

PRIMA TAPPA

TECNICA SCAUT

FUOCO

- Sei capace di accendere senza problemi un fuoco e conosci i punti ai quali devi prestare attenzione (pericolo d'incendio, attenzione al vento, protezione della natura, ecc.).

COSTRUZIONI AL CAMPO

- Utilizzi in modo corretto la pala pieghevole e conosci il suo utilizzo come piccone o come seggiolino pieghevole.
- Aiuti nei lavori di scavo (cucina, WC, canaletti per le tende).
- Aiuti a montare la tenda di pattuglia.
- Sai piantare e strappare i chiodi.
- Realizzi una piccola costruzione in legno (scarpiera, scaffale per le spezie, ecc.).
- Sei capace di utilizzare la sega e l'ascia. Conosci le precauzioni da prendere per evitare incidenti durante il loro utilizzo.

CUCINA

- Sei in grado di cucinare una salsiccia sul fuoco (alla griglia).
- Sei in grado di scaldare una bevanda per la tua pattuglia.
- Sei in grado di far bollire una marmitta d'acqua.
- Riconosci le tue stoviglie perché vi hai inciso un segno distintivo.
- Conosci i principi d'igiene che devono essere applicati in cucina.

ORIENTAMENTO

- Conosci i punti cardinali (nord, est, sud, ovest) e sei in grado di orientare una carta.
- Sei in grado di individuare e riconoscere su una carta il terreno a te circostante.

PRIMI SOCCORSI

- Al campo, ti curi della tua igiene personale. Ciò significa lavarsi, non dormire con gli abiti che hai indossato durante la giornata, cambiare regolarmente i vestiti e la biancheria intima, ecc..
- Sei in grado di chiamare i soccorsi in modo corretto. Conosci il numero d'allarme dei pompieri, della polizia e delle ambulanze. Sei in grado di trovare i numeri telefonici dell'ospedale e del medico più vicini.
- Sei in grado di curare le ferite da taglio e il sangue da naso.



- Ti prendi cura della tua salute! Cosa puoi fare a questo proposito? Discutine con il tuo capo reparto.
- Sei in grado di applicare dei bendaggi protettivi con il foulard o con un triangolo.
- Sai come comportarti se capita un incidente al campo.
- Sai come prevenire le fiacche prima di un'escursione o un'attività.

COMUNICAZIONE E TRASMISSIONI

- Sei in grado di trasmettere correttamente una comunicazione quando viene attivata una catena telefonica di pattuglia.
- Conosci il segnale di richiesta di soccorso internazionale (SOS) e il suo utilizzo.
- Conosci i segni di pista più importanti.
- Scrivi dei messaggi in codice segreto o con dell'inchiostro simpatico. Sei pure in grado di decifrare messaggi di questo genere che ti sono inviati.

VITA ALL'ARIA APERTA

GIOCO E SPORT

- Partecipi ad un raid di pattuglia.
- Partecipi a dei giochi olimpici estivi e invernali durante un campo o una riunione.
- Conosci degli sport poco praticati, o stranieri, e sei in grado di presentarli.
- Partecipi ad un'escursione in bicicletta.
- Vai in piscina con la tua pattuglia e conosci alcuni giochi divertenti che si fanno in acqua.
- Realizzi delle sculture di neve con i tuoi amici.

NATURA E AMBIENTE

- Fai dei calchi d'impronte ed hai raccolto, per esempio, delle noci o delle pigne.
- Aiuti in modo concreto un'associazione di protezione della natura: pulizia di un bosco o di un ruscello, sistemazione di un parco naturale o di un biotopo, ecc..
- Cerchi le tracce degli animali nel bosco: impronte, cibo, escrementi, ecc..
- Sei in grado di spiegare il concetto di riciclaggio e separi correttamente i rifiuti.
- Conosci differenti rettili, anfibi e mammiferi della tua regione.
- Conosci quello di cui il nostro organismo ha bisogno per vivere.

STELLE

- Guardando in cielo riesci ad individuare l'Orsa maggiore e l'Orsa minore, Cassiopea, Orione e la Stella polare.
- Grazie all'osservazione delle stelle riesci a trovare il nord.

IN CAMMINO

- Conosci le regole di circolazione e i cartelli stradali più importanti.



- Durante un'escursione metti in atto le misure adeguate per evitare la disidratazione, le fiacche, l'insolazione. Conosci il comportamento che devi tenere durante il cammino (non abbandonare il sentiero, non camminare in mezzo ai prati da fieno, non disturbare gli animali selvatici, ecc.).
- Durante un'escursione in bicicletta, procedi in fila indiana e non appaiato ad un altro ciclista.

RIFLESSIONE

- Partecipi ad una celebrazione religiosa e/o ad un'animazione spirituale e/o ad una Veglia (ad esempio di Natale).
- Conosci la legge scout.
- Sai perché gli scout festeggiano S. Giorgio e, a grandi linee, conosci la sua vita.
- Conosci il significato del Primo impegno.
- Conosci tutti gli altri elementi della tua nuova pattuglia, le attività, i passatempi e gli interessi che coltivano al di fuori dello scautismo.

SCAUTISMO E TRADIZIONI

- Partecipi regolarmente alle riunioni del tuo reparto.
- Hai un canzoniere che completi con le canzoni che ti piacciono.
- Partecipi alle attività di più giorni del tuo reparto (ad es. campo durante le vacanze dei morti, campo invernale, campo pasquale, uscite di più giorni).
- Conosci un aneddoto avventuroso della vita di B.P.
- Conosci le canzoni tradizionali del tuo reparto.
- Prepari da solo il sacco per il campo.
- Conosci la provenienza del nome della tua pattuglia, del tuo reparto e della tua sezione.
- Sai perché gli scout hanno una divisa e conosci il significato dei differenti distintivi.
- Sai perché il 22 febbraio è una data importante nel calendario degli scout.
- Sai che ci sono degli scout anche in altri comuni. Conosci esploratori di altri reparti e partecipi ad un'attività con loro.
- Conosci le quattro branche dello scautismo svizzero.



CREATIVITA'

GIOCO

- Conosci differenti tipi di gioco (con il pallone, nuovi giochi, ecc.).

ABILITA'

- In bicicletta ti senti sicuro e sei in grado di eseguire un percorso ad ostacoli.
- Sei in grado di presentare una figura artistica con dei pattini a rotelle, dei pattini da ghiaccio o con gli sci.
- Presenti ad altri scout un numero circense (per esempio con della musica, con esercizi di acrobazia, con il viso mascherato, con un costume, ecc.).
- Ti travesti da mago e ti esibisci in un gioco di prestigio.
- Partecipi al gioco di Kim.
- Riesci a fare qualcosa di particolare con uno yo-yo, un frisbee, ecc..
- Partecipi ad un percorso d'agilità.
- Con la tua pattuglia organizzati un percorso ad ostacoli e lo esegui con i trampoli.

BRICOLAGE E CREAZIONE

- Con l'argilla, il gesso o materiale simile, crei un oggetto per l'angolo di pattuglia, la vetrina d'esposizione o come simbolo di pattuglia.
- Senza l'utilizzo della parola, o di altri suoni, sei in grado di mimare almeno dieci situazioni. Con gli altri scout della tua pattuglia, metti in scena un breve spettacolo di mimo.
- Sai sbrigartela da solo se devi cucire un bottone, rattoppare uno strappo o fare una piccola riparazione.
- Presenti un lavoro manuale o un'idea d'atelier da realizzare con il tuo reparto.



SECONDA TAPPA

TECNICA SCAUT

FUOCO

- Sei capace di accendere un fuoco, indipendentemente dal tempo, e lo sai curare. Hai la responsabilità di un fuoco per qualche giorno.
- Conosci differenti modi per accendere un fuoco.

COSTRUZIONI AL CAMPO

- Conosci diversi accessori da campo e contribuisce alla loro costruzione. Ad esempio: sedia per la siesta, altalena, biblioteca da campo, doccia, albo, luogo del fuoco da campo, luogo in cui ci si riunisce, meridiana, ecc..
- Aiuti a mantenere ordinato e funzionante il materiale del tuo reparto/sezione ed esegui autonomamente piccole riparazioni.
- Durante e dopo il campo ti occupi della manutenzione delle tende (pulizia, riparazioni, ecc.).
- Contribuisce a creare un simbolo del campo e a realizzarlo (pennone, guidone, bandiera del reparto, figura scolpita, ecc.).
- Sai come lavorare grandi rami, assi e cotenne. Sai quando usare la sega e quando l'ascia. Contribuisce a tagliare la legna per il fuoco della cucina e per il fuoco del bivacco.
- Trascorri una notte con la tua pattuglia in un luogo in cui avete montato il vostro bivacco.
- Conosci le tecniche per la manutenzione delle corde e come piegarle.
- Al campo crei degli oggetti con l'ausilio di corde e rami (casce, cassettiere per gli utensili, ecc.) e nel farlo utilizzi i nodi appropriati.
- Partecipi alla costruzione di un ponte di corda, della sarasani o dell'entrata del campo.
- Sei in grado di montare una tenda con la tua pattuglia. Scegli il posto appropriato e la orienti nella giusta direzione.

CUCINA

- Cucini un dolce al campo.
- Conosci le erbe che si trovano in natura e le utilizzi per insaporire le pietanze.
- Cucini un pasto speciale per la tua pattuglia (svizzero, italiano, asiatico, vegetariano, ecc.).
- Con l'aiuto di un altro esploratore, prepari la colazione per tutti gli altri partecipanti del campo.
- Conosci i tempi approssimativi di cottura dei differenti alimenti (pasta, riso, patate, legumi).
- Al campo, conservi correttamente gli alimenti.



ORIENTAMENTO

- Per l'escursione di pattuglia studi gli orari dei mezzi di trasporto pubblici e scegli le coincidenze migliori.
- Con l'aiuto di una carta topografica calcoli le distanze e descrivi gli itinerari.
- Descrivi le differenti parti della bussola e conosci il loro utilizzo.
- Conosci le carte topografiche (scale, equidistanze, segni convenzionali, ecc.).
- Conosci le misure del tuo corpo (quanti passi devi fare per 100 m, quanto è lungo il tuo braccio, il tuo avambraccio, ecc.).
- Conosci diversi metodi per stimare le distanze e sai come utilizzarli.
- Conosci la differenza fra il nord geografico e il nord magnetico.
- In ogni momento sai come determinare i punti cardinali (di giorno, di notte, in un terreno sconosciuto).

PRIMI SOCCORSI

- Per un periodo determinato, sei tu il soccorritore della tua pattuglia. Hai con te la farmacia di pattuglia e sai come utilizzarla.
- Sei in grado di disinfettare e bendare le ferite.
- Sai come proteggerti da un'insolazione.
- Sei in grado di applicare un bendaggio a differenti parti del corpo (mani, ginocchio, braccia, ecc.).
- Sei in grado di riconoscere una puntura di zecca, come prevenirla e quali sono le sue conseguenze.
- Sai come reagire in caso d'incidente.
- Rifletti con un animatore sulle regole per la prevenzione degli incidenti in diversi ambiti (in acqua, davanti ad un fuoco, sulla strada, ecc.).
- Sei in grado di reagire per soccorrere un paziente (regola ABCDE).

COMUNICAZIONE E TRASMISSIONI

- Prepari un gioco con l'alfabeto Morse per la tua pattuglia.
- Partecipi ad un gioco con codici segreti e segni di pista.
- Senza parlare e scrivere, sai farti capire da qualcuno (linguaggio dei segni, mimi, ecc.).
- Con l'aiuto dei segnali Morse, sei in grado di trasmettere e ricevere un messaggio.
- Per un gioco, tracci un percorso con i segni di pista utilizzando degli oggetti naturali.
- Esplori i dintorni del campo e racconti al tuo reparto cosa hai trovato di misterioso e quali emozioni hai provato.
- Utilizzi diversi mezzi di trasmissione Morse (luce, suono, scrittura, ecc.).
- Conosci diversi mezzi per la trasmissione delle informazioni, siano essi nuovi o meno moderni.



VITA ALL'ARIA APERTA

GIOCO E SPORT

- Durante una CO trovi tutti i punti.
- Insegna alla tua pattuglia un gioco divertente.
- Partecipi ad una riunione più lunga del solito.

NATURA E AMBIENTE

- Al campo, cerchi delle erbe da utilizzare in cucina, per il condimento, per il tè, per l'insalata, ecc..
- Conosci differenti minacce per le coltivazioni e conosci alcuni metodi naturali di lotta.
- Conosci la vita selvatica (animale e vegetale) di un determinato terreno (foresta, palude, stagno, ecc.) e la presenti nell'ambito di un'esposizione (o altro).
- Cataloghi gli alberi e gli arbusti più importanti del bosco (vicino al campo o al tuo domicilio); stili una classifica basata sulla loro quantità.
- Conosci la guardia forestale del tuo comune e conosci i suoi compiti.
- Conosci sia le piante velenose sia quelle protette.
- Realizzi, per la tua pattuglia, un breve sentiero "alla scoperta della natura".
- Contribuisci regolarmente alla protezione del nostro ambiente: spostandoti in bicicletta, utilizzando degli imballaggi riciclabili, separando i rifiuti, ecc..
- Semini e curi dei vegetali (fiori o legumi).
- Nel bosco, sei in grado di riconoscere 10 alberi o arbusti osservandone la forma, le foglie, la corteccia, i boccioli o i frutti.
- Conosci le diverse varietà di boschi.
- Riconosci alcuni uccelli osservandone il volo, la forma del becco e il verso.
- Con i prodotti della natura prepari un tè o altri prodotti commestibili.
- Osservi una pianta o il comportamento di un animale selvatico e ne fai una descrizione alla tua pattuglia.

METEREOLOGIA

- Hai le conoscenze di base per predire il meteo osservando la forma delle nuvole, il crepuscolo, l'aurora, il volo degli uccelli, ecc..

STELLE

- Con l'ausilio di un disegno, spieghi il sistema solare alla tua pattuglia.
- Sei in grado di riconoscere le differenti costellazioni del cielo sia in estate sia in inverno.

IN CAMMINO

- Fai un giro in bicicletta più lungo di 40 km.
- Pratici tre diversi stili di nuoto.
- Sei in grado di attraversare nuotando uno specchio d'acqua senza bagnare i tuoi vestiti (portandoli sulla testa o portandoli a mano).
- Sei in grado di riparare un pneumatico bucato.
- Sai tuffarti e recuperare quattro oggetti che si trovano all'incirca a due metri di profondità.



- Durante gli ultimi due anni hai svolto varie escursioni.
- Conosci diverse mete per un'escursione.

RIFLESSIONE

- Sai descrivere i cinque membri della tua pattuglia, o reparto, senza nominare caratteristiche fisiche (comportamento, ecc.).
- Conosci un canto mimato e lo presenti con la tua pattuglia.
- Intoni un canto e/o reciti una preghiera e/o leggi un testo all'inizio di un pasto.

SCAUTISMO E TRADIZIONI

- Scopri che lo scautismo è un movimento mondiale.
- Per un certo periodo ti occupi del diario di pattuglia e ci scrivi dei racconti o i resoconti dell'attività.
- Con la tua pattuglia studi un nuovo canto o un nuovo grido.
- Partecipi ad un Jamboree on the air (JOTA) o ad un Jamboree on the Internet (JOTI). Si svolge contemporaneamente in tutto il mondo ogni terzo fine settimana di ottobre.
- Conosci i diversi gridi di pattuglia.
- Partecipi ad un fine settimana di pattuglia alla cui organizzazione hai contribuito attivamente.
- In occasione di un campo partecipi ad una BA d'utilità sociale (aiuto ad un contadino di montagna, aiuto nella costruzione di un sentiero, ecc.).
- Hai una lista di gridi e di metodi scaut per applaudire (pesciolino sopra la linea del mare, ecc.) che proponi e lanci ogni volta che se ne presenta l'occasione. Naturalmente alcuni di essi possono essere inventati da te!

CIVISMO

- Conosci tutti i cantoni della Svizzera, le loro capitali, le loro bandiere ed eventualmente i luoghi turistici particolari.
- Conosci le fasi che permettono l'uscita di un'edizione di un giornale (dall'avvenimento alla distribuzione) o di una pubblicazione della tua regione e le descrivi ai tuoi compagni.



CREATIVITA'

- Nell'ambito della preparazione di una festa, raccogli fiori e rami per decorare il luogo in cui essa avrà luogo.
- Racconti alla tua pattuglia una leggenda basata su una costellazione che avete osservato nel cielo.
- Crei da solo il tuo tovagliolo.

GIOCO

- Durante un gioco di pattuglia hai il ruolo d'arbitro.
- Inventi da solo un gioco e le sue regole.
- Collabori all'organizzazione di un torneo di pattuglia o un pomeriggio di gioco.
- Ad un campo crei, con altri, l'ambientazione per un gioco (grande mikado, scacchiera gigante, ecc.).
- Durante il campo hai la responsabilità della cassa in cui sono custoditi i giochi.
- Partecipi ad una rappresentazione come attore o "dietro le quinte".
- Scegli un canto che la tua pattuglia o il tuo reparto non conosce e lo imparate insieme.
- Con qualcuno della tua pattuglia gestisci un breve gioco durante una riunione.

ABILITA'

- Costruisci un aquilone e lo fai volare.
- Prepari una scenetta che presenterai ad un bivacco o ad una manifestazione simile.
- Allestisci nel bosco il percorso di un minigolf o un viale di bocce.

BRICOLAGE E CREAZIONE

- Stampi le magliette del campo, cartoline, i foulard o altri souvenir per la tua pattuglia.
- Nel bisogno, sei in grado di eseguire le manutenzioni semplici alla tua bicicletta: regoli la sella, ripari o monti una camera d'aria, ecc..
- Autonomamente, o con l'aiuto di altri, crei l'insegna del campo o della tua pattuglia.
- Sai come cambiare un fusibile o una lampadina elettrica e sei in grado di leggere un contatore elettrico.
- Realizzi delle maschere per una scenetta.
- Con altri prepari una rappresentazione (teatro, sketch, commedia musicale, ombre cinesi, ecc.). Durante la rappresentazione hai un ruolo che contribuisce alla riuscita.
- Realizzi un oggetto con uno di queste tecniche di lavoro: metallo martellato, macramè, cartapesta.
- Presenti un lavoro manuale o l'idea per un atelier e lo realizzi con il tuo reparto.



TERZA TAPPA

TECNICA SCAUT

FUOCO

- Riesci ad accendere un fuoco con tre fiammiferi e senza altri mezzi.
- Sei in grado di accendere un fuoco in situazioni diverse (per esempio in caso di pioggia o di vento).

COSTRUZIONI AL CAMPO

- Con la tua pattuglia costruisci un ponte di corda in un luogo idoneo (a questo proposito hai effettuato un sopralluogo con un animatore).
- Conosci i materiali con i quali si costruiscono le corde e le loro caratteristiche (utilizzo, prezzo, qualità, ecc.).
- Sei in grado di scegliere la corda corretta per ogni utilizzo e ne riconosci una danneggiata.
- Sei in grado di scegliere ed applicare correttamente le tecniche di giuntura con differenti oggetti (punta in legno, viti, corde).
- Sei in grado di stabilire dove e come installare le diverse costruzioni su un terreno da campo, comprese le tende.
- Costruisci un igloo e vi trascorri la notte.
- Gestisci con altri il montaggio di un campo.
- Conosci i criteri da prendere in considerazione per la scelta di un terreno per campeggiare durante un fine settimana (acqua, sicurezza, permessi, ecc.).
- Sei in grado di piantare, facendo in modo che tengano per tutto il periodo del campo, dei pali per differenti utilizzi (entrata del campo, pennone, ecc.).

CUCINA

- Cucini una sorpresa in un forno costruito da te stesso.
- Prepari la lista della spesa e il budget per un fine settimana. Stabilisci dove vuoi fare gli acquisti (in un centro commerciale, nei pressi del campo, nei negozi locali, ecc.).
- Sai come riutilizzare gli avanzi di un pranzo.
- Durante un fine settimana d'attività cucini per la tua pattuglia.
- Cucini una cena sul fuoco.
- Prepari un'insalata per la tua pattuglia selezionando i vegetali trovati nel bosco.
- Sai cucinare il pane e, se ne hai la possibilità, cucini una ricetta particolare (treccia, pane azzimo, pane alle noci, ecc.).
- Conosci le dosi di base per una persona.



- Sai quando i frutti e i legumi tipici della tua regione sono maturi.
- Con un altro esplo cucini un pasto per la tua pattuglia curandone pure la presentazione.
- Annoti nel tuo libro di ricette le specialità della pattuglia indicando pure le quantità necessarie.
- Cucini un pasto alla trapper prestando attenzione agli aspetti ecologici (ad esempio evitando di utilizzare alluminio).
- Costruisci, con l'aiuto della tua pattuglia, la vostra cucina e ti prendi cura del materiale.
- Cucini una marmellata fatta con le bacche commestibili che hai raccolto.

ORIENTAMENTO

- In occasione di un'escursione utilizzi correttamente la bussola per orientarti e per trovare il percorso giusto.
- Su una carta nazionale 1:25 000 stabilisci un tragitto e lo percorri senza aiuti (quindi anche senza carta).
- Riesci a stabilire l'altezza di un ponte calcolando il tempo che un sasso, lasciato cadere, impiega per raggiungere il fondo (assicurati che sotto non ci siano persone o animali).
- Prepari per la tua pattuglia una corsa d'orientamento su CN 1:25 000 o su una carta da CO e la realizzi durante una riunione.
- Attraversando di un bosco sei in grado di trovare in ogni momento la tua posizione su una carta da CO.
- Riesci a trovare nel terreno i dettagli disegnati in una carta da CO (sassi, ecc.).
- Sei in grado di spiegare in che modo vengono create le carte topografiche.
- Sai mettere in pratica almeno uno degli utilizzi più difficili della bussola (aggiramento di un ostacolo, ecc.).
- Sai utilizzare gli azimut.
- Disegni uno schizzo di un percorso (ad esempio da casa tua alla sede).
- Disegni un piano del luogo del campo o uno schizzo panoramico.

PRIMI SOCCORSI

- Durante un campo ti occupi di uno scout malato.
- Sei in grado di valutare quando devi chiamare dei soccorsi professionali (144).
- Conosci i tre gradi di un'ustione e sai come trattarli.
- Conosci alcuni modi per trasportare un ferito.
- Sei in grado di sorvegliare un ferito fino all'arrivo dei soccorsi.
- Sai quali sono gli organi vitali del nostro corpo e conosci la loro funzione.
- Sei in grado di reagire davanti ad un ferito (regola ABCDE).

COMUNICAZIONE E TRASMISSIONI

- Con la tua pattuglia costruite un apparecchio per la trasmissione di segnali (ottico, segnali di fumo, ecc.).
- Sei il redattore del campo e sei responsabile affinché il giornale da campo venga pubblicato regolarmente.



VITA ALL'ARIA APERTA

GIOCO E SPORT

- Partecipi a diversi tipi di CO.

NATURA E AMBIENTE

- Riconosci differenti varietà di rocce e ne conosci i nomi.
- Conosci, in grandi linee, come si è formata la terra, il sole e il sistema solare.
- Crei un erbario con alcune piante medicinali. Sai a cosa servono, come conservarle e come devono essere utilizzate.
- Organizzi e gestisci il “centro di riciclaggio” del campo.

METEREOLOGIA

- Crei un apparecchio di misurazione meteorologico e lo installi al campo.
- Al campo fai le previsioni del tempo per il giorno seguente. Conosci gli strumenti per la misurazione della temperatura, l'umidità e la pressione dell'aria. Annoti i dati nel giornale meteo.
- Conosci come ci si deve comportare in caso di temporali.

STELLE

- Sei in grado di utilizzare una carta celeste.

IN CAMMINO

- Come escursionista conosci i pericoli della montagna e sai come prevenirli.

RIFLESSIONE

- Durante un'attività di più giorni, con un altro scout, sei responsabile per portare uno spunto di riflessione alla mattina e alla sera.
- Partecipi ad una Veglia notturna.
- Conosci il significato dei momenti di riflessione nello scoutismo.
- Conosci il senso della Legge scout.
- Conosci il senso della promessa.
- Scegli i contenuti (storie, testi, poesie, ecc.) per una Veglia.
- Organizzato un momento di riflessione sulla Legge per la tua pattuglia.



SCAUTISMO E TRADIZIONI

- Visiti altri scout per poter avere degli scambi di idee.
- Pensi alle persone anziane e offri loro il tuo aiuto (non solo in occasioni particolari).
- Con la tua pattuglia organizzi una manifestazione alla quale possono partecipare anche gli amici degli scout del tuo reparto.
- Passi un fine settimana in uno dei centri scout internazionali a Kandersteg o a Adelboden.
- Hai un amico scout in un altro cantone o all'estero. Vi scambiate della corrispondenza e vi raccontate le avventure che vivete negli scout.
- Gestisci un consiglio di pattuglia.
- Conosci gli obiettivi dello scautismo.
- Consigli e incoraggi gli scout più giovani della tua pattuglia.

CREATIVITA'

GIOCO

- Sei l'arbitro di alcuni giochi e spieghi agli altri quali sono le regole del fair-play.
- Fai una lista di piccoli giochi e ne conosci altri.
- Nella tua pattuglia, interpreti il testo di una canzone sotto forma di teatro, pantomima, ombre cinesi, ecc..
- Con altri, scegli un pezzo musicale o una canzone e sulla sua base crei una danza semplice.
- Proponi alla tua pattuglia un gioco nell'acqua come, per esempio, un percorso, una staffetta, ecc..
- Conosci diverse forme di teatro (marionette, pantomima, ecc.).
- Adatti dei giochi noti al tema del campo o al vostro progetto.
- **ABILITA'**
- Organizzi un Kim (vista, udito, olfatto, tatto).
- **BRICOLAGE E CREAZIONE**
- Realizzi un fotoromanzo.
- Prepari dei costumi e/o delle maschere per una rappresentazione teatrale.
- Con altri installi un'esposizione.
- Presenti un lavoro manuale o l'idea per un atelier e lo realizzi con il tuo reparto.
- Costruisci una macchina fotografica artigianale (ad esempio con una scatola di scarpe) e la utilizzi.
- Scrivi un articolo su un avvenimento scout.

