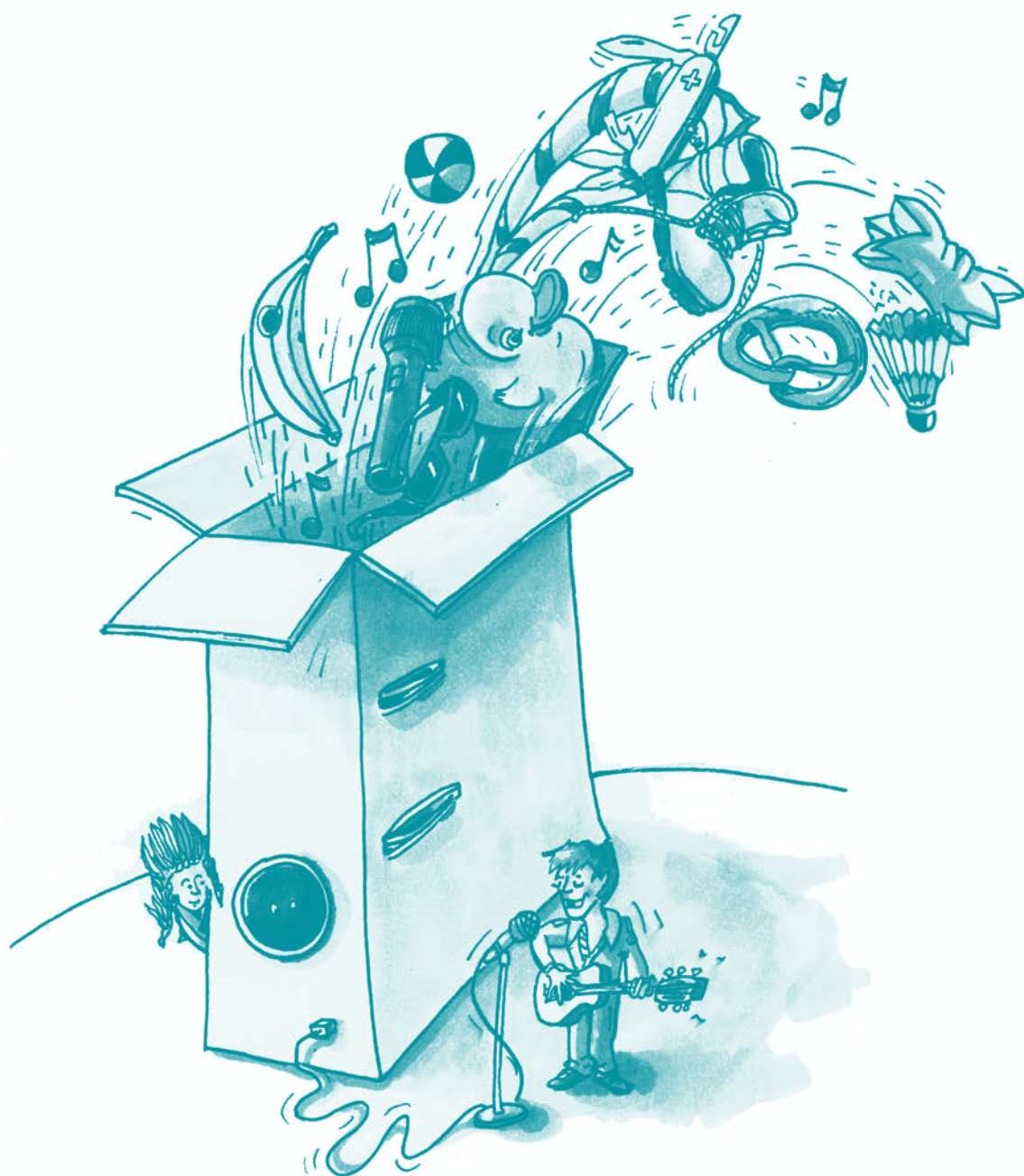
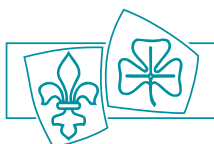


Il programma

vivere lo scoutismo



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



Formazione

1.	Pianificazione – realizzazione – valutazione	3
1.1	Pianificazione	4
1.2	Realizzazione	16
1.3	Valutazione	18
2.	Strutturare il programma	22
2.1	Programma trimestrale	22
2.2	Attività	26
2.3	Uscita	28
2.4	Attività di «porte aperte» (Amigo)	29
2.5	La promessa	31
2.6	Totemizzazione	32
2.7	Momenti di riflessione	33

Impressum

Opuscolo:	Il programma – vivere lo scoutismo
Editore:	Movimento Scout Svizzero, Berna
Realizzazione 2018:	
Revisione:	Leandra Marti/Helix, Dominik Huwiler/Chips
Traduzione:	Christina Germann-Chiari
Revisione:	Andrea Guidi/Gigio
Illustrazioni:	Sandra Gujer/Milou, Illuhouse, Biel/Bienne
Layout:	Corinne Weber/Rabatz, grafios.ch
Stampa:	Druckform, Toffen BE
Tiratura/Edizione:	300/2018 (Revisione Realizzazione 2013)
Referenza:	MSS.3036.04.it
Copyright:	Movimento Scout Svizzero Speichergasse 31, 3001 Berna +41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch, www.msds.ch/it
Realizzazione 2013:	Kaspar Wüthrich/Adler, Marco Gyger/Chapeau, Carolina Gurtner/Chita, Florian Haldimann/Hippo, Claudia Mirnic/Spring, Evelyn Kallweit/Wega, Daniela Villiger/Zimet
Realizzazione 2007:	Rahel Probst/Allegra, Cristina Barenco/Cerbiatta, Stéphane Grounauer/Grugno, Gaudenz Steinlin/Hamster, Andreas Mathis/Mugg, Simone Riner/Samba, Elisa Berther-Pedrini
Fonti:	Mis Bescht, PBS, 1995 Wimpel, PBS, 1999 Sport da campo/trekking – presentazione, SFSM, 2004

Programma: una sola parola ma di grande significato. Lo scoutismo offre molti tipi di attività: un sabato pomeriggio, un'uscita, un campo estivo, imprese pionieri, azioni rover, ecc. L'insieme delle diverse forme di attività compone il programma. Un buon programma dà allo scoutismo vitalità, colore, carattere e carica. La varietà stessa del programma è tipica dello scoutismo, dove la creatività e la ricchezza di idee non hanno limiti.

Sulla base delle relazioni e dei metodi, vengono sviluppate attività di ogni genere, le quali costituiscono un programma scout tipico. I programmi non sono uguali in tutte le sezioni, in quanto ogni sezione o unità segue le proprie tradizioni e caratteristiche, ma i fondamenti scout garantiscono un quadro comune.

In questo capitolo viene messo l'accento sul modo in cui si pianifica, realizza e valuta un programma scout. Ci si concentrerà soprattutto sulle singole attività, sul programma trimestrale e sull'uscita di due giorni. La tematica «campo» sarà trattata in un fascicolo separato.



www.profilo-dello-scoutismo.msds.ch



Opuscolo «Campo»

1. Pianificazione – realizzazione – valutazione

Al centro di ogni attività ci sono i bambini, i ragazzi e gli adolescenti che vi partecipano. Il programma dovrà essere adeguato alle loro esigenze e desideri.

Per aver successo, il programma deve ...

- ... essere adatto all'età dei partecipanti,
- ... essere variato,
- ... essere equilibrato.

Con un programma equilibrato, promuoviamo tutte le cinque le relazioni dei fondamenti dello scoutismo e lavoriamo secondo gli obiettivi del movimento scout. I sette metodi saranno integrati in modo «automatico». I fondamenti dello scoutismo e gli obiettivi del movimento scout sono descritti in modo dettagliato nel fascicolo «Scoutismo – chi siamo» del manuale cudesch.



I fondamenti dello scoutismo
Opuscolo «Scoutsimo»

Organizzare un programma di successo necessita impegno. Quando elabori un programma o prepari un'attività, segui queste tre fasi: pianificazione – realizzazione – valutazione. Ciascuno di questi tre passaggi contribuirà al successo della tua attività.

Pianificare

Durante la pianificazione, gli animatori definiscono chiaramente cosa, come, dove e quando avverranno le attività. In questa fase è importante tenere conto delle valutazioni e delle esperienze delle precedenti attività.

Realizzare

La realizzazione è strettamente correlata alla pianificazione: tutto ciò che finora è stato definito solo sulla carta o è esistito solo nella mente degli animatori viene ora vissuto insieme agli attivi.

Valutare

Alla realizzazione fa seguito la valutazione. Nella discussione fra animatori o insieme agli attivi vengono alla luce non solo le parti ben riuscite, ma anche gli errori nella pianificazione e nella realizzazione. Grazie alla valutazione, si possono imparare molti aspetti utili per le fasi di pianificazione e realizzazione di attività successive.



Pianificare, realizzare e valutare
Opuscolo «Gioco e sport»

ciclo chiuso

Queste tre fasi formano insieme un ciclo chiuso: una fase conduce all'altra e sono sempre influenzate da fattori esterni come i partecipanti, il tempo a disposizione o la meteo. A seconda del programma e delle attività, queste tre fasi -pianificazione, realizzazione e valutazione- possono sovrapporsi.

Per esempio, se durante un gioco notturno gli animatori notano che i limiti del campo da gioco non sono sufficientemente chiari, reagiscono immediatamente definendo meglio le delimitazioni. Ciò significa che durante la realizzazione avviene una valutazione e se del caso si attuano delle misure correttive.

Qui di seguito viene fornita una spiegazione più precisa delle tre fasi.

Come esempio si utilizzerà un'attività di un fine settimana di un reparto esploratori.

1.1 Pianificazione

tenere in considerazione la valutazione

Prima di dare inizio a questa fase, vale la pena dare una breve occhiata al passato. Quali osservazioni sono state fatte durante la valutazione dell'attività precedente? Di quali aspetti bisogna tenere conto nella nuova pianificazione?

Chiarire le condizioni quadro

La pianificazione del fine settimana degli esploratori del reparto Gaggio è alle porte. Per la pianificazione di questo fine settimana, gli animatori devono rispettare le seguenti condizioni: Panda, Silenzio, Guapa e Terremoto sono responsabili dell'organizzazione; Gringo è presente come animatore al fine settimana, ma non può partecipare alla preparazione. Per motivi finanziari, il fine settimana si svolge in un luogo non troppo lontano, in tenda, e i viaggi di andata e ritorno si effettuano in bicicletta. Quest'anno si sono iscritti molti attivi che non hanno mai partecipato a un'uscita in tenda. Siccome Panda e Silenzio prima del fine settimana si trovano in gita con la scuola, l'uscita può iniziare solo il sabato in tarda mattinata.

Per ogni parte di programma ci sono condizioni ben precise che influiscono sulla pianificazione. Grazie alle domande seguenti potrete determinare queste condizioni:

- Cosa? Quale tipo di programma o attività si deve pianificare?
- Momento, luogo e durata?
- Quante persone parteciperanno?
- A chi si rivolge l'attività? Chi sono i partecipanti? Qual è il livello del loro sviluppo? Quali sono i loro bisogni e i loro interessi?
- A quali attività hanno già preso parte i partecipanti? Cos'hanno imparato?
- Ci sono una o più relazioni o metodi scout che devono essere tenuti in considerazione?
- Chi aiuta durante la pianificazione, l'organizzazione e la realizzazione? Chi è responsabile e di che cosa?
- Occorrono aiutanti supplementari?
- Quale materiale si ha a disposizione?
- Quali risorse finanziarie si hanno a disposizione?
- Quali direttive e condizioni si devono tenere in considerazione (programma trimestrale)?
- Quali punti forti ed tradizioni si devono includere?
- Dove si svolgerà l'attività? Quali possibilità offrono i dintorni e quali sono le limitazioni?
- Come sono le previsioni meteorologiche? In quale periodo dell'anno si svolgerà l'attività?

Fissare gli obiettivi

Durante la prima riunione per il fine settimana il gruppo animatori si pone i seguenti obiettivi:

- *I partecipanti costruiscono in modo corretto la loro tenda e passano la notte all'asciutto.*
- *Integrare nel gruppo i nuovi attivi. I più esperti si assumono delle responsabilità e assistono i nuovi.*
- *Prima di ogni pasto ci sarà un gioco con i nodi. Tutti i partecipanti conoscono perfettamente 4 nuovi nodi.*
- *Con il viaggio di andata in bicicletta e l'associata lettura delle carte geografiche, i partecipanti si preparano agli spostamenti in bicicletta di più giorni previsti per il campo estivo.*
- *Trovare un tema in cui i ragazzi possano immergersi e che dia spazio alla loro creatività.*

L'attività fisica è in primo piano? Gli esploratori dovrebbero imparare a costruire una sauna? Oppure i lupetti devono imparare un nuovo codice segreto? L'inizio della pianificazione, quando s'inizia ad allestire il programma, è il momento ideale per tenere in considerazione i nostri obiettivi: cosa vogliamo ottenere?

formulare scopo e obiettivi



Le esigenze dei partecipanti e l'ambiente influenzano la scelta degli obiettivi. Gli obiettivi saranno alla base della fase di valutazione. Grazie agli obiettivi secondari che sono stati definiti, sarà più semplice valutare l'attività svolta: quali obiettivi sono stati raggiunti? Quali obiettivi devono ancora essere perseguiti?

Fissare gli obiettivi – ma come?

- Gli obiettivi devono essere raggiungibili con le animatrici e gli animatori disponibili, i partecipanti presenti e il materiale disponibile.
- Gli obiettivi devono essere il più concreti possibile, in modo da essere più semplici da sviluppare e da verificare durante la valutazione.
- Gli obiettivi devono essere definiti insieme a tutto il gruppo, in modo che sia le animatrici sia gli animatori siano in chiaro.

Seguono alcuni esempi di obiettivi per diverse attività del programma:

<p>Programma trimestrale</p> <ul style="list-style-type: none"> • La storia dei castori fa da legame tra tutte le attività. • I lupetti conoscono i personaggi della simbologia della loro branca. • Ogni esploratore si specializza in un ambito e riceve un distintivo per la specialità. • L'uscita del fine settimana sarà per i partecipanti il culmine dell'attività. 	<p>Uscita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con l'uscita dei castori si conclude la trama del programma trimestrale. • Anche i lupetti più giovani si abituano a dormire lontano da casa. • L'uscita di due giorni per gli esploratori è principalmente un'attività fisica, ma offre anche due momenti di riflessione. • La sede pionieri, dopo una fine settimana d'intensi lavori di ristrutturazione, diventa il luogo d'incontro del posto.
<p>Campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutte le attività dei lupetti sono legate al tema del campo. • Le escursioni e i giochi notturni sono i momenti salienti delle attività del programma del campo estivo degli esploratori. • Gli esploratori imparano alcuni sport da campo: l'Hornuss e l'indiaca. • Il posto pionieri pianifica autonomamente l'impresa per la prima volta. 	<p>Singole attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grazie all'utilizzo dei libri illustrati, si stimola l'immaginazione e la fantasia dei castori. • Giochi senza frontiere: i lupetti esercitano l'abilità e l'equilibrio. • I lupetti provano i loro ruoli per l'imminente rappresentazione teatrale. • Gli esploratori imparano e presentano dei giochi di prestigio. • Tutti gli esploratori sono in grado di stabilire le coordinate di un punto sulla cartina. • I pionieri, a coppie, percorrono al massimo in 15 ore l'escursione che hanno pianificato.

obiettivi per iscritto

È opportuno annotare gli obiettivi stabiliti e rileggerli durante le varie fasi di pianificazione. È importante fissare degli obiettivi realistici e misurabili.



Svolgimento della pianificazione

Ora si tratta di pianificare un programma concreto. Prendete in considerazione delle attività con le quali potrete raggiungere gli obiettivi posti. Scegliete delle attività di tipo diverso in modo da poter soddisfare i bisogni e gli interessi di tutti, tenendo particolarmente conto dei partecipanti più giovani e più tranquilli. Nel limite del possibile, le attività avranno sempre un tema comune.

Che si tratti di pianificare un'uscita, un'attività di pubblicità (Amigo), una serata con i genitori o un'attività del sabato pomeriggio, la prima cosa da fare è sempre stabilire come organizzare la fase di preparazione:

- Iniziate **per tempo** la pianificazione e prevedete abbastanza riserve di tempo.
- Stabilite all'inizio del processo di pianificazione quali passi dovranno essere intrapresi e in quale ordine, cosa dovrà essere fatto ed entro quando. Per eventi importanti vale la pena documentare le considerazioni fatte.
- È opportuno pianificare **in primo luogo i punti generali e poi quelli specifici** e i dettagli. La precedenza quindi va al programma di massima e poi a quello dettagliato. Prima si cerca il terreno su cui accamparsi, solo dopo si organizzano i punti della C.O.!

dal generale allo specifico

- Vale la pena fissare le scadenze importanti per la pianificazione, partendo a ritroso dalla data dell'attività. Tutte le date importanti (come ad es. riunioni, sopralluogo o imbustare le circolari) vengono stabilite secondo la data dell'attività, distribuite in modo sensato sull'arco del periodo di pianificazione e accordate tra di loro.
- Distribuite equamente le parti del programma e stabilite tempestivamente, all'interno del gruppo animatori, chi sono i **responsabili** dei diversi ambiti, mettendo quindi per iscritto l'assegnazione delle funzioni e le scadenze dei singoli aspetti da organizzare.
- Riflettete su quando **informare le persone** coinvolte o quando convocarle per la pianificazione (ad es. genitori, partecipanti, collaboratori, contadino, custode, proprietario, organi di sicurezza).
- Da non dimenticare: una pianificazione **accurata e precisa** è il miglior presupposto per una realizzazione ottimale del programma.

**annotare
per iscritto
le responsabilità**

All'inizio della pianificazione di un'attività più complessa (campo, uscita di un weekend, attività pubblicitaria, attività sezionale, ecc.) si definiscono le singole funzioni e si fissano i paletti principali:

grandi attività

Funzioni

Durante la prima riunione sono state assegnate le funzioni seguenti:

- *Direzione e programma: Panda*
- *Iscrizioni e contatto con i genitori: Silenzio*
- *Viaggio di andata e di ritorno: Guapa*
- *Sopralluogo e organizzazione accampamento: Terremoto*
- *Materiale: Guapa*
- *Organizzazione cuochi, contatto con la cucina: Gringo (ha solo poco tempo)*
- *Sanità (farmacia da campo e fogli di emergenza)*

Durante la pianificazione, ogni membro del gruppo animatori si incarica di un ambito preciso per il quale si occupa di tutti i preparativi e ne assume la responsabilità. Le funzioni saranno distribuite all'interno del gruppo animatori, tenendo conto delle caratteristiche (capacità, tempo, conoscenze e competenze particolari, ecc.) di ognuno. Alle riunioni si verifica lo stato della preparazione di ogni ambito, si coordinano le fasi successive e si affidano nuovi incarichi.

Paletti

Per la pianificazione e la preparazione dell'uscita del fine settimana, gli animatori hanno fissato i paletti seguenti:

- *20 settimane prima: prima riunione, contattare il CSZ e/o il coach: chi presenzierà al fine settimana?*
- *12 settimane prima: scelta del luogo, prime informazioni ai partecipanti e ai genitori*
- *8 settimane prima: programma di massima*
- *6 settimane prima: sopralluogo del campo e dell'escursione in bicicletta*
- *4 settimane prima: programma dettagliato*
- *2 settimane prima: informazioni definitive ai partecipanti e ai genitori*

Durante la fase di pianificazione si fissano dei punti, i cosiddetti paletti. Questi paletti sono degli obiettivi intermedi (ad es. singoli lavori o scadenze) che segnano la via verso l'obiettivo finale. Analogamente agli obiettivi generali, quelli intermedi devono essere realizzabili, misurabili, definiti in modo realistico. Non bisogna inoltre dimenticare che enti esterni necessitano di tempo per elaborare le vostre domande o riserve. Pianificate quindi sempre con molto anticipo i punti per i quali dovete far ricorso a terze persone.

Tema

Ogni animatrice e ogni animatore presente all'uscita del fine settimana ha tre voti da assegnare ai tre temi che gli piacciono maggiormente fra quelli proposti nel brainstorming. Rimangono 4 proposte che hanno ricevuto più voti. Per ognuna di queste proposte si discute sui vantaggi e sugli svantaggi e si pensa alle possibilità concrete per metterla in pratica durante l'uscita. Alla fine rimangono due proposte: «Gli inventori» e «Neanderthal». «Viaggio su Marte» è stralciato perché si sono trovate solo poche idee concrete e «Stazione di Corippo» pure perché il penultimo trimestre aveva un tema simile. Si vota per l'ultima volta: l'uscita avrà come tema «Gli inventori».

filo conduttore

Grazie al tema, il programma scout prende vita e acquisisce forma. Il tema fa da legame fra le numerose attività, coinvolge tutti, regalando momenti indimenticabili.



Programma del campo –
Tema del campo
Opuscolo «Campo»

Un buon tema è di facile comprensione per i partecipanti e dà loro spazio di partecipazione. Deve permettere di organizzare attività diversificate. Vale la pena legare il tema a una storia (i bambini e i ragazzi amano potersi immergere in storie e mondi immaginari), tuttavia, non ogni tema deve essere collegato a una storia.

I ragazzi più grandi possono essere coinvolti nella storia con la funzione di attrici e attori. Per loro il tema e la storia non sono più così importanti e in questo modo ricevono ulteriori responsabilità adatte alla loro età.

Non tutte le idee geniali si prestano come tema. Prima di scegliere un tema è opportuno chiedersi:

- Il tema permette delle attività adatte alle diverse fasce d'età?
- Si riescono a trovare sufficienti attività per questo tema? Quali?
- Con questo tema, rispettivamente con le attività legate al tema, è possibile raggiungere gli obiettivi posti?
- È qualcosa di nuovo o è simile ai temi già visti in precedenza?
- I partecipanti possono avere un ruolo attivo nel tema?
- Stiamo davvero proponendo qualcosa in più di una semplice trovata con molti effetti speciali?
- Il tema potrebbe essere frainteso da terzi? (Si dovrà fare particolare attenzione a temi d'attualità. Se un tema in quel momento viene discusso dai media non costituirà di certo un tema idoneo per un'attività!)



Storie a tema

Raccontando delle storie si trasmette felicità, si stimola la fantasia e l'immaginazione; nell'età infantile le storie hanno un ruolo importantissimo nel formare la personalità.

Per il tema vale la pena scegliere delle storie che vi piacciono e con cui vi potete identificare. Devono essere adatte all'età dei bambini dal punto di vista del contenuto e del linguaggio, dovrebbero parlare di persone, animali e oggetti, nei quali i bambini possono identificarsi.

La trama della storia è centrale e si sviluppa creando sempre più suspense, fino a culminare in un punto forte e terminare con una breve conclusione.

In una storia i partecipanti non devono fare solo le comparse, ma devono poter agire attivamente e contribuire allo svolgimento della trama. Gli indizi e gli intervalli teatrali devono servire a chiarire il compito dei partecipanti e non a fornire già la soluzione.

La storia deve essere semplice e facile da comprendere. Non bisogna dimenticare che gli attivi non la conoscono in anticipo!

Non bisogna farsi scrupoli a lasciar cadere una buona idea se non risponde a questi criteri. Spesso poi le buone idee di attività si possono «riciclare», con alcuni adattamenti, in altre storie o altri temi.

Idee che sembrano a prima vista banali o senza spessore, possono con un po' di fantasia essere trasformate in qualcosa di brillante. Non è necessario avere sempre un tema totalmente particolare. Molto più importante è che i partecipanti possano assumere un ruolo attivo.

**Il tema è
interessante?**





Metodi per la scelta di un tema

Raccolta di desideri

Anche i lupetti e gli esploratori possono aiutare con la raccolta delle idee: tutti i partecipanti scrivono su un foglietto il loro tema preferito, poi, durante la riunione, gli animatori catalogano queste proposte, in modo tale da trovare una combinazione realizzabile. Chiaramente, non si riuscirà a soddisfare tutte le richieste, e a volte desideri o idee potranno venire realizzati solo in parte.



Brainstorming

Il termine «brainstorming» significa «tempesta cerebrale». Tutte le idee, anche quelle più folli, vengono annotate su un cartellone. Si può prendere spunto anche dai termini già annotati e lasciarsi ispirare dalle idee degli altri; non si cancella e non si commenta niente, si annota tutto, non importa se è realizzabile o meno.

In un secondo tempo, si ordina e si riduce il guazzabuglio di termini. Le proposte possono essere eliminate tramite votazione o attraverso una discussione. Non appena ne rimangono poche, circa 3–5, è necessario riflettere sulla fattibilità di ognuna di queste proposte.

Un brainstorming può essere fatto anche senza parlare, annotando le idee sulla carta da pacco al centro del tavolo.



Passaggio del foglietto

Ognuno scrive un nome di persona su un foglietto e lo passa alla persona seduta alla propria destra. Ora sul foglietto ognuno scrive il nome di un oggetto e lo passa nuovamente al vicino di destra. Lo stesso viene fatto fino a quando su ogni foglietto sono annotati da uno a tre nomi di persone, oggetti, luoghi, orari, ecc. A partire da questi termini si potranno in seguito inventare delle storie (ev. facendoli passare nuovamente).



Mindmap

Il termine «mindmap» significa «mappa concettuale». Una mindmap si presta soprattutto per ordinare idee ed elementi diversi riguardanti un tema e per metterli in relazione l'uno all'altro. Grazie a questo metodo si dà una struttura al «caos». Al centro del foglio si scrive il termine principale, mentre attorno si annotano dei termini per categorie, collegandoli con delle frecce.



Riviste

Ogni animatore ha una rivista. Per circa 15 minuti si sfogliano i giornali e si annotano dei possibili temi. Attenzione ai temi scottanti di attualità: potrebbero sollevare reazioni emotive!



Fotografie e diario di bordo

In una cassa tenuta in sede si raccolgono delle fotografie di attività svolte o si tiene un diario di bordo. Questa cassa può essere utile per trovare un'ispirazione per una nuova attività. Attenzione però a non fare un doppione di un'attività svolta di recente.



Cartellone delle idee

Appeso alla parete del locale riunioni si trova sempre un cartellone su cui è possibile annotare delle idee di attività; in questo modo chiunque può esprimersi in ogni momento ed evitare che l'idea vada persa. Inoltre, le idee annotate potrebbero ispirare anche altre persone.

Ulteriori fonti per la raccolta di idee e la ricerca di un tema sono i libri, i film, i giochi di società, internet, i programmi scout passati e gli spunti dai corsi di formazione. Un'altra fonte sono i rover, non fanno più attività, ma dispongono di una grande esperienza alla quale potete attingere.



Filo conduttore

Durante una delle prime riunioni il gruppo animatori crea il filo conduttore dell'uscita: Gli esplo saranno degli scienziati alla ricerca di una sostanza, con la quale è possibile creare un potente fertilizzante eco-compatibile. Nella prima parte dell'uscita si svolgerà la formazione degli scienziati. In seguito, con l'aiuto di formule, un laboratorio e attraverso la ricerca sul campo, si andrà alla ricerca della sostanza che alla fine, tra mille peripezie, verrà trovata. Per concludere, al team di ricercatori verrà conferito il premio Nobel. Per mettere in pratica il tema saranno dunque necessari indumenti e attrezzi da scienziati, oggetti da laboratorio, ... Come luogo si presta una vecchia palestra, una caverna con minerali speciali, ... La formazione viene eseguita da scienziati famosi come Albert Einstein, interpretati dagli animatori.

Una volta deciso il tema, si tratta di tessere il filo conduttore che farà da trama per tutto il programma. Le diverse idee dovranno essere ordinate in una sequenza sensata.

«Magic Five Minutes»

Per fare questo, gli animatori possono per esempio ricorrere al «Magic Five Minutes»: per cinque minuti ognuno pensa a un possibile svolgimento del tema, poi si presentano le proposte e infine si sceglie quella migliore o una combinazione di queste, che sarà il filo conduttore del programma.

Aspetti che possono essere presi in considerazione nel filo conduttore:

- Storia, con avvenimenti e colpi di scena
- Personaggi, ruoli per le animatrici, gli animatori, i partecipanti e l'equipe di cucina
- Travestimenti
- Luoghi particolari, oggetti e riti

Programma di massima

Sabato	Domenica
<i>Introduzione al tema dell'uscita Einstein espone la missione</i>	<i>Atelier: ricerca della formula per il potente fertilizzante</i> <i>Migliorare le tecniche speciali degli scienziati (atelier di tecnica scout per pattuglia)</i>
<i>Trasferita in bicicletta per pattuglia Il viaggio in luoghi sperduti è irto di ostacoli: giochi di abilità durante il viaggio Montaggio del campo base dei ricercatori Cucina di pattuglia</i>	<i>Gioco nel terreno: Contrabbandare gli ingredienti, preparazione del super fertilizzante</i> <i>Smontaggio del campo base dei ricercatori e ritorno in bicicletta</i>
<i>Programma serale: suggellare il patto degli scienziati, esercitare il grido Totemizzazione: i nuovi laureati sono accolti nella comunità scientifica mondiale</i>	<i>Conclusione: Presentazione del fertilizzante al comitato per il Nobel (genitori)</i>

Se dovesse capitare di non trovare abbastanza idee per un'attività, quanto segue potrebbe essere d'aiuto:

- Ci sono delle idee che si possono riprendere da un corso di formazione?
- Ci sono degli obiettivi che non sono ancora stati sufficientemente presi in considerazione dalle attività previste? Le relazioni e i metodi scelti sono sufficientemente considerati?
- Perché non inventare e sviluppare una forma completamente nuova di un gioco o di un grande gioco?
- Ci sono delle attività o dei giochi che in passato hanno avuto successo e che potrebbero essere integrati bene anche in questo nuovo tema?

Il programma di massima è riassunto schematicamente in una tabella. Saranno indicate le informazioni seguenti:

- il titolo delle attività
- le informazioni principali (orari di inizio e fine)
- la durata delle attività
- i luoghi dove si svolgono le attività
- il responsabile

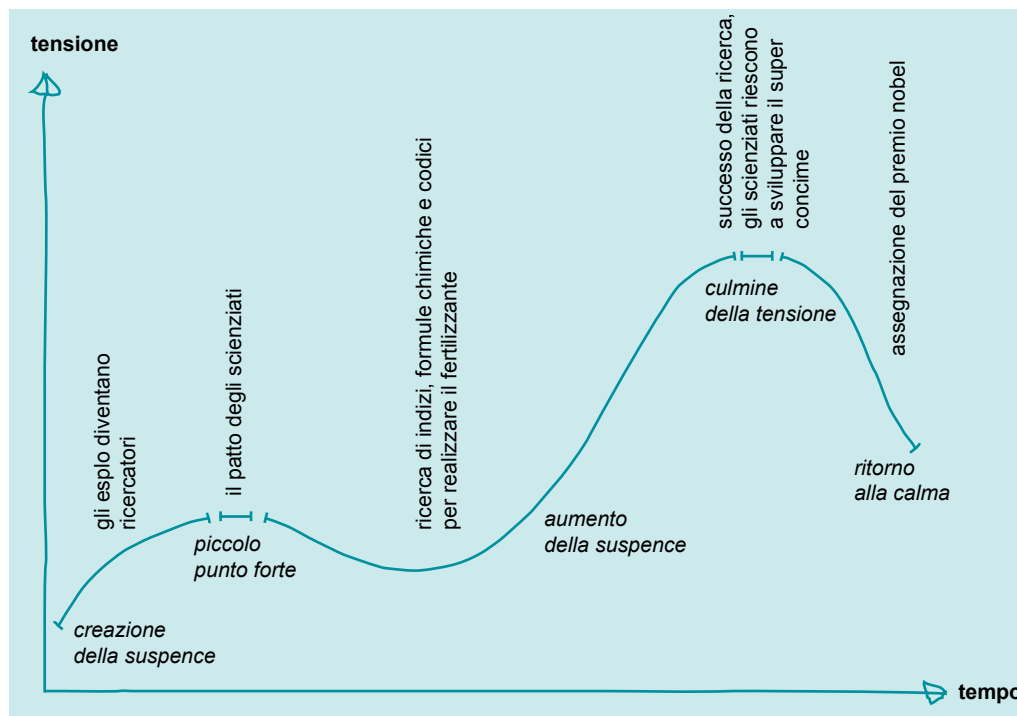


Il campo – Modello di programma di massima
www.cudesch-it.msds.ch

Il filo conduttore deve coinvolgere tutte le parti del programma, cercando di creare una certa suspense che culminerà in un punto forte verso la fine. La parte più entusiasmante non dovrebbe quindi verificarsi all'inizio del programma. L'introduzione dovrebbe comunque essere curata in modo da coinvolgere i partecipanti, senza però anticipare tutta la storia.

il programma crea suspense

La «curva della tensione» riassume graficamente questo concetto e può essere impiegata per ogni genere di programma, sia esso di un'attività del sabato pomeriggio, di un trimestre o di un campo estivo. Qui è rappresentata per il nostro esempio dell'uscita del fine settimana.



Controllo della qualità del programma

Il gruppo animatori utilizza il fascicolo del cudesch «Scoutismo – chi siamo» e riflette su quali relazioni e metodi sono trattati nelle attività. Così facendo, constata che il programma non risulta equilibrato. Vengono trattati soprattutto gli elementi «vita all'aria aperta» e «gioco» e una grande importanza viene data alle relazioni «con il proprio corpo» e «con gli altri». In questa fase si possono però apportare dei cambiamenti o delle aggiunte al programma senza fare molta fatica e far sì che vengano trattati anche gli altri metodi e le altre relazioni.

La totemizzazione, che era stata prevista come un rapimento, e il gioco nel terreno che seguiva sono modificati: gli esploratori che riceveranno il totem devono innanzitutto risolvere alcuni compiti per dar prova di essere degli scienziati (relazione con le cose). Durante questa fase, tramite un gioco a punti basato sulla storia di un grande scienziato, gli altri esploratori si confrontano con la legge scout (la legge e la promessa, relazione spirituale). Nella cerimonia finale i nuovi arrivati sono accolti nella comunità scientifica internazionale (riti e tradizioni). Il viaggio di andata sarà percorso per pattuglia. Per la cena nel bosco ogni pattuglia dovrà occuparsi di fare la spesa e cucinare (vita in piccoli gruppi, partecipazione attiva).

domande di controllo

Sin dalle prime fasi di pianificazione è importante considerare il programma anche in modo critico. Prima vi accorgete dei punti deboli e più semplice sarà apportare delle modifiche.

Le seguenti domande di controllo sono utili per fare un'analisi del programma:

- Il programma è variato, divertente e adatto alla fascia d'età dei partecipanti?
- Il programma permette di raggiungere gli obiettivi prefissati?
- Qual è il culmine dell'attività?
- Cosa potrebbe accadere che non è stato previsto?
- Per quale parte del programma è necessario un dispositivo di sicurezza?
- Le responsabilità delle singole parti del programma sono chiare?
- Per quali parti del programma è necessaria una variante in caso di brutto tempo?
- Ci sono parti del programma che, se necessario, possono essere prolungate o abbreviate?

controllo della qualità con i fondamenti dello scoutismo

Per una verifica della qualità del programma è utile consultare anche i fondamenti dello scoutismo. Un ulteriore elemento di controllo, è dato dal numero di volte che le 5 relazioni e i 7 metodi ritornano durante le vostre attività. Se si vuole creare un programma di attività scout equilibrato, si devono tenere in considerazione tutte le 5 relazioni e i 7 metodi. Così potrete essere sicuri che tutti i partecipanti vengono stimolati in maniera globale.



*I fondamenti dello scoutismo
Opuscolo «Scoutismo»*

Vale la pena eseguire un rapido controllo di qualità dei fondamenti dello scoutismo su un periodo più lungo:

- Sull'arco di un intero campo o trimestre le cinque relazioni e i sette metodi devono essere integrati in modo equilibrato.
- Per una singola attività (ad es. un sabato pomeriggio) è sufficiente che si trattino una relazione e alcuni metodi. Per l'attività successiva bisogna poi assicurarsi che si tratteranno altre relazioni e altri metodi.
- Per una pianificazione a lungo termine, si dovrà prevedere per ogni partecipante un'attività idonea e vegliare che tutti siano considerati.

Idee per i 7 metodi

Progressione personale:

Gli animatori fanno scegliere agli esploratori quale specialità vogliono trattare durante l'anno scout.

Legge e Promessa:

Durante il «Thinking Day» tutti gli scout vanno a scuola con il foulard al collo, come segno che la legge scout è presente anche nella vita quotidiana.

Vita in piccoli gruppi:

Per una settimana i rover soggiornano in sede: si recano a scuola o al lavoro partendo da lì, cucinano, studiano e giocano assieme.

Riti e tradizioni:

Come vuole la tradizione, al Natale scout sono invitati tutti i rover. Quest'anno svolgeranno insieme agli esploratori una C.O. natalizia e una staffetta di regali.

Partecipazione attiva:

Prima della pianificazione del programma trimestrale, i lupetti possono proporre alcune idee di attività ed esprimere le loro preferenze.

Vita all'aria aperta:

Gli esploratori dormono in una capanna che hanno costruito durante un sabato pomeriggio con materiale della natura.

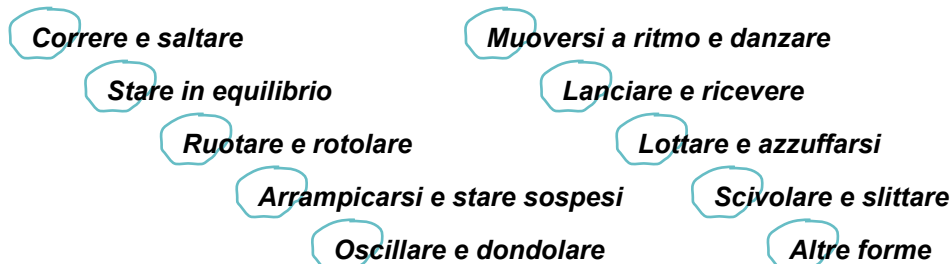
Gioco:

I castori trascorrono un piovoso sabato pomeriggio nella sede trasformata in un mondo magico e giocano alle favole.

Per sviluppare in maniera complessiva il repertorio di movimenti dei bambini è auspicabile un approfondimento variato dei diversi tipi di movimento. Lo sport per bambini di G+S con le forme di movimento ha sviluppato un modello sulla base del quale ogni movimento può venir assegnato ad una o più forme base:

Per promuovere e approfondire consapevolmente le diverse forme di movimento consigliamo di porre l'accento ad ogni trimestre o campo su una o due di queste forme. Questo può avvenire in diversi modi.

- Per esempio sempre lo stesso rituale di inizio o fine può accompagnare tutte le attività di un trimestre o di un campo.
- Un'altra possibilità consiste nell'imparare progressivamente nel corso di diverse attività un gioco che si basi su una forma di movimento e di svilupparlo ulteriormente.
- E per finire bene si può anche dedicare un'attività ad una specifica forma di movimento. Durante l'anno un'attività può presentarsi quindi come un blocco di sport da campo in un campeggio.



Controllo di qualità sulla base delle forme di movimento principali



Disipline sportive – Sport per i bambini
www.jugendundsport.ch

Programma dettagliato



Pianificare
Opuscolo «Gioco e sport»



Il Gioco e sport –
Esempi per attività
www.cudesch-it.msds.ch

Terminato il programma di massima, potrete passare alla pianificazione dei dettagli. Nel programma dettagliato devono essere messi per iscritto i seguenti aspetti:

- Quando avrà luogo l'attività? (data e ora)
- Dove avrà luogo l'attività?
- Come sono distribuite le responsabilità, chi si occupa di quale attività? Chi sono gli animatori presenti?
- Come si svolge esattamente l'attività? (sequenza, tempi, spiegazioni, regole, ecc.)
- Di quale materiale abbiamo bisogno, dove lo troviamo?
- Per le attività pianificate devono essere prese delle precauzioni particolari? È necessario un dispositivo di sicurezza?
- Quali aspetti sono da chiarire e chi lo fa? (terreno, orario di partenza, riservazione dei trasporti, autorizzazioni, ecc.)
- L'attività potrà essere svolta anche in caso di cattivo tempo? Qual è l'alternativa in caso di brutto tempo?

1.2 Realizzazione

La pianificazione è terminata, il programma è pronto. Ora si passa all'azione!

Alle 10.00 di sabato il gruppo animatori è pronto, gli ultimi preparativi sono terminati, Panda e Silenzio arriveranno con gli esploratori. L'uscita inizia alle 11.00, presto cominceranno ad arrivare i primi esploratori con i loro genitori. Prima di cominciare, gli animatori danno il benvenuto agli attivi e scambiano quattro chiacchiere con i genitori. Lo spostamento in bicicletta alla zona dell'accampamento si svolge per pattuglia. Alle 11.15, dopo una breve introduzione, la prima pattuglia si mette in moto. Siccome il percorso è abbastanza faticoso, si accumula un piccolo ritardo. Il programma serale deve essere posticipato e accorciato; ne nasce però un'incomprensione con i cuochi, i quali non sono pronti con il dessert al momento concordato, così, intanto che finiscono di preparare il dessert, Pinco intrattiene gli esploratori improvvisando qualche gioco.

Prima della realizzazione:

- Prima della realizzazione, verificare tempestivamente se i partecipanti sono stati informati sugli aspetti importanti come orari, durata, ritrovo, equipaggiamento, materiale necessario e numero in caso di urgenze.
- Il gruppo animatori si trova in anticipo, almeno mezz'ora prima dell'inizio. In questo modo si possono discutere ancora gli ultimi dettagli, preparare il materiale necessario e chiarire i compiti di ogni animatrice e di ogni animatore.
- Il momento prima dell'inizio dell'attività deve assolutamente essere dedicato ad accogliere i partecipanti. È l'occasione per scambiare qualche parola con i genitori.
- Durante l'attività è importante che abbiate con voi il programma dettagliato, perché può dare ulteriore sicurezza e aiuta a mantenere una visione d'insieme.



Contatti con i genitori
Opuscolo «Gestire un gruppo»



Durante la realizzazione:

- Assicuratevi che le spiegazioni siano comprensibili e le regole chiare, che gli animatori non si contraddicano e che parli una persona alla volta.
- A seconda dell'attività, può essere utile comunicare agli attivi gli obiettivi che si vogliono raggiungere.
- L'impegno e la motivazione degli animatori sono decisivi per la riuscita dell'attività. Il morale dei ragazzi sale e scende con quello dei loro capi. Un team impegnato e motivato è il miglior presupposto per il successo dell'attività.
- Anche le migliori pianificazioni non possono prevedere tutto. Durante la realizzazione possono accadere imprevisti, che devono comunque essere gestiti all'interno del programma. Tali imprevisti possono essere, per esempio, il tempo che cambia, un numero troppo grande o troppo piccolo di partecipanti presenti o del materiale sbagliato o dimenticato. È importante che siate flessibili e cerchiate di adattare il programma alle circostanze.
- Gli aspetti legati alla sicurezza richiedono attenzione soprattutto durante la realizzazione, poiché questa è la fase più a rischio. Il dispositivo di sicurezza deve essere messo in atto con cura; non si tratta di inutili scartoffie!
- Possono verificarsi delle divergenze di opinione all'interno del gruppo animatori. È importante non discuterne davanti ai partecipanti! Se possibile, la discussione dovrebbe essere posticipata alla valutazione. Piccole divergenze possono essere discusse direttamente dopo l'attività stessa.

**spiegazioni
chiare e regole
coerenti**

**essere pronti
ad adattare
il programma**



Dispositivo di sicurezza
Opuscolo «La sicurezza»

Dopo la realizzazione:

A seconda dell'attività, vorrete probabilmente conoscere l'effetto che il programma/attività ha avuto sui partecipanti, che cosa è piaciuto e cosa meno. Essi potrebbero inoltre avere dei consigli su come migliorare l'attività.

Ogni tanto si possono raccogliere dei pareri direttamente dai partecipanti, spesso però la loro opinione è palesata dall'impegno e dall'entusiasmo che hanno mostrato durante l'attività. È importante cercare di ottenere anche il parere degli attivi più timidi.

Queste osservazioni e questi riscontri possono essere presi in considerazione per la valutazione e la pianificazione dell'attività successiva.

Riscontro

In questo modo potete ricevere dei riscontri dai partecipanti:

Castori: i singoli punti del programma sono descritti dal gruppo animatori. Per ogni punto che è piaciuto i castori si alzeranno, per ciò che non è piaciuto rimarranno seduti.

Lupetti: su un cartellone è disegnato lo svolgimento dell'attività, i lupetti ricevono dei bollini adesivi rossi e verdi. Sui momenti che sono piaciuti attaccheranno dei puntini verdi, sugli altri quelli rossi.

Esploratori: dopo l'attività tutti ricevono un foglietto sul quale possono annotare un aspetto positivo e uno negativo.



1.3 Valutazione

Una settimana dopo l'uscita, il gruppo animatori si trova per la riunione di valutazione. Il punto fisso con gli esploratori è stato fatto prima del ritorno con il barometro inventato da uno scienziato. Appiccicando dei piccoli oggetti sulle diverse attività svolte, i ragazzi potevano esprimere cos'era piaciuto e cosa meno. I risultati vengono prima discussi durante la riunione, poi le animatrici e gli animatori danno una valutazione personale assegnando delle faccine colorate a diverse tematiche annotate su cartelloni (impressione generale, organizzazione, viaggio di andata e ritorno, tema, formazione degli scienziati, conferimento del premio, ecc.). Si discutono i risultati di ogni cartellone. Pinco verbalizza le conclusioni e ciò a cui bisognerà fare attenzione per la prossima uscita. Discutendo della trasferta in bicicletta, Pinco fa notare che non è sufficiente fare il sopralluogo del percorso in auto, ma bisogna sempre farlo in bicicletta. Di positivo c'è comunque che gli animatori sono stati flessibili nel gestire il rientro e non si sono creati ritardi. Si constata inoltre che nel gioco notturno il compito di montare le tende è stato svolto soprattutto dagli scout più vecchi mentre i più giovani hanno avuto meno possibilità di partecipare. Gli animatori prevedono quindi di esercitare insieme ai più giovani come montare le tende prima del campo estivo. La valutazione termina con una bella spaghetтата.

imparare dagli errori

Perché valutare?

Valutare significa riassumere il positivo e il negativo delle attività svolte ed esaminare se gli obiettivi fissati sono stati raggiunti. La valutazione è l'ultima fase di un'attività scout; ma con essa comincia già la pianificazione dell'attività successiva, poiché le osservazioni scaturite possono essere utili per migliorare le attività. Gli aspetti positivi vengono mantenuti, mentre quelli negativi devono essere migliorati. Gli obiettivi che non sono stati raggiunti dovrebbero essere analizzati ancora una volta. Perché non sono stati raggiunti? Erano troppo difficili? Le attività scelte non erano idonee? Che cosa succede con gli obiettivi non raggiunti? Si cerca nuovamente di raggiungerli o si lasciano temporaneamente da parte? Una valutazione ben fatta permette all'intero gruppo, a ogni animatrice e animatore e per finire anche ai partecipanti di progredire.

fissare per tempo la riunione di valutazione



Processo di pianificazione: valutare
Opuscolo «SC/T – Basi»

Quando valutare?

È molto importante che la valutazione venga svolta quando i ricordi sono ancora presenti. Piccole attività (ad es. al sabato pomeriggio, la serata genitori, ecc.) possono essere discusse brevemente in sede subito dopo la fine della stessa o prima che inizi l'attività successiva. Nel caso invece di attività più grandi (uscita, mini campo, campo estivo, ecc.) si deve prevedere una riunione di valutazione (eventualmente insieme al coach o alla direzione sezionale). Questa data deve essere decisa durante la pianificazione e fissata non oltre le due settimane successive all'attività. Perché non prevedere questo momento con una parte piacevole, come per esempio una buona cena, come ringraziamento?

Che cosa valutare?

È importante, durante la valutazione, che il programma venga considerato da diversi punti di vista. Bisogna valutare se l'attività era alla portata dei partecipanti, ha soddisfatto le loro aspettative e se l'organizzazione ha funzionato. Vale la pena non solo valutare il programma, ma anche analizzare la collaborazione all'interno del gruppo animatori.

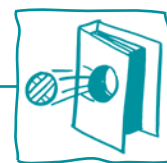
Si consiglia di valutare gli aspetti seguenti:

- Com'è l'**impressione generale** riguardo a quanto organizzato?
- Gli **obiettivi** posti all'inizio sono stati raggiunti? Come? Se non sono stati raggiunti, perché no?
- L'attività era alla portata dei partecipanti? Ci sono state delle parti nelle quali i partecipanti erano sotto- o sovraccaricati?

- Che cosa è piaciuto ai **partecipanti**? Cosa no?
- Quali **aspetti dell'attività** hanno avuto successo e quali no? Perché?
- Qual è stato il **punto forte o debole** dell'attività?
- Come ha funzionato la **collaborazione** fra gli animatori?
- Com'è stato messo in pratica il **tema**? Era comprensibile e chiaro?
- Come sono stati presi in considerazione i fondamenti dello scoutismo? C'erano relazioni o metodi che non sono stati considerati sufficientemente? Come si può migliorare la situazione?
- Abbiamo rispettato il budget? Perché e quali voci di spesa sono state sorpassate? Su cosa si poteva risparmiare?

Per alcune parti del programma possono inoltre essere presi in considerazione i punti seguenti:

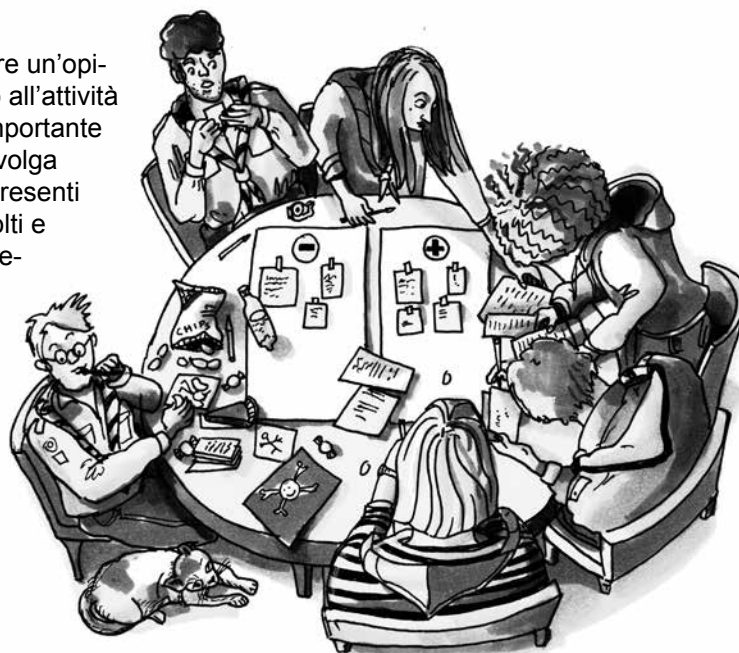
Singole attività	Trimestre	Uscita / campo estivo
<ul style="list-style-type: none"> • La pianificazione oraria era realistica? • L'assegnazione dei compiti era chiara? • Le spiegazioni erano comprensibili? • Il programma era adatto ai bisogni di tutti i partecipanti? • Con il programma sono stati presi in considerazione tutti i bisogni dei partecipanti? • C'era qualcuno che è rimasto in disparte? Perché? Cosa si può fare per evitarlo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Son stati tenuti in considerazione tutti i bisogni dei partecipanti e non è stato preteso troppo? Il programma era adatto alla branca? • Il programma era variato? • Sono stati impiegati tutti i metodi e trattate tutte le relazioni? • Le singole attività erano correlate tramite un filo conduttore? È stato capito anche dai partecipanti? • Nel programma vi erano dei punti salienti? Sono stati inseriti in modo mirato nel programma? 	<p>In aggiunta alle domande per il programma trimestrale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali riscontri sono giunti dai ragazzi, dai genitori e dai collaboratori? • Ci sono state delle divergenze fra gli animatori? Che rapporto c'era con i cuochi e gli aiuti esterni? • Il dispositivo di sicurezza è stato applicato correttamente e nella sua interezza?



*Pianificare, realizzare e valutare
Opuscolo «Gioco e sport»*

Come valutare?

Ogni persona può avere un'opinione diversa in merito all'attività svolta. Per questo è importante che la valutazione si svolga con tutti gli animatori presenti e che tutti siano coinvolti e possano esprimersi liberamente.



tutti gli animatori si esprimono

**critiche
costruttive**

I presupposti di una valutazione utile sono l'essere aperti e la tolleranza all'interno del gruppo animatori. I riscontri sul programma svolto e sul comportamento del gruppo animatori devono essere onesti, aperti e costruttivi. Discutere dei punti deboli o degli errori non è cosa semplice e necessita di tatto e coraggio. È importante fare delle critiche costruttive: esponete delle alternative e non dimenticate di far notare anche gli aspetti positivi e di complimentarvi per questi. Siate anche autocritici.

Esistono numerosi metodi per creare una traccia di valutazione. Ecco alcune idee:

**metodi
di valutazione**

<p>Barometro Su un foglio di carta è disegnato un barometro con una scala graduata. Bisogna valutare diversi aspetti riassunti con parole-chiave, come ad es. comportamento degli animatori, qualità della realizzazione, collaborazione, motivazione dei partecipanti, ecc. Ogni animatrice e ogni animatore colloca un oggetto personale accanto al valore del barometro, a seconda di come lo valuta. Per ogni parola-chiave possono essere fornite ulteriori spiegazioni o osservazioni.</p>	<p>Cartellone Su diversi cartelloni sono indicate delle parole-chiave che dovranno essere valutate: tema del campo, pasti, gioco notturno, CO fotografica, ecc. Tutti circolano nel locale e scrivono sui cartelloni le loro osservazioni in merito ai singoli punti. I risultati saranno quindi discussi nel gruppo e annotati.</p>
<p>Faccine Ai blocchi di attività o alle parole-chiave si assegnano faccine con diversi stati d'animo. Si possono disegnare le faccine sul momento o preparare prima delle etichette. Una volta terminato si discute del risultato.</p>	<p>Microfono Gli animatori passano un oggetto che fa le veci di un microfono (palla, porta fortuna, mascotte del campo, ecc.). Solo la persona che ha il microfono può parlare e dirà un aspetto che le è piaciuto e uno che le è piaciuto meno. Gli altri ascoltano in silenzio fino a quando non ricevono il microfono.</p>
<p>Discorso muto Tutti scrivono la propria opinione riguardo al tema su un cartellone posto al centro del tavolo. Nessuno parla e commenta ciò che viene scritto. In seguito si ha la possibilità di porre delle domande in merito a singoli commenti e di discutere delle divergenze di opinioni. Questo metodo si presta soprattutto per temi delicati o controversi.</p>	<p>Valutazione scritta a casa Il responsabile del gruppo animatori, prima della riunione di valutazione, invia gli aspetti da valutare. A casa, ognuno annota le proprie valutazioni su questi aspetti e poi li spedisce al responsabile per e-mail. In questo modo, il responsabile del gruppo animatori, potrà preparare la riunione di valutazione e porterà gli aspetti più importanti da valutare. I riscontri scritti sono percepiti in modo diverso da quelli orali. Prestate attenzione che non ci siano delle incomprensioni.</p>

Passare le informazioni

Le informazioni ricavate dalla valutazione devono assolutamente essere messe per iscritto, altrimenti c'è il rischio che vadano dimenticate troppo velocemente e che non si tengano in considerazione per la pianificazione successiva. Solo in questo modo anche le altre animatrici e gli altri animatori possono approfittare dell'esperienza altrui e si possono migliorare degli aspetti a lungo termine. Perché quindi non tenere tutti i risultati delle valutazioni in un classificatore in sede così che siano accessibili a tutti? In questo modo anche le nuove animatrici e i nuovi animatori potranno approfittarne se capitasse loro un'attività simile.

**conservare e
riutilizzare le
informazioni**



2. Strutturare il programma

2.1 Programma trimestrale

tema e obiettivi Con un programma trimestrale si pianificano a grandi linee le attività del trimestre. Il tema e gli obiettivi sono molto importanti per il programma, che non è solo una semplice lista di date!

Gli aspetti seguenti fanno parte della pianificazione di un trimestre:

- un filo conduttore per tutto il trimestre**
- **Obiettivi dell'intero trimestre:** ciò che gli animatori vogliono raggiungere con l'attività.
 - **Tema e filo conduttore:** tutte le attività sono a tema e il filo conduttore le mette in relazione l'una con l'altra sull'arco di tutto il trimestre. La suspense dovrebbe crescere fino a culminare in un punto forte.
 - **Date e forma:** gli animatori devono stabilire data, luogo, genere e forma dell'attività (di unità, di pattuglia, sezionale, in uscita, ecc.)
 - **Svolgimento a grandi linee:** annotare in poche parole nel programma lo svolgimento di ogni attività.

Esempio di un programma trimestrale per la branca lupetti:

Trimestre: primavera – estate 2018
Tema: «La maledizione del tesoro reale»

Obiettivi:

- I lupetti si immergono in un mondo fatto di cavalieri, torri e castelli
- Durante il trimestre si crea una suspense sempre crescente
- Il campo di Pentecoste viene integrato in modo ottimale nel programma trimestrale
- I CS hanno la possibilità di gestire autonomamente la sestena e prepararsi al campo
- I lupetti approfondiscono le loro conoscenze sull'orientamento e sui primi soccorsi

Data	Storia	Attività
Sabato 28 aprile	<p>«Grido d'aiuto della famiglia reale» Corre l'anno 1376. Tutti i cavalieri della terra si ritrovano a una festa medievale, con tanto di torneo davanti alle porte della città. All'improvviso, arriva al galoppo un messaggero del re, il quale fa raggruppare i cavalieri per leggere loro un messaggio scritto su una pergamena: il re li chiama in suo aiuto! Nel suo castello regna una maledizione. Ora i migliori cavalieri saranno armati per sconfiggere questa maledizione e risolvere il mistero. Per scoprire chi dei cavalieri è pronto per assumersi questo incarico, verrà organizzato un torneo medievale.</p> <p>I partecipanti non sanno «ancora» che alla fine del torneo si scoprirà che tutti i cavalieri sono all'altezza e otterranno il riconoscimento del re.</p>	<p>Introduzione al tema per mezzo di un incontro con il «messaggero». Segue il torneo medievale con diverse discipline sportive: calcio per i cavalieri e una staffetta per le dame. Assegnazione dei riconoscimenti</p> <p><i>Distintivi di specialità:</i> <i>Ai lupetti sono presentati i distintivi delle specialità che possono essere fatte durante il programma trimestrale. Possibilità: sport, primi soccorsi, ecologia, musicista.</i> <i>Ogni lupetto sceglie un ambito e lo approfondirà durante il trimestre.</i></p>

Sabato 5 maggio	<p>«Il cavaliere e il suo equipaggiamento» I cavalieri hanno dato prova di essere in grado di affrontare compiti difficili. Ciò che manca è l'equipaggiamento adatto: elmi, armature, spade, scudi, ecc. In un gioco, i giovani cavalieri si guadagnano il materiale necessario per il loro equipaggiamento.</p>	<p>Caccia, gioco di strategia per vincere materiale per lavori manuali (pittura, filo di ferro per il gioco, legno per le spade e gli scudi, ecc.).</p> <p><i>30 min. dedicati alla specialità.</i></p>
Sabato 12 maggio	<p>«Officina del fabbro» Visita al fabbro, dove i giovani cavalieri possono costruire delle attrezzature professionali, che verranno poi provate in un percorso.</p>	<p>Ogni sestena, nella propria officina (angolo), crea dei travestimenti da cavaliere utilizzando il materiale vinto durante l'attività precedente. In seguito, i CS preparano un percorso con i segni di pista indicati nel Buona Caccia; gli elementi seguono il percorso vestiti con i nuovi abiti.</p> <p><i>30 min dedicati alle specialità.</i></p>
Sabato 19 maggio	<p>«I cavalli si riposano nella stalla»</p>	<p>Nessuna attività (sabato dopo l'Ascensione) Gli animatori ne approfittano per gli ultimi preparativi per l'uscita di Pentecoste.</p>
Sab–Lun. 26–28 maggio	<p>«Il segreto del castello» Ora i cavalieri sono pronti per raggiungere il re, il quale li invita a trascorrere un intero weekend a palazzo. In questo modo i cavalieri hanno tutto il tempo per trovare il rimedio alla maledizione che imperversa sul castello reale: scoprono che devono trovare il tesoro per liberare la famiglia reale dalla maledizione. Trovano il tesoro nella soffitta del castello. Per ringraziarli, il re li invita a una festa in grande stile con tanto di musica, balli e uno squisito buffet</p>	<p>Uscita di Pentecoste: finalmente i cavalieri riescono nella loro missione grazie a costruzioni pionieristiche, cacce a punti, una C.O. e un gioco notturno. La domenica sera segue la grande cena e il lunedì ci sono i preparativi per la partenza e il viaggio di ritorno.</p> <p><i>30 min dedicati alle specialità.</i></p>
Sabato 2 giugno	<p>«Riordino e cura dei feriti» I cavalieri hanno trovato il tesoro reale e liberato la famiglia dalla maledizione. Per non dimenticare le loro avventure e trasmetterle ai posteri, saranno fissate su una pergamena. La conquista del tesoro non è stata esente da pericoli. Per prepararsi al meglio per la prossima avventura, i cavalieri sono formati nell'ambito dei primi soccorsi.</p>	<p>Viene svolta un'attività a punti sul tema il «primi soccorsi». Nel frattempo i lupetti scrivono/disegnano un riassunto sull'uscita di Pentecoste.</p> <p>Dopo l'attività del sabato pomeriggio, le animatrici e gli animatori organizzano la serata per i genitori.</p>
Lunedì 4 giugno	<p>«Serata delle informazioni»</p>	<p>Serata genitori <i>Retrospectiva con foto dell'uscita di Pentecoste. Seguono le informazioni dettagliate sul campo estivo.</i></p>

Sabato 9 giugno	<p>«Visita della scuderia reale» Come gesto di ringraziamento, il re dà la possibilità ai cavalieri di visitare anche le stalle reali; i cavalieri possono fare un giro su un cavallo a loro scelta, aiutare a pulire e a cibare gli animali e alla fine fare un percorso con una carrozza.</p>	<p>Gita a una scuderia nelle vicinanze. Visita dell'azienda, con possibilità di andare a cavallo e in calesse.</p> <p><i>30 min dedicati alle specialità.</i></p>
Sabato 16 giugno	<p>«Congedo dal re» I cavalieri vogliono congedarsi dal re e ringraziarlo per la sua ospitalità, organizzando una grande festa in suo onore.</p>	<p>Chiusura del programma trimestrale con una festa in onore del re. Per scuderia (sestena) i lupetti preparano qualcosa per la festa (leccornie, giochi, ecc.) e durante la chiusura riceveranno dal re i distintivi di specialità. Transizione verso il tema del campo estivo.</p>

**condizioni
quadro**

Pianificazione di un programma trimestrale

All'inizio di ogni pianificazione di trimestre si devono chiarire tutte le condizioni quadro:

- Quali sono gli obiettivi sezionali? Ci sono delle attività particolari, come ad es. il passaggio, attività di porte aperte, attività sezionali, di zona o cantonali? La sezione è impegnata in una manifestazione del paese, a carnevale o a un mercato? Un'altra associazione del paese organizza un incontro al quale la sezione partecipa, come ad es. un torneo di calcio?
- Quante attività ci sono nel trimestre? Quali sono le date?
- Ci sono uscite o campi che fanno parte del trimestre?
- In quale stagione ci troviamo?
- Quanti soldi si hanno a disposizione?
- Quanti sono i partecipanti, le animatrici e gli animatori?
- Dove possono avere luogo le attività?

**pianificazione
annuale**

Alcuni momenti fissi di un programma trimestrale sono definiti dalla pianificazione annuale della sezione. Una volta all'anno, la direzione sezionale, insieme ai responsabili delle varie branche, pianifica il calendario annuale sezionale, ossia i momenti importanti della sezione, che dovranno essere tenuti in considerazione nella pianificazione del trimestre.

obiettivi

Per il trimestre, come per le singole attività, si devono fissare degli obiettivi che descrivono cosa si vuole raggiungere durante il programma trimestrale, vale a dire ciò che gli attivi impareranno e vivranno.

tema

Oltre agli obiettivi, si definisce anche un tema adatto al loro raggiungimento. Per esempio, se l'obiettivo è quello di approfondire le conoscenze pionieristiche degli esploratori, allora si presta un tema che possa essere integrato facilmente nell'ambito della tecnica. Se invece con i lupetti si vuole introdurre una nuova tradizione per il saluto (canzone, danza, ecc.), allora conviene cercare un tema che possa integrare bene questo rituale.

Una volta definiti tema e obiettivi si può cominciare a pianificare le singole attività. Tramite la pianificazione di massima delle attività, il tema comincia a vivere. Risulta più semplice sviluppare il tema in una storia avvincente, la quale costituirà il filo conduttore, il legame tra tutte le attività. Non dimenticate di modulare la suspense secondo la curva della tensione anche sull'arco del trimestre:

**filo conduttore
e curva della
tensione**

- **Introduzione:** con un'attività di introduzione potete lanciare il tema. Quest'attività può consistere in un piccolo punto forte per motivare i partecipanti alle attività successive, ad es. si possono creare i vestiti e gli oggetti che si utilizzeranno durante il trimestre.
- **Parte principale:** scopo delle attività successive è quello di procedere passo per passo verso il punto forte. Il tema si protrae lungo tutte le attività, ognuna di queste dovrebbe basarsi su quella precedente e terminare con una situazione aperta, da dove ripartirà l'attività successiva.
- **Punto forte:** nel programma trimestrale la suspense aumenta e culmina in un punto forte (uscita, attività particolare), legato al tema scelto. Il vantaggio di definire il programma con un certo anticipo è che si ha molto più tempo a disposizione per organizzare un punto forte più interessante.
- **Epilogo:** a un punto forte dovrebbe seguire un epilogo, ad es. una piccola festa in cui si conclude il tema, si guardano le foto e si chiacchiera delle belle esperienze fatte durante le diverse attività.



La pianificazione del trimestre è messa per iscritto, come nell'esempio riportato precedentemente, e spedito a tutte le animatrici e a tutti gli animatori. Sarebbe bene prendere come riferimento un programma modello. Questa pianificazione è inviata anche al capo branca e al capo sezione. In questo modo tutti sono a conoscenza di ciò che sarà svolto nel prossimo trimestre.



Il programma –
scheda per il
programma trimestrale
www.cudesch-it.msds.ch

**pubblicizzare
il programma**

Una volta pianificato il trimestre, si informano i partecipanti, senza dimenticare che un buon programma deve anche essere ben pubblicizzato. Più si rendono interessanti le informazioni e più i partecipanti saranno entusiasti per la prima attività. È quindi importante cercare di motivarli per il programma trimestrale. Le informazioni possono essere pubblicate nel giornalino sezionale o trasmesse con un invio apposito. Solitamente gli invii comprendono:

- Circolari informative ai genitori e ai partecipanti
- Date delle diverse attività
- Indirizzario degli animatori

Coordinate l'invio trimestrale della vostra sezione. I genitori che hanno i figli attivi in due diverse branche, apprezzeranno ricevere tutte le informazioni allo stesso tempo. Idealmente si farà un unico invio, così si risparmierà sui costi di spedizione e ridurrà lo spreco di carta.

**pianificazione
dettagliata**

Una buona pianificazione del trimestre facilita la pianificazione delle singole attività; queste, infatti, dovranno ancora essere organizzate in dettaglio, ma per lo meno molti aspetti sono già chiari. La pianificazione di un trimestre richiede impegno, ma, se fatta bene, questo tempo verrà risparmiato durante il trimestre stesso.

valutazione

Dopo l'ultima attività, si valuta il trimestre. La cosa più semplice è mettere in relazione la valutazione con la pianificazione del trimestre successivo, poiché in questo modo si tiene direttamente conto delle osservazioni emerse durante la valutazione.

2.2 Attività

**l'essenza della
quotidianità
scout**

Le singole attività costituiscono il cuore della quotidianità scout. Solitamente un'attività ha luogo nell'ambito del programma trimestrale, il sabato pomeriggio. Le attività sono svolte per sezione, per branca, pattuglia o sestena.

I vostri partecipanti si aspettano di vivere delle attività entusiasmanti e variate. Queste devono essere pianificate accuratamente ed essere avvincenti.

Inserite le tradizioni e i riti della branca (ad esempio: cerchio d'inizio attività) nel programma. Attività ricorrenti e caratteristiche rafforzano il senso di appartenenza al gruppo.

Se il programma trimestrale è stato definito in modo completo con le condizioni quadro, non resta che pianificare in modo dettagliato le singole attività.

Il programma trimestrale definisce il programma di massima delle attività del sabato all'interno di un trimestre.

Pianificazione dettagliata

Durante la pianificazione dettagliata di un'attività del sabato pomeriggio dovrete tenere conto degli aspetti seguenti:

- **Obiettivi:** tramite gli obiettivi dell'attività si concretizzano quelli del trimestre. Attraverso ogni attività si deve raggiungere una parte degli obiettivi trimestrali.
- **Fondamenti dello scoutismo:** riflettete se ci sono delle relazioni o dei metodi dei fondamenti dello scoutismo che devono essere tenuti in considerazione.
- **Tema:** il tema a grandi linee è già definito durante la pianificazione del trimestre. Ora si tratta di pensare ai dettagli.
- **Svolgimento:** la pianificazione cronologica di un'attività è la parte centrale della pianificazione dettagliata. Per ogni parte è importante che definiate la durata, cosa succede e il materiale necessario.
- **Competenze:** è importante definire il responsabile di ogni parte e chi organizza il materiale.
- **Ritrovo:** il ritrovo deve essere conosciuto e facilmente raggiungibile da tutti i partecipanti (bicicletta, bus, ecc.).

- **Sicurezza:** ci sono delle fonti di pericolo o è necessario un dispositivo di sicurezza? È necessario un monitore con le conoscenze tecniche adeguate (moduli di sicurezza)? Si devono eseguire i sopralluoghi dei percorsi o dei luoghi in cui si svolgerà l'attività.
- **«Momenti morti»:** anche nei programmi pianificati al meglio possono manifestarsi dei momenti morti. Bisogna dunque essere pronti a improvvisare dei giochi o delle canzoni.
- **Informazioni:** come saranno informati i partecipanti in merito ai dettagli dell'attività? Un'informazione originale, misteriosa, divertente e a tema motiva i partecipanti. Si possono rendere entusiasmanti anche le informazioni sui siti internet, aggiungendo delle immagini o dei testi.
- **Valutazione:** è importante che pensiate già durante la pianificazione a come e quando valuterete l'attività.



Dispositivi di sicurezza
Opuscolo «La sicurezza»

La pianificazione dettagliata è da mettere per iscritto, si consiglia di utilizzare l'apposita scheda attività.



Il programma –
scheda di attività
www.cudesch-it.msds.ch

Informazioni per i partecipanti

- Data dell'attività
- Breve informazione sul tema per suscitare entusiasmo e motivarli
- Indicazioni precise in merito a luogo e orari del ritrovo e dello scioglimento
- Materiale da portare
- Indumenti consigliati per le attività
- Contatto in caso di assenza e domande
- Recapito e firma delle animatrici e degli animatori.

Al più tardi tre giorni prima dell'attività!



2.3 Uscita

Il punto forte di un trimestre può consistere in una favolosa uscita, che si presta anche molto bene come preparazione al campo. È probabile che i lupetti più giovani pernottino per la prima volta lontani da casa e quindi sarà più facile per loro partecipare al campo se prima hanno provato per una sola notte durante un'uscita. Inoltre, un weekend intero di attività crea affiatamento nel gruppo.

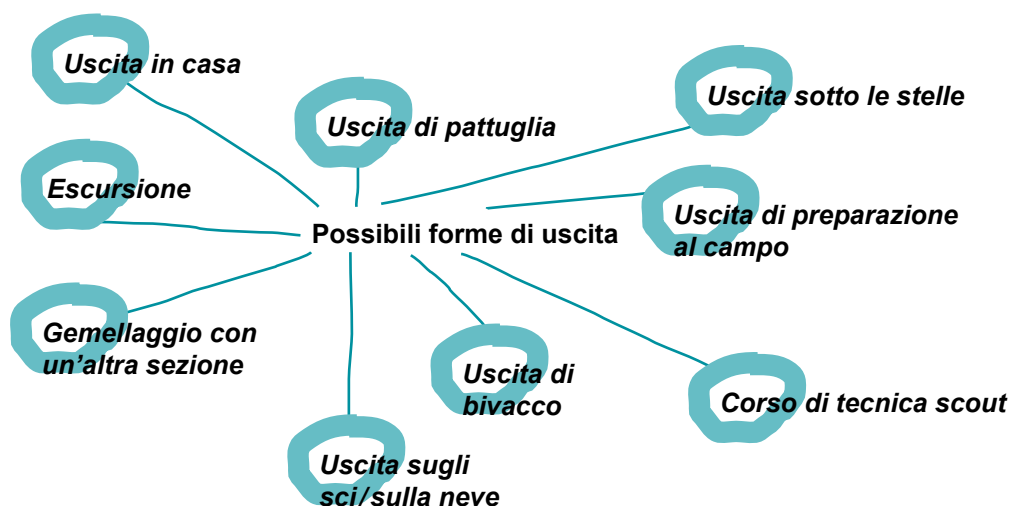
Tipi di uscite

Un'uscita può essere effettuata in numerose forme, l'importante è che scegliate quella adatta ai partecipanti. Per un'uscita si può scegliere anche una forma leggermente più impegnativa rispetto a un intero campo. Per esempio, per gli esploratori si può organizzare un'escursione di due giorni, ma un campo estivo completamente itinerante risulterebbe troppo impegnativo per i più giovani. Per i lupetti è ipotizzabile una notte in tenda, ma un'intera settimana sarebbe pretendere troppo.

In particolare per i bambini più piccoli può aver senso l'organizzazione di un fine settimana senza pernottamento, per esempio per la branca castori o se in una muta ci sono molti lupetti al primo anno che seguono le attività solo da poco tempo. Il programma può così avere luogo su due giornate consecutive con rientro a casa per il pernottamento.



Forme di campo
Opuscolo «Campo»



Pianificazione dell'uscita

- **Inizio della pianificazione:** un'uscita necessita una maggiore preparazione, quindi è indispensabile iniziare a pianificarla per tempo.
- **Informazione ai genitori:** i genitori dovrebbero essere informati all'inizio dell'anno o del trimestre, ma al più tardi un mese prima. Le informazioni di dettaglio dovrebbero venir comunicate al più tardi due settimane prima dell'uscita.
- **Informazioni dettagliate:** i partecipanti e i genitori devono ricevere informazioni in merito a luogo, data, responsabili, equipaggiamento, numero in caso di emergenza, costi e termine d'iscrizione. Si deve menzionare che il partecipante deve avere un'assicurazione per le malattie e gli infortuni.
- **Alloggio:** l'alloggio (capanna, terreno, fienile, sede, ecc.) va cercato per tempo (almeno 4 mesi prima). Quando si cerca l'alloggio, bisogna tener conto dei costi del viaggio.
- **Malinconia:** un weekend è breve, ma i lupetti più giovani, che non sono mai stati via da casa, potrebbero soffrire di malinconia. È dunque opportuno tenersi pronti a gestire queste situazioni.

- **Sicurezza:** per un'uscita è necessario prevedere un dispositivo di sicurezza, riflettete quali pericoli potrebbero incomberci e come possono essere evitati.
- **Sopralluogo:** è importante fare il sopralluogo del percorso e del terreno, poiché solo in questo modo potete evitare spiacevoli sorprese e assumere la responsabilità della sicurezza degli attivi. Le escursioni e i percorsi in bicicletta devono essere provati a piedi, rispettivamente in bici.
- **Informazioni mediche:** ci sono partecipanti con allergie o che devono assumere medicinali particolari? Se sì, farsi indicare la posologia.



Dispositivi di sicurezza
Opuscolo «La sicurezza»

Pianificare un fine settimana non è così impegnativo come pianificare un intero campo estivo. Tuttavia ci sono molte cose da tenere in conto e a cui bisogna pensare. Se siete insicuri e desiderate un aiuto, chiedete consiglio al vostro capo sezione o al vostro coach, loro vi aiuteranno molto volentieri. Ad esempio, possono leggere i vostri dispositivi di sicurezza e darvi un riscontro.

Budget

Per determinare la tassa di partecipazione all'uscita, è necessario determinare un budget per partecipante, che tenga conto di tutte le entrate e le uscite. Per fare ciò possono essere d'aiuto le seguenti indicazioni (valori indicativi nel 2018):

- Alloggio: da CHF 12.– a 15.– a persona
- Vitto: da CHF 12.– a 15.– a persona (per quattro pasti)
- Materiale attività: CHF 5.– a persona
- Costi di trasporto: da CHF 5.– a 10.– a persona
- Costi di partecipazione totali: da CHF 30.– a 45.– a persona



Il campo – Modello per un
bilancio del campeggio
www.cudesch-it.msds.ch

Organizzando un'attività di raccolta fondi (ad es. autolavaggio, vendita di torte, ecc.) potrete permettervi delle spese maggiori o una riduzione delle quote di partecipazione.

2.4 Attività di «porte aperte» (Amigo)

È molto importante per un'unità, una branca e una sezione riuscire a trovare sempre nuovi attivi. Attività di pubblicità sotto forma di «porte aperte» hanno senso perché bambini e adolescenti interessati hanno la possibilità di vivere uno dei momenti scout principali, ossia l'attività del sabato pomeriggio. Tuttavia, si prestano anche attività di altro genere, come ad es. la collaborazione per un evento organizzato dalla parrocchia o dal comune, la pulizia del bosco, ecc. È importante ricordare che il modo in cui ci si presenta come scout influisce sull'immagine della sezione e quindi sul numero di ragazzi che s'interessa all'attività.

Un'attività di «porte aperte» deve essere preannunciata da una campagna pubblicitaria della sezione: molti ragazzi infatti si possono raggiungere solo facendo pubblicità mirata nelle scuole, sui giornali, nelle associazioni locali, ecc. Per una singola unità, una tale azione è troppo dispendiosa, sarebbe più conveniente organizzarla a livello sezionale. La direzione sezionale garantirebbe anche che questo momento non combaci con un'altra manifestazione del paese o del quartiere.



**coordinazione
nella sezione**

Molte associazioni cantonali hanno redatto opuscoli e volantini che possono essere utilizzati per questo genere di attività, approfittane! Nelle città dove ci sono molti cittadini stranieri è spesso difficile acquisire nuovi attivi; tuttavia, ci sono alcuni opuscoli che sono stati tradotti in diverse lingue e dunque possono essere utili per avvicinare queste persone alla realtà scout.

porte aperte per 3–4 attività

Spesso vale la pena organizzare un periodo di tre o quattro attività di «porte aperte» consecutive, pianificandole come un trimestre. Dopo alcune attività gli interessati sono integrati maggiormente e tendono a rimanere in modo definitivo. Inoltre, con una sequenza di questi momenti si possono mostrare numerose attività scout diverse ed è più facile trovare un tema entusiasmante.

Per un'attività di «porte aperte» si consiglia di prendere in considerazione gli aspetti seguenti:

- **Programma:** il contenuto dell'attività è di fondamentale importanza perché determina se gli interessati continueranno a fare scoutismo. La creatività e una buona organizzazione sono indispensabili! Hanno molto successo le attività che vengono viste in modo positivo dall'opinione pubblica; esse devono mostrare l'aspetto migliore dello scoutismo!
- **Entusiasmo e tema:** un tema avvincente rende entusiasmante l'attività. La storia non dovrebbe però finire al termine dell'attività, bensì avere un seguito durante l'attività successiva. La miglior cosa sarebbe introdurre il tema già con il volantino pubblicitario o durante la presentazione nelle scuole. In questo modo ci sarà della suspense sin dal primo momento e fino a dopo la prima attività.
- **Comunicazione:** la coordinazione della pubblicità nelle scuole, sui giornali, ecc. è principalmente compito della direzione sezionale. Anche gli animatori delle unità/branche devono però essere coinvolti. Bisogna pensare a quali informazioni concrete necessitano gli interessati (ritrovo, orari, equipaggiamento, materiale, persona di contatto, ecc.). Si può inoltre contribuire alla pubblicità coinvolgendo i partecipanti stessi, ad es. dando loro i volantini da distribuire o incaricandoli di portare con loro un'amica o un amico all'attività. Prima e dopo l'attività in questione è importante mantenere un contatto con i genitori e rimanere a loro disposizione in caso di domande. È anche possibile organizzare un momento informativo per i genitori.
Prestate attenzione a non utilizzare il vocabolario prettamente scout, potreste non essere capiti!
- **Iscrizione:** è importante consegnare ai nuovi bambini un foglio informativo con gli indirizzi e i numeri di contatto dei responsabili e alcune brevi informazioni riguardanti il programma e le attività. Se si consegna un talloncino d'iscrizione da compilare a casa e da consegnare all'attività successiva, è chiaro per tutti il procedimento per far parte della sezione. Per aderire definitivamente è necessario il benessere dei genitori.

È chiaramente importante che le attività successive siano altrettanto belle!

2.5 La promessa

In numerose sezioni un momento molto particolare è quello della promessa. Grazie alla promessa, solitamente celebrata in un'atmosfera solenne, uno scout afferma di condividere gli ideali scout, di impegnarsi a vivere secondo la legge scout e di appartenere al gruppo.

La promessa scout è un atto volontario della persona. Può essere pronunciata più volte nella propria vita scout. Il presupposto importante è però quello di confrontarsi seriamente con i contenuti della promessa, e della legge scout su cui si basa, prima di pronunciarla. Questo può avvenire ad es. durante un campo estivo, prendendo giornalmente come spunto un estratto dalla legge scout.

Ulteriori informazioni sulla promessa delle diverse branche sono contenute nel fascicolo «Scoutismo – chi siamo» del manuale cudesch.



*Legge e promessa
Opuscolo «Scoutismo»*

Per la preparazione della cerimonia della promessa è importante osservare i punti seguenti:

- Ognuno decide liberamente se pronunciare la promessa o meno.
- Spesso la cerimonia si svolge secondo riti e tradizioni sezionali particolari. Ciò dà un tocco di solennità all'attività. Di tanto in tanto bisognerebbe tuttavia chiedersi se tali tradizioni sono ancora capite e sensate per i partecipanti o se necessitano di adattamenti. Nel farlo conviene coinvolgere gli scout anziani.
- Il momento della cerimonia va pensato con cognizione di causa; ad es. verso la fine del campo estivo o come conclusione di un trimestre. La cerimonia può essere svolta alla sera, all'alba o durante la giornata; a seconda dell'orario ci sono numerose possibilità per svolgerla.
- La cerimonia deve essere un'attività solenne, ma allo stesso tempo gioiosa, e va organizzata appositamente, ad es. con dei riti e dei momenti simbolici. È importante che la promessa sia un'esperienza toccante e particolare per i partecipanti; i riti contribuiscono a rafforzare lo spirito di appartenenza al gruppo.

2.6 Totemizzazione

La totemizzazione scout è un'esperienza che è ricordata a lungo e con piacere dagli scout perché simboleggia l'appartenenza alla grande famiglia della sezione scout.

In ogni sezione esistono tradizioni che determinano il modo in cui si svolge la totemizzazione, deve essere un'esperienza felice e avventurosa, sia per i partecipanti, sia per l'intero gruppo. Questi momenti possono comprendere gli elementi seguenti:

- Il partecipante svolge un percorso, lungo il quale deve compiere diversi compiti, che possono essere impegnativi, ma non troppo esigenti.
- Le prove di coraggio sono molto delicate, ma non proibite. Queste attività devono essere pensate molto bene per ogni singolo e il gruppo degli animatori deve poter intervenire tempestivamente.
- Lo scout lascia il suo nome anagrafico e assume il totem. Durante la preparazione dell'attività, pensate bene in quale modo volete sottolineare questo importante passo simbolico. Molto probabilmente esiste nella sezione/branca un rito tradizionale da seguire (bruciare il proprio nome, gridare il totem verso i 4 punti cardinali, consegnare un certificato, ecc.)
- La totemizzazione è un aspetto del programma che deve essere ben pianificato, perché è importante che lo svolgimento sia entusiasmante per tutti e che si svolga in tutta sicurezza.
- In nessun caso l'attività deve essere volta a intimidire o umiliare lo scout, poiché questo non corrisponde agli obiettivi del Movimento Scout Svizzero, ovvero di sostenere l'individuo verso uno sviluppo autonomo e responsabile (relazione con la propria personalità).
- Affinché la totemizzazione rimanga un'esperienza indimenticabile non deve necessariamente aver luogo nel bel mezzo della notte. Rinunciate quindi a svegliare i bambini. La totemizzazione può iniziare subito dopo il termine dell'attività giornaliera, durante la serata o inserito nel programma in modo originale.



www.pfadinamen.ch
(in tedesco)

www.totems-scouts.be
(in francese)

Un totem deve essere scelto in modo accurato. Il nome scout dovrebbe corrispondere a una caratteristica positiva e particolare della persona. Non deve assolutamente essere discriminatorio o canzonatorio! La vita scout può durare a lungo e in questo periodo di tempo la persona si sviluppa continuamente e dunque possono cambiare anche le caratteristiche che hanno portato alla scelta di un totem. A seconda della tradizione, nella branca esploratori viene assegnato un nuovo totem e in questo modo si sottolinea anche la progressione personale che ha fatto la persona. Durante le attività, gli animatori dovrebbero osservare coloro che dovranno ricevere un totem e prima del rito valutare se il totem scelto sia davvero idoneo.

2.7 Momenti di riflessione

I momenti di riflessioni sono anche conosciuti come attività di animazione spirituale (AniSpi). Essi promuovono la discussione tra i partecipanti e la relazione spirituale. Un momento di riflessione deve dare la possibilità ai partecipanti di confrontarsi con se stessi e con il mondo circostante, interrogandosi sui perché della vita. Gli scout devono poter scoprire, percepire e discutere le meraviglie del nostro mondo utilizzando tutti i loro sensi. Attività di questo genere fanno parte di un programma equilibrato e completo. Molte di queste attività necessitano di poco materiale. Per la preparazione di un momento di riflessione è opportuno chiedersi:

- Quale obiettivo si vuole raggiungere?
- In quale momento della giornata si svolge l'attività?
- Qual è il tema?
- Che tipo di attività si vuole proporre? Escursione, atelier, bivacco, ecc.?
- Come si vuole allestire, organizzare il luogo?
- Ci sono delle caratteristiche particolari del paesaggio che si lasciano integrare bene (lago, gola, cava di ghiaia, sasso molto grande, entrata di una grotta, ecc.)?
- Qualcuno suona uno strumento?
- Come sono coinvolti gli scout (attività manuale, gioco di ruolo, canto, ecc.)?

**prendere
coscienza, anche
con lo spirito**



Ecco alcuni spunti per organizzare un'AniSpi:

Percorso a postazioni sul tema «natura»: tramite questo momento di riflessione i partecipanti hanno la possibilità di vivere il bosco in modo completamente diverso; nelle diverse postazioni annusano la terra, registrano i rumori del bosco, toccano l'acqua nel ruscello per sentirne il movimento, osservano degli animali. Gli attivi vivono la natura con i propri sensi e sono invitati a riflettere. L'attività si svolge nel tardo pomeriggio, all'imbrunire. Il percorso è illuminato con delle candele.



Escursione all'alba o al tramonto: un'esperienza di gruppo che ha un grande effetto è un'escursione svolta al tramonto o al sorgere del sole. Il percorso non deve essere troppo faticoso, poiché la prestazione fisica non è l'obiettivo principale di quest'attività. I partecipanti devono avere il tempo di pensare, di vivere un'esperienza di gruppo indimenticabile nella natura con un punto culminante (l'alba o il tramonto del sole) e scambiarsi opinioni in gruppi piccoli o grandi. Un'altra possibilità è svolgere un'escursione notturna con le fiaccole.

Sculture sulla Legge scout: l'obiettivo è che gli attivi si confrontino in modo molto particolare con la legge scout. Gli otto punti sono divisi fra le pattuglie, le quali hanno il compito di creare delle sculture con il materiale trovato nella natura, o anche altro, in modo tale che rappresentino i punti della legge. Per il punto «Offrire il nostro aiuto» la pattuglia Cervi crea una composizione variopinta con mani disegnate e guanti. Per il punto «Condividere» la pattuglia Aquile ha creato due sculture a specchio che si dividono una mela con materiale di fortuna.

Ulteriori idee: percorsi, atelier (creare delle lanterne, truccare, stampare, intagliare, modellare l'argilla), costruzione di torri con i sassi, pittura su sassi, percorso con le candele e cena al termine, scrutare le stelle nel cielo, installare delle «isole» fatte di amache, specchi, strumenti, libri illustrati, raccontare storie o leggende, mostrare un panorama naturale particolare (gole, escursione mattutina al lago), cucinare con erbe prese nella natura, creare delle sculture con materiale raccolto nella natura ed esporle, ecc.

Bibliografia:

Esistono molti fascicoli e molti libri che vertono sui temi trattati in questo fascicolo. Al link www.cudesch-it.msds.ch si può consultare un elenco bibliografico aggiornato.





Il programma scout

Il programma significa vivere lo scoutismo. Il programma rende lo scoutismo vitale e unico nel suo genere, gli dà colore, carattere ed entusiasmo. Lo scoutismo offre numerosi tipi di attività e non pone limiti alla creatività e alla ricchezza di idee del gruppo animatori.

Questo fascicolo vi offre suggerimenti per la pianificazione, la realizzazione e la valutazione del vostro programma scout. Fornisce consigli e astuzie riguardo l'organizzazione di trimestri, uscite e singole attività del sabato pomeriggio, ovvero le parti più comuni dell'attività scout. Inoltre, vi mostra come si possono mettere in pratica i sette metodi e le cinque relazioni tramite numerose attività; scegliere un tema, sviluppare un filo conduttore e valutare un programma.

Inoltre troverete tutto ciò a cui dovete prestare attenzione nella preparazione di momenti particolari come le attività di «porte aperte», la cerimonia della promessa, la totemizzazione scout e i momenti di riflessione.