

---

# DISTRIBUZIONE DEI COMPITI ALL'INTERNO DELLA SEZIONE

---

---

## In generale

---

### Quali sono i compiti e i doveri?

Nel paragrafo «compiti e doveri» s'intendono i lavori e le attività che un animatore o responsabile deve svolgere durante tutto l'anno scout in modo coscienzioso.

### Quali sono le esigenze (profilo)?

Nel paragrafo sul profilo richiesto s'intendono i requisiti che un futuro animatore o responsabile deve avere per poter svolgere questa funzione. Sono requisiti ideali, che nel limite del possibile dovrebbero essere tenuti in considerazione.

### Osservazioni sul documento

Questo documento mostra una distribuzione esemplare dei compiti all'interno di una sezione fittizia. I compiti e i doveri possono variare nelle varie sezioni.

### Osservazioni sulla lingua

Per rendere più facile la lettura del documento sarà sempre usata la forma al maschile. S'intendono ovviamente entrambi i sessi. Il termine animatore è usato per coprire tutti i ruoli, cioè akela, capo, capo reparto/posto, ecc.

---

## Capo branca castori

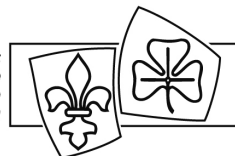
---

### Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei castori
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

### Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 20 anni
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, aver partecipato al corso d'introduzione della branca castori



---

## Animatore branca castori

---

### Compiti e doveri

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere ad avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali dei castori in modo serio e variato
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti,...)

### Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Avere buoni rapporti con i bambini
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Saper comprendere
- Età ideale: almeno 18 anni
- Aver svolto almeno il corso Base, l'ideale sarebbe aver partecipato al corso d'introduzione della branca castori

---

## Capo branca lupetti

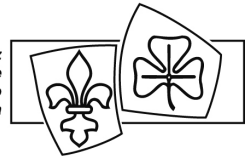
---

### Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei lupetti
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

### Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 18 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo



---

## Akela

---

### Compiti e doveri

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali della muta in modo serio e variato
- Arredare e curare il proprio locale della sede
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Aiutare ad organizzare i campi e le uscite di più giorni
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti,...)
- Frequentare corsi di formazione

### Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Avere buoni rapporti con i bambini, con i capi sezionali e gli altri animatori della muta
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Saper comprendere
- Età ideale: almeno 17 anni

---

## Capo branca esplo

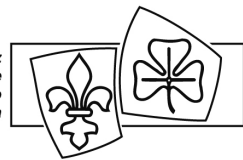
---

### Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori degli esplo
- Motivare i propri capi pattuglia a seguire il corso capi pattuglia
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

### Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 18 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo



---

## **Animatore esplo (capo reparto,...)**

---

### **Compiti e doveri**

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali del reparto in modo serio e variato
- Arredare e curare il proprio locale della sede
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Aiutare ad organizzare i campi e le uscite di più giorni
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti, responsabile costruzioni di campo,...)
- Informazioni puntuali ai genitori, capo sezione, capo branca
- Frequentare corsi di formazione

### **Profilo**

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Conoscere le tecniche scout di base
- Avere buoni rapporti con i bambini, con i capi pattuglia e gli altri animatori del reparto
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Età ideale: almeno 17 anni

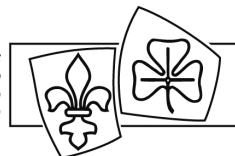
---

## **Capo pattuglia**

---

### **Compiti e doveri**

- Essere consapevoli del ruolo di esempio
  - Motivare ed entusiasmare gli esplo
- Guidare la propria pattuglia durante le attività e i campi estivi
  - Comportarsi in modo rispettoso con tutti e trattare tutti allo stesso modo
  - Preparare le attività di pattuglia in modo preciso e coscienzioso ascoltando i consigli del proprio animatore
  - Cercare di formare uno spirito di gruppo nella pattuglia
- Il capo pattuglia a volte assume temporaneamente la responsabilità della sua pattuglia
- Responsabile del materiale di pattuglia
- Svolgere i compiti assegnati seriamente, informare i propri responsabili in caso di eventuali problemi



---

## Capo branca pionieri

---

### Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei pionieri
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

### Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 19 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, aver partecipato al corso d'introduzione della branca pionieri

---

## Animatore pionieri

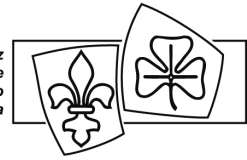
---

### Compiti e doveri

- Assistere alle riunioni con i pionieri e aver sempre pronte delle nuove idee
- Svolgere e valutare delle attività assieme ai pio
- Preparare il programma semestrale/trimestrale con il capo branca
- Partecipare attivamente alle attività sezionali (attività per animatori, riunioni,...)
- Partecipare alle riunioni sezionali e alle uscite
- Curare i contatti con i genitori
- Aiutare a organizzare i campi e le uscite di più giorni

### Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Avere buoni rapporti con i giovani (tra l'altro riconoscere problemi)
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di dirigere un team
- Età ideale: almeno 19 anni
- Se possibile, aver frequentato un corso Pio



---

## Capo sezione

---

### Compiti e doveri

- Persona di contatto con l'associazione cantonale
- Persona di contatto con la zona/la brigata
- Responsabile per tutte le attività, che non sono assunte da altri animatori
- Rappresentare la propria sezione verso l'esterno (comune, donatori, ecc.)
- Guidare la direzione sezionale e le loro riunioni
- Riconoscere eventuali problemi nelle branche e proporre soluzioni
- Organizzare e dirigere le riunioni sezionali
- Organizzare la valutazione annuale e un fine-settimana di pianificazione
- Garantire l'organizzazione e lo svolgimento di un'assemblea sezionale annuale
- Controllare i compiti sezionali
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra gli animatori della propria sezione
- Partecipare al corso CSZ/Formazione per CSZ
- Pianificare per tempo il futuro della sezione
- Affrontare nuovi progetti sezionali
- Curare i contatti con i genitori
- Aggiornare il mansionario
- Essere la persona di contatto in caso di crisi e/o avvenimenti gravi nella sezione
- Pianificazione degli animatori per tempo, in stretta collaborazione con i capi branca

### Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere buone conoscenze su tutta la sezione
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 20 anni
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, idealmente aver partecipato al corso Panorama e/o il corso CSZ

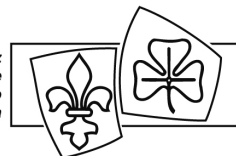
---

## Cassiere sezionale

---

### Compiti e doveri

- Consigliare e assistere il cassiere di un campo
- Garantire le finanze sezionali
- Richiedere le tasse annuali e controllare che siano state pagate da tutti
- Attualizzare le procure
- Tenere la visione completa di tutti i conti
- Mostrare al capo sezione i conteggi correnti
- Richiamare al week-end sezionale i cassieri per la chiusura dei conti
- Controllare i libri di cassa (saldi, ricevute, ammontare di trasferimenti (posta > banca), questioni formali (rappresentazioni, riporti)
- Controllare e confrontare il capitale sezionale
- Controllare se i contributi G+S e del comune sono stati distribuiti equamente
- Richiedere la lista degli indirizzi (per distribuzione contributi G+S, spedizione tassa annuale)
- Presentare conti annuali e budget del nuovo anno
- Far controllare e firmare il libro cassa dal CSZ
- Inoltrare gli indirizzi degli sponsor in modo da poterli ringraziare
- Verificare che siano stati pagati tutti i corsi di formazione (a Cantone, zona o MSS)



### **Profilo**

- Sapere tenere una contabilità
- Saper allestire un budget e un consuntivo
- Età ideale: almeno 20 anni
- Essere ordinato

---

### **Revisore**

---

#### **Compiti e doveri**

- Controllare la correttezza contabile delle varie casse sezionali
- Scaricare il cassiere tramite il rapporto annuale dei revisori

### **Profilo**

- Essere capace di controllare una contabilità
- Età ideale: almeno 20 anni
- Essere ordinato

---

### **Responsabile stampa**

---

#### **Compiti e doveri**

- Scrivere e pubblicare articoli delle attività sezionali
- Scattare e pubblicare foto delle attività sezionali
- Promuovere i contatti con i media
- Conoscere il responsabile stampa dell'associazione cantonale

### **Profilo**

- Saper scrivere bene
- Età ideale: almeno 18 anni
- Se possibile, avere buoni rapporti con media locali

---

### **Responsabile materiale**

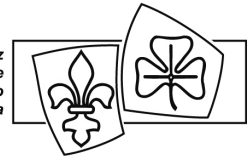
---

#### **Compiti e doveri**

- Amministrare il materiale scout
- Tenere in buono stato il materiale
- Avere materiale sufficiente
- Ordine e pulizia nel locale materiale
- Rinnovare il materiale prima del campo estivo
- Distribuire il materiale a persone al di fuori della sezione

### **Profilo**

- Essere dotato tecnicamente
- Affidabile
- Età ideale: almeno 18 anni



---

## Responsabile amministrativo del materiale

---

### Compiti e doveri

- Acquistare nuovo materiale Hajk per tutta la sezione
- Avere a disposizione un numero sufficiente di foulard e distintivi sezionali
- Gestire il conto materiale
- Conservare garanzie e scontrini di cassa
- Proporre un budget per il materiale

### Profilo

- Affidabile
- Età ideale: almeno 18 anni

---

## Coach

---

### Compiti e doveri

- Fornire supporto a CSZ, animatori di branca e responsabili dei campi
- Preparare l'offerta G+S secondo l'annuncio annuale del CSZ nella SportDb
- Controllare e autorizzare il programma dei campi
- Controllare e inoltrare le ordinazioni (materiale, carte topografiche) e l'annuncio REGA nella SportDb
- Visitare i campi
- Chiudere l'offerta G+S nella SportDb e inoltrare per il pagamento
- Informare e motivare gli animatori sull'offerta di corsi di formazione e invitarli a partecipare
- Conoscere le date dei corsi di formazione G+S e trasmetterle agli interessati
- Partecipare ai moduli di perfezionamento per i Coach

### Profilo

- Corso Coach G+S
- Contatti con sezione e animatori

---

## Webmaster

---

### Compiti e doveri

- Realizzare le idee sezionali in ambito del Web
- Creare una pagina web per le attività ordinarie della sezione
- Gestire la pagina web come piattaforma pubblicitaria
- Effettuare aggiornamenti (updates) regolari (es. 1 x alla settimana)
- Controllare annualmente la pagina web (dopo valutazione annuale e week-end di pianificazione) per aggiornare le informazioni (nuovi o vecchi animatori, ecc.)
- Verificare e pubblicare per tempo il materiale che è stato inviato da altri scout della sezione
- Cercare un sostituto nel caso di un'assenza prolungata (oltre 2 settimane) e introdurlo alle attività correnti (settimanali)
- Controllare i contributi inopportuni sul libro degli ospiti

### Profilo

- Essere motivato
- Avere conoscenze nella gestione del web
- Dovrebbe sapere cosa va pubblicato su una pagina web e cosa no (es. poche informazioni private,...)
- Avere piacere a pianificare in modo individuale e a svolgere i lavori
- Se possibile, essere uno scout attivo