il momento e l'ambito in cui gli esplo termineranno le loro tappe. Per esempio durante il campo, un fine settimana di reparto, un'attività notturna o sparso su diversi sabati pomeriggio. Sarebbe bello se questo evento si trasformasse in una tradizione. Perciò sarebbe ottimale se l'attività si svolgesse regolarmente allo stesso punto dell'anno e nella stessa forma. Dopo che tutti gli ambiti delle tappe sono stati trattati, gli esplo terminano la tappa. Devono dimostrare di aver compiuto i passi necessari per conseguire la loro tappa. Per la fine delle tappe ci si può organizzare in linea di principio in due modi.



scout.swiss
> Pagina di download

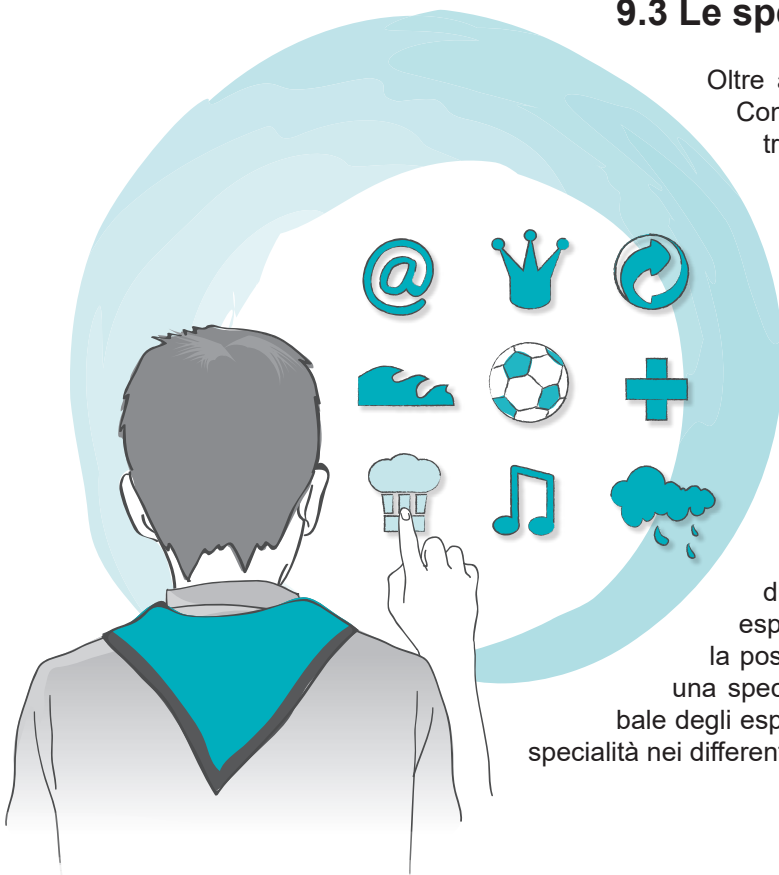
Nel *sistema individuale* gli esplo hanno una finestra di tempo durante alcuni sabati pomeriggio o al campo dove mostrare ad un animatore quali ambiti della tappa padroneggiano. Se il test è riuscito con successo, l'esplo può segnare sul suo libricino delle tappe il requisito equivalente come raggiunto oppure l'animatore si segna il test riuscito. Gli esplo che raggiungono tutti gli obiettivi della tappa ricevono infine il distintivo durante una cerimonia festosa. In questo sistema non c'è la pressione da esame. Un esplo potrebbe imparare più facilmente e meglio. Lo svantaggio è che alcuni esplo potrebbero non riuscire a dimostrare le loro capacità agli animatori durante i tempi messi a disposizione. Bisogna quindi pianificare tempo a sufficienza – per es. del tempo aggiuntivo anche al campo – affinché tutti gli esplo possano dimostrare ciò che hanno imparato.

Nel *sistema con esame* gli esplo dimostrano le loro conoscenze durante un esame. In questo caso è importante che tu pattuisca assieme al tuo gruppo animatori un sistema di valutazione sensato. Ciò significa anche definire quali requisiti minimi sono necessari per superare l'esame. Durante la redazione dei compiti bada ad attenerti ai requisiti delle tappe corrispondenti. Inserisci nell'esame diverse parti pratiche e cerca di renderlo variato. Non lasciare in nessun caso sorgere tra i tuoi esplo la paura del fallimento. Alla fine dell'esame gli esplo ricevono il distintivo in modo festoso. Motiva coloro i quali non ce l'hanno fatta a provarci ancora la prossima volta oppure offri loro la possibilità di effettuare un esame di recupero. Lo svantaggio di questo sistema consiste nel fatto che gli esplo sono sottoposti ad una forte ansia da prestazione. D'altra parte l'organizzazione è relativamente facile, per esempio si può impostare l'esame come un percorso a punti.

Durante lo svolgimento delle tappe è importante mostrare agli esplo continuamente i loro progressi. Ciò porta a provare un sentimento di successo e motiva ad affrontare nuovi obiettivi. Se hanno un libricino delle tappe oppure se c'è un cartellone appeso in sede, gli esplo possono vistare i loro progressi da sé, dopo che tu li avrai riconosciuti.

9.3 Le specialità

Oltre alle tappe ci sono anche le specialità. Complessivamente esistono 25 specialità tra cui gli esplo possono sceglierne una alla volta. Essi possono essere formati negli ambiti tematici corrispondenti oppure apprendere da sé le conoscenze necessarie per guadagnarsi il distintivo. Ad ogni specialità è assegnata una delle cinque relazioni (con sé stessi, con gli altri, con le cose, con il proprio corpo, con Dio e l'ambito spirituale). I distintivi di un gruppo di specialità corrispondente ad una determinata relazione hanno lo stesso colore. L'idea è quella che gli esplo possano svolgere diverse specialità durante la loro permanenza nella branca esploratori. I tuoi esplo dovrebbero avere la possibilità una volta all'anno di conseguire una specialità. Per promuovere lo sviluppo globale degli esplo sarebbe ideale che tutti ottengano le specialità nei differenti campi delle relazioni.



Requisiti per le specialità

Nel fascicolo «SPECIALITÀ. Distintivi delle specialità», che puoi ordinare dall'Hajk, trovi delle proposte per dei requisiti per tutte le specialità negli ambiti corrispondenti. Le proposte sono suddivise in tre fasi che gli esplo percorrono quando svolgono le specialità:

- **Apprendere**

In questa fase si tratta di raccogliere le prime esperienze sulla tematica della specialità e di acquisire le basi per poi poter approfondire il tema più avanti. Per esempio riguardo alla specialità Cucina trovi nel fascicolo la proposta con il requisito seguente:

«Procurati un libro di cucina adatto che contiene le indicazioni sul calcolo delle quantità.»

Invece per la specialità Gioco è proposto:

«Visita una ludoteca nelle tue vicinanze e informati sui giochi di società più nuovi.»

- **Specializzarsi**

Gli esplo acquisiscono in questa seconda fase le nozioni fondamentali e le esperienze necessarie per l'ambito tematico della loro specialità. Nel fascicolo c'è per esempio una proposta per questa fase per la specialità Fotografia:

«Informati su come si sviluppano delle foto in bianco e nero e prova a farlo tu.»

Un'altra proposta per la specialità Ambiente è:

«Impara 10 piante protette e 20 alberi diversi.»

- **Applicare**

Per diventare un vero specialista, bisogna essere in grado di applicare le proprie conoscenze a beneficio della propria pattuglia, del proprio reparto o della propria branca. In questa fase si tratta proprio di questo. Nel fascicolo il requisito seguente è proposto per la specialità Animazione spirituale:

«Cerca alcuni testi e discutili nel tuo gruppo attorno al fuoco da campo oppure organizza un percorso a punti.»

Pianificazione e svolgimento delle specialità

Affinché gli esplo possano scegliere una specialità adatta, gli ambiti tematici devono essere spiegati molto bene. Visto che probabilmente non potrai offrire con il tuo gruppo animatori tutte le 25 specialità, devi limitare la scelta. Una possibilità è di definire all'interno del gruppo animatori le specialità tra cui potranno scegliere gli esplo. Un'altra opzione è di lasciare scegliere agli esplo tre o quattro specialità che li interessano. Insieme al gruppo animatori cerchi poi di soddisfare il maggior numero dei desideri degli esplo e scegli così le specialità che poi svolgerete. Per dare un'offerta variegata è consigliabile non mettere ogni anno le stesse specialità nella lista delle scelte. Sostieni i tuoi esplo globalmente e motivali a fare delle specialità collegate a diverse relazioni.

Una volta chiarito quali specialità fanno gli esplo, si inizia con la pianificazione. Riflettete all'interno del gruppo animatori su quali specialità potete e volete offrire. È importante che vi sentiate anche voi competenti negli ambiti in cui offrite le specialità. Come prossimo passo definisci i requisiti che gli esplo devono avere per ottenere il distintivo. Il sussidio ideale per fare questo è il fascicolo «SPECIALITÀ. Distintivi delle specialità». La miglior cosa sarebbe procurare questo fascicolo a tutti gli esplo così da poterlo utilizzare ogni volta che svolgi le specialità. Puoi adattare i requisiti cosicché rispecchino ancora di più i bisogni dei tuoi esplo e della tua branca. Pianifica tempo a sufficienza per le tre fasi spiegate sopra per il raggiungimento del distintivo. L'idea è di dare agli esplo la possibilità, durante più attività, di approfondire gli ambiti tematici. L'organizzazione della documentazione con la quale gli esplo possono acquisire le conoscenze necessarie è l'ultima parte importante della preparazione. Nel fascicolo sulle specialità trovi dei suggerimenti concreti a riguardo.

Fascicolo
*Distintivi delle
specialità*

Fascicolo
*Distintivi delle
specialità*



Diversamente dalle tappe, che vengono conseguite durante lunghi periodi di tempo, le specialità sono adatte anche per brevi durate. È per esempio possibile che gli esplo acquisiscano una specialità durante il campo. Pianifica un numero sufficiente di blocchi dedicati alle specialità. È pure pensabile conseguirle durante alcune attività del sabato pomeriggio.

All'inizio delle specialità spiega ai tuoi esplo com'è il funzionamento delle attività e quanto tempo c'è a disposizione. Inoltre dai tutti i requisiti necessari per ottenere il distintivo oppure ripassate insieme tutti i punti corrispondenti nel fascicolo delle specialità. Infine gli esplo si procurano tutte le conoscenze ed esperienze necessarie in modo indipendente. Tu puoi chiaramente dare delle informazioni ogni tanto, trasmettendo agli esplo un certo aspetto in un ambito tematico. In linea di principio il tuo compito è di supervisionare. Supporti gli esplo nell'organizzazione del loro lavoro nelle diverse fasi, rispondi alle domande, dai dei suggerimenti e li aiuti quando non riescono ad andare oltre un certo punto. Allo stesso tempo fai in modo che i tempi siano rispettati. Scrivere tutto ciò che hanno imparato in un piccolo quaderno aiuta gli esplo durante lo svolgimento delle specialità.

Conseguimento delle specialità

Dopo aver approfondito gli ambiti tematici scelti è giunto il momento di terminare le specialità. Gli esplo devono dimostrare di adempiere gli scopi predefiniti e aver acquisito le conoscenze necessarie per la loro specialità. Questo può essere fatto tramite il sistema individuale o il sistema con esame, che sono stati spiegati nel paragrafo sul conseguimento delle tappe. È però anche possibile dare un compito agli esplo nella fase dell'applicazione in cui devono dimostrare di avere le conoscenze specialistiche necessarie. Gli esplo possono mostrare e spiegare l'uno agli altri i risultati del loro lavoro e cosa hanno imparato. Per tutti i tipi di organizzazione alla fine si presta una consegna festosa dei distintivi delle specialità come apice dell'attività.

Grazie al conseguimento delle specialità hai dei nuovi specialisti nella tua branca esploratori. Fai in modo che possano portare le loro conoscenze durante le regolari attività scout nella vostra branca e che possano trasmetterle ad altri esplo. Per esempio gli esplo con la specialità Musica potrebbero organizzare un karaoke in pattuglia. Gli specialisti nell'ambito del Giornalismo redigono un piccolo giornale da campo durante il prossimo campeggio. Gli esplo con il distintivo dell'Orientamento pianificano una divertente CO a stella per il reparto. Quelli esperti con le biciclette (Ciclismo) fanno un controllo delle biciclette prima del prossimo campo pasquale. Oppure gli specialisti in Cultura e scambi internazionali guidano al prossimo JOTA/JOTI lo scambio tra la loro pattuglia e gli esplo di un paese estero vicino.



Nota

- La documentazione della propria progressione personale avviene da una parte tramite i distintivi delle tappe e dall'altra tramite quelli delle specialità. Resta al passo della progressione personale dei tuoi singoli esplo e dai loro annualmente la possibilità di fare le tappe e le specialità.
- Le tappe contengono le nozioni fondamentali che gli esplo acquisiscono durante il loro periodo nella branca esploratori e le esperienze che essi possono collezionare nella branca esploratori. Integrando le tappe nelle tue attività provvedi a rendere il tuo programma globalmente adatto ai sensi dei fondamenti dello scoutismo.
- Le specialità offrono agli esplo la possibilità di approfondire dei temi che hanno scelto loro stessi e di cui diventeranno esperti. Cerca poi di offrire agli esplo delle attività in quegli ambiti in cui possono applicare le conoscenze specialistiche acquisite.

10 Trasmettere la tecnica scout in modo avvincente e istruttivo



Mentre nella branca lupetti era possibile un primo approccio alla tecnica scout, ora nella branca esploratori ha luogo l'apprendimento della maggior parte delle conoscenze di tecnica scout. Non è però facile trasmetterla in modo avvincente e istruttivo. Per questo motivo è importante inserire la tecnica scout in situazioni d'apprendimento variegata e renderla attrattiva collegandola al tema.

10.1 Trasmettere le conoscenze

Esistono diversi metodi per impostare un'attività di tecnica in modo piacevole. Diventa interessante se alterni i diversi metodi. Come animatore, dovresti prima di tutto acquisire delle buone conoscenze nell'ambito che vorresti poi affrontare con i tuoi esplo. Un buon libro di tecnica oppure degli animatori con più esperienza ti possono aiutare.

Il modello «Acquisire – Applicare – Creare»

Per imparare la tecnica scout si può per esempio procedere secondo il modello AAC. Questo metodo è pure un buon mezzo per la realizzazione di attività sportive. Durante le tre fasi di questo metodo la difficoltà dei compiti aumenta gradualmente.

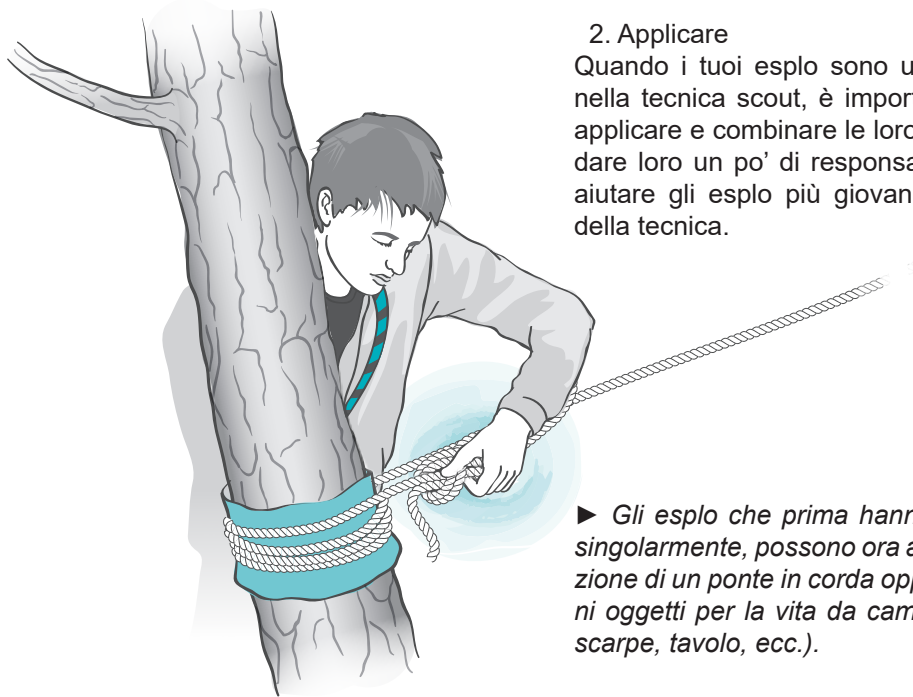


1. Acquisire

Gli esplo con poca esperienza hanno prima di tutto bisogno di un'introduzione nel mondo della tecnica. Dà loro la possibilità di provare a fare ciò che hanno appena imparato in modo creativo. Un possibile contenuto di questa fase può essere l'introduzione all'utilizzo e alla cura del materiale come pure l'osservanza delle regole di sicurezza.

Per imparare una tecnica, la visualizzazione o la dimostrazione pratica e la spiegazione sono importanti. Devi fare attenzione affinché non vengano introdotte troppe cose nuove allo stesso tempo.

► *Per esempio: per prima cosa mostra i nodi, poi gli esplo li rifanno imitandoti. Quando gli esplo sono in grado di fare i nodi, possono essere verificati tramite una competizione di nodi.*



2. Applicare

Quando i tuoi esplo sono un po' più avanzati nella tecnica scout, è importante che possano applicare e combinare le loro conoscenze. Puoi dare loro un po' di responsabilità facendo loro aiutare gli esplo più giovani nell'esercitazione della tecnica.

► *Gli esplo che prima hanno esercitato i nodi singolarmente, possono ora aiutare nella costruzione di un ponte in corda oppure costruire alcuni oggetti per la vita da campo (scaffale per le scarpe, tavolo, ecc.).*

3. Creare

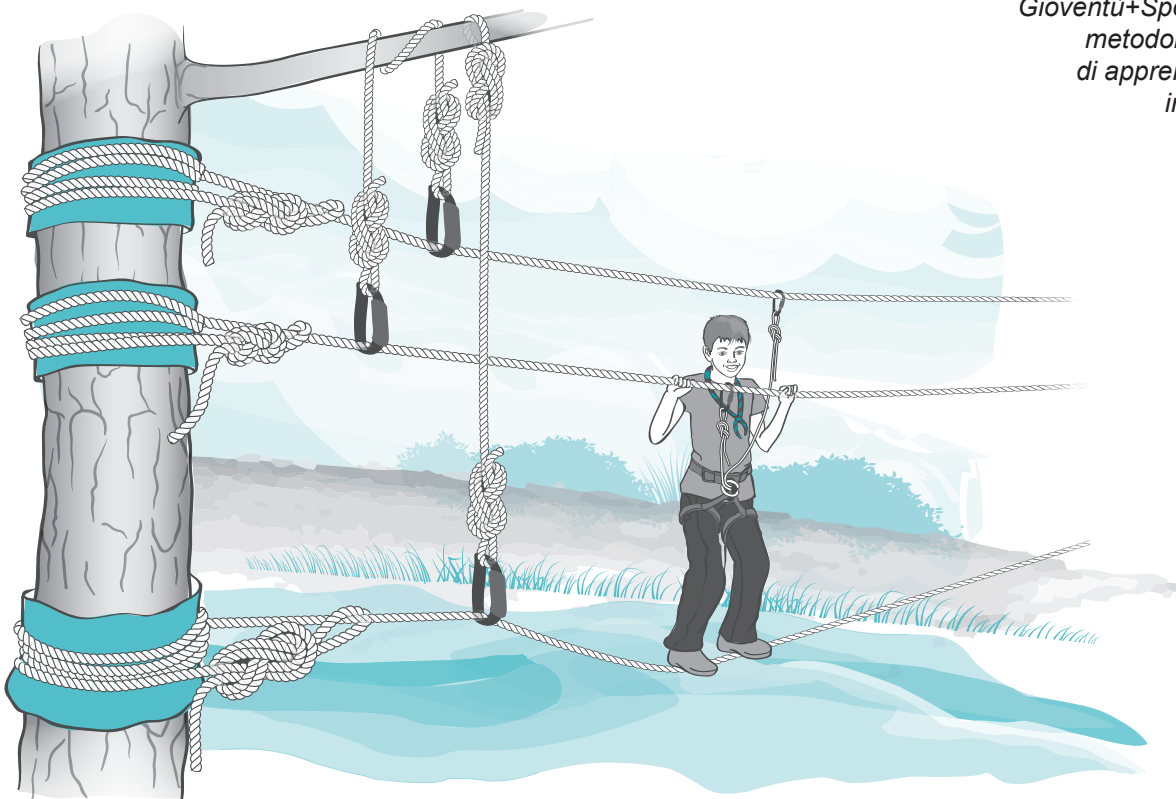
Nella terza fase le conoscenze appena apprese vengono messe in pratica in progetti concreti. Gli esplo hanno acquisito durante le prime due fasi la sicurezza necessaria per applicare la tecnica autonomamente e per provare delle variazioni.

► *Per esempio voi animatori con esperienza potreste supervisionare la costruzione di un ponte in corda e fare attenzione affinché le regole di sicurezza siano applicate correttamente.*



capitolo 2.5
Attività impegnative
con le corde

Manuale di base
Gioventù+Sport / Concetto
metodologico / Livelli
di apprendimento e di
insegnamento





I gruppi di esperti

Il primo passo in questa metodologia è la formazione di esperti. Ogni gruppo lavora insieme ad un animatore su un ambito della tecnica specifico (Morse, samaritani, orientamento, ecc.). Quando un esplo padroneggia quell'ambito, fai dei nuovi gruppi mischiandone i componenti. In ogni gruppo ci deve essere un esperto di ogni tema. (Cerca inoltre di approfittare delle conoscenze acquisite dai singoli esplo durante le specialità). In questi gruppi gli esplo si formano a vicenda. Il gruppo animatori fa da supporto.

► *La pattuglia aquile impara prima del campo a costruire una panchina. Al campo gli esperti vengono mischiati e conoscono così le differenti tecniche dalle altre pattuglie.*

Tandem

Per questo metodo un esplo avanzato viene affiancato ad un esplo con meno esperienza. Entrambe le parti ne approfittano: chi spiega ripete e consolida, chi impara ha il suo insegnante privato. Inoltre dai agli esplo più vecchi della responsabilità e rafforzi così la coesione di pattuglia.

► *Un esplo più vecchio mostra ad uno più giovane come si usa l'alfabeto Morse. In seguito si scambiano un messaggio in Morse.*

Gruppi suddivisi per esperienza

Puoi mettere tutti gli esplo con le stesse conoscenze in un unico gruppo. In questo modo è possibile un incentivo mirato e adatto ai loro bisogni.

► *Durante una serata di formazione per CP visitate l'osservatorio astronomico della vostra regione e lasciate che vi spieghino le costellazioni.*

10.2 Stabilire un collegamento con il tema

Per trasmettere la tecnica scout in modo avvincente e variato è importante che «travesti» le attività con un tema. Prevedi già durante la redazione del programma trimestrale la tecnica scout. Rifletti inoltre su come puoi collegarla al tema.

capitolo 4.1 Programma trimestrale

Un possibile esempio:

La tua sezione sceglie il tema «Alla ricerca di nuove tecnologie». Ora pensa a quali parti della tecnica scout possono essere incorporate in quali parte della storia del tema.

► *Teli militari: il Professor Duracell sviluppa un nuovo accumulatore di calore. Costruisci con i tuoi esplo una sauna con i teli e convinci il Professore della vostra tecnica.*

► *Samaritani: durante il viaggio di ricerca verso una nuova fonte di energia, il Professor Duracell si infortuna. Per fortuna prima dell'escursione avete pensato a cosa va messo in una farmacia di pattuglia e così siete equipaggiati per dare i primi soccorsi.*

► *Scienze naturali: La ricerca di nuove tecnologie acquatiche viene sventata dal cattivo Professor Energizer. Con un contenitore munito di lente d'ingrandimento esaminate il mondo animale sotto i sassi in un piccolo ruscello e comunicate i risultati della ricerca al Professor Duracell.*

► *Conoscenza della bussola: la macchina del Professor Duracell ha scoperto dei funghi pieni di energia. Purtroppo essa emette unicamente dei numeri per lui incomprensibili. Per i tuoi esplo è subito chiaro che si tratta di coordinate Azimut. Grazie alle conoscenze appena rinfrescate sull'utilizzo della bussola riescono velocemente a trovare i funghi.*



Un'altra possibilità è realizzare un concorso d'arte:

Questa forma di trasmissione delle conoscenze è principalmente adatta ad esplo già avanzati. Il gruppo animatori indice un concorso d'arte: gli artisti famosi possono parteciparvi se realizzano il progetto prescritto (per es. una capanna nel bosco, un trono, uno scaffale per le scarpe, ecc.) nel modo più artistico e originale possibile. Una giuria composta dagli animatori e dagli esplo giudica i diversi progetti. Anche criteri come la qualità dei nodi, l'utilizzo del materiale, ecc. vengono considerati.

10.3 Aspetti relativi alla sicurezza

Nella maggior parte dei casi la tecnica scout corrisponde anche ad un potenziale focolaio di pericoli. Soprattutto la dimestichezza con le corde va esercitata. Discutete all'interno del gruppo animatori su chi porta quale esperienza. Se non c'è nessuno che si sente sicuro in quest'ambito, allora chiedete tra i vostri rover chi può aiutarvi. La maggior parte dei rover è felice di potervi aiutare. Redigete un dispositivo di sicurezza per i grossi progetti e discusetelo anticipatamente con l'intero gruppo animatori. Inoltre dovete chiedere al CSZ, ad un rover con esperienza oppure al Coach un parere esterno sul vostro progetto.



capitolo 2.5
Attività impegnative
con le corde

capitolo 2.6
Grandi progetti di tecnica

capitolo 4
Dispositivi di sicurezza

Nota

- Requisito per la trasmissione della tecnica scout è una buona conoscenza dei rispettivi temi.
- Utilizza diversi metodi per la trasmissione delle conoscenze di tecnica.
- Lascia applicare agli esplo le proprie conoscenze nel rispetto delle loro capacità regolarmente nella quotidianità scout.
- Inserisci la tecnica scout nelle attività collegandola al tema.
- Fai sempre attenzione durante i blocchi di tecnica scout agli aspetti della sicurezza e redigi se necessario un dispositivo di sicurezza.

11 Costruzione del campo insieme a tutti gli esplo



Sarasani, tende, entrate e sedie a dondolo – non c'è ancora niente di tutto ciò quando iniziano i giorni più belli dell'anno e arrivate sul posto del vostro campo estivo. Solamente attraverso queste costruzioni il luogo del campo diventa confortevole. Una buona preparazione, alcune idee astute e dei trucchi utili regalano quel qualcosa in più al luogo del campo.

La costruzione del campo è un ambito molto ampio che richiede un bagaglio di esperienze molto ricco e dove la sicurezza deve essere garantita. Le esperienze più preziose e i trucchi delle piccole e grandi costruzioni li acquisisci guardando, aiutando e provandoci da solo. È importante che tu coinvolga tutti i tuoi esplo. L'esperienza della tua sezione può così essere mantenuta e tramandata.



11.1 Preparare la costruzione del campo



scout.swiss

> Pagina di download
(indicazioni per le
costruzioni da campo)

La costruzione del campo inizia a casa. Come per un gioco nel terreno o un percorso a punti, anche la costruzione e lo smontaggio di un campo vanno pianificati attentamente. Durante il sopralluogo bisogna già chiarire quali costruzioni verranno montate e dove saranno posizionate. Grazie ad un piano dell'area del campo si può evitare di dimenticare delle cose importanti. In questo modo durante la costruzione del campo le costruzioni saranno piazzate nel luogo previsto.

La costruzione del campo con tutti

Bisogna coinvolgere tutti gli esplo durante la costruzione del campo in quanto essa è un'esperienza di gruppo. Non è solo il risultato finale a far parte dell'esperienza, bensì anche il montaggio svolto in comune. È importante che dal giovane esplo al CP, tutti possano partecipare nel rispetto delle loro capacità. I partecipanti al campo non sono dei manovali che trasportano legna o che tengono il dito su un nodo. Fa' in modo che tutti i partecipanti siano impegnati nel rispetto della loro esperienza e in maniera sensata e che ci sia per tutti un compito, anche laddove sono richieste delle tecniche difficili. Naturalmente ciò non significa che tutti possano collaborare ad un cantiere comune, poiché «guardare sopra le spalle» (sbirciare) e il «learning by doing» sono decisivi per i progressi personali nell'apprendimento di tutti i partecipanti.

Per i giovani esplo è particolarmente motivante poter fare la propria costruzione, anche se di piccole dimensioni. In modo indipendente possono così affrontare dei piccoli progetti di costruzione come uno scaffale per le scarpe, un'amaca di teli oppure l'entrata davanti alla tenda di pattuglia.

Thilo
capitolo 6
La vita da campo



Progettazione

In modo tradizionale o per una volta qualcosa di completamente diverso? Ogni costruzione del campo deve essere unica per rimanere nei ricordi. Non esiste praticamente nessun limite alla creatività e alla varietà di idee. Decisivo è l'abbinamento tra un aspetto estetico eccezionale, l'utilità e la sicurezza. Devi però considerare le capacità di tecnica scout del gruppo animatori, dei CP e dei partecipanti. Anche il dispendio di energie e il materiale necessario sono da includere nella progettazione. Le costruzioni devono essere funzionali e non avere unicamente un «carattere monumentale», poiché verranno nuovamente smontate nei loro singoli elementi al più tardi dopo due o tre settimane. Rifletti bene su cosa va costruito dove e come può essere utilizzato. Nonostante una buona pianificazione delle costruzioni, dovrebbe rimanere un po' di spazio libero per delle idee nuove e spontanee. Quando è deciso cosa verrà costruito, i punti seguenti devono essere chiariti:

- Chi è responsabile per quale parte della costruzione?
- Quanto tempo è presumibilmente necessario per le singole costruzioni?
- Cosa deve essere fatto e in che ordine?

Cerca di includere anche il tema nella costruzione del campo. L'allestimento della zona del campo è una parte molto importante del campo stesso. Con un'impostazione adatta il tema inizia a vivere. Così il luogo diventa unico e le singole costruzioni possono essere introdotte direttamente nel programma del campo. Il campo può così diventare il palcoscenico e il terreno da gioco per la storia del tuo tema. Aiuta anche a creare l'atmosfera adatta al tema.

Sicurezza durante la costruzione

La costruzione del campo e la tecnica scout portano con sé numerosi pericoli. È perciò importante che al tema della sicurezza sia data la necessaria attenzione. Tramite una pianificazione fatta in anticipo, si possono ridurre al minimo i pericoli della costruzione e dello smontaggio del campo. È particolarmente consigliato redigere un dispositivo di sicurezza. Informazioni dettagliate riguardanti la sicurezza delle attività con le corde e delle grandi costruzioni pionieristiche, così come un esempio per un dispositivo di sicurezza, li puoi trovare nel fascicolo «La sicurezza» del Cudesch.



capitolo 4
Dispositivi di sicurezza

L'utilizzo corretto degli attrezzi impedisce un'usura inutile del materiale come pure gli incidenti. Rifletti anticipatamente su come vuoi trasmettere ai tuoi esplo le conoscenze su come comportarsi con gli attrezzi. Spesso e volentieri i giovani in età esplo si sopravvalutano. Prima che succeda qualcosa, mostra loro come utilizzare correttamente il materiale e per cosa lo si può impiegare.



scout.swiss
> Pagina di download
(indicazioni per le costruzioni da campo)

11.2 Installazioni

Tende per dormire

In un campo in tenda i partecipanti normalmente dormono in tende per pattuglia (da 6 fino a 10 persone). In queste tende depositano anche il loro materiale personale. È importante che queste tende siano stabili e che proteggano in modo sicuro i partecipanti e il materiale durante tutta la durata del campo.

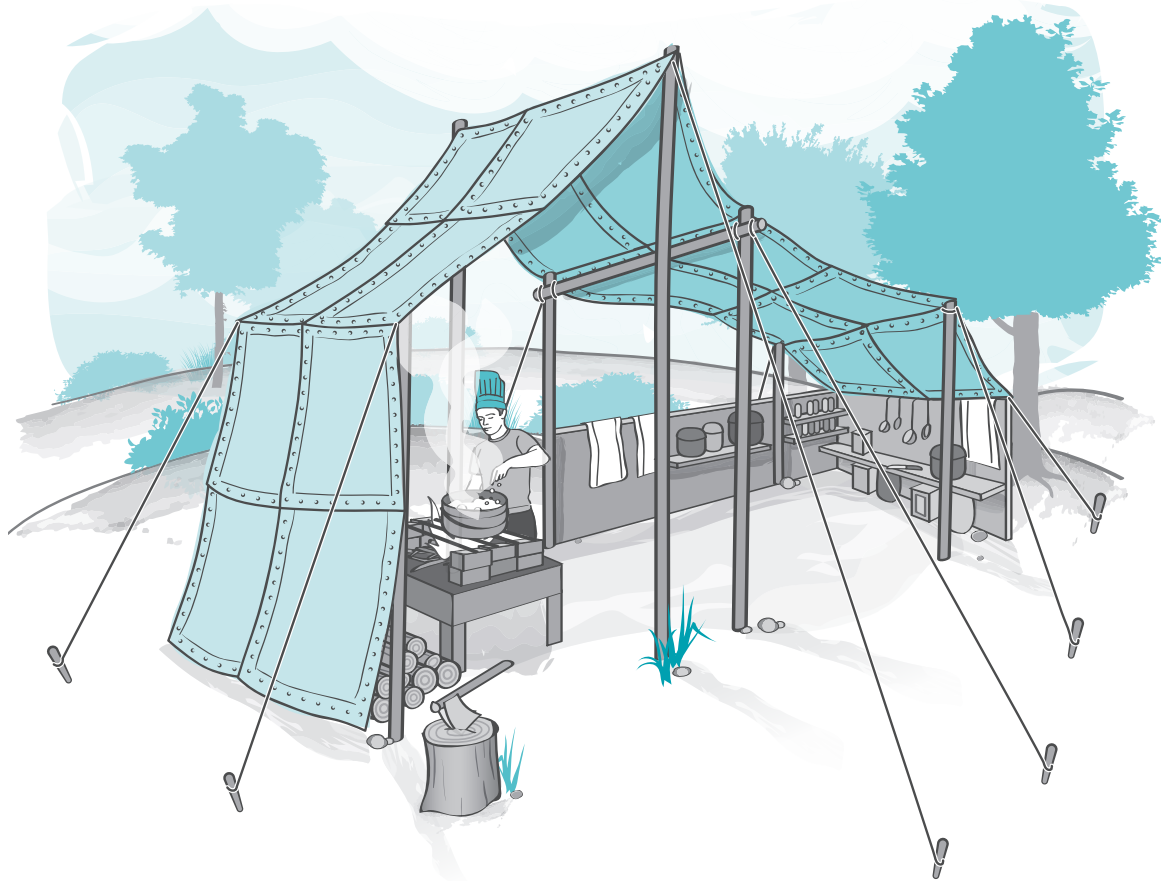
È importante che le tende di pattuglia siano separate per sesso. Anche se ciò significa dividere una pattuglia e dormire in gruppi dello stesso sesso. In questo caso è consigliabile suddividere gli esplo in gruppi misti di età. Gli esplo più vecchi possono così assumersi la responsabilità di quelli più giovani e badare a loro. Discuti la suddivisione dei tuoi esplo e la disposizione delle tende con i CP.

Per la branca esploratori la costruzione delle tende su palafitte è un'esperienza eccezionale. Se il posto tenda è in forte pendenza, le palafitte possono compensarla. La decisione di costruire le palafitte deve però essere presa dopo attente riflessioni, poiché sia il lavoro che la quantità di legname necessario sono grandi.



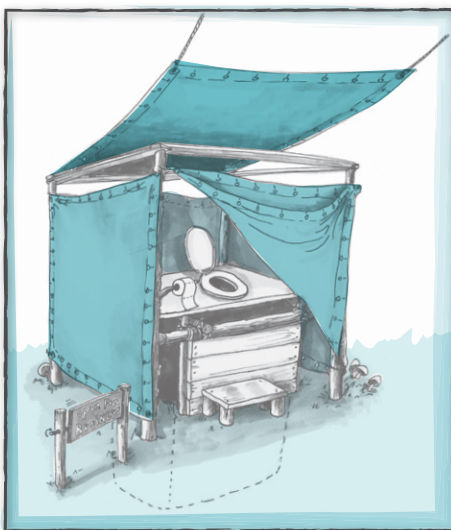
capitolo 1
I rapporti con i bambini e i giovani della branca esploratori

capitolo 3.4
I capi pattuglia (CP) e la loro supervisione



Cucina

Una cucina stabile, asciutta e attrezzata in modo pratico è molto importante per un campo ben riuscito. La cucina deve essere protetta dall'influsso del tempo. In questo modo si può cucinare anche quando è brutto tempo e gli alimenti non si rovinano durante la pioggia o una tempesta. La cucina deve essere pronta all'uso già per il primo giorno di campo. Bisogna quindi iniziare il prima possibile con la sua costruzione. Fate attenzione a non sopravvalutarvi anche durante la costruzione della cucina.



Latrina

La costruzione della latrina non è cosa secondaria e la sua qualità è importante per il benessere degli esplo tanto quanto la cucina. Nessuno può comunque essere obbligato a costruire la latrina. Ideale sarebbe se qualcuno rendesse la costruzione di una super-latrina una sfida speciale.

Durante la pianificazione della costruzione della latrina è importante che troviate una buona soluzione per entrambi i sessi. Se possibile, bisognerebbe avere due luoghi separati. Per tutti gli esplo deve essere chiaro, quando ci si può lavare e dove, senza aver paura di essere visti dall'altro sesso.

capitolo 1.3
Convivenza
tra ragazze e
ragazzi

capitolo 9.3
Le specialità

Altre installazioni

La lista delle installazioni non è assolutamente ancora finita. Ci sono moltissime piccole e grandi costruzioni da campo con le quali gli esplo possono venir impiegati in modo sensato e creativo. Con delle installazioni aggiuntive (entrata, posti per sedersi, sauna) il campo può essere realizzato in modo personalizzato. Piccole costruzioni che vengono pianificate e costruite per la maggior parte dei casi dagli esplo stessi, sono spesso più adatte rispetto a costruzioni pionieristiche enormi. Queste installazioni aggiuntive possono anche venir realizzate nell'ambito delle specialità «Pionierismo» o «Cucina».

Importante è che tutte le persone coinvolte nella costruzione abbiano idea di come il tutto alla fine debba apparire e funzionare. Almeno una persona deve essere esperta nei dettagli nel montaggio di grandi costruzioni, o attraverso l'esperienza o tramite una preparazione accurata.

Discutine con la direzione: Chi porta quali esperienze? Quali costruzioni fanno parte di un campo per la vostra sezione? I libri di tecnica possono darti delle idee. Qui di seguito trovi una piccola raccolta.

Lista di idee

Piccole installazioni

- Albo
- Cartelli per indicazioni
- Postazioni di riciclaggio e per i rifiuti
- Scaffali per il materiale
- Sedie e tavoli
- Frigorifero
- Forno
- Amaca
- Palco
- Campo da minigolf
- Portascarpe, avantetti, ecc.

Grandi installazioni

- Entrata
- Torri e palafitte
- Issa
- Campo da gioco
- Passerelle e ponti
- Sedia a dondolo
- Sauna
- Piscina
- Docce

Nota

- La costruzione e lo smontaggio del campo devono essere pianificate dettagliatamente come tutte le altre attività prima del campo.
- Una buona pianificazione diminuisce il rischio di incidenti. Rifletti accuratamente prima del campo a quali pericoli devi particolarmente fare attenzione e redigi un dispositivo di sicurezza.
- Fa attenzione durante la costruzione che tutti i partecipanti vengano coinvolti nel rispetto delle loro capacità e predisposizioni.

12 Uno scoutismo rispettoso dell'ambiente

Nello scoutismo si trascorre molto tempo all'aperto nella natura e si impara a conoscerla e ad apprezzarla. È quindi ovvio che vogliamo proteggerla. La legge ci domanda di amare la vita e di proteggere la natura. Per questo motivo tutti i consigli e i trucchi più importanti per un comportamento rispettoso dell'ambiente devono appartenere alle conoscenze di base di ogni scout. Bisogna tenere presente che solo chi conosce qualcosa sulla natura, sa effettivamente come proteggerla. La natura e l'influenza dell'uomo su di essa devono quindi essere al centro delle attività. Le attività con un collegamento a dei temi ambientali non devono però essere sempre allestite in modo pomposo, poiché anche con piccole attività o azioni quotidiane si può raggiungere molto. Inoltre come scout dobbiamo dare il buon esempio e mostrare anche agli altri cosa può fare ognuno di noi per l'ambiente.



12.1 L'ambiente nella quotidianità scout

La protezione dell'ambiente nella quotidianità scout inizia dalle piccole cose. Il gruppo animatori e gli esplo arrivano se possibile a piedi, con la bicicletta o con i mezzi pubblici alle attività? Gli esplo portano per la merenda patatine chips e bevande energetiche oppure qualcosa che produce meno rifiuti ed è pure più salutare? I rifiuti vengono riciclati in sede esplo? Ci sono delle lampadine a risparmio energetico in sede? Diverso materiale riciclabile, come cartone, vetro o bottigliette in PET può essere utilizzato molto facilmente per del bricolage.

Delle attività sul tema ambiente possono essere introdotte senza problemi in qualunque programma trimestrale. Praticamente per ogni tema si possono trovare diversi temi legati all'ambiente ricollegabili ad esso. Perché non fare qualcosa sul risparmio d'acqua durante un viaggio nel deserto con Alì Baba oppure sulla pulizia del bosco con Robin Hood oppure sulla costruzione di un'astronave extraterrestre con del materiale riciclato?

Altri esempi:

- ▶ *Organizza una visita ad una centrale idroelettrica o ad impianto di riciclaggio o di depurazione delle acque.*
- ▶ *Costruisci con i tuoi esplo un fornello ad energia solare e prepara una fondue al cioccolato con della frutta di stagione e proveniente dalla tua regione.*
- ▶ *Organizza una sfilata di moda con delle creazioni fatte con del materiale riciclabile (vestiti e accessori).*
- ▶ *Pianifica con i tuoi esplo un progetto ambientale. In questo modo hanno la possibilità di fare la specialità Ambiente.*
- ▶ *Imposta il campo in modo ecosostenibile. Per un campo in casa puoi indire un concorso di risparmio di acqua e di energia.*
- ▶ *Pianifica nell'ambito di un'attività sulla legge e la promessa un punto dove gli esplo approfondiscono il punto «amare la vita e proteggere la natura» e riflettono su determinati temi riguardanti l'ambiente.*

capitolo 9.3
Le specialità

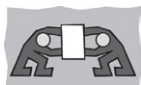


Fascicolo G+S
Campo, check-list
«Campi rispettosi dell'ambiente»

capitolo 7
La legge e la
promessa nella
quotidianità scout



12.2 Progetti ambientali



capitolo 4.4
Idee per attività
per la branca
esploratori /
Impegno sociale

capitolo 5
La partecipazione
attiva con il
metodo del
«progetto»

Il tema dell'ambiente è adatto anche a grossi progetti che puoi pianificare e realizzare con i tuoi esplo. È importante spiegare agli esplo il senso e lo scopo del progetto. Devono poter capire se e come le loro azioni hanno delle ripercussioni sull'ambiente. Diverse piccole attività nella fase precedente al progetto vero e proprio possono aiutare a rendere attenti gli esplo alla problematica concreta dell'ambiente su cui poi verterà il progetto. In questo modo puoi mostrar loro meglio come l'ambiente reagisce alle loro azioni, perché il comportamento dell'uomo può essere dannoso per la natura e cosa possiamo fare noi per sollecitare di meno la natura. Un progetto ambientale vi dà inoltre la possibilità di mostrarvi al pubblico come esempio per gli altri. Preparate a questo scopo dei cartelloni e dei volantini per segnalare la vostra azione.

- ▶ Pulite un pezzo di bosco oppure un tratto di fiume della vostra regione. In una fase precedente cercate degli sponsor che vi diano una certa somma per ogni chilo di rifiuti raccolto. Con il guadagno potete installare un sistema di riciclaggio nella vostra sede oppure far montare dei pannelli solari sul tetto.
- ▶ Organizza con gli esplo un mercato delle pulci. Tutto possono portare le loro vecchie cose e offrirle per la vendita. In questo modo gli oggetti non più utilizzati possono trovare un nuovo proprietario. Preparate per il vostro mercato degli splendidi regali fatti con materiale riciclato (per es. gioielli fatti con le lattine, dei portacandela con le bottiglie in PET, dei portamonete con il tetrapack, ecc.).
- ▶ Durante un'attività sociale avete anche la possibilità di fare qualcosa per l'ambiente. Domanda al comune o ai forestali della tua regione se puoi prenderti cura di un pezzo di bosco con il tuo gruppo scout oppure se potete essere utili per un vivaio locale.
- ▶ Organizza il campo nel modo più ecosostenibile possibile: fate la spesa solo dai contadini locali, mangiate vegetariano, rinunciate alle auto e viaggiate in bicicletta.



Nota

- Inizia da te stesso e sii un esempio per i tuoi esplo. Spostati il più possibile a piedi o con la bicicletta. Usa i trasporti pubblici per le distanze più lunghe. Separa i rifiuti e smaltiscili correttamente.
- Rendi l'ambiente un tema costante nella tua sezione e cerca di introdurre in tutte le attività un aspetto legato all'ambiente. Fai per esempio attenzione affinché al campo ci sia possibilmente solo cibo di stagione proveniente dalla regione e con gli imballaggi ridotti al minimo.
- Ispirate i vostri genitori e amici con i vostri progetti ambientali e mostrate loro come siete in grado di impostare la vostra vita in modo ecosostenibile.

13 Bibliografia

Fondamenti scout

- **Profilo dello scoutismo – I fondamenti pedagogici del Movimento Scout Svizzero.** Movimento Scout Svizzero (2010).
Per la branca esploratori le pagine 28–32 sono particolarmente importanti
- **Regolamento per divisa e distintivi nel MSS.** Movimento Scout Svizzero (2010).
Descrizione ufficiale del MSS della divisa scout.

Impostazione del programma

- **Cerimonie scout.**
Mario Sica (2000).
Un libro sullo stile, sui riti e sulle cerimonie nello scoutismo.
- **Giochi scout.**
Baden-Powell (1999).
Presentazione di un manuale di giochi di quasi settanta anni fa.
- **jota-joti.pbs.ch (solo in tedesco e francese)**
Sotto questo link troverete informazioni e il modulo di registrazione.
- **Scintilla.**
Movimento Scout Svizzero (2021).
Opuscolo per i capi pattuglia.

Animazione spirituale

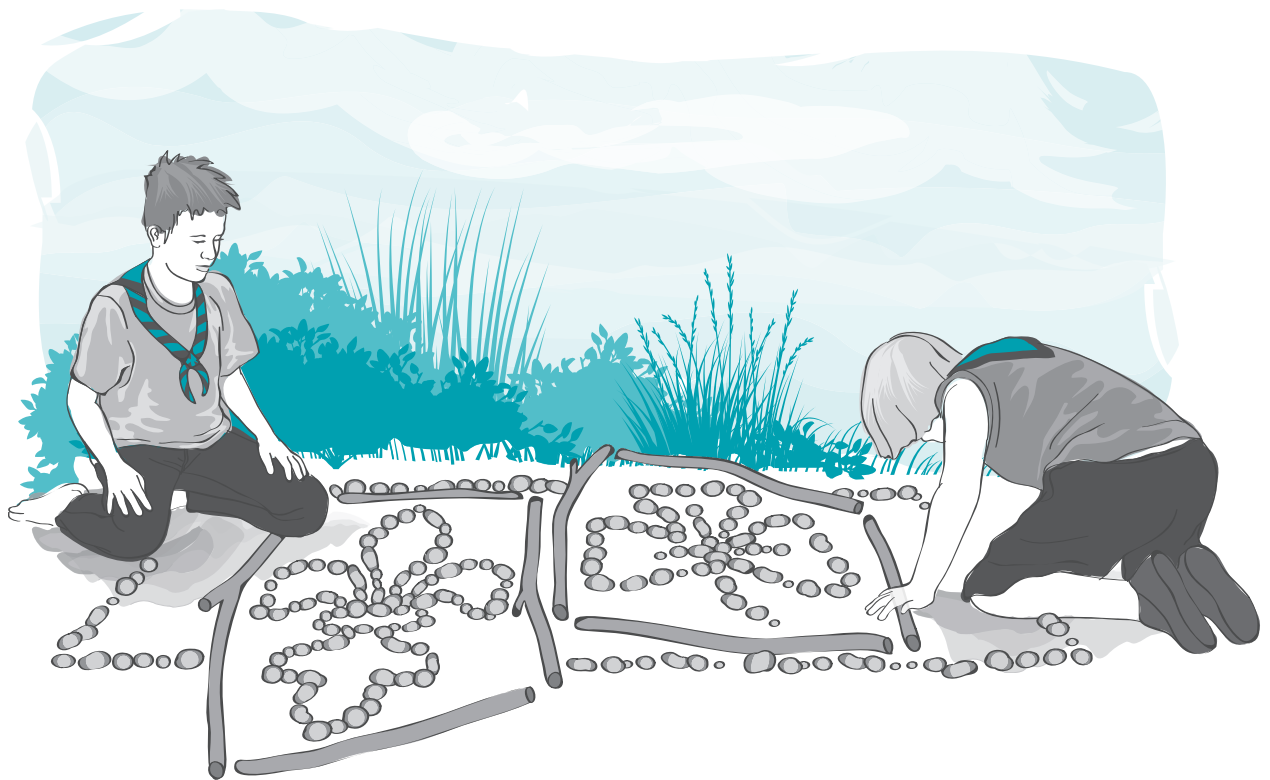
- **Giocare il gioco.** A cura di Mario Sica (1982).
750 citazioni tratte dagli scritti di B-P.
- **Il libro di Lezard.** Nuova fiordaliso (1998).
Riflessioni adatte alle Anispi e alla Legge e Promessa.
- **La bussola.** don Marco Notari / Zeta (2013).
Un ottimo ausilio per organizzare attività di animazione spirituale.

Tappe / Specialità

- **Specialità.**
Distintivi delle specialità. Movimento Scout Svizzero (2006).
- **Tappe.**
Pierre Delsue (2000).
Questo libro contiene tutto ciò che può essere utile per apprendere una tecnica, realizzare un gioco, sapersi trarre d'impaccio secondo lo stile scout.

Tecnica

- **Movimento Scout Svizzero.** Carta Morse.
- **Tecnica scout a parole e illustrata.** Brigata AGET Locarno e Pfadikorps Glockenhof (2002).
- **Thilo.** Movimento Scout Svizzero (1995). Libretto scout svizzero.



Documentazione MSS da scaricare (scout.swiss)

Purtroppo in questa pubblicazione non c'è abbastanza posto per presentarti tutte le nostre idee concrete. Per ovviare a questa mancanza, abbiamo reso disponibili in internet documenti che potranno aiutarti a preparare il tuo programma.

Impressum

Fascicolo:	La branca esploratori – Sempre pronti
Editore:	Movimento Scout Svizzero, Berna
Autori e Collaboratori:	Irene Steiner / Snoopy, Madlaina Brugger / Jamaica, Sebasitan Christen / Brutus, Marc Hauser / Fauvette, Luzia Iseli / Doremi, Leandra Marti / Helix, Sebastian Pfaffen / Schprutz, e numerosi altri collaboratori a livello cantonale e federale
Traduzione:	Andreina Bonzanigo / Hook, Simona Tamagni, Christina Germann-Chiari
Revisione:	Cristina Barenco / Cerbiatta, Cristina Bianchetti / Fanzine
Illustrazioni:	Anne Seeger (bilderei.ch) Andrea Klaiber (doppel-kopf.ch) Alcune illustrazioni: Sandra Gujer-Brückner (illuhouse.ch)
Layout:	Nadja Jenny / Chili (digicenter.ch) Corinne Weber / Rabatz (grafios.ch)
Stampa:	Koprint AG, Alpnach Dorf
Tiratura:	Ristampa 2024: 100
Edizione:	Prima edizione: 2014 Revisione: 2021
Riferimento:	2134.02.it
Copyright:	© 2024 – Movimento scout svizzero (MSS) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 31 328 05 45, info@pbs.ch, scout.swiss



Tutti i diritti riservati. Qualsiasi genere di utilizzo con eccezione l'uso privato e permesso a livello contrattuale è concesso solo previa autorizzazione scritta da parte del MSS.

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

Branca esploratori

Sempre pronti

Chi sono veramente gli esploratori? A cosa dobbiamo pensare quando ci apprestiamo a preparare un buon programma per loro? Partendo da esempi della quotidianità scout conditi da molti consigli pratici questo opuscolo dà agli animatori della branca esploratori una visione dettagliata dei temi e delle attività della loro branca.

Il fil rouge che unisce i temi dell'opuscolo sono le cinque relazioni ed i sette metodi dei fondamenti scout. L'opuscolo descrive come possano venir applicati nel programma ed utilizzati concretamente e come possano addirittura servire come linea guida per tutta la durata del periodo come esploratore.

L'opuscolo si occupa di questioni organizzative e deve aiutare gli animatori a comprendere i bisogni degli esploratori e a pianificare delle attività adatte alla loro età. Allo stesso modo agli animatori responsabili vengono mostrate diverse possibilità su come può venir pianificata l'attività per i capi pattuglia, come si possa unire pianificazione e svolgimento e come si possa quindi dar loro crescente responsabilità.

in vendita presso:
hajk Scout & Sport
Bolligenstrasse 82
3006 Bern
www.hajk.ch



2 0 0 0 0 0 1 3 5 2 9 8 4