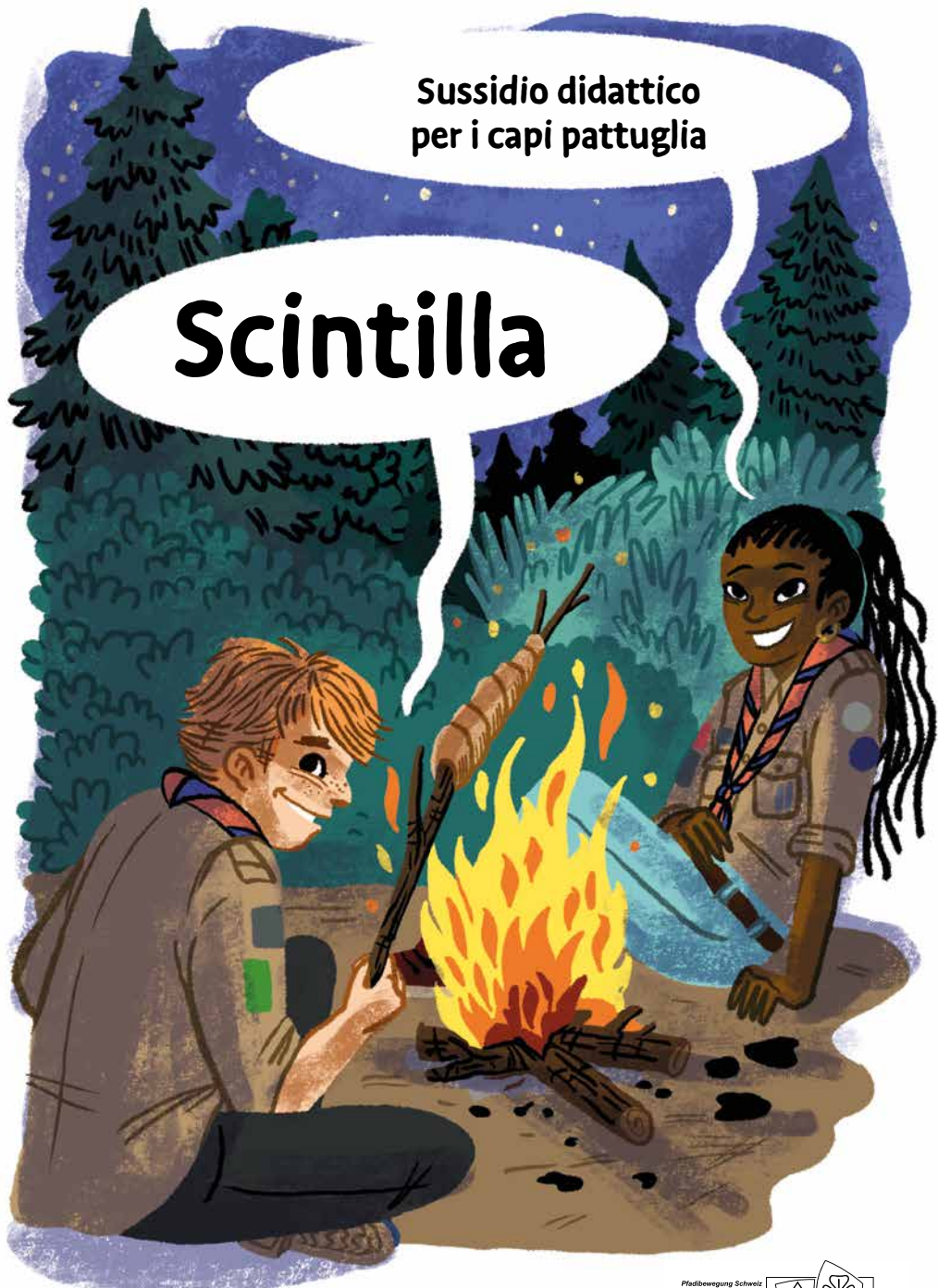


Sussidio didattico  
per i capi pattuglia

# Scintilla



# Compila!



## La mia persona accompagnatrice

Nome, totem

Numero cellulare

Indirizzo e-mail

_____	_____	_____
_____	_____	_____

## La mia pattuglia « \_\_\_\_\_ »

Nome, totem

Compito /ruolo nella pattuglia

Contatto (tel./ e-mail)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Gli animatori del reparto

Nome, totem

Numero cellulare

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

# Indice

<b>1. Ciao capo pattuglia!</b>	<b>4</b>
1.1 Il tuo ruolo	4
1.2 I tuoi compiti	6
<b>2. Responsabilità e accompagnamento</b>	<b>8</b>
2.1 Responsabilità	8
2.2 Persona accompagnatrice	8
<b>3. Pianificare e svolgere un'attività di pattuglia</b>	<b>10</b>
3.1 Pianificazione temporale	10
3.2 Testa – Mano – Cuore	12
3.3 Modello di pianificazione	14
<b>4. Raccolta di idee</b>	<b>16</b>
4.1 Attività della pattuglia	16
4.2 Giochi brevi	18
4.3 Altre idee	19
<b>5. Diversi</b>	<b>20</b>
5.1 Corso Capi pattuglia e poi?	20
5.2 I miei contatti	21
5.3 Indovinello	22

# 1. Ciao capo pattuglia!



**Gli animatori del reparto hanno deciso che in futuro sarai il capo della tua pattuglia. Non lo trovi fantastico?**

Forse potrete svolgere questa funzione in due, così avrai sempre una persona che ti sarà accanto. In qualità di capo pattuglia sei un membro importante nella branca esploratori e per prepararti a questo ruolo è utile frequentare il corso per capi pattuglia.



## 1.1 Il tuo ruolo

**Non assumi un ruolo guida solamente durante le attività di pattuglia, ma sempre quando sei insieme con la tua pattuglia o con il tuo gruppo, anche se sono presenti gli animatori.**

### Rafforza la coesione della pattuglia.

- Cerca di risolvere pacificamente i disaccordi.
- Introduci/mantieni le tradizioni della pattuglia.
- Grida con forza il vostro grido di pattuglia, se ne avete uno.

### Crea un'atmosfera accogliente.

- Loda i tuoi esplo per il loro impegno.
- Trattali in modo corretto.
- Goditi una pausa coi tuoi esplo
- Proponi un breve gioco quando si annoiano.



5

### Sii un buon esempio.

- Attieniti sempre alle regole.
- Se una volta non sei motivato, non mostrarlo.
- Trasmetti il tuo sapere scout.

### Prenditi cura dei nuovi arrivati in pattuglia.

- Spiega ai nuovi arrivati come funzionano le cose da voi.
- Stai attento che i nuovi membri non siano soli.
- Sii sempre pronto ad ascoltare i tuoi esplo.

### Sii la persona di contatto tra la pattuglia e gli animatori.

- Chiedi l'opinione dei tuoi esplo e trasmettila.
- Riporta le informazioni importanti dei tuoi animatori alla tua pattuglia.

## 1.2 I tuoi compiti



**In questo campo non ci sono limiti alla creatività. Realizza le tue idee insieme agli esplo della tua pattuglia.**

6

### Tradizioni di pattuglia

Nella tua pattuglia esistono forse già delle tradizioni che vorresti mantenere. È importante coltivare queste tradizioni per la coesione del gruppo. A volte però ci sono delle tradizioni superate o inutili che non vale la pena mantenere e che possono essere messe in discussione con la pattuglia.

Se finora non avevate delle tradizioni o se volete provare cose nuove, sarà fantastico introdurre delle tradizioni insieme alla tua pattuglia. Chiedi ai tuoi esplo cosa desiderano e quali idee hanno.

Ecco delle idee:

- Il tesoro di pattuglia
- Angolo / locale / luogo della pattuglia
- Distintivo di pattuglia per la camicia
- Libro di pattuglia
- Bandiera di pattuglia, guidone
- Canzone / grido di pattuglia
- Libro di ricette della pattuglia
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

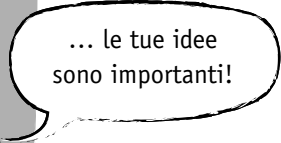
... le tue idee sono importanti!

## Distribuzione dei ruoli / compiti nella pattuglia

Tu hai trovato il tuo ruolo come capo pattuglia, ma anche gli altri membri della tua pattuglia possono assumere dei ruoli/compiti.

Ecco delle idee:

- Cuoco/cuoca
- Responsabile del fuoco
- Fotografo/a
- Farmacista
- Cronista
- Responsabile della tempistica
- Responsabile del guidone
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



... le tue idee sono importanti!

## Organizzare e realizzare attività di pattuglia

Se avete un'attività di pattuglia, sarà tuo compito organizzarla. Questo significa pianificarla precedentemente con il/la tuo/a co-capo pattuglia e l'aiuto di un animatore per poi realizzarla insieme. Troverai informazioni più dettagliate nel capitolo 3.

---

---

---

---

---

---

## 2. Responsabilità e accompagnamento

### 2.1 Responsabilità

Nella tua funzione di capo pattuglia assumi un ruolo speciale e realizzi diverse attività con la tua pattuglia. In questo ruolo hai una funzione di guida. All'inizio assumerai dei compiti minori e con il passare del tempo i tuoi animatori ti affideranno compiti più importanti e quindi maggiore responsabilità. I tuoi animatori restano sempre i principali responsabili e ti assisteranno costantemente.

**Sii orgoglioso di te stesso, perché i tuoi animatori ti ritengono capace di rivestire il ruolo di capo pattuglia.**



8

### 2.2 La persona accompagnatrice

La tua persona accompagnatrice è la persona di riferimento per tutte le tue domande, le tue esigenze o i tuoi problemi. Potrà trattarsi del capo branca del capo reparto o un di altro animatore del reparto. Nel presente opuscolo si parlerà sempre di "persona accompagnatrice".



Se non ti senti abbastanza sicuro per realizzare un compito che ti è stato affidato parlane con la tua persona accompagnatrice, sicuramente ti saprà aiutare. Hai il diritto di dire NO, se non ti senti a tuo agio con un'attività che dovresti realizzare. Non tenere per te i tuoi dubbi, puoi richiedere l'aiuto degli animatori in qualsiasi momento.





Quando realizzi un'attività con la tua pattuglia, la tua persona accompagnatrice dovrebbe sempre essere raggiungibile per telefono ed essere da voi entro 15 minuti. Ciò non significa naturalmente che ti sorveglia, ma che è presente quando ne hai bisogno.

9

Se dovessi avere dei problemi con la tua pattuglia (es. un conflitto che non può essere risolto), allora informa la tua persona accompagnatrice e chiedi il suo consiglio.

È importante che ti accordi con la tua persona accompagnatrice su come e quando comunicate tra di voi. Vi incontrate, vi scrivete un'e-mail, vi telefonate o avete una chat? Generalmente, e a seconda della situazione, conviene utilizzare strumenti diversi.

---

---

---

### 3. Pianificare e svolgere un'attività di pattuglia



Manca poco ormai e potrai finalmente pianificare e svolgere la tua prima attività. In questo capitolo troverai numerosi consigli e suggerimenti sul tema. Ricordati che essere un po' nervosi è normale.

**Buon divertimento!**

#### 3.1 Pianificazione temporale

Per la pianificazione verrai assistito dai tuoi animatori, non devi fare tutto da solo. Ti assisteranno da vicino sia nella pianificazione, sia nello svolgimento della tua prima attività. Col tempo diventerai più sicuro di te e la tua persona accompagnatrice ti lascerà lavorare in modo sempre più autonomo. Generalmente pianifichi un'attività insieme al tuo/alla tua co-capo pattuglia oppure con il tuo sotto capo pattuglia.

Quando      Cosa

---

**1 mese fino a  
2 settimane  
prima  
dell'attività**

- La tua persona accompagnatrice ti/vi informa sulle condizioni quadro. Queste includono per esempio: il luogo di ritrovo, l'orario, il tema o un'idea generale.
  - A seconda dell'esperienza che hai, qualcuno pianificherà insieme a te/voi un'attività o magari siete in grado di farlo già da soli.
  - Chiedi ai tuoi animatori quale materiale potrai usare. Certamente la tua sezione avrà del materiale proprio o dei documenti che ti potranno aiutare nella pianificazione (modelli di pianificazione, liste di controllo, raccolta di idee, ...)
  - Chiedi alla tua persona accompagnatrice quanti soldi avete a disposizione.
- 

**Ca. 1 settimana  
prima  
dell'attività**

- I tuoi animatori discutono con te l'attività che hai pianificato. Forse devi togliere o cambiare qualcosa e controllerai la versione corretta con la tua persona accompagnatrice.
  - Informa i membri della tua pattuglia sui punti principali dell'attività (inizio, fine, luogo di ritrovo, materiale da portare)
  - Organizza il materiale mancante. Mettiti in contatto con il/la responsabile del materiale.
- 

**1 giorno prima  
dell'attività**

- Compera il materiale che manca e prepara tutto.
  - Rivedi ancora una volta il programma.
- 

**Prima  
dell'attività**

- Assicurati di avere pronto tutto il materiale necessario.
  - Rivedi ancora una volta il programma da solo e con il tuo/la tua co-capo pattuglia.
- 

**Durante  
l'attività**

- Presentati alla tua pattuglia in modo sicuro.
  - Cerca di attenerti alla pianificazione temporale, ma correggila spontaneamente se qualcosa non funziona.
  - Attieniti alle misure di sicurezza.
  - Contatta la tua persona accompagnatrice se hai bisogno di aiuto o se hai delle domande.
- 

Divertiti!

**Subito dopo  
l'attività**

- Riponi tutto il materiale pulito e in modo corretto.
  - Parla con il tuo/la tua co-capo pattuglia dell'attività.
  - Se adesso hai ancora qualcosa da dire alla tua persona accompagnatrice, fallo tranquillamente.
- 

**Subito  
o alcuni  
giorni dopo  
l'attività**

- Scrivi eventualmente un rapporto con delle foto per il giornalino o la homepage della sezione.
  - Consegnare eventuali scontrini alla tua persona accompagnatrice.
  - Il tuo animatore responsabile dovrebbe organizzare un momento con te/voi per parlare insieme dell'attività e darvi consigli e suggerimenti per la prossima volta.
-

### 3.2 Testa – Mano – Cuore

Il tuo programma dovrebbe essere variato e attraente.

Durante la pianificazione delle attività assicurati che ci sia qualcosa per l'intelletto (testa), per il corpo (mano) come pure per i sensi (cuore).





### Testa

- Risolvere indovinelli
- Individuare le piante
- Imparare i nodi
- Riflettere su qualcosa
- ecc. ...

### Cuore

- Aiutare gli altri
- Assumersi un compito per tutti gli altri
- Cantare
- Inventare un grido/ una canzone
- Leggere e promessa
- Vivere le tradizioni di pattuglia
- ecc. ...



### Mano

- Attività sportive
- Usare i 5 sensi
- Accendere un fuoco
- Costruire qualcosa
- Abilità
- ecc. ...

### 3.3 Modello di pianificazione

Puoi scaricare questo modello dal sito del MSS ([scoutismo.swiss](http://scoutismo.swiss)). I tuoi animatori potranno certamente mettere a tua disposizione anche un modello della tua sezione.



#### Data / Ora / Luogo

Queste sono le condizioni quadro e spesso vengono stabilite dai tuoi animatori. Può anche capitare che tu possa partecipare alla decisione per definire il luogo di ritrovo, l'ora o la data.



#### Orario

Con la pianificazione temporale l'intera attività potrà essere tenuta sotto controllo. È importante tenere d'occhio l'orario, iniziare e terminare puntualmente. È meglio prevedere più tempo e avere a portata di mano un paio di giochi (vedi capitolo 4) per far passare il tempo se finite prima.

14



#### Programma

Solamente un'attività pianificata in modo accurato può essere adattata in modo semplice e spontaneo. Se pianifichi un gioco, questo dovrà essere descritto in modo che anche una persona che non lo conosce sia in grado di proporlo alla pattuglia. Scrivi dunque esattamente le regole del gioco!



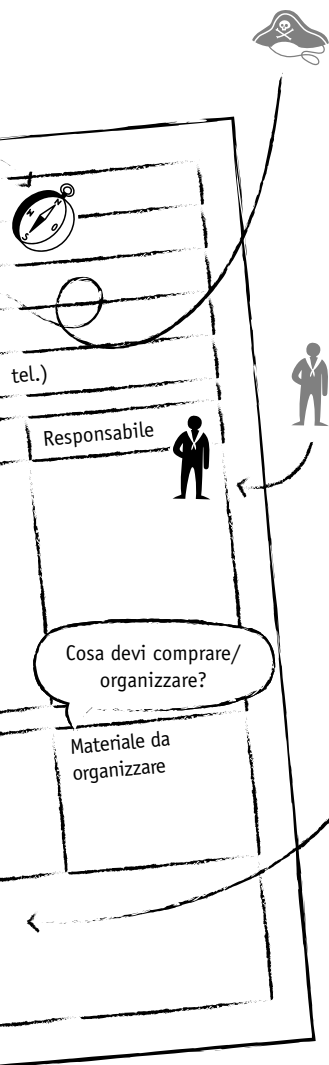
#### Materiale

Per una buona preparazione è importante disporre di una lista con tutto il materiale già prima della preparazione. In tal modo, prima dello svolgimento dell'attività potrai semplicemente prendere la lista e controllare se hai tutto il necessario. Inoltre puoi verificare quale materiale non è disponibile e deve essere acquistato o organizzato. La lista è utile pure per verificare che avete tutto il materiale alla riconsegna. Accordatevi in precedenza su chi di voi capi pattuglia porterà quale materiale all'attività.

Attività di pattuglia	Data:
Ora:	Luogo:
Tema / Filo conduttore:	
Capi pattuglia:	
La mia persona accompagnatrice (nome, ...)	
Orario	Programma
Materiale partecipanti	Materiale disponibile
Sicurezza	

Cosa devono portare i partecipanti?

Cosa devi andare a prendere in sede?



### **Tema / Filo conduttore**

Cerca di organizzare la tua attività in modo che sia coerente con il tema. Travestitevi in modo originale o divertente, inventate dei nomi di fantasia speciali, costruite/ cucinate/ fate qualcosa in relazione con il tema. Anche il luogo può essere scelto in funzione del tema. Il filo conduttore ti aiuterà a motivare la pattuglia; per un miglior risultato tieni il culmine della storia per la fine dell'attività. Lascia correre la tua immaginazione e sii più creativo/a possibile!

### **Responsabile**

Ognuno di voi capi pattuglia deve sapere esattamente cosa fare e come si svolge l'attività. Accordatevi in precedenza su chi guida quale parte dell'attività o chi spiega quali giochi.

### **Sicurezza**

È importante che tu rifletta sulla sicurezza dell'attività. Di sicuro avrai bisogno di una piccola farmacia da tenere in sede. Informati dove la puoi trovare. Per alcune attività però una farmacia non è sufficiente, pensa anche al resto: quali scarpe/ abiti garantiscono una maggiore sicurezza? Devo stabilire delle regole con la mia pattuglia? Se volessi fare qualcosa con la tua pattuglia e non ti senti sicuro, fatti consigliare dalla tua persona accompagnatrice.

Ci sono delle attività che non puoi svolgere da solo con i tuoi esplo: per es. andare in piscina, costruire un ponte di corda/una funivia, una gara con zattere, calarsi con la corda ... Se una volta volessi fare qualcosa di simile devi parlarne con i tuoi animatori per sapere quali possibilità ci sono.

## 4. Raccolta di idee

**Non devi inventare  
l'impossibile...**

**Qui trovi alcune idee, ma puoi farti ispirare  
anche da molte altre fonti (vedi capitolo 4.3)!  
Completa i campi con le tue preferenze e i  
tuoi desideri.**



### 4.1 Attività di pattuglia

16



#### Stagionale

- Battaglia con palle di neve
- Pattinare
- Fare/cercare cestini di Pasqua
- Costruire aquiloni e farli volare
- Giocare a nascondino tra i mucchi di foglie secche
- Fare candele
- Creare decorazioni natalizie
- \_\_\_\_\_



#### Cucinare, mangiare

- Fondue al cioccolato
- Fare biscotti
- Dipingere uova di Pasqua
- Preparare un omino di pane dolce
- Cucinare un menu nuovo
- Fare un brunch
- Casetta di panpepato
- \_\_\_\_\_

---

---

---

---





## All'aperto

- Grigliare nel bosco
- Caccia al tesoro
- Maquettes nel bosco
- Costruire una capanna
- Costruire una barca e fare una gara
- Realizzare un minigolf
- Messaggio in bottiglia
- Battaglia con l'acqua
- Percorso a piedi nudi
- Escursione con stivali in un ruscello
- \_\_\_\_\_



## Bricolage

- Decorare vasi e piantare fiori
- Costruire una lanterna
- Lavori con l'argilla e la colla
- Disegnare coi gessetti
- Tecnica batik
- Portachiavi
- Calchi in gesso
- Pasta di sale
- Creare gioielli
- Creare biglietti
- Decorare posate con del Fimo
- \_\_\_\_\_



## Sport

- Torneo di giochi
- Olimpiadi
- Corsa d'orientamento
- \_\_\_\_\_



## Tecnica scout

- Costruire una sauna
- Comunicare con l'alfabeto morse
- Creare nodi
- Rappresentare le costellazioni con candele
- Memory delle piante: immagine/pianta vera
- Essiccare piante, farne un erbario
- \_\_\_\_\_

## ●●● Varie

- Beautyday / Wellness
- Serata da brivido/ costruire una casa degli spettri
- Fumetto fotografico
- Girare un film/mettere in scena una recita
- Grande gioco dell'oca
- Costruire una pista per biglie
- Libro animato
- Concorso di pettinature
- Inventare un codice segreta
- Percorso dei 5 sensi
- Indovinelli
- Giochi da tavolo / giochi di carte
- \_\_\_\_\_



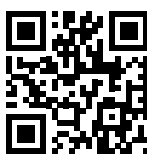
### 4.3 Altre idee

Se stai ancora cercando l'idea giusta, esistono altre possibilità per trovarla. Forse la tua associazione cantonale o la tua sezione hanno altre raccolte di idee o di materiale che potresti utilizzare. Devi solamente chiedere! Spesso vale la pena domandare se altri capi pattuglia o gli animatori hanno una buona idea da darti.

**Su internet puoi trovare numerosi siti che ti potranno fornire idee o consigli. Divertitevi a scoprirli!**



[tuttoscout.org/download/giochi/](https://tuttoscout.org/download/giochi/)



[maestrodeigiocchi.it](https://maestrodeigiocchi.it)



[it.scoutwiki.org/](https://it.scoutwiki.org/)  
Categoria:Giochi



[scoutismo.swiss](https://scoutismo.swiss)  
Sito del Movimento Scout Svizzero:  
innumerevoli documenti e modelli



[map.geo.admin.ch](https://map.geo.admin.ch)  
Mappe di tutta la  
Svizzera da scaricare



[hajk.ch](https://hajk.ch)  
Diversi libri e materiale da ordinare  
p.e.: carta morse, scalimetro, libri  
di tecnica ...

Usando internet e i social media rispetta sempre il diritto alla protezione dei dati personali tuoi e degli altri. La tua persona accompagnatrice saprà dirti cosa puoi e cosa non puoi fare. Sicuramente uno dei tuoi animatori è responsabile del sito, dell'account Facebook o Instagram e potrà postare un articolo a nome della tua sezione.

Potrai trovare un'ispirazione anche in numerosi libri sul tema dello scoutismo. Probabilmente avete alcuni di questi libri nella vostra sede: Tecnica Scout, Thilo, Technix (solo in tedesco), Kennen und Können (solo in tedesco), canzoniere Rondo (esiste anche come app) e molti altri ...

## 5. Diversi

### 5.1 Corso capi pattuglia e poi?

Con il corso Capi pattuglia inizia la tua formazione nello scoutismo. Di anno in anno potrai ampliare la tua formazione e frequentare altri corsi interessanti.

#### **Corso Capi pattuglia (da 13 / 14 anni)**

Il corso Capi pattuglia è il corso che ti prepara al ruolo di capo pattuglia – per esempio analizzando attentamente questo fascicolo. Insieme organizzate e sperimentate brevi attività e perfezionate le vostre conoscenze di tecnica scout.

#### **Corso pionieri (da 14 / 15 anni)**

Al corso pionieri trascorri una settimana fenomenale con altri pionieri della tua età della tua regione o del tuo cantone e approfondisci le tue conoscenze di tecnica scout.

20

#### **Corso Futura (dai 16 anni)**

Nel corso Futura ti prepari al tuo ruolo di animatore/trice nella branca lupetti o nella branca esploratori.



**Prima di partecipare ad altri corsi non dimenticare di divertirti con la tua pattuglia e goditi il tempo insieme ai tuoi esplo!**

Se desideri saperne di più o se vuoi sapere cosa c'è dopo il corso Futura rivolgiti agli animatori del tuo reparto.

## 5.2 I miei contatti

Nella tua sezione, al corso per capi pattuglia o durante eventi cantonali hai certamente l'occasione di conoscere altri capi pattuglia. Sfrutta questi contatti per uno scambio di idee ed esperienze.

### Qui trovi posto per i tuoi nuovi contatti:

Nome, totem	Sezione	Numero cellulare	Altro

## 5.3 Indovinello

Dimostra il tuo sapere risolvendo l'indovinello.

22

▽9  
▽11  
▽6  
▽12  
▽4  
▽8  
▷5  
▷7  
▷10  
▷2  
▽1  
▽3  
▷2  
▷10  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

La soluzione è nascosta da qualche parte nella "Scintilla".

**Fai parte degli scout più anziani della branca esploratori, di conseguenza sei un esempio e la persona che probabilmente nella tua pattuglia ne sa di più sulla branca esploratori.**



1. Come si chiamano i bambini della branca più giovane?
2. Per un Hamburger ne hai bisogno 8.
3. Come si chiama il fondatore dello scoutismo (abbreviazione)?
4. In quale branca i partecipanti hanno tra i 7 e i 10 anni?
5. Cosa formano tre paletti e tre sardine insieme?
6. Come si chiamano gli scout di oltre 17 anni?
7. In quale corso impari tutto quanto concerne i capi pattuglia?
8. A quale branca passi dopo essere stato capo pattuglia?
9. Che cosa significa l'abbreviazione MSS (in parole)?
10. Quale corso puoi frequentare a partire dai 14 anni?
11. In quale branca ci sono pattuglie e tappe (stelle)?
12. Che cosa significa SOC (in parole)?

23

#### Impressum

Fascicolo	Scintilla - un opuscolo per i capi pattuglia
Editore	Movimento scout svizzero, Berna
Gruppo di progetto	Ruth Mattle / Chribli, Tobias Juon / Appendix, Ursina Ruf / Keck, Rahel Wyrsh / Drina, Ninja Würtenberger / Saj, Stefan Henz / Hobbes, Timo Schultz / Coroja, Fabian Scheunpflug / Lama
Traduzione	Liliana Schilling
Revisione	Bea Arn, Andrea Guidi / Gigio
Illustrazioni	Eva Rust
Layout	Nadja Jenny / Chili
Stampa	Cavelti AG
Tiratura	500
Edizione	2021
Riferimento	2145.01.it
Copyright	© 2021 – Movimento scout svizzero ( MSS ) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@pbs.ch, www.pbs.ch

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

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo [miglioramenti@msds.ch](mailto:miglioramenti@msds.ch).  
Grazie mille per la collaborazione!

# In caso di emergenza

Discuti con la tua persona accompagnatrice su come agiresti in un caso d'emergenza. Se in occasione dell'attività con la pattuglia dovesse succedere qualcosa di imprevisto, devi in ogni caso informare subito per telefono la tua persona accompagnatrice.



**VERIFICARE** Mantenere la calma e valutare la situazione

- Cosa è accaduto?
- Chi è coinvolto?
- Chi è la vittima?

**RIFLETTERE** Considerare il pericolo imminente

- Quali sono i pericoli imminenti per le vittime, i soccorritori e le altre persone?

**AGIRE** A seconda della situazione e dell'emergenza

- Assicurare la zona dell'incidente
- Prestare le prime cure
- Allertare
- Informare la persona accompagnatrice

## Numeri di emergenza

Allertare: questi numeri li dovresti conoscere a memoria!

Ambulanza	144
Polizia	117
Pompieri	118
Rega	1414
Centro tox (Avvelenamenti)	145
Numero d'emergenza europeo	112

Helpline scout 0800 22 36 39

**Memorizza sul tuo cellulare il numero della helpline scout e della tua persona accompagnatrice.**

Lo scopo del team della helpline scout è di offrire alle sezioni o a singole persone un punto di riferimento in situazioni che loro stesse o la sezione non sono in grado di gestire da sole. Quando necessario, la tua persona accompagnatrice o tu stesso, vi metterete in contatto con loro.

La mia persona accompagnatrice

---

Scrivi qui il numero della tua persona accompagnatrice per averlo sempre a portata di mano.

**in vendita presso:**

hajk Scout & Sport, Berna  
www.hajk.ch

ISBN 978-3-907353-02-8



9 783907 353028 >