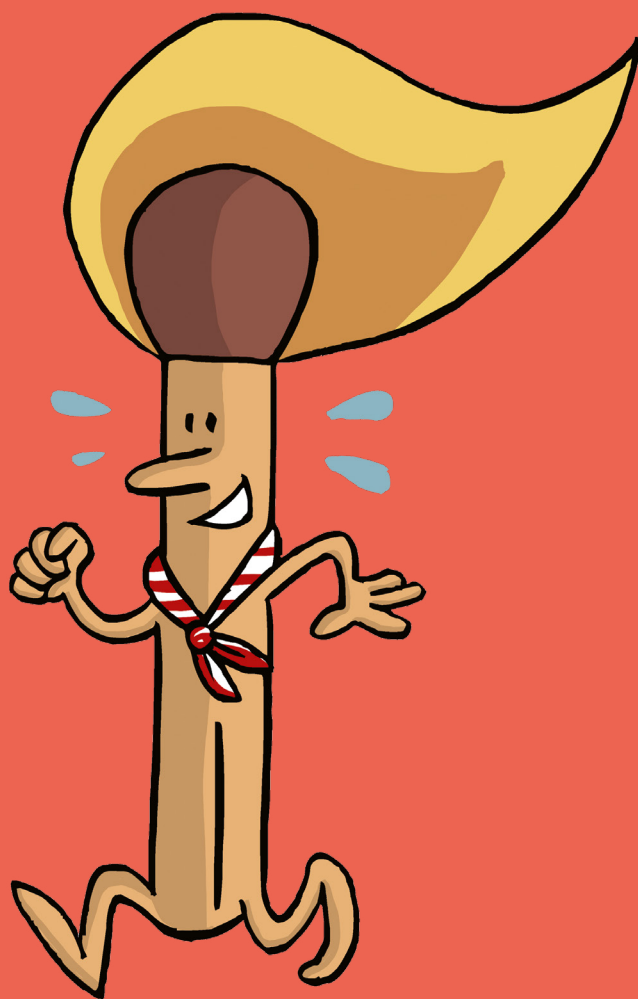


ACCIARINO

*Sussidio didattico
per l'utilizzo di Acciarino*



INTRODUZIONE

Cara capo posto,
caro capo posto,

La branca pionieri è un'avventura speciale per chi vi partecipa, e anche per te come capo posto. I pionieri si trovano in una fase della vita caratterizzata da molti cambiamenti, che pongono i pionieri e le loro persone di riferimento davanti a grandi sfide. In veste di capo posto accompagni i pionieri nel loro processo di distacco dai genitori e li aiuti a ridefinire la loro concezione del mondo. Dal momento che in questa fase della vita succede così tanto, uno dei metodi più importanti nella branca pionieri è la progressione personale. Nella branca pio, i pionieri imparano incredibilmente tanto come individui, diventano più indipendenti, assumono nuovi compiti e trovano il proprio ruolo nel posto. Allo stesso tempo progrediscono anche insieme come posto, pianificando, svolgendo e analizzando le attività in gruppo. In parole povere, imparano a funzionare come squadra. All'inizio, appena arrivati dalla branca esploratori, i pionieri dipendono molto da te e dalla tua guida. Poi subentra il periodo più interessante in cui imparano a prendere in mano le redini. Così da guida ti trasformerai in accompagnatore.

Affinché tu possa affrontare il tuo compito nella branca pionieri con gioia, senza sentirti sovraccaricato, puoi contare sull'aiuto dei tuoi predecessori e di altri scout con esperienza della tua sezione, regione o associazione cantonale. Inoltre troverai molte informazioni utili nel fascicolo «Insieme con volontà», scritto da alcune persone particolarmente motivate che hanno descritto le loro esperienze nella branca pionieri. Il fascicolo, che rappresenta uno strumento molto importante per promuovere una comprensione uniforme a livello svizzero di questa interessante branca, è ormai disponibile nella seconda edizione e nelle tre lingue nazionali. Puoi anche partecipare a diversi corsi, che ti permettono di confrontarti con il metodo della branca pionieri e scambiare opinioni ed esperienze con altri capi posto. Informati sull'offerta di corsi nella tua regione o associazione cantonale.

Quello che hai tra le mani (o che stai leggendo al computer) è il sussidio didattico per l'utilizzo di Acciarino, il manuale per la vita quotidiana nella branca pionieri. Acciarino accompagna i pionieri nel loro cammino nella branca pio: in questo libricino possono annotare le avventure vissute con il posto, pianificare le imprese, registrare la loro progressione personale, descrivere le giornate di prova nelle altre branche. Acciarino offre anche molte idee e spunti per le attività. Acciarino non è pensato solo per i pionieri, è uno strumento utile anche per te come capo posto: ti aiuta a pianificare l'anno nella branca pionieri, ti sostiene nel presentare il metodo della branca ai pionieri e ti permette di realizzare assieme a loro le idee più pazzesche. I modelli da riempire, come ad esempio il formulario per la pianificazione di imprese, sono uno strumento utile per l'attuazione del metodo della branca pionieri e ti offrono un sostegno nella tua funzione di capo posto. Ti consigliamo di leggere Acciarino e di pensare a come vorresti utilizzarlo nella vita quotidiana del tuo posto. Il sussidio didattico ti può essere d'aiuto: ti mostra come puoi utilizzare i diversi capitoli di Acciarino nel programma d'attività, ti dà molti consigli utili e ti rimanda ai relativi passaggi del fascicolo della branca pionieri, caso mai volessi saperne di più.

Ti auguriamo buon divertimento con Acciarino e tutto il meglio per il tuo posto pionieri!

Insieme con volontà,
il team di progetto Acciarino



Capitolo 1 COSA È LA BRANCA PIONIERI?

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

In questo capitolo i partecipanti scoprono le informazioni di base sulla branca pionieri e possono trovare un'ispirazione per il loro periodo in questa branca. Qui possono anche annotare le prime parole chiave, che potranno eventualmente riutilizzare in seguito. Possono inoltre porsi degli obiettivi per il futuro. In questo contesto è sicuramente utile il sostegno da parte dei responsabili del posto.

Cosa possono fare i capi posto?

Voi capi posto sapete sicuramente molto bene cos'è la branca pionieri. Se volete rinfrescarvi le idee, trovate informazioni a riguardo nel fascicolo sulla branca pionieri «Insieme con volontà», per esempio a pagina 7. Le branche pio si contraddistinguono per una grande varietà in termini di forma, durata, dimensioni, ecc. Questa varietà è sempre benvenuta, non c'è un giusto o sbagliato.

Spesso i nuovi arrivati non sanno esattamente cos'è la branca pionieri e quali possibilità offre. Per ispirarli e mostrare loro alcune possibilità potete per esempio mostrare delle foto di attività della branca pionieri o di un posto precedente, oppure potete chiedere a un ex pioniere di venire a raccontare la sua esperienza. Potreste anche invitare esploratrici e esploratori a visitare la branca pionieri per una giornata di prova.

In particolare nell'ultima pagina del capitolo (pag. 13) potete aiutare i pionieri, proponendo loro dei metodi di riflessione o offrendo degli spunti.

Conoscete lo spirito del posto pionieri?

Il posto è l'unità centrale della branca pionieri. Se i pionieri all'interno del posto possono contare gli uni sugli altri e procedono tutti insieme nella stessa direzione, si riesce a lavorare in modo più efficiente e il posto riesce a raggiungere gli obiettivi prefissati. Se i pionieri si sentono bene e si sentono parte integrante del posto, sono più motivati e al tempo stesso soddisfano il proprio bisogno di essere visti come gruppo e di essere considerati parte di un gruppo, trovando più facilmente il proprio ruolo nel gruppo. Questo sentimento di gruppo e l'ambiente all'interno del posto sono chiamati spirito di posto. Se lo spirito del posto è positivo vi sono maggiori probabilità che i pionieri rimangano attivi nel mondo scout, entrando a far parte gruppo di animatori. Lo sviluppo dello spirito del posto è un processo dinamico che deve essere promosso in modo consapevole. Il metodo della branca mette a disposizione alcuni strumenti pratici, che verranno illustrati di seguito. Oggetti come il foulard del posto possono essere un mezzo semplice per promuovere lo spirito di posto. Potete naturalmente fare anche una raccolta di idee in questo senso con i vostri pionieri.

Ulteriori informazioni a questo riguardo le trovate nel fascicolo della branca pionieri «Insieme con volontà» alla pagina 27.

¹ In questo documento l'uso del genere maschile è usato quale forma neutra inclusiva, non discriminatoria, con il solo obiettivo di non appesantire il testo.

P.s.

Ricordate sempre che nulla è impossibile nella branca pionieri. A volte si tratta solo di cambiare prospettiva.



Capitolo 2

IL MIO POSTO

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

I partecipanti in questo capitolo hanno la possibilità di riflettere in modo approfondito sul proprio posto e di conoscere in modo divertente gli altri membri del posto, un po' come hanno fatto per sé stessi quando hanno dovuto compilare le prime pagine di Acciarino. Questo esercizio promuove la coesione all'interno del gruppo e motiva i partecipanti per il futuro. Inoltre permette ai partecipanti di ricordarsi dei membri del loro posto anche al termine del loro periodo attivo come pionieri.

Cosa possono fare i capi posto?

Fondazione del posto

Una cerimonia simbolica ufficiale che segna il passaggio dalla branca esploratori alla branca pionieri favorisce l'ingresso dei nuovi pionieri nel posto o la fondazione di un nuovo posto. La cerimonia di fondazione, a differenza delle altre attività della branca pionieri, dovrebbe essere preparata e realizzata dai responsabili del posto. Per esempio si può organizzare un percorso del fuoco, il sotterramento del certificato del posto, un gioco speciale per conoscersi oppure un altro rito cerimoniale. Lo scopo è quello di conoscersi a vicenda e naturalmente proporre un evento motivante e coesivo per il gruppo.

Nel primo periodo dopo la fondazione di un nuovo posto i capi posto devono assumere un ruolo di guida. I pionieri devono ancora abituarsi al modo di funzionare della branca pionieri e al nuovo ambiente. Bisogna quindi prendersi il tempo necessario e definire degli obiettivi realistici. Per promuovere l'autonomia dei partecipanti potete far capo a Acciarino e in questo modo offrire un filo conduttore ai nuovi pionieri.

Nome del posto

Per permettere ai partecipanti di identificarsi con il posto può essere utile scegliere assieme il nome del gruppo del posto. Lo si può fare direttamente durante la cerimonia di fondazione, oppure in un momento successivo. Per favorire l'autodeterminazione di ogni partecipante è importante in questa fase ascoltare tutti i partecipanti, dando loro la possibilità di partecipare attivamente alla scelta del nome.

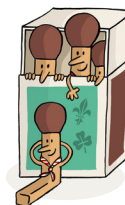
Spesso il posto si battezza con un nome durante la cerimonia di fondazione. Negli anni successivi, il posto agirà e si presenterà come unità con questo nome sia verso l'interno che verso l'esterno. È perciò importante che ogni membro del posto possa identificarsi con il nome e sia contento della scelta fatta; lo stesso vale anche per i responsabili del posto. Per questi ultimi la ricerca del nome del posto rappresenta spesso la prima sfida da affrontare, per trovare un equilibrio tra il bisogno di autodeterminazione dei pionieri e il raggiungimento di una soluzione soddisfacente.

Tradizioni del posto

Lo spirito del posto vive anche di tradizioni: trovarsi sempre nella stessa sede, ripitturare il locale del posto, definire una tenuta comune, un grido di gruppo oppure un motto. Potete anche trovare un modo per lasciare una traccia del posto, così anche i futuri pionieri ne trarranno ispirazione. Trovate ulteriori consigli sul tema delle tradizioni alla pagina 12 di Acciarino.

P.s.

Anche ai capi posto si chiede di lasciare un segno nell'Acciarino dei partecipanti.



Capitolo 3

PUNTO DELLA SITUAZIONE

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

Nella branca pio, i pionieri si trasformano da scout che partecipano all'attività a scout che le organizzano. Questa è una fase importante della progressione personale. Parallelamente cambia anche il ruolo dei capi posto, che passano da organizzatori del programma ad accompagnatori. Quando i pionieri iniziano ad organizzare da soli le attività del proprio posto vengono aiutati dai responsabili del posto. Trovate ulteriori informazioni su questa evoluzione nel fascicolo della branca pionieri, al capitolo 4.1 «Accompagnamento e conduzione» (a partire da pag. 15).

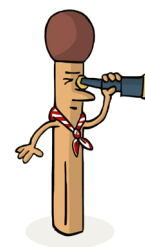
Il capitolo Punto della situazione aiuta i pionieri a riflettere regolarmente sulla propria progressione. Cosa so fare bene? Dove posso migliorare? È molto importante praticare una riflessione consapevole con i pionieri, in quanto spesso non sono in grado di riconoscere da soli la propria progressione personale. La riflessione è una buona occasione per rendersi conto dei progressi compiuti. In base al punto della situazione i pionieri possono anche definire nuovi obiettivi. È importante fare ripetutamente il punto della situazione per poter riconoscere i cambiamenti (per esempio nel primo semestre e al termine della branca pionieri).

Cosa possono fare i capi posto?

Voi capi posto potete motivare e aiutare i pionieri a riflettere su sé stessi (p.es. facendo domande mirate oppure offrendo un contesto adeguato). A dipendenza del posto si può anche inserire un momento di riflessione nel programma di attività. Ci sono molte altre idee e strumenti utili per le autoriflessioni. Forse conoscete qualche metodo, appreso durante i corsi di formazione per animatori oppure usato nella vostra sezione, che si può adattare alla branca pionieri. Le riflessioni si possono fare in un momento di calma durante un campo oppure al termine di un'impresa. Naturalmente potete inserire un elemento di riflessione anche in un'attività.

P.s.

Tenete presente che la riflessione è qualcosa di molto personale e che alcuni pionieri potrebbero fare fatica all'inizio. Iniziate quindi con domande o categorie semplici e costruite passo dopo passo qualcosa di più impegnativo. Quello che non deve mai mancare sono la curiosità e il divertimento.



Capitolo 4

LEGGE SCOUT E PROMESSA PIONIERI

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

In questo capitolo i partecipanti riflettono sulla coppia che ha fondato il movimento scout, sulla legge scout attualmente in uso e iniziano a riflettere sulla propria carriera scout. Inoltre imparano il testo della promessa e sull'ultima pagina di questo capitolo redigono la loro promessa personale.

La branca pionieri è tanto varia quanto lo sono i suoi partecipanti e i capi posto. Per tenere conto di questa varietà, la promessa pionieri può essere adattata e/o completata individualmente. La formulazione individuale della promessa promuove l'autorealizzazione dei partecipanti e li aiuta anche a definire il proprio ruolo.

I responsabili del posto possono sostenere e stimolare i partecipanti a fare una riflessione critica. Cosa significa «vivere secondo la legge scout»? Quali sono i ragionamenti alla base della legge scout? Qual è il significato della «vecchia legge scout» al giorno d'oggi? Mi identifico completamente con la legge scout?

Cosa possono fare i capi posto?

Voi capi posto potete creare una cornice adatta e dare degli input (conformemente al vostro ruolo) per aiutare i pionieri ad elaborare la propria promessa. Per i partecipanti è importante poter sviluppare la promessa pionieri in autonomia. Siate coscienti che il rito della promessa richiede un'attenta pianificazione e preparazione. Nel fascicolo sulla branca pionieri ci sono diversi input su questo tema. Al termine del rito potete distribuire ai partecipanti il distintivo rosso della promessa della branca pionieri in modo che possano cucirlo sulla propria camicia (rossa); il badge è ottenibile presso Hajk.

P.s.

La pagina su cui i pionieri redigono la propria promessa può essere strappata e per esempio gettata nel fuoco.



Capitolo 5 PIANIFICAZIONE DI IMPRESE

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

Questo capitolo fornisce ai pionieri una base divertente e partecipativa per sviluppare, realizzare e valutare le imprese. Per ogni fase del triangolo c'è una pagina doppia che permette ai pionieri di capire come si preparano e si valutano le imprese.

Cosa possono fare i capi posto?

Potete aiutare i pionieri nelle diverse fasi di organizzazione delle imprese.

Una possibilità consiste nel seguire metodicamente i singoli passi della pianificazione con tutto il gruppo, riportando al termine i risultati nel capitolo «Pianificazione dell'impresa». In alternativa si può fare la pianificazione direttamente nell'Acciarino. A partire dalla pagina 66 Acciarino presenta alcuni metodi per la pianificazione. C'è anche la possibilità di guidare i partecipanti attraverso i singoli passi della pianificazione con una concatenazione metodica. Trovate un esempio nel capitolo Pagine ispiratrici.

Gli elementi in Acciarino

Triangolo

Il triangolo mostra ai pionieri le fasi della pianificazione, i compiti e le sfide che li attendono nello svolgimento di un'impresa, offrendo loro un orientamento. Durante il progetto possono tornare in ogni momento su questa pagina.

Visione

Elaborate una visione insieme ai pionieri. Per farlo dovete riuscire ad evadere dalla quotidianità e uscire dagli schemi. Sognate l'impossibile. Qui vi viene chiesto di riconoscere i sogni e le motivazioni che si celano dietro alle fantasie. Durante la fase di raccolta delle idee potete ritornare con i piedi per terra ed elaborare qualcosa di più realistico. Metodi creativi e inusuali sono molto utili in questo contesto.

Raccolta di idee / brainstorming

In questa fase i pionieri devono lasciar correre l'immaginazione e andare alla ricerca di qualcosa di completamente nuovo. Non copiate il programma dell'ultimo posto o della branca esploratori. Lasciate che i pionieri realizzino le loro idee.

Budget

Per poter realizzare i propri progetti, i pionieri hanno bisogno di soldi. Dovrebbero essere in grado di finanziare autonomamente la propria impresa e non semplicemente attingere alla cassa dell'associazione. È richiesta creatività anche per la raccolta fondi. Avete altre idee oltre alla classica vendita di torte?

Lista di controllo / checklist

Ogni pioniere si occuperà di una serie di compiti. In questo campo ogni pioniere può annotare i propri compiti in modo da avere la situazione sotto controllo.

Pianificazione dell'impresa

Nello schema di pianificazione vengono visualizzate le diverse fasi dell'impresa. In alto è indicata la durata del progetto, p. es. si possono indicare le date dei singoli incontri, creando così una tabella di marcia. Le singole righe rappresentano le diverse fasi del progetto. A sinistra si annotano i compiti di ciascuna fase. Nella tabella si può inserire la durata delle

single attività, mentre con l'ausilio di linee o simboli si possono rappresentare le interconnessioni tra le diverse attività. I pionieri si abitano gradualmente ad utilizzare un piano di progetto semplice e possono disporre in ogni momento di un quadro della situazione: A che punto del progetto ci troviamo? Qual è la prossima cosa che dobbiamo fare? Il progetto avanza come previsto?

È stato così bello!

Questa parte è dedicata alla retrospettiva. In questa fase ci deve essere posto anche per rivivere le emozioni vissute. Potete disegnare un'immagine del progetto oppure incollare una foto, scrivere un piccolo resoconto nel giornale scout o nel giornale locale. Potete utilizzare questa pagina anche quando state cercando di formulare la visione. Lasciate che i pionieri sognino ciò che vogliono raggiungere con l'impresa.

La progressione personale attraverso l'impresa

Lo svolgimento di imprese contribuisce in modo significativo alla progressione personale del posto e di ciascun pioniere. All'inizio del progetto si può chiedere ai pionieri su quali aspetti si vogliono concentrare. È importante porre l'accento sulla valutazione. Essa permette infatti di mettere in evidenza i successi, analizzare le situazioni difficili e riflettere su possibili alternative per una prossima volta. Durante la fase di valutazione ogni pioniere deve rendersi conto dei progressi individuali e del gruppo nel suo complesso.

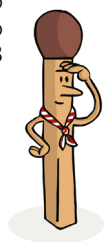
A volte un'impresa può anche andare male (excursus: fascicolo della branca pionieri «Insieme con volontà», pag. 35). Importante: Dopo il fallimento di un'impresa è importante sostenere mentalmente i pionieri e analizzare l'esperienza in modo accurato con tutto il gruppo.

Riferimento al fascicolo «Insieme con volontà»

Nel capitolo 5.3 «Il triangolo - la nostra forma di lavoro» (a partire da pag. 32) si possono trovare le descrizioni dettagliate delle diverse fasi del triangolo. Se i vostri pionieri pianificano più di due imprese potete trovare le tre fasi, così come sono presentate in Acciarino, nella rubrica download, pronte per essere scaricate e stampate. A partire da pag. 36 sono illustrati i metodi per la scelta di un'attività con tutto il posto (capitolo 5.4.2), mentre a partire da pag. 38 trovate i metodi di valutazione (capitolo 5.4.3).

Importante: nella fase di pianificazione non deve mai mancare il divertimento. In particolare nella raccolta di idee non bisogna porre limiti alla creatività.

P.s.



Capitolo 6 ESPERIENZE DEL PERIODO DI PROVA

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

Uno scopo della branca pionieri è quello di conoscere le altre branche.

In questa fase della propria vita scout, i pionieri possono riflettere su dove vorrebbero impegnarsi come animatori dopo il loro periodo attivo nella branca pionieri.

Cosa possono fare i capi posto?

I responsabili del posto svolgono un ruolo centrale in questo contesto. Dovete motivare i pionieri ad andare a «curiosare» (anche più volte) nelle diverse branche, in modo da avere una visuale il più ampia possibile sul funzionamento delle varie branche dal punto di vista degli animatori. I pionieri possono così farsi un'idea di dove piacerebbe loro impegnarsi come animatori.

Quando i pionieri capiscono qual è la loro branca preferita potete sostenerli facendo in modo che possano ottenere una visuale ancora più approfondita di questa branca, tornando più volte a vedere come funziona.

In linea di massima dovete fare attenzione a non menzionare la vostra branca preferita o addirittura ad esprimervi negativamente su un'altra branca (dal momento che siete un esempio per i vostri pionieri e potete avere una grande influenza su di loro).

Voi capi posto siete l'interfaccia tra la branca pionieri e le altre branche e quindi siete responsabili di coordinare le giornate di prova.

Spetta a voi prendere accordi con le diverse branche della sezione o della brigata, indicando in quali date i pionieri possono fare una visita di prova e chiarendo dove devono essere i pionieri e a quale orario (questo vale non solo per le attività del sabato, ma anche per le riunioni di pianificazione).

Queste attività di coordinamento possono essere molto impegnative.

Attenzione:

- I pionieri devono essere semplicemente «pionieri». Devono poter provare e decidere da soli.
- I pionieri non dovrebbero essere chiamati a fare gli animatori al di fuori delle giornate di prova.
- Durante gli eventi di prova i pionieri non dovrebbero assumersi delle responsabilità, questo per poter raccogliere sufficienti impressioni. È importante comunicare questo aspetto agli animatori delle altre branche.

P.s.

I pionieri devono poter decidere autonomamente se vogliono compilare tutti i campi di un'attività di prova oppure solo alcuni.

Tuttavia, al termine delle attività di prova è importante che i responsabili del posto ricordino ai pionieri di compilare questo capitolo, perché con il passare del tempo si rischia di dimenticare i dettagli.



Capitolo 7

PAGINE ISPIRATRICI

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

Il programma della branca pionieri si basa in gran parte su imprese. I pionieri svolgono un ruolo attivo nella preparazione e nella valutazione delle attività. Il capitolo Pianificazione dell'impresa contiene i modelli per prendere appunti durante le tre fasi del triangolo (sviluppo, realizzazione e retrospettiva). Per ogni nuova impresa bisogna cercare delle idee. Le pagine ispiratrici forniscono temi, immagini e metodi che possono facilitare la raccolta di idee.

Cosa possono fare i capi posto?

All'inizio della branca pionieri, lo spettro di idee dei partecipanti è piuttosto limitato. Ai nuovi pionieri non è ancora chiaro che in questa branca vale il principio «tutto è possibile». Provare qualcosa di nuovo e riuscire ad avere una nuova concezione del mondo corrisponde alle esigenze dei pionieri e questi aspetti sono centrali per lo sviluppo personale e per trovare il proprio ruolo.

I pionieri devono immedesimarsi nel loro programma. Hanno la possibilità di uscire dagli schemi e dalle tradizioni per provare qualcosa di nuovo. In questo modo imparano a conoscere sé stessi. Escono dalle strutture usuali e si realizzano.

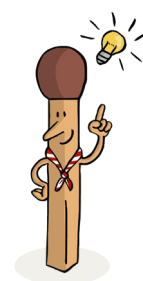
Voi potete mostrare ai pionieri come possono ampliare il proprio spettro di idee, (quasi) senza limiti alla fantasia e alla creatività. Esistono diversi metodi per favorire questo processo.

Riferimento al fascicolo della branca pionieri «Insieme con volontà»

Il capitolo 4.3 «Dalle visioni agli obiettivi» affronta il tema globale della visione, ma offre spunti utili anche per le imprese. Potete trovare altri metodi per la raccolta di idee a partire dalla pag. 35 nel capitolo 5.4.1.

Concatenazioni metodiche

Il capitolo Progetto affronta il tema delle concatenazioni metodiche. Si tratta di una serie di metodi che si susseguono, accompagnando i partecipanti attraverso un iter specifico. Di seguito vi presentiamo una concatenazione metodica, che aiuta i pionieri a definire una visione e a raccogliere idee. Vi invitiamo a creare le vostre concatenazioni metodiche e a metterle in pratica con i pionieri.



Pirateria



Scelta del tema

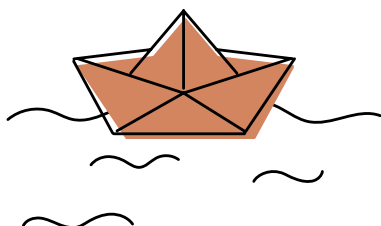
Ritagliate alcune carte tematiche (icone) da Acciarino.



Mind Map

Incollate una carta tematica su un foglio di carta vuoto e fate un brainstorming sul tema con una mind map.

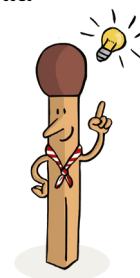
Cerchiate i termini preferiti e abbozzate una prima idea con una frase o una parola chiave. Tutti i pionieri assegnano un voto alle parole chiave (p.es. con dei bollini adesivi). Partendo dalle parole chiave preferite si sviluppa una prima idea.

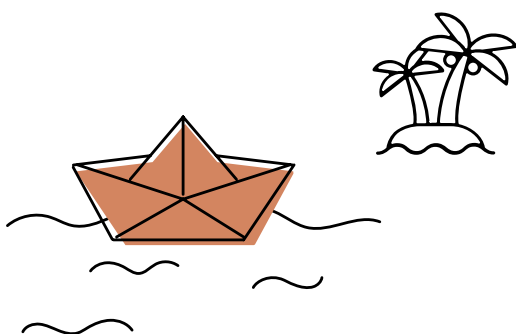


Barca delle idee

In questa fase si costruisce una prima barca dei pirati, con la quale si può salpare verso l'oceano.

Costruite una barchetta con il foglio di carta su cui avete schizzato la mind map, scrivendo la prima idea sotto forma di parola chiave o frase sul lato della barchetta.





Il viaggio tra le isole

I pirati viaggiano nell'oceano, raccogliendo esperienze prima del loro lungo viaggio.

La barchetta delle idee viene posizionata su un foglio di carta da pacco grande almeno 2x1m su cui sono disegnate delle isole.

Sulle isole sono annotate delle domande. Sono domande relative a testa (contenuti), mano (aspetti di tipo organizzativo) e cuore (individuale).

Le barche si dirigono verso le isole. La discussione e le risposte alle domande possono essere annotate direttamente sull'isola corrispondente.

Annotate gli elementi essenziali sulla barchetta usando delle parole chiave.

Testa

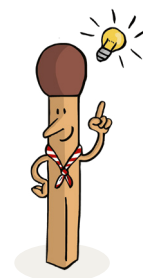
- Quali sono gli obiettivi intermedi? In quali fasi si può suddividere l'attività?
- Cosa vedi all'orizzonte quando guardi l'obiettivo con il tuo cannocchiale? Qual è la tua visione?
- Quanto deve durare il viaggio? Durata del progetto?
- Chi può aiutarti prima e durante il viaggio? Chi può aiutarti prima e durante il progetto?

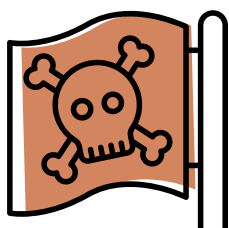
Mani

- Di che materiale hai bisogno per il viaggio o per l'attività?
- Quante casse del tesoro vi servono, dove potete andare a saccheggiare? Quali sono le entrate e le uscite dell'attività? E da dove provengono i soldi?
- Chi incontrerai durante il viaggio, di cosa vai alla scoperta e quali avventure vivrai? Cosa vuoi sperimentare durante la tua attività, qual è il tuo obiettivo?

Cuore

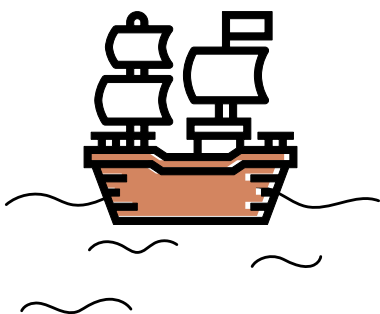
- Come puoi convincere il tuo equipaggio a partecipare alla tua avventura? Qual è la motivazione?
- Quali banchi di sabbia e scogliere potresti incontrare durante il tuo viaggio?
Quali sfide ti aspettano (pianificazione, posto, motivazione)?
- Quali highlight ti aspettano durante la tua avventura? Cosa dà alla tua attività quel qualcosa in più?
- Cosa saprò fare dopo l'avventura che non sapevo fare prima? Cosa voglio imparare durante il progetto (progressione personale)?





La baia dei pirati

Quando tutti i pirati hanno raccolto le prime esperienze ed idee si dirigono verso la baia dei pirati. Qui incontrano altri pirati con piani di viaggio incredibili. I pionieri si scambiano i loro piani.

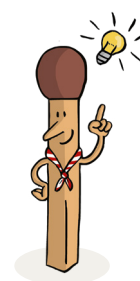


La Perla nera

I pirati si uniscono in un equipaggio. Cosa devono portare sulla Perla nera e dove vogliono andare? I pionieri prendono il meglio dalle diverse idee e lo scrivono sulla Perla nera. L'avventura può avere inizio!

P.s.

Niente è impossibile nella branca pionieri. La mentalità giusta ed il contesto giusto permettono di realizzare anche l'idea più folle.



Capitolo 8

PAGINE DIVERTENTI

Qual è lo scopo di questo capitolo per i partecipanti?

Divertimento

Tipo di parola

Sostantivo, maschile

Ortografia

Divertimento

Significato

- Quanto serve a divertire, cioè a sollevare l'animo dalle fatiche del lavoro e ad allontanare il pensiero dalle preoccupazioni quotidiane.
- Il godimento stesso procurato da uno spasso

Esempi

è stato un bel divertimento
essere amante dei divertimenti
parco dei divertimenti
prendersi il divertimento di tormentare il prossimo
se ti vuoi prendere il divertimento di leggere tutto l'articolo
buon divertimento

Sinonimi di divertimento

svago, passatempo, distrazione, diversivo, spasso, hobby; gioia, piacere, diletto

Etimologia

Dal latino divertere: parola composta da de (allontanamento) e vertere (volgere). Quindi, volgere altrove, deviare.

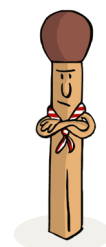
Cosa possono fare i capi posto?

La gru dei pionieri

Se i pionieri hanno bisogno di esercitarsi ancora un po' con il metodo o di approfondire altri punti, possono annotare una visione o un desiderio sulla gru, e poi lasciarla volare.

P.s.

Avete già trovato l'uovo di Pasqua in Acciarino?



IMPRESSUM

Editore

Movimento Scout Svizzero

Contenuti

Lynne Arber/Cayenne
Andreas Burri/Pfupf
Christine Egli/Pamina
Claudia Wyss/Swifty

Concetto/Grafica

voltastudio.ch

Illustrazioni

Tobias Tschopp / Lennon

Fonti

Buenos Aires
luzi-type.ch



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Swiss Guide and Scout Movement