

Al ritorno:

TENDA:

- Aprire e stendere la tenda anche se non è piovuto o non è umida
- Spazzolare per togliere erba o altri rifiuti organici e non che possono ammuffire
- Controllare eventuali buchi e provvedere prima che si allarghino
- Togliere la terra dai picchetti
- Se al campo vi siete accorti che il telo non è più impermeabile (il che accade circa ogni 3 anni!) dovete assolutamente provvedere: ci sono vari prodotti per rifare lo strato impermeabile, basta informarsi!

PENTOLE:

- Anche se pulite vanno comunque lavate a casa per essere sicuri che siano pronte per la prossima volta che vorrete riutilizzarla. Lasciare anche piccole croste attira animaletti come ad esempio i topi.

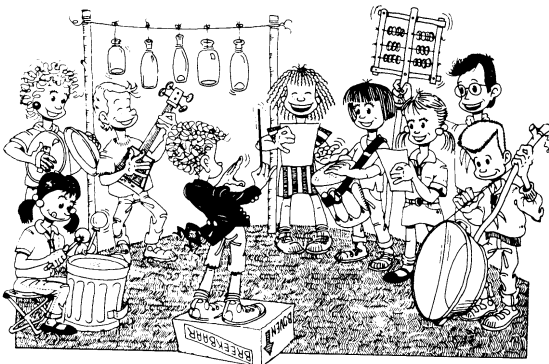
Ultime parole sul Campo Estivo

“Al campo più che altrove tu hai l’occasione di vivere a contatto coi tuoi scouts e di imparare quindi a conoscerli. Un ragazzo non riesce infatti a restare per oltre 48 ore di seguito senza mostrare di sé anche “il rovescio della medaglia”. Sia dal campo che dal fine-settimana saprai quindi trarre utili informazioni:

- su ciascuno dei tuoi ragazzi, sui progressi che devono compiere sia riguardo allo spirito della Legge scout sia riguardo alle attività tecniche;
- sulle attività da realizzare, da lanciare, da rianimare nella squadriglia.

Il CR ti chiederà un rapporto su tutto ciò; cerca di farlo il meglio possibile: esso ti obbligherà a riflettere, a mettere nero su bianco, a concretizzare pensieri e idee che sono rimaste in te, dopo il campo, allo stato vago...”

Da “Il sentiero del caposquadriglia”



Ebbene si!
Siamo giunti alla
fine di questo
nostro
Vademecum...

Non ci resta che
augurarvi Buona

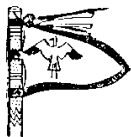


VADEMECUM A PUNTATE PER IL CAPOSQUADRIGLIA



Quando il gioco si fa duro...
è meglio maledire i capi!

UNA PAROLA AI CAPI PATTUGLIA



«Io desidero che voi Capi Pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia internamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro. Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che vanga dato a viva voce, che il Capo Reparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e brevetti di Classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete *guidarli*, non *spingerli*»

B.P.

Note:

I testi sono stati per lo più scritti dalla staff del reparto Brownsea/La Cometa, fatti eccezione alcuni brani tratti da “Il sentiero del caposquadriglia” (le pagine 4, 5, 6, 12, 15, 16, 17, 26) e alcuni presi dalla rivista “Avventura” (comprese alcune immagini).

Essendo un libro abbastanza datato, “Il sentiero del caposquadriglia” fa alcuni riferimenti (ad esempio alla prima classe) che nonostante non siano più validi non ci siamo sentiti di correggere per mantenere il testo il più fedele possibile.

Al campo: Nozioni Base

- La tenda al riparo dal vento ma non troppo vicina al ruscello: la sistemazione favorevole è dove c'è terreno asciutto, in leggera pendenza, protetto da un bosco dal vento forte.
- La cucina fuori dal bosco
- Tagliare l'erba attorno ai fuochi o meglio, levare le zolle e conservarle
- Mettere la legna umida ad asciugare vicino al fuoco, sotto vento
- Non dimenticare la riserva di legna secca
- I viveri al sicuro dal sole, dagli insetti, dagli animali e dalle intemperie
- Non utilizzare mattonelle o pietre per sostenere il fuoco, dato che si rompono al calore; utilizzare mattoni

IGENE:

A te csq. tocca vegliare sulla salute e sulla pulizia dei tuoi ragazzi di cui sei responsabile (soprattutto per i ragazzi che si sono dimostrati dei puzzone!).

Controlla che si cambino e che si lavino... l'aria della tenda poi la devi respirare tu!

E' importante che prima di coricarsi si tolgano TUTTI i vestiti (soprattutto le calze) usati durante la giornata perché sono imbevuti di sudore e impedirebbero ai pori della pelle di respirare!

La mattina ricordati di lasciare aperta la tenda per arieggiare e di stendere i sacchi a pelo fuori.

PER LE ESCURSIONI:

Scarpe: solide e ben allacciate, non usare mai sandali!

Non bagnatevi i piedi per strada ma solo alla fine dell'escursione.

Non tenete mai addosso indumenti bagnati!

Vesciche: forare da parte a parte con un ago arroventato o immerso nell'alcool (per sterilizzare). Non asportare mai la pelle. Disinfettare in seguito.

Al campo: Nozioni Avanzate

In caso di forte vento:

- tenere bene i tiranti
- rinforzare ogni picchetto con un secondo picchetto supplementare, unito al primo con un cordino

In caso di pioggia torrenziale:

- allentare i tiranti e tenerli di continuo sotto sorveglianza
- se è necessario, scavare delle canalette attorno alla tenda
- non toccare né camera né telo
- stare sotto la tenda e trovare attività tranquille da fare (canti e giochi) aspettando che spiova

Accetta

Si consiglia il tipo canadese. Il peso del ferro è di 600g. È bene farla affilare dall'arrotino per non rovinarla. Deve essere sempre custodita in un fodero. Non picchiare mai sull'accetto con il martello di ferro ma usare sempre il mazzuolo di legno

**Segaccio**

Serve per lavori minuti e di rifinitura. Va bene per tagliare la legna secca.

**Rastrello**

È sufficiente un modello a dodici denti. Il manico va fatto al campo con un ramo lungo e sottile. Questo attrezzo è molto utile per la pulizia dell'angolo di squadriglia e del luogo dove si lavora.

**Mazzetta**

La mazzetta deve avere un ferro pesante 1,2 kg. Prestate molta attenzione alla manutenzione dell'attrezzo onde evitare la fuoriuscita del ferro dal manico.

**Metro e matita**

Questi due strumenti, troppo spesso irreperibili tra il materiale di squadriglia, sono indispensabili per chi ama il lavorare bene, cioè usando le mani e il cervello!

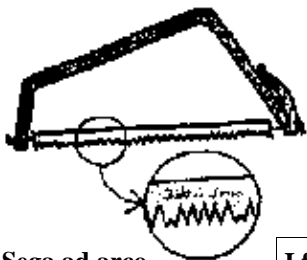
**Piccone**

Va bene un ferro corto pesante circa 1,5 kg. il manico dev'essere lungo 80 cm.

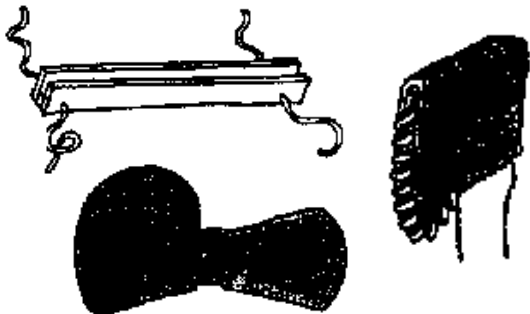
**Sega ad arco**

Consigliamo quella a lama girevole con il manico a doppia curvatura. La lunghezza ideale della lama è di 45 cm.

La dentatura di tipo americano consente di segare bene la legna verde e asportare bene il truciolo. La lama va oliata e protetta con il fodero.

**I foderi**

Sono indispensabili per gli attrezzi da taglio, perché proteggono la lama facendo durare l'affilatura. Sono semplici da costruire e si fanno su misura.



1° Puntata: L'uscita di squadriglia

1. Pongono il loro onore nel meritare fiducia**La progettazione di una buona uscita:**

Ormai giunti al quarto anno di reparto saprai sicuramente meglio di molti altri, compresi noi capi, cosa esalta gli squadriglieri e cosa invece rischia di far venire male un'attività! Il problema che molti csq. incontrano è l'amalgamare bene tutte queste cose in un programma: sconsigliatissimo lo scrivere degli orari e incasellare senza criterio una serie di attività... un esempio? Ecco:

09:30 – Ritorno a S. Primo e preghiera iniziale

09:45-10:15 – Gioco

10:15-10:55 – Impresa

11:00-12:00 – Messa

12:00-12:30 – Gioco

12:30-14:00 – Pranzo e taps

14:00-15:00 – Trapasso delle nozioni

15:00-15:30 – Gioco e fine

Una cosa del genere non è il programma dell'uscita ma è un breve **schema** di ciò che farete.

Prova ora a pensarla in questo modo:

“Cosa vogliamo fare? Dunque.... innanzitutto i capi ci hanno detto di fare l'ideazione dell'impresa, allora si potrebbe fare un gioco per spiegare ai più piccoli cos'è un'impresa oppure una caccia al tesoro nella quale si recuperano le idee che poi andranno a costituire l'impresa, oppure.... quasi quasi sento il mio vice per vedere se ha qualche idea migliore....”

Questo più o meno è quello che si dovrebbe fare.

Cerca di non programmare attività solo perché “piacciono ai capi”, ad esempio, il trapasso delle nozioni...

E' capitato che csq. pensassero: “come sono stato furbo, dico che faremo il noiosissimo trapasso delle nozioni per fare contenti i capi, almeno possiamo prolungare il taps fino alle 3 e nessuno se ne accorge...”.

E chi l'ha detto che il trapasso delle nozioni è una cosa pallosa da fare a tavolino con la lavagna e qualcuno, il tecnico di sq., che spiega agli altri?! Ci sono una marea di giochi o attività toste e divertenti con i nodi, le cartine, la segnalazione, l'animazione o altre cose simili... basta solo sforzarsi un po' e cercare di rendere la cosa più divertente ed originale del solito!

Per aiutarti, qui di seguito abbiamo messo qualche suggerimento tratto da un libro indirizzato ai capi-squadriglia, dacci un'occhiata e non dimenticarti di consigliarti con il vice!

In fondo troverai alcune dritte sullo stile e un elenco di piccoli accorgimenti tecnico-logistici.

L'uscita di squadriglia

“LO SCAUTISMO NON SI STUDIA, SI FA”

Uno dei principali fattori della formazione scout è la vita all'aria aperta. Lo scautismo al chiuso non esiste, non sarebbe scautismo. La nostra prima sede è Madre Natura, la natura creata da Dio. Riduciamo quindi allo stretto indispensabile le riunioni al chiuso ed, appena possibile, usciamo all'aperto.

Ricordiamo anzitutto che il csq. ha la responsabilità della squadriglia e che deve quindi usare la massima prudenza: niente attività pericolose o sregolate. Tocca a lui anche il vegliare sul comportamento dei suoi scouts, specie per quanto riguarda gli art. 5 (cortesia con tutti) e 9 (laboriosità ed economia). Questo è solo un richiamo, ma è della massima importanza nelle uscite e al campo. Per finire, ci restano ancora da suggerire alcuni temi e programmi per le uscite di squadriglia; essi infatti, più delle parole, ti daranno la possibilità di giudicare ciò che può e deve essere una vera uscita di squadriglia. Ci limiteremo a suggerirne un paio e tu stesso, senza difficoltà, ne troverai in poco tempo anche di più belli ed interessanti.

PROGRAMMI DIVERSI PER USCITE DI SQ.

Puoi fare eccellenti uscite di sq. con un programma anche più semplice.

- Uscita tipo “natura”: uscire per tutta una giornata alla ricerca di curiosità per il Museo di sq. (caccia agli insetti, pesca per l'acquario, rilevamento di tracce).
- Uscita pre-campo: per montare e smontare una tenda in velocità fino a che si riesca a montarla in cinque minuti alla fine della giornata.
- Scheda Olimpica: allenamento per compilare la scheda personale di capacità fisiche in vista di una sfida da lanciare ad un'altra squadriglia

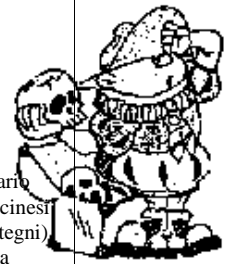
Ecc., ecc., ecc., facendo lavorare la tua fantasia...

Come dopo le riunioni di sq., concludi e decidi qualcosa per l'uscita successiva.

Espressione e cancelleria

- pennarelli
- carta da pacco bianco per i cartelloni
- carta crespata
- spille da balia
- scotch
- quaderno di squadriglia
- biro
- matite
- gomma ecc.
- trousse trucco
- nastri colorati
- federe per eventuali costumi, necessario per cucire
- metro sarta
- telo con anelli per fare un sipario (quadro fissa) o per le ombre cinesi (eventualmente anche dei sostegni)

il tutto contenuto in una apposita cassetta



Manutenzione degli attrezzi

Da controllare

- 1 il filo delle lame
- 2 i manici: sverniciarli per aumentare l'attrito fra manico e mano
- 3 colorare di rosso le parti metalliche per aumentare l'attrito fra manici e mano
- 4 oliare le parti metalliche
- 5 umettare le parti in legno con olio di lino
- 6 riporre accette e seghe negli appositi foderi di protezione per le lame
- 7 fare ben attenzione a non riporre via nessun attrezzo umido
- 8 controllare che né mozzetta né accette siano smancate
- 9 eliminare eventuale ruggine carteggiando con carta vetrata
- 10 avere cura delle corde:
 - fare asciugare quelle umide
 - impiombare le estremità di quelle in fibra naturale e bruciare le estremità di quelle in materiale sintetico per evitare che si sfilaccino
 - immergere i capi in una soluzione di vinavil e colore (usare colori diversi a seconda della lunghezza delle corde per saperle distinguere subito senza dover disfare le matasse ogni volta)
 - riporre tutti gli attrezzi o in una apposita cassa o su di un pannello



Il campista astuto sa...

...che non si deve lasciare nullo per terra, né tegami, né viveri, perché s'insudiciano, compromettendo la salute del campo, ma si deve cercare di inventare dei sistemi per appendere tutta ciò che serve in cucina;

...che è molto comodo tenere presso il focolare una riserva d'acqua pulita per lavare le stoviglie e le mani;

...che oltre al focolare è necessario che la cucina disponga di un piano pulito su cui preparare le vivande;

...che presso la cucina deve essere approntata una buca per i rifiuti, molto fonda e ben coperta;

...che è più facile lavare i tegami se, appena vuotati i cibi, ci si è messa dentro dell'acqua intiepidita con le braci e se, prima di porli sul fuoco per cuocere i cibi, sono insaponate esternamente (lo strato di sapone impedisce che il tegame annerisca troppo durante la cottura).

Manutenzione della tenda

Vanno controllati:

- 1 telo, sopratelo, catino (tagli, strappi, scuciture):
 - il catino si ripara saldandolo con del neoprene
 - il telo fermando con alcuni punti lo strappo e poi fissando due toppe cucendo a macchina
- 2 eventuali rotture dei fori dei puntali
- 3 i tiranti e i loro attacchi
- 4 il numero dei picchetti
- 5 la paleria (mancanza di qualche pezzo, rotture, perdita dei distanzieri, gommini di protezione,...)

Tenda o materiale per il campeggio

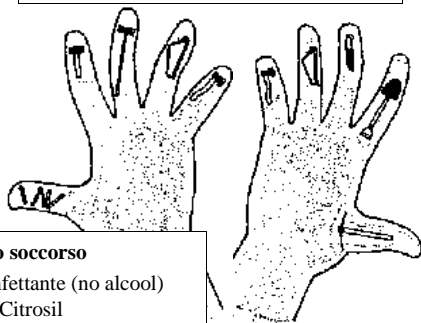
- tenda in ordine divisa in sacche (1 sacca per i picchetti, 1 per la paleria, 1 per il telo, ecc.)
- lampada a gas o a petrolio, quella a gas fa più luce ma si scalda molto, quindi attenzione, non sareste i primi a fondere il catino o a bruciare il telo
- 1 spazzola o una scopetta per pulire il catino
- del cordino di nylon o dei tiranti di ricambio
- 1 mazzuolo di gomma per piantare picchetti

**Kit di emergenza per la manutenzione della tenda (da avere sempre!)**

- un tubetto di colla forte
- ago e filo
- cordino per i tiranti
- alcuni occhielli da puntale
- nastro adesivo alto
- spille da balia
- un paio di angolari di riserva
- pezzi di tela molto robusta per riparare eventuali strappi del telo

Pionieristica (vedi Tecnica & Tecnico sul numero 2 di Avventura 1996)

- 2 accette canadesi da 600 g. con i relativi foderi
- 2 seghe ad arco con lame girevoli e con la dentatura di tipo americano + i foderi
- 1 piccone con manico di 80 cm
- 1 saracco
- 1 badile con il manico fisso di 80 cm di lunghezza e impugnatura trasversale
- 1 matita da falegname
- 1 metro da falegname
- 1 mazzetta di 1,2 Kg
- 1 telo 3x3 metri per la copertura del tavolo

**Pronto soccorso**

- disinfettante (no alcool) tipo Citrosil
 - acqua ossigenata
 - cotone idrofilo
 - garza sterile
 - cerotti medicati
 - pomata per contusioni
 - Tachipirina
 - collirio
 - spille da balia
 - pinzette
 - ago e filo e forbici con punte arrotondate
- (il tutto contenuto in uno cassetta impermeabile)
Controllare le scadenze dei farmaci, eliminare cerotti, bende, garze sporchi o umidi, pulire e disinfettare forbici e pinzette, ricordarsi che le garze, una volta aperte non sono più sterili.

Cucina

- batteria completa con manici, coperchi e scolapasta
- posate di legno
- 1 mestolo
- 1 schiumarola
- 1 buon coltello
- 1 apriscatole
- contenitori per sole, zucchero, olio, aceto
- contenitori vari per alimenti
- strofinacci, grembiule, spugne, pagliette, sapone/detersivo biodegradabile
- fiammiferi
- 1 tanica rigida da 20-25 litri
- 1 formellino con bomboletta del gas
- 1 pezzo di sapone (per i panni)
- degli alari o uno griglia per cucina

Topografia

- bussola
 - coordinatometro
 - righello
 - squadra
 - goniometro
 - compasso
 - matita, gomma, biro
 - pastelli e pennarelli di almeno tre colori diversi e ben distinguibili l'uno dall'altro
 - carta millimetrata
 - carta da lucido
- (il tutto contenuto in una sacco tattica)

USCITA DI SQ. PER UNA GIORNATA**”NEL PAESE DELLE PIRAMIDI”****TEMA:**

Un gruppo di egittologi viene mandato in Egitto dal Direttore del Museo Nazionale di Egittologia.

ORGANIZZAZIONE:

La squadriglia è divisa in coppie; il csq. ed il vice sono dislocati liberi lungo il tragitto per preparare le diverse prove.

INTRODUZIONE DEL TEMA:

Una lettera della Missione, inviata dal Direttore del Museo, viene consegnata ad ogni coppia di scout; essa indica esattamente il luogo in cui la missione avrà inizio; tale luogo viene indicato da un percorso a tracce.

Durante il percorso si possono intercalare le seguenti prove da superare:

- decifrare dei geroglifici (messaggio in ideogrammi, tracciato su una pietra);
- attraversare il deserto: marcia all'azimut per circa un km;
- scoprire dei ruderi: gioco di Kim (24 oggetti da ritenere a memoria);
- superare un fossato (con una corda secondo il metodo "Tarzan");
- cercare delle tracce (tracheodromo);
- topografia: percorso rettificato su una data distanza;
- botanica: attraversando un bosco, raccogliere ed identificare il maggior numero possibile di tipi di pianticelle od alberi;
- cucina individuale: nella gavetta
- valutare la portata d'un affluente del Nilo;
- calcolare l'ora secondo il Sole-Rha;
- disegnare un bue dal vero (divinità egiziana: bue Api);
- visita della tomba di Tutankhamon : scegliere un terreno abbastanza accidentato con grotte o gallerie o torre; superare gli ostacoli posti dalle divinità del faraone (il csq. ed il vice);
- assalto alle Piramidi: la squadriglia arriva ai piedi di una piramide (monticello, collina o roccia) e le varie coppie di scouts gareggiano fra loro per avere il privilegio di piantare per primo il guidone sulla sommità: esse agiscono per proprio conto e si difendono dalle altre.

Ognuna delle attività qui proposte deve essere integrata nel terna generale dell'uscita ed avvolta quindi in un alone fantasioso di epoca faraonica.

USCITA DI SQ. PER MEZZA GIORNATA

“IL CORSARO”

TEMA:

La sq. rappresenta l'equipaggio di una nave corsara; il csq. ne è il capitano ed il vice, nostromo.

ATTIVITÀ:

Il capitano ha raccolto l'equipaggio e deve allenarlo all'arte marinara.

- 1 salita agli alberi della nave: arrampicarsi sulle piante;
- 2 orientamento: ogni marinaio deve disegnare a terra una rosa dei venti (16 punte) servendosi di bastoncini e orientandola secondo la posizione del sole; verificare poi con la bussola;
- 3 arte nautica: fare il nodo del barcaiolo, il bolina... fare una scala a corda;
- 4 agilità: passaggio alla marinara su un fossato, una trincea;
- 5 salvataggio: imparare a lanciare una corda, mettendosi su una piccola altura e lanciando la corda (nodo bolina) ad uno scout lontano una decina di metri;
- 6 pilotaggio: dividere l'equipaggio in scialuppe di due uomini; ogni scialuppa deve seguire con la bussola un dato itinerario; per esempio: 150 metri a Nord, quindi 200 metri a N.-E. 100 metri a Sud, ecc.
Calcolare i percorsi in modo che, alla fine le scialuppe si trovino a circa 200 metri l'una dall'altra;
- 7 segnalazioni: ogni equipaggio deve trasmettere al vicino un messaggio morse partito dal capitano; stazioni fra una scialuppa e l'altra.
- 8 fuoco: dopo un naufragio, gli uomini fanno il fuoco per asciugarsi; gara di velocità per i fuochi; bruciare una cordicella sospesa a 70 cm. da terra;
- 9 ammutinamento: quattro pirati scappano col tesoro (il guidone) e si nascondono su un'isola vicina; assalirli per riprendere il tesoro rubato.

Al ritorno dall'uscita, cantare canzoni marinare (repertorio napoletano...).

Preparativi per la partenza:

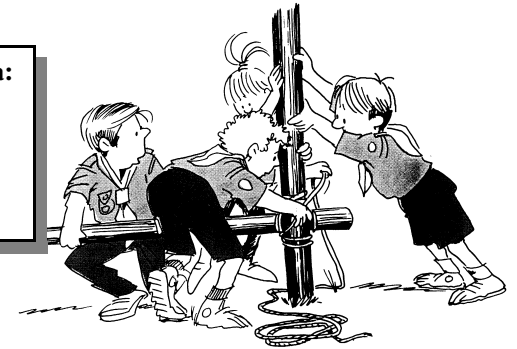
- ⇒ Dividi in maniera chiara gli incarichi di squadriglia!
- ⇒ Segna il materiale di squadriglia in maniera da non confonderlo con altre sq.
- ⇒ Fai un inventario di tutto il materiale e infilalo nel QdC per controllare che sia all'andata che al ritorno ci sia sempre tutto
- ⇒ Tenta di mantenere i sacchi il più compatti possibile: evita di portare 300 sacchetti e sacchettoni; ad esempio il sacchetto dei picchetti può andare nel sacco tenda e il sacchetto dei cordini nel sacco materiale.
- ⇒ Monta la tenda per controllare danni e per verificare che ci sia tutto!
- ⇒ Controlla il filo delle accette e la lama delle seghe; nel caso rivolgiti ad un fabbro per l'affilatura. Assicurati anche che siano presenti protezioni per evitare, come è spesso capitato, che infilando la mano nel materiale ci si tagli!

Alcune riflessioni sul materiale:

- ◆ Quello che appartiene alla squadriglia gli è stato assegnato dal reparto quindi evitiamo di rovinare le cose dicendo “tanto è della mia sq.”; in questi ultimi anni sono successe fusioni e scioglimenti di squadriglie... il materiale però è sempre lo stesso e deve essere usato da tutti! Vi invitiamo quindi ad averne estrema cura. Chiaramente potete
- ◆ Impara ad usare ogni attrezzo (seghe, accette, ecc.) in modo corretto ed insegnalo anche ai piccoli: è pericoloso lasciare un accetta in mano ad un Carletto e dirgli “vai a fare legna” senza prima fargli capire come usarla nel modo corretto. Inoltre un uso senza criterio rovina il materiale: se si pianta ad esempio un accetta o un coltellino per terra potete dire addio al filo che gli avete fatto prima di partire!

Ciò che di solito si dimentica:

- ◇ Carta di giornale
- ◇ Fiammiferi o accendino
- ◇ Bibbia
- ◇ Strofinacci e/o stracci



TEST: Imprevisti e Probabilità

- La batteria di squadriglia:
 - 1) ti ci puoi specchiare dentro
 - 2) è USL compatibile
 - 3) è archeologica: le macchie si tramandano di generazione in generazione
 - 4) di solito ai bivacchi preferiamo portarci dietro i bonghi, ingombrano meno!
- Pierino si taglia con l'accetta, cosa fai:
 - 1) chiamo l'infermiere di sq. che interviene con il mitico pronto-soccorso
 - 2) corro a raccogliere garze e bende che ho in tenda
 - 3) lo lasciamo morire... le garze non sono degli uccelli?
 - 4) impossibile che si sia tagliato, l'accetta non è mica affilata!!
- La lampada (l'umo-gas) si spegne, che fare?
 - 1) controllo retina e bomboletta e sostituisco quella delle due che è finita
 - 2) cambio la bomboletta
 - 3) chiamo Carletto e con l'accendino o i fiammiferi gli do fuoco
 - 4) resto al buio: non abbiamo neanche i fiammiferi per dare fuoco al novizio!!!!
- Si mette a piovere proprio mentre i capi fanno cambusa:
 - 1) monto il telone sopra la cucina ed il tavolo e tiro fuori la legna che ho precedentemente messo al riparo dall'umidità, intanto mando qualcuno a controllare che la tenda non imbarchi acqua
 - 2) cerco di coprire il fuoco alla meglio e di far asciugare la legna umida che i due squadriglieri stanno raccogliendo in questo momento
 - 3) mi infilo sotto il pianale del tavolo con la sq. e aspetto che spiova
 - 4) vado a fare un bagno nel ruscello con la sq. ... bagnati per bagnati!
- Siete in missione in mezzo ad un bosco:
 - 1) ti confronti con l'orientatore e decidete la direzione da prendere guardando bussola e cartina
 - 2) per orientarti usi la bussola: hai qualche problema a trovare il Nord ma alla fine ce la fai
 - 3) segui la direzione del sole
 - 4) con il cellulare chiami l'elisoccorso

Se hai più risposte:

- 1) "Alive" ti fa un baffo, la "Parigi-Dakar" non ti spaventa, hai scalato 3 volte il tetto del mondo e pranzi tutti i martedì con Messner! Complimenti alla tua preparazione e al tuo sangue freddo, sarà un campo estivo memorabile anche sotto il diluvio universale! I capi reparto impareranno a temerti!!!
 - 2) Sei in gamba! C'è spazio per migliorare ma siamo quasi ai vertici dei capi squadriglia attualmente in circolazione. La squadriglia dovrebbe essere orgogliosa di averti come capo!
 - 3) Si può fare di più: leggi attentamente le prossime pagine e poi prova a rifare il test. Se non migliori vuol dire che non hai letto bene o che sei recidivo!
 - 4) Ehm... sei proprio sicuro di essere diventato csq. senza bustarelle?
- Come dice BP nulla è impossibile, rimboccati le maniche e datti da fare e la squadriglia migliorerà a vista d'occhio!



Lo stile:

Carissimo csq., ricordati che in assenza dei tuoi amati capi reparto sei tu più che mai responsabile dello stile della tua squadriglia, del modo in cui si mostra e si comporta con le altre persone... dovrai essere tu il guardiano dello stile!

Alcune pillole di saggezza, anche se un po' datate sempre valide, a proposito dell'uniforme di papà B.P.:

"L'equipaggiamento scout, con la sua uniformità, costituisce ormai un legame di fraternità fra i ragazzi in tutte le parti del mondo. L'indossare correttamente l'uniforma e l'eleganza di portamento di ogni Scout individualmente fa di lui un vantaggio per il Movimento. Egli mostra così di essere fiero di sé e del suo Reparto.



Al contrario, uno Scout sciamannone e vestito trascuratamente avvilisce l'intero Movimento agli occhi del pubblico. Un tipo simile si dà subito a conoscere per uno che non ha afferrato il vero spirito scout e che non è fiero di appartenere alla nostra grande fraternità." **B.P.**

Tieni presente che l'uniforme comunque non è tutto: se ricevete ospitalità ricordatevi di prestare il vostro servizio in cambio e comunque di lasciare il posto migliore di come l'avete trovato (non è necessario riarredare un garage fatiscente o derattizzare una cantina!).

Consigli vari:

- serviti di squadriglieri che hanno la specialità o che stanno portando avanti per attività particolari; se Gino ha o vuole la specialità di Cantante o Musicista fai preparare a lui una canzone da fare in uscita o se Pina ha Attore potrebbe pensare alla scenetta di presentazione per l'impresa.
- lo stesso vale per gli incarichi di squadriglia.
- non dimenticare che un'ambientazione più rendere tutto un po' più avventuroso ed esaltante.
- ricordati che i capi hanno fiducia nelle tue capacità, dimostra che te la sai meritare.
- se hai bisogno di qualcosa (consigli, idee, suggerimenti...) la staff (i capi reparto ed i rovers) sono a tua completa disposizione, basta contattarli.

Piccoli accorgimenti tecnico-logistici:

- non è necessario che l'uscita si svolga di Domenica; se c'è possibilità che più squadriglieri partecipino ad un'attività il Sabato (causa studio, gite fuori porta con i genitori, visite parenti) è meglio optare per questo giorno.
- le uscite di due giorni sono caldamente sconsigliate perché durante ogni mese c'è già un'uscita di reparto con pernottamento; il farne un'altra potrebbe comportare problemi, soprattutto ai più piccoli. Nel caso ci sia una **necessità** si può decidere con i CR comunicandolo con almeno 1 mese di anticipo (per poter togliere un eventuale pernottamento di reparto).
- l'uscita è da organizzare in anticipo e con l'aiuto (anche telefonico va bene!) del vice; steso il programma comunicalo subito ai CR (con orari e luoghi in modo da essere sempre reperibili in caso di necessità).
- assicurati che nel programma ci siano la Messa, un momento di preghiera (magari organizzati da qualcuno che non sia il capo o il vice) e le attività che ti hanno dato da svolgere i capi.
- il termine ultimo per la consegna dei programmi è il Mercoledì sera, ma è sempre meglio informarci prima per evitare disguidi...
- come dice la parola l'uscita è **di squadriglia** quindi, salvo casi eccezionali da comunicare alla direzione, la sq. dovrà svolgere l'attività in maniera autonoma e in un posto diverso da quello dove si trovano altre squadriglie.
- ricordatevi di contattare qualcuno (parrocchie, amici con case spaziose o parenti con garage liberi) per avere un posto dove rifugiarsi in caso di pioggia; preparate attività che sostituiscano quelle all'aperto in caso di maltempo.

Non ci resta che augurarti
buona uscita di squadriglia
e buon sentiero!!



4° PUNTATA: IL CAMPO ESTIVO

8. Sorridono e cantano anche nelle difficoltà

Che c'entra l'articolo 8?

Chiudi gli occhi, mettiti comodo e immagina di essere alla faticosa vigilia del mitico Campo Estivo... il primo campo da caposquadriglia e l'ultimo da esploratore/guida... Sono le 21:00, il caldo è insopportabile anche con le finestre aperte. Una zanzara ti ronza attorno all'orecchio ma decidi che non ti darà mai più fastidio.

Lo zaino è fatto: ci hai messo veramente un sacco di tempo ma sei sicuro di non aver dimenticato niente! Almeno quest'anno non dovrai farti prestare le mutande dal csq... anche perché sei tu!!! Se dovessi finirle hai deciso che le girerai...

Ohh... la divisa è stesa sul letto: camicia, calzoni, calze, promessa... c'è tutto, basta solo tirar fuori dall'armadio mutande e maglietta. Un ultimo sguardo all'elenco del materiale..... DRIIIINNNN!

Acc... chi è a quest'ora?

"Pronto?"... "Pronto, ciao sono Carletto!" Questi novizi ne hanno sempre una, pensi. "Ciao Carletto, tutto bene?" - "Beh... sì... Insomma... c'è un problema!"

Un problema? Non riuscirà a chiudere lo zaino? I novizi si riducono sempre all'ultimo momento e poi il csq deve risolvere i loro problemi quando manca poco alla partenza! Oppure si è ammalato... così gracile com'è come minimo si è beccato una bronco-tronco-pleurite-carpinata. Ha anche una voce così affannata al telefono!

"Dimmi! Che genere di problema?"

"Ehm... hai presente la tenda che mi hai dato ieri da aggiustare? Ecco... mio zio non ha fatto a tempo a ripararla e così... beh... lo squarcio di 2 metri che c'è nel telo... è ancora lì!..." - "....." - "....." - ".*stock*" la tua testa sbatte violentemente contro il muro a cui è appeso il telefono!

Anche se come scout ti verrebbe spontaneo, come recita l'articolo 8, sorridere e cantare, in una condizione come questa credo che anche BP possa avere seri problemi! Suggestioni? Soluzioni? Trucchi magici per rimediare? Yuri-chechi, Chechi-yuri!!

Uno solo: **pensarci per tempo!**

Prima e fondamentale regola per mantenere il sorriso anche prima della partenza per il campo è risolvere i problemi con largo anticipo. Se dai la tenda da riparare a Carletto il 18 Luglio stai pur certo che avrà qualche problema se il campo comincia il 20...

Ricordati anche che dall'inizio delle vacanze estive la gente comincia ad essere irrimediabile quindi "pensarci per tempo" significa attivarsi appena dopo la Chiusura!

Seconda ed altrettanto fondamentale regola: **dividersi i compiti!**

NO! Non stiamo parlando dei compiti delle vacanze che ognuno "dovrebbe" fare per proprio conto ma intendiamo dire che ognuno, secondo il proprio **incarico**, si occuperà di un particolare aspetto della preparazione del materiale per il campo. Un esempio: l'infermiere sistemerà il pronto soccorso, i magazzinieri gli attrezzi, il cuciniere le pentole, la cicala recupererà il materiale per l'animazione, qualcun altro si occuperà della tenda, ecc.

Quanto tempo credete che ci si impieghi singolarmente? Non credo più di una mezza giornata! Certo che se deve fare tutto Carletto allora può anche spararsi!!!

Il tutto verrà coordinato dalla vostra ormai collaudatissima maestria.

Ed ora passiamo a darti qualche dritta per l'incipiente Campo Estivo!!

LE 5 MASSIME PER L'OTTIMA RIUSCITA DELL'IMPRESA DI SQUADRIGLIA



E' giunto il momento
di infilarsi lo zaino
sulle spalle e
affrontare l'Impresa
con il giusto spirito!

Buon Sentiero!!!

2° PUNTATA: INCARICHI DI SQUADRIGLIA

3. Si rendono utili e aiutano gli altri

“Devo fare sempre tutto IO?”

Ti è mai venuta in mente la frase: “Ma perché devo fare sempre proprio tutto io!”, oppure “Perché il mio zaino pesa più del suo?!”. Se ti è successo vuol dire che c'è qualcosa che non funziona: all'interno della squadriglia ci deve essere una giusta ripartizione del lavoro e del materiale, ognuno deve partecipare attivamente, tutti ci devono mettere del proprio e tutti devono portare il materiale che gli compete. Per questo ci sono gli incarichi, dei posti di responsabilità occupati da ogni membro della squadriglia e coordinati dalla tua supermente... l'onnipresente capo! Possono essere numerosi ed ognuno con i propri “strumenti del mestiere” e la propria competenza; qui vogliamo darti una panoramica ma sei libero di aggiungere, togliere o modificare quanto ti suggeriamo se questo può servirti (potresti ad es. dare dei nomi più fantasiosi o stupidi...):

⇒ **TESORIERE:** personaggio intoccabile e sacro quanto è persona di fiducia e responsabilità, ha la custodia del patrimonio della squadriglia (per quanto misero possa essere!); con le capacità di un uomo della finanza tiene il conto delle entrate e delle uscite. Uno dei compiti più difficili e di maggior impegno per questo infaticabile esploratore dell'economia è il pensare alle strategie di autofinanziamento in previsione di investimenti. Quando accette e seghe diventano inservibili, le pentole rovinare sono ormai inutilizzabili o sdraiati in tenda si possono vedere le stelle ma ad ogni temporale c'è il problema dell'acqua alta, il tesoriere, sempre fedele all'articolo “gli scout sono laboriosi ed economi”, si prodiga nella ricerca di qualche rimedio da proporre alla squadriglia per raccogliere un po' di soldi.

⇒ **CRONISTA/SEGRETARIO/FOTOGRAFO:** ha l'arduo compito di raccogliere foto, disegni, ricordi che verranno conservati e tramandati per le future generazioni.

Il suo scopo è creare quella leggenda attorno alla squadriglia e ad ognuno dei suoi membri e rendere immortale ogni vostro passo su questa terra. Il tempo cancella le parole ma ciò che è scritto si conserva a lungo e diventa mito! Fra qualche anno un vostro novizio diventerà capo e, riordinando l'angolo, scoprirà in qualche meandro una vecchia foto o un ricordo di quando era appena entrato e contemplerà con ammirazione il suo primo capo-squadriglia! A rendere immortali i momenti della vita di squadriglia ci pensa il cronista. I suoi strumenti sono la cancelleria di squadriglia (bastano qualche biro, delle forbici, scotch e pennarelli), che si



accerterà di avere sempre con se in uscita, e la macchina fotografica, che immortalerà le vostre gesta.

⇒ **MAGAZZINIERE**: il suo regno è costituito da pentole a accette, seghe e picchetti; forse il più potente di tutti gli squadriglieri, da lui dipende la vita della squadriglia ai campi e per questo è necessario che sia un ruolo affidato ad una persona con grande esperienza. Spesso si sceglie uno scudiero fra i “piedi teneri” in modo da istruirlo (e non schiavizzarlo!) nella difficile arte del magazzinoiere in modo che quando sarà giunto il momento non si sentano frasi come: “Il nostro materiale?!? Non so mica qual’è!?! Di solito se ne occupava il capo squadriglia!”. L’ordine è il suo credo, l’inventario è la sua Bibbia, tende bucate, lame consunte e pentole incrostate i suoi più acerrimi nemici contro i quali organizza la squadriglia. E’ lui che prepara il materiale prima dei campi, controllandone accuratamente lo stato, e coordina il riordino al rientro o dopo ogni utilizzo.



⇒ **CICALA**: ughola d’oro e allegro animatore dei momenti di espressione! Conosce, propone ed insegna al resto della squadriglia i canti, organizza giochi e danze per rallegrare tutti dopo una giornata di intensa attività. Utile sia in uscita di squadriglia che nei bivacchi, questo abile personaggio non si separa mai dal suo fedele canzoniere e dall’enciclopedico “Manuale dei Giochi” che egli stesso ha scritto con tutta

l’esperienza accumulata negli anni; i più preparati conoscono anche l’uso di uno strumento dal quale non si separa mai.

⇒ **CUCINIERE**: lo scout, si sa, è fatto di carne e quando, dopo una intensa giornata di campo, senti borbottare lo stomaco chi prepara i manicaretti più succulenti e le ricette più esotiche? I cambusieri?! NO! Il tuo chef di fiducia: il cuciniere! E’ proprio lui che, con la sua arte e il suo ricettario si dà anima e corpo nella preparazione della sbobba che ci ristora.



⇒ **FUOCHISTA**: nulla potrebbe il cuciniere senza la magica arte del fuochista, colui che con il solo ausilio di due fiammiferi, carta e qualche bastoncino di legno produce il magico incantesimo del fuoco che tanto affascina i piedi teneri. E’ lui che con la sua bravura doma le fiamme e le mette al proprio servizio per aiutare chi prepara la cena! Il fuochista ha sempre con se gli strumenti del mestiere: accendino, fiammiferi e carta di giornale sono tutto ciò di cui necessita!



⇒ **ORIENTATORE**: in quest’epoca difficile, priva di punti di riferimento, il csq. sente sempre più pressante la necessità di avere al fianco qualcuno che sappia sempre dove ci si trova! Nasce così la figura quasi mitologica dell’orientatore: è colui che sa sempre qual è la direzione da prendere con un rapido sguardo alla sua fedele bussola, ci sa portare in qualsiasi luogo e con qualsiasi tempo... insomma, un moderno vagabondo! I suoi unici compagni sono la fedele bussola ed un goniometro per gli immancabili percorsi rettificati!

DOCUMENTAZIONE

Con il suo buon esito, l’impresa però non è finita. Bisogna che essa passi alla storia per esser di esempio e di monito alle generazioni future. Inoltre è necessario che ogni possibile dubbio sulla realtà dei fatti venga facilmente smentito dalla presentazione di una documentazione seria, precisa ed abbondante. Così sarà stata stesa una relazione dei due primi momenti (Concezione - Preparazione) e saranno conservati gelosamente i piani ed i progetti, gli elenchi dei materiali e le disposizioni ecc., relative a queste fasi. Durante la realizzazione sarà cura di uno specialista all’uopo designato di raccogliere tutto quanto (fotografie, disegni, attestazioni di autorità civili e religiose, certificati di competenti, estratti di stampe o riviste, eventuali riferimenti giornalistici, schizzi, carte topografiche, ecc.) possa servire a corredare la cronaca dell’impresa, e a darle un’impronta di realtà inconfutabile. La squadriglia lascerà, se del caso, inoltre, sul teatro delle sue operazioni, segni indelebili dei risultati raggiunti. Con questi elementi, sarà facile alla squadriglia arricchire il suo “Libro d’Oro”.

LA GESTA

Alcune Imprese, per il loro carattere di eccezionalità, per l’assommarsi in esse di tecniche disparate ed impegnative, per la durata della prova e lo sforzo di qualsiasi natura richiesto, per la risonanza avuta nel mondo scout, per l’importanza dei servizi resi al prossimo, per la genialità e l’originalità della concezione e per il coraggio e l’abnegazione dimostrati, possono trasformarsi in Gesta.

La Gesta è un’impresa di vasto respiro, che dimostra un eccezionale stile della squadriglia in tecnica e spirito scout. È frutto di una intensa vita di squadriglia. Con essa la squadriglia supera se stessa.

In simile evenienza, una semplice relazione, sia pur documentata sul “Libro d’Oro” di squadriglia, risulterà insufficiente ed incompleta. Si renderà cioè indispensabile la pubblicazione di un “Libro delle Gesta”, a parte, che costituirà un documento facente epoca per lo scautismo di una determinata regione.

IL LIBRO DELLE GESTA

Composto e rilegato dalla squadriglia stessa, il “Libro delle Gesta”, soddisferà anche nella sua presentazione, le esigenze artistiche più raffinate.

PREPARAZIONE

Quando Amundsen decise di intraprendere la sua seconda spedizione polare, dopo il fallimento della prima, impiegò due anni per immaginare, scegliere, collaudare il materiale ed allenare i suoi compagni. Nel mondo scout, è rimasta famosa la Parigi-Saigon in automobile di Guy de Larigaudie con un altro rover. E' interessantissimo leggere con quale meticolosità e quali cure gli "esploratori" preparavano e studiavano i più minuti particolari per attrezzare la loro macchina, una vecchia "Ford", adattata allo scopo.

Così, se veramente il vostro progetto è un'impresa scout, voi dovete prepararlo da lontano, in ogni suo dettaglio.

Nella squadriglia ognuno avrà il suo compito ben specificato: l'orientatore sarà un'autorità indiscussa in fatto di orientamento; anche il csq. si varrà del suo autorevole parere. Il pioniere sarà lo specialista in nodi e legature: se ci sarà un ponte da fare, sarà lui che avrà la direzione dei lavori. Il segnalatore sarà quello scout che sa trasmettere in 227 modi il Morse e Semaforico; tocca a lui l'ultima parola in materia.

Ma la squadriglia inoltre rappresenterà veramente un'unità protesa verso lo stesso scopo: con la collaborazione di tutti, piani e progetti successivi avranno avuto frequenti collaudi su scala ridotta ma tali da dare un'assoluta sicurezza di riuscita.

Ogni impresa ha bisogno di mezzi per essere realizzata:

tocca al Consiglio di sq. affrontare anche questo problema e studiare come procurarseli.

La squadriglia avrà il suo tecnico del materiale, che si occuperà dell'acquisto di esso e troverà il modo di costruire tutto quanto necessita.

ATTUAZIONE

Siamo nell'azione: ogni uomo, fattosi esperto nella sua specialità attraverso un accurato allenamento, è al suo posto di manovra conscio della propria responsabilità. Ognuno ha a disposizione il materiale occorrente il cui uso gli è diventato familiare. Tutti sanno di poter contare sulla tecnica, sui valore e sullo spirito scout del compagno. Nessuno dubita del successo.

Agli specialisti sono affidati man mano i compiti specifici, che richiedono particolari competenze ma è al csq. che spetta la direzione generale dell'impresa ed è su lui che grava tutta la responsabilità. Egli è sicuro dei suoi uomini e questi si fidano di lui.

L'art. 7 non ammette in tali circostanze la minima trasgressione: una disciplina ferrea regge il piccolo gruppo di uomini lanciati nell'avventura.

⇒ **AMBULANZIERE:** feriti? contusi? carestie? pestilenze? **NO PROBLEM!** 11



Da lontano ecco arrivare lui, l'infermiere di squadriglia! Sempre pronto ad ogni evenienza, non si lascia sorprendere, nervi saldi e talento da "Medico in prima linea", il vostro ambulanziere ha sicuramente con se tutto quello che serve per un primo soccorso e sa come usarlo. Quando apre il Pronto Soccorso di squadriglia è impressionante come tratti con domestichezza con farmaci dai nomi impronunciabili! Fasciature e medicazioni sono il suo pane quotidiano e le scottature non lo preoccupano di certo.

Questa era una breve carrellata degli incarichi più in uso!

E' importante che ognuno abbia un proprio incarico (caposquadriglia escluso) e che gli venga assegnato secondo la propria esperienza, le capacità e, perché no, con un occhio verso le specialità: un campeggiatore potrebbe essere un perfetto magazzino!

Ricordati che se gli incarichi funzionano a dovere al campo estivo potrete fare tutto in maniera più spedita ed avere più tempo per i taps, ma per arrivare a questo bisogna fare un po' di rodaggio durante l'anno!

In ogni uscita ognuno deve ricordarsi di tenere sempre nello zaino il materiale utile per l'incarico: un ambulanziere senza il pronto soccorso non può fare granchè!

Nella prossima attività riserva un po' di spazio agli incarichi: prova l'abilità dei tuoi squadriglieri in ciò che li compete e fa che insegnino qualcosa di quello che sanno anche agli altri.



CHE CAPO SQUADRIGLIA SEI?

“Il csq. non è un *sottufficiale urlatore*, che impartisce ordini in tono secco, nè sorveglia l’esecuzione con le mani ai fianchi, urla rimproveri, distribuisce punizioni... e si fa logicamente detestare da tutti.

Il csq. non è una *bambinaia ficcanaso*, che esige che i suoi pupi facciano tutto a pennello, che siano seduti a braccia conserte mentre lei parla; che non permette che si faccia nulla da sé, ma piuttosto ostacola ogni loro iniziativa definendola una marachella e non osa mai distogliere il suo sguardo torvo su di loro per paura che gliene combinino qualcuna di grossa.

Il csq. non è il “*professore*” che ammanisce corsi di tecnica ai suoi ragazzi, li manda nell’angolo se parlano e li porta fuori ogni tanto a fare una breve escursione “se sono bravi”.

Il csq. non è neppure il *vecchio “compagnone”* che si diverte a sganasciarsi dalle risa coi suoi scouts, che ne racconta loro “delle belle” e spinge la familiarità fino a farsi “pestare i calli” da essi, che si interessa solo dei più vecchi della sq. perché “sono degli amiconi” e si dimentica completamente degli altri scouts.

Grazie a Dio, questi tipi sono solo delle caricature; il solo vero csq. – quello che tu devi essere – è il *fratello maggiore* dei tuoi scouts.

“Ama tutti i tuoi scouts ed ama ciascuno di essi in modo particolare: ciascuno dei ragazzi deve sentire la tua amicizia, fino al punto di credere di averne egli solo assorbita tutta la dose di cui tu sei capace, mentre in realtà essa non è che un decimo. Sforzati di creare nella squadriglia un tale spirito d’intimità e di mutua fiducia che tutti i tuoi scouts siano certi che in qualsiasi momento tu sei pronto ad aiutarli.”

Questa fraternità non deve affatto escludere la fermezza: tu sei il fratello maggiore, sì, ma un fratello responsabile. Ricorda: gli scouts si prendono con la gioia e l’entusiasmo: csq., tu devi essere un trascinatore, devi essere capace di entusiasmare!”

preso da “Il sentiero del Capo Squadriglia”

La preghiera del CSQ.

Ti ringrazio Signore
per avermi offerto
la possibilità di verificare
la capacità che ho
nel dare tutto di me agli altri
e soprattutto a quelli che mi
stanno più vicini.
Dammi la capacità
per sapere intraprendere
insieme alla mia squadriglia
il giusto cammino
che porta a Te:
nella vita non si finisce mai
di imparare

e quindi questo incarico
mi darà modo non solo
Di insegnare agli altri,
ma anche di apprendere da
quelli che mi stanno accanto
tutto ciò che loro mi offrono.
So che questo
non è uno dei più facili incarichi
che si possono avere,
perciò propongo a me stessa
di darmi senza riserve e di
non abbattemi mai in nessuna
difficoltà.

**Livia Perna - Reparto Aldebaran Gela 4
brano preso da “Avventura”**

L’IMPRESA

L’Impresa scout è una grande realizzazione che dimostra praticamente il livello tecnico della sq., l’affiatamento dei suoi membri e lo spirito scout di ognuno.

“Vita di Squadriglia o morte!”...

Una squadriglia è una banda di gioiosi e solidi ragazzi che, uniti, sono in grado di realizzare cose grandiose le quali sarebbero follie per otto ragazzi comuni.

Quasi tutti i ragazzi sognano di poter fare un giorno una grande impresa: costruire una zattera, e scendere con essa un fiume, esplorare un sotterraneo, entrare in un’avventura, costruirsi una capanna e vivere come Robinson Crusoe.

Solo gli scouts hanno, però, i mezzi per condurla veramente a termine. Ecco l’impresa come manifestazione normale di una squadriglia matura.

L’impresa non comporta necessariamente la specializzazione definitiva della sq.: la specializzazione della squadriglia richiede infatti altri fattori, tra cui una preparazione tecnica generale di 1° classe. Le imprese sono di tipi molto vari e tutte sono interessantissime. La squadriglia può così realizzarne parecchie, una dopo l’altra e scegliere, dopo qualche tempo, la più rispondente alle sue tendenze naturali. Allora molti scouts si troveranno di 1° classe senza essersene accorti.

*

Così un buon csq. che vuol far vivere veramente la sua squadriglia, la lancerà sicuramente nelle imprese. Un giorno il consiglio di sq., dopo aver studiato accuratamente tutte le possibilità, dopo aver ascoltato tutte le idee, e previsto tutte le difficoltà, sceglierà la sua impresa: sarà un momento magnifico di entusiasmo e di ardore. Forse, solo da questo istante la squadriglia vivrà finalmente il vero Gioco Scout.

Quattro sono i momenti sostanziali dell’impresa:

CONCEZIONE

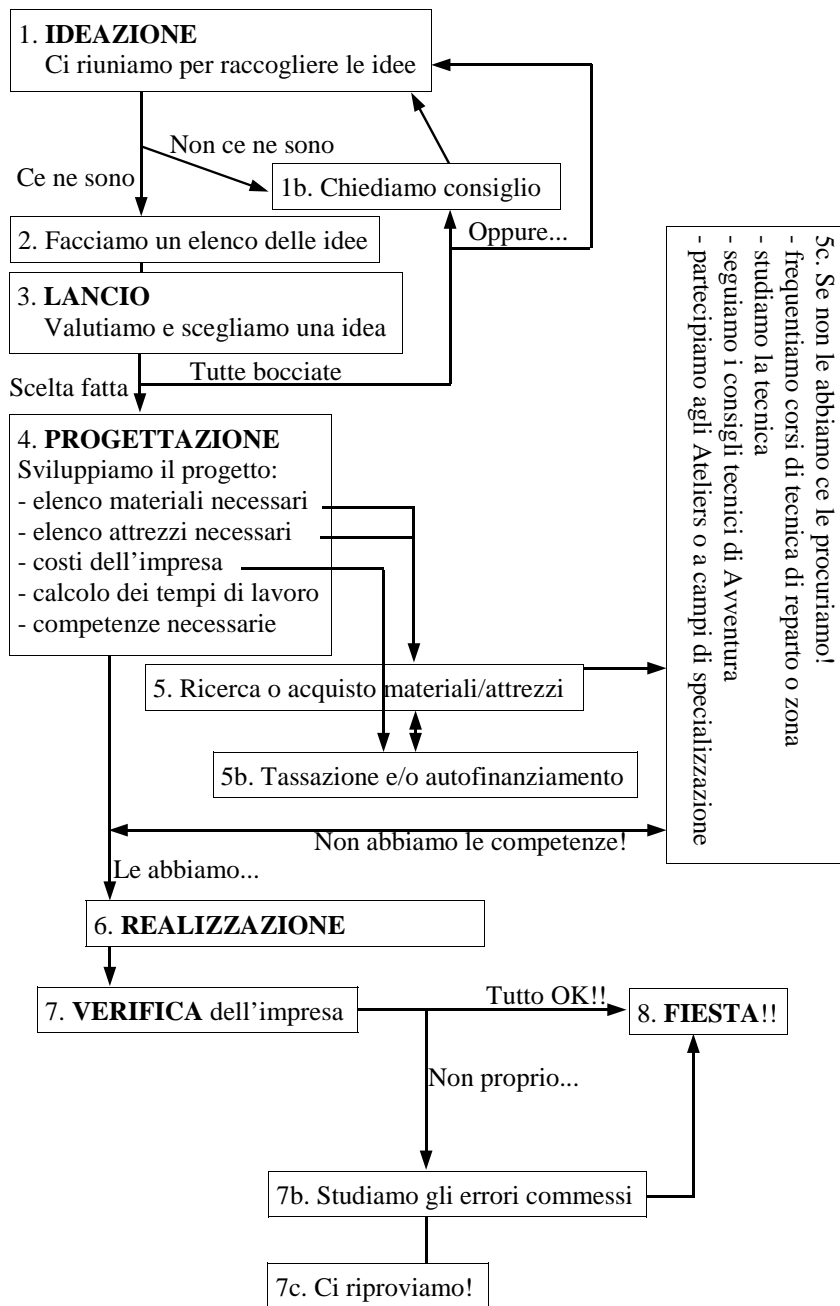
Tutto viene deciso in Consiglio di squadriglia!

L’impresa dev’essere una cosa seria e non un giochetto per bambini. Non si deve temere l’insuccesso: se tutti “vorranno” si riuscirà.

Sarà anche una cosa fuori dell’ordinario, quale i compagni scuola o di lavoro non sarebbero in grado di fare; una cosa che “non farà sorridere gli impomatati del caffè quando sentono parlare degli esploratori”.

Ognuno nella squadriglia porta le sue idee: nel Consiglio si ascolta tutto e tutti, e poi gli anziani della squadriglia prenderanno quelle decisioni definitive che verranno, secondo le tradizioni, iscritte nel Libro d’Oro: “... e così in quel di decidemmo insieme di operare la grande Impresa e fu questa... ”.

Progettare l'Impresa!



3° PUNTATA: L'IMPRESA

9. Sono laboriosi ed economi

Basta poco, che ce vo'!

“Può essere spontanea, originale, creativa, ma allo stesso tempo concessa a pochi! Cos'è? NO! Non è la capo reparto dei nostri sogni, ma è una **buona idea**. Eh già, averla è proprio un'impresa ardua: frotte di esploratori e guide a spremersi le meningi, ma niente da fare...

Ed ecco allora, che dubbi atroci sull'effettivo funzionamento della massa cerebrale ci attanagliano... Ma niente paura! Il problema non sta là, credeteci...

Una **buona idea** infatti, non è solo frutto di razionalità, anzi, non lo è quasi mai! Le **buone idee** sono fatte di intelligenza, sì, ma anche di fantasia e voglia di rischiare. Ed ecco allora come dosare questi ingredienti: una spiccata dose di intelligenza, che fortunatamente non corrisponde però al nostro quoziente intellettivo ma alla capacità di guardarci attorno, di scrutare la realtà non con superficialità ma con spirito critico. Manciate abbondanti di fantasia, non semplici sogni ad occhi aperti, ma un sesto senso che tramuta ogni giorno ciò che vediamo con gli occhi, in ciò che suggeriscono la mente ed il cuore: il pensiero di cose nuove e belle che veramente vorremmo per noi e per gli altri.

Un pizzico di coraggio che è la voglia di spingersi sempre un po' oltre, un po' più avanti di dove siamo arrivati "... buttando via con un calcio la sillaba IM dalla parola IMPOSSIBILE. Chiunque fa in questo modo può essere certo di riuscire", diceva BP.”

da “Avventura” dell'Aprile '99



Consigli:

- ricordati dell'articolo 3 (“si rendono utili e aiutano gli altri”): molto spesso un'impresa di solidarietà o comunque di impegno sociale può dare molte soddisfazioni (case di accoglienza, mense del povero, case di riposo...).
- non schivare l'autofinanziamento! Se la squadriglia ha bisogno di nuovo materiale (o di sistemare quello già in dotazione) la raccolta di soldi è il modo migliore per risistemare il magazzino. Ti assicuriamo che in 3 settimane si può arrivare a raccogliere anche una grossa cifra!
- delinea bene le **6 fasi dell'impresa** e dividi in maniera intelligente i **posti d'azione** (sono gli incarichi provvisori che ognuno si assume durante l'impresa) fra gli squadriglieri: nessuno deve rimanere con le mani in mano altrimenti significa che l'impresa è stata pensata male o è risulta troppo banale per una sq. numerosa!
- dai incarichi di responsabilità a qualcuno degli ultimi anni (ad esempio chi cammina sulla Tappa della Responsabilità).