

L'ULTIMA DEI CAIMANI

# LE TRAVERSIE DELL'ATTRAVERSAMENTO



**SCOUT** - Anno XXVIII - Numero 28 - 14 ottobre 2002 - Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c Poste italiane DCO/DC - BO - € 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità** Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile** Sergio Gatti - Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 1581 I presso il Tribunale di Roma - **Stampa** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 60.000 - Finito di stampare nell'ottobre 2002 - **La rivista è stampata su carta riciclata**



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

# TEEN

Avventura  
Avventura



Anno XXVIII - n. 28

14 ottobre 2002

Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale art. 2 comma 20/c legge 662/96 - Poste italiane DCO/DC - BO





# ottobre

Avventura 7/2002

## Sommario

### Direttore Responsabile:

Sergio Gatti

**Redattore Capo:** Giorgio Cusma

**In redazione:** Don Tarcisio

Beltrame, Franco Bianco, Mauro

Bonomini, Luciana Brentegani,

Filomena Calzedda, Margot

Castiglione, Don Giovanni Cigala,

Dario Fontanesca, Chiara Franzoni,

Emilio Gallino, Stefano Garzaro,

Giorgio Infante, Maria Antonietta

Manca, Don Damiano Marino,

Sandro Naspi, Francesco Neri,

Antonio Oggiano, Don Pedro

Olea, Andrea Provini, Enrico

Rocchetti, padre Stefano Roze,

Isabella Samà, Stefano Sandri,

Alessandro Testa, Paolo Vanzini,

Claudio J. Vinci, Carlo Volpe

**Grazie a:** Rosaria Bruni, Andrea

Brignone, Piero Gavinelli

### Progetto grafico:

Giovanna Mathis

**Grafica:** Giovanna Mathis, Luigi

Marchitelli

**Disegni:** Franco Bianco, Giorgio

Cusma, Riccardo Francaviglia,

Chiara Franzoni, Adriano Perone,

Paolo Vanzini, Claudio J. Vinci

**Foto:** Archivio Agesci

Per scrivere, inviare materiale,

corrispondere con **Avventura**

ecco il recapito da riportare

esattamente sulla busta:

**Agesci - Redazione di Avventura**

**Piazza Pasquale Paoli 18,**

**00186 ROMA**

**scout.avventura@agesci.it**

### Avventura on line:

**www.agesci.it/avventura/**

**Webmaster:** Emanuele Cesena

Manoscritti, disegni, fotografie,

ecc. inviati alla redazione non

vengono restituiti.

È l'anno delle squadriglie 3

...è "Tempo di Squadriglia"! 4

Lettera ai genitori 10

Intervista agli incaricati nazionali di branca E/G 12

Lettera dell'A.E. 16

Gesù amico 18

La Preghiera in Squadriglia 20

La carta dell'impegno... iniziamo a conoscerla... 26

Il Libro d'Oro 30

Due Squadriglie in gamba! 32

Il Consiglio Capi 36

L'arte dello scout! 42

La riunione di Squadriglia 48

A ciascuno il suo: gli incarichi di Squadriglia 54

Quaderno di caccia (QDC!) 56

Un'idea per il quaderno di caccia: la copertina in cuoio 58

Idea! Il porta-fazzolettone di squadriglia 62

Impresa 66

Equipaggiamento di Squadriglia 74

Equipaggiamento personale 81

Un'avventura chiamata Uscita di Squadriglia 84

JOTA e JOTI 92

Editoriale

# È l'anno delle squadriglie

DI GIORGIO CUSMA



Inizia l'anno scout! Immagino sarete ben pronti per diventare la migliore squadriglia... competenti per essere utili ed autonomi, meritare fiducia, far crescere quelli appena arrivati, vivere bene l'avventura. Inoltre... quest'anno si concluderà con il **Campo Nazionale!** Ma chi non ci va concluderà comunque con un "solito" entusiasmante Campo Estivo! Con Avventura saremo vicini a tutti: ovunque voi deciderete di andare a vivere splendide avventure. Noi desideriamo che questo sia soprattutto **l'anno delle SQUADRIGLIE...** chiaramente autonome! Ritengo che ogni squadriglia desideri partecipare al Campo Nazionale, vivere quest'esperienza di forte autonomia, accanto ad altri ragazzi provenienti da cento (...mille!?) luoghi diversi, non può non stimolare la fantasia e la voglia di scoperta che è nel cuore di ogni scout e guida che si rispetti... o no!

Possono però esistere anche dei motivi per non andare al Campo Nazionale:

• **Non volete andarci...** non siete sicuri della vostra competenza? Non ve la sentite di affrontare l'autonomia? Beh, sarà il caso che vi diate una mossa perché allora

### Errata Corrigere

Scusateci! Nello scorso numero, il n° 6, alla 3a pagina dell'inserto sulla vita di Baden Powell, nel paragrafo "Il fratello maggiore" si parla del primo campo scout a Brownsea e delle 4 squadriglie che vi parteciparono: c'erano i Lupi, i Tori, i Corvi ed i...Chiurli ma non i Salmoni come erroneamente indicato!

Il primo ad accorgersene è stato, e non poteva essere altrimenti, il Capo Scout. Complimenti Piero!

non siete pronti nemmeno per il vostro campo estivo!

• **I vostri capi non vogliono mandarvi perché dicono che non siete autonomi...** Beh, o hanno torto loro oppure voi avete sbagliato qualcosa, la vostra squadriglia ha bisogno di entusiasmo e grinta altrimenti non vivrà molto bene l'avventura, né durante l'anno né al campo estivo ed avrà sempre bisogno della presenza dei Capi.

• **Altri motivi...** ce ne possono essere di validi ma ce ne saranno anche tanti superficiali o forse stupidi; se credete potrete raccontarci, siamo raggiungibili ai noti indirizzi per posta o su Internet.

In ogni caso, e chiudo, abbiamo pensato a questo numero speciale per offrirvi mezzi che possano aiutarvi a conquistare sempre più autonomia e farvi arrivare nel migliore dei modi al **VOSTRO** campo, sia esso Nazionale o estivo.

Tra i **suggerimenti** troverete: una cosa nuova, la *carta dell'impegno*, di cui si parlerà ancora, i consigli pratici su come *preparare da soli i momenti di preghiera* e su come *organizzarvi* in altre importanti fasi della vita di Squadriglia (...la riunione, il trapasso nozioni, l'equipaggiamento, ecc.).

Un grande anno scout e buona caccia.



Inizia un anno speciale... tutto vostro...



4

## ...è "Tempo di Squadriglia"!

Carissimi esploratori e guide, questo sarà un anno molto speciale per la nostra associazione, sarà l'anno del campo nazionale (da vent'anni non se ne fa più uno) ma sarà anche un anno dedicato a tutte le squadriglie, alla loro competenza e alla loro autonomia... Nei mesi scorsi avete ricevuto una lettera dagli Incaricati Nazionali... chiedetela ai vostri capi e leggetela, scoprirete che quest'anno non sarà importante solo per le squadriglie che decideranno di partecipare al campo nazionale ma anche per chi starà a casa... infatti chiediamo a

tutte le squadriglie d'Italia di impegnarsi in un percorso di preparazione per rafforzare la propria autonomia, la propria competenza e il proprio spirito...

Sarà una grande sfida che si concluderà quest'estate con l'avventura del campo nazionale e dei campi estivi di reparto...

Raccoglierete la sfida!?

### L'obiettivo: campi estivi, campi di squadriglia

Gli obiettivi del lavoro che vi proponiamo sono fondamentalmente tre:

Inizia un anno speciale... tutto vostro...

- aumentare l'autonomia delle vostre squadriglie
- acquisire una competenza di gruppo in una tecnica specifica
- realizzare il vostro prossimo campo estivo in prima persona lavorando in Consiglio Capi e in squadriglia delegando il meno possibile ai capi reparto...

### Che cosa significa autonomia di squadriglia

Per una squadriglia essere autonoma significa possedere proprio materiale, essere in grado di agire da sola, essere capace di fare buone riunioni e buone uscite, di prendere decisioni con democrazia.

### Come si acquisisce una competenza di gruppo

Scegliete una tecnica fra quelle elencate nel box (sono le stesse delle specialità di squadriglia) approfondite la tecnica e poi realizzate almeno un'impresa e una missione...



### Ambiti tecnici fra cui scegliere

alpinismo  
artigianato  
campismo  
civitas  
esplorazione  
espressione  
gabbieri  
giornalismo  
internazionale  
meteorologia  
natura  
nautica  
olympia  
pronto intervento  
speleologia

### Dove ricercare aiuto

In questi mesi, a partire da questo numero, Avventura vi affiancherà... con articoli specifici e con un indirizzo di posta elettronica tramite cui la redazione e la pattuglia nazionale e/g risponderanno ai vostri dubbi e quesiti ([lettereperdiscutere@agesci.it](mailto:lettereperdiscutere@agesci.it)).

5

chi fa...

...cosa

tempi



Consiglio capi

In consiglio capi dovrete fare il punto sul vostro reparto e riflettere su quanto segue...  
 "Per vivere l'avventura, per vivere le attività che ci propone lo scautismo, in autonomia e in sicurezza, sono necessarie delle competenze e delle abilità che devono essere comuni a tutti, al di là degli interessi, delle specialità, degli incarichi e posti d'azione. Considerato questo e la situazione attuale del nostro reparto quali sono le abilità e le competenze che tutti nel nostro reparto dovrebbero conoscere per essere migliori e più autonomi rispetto lo scorso anno? Come possiamo migliorare il nostro reparto? Da chi ci possiamo farci aiutare in questo cammino (maestri di specialità, genitori, esperti, ecc.)?..."



Entro ottobre 2002



Consiglio di Squadriglia

Ogni squadriglia, in fase di programmazione delle attività dell'anno, dovrà partendo dalla propria realtà, tenendo sempre presente come riferimento la Legge e la Promessa, prendersi degli impegni concreti e assumere uno stile di lavoro. In altre parole ogni squadriglia dovrà agire sulla realtà seguendo una "bussola", avendo cioè uno scopo, un valore che l'orienta; desiderando fare del bene e "rendersi utili"... (lasciare un segno)



Entro ottobre 2002



Capi e Vice

Ogni capo e vice capo squadriglia dovrà preoccuparsi che tutti i propri squadriglieri (anche i più piccoli) acquisiscano le competenze di cui sopra... i capi reparto li aiuteranno a ripassare le tecniche. Il consiglio capi potrà pensare di organizzare delle attività di reparto ad hoc (magari invitando esperti esterni o facendole gestire da esploratori e guide che hanno approfondito particolari tecniche).



Entro San Giorgio 2003

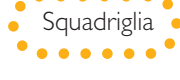


Squadriglia

Sistemare il materiale e l'equipaggiamento di squadriglia.



Entro Natale 2002



Squadriglia

Ripassare le tecniche fondamentali (pronto soccorso, topografia, i nodi e le legature principali, ecc.).



Entro San Giorgio 2003

chi fa...

...cosa

tempi



Squadriglia

Ogni squadriglia dovrà scegliere un ambito tecnico su cui lavorare. Realizzare: **1.** un'impresa **2.** una missione  
 Gli ambiti tecnici fra cui scegliere saranno quelli identificati dalle specialità di squadriglia: alpinismo, artigianato, campismo, civitas, esplorazione, espressione, gabbieri, giornalismo, internazionale, meteorologia, natura, nautica, olympia, pronto intervento, speleologia. Sia la missione che l'impresa dovranno essere attinenti l'ambito tecnico scelto. Chi vorrà potrà proseguire il cammino puntando alla conquista della specialità di squadriglia. Prima di pensare all'impresa ogni squadriglia dovrà realizzare una piccola carta dell'impegno, cioè, tenendo presente la Legge e la Promessa, analizzare la propria realtà (parrocchia, quartiere, paese), individuare le emergenze e i problemi e cercare di realizzare non delle imprese fini a se stesse ma che lascino un segno... che siano utili.



Entro San Giorgio 2003



Squadriglia

Realizzare un'uscita di squadriglia con pernottamento. Realizzare un'uscita di squadriglia, assieme alla cura del materiale e al ripasso delle tecniche fondamentali vi permetterà di mettere alla prova la vostra autonomia e il vostro spirito di squadriglia.

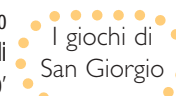


Entro San Giorgio 2003



Zone

Per le squadriglie di molte zone e regioni il San Giorgio sarà un'occasione per saggiare la propria autonomia di squadriglia, sfidarsi e confrontarsi sul lavoro fatto... un po' come per gli antichi cavalieri durante le giostre.

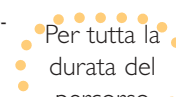


I giochi di San Giorgio



Consiglio capi

Il consiglio capi dovrà seguire tutto il percorso e il sentiero dei singoli:  
 • ragionando sugli incarichi e i posti d'azione  
 • ragionando sull'impresa e sulla specialità di squadriglia  
 • identificando un maestro di specialità per tutte le specialità e appendendo l'elenco in sede  
 • identificando le persone che potranno aiutare le squadriglie ad approfondire le tecniche  
 • confrontandosi sul lavoro di ogni squadriglia e gestendo i problemi che si presenteranno man mano.



Per tutta la durata del percorso





## Reparti che parteciperanno al campo nazionale

### chi fa...

### ...cosa

### tempi

Consiglio capi e reparto

Decidere se partecipare al campo e iscriversi

Entro 31 ottobre 2002

Capi reparto e comunità capi

Coinvolgere i genitori rendendoli partecipi del percorso in preparazione al campo e spiegando loro che cosa i ragazzi andranno a fare.

All'inizio dell'anno scout

Consiglio Capi e reparto

Autofinanziamento su progetto del consiglio capi (tenendo conto di un incontro di consiglio capi di formazione)

Entro il campo nazionale

Squadriglie e reparto

Al campo ogni squadriglia:

- sceglierà alcune attività fra quelle proposte (laboratori, GG, raid, ecc.)
- realizzerà un'impresa con il supporto di un Maestro di specialità
- realizzerà una missione attinente all'ambito scelto
- riceverà il guidoncino verde (se lo avrà conquistato)
- si confronterà sulla carta dell'impegno delle squadriglie.

Al campo nazionale

Ricordate inoltre che il campo nazionale sarà, per le vostre squadriglie, come una grande missione durante la quale avrete il dovere di tener alto il buon nome e l'onore del vostro reparto e della vostra squadriglia



## Reparti che non parteciperanno al campo nazionale: il campo estivo campo delle squadriglie!

### chi fa...

### ...cosa

### tempi

Consiglio capi

Il consiglio capi realizza il sopralluogo del campo e lo progetta (angoli, costruzioni di reparto, programma di massima delle attività, eventuali uscite di reparto, tema, ambientazione, ecc.)

Primavera 2003

Squadriglia

Ogni squadriglia realizza al campo un'impresa attinente all'ambito tecnico scelto

Al campo

Squadriglia e capi reparto

Ogni squadriglia realizza una missione attinente all'ambito scelto

Al campo

Squadriglie

Le squadriglie che saranno riuscite a conquistarlo riceveranno il guidoncino verde

Entro ottobre 2003



# Lettera ai genitori

Carissimi,  
sicuramente anche a voi è giunta la notizia del prossimo Campo Nazionale per gli esploratori e le guide "Squadriglia: un'avventura nel tempo", dell'agosto 2003.

Non sembra che l'Italia di oggi, dei consumi facili, della competizione, della comunicazione sempre più televisiva, sia ancora la società di chi voglia applicare i principi dello scautismo: semplicità, essenzialità e coinvolgimento di tutti perché nessuno rimanga spettatore. Ma per noi la sfida è sempre aperta. Le ragioni per proporre questa grande impresa sono molte. Tra queste, alcune ci sembrano particolarmente importanti: creare occasioni in cui i ragazzi e le ragazze siano veri protagonisti in un'epoca che li rende spesso soggetti di consumo, anziché titolari di un'autentica cittadinanza; da parte di noi capi, imparare a cogliere le nuove domande, le attese, i bisogni dei ragazzi; continuare a percorrere strade su cui capi e ragazzi insieme camminano e crescono, cambiando se stessi e le loro relazioni con gli altri per migliorare, lentamente, il mondo.

È un campo pensato per dare ritmo a un percorso di crescita complessiva; per mettere in moto pensieri e cuore; per evocare desideri di autentica avventura; per raccogliere energie e

risorse in un'atmosfera di fiducia reciproca.

Ai ragazzi piace incontrarsi, lavorare, sperimentare situazioni e modi sempre diversi di stare insieme. Su questa richiesta antica e sempre nuova abbiamo radicato il rilancio della vita e dello spirito di squadriglia.

Il Campo Nazionale infatti è un campo di squadriglia: ci si iscrive di reparto, ma ogni squadriglia viene inserita in un reparto di formazione (comprendente cioè provenienze diverse), con il mandato di andare per incontrare gli altri.

Un campo del genere è una grande sfida: non lo si può improvvisare e richiede impegno, preparazione accurata e coinvolgente, seria e condivisa da parte di tutti coloro che credono nello scautismo, e quindi anche da voi.

Al Campo Nazionale giochiamo, preghiamo, ci divertiamo insieme. I ragazzi e le ragazze vivono imprese e missioni, approfondiscono tecniche, realizzano raid con altre squadriglie o con l'aiuto di capi e adulti esperti.

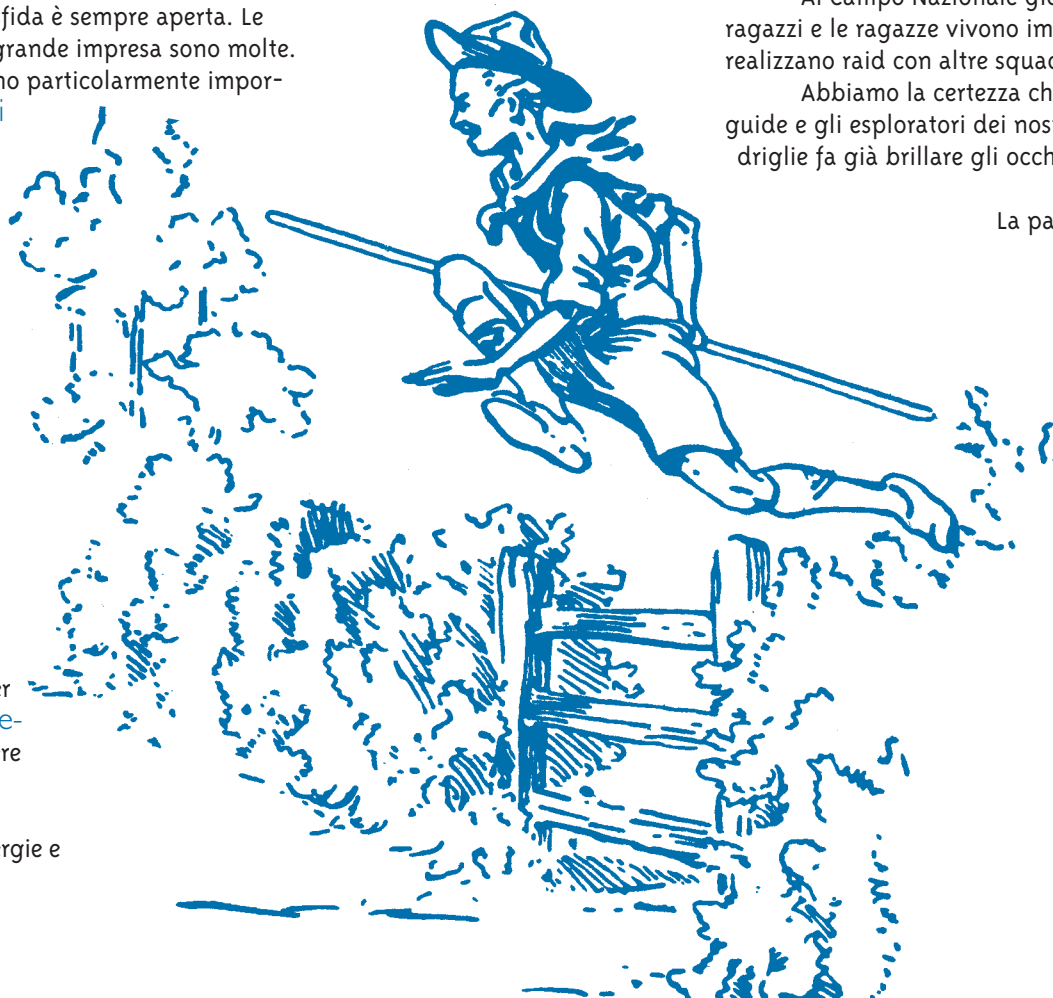
Abbiamo la certezza che, a Raffaele, Andrea, Alessia e a tutte le guide e gli esploratori dei nostri reparti, la proposta di un campo di squadriglie fa già brillare gli occhi di gioia.

La partecipazione dei ragazzi e delle ragazze a questo incontro nazionale è, da parte vostra, un gesto di grande fiducia nei confronti della nostra Associazione. Noi, d'altra parte, stiamo già lavorando da due anni con serietà e responsabilità per dare ai ragazzi e alle ragazze una nuova possibilità di sperimentare l'avventura a cui lo scautismo ci invita ogni giorno.

*"Lo scautismo è l'occasione migliore al mondo per abituare un ragazzo a contare su se stesso e per equipaggiarlo per le battaglie della vita"*: non sono parole nostre, ma di Baden-Powell, nostro fondatore.

Il vostro appoggio, cari genitori, è prezioso, e noi ve ne ringraziamo.

Rosaria Bruni e Andrea Brignone  
Incaricati nazionali della Branca EG



# Intervista agli incaricati nazionali di branca E/G



ROSARIA AL JAMBOREE IN CILE

Formazione Metodologica di branca E/G, e capo Campo Formazione Associativa di branca E/G e Interbranca. Per dieci anni ho fatto la Capo Reparto. Sono stata in Branco, in Noviziato e ho ricoperto il ruolo di Capo Gruppo, attualmente lavoro come Direttrice dell'Istituto Sacro Cuore.

**Come è nata l'idea di un Campo Nazionale e quali sono le ragioni che vi hanno indotti a proporre questa grande impresa?**



ANDREA

Sono Andrea, questo è il 4 anno di Incaricato Nazionale di Branca E/G. Sono stato Incaricato Regionale Branca E/G della Campania. Ho fatto il Capo Reparto per sette anni, il Capo Clan e per un anno il Maestro dei Novizi, sono capo campo dei Campi di Formazione Associativa. Il mio gruppo è il Napoli 6. Non sono sposato e lavoro come Consulente informatico per tipografie e società che lavorano nel campo della grafica. Sono Rosaria, Incaricata Nazionale di Branca E/G da tre anni e Capo Campo del Campo Nazionale E/G insieme ad Andrea, sono sposata ed ho una figlia. In precedenza, nell'Associazione, ho ricoperto i seguenti incarichi: sono stata Incaricata della Formazione Capi in Regione Lazio, Incaricata di Branca E/G e Incaricata Formazione Capi di zona, capo Campo di

Andrea: A ventanni di distanza dal primo Campo Nazionale E/G, ci sembrava che esploratori e guide avessero bisogno di un momento di incontro e di festa.

Rosaria: Vuole essere un momento importante e significativo per tutti gli esploratori e le guide, andare incontro agli altri, scambiarsi le proprie competenze.

Andrea: Incontrarsi per mettere insieme le proprie esperienze, le proprie competenze e soprattutto accogliere e conoscere altre squadriglie. È un Campo impostato sulla squadriglia, quindi ogni squadriglia dovrà prepararsi per il Campo Nazionale seguendo un percorso e dandosi degli obiettivi e decidere le imprese da fare per raggiungere tali obiettivi.

**Quali sono i temi più importanti di questo Campo Nazionale?**

Andrea: l'autonomia di squadriglia, il protagonismo di tutti gli esploratori e guide, il consiglio capi, il sentiero. È importante anche la fiducia e l'importanza che diamo alla squadriglia e gli incontri che avverranno tra ragazzi.

**In sintesi, che cos'è il Campo Nazionale?**

Andrea: È il Campo delle squadriglie. Immaginate questo Campo in cui si creeranno dei Reparti con squadriglie di diverse realtà che potranno incontrarsi e vivere insieme. Ognuno porterà la propria esperienza, la

propria competenza, la propria allegria, il proprio contributo nelle imprese e frequentando i numerosi laboratori si arricchirà di nuove tecniche.

Rosaria: È una grande avventura, è una grande occasione per incontrare tanti fratelli scout.

**In sintesi, qual è il cammino di una Squadriglia che volesse iscriversi al Campo?**

Rosaria: Ci si iscrive per Reparto, e questo è importante dirlo, è tutta la "comunità" che decide di iscriversi a questo grande evento. Ci sono una serie di impegni, che tutto il Reparto prende nei confronti delle squadriglie che partecipano al Campo. Ogni squadriglia dovrà scegliere un ambito su cui lavorare, realizzare un'impresa, un uscita, una missione ecc.; si potrà puntare anche alla conquista della "Specialità di Squadriglia". Ogni squadriglia dovrà, facendo riferimento alla propria esperienza, elaborare la propria "carta d'impegno". Al Campo Nazionale, tutte le "carte d'impegno" andranno a costituire "Il Patto delle Squadriglie".

Andrea: Uscirà a breve su "Scout - Avventura" un articolo che spiegherà nei dettagli questa "Carta degli Impegni". Quindi nel proprio Reparto, bisogna prepararsi all'evento mettendo alla prova la propria autonomia e preparandosi con impegno all'incontro con le altre squadriglie. Scegliendo di realizzare una o più imprese in un ambito par-



ticolare con l'uso di più tecniche.

**Facciamo un gioco: ognuno di voi sceglierà 4 o 5 lettere dell'alfabeto e dovrà usarle come iniziale di un ingrediente indispensabile alla buona riuscita del Campo Nazionale?**

Rosaria: G come gioco, A come avventura, F come fratellanza, S come stile

Andrea: V come voglia di fare, C come competenza, G come gioia dell'incontro, S come sentiero, A come armonia con il proprio Reparto e la propria squadriglia.



ANDREA E ROSARIA AL LAVORO



**Immaginate di dover reclutare gli scout e le guide che parteciperanno al campo uno per uno fino nelle loro abitazioni: che messaggio inviereste ...quali slogan?**

Andrea: Dopo vent'anni, una nuova Avventura inizia...non può iniziare senza di te!!!

Rosaria: La meridiana indica il tempo... questo è il vostro tempo!!! Se il tempo è vostro, non potete assolutamente mancare... altrimenti il tempo, di chi sarebbe?

Smettiamo di guardare sulle riviste le imprese che realizzano gli altri. Una grande quantità di attività e imprese vi attendono... non avete che l'imbarazzo della scelta. Vi attendiamo per realizzarle insieme!

Ciò che Rosaria ed Andrea hanno suggerito e raccomandato alle squadriglie è valido anche per quelle che non vanno al Campo Nazionale! Anche il proprio Campo Estivo è un importante momento di incontro e di crescita... quindi preparatevi e preparatelo ugualmente con tanta cura.





# Lettera dell'A.E.

Carissimi Capo e Vice Capo Squadriglia, non tanto tempo fa gli Incaricati Nazionali di Branca E/G vi hanno convocato al Campo Nazionale di prossima celebrazione. È tempo di avventura al quale bisogna giungere preparati.

È un campo che ha come base, la base stessa dello Scouting: **la Squadriglia**. Ma in questo campo sono chiamate delle squadriglie fatte da esploratori e guide in gamba. Vogliamo delle Squadriglie autonome, che sappiano lavorare senza essere continuamente supportate dai capi, squadriglie responsabili fatte di persone che da sole sanno prendere decisioni mature; squadriglie tecnicamente preparate, perché solo chi sa la tecnica è in grado di fare con competenza. Lo scouting non può vivere senza tecnica, perché non può dormire bene chi non sa piantare bene una tenda, non può mangiare bene chi non sa costruire un tavolo comodo e non sa cucinare, non può sopravvivere chi non si sa orientare e non sa come nutrirsi nel bosco.

Oggi vi scrivo io Assistente Ecclesiastico Nazionale per ricordarvi alcune cose in vista del Campo Nazionale: innanzitutto che il Campo, come ogni campo di Reparto è un **tempo privilegiato nel rapporto con Dio**. La natura ci parla di Lui, e la fraternità scout ci ricorda il dovere che abbiamo di amarci gli uni gli altri. Il Campo Nazionale, vissuto in luoghi molto belli e con ragazzi di tutta Italia, deve ancora di più avvicinarci al Signore Gesù nostro amico principale. Questo, al campo si deve vedere!

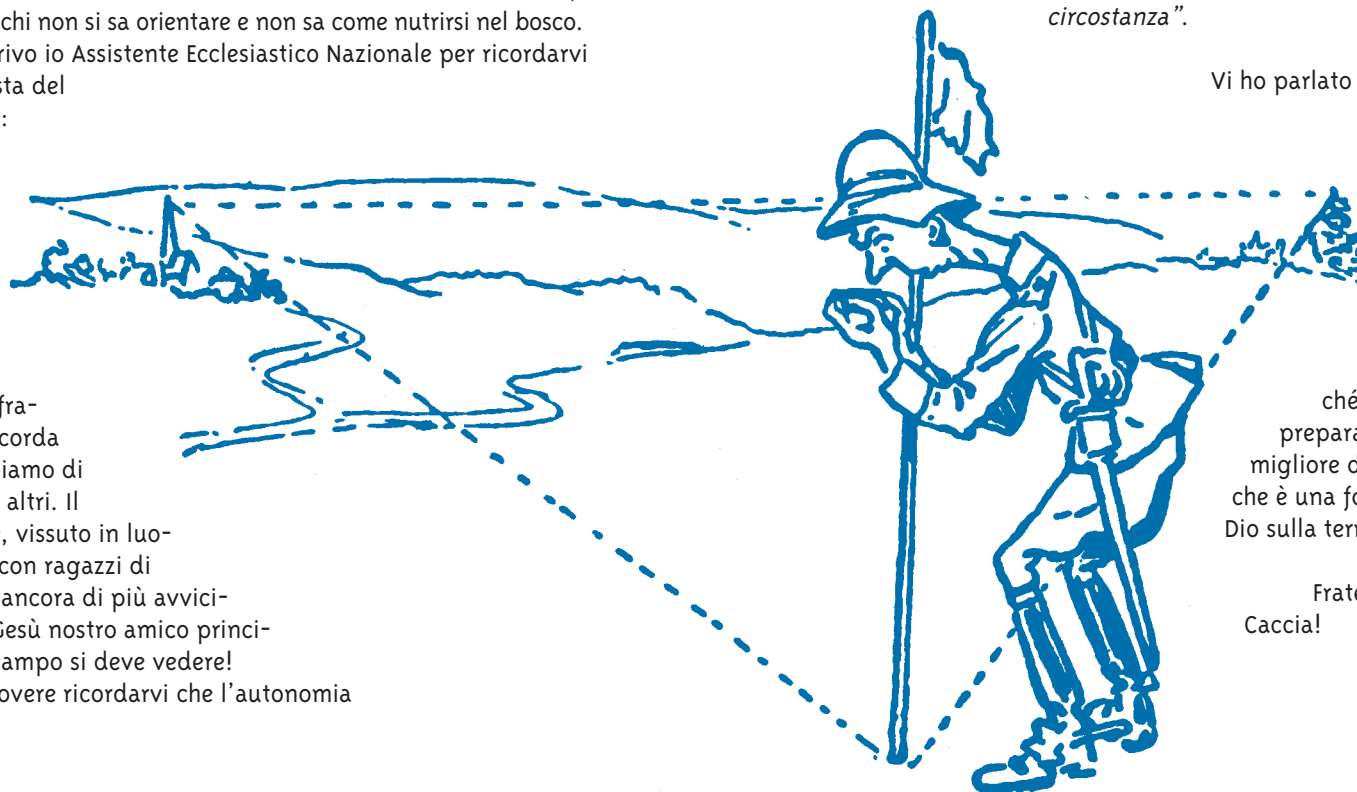
Poi è un dovere ricordarvi che l'autonomia

della squadriglia si deve vedere anche nella preghiera. Al Campo Nazionale ci saranno dei momenti nei quali **la preghiera sarà totalmente nelle vostre mani**. Sono certo che molte squadriglie già hanno un buon livello di autonomia nella preghiera perché sono abituate a dedicarle uno spazio nella riunione di squadriglia, ma ce ne sono altre che sono molto distratte in questo. Perciò Avventura farà un cammino di avvicinamento al Campo Nazionale offrendovi in alcuni numeri delle idee, e in altri dei materiali perché possiate costruire da soli la vostra preghiera di squadriglia. Fatelo e preparatevi a far da soli al campo. La preghiera infatti è uno dei modi di adempiere la Promessa scout là dove abbiamo detto: *"Prometto di fare il mio dovere verso Dio"*. Nel nostro rapporto con Dio abbiamo il dovere di parlare con Lui, cioè di pregare. Così la nostra fede diventerà più robusta e il nostro agire più coerente, quindi adempiremo l'altra parte della nostra promessa: *"Aiutare gli altri in ogni circostanza"*.

Vi ho parlato di una preparazione spirituale al campo, ma al campo bisogna giungere preparati in tutto. Siamo chiamati a vivere un **campo esemplare** nel quale si possa vedere quanto siano bravi tutti gli esploratori e le guide, perché la nostra giovinezza ci deve preparare a lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato, che è una forma per costruire il Regno di Dio sulla terra.

Fraternamente vi auguro Buona Caccia!

Don Pedro Olea  
A.E. Nazionale



# Gesù amico

I vecchi esploratori e le attente guide dello scautismo italiano sono convinti fin da ragazzi che il loro migliore amico sia Gesù. Questo convincimento ha avuto una grande importanza nella loro vita: si sono comportati di conseguenza. Ma la cosa più importante è che essi hanno ragione. **Gesù è il più grande amico dei suoi discepoli**, ed essere legati a Lui è proprio una buona cosa.

Se noi percorriamo i Vangeli vediamo l'amicizia di Gesù per Marta e Maria, per Lazzaro, alla cui morte pianse Gesù, per i giovani sposi delle nozze di Cana, e persino per Giuda che lo tradì. Dice San Matteo che nel momento in cui Giuda lo consegnava agli sbirri con un bacio – che è un gesto di amicizia –, Gesù gli disse: *“Amico, per questo sei qui!”* Si dimostrò amico perfino di chi lo tradiva.

Del resto Gesù disse che **nessuno ha un amore più grande di chi dà la vita per l'amico**. Ed è quello che lui fece: diede la vita per tutti ed ognuno di noi, per chi lo segue e per chi lo tradisce. Per tutti, per te.

Ma l'amicizia di Gesù per noi non è un fatto storico. È qualcosa di oggi perché **Gesù è vivo, ed è presente in mezzo a noi dopo la sua Resurrezione**. *“Dove due o tre sono riuniti nel mio nome, la sono io in mezzo a loro”* (Matteo 18,20). Quindi noi possiamo coltivare la nostra amicizia con Gesù che è



presente in mezzo a noi, nella Chiesa, nell'Eucarestia, nella sua Parola, nei piccoli e nei poveri, ecc. Gesù non è visibile con gli occhi del corpo, come gli altri nostri amici, ma è visibile con gli occhi dell'anima. Quindi **con Gesù noi possiamo parlare, lo possiamo ascoltare, ci possiamo confidare con lui, gli possiamo raccontare i nostri dispiaceri** come con qualunque amico tereno, con la sola differenza che

mentre questo ci può lasciare, ci può tradire, può non riuscire a comprenderci, Gesù no; Gesù non ci lascia, non ci tradisce. Caso mai siamo noi che lo lasciamo, ci allontaniamo da Lui o lo offendiamo con il tradimento.

Ma Gesù è un amico che anche in questi casi non ci abbandona offeso, ma cerca di nuovo la nostra amicizia perché sa che solo vicino a Lui i ragazzi sono felici. E noi ci teniamo alla felicità. Seguiamo perciò il nostro amico Gesù. Ascoltiamolo perché Lui parla in vari modi. Parla attraverso il Vangelo, quindi ascoltiamo e leggiamo il Vangelo. Parla alla nostra coscienza, quindi ascoltiamo ciò che la coscienza ci dice. Parla attraverso i consigli che ci danno le persone che ci vogliono bene, quindi valutiamo questi consigli con cura. E poi a nostra volta parliamo con Gesù attraverso la preghiera. **Perché la preghiera è proprio questo: parlare con Gesù come parliamo con gli altri nostri amici**. Per questo non c'è né un tempo né un luogo stabilito. Possiamo parlare con Gesù quando vogliamo e come vogliamo, perché Gesù è un amico sempre disponibile.

È il miglior amico della guida e dell'esploratore. Seguiamolo. Buona Caccia a tutti.



# La Preghiera in Squadriglia



20

Quando vogliamo bene ad una persona, quando ne abbiamo fiducia e con lei stiamo bene, ci viene naturale cercarla, parlarci, confidarci, e spesso ci basta il solo stare insieme. Così con Dio. Ecco allora che **la preghiera è creare questo dialogo, cercare la vicinanza della persona che amiamo e da cui siamo amati**. Lo stesso Gesù, ce lo raccontano i Vangeli, spesso si ritrovava

in disparte per pregare il Padre suo, per confidarsi con lui nei momenti difficili, ma anche solo per stare in sua compagnia. Così ha insegnato a farlo ai suoi discepoli, così insegna a farlo anche a noi. E siccome Dio non è una persona che possiamo vedere o toccare, ci rassicura che, specialmente quando si è riuniti nel suo nome, lui è lì presente (cfr: Mt 18,19-20), pronto a concederci quanto chiederemo.

Ognuno, nella propria vita, piano piano conosce sempre di più Gesù e inizia a volergli bene, **trova nella sua giornata dei momenti di preghiera**, che diventano sempre più autentici quanto più si è in comunione con lui. Anche in Squadriglia, quando si è riuniti per lavorare assieme, si può trovare un momento per la preghiera, a sottolineare il fatto che tutto ciò che compiamo lo facciamo alla presenza e con l'aiuto di Gesù. Siccome ognuno, a seconda del cam-

mino che ha fatto, anche in relazione con l'età, ha modi diversi di colloquiare con il Signore, quando si è riuniti assieme è bene trovare un modo comune, uno schema da seguire, che aiuti tutti a sapersi affidare a Gesù, a sentirlo accanto nelle attività, a saper contare su di lui. Ecco allora che gli esploratori e le guide più grandi (specie quelli in cammino verso la quarta tappa), per ogni occasione in cui la Squadriglia si riunisce (riunioni, uscite, imprese, campo estivo, giochi,...) possono preparare una

Anche nel campo della preghiera troviamo in molte Squadriglie antiche tradizioni, come l'aver il proprio **SANTO PROTETTORE** o una propria preghiera di Squadriglia.

I Santi sono coloro che hanno già raggiunto, dopo la morte, la vicinanza piena con Gesù, e spesso li invochiamo perché intercedano per noi presso di lui. Ecco allora che una Squadriglia può scegliersi un Santo, un esempio perché anche noi possiamo, fin da ora, stare accanto a Gesù. Ricordandoci sempre che lui (o lei) è un nostro amico che ci aiuta ad arrivare al Signore, possiamo festeggiarlo e partecipare alla Messa nel giorno della sua festa, riempire delle sue gesta pagine del Libro d'Oro della Squadriglia, invocarlo nei momenti comuni, fare una piccola edicola in suo onore o raffigurarlo nell'angolo di Squadriglia, ...

Riguardo alla **PREGHIERA DI SQUADRIGLIA**, questa può essere composta rivolgendosi al Signore per ringraziarlo dei suoi doni e per chiedere a lui di aiutarci a vivere secondo i suoi insegnamenti. Nella preghiera può apparire la richiesta di saper scoprire il Signore nei fatti della vita di Squadriglia, di saper condividere assieme gioie e difficoltà, di saper rispecchiare le caratteristiche dell'animale di Squadriglia (es.: "Signore, facci essere forti come il leone", oppure "laboriosi come il castoro", ...), e allo stesso tempo lodarlo per la grandezza dei suoi benefici e perché vi offre la possibilità di condividere assieme tante esperienze. Può essere recitata nei momenti "forti" ed essere mezzo di coesione della Squadriglia.

21

Tutta la squadriglia unita nel colloquio con Gesù

- **IN PIEDI.** Stare in piedi ci ricorda tre cose: Gesù che ci ha chiamato amici (il servo si china davanti al padrone, l'amico lo guarda negli occhi), il rispetto per la Parola di Dio e chi la proclama (prendo sul serio ciò che viene detto), che siamo pronti a partire quando Gesù ci chiama (atteggiamento di obbedienza rispetto ai valori che il Signore ci propone).
- **IN GINOCCHIO.** Stare in ginocchio è segno di penitenza o di adorazione. È spesso la posizione della preghiera personale, ed è un gesto di raccoglimento, di stare in se stessi davanti alla maestà di Dio.
- **SEDUTI.** Stare seduto è la posizione di chi ascolta con attenzione, pronto a fare tesoro di ciò che viene proclamato.
- **BATTERSI IL PETTO.** È un segno di pentimento, di chi riconosce di aver sbagliato (cfr. la parabola della preghiera del fariseo e del pubblicano in Lc 18,9-14).
- **MANI ALZATE.** È il gesto della preghiera e dell'offerta. Gli antichi pregavano alzando le mani, come fa il sacerdote durante la messa quando si rivolge al Padre.
- **SEGNO DELLA CROCE.** È il ricordo del nostro battesimo, ricevuto nel nome della Trinità, ma anche segno della nostra salvezza, venuta proprio per la morte in croce e resurrezione di Gesù. Con esso iniziamo e concludiamo ogni celebrazione e ci segniamo per ricevere la benedizione.

preghiera comune seguendo lo schema che vi suggeriamo qui sotto. Lo schema prevede cinque fasi:

1. il momento
2. i fatti della vita
3. la Bibbia
4. la risposta
5. l'atmosfera.

Perché uno schema? Perché, come tutte le altre attività, anche la preghiera comune è bene prepararla nei minimi particolari e senza improvvisazione. Per gestire bene le attività, chi organizza deve sempre domandarsi alcune cose e deciderne altre, e tutto ciò non va fatto mai all'ultimo minuto. Preparare le attività

con cura, e per tempo, è una semplice regola dettata dal buon senso e dall'esperienza e ciò deve valere anche per la preghiera di Squadriglia. Naturalmente lo schema è uno strumento che ci aiuta ad organizzarci, non una bacchetta magica che ci fa riuscire automaticamente bene le cose: come ogni attività può avere degli imprevisti, ma non dobbiamo dimenticare mai il nostro obiettivo, che è quello di incontrare Gesù, stare con lui.

Vediamo allora le fasi dello schema e le domande che ci aiutano nell'organizzare la preghiera comune:

Tutta la squadriglia unita nel colloquio con Gesù

1. **il momento della preghiera**  
 ci dà le indicazioni del momento più adatto e del luogo migliore per la preghiera. Risponde alle domande: *quando si farà?* (all'inizio o fine della riunione, prima dell'impresa, al termine di un gioco, ...); *dove si farà?* (in sede, in tenda, a casa di qualcuno, attorno al fuoco, ...). Sembrano domande ovvie, ma c'è il rischio di fare la cosa giusta al momento sbagliato. Vi può essere d'aiuto suddividere i momenti "forti" da quelli "deboli": i primi sono quelli in cui si prega dopo aver vissuto un momento significativo per la Squadriglia, che l'ha segnata (un'impresa, il campo, un consiglio di Squadriglia, ...) e la preghiera in questo caso esprime il bisogno e la gioia di condividere con il Signore quanto si è vissuto e di meditare ciò nel nostro cuore; i secondi, quelli "deboli", sono quelli in cui la preghiera è legata ad un incontro abituale (ad esempio una riunione), e la preghiera si limita a ricordare che ciò che si farà assieme sarà fatto nel nome del Signore e con lui. Alla



domanda sul "dove" si terrà presente che per i momenti "deboli" ogni posto va bene, mentre per quelli "forti", più prolungati, bisogna avere attenzione perché il luogo permetta di passare il tempo necessario in silenzio e raccoglimento.

2. **la vita nella preghiera:** i fatti sono le esperienze che abbiamo vissuto e che ci hanno permesso di vedere e sentire Gesù nella nostra vita, che ci invitano alla preghiera. Risponde alla domanda: *l'attività che stiamo svolgendo, quale opportunità per la preghiera mi presenta?* Tale domanda ci permette di riconoscere Gesù presente nella nostra vita, e non soltanto nei momenti di preghiera o nella Messa. Gesù è sempre presente con noi: nei giochi, nelle imprese, nei momenti di servizio. Il riconoscerlo ci permetterà di capire una cosa importante: Gesù si incontra nella preghiera dopo aver cominciato a scoprirlo nella vita.

3. **la Bibbia nella preghiera**  
 La Bibbia è il luogo dove il Signore ci



parla e ogni situazione può essere illuminata e orientata dalla Parola di Dio. La domanda che ci serve per lo schema è: *quale "parola" illumina il momento che stiamo vivendo?* È bene quindi che le nostre preghiere comprendano sempre un brano della Bibbia o del Vangelo. Un metodo per pregare con la Bibbia può essere questo, detto "risonanza": uno legge il brano, ad alta voce; al termine tutti lo rileggono per proprio conto, in silenzio; quindi chi vuole può leggere



La preghiera della tradizione scout

24

#### "Preghiera dell'Esploratore"

Fa', o Signore, che io abbia le mani pure, pura la lingua, puro il pensiero. Aiutami a lottare per il bene difficile contro il male facile. Impedisci che io prenda abitudini che rovinano la vita. Insegnami a lavorare alacramente e a comportarmi lealmente quando tu solo mi vedi, come se tutto il mondo potesse vedermi. Perdonami quando sono cattivo e aiutami a perdonare coloro che non mi trattano bene. Rendimi capace di aiutare gli altri quando ciò mi è faticoso. Mandami le occasioni di fare un po' di bene ogni giorno per avvicinarmi di più al tuo divin Figlio, Gesù. Amen

#### "Preghiera della Guida"

Signore, insegnami ad essere generosa, a servirti come lo meriti, a dare senza contare, a combattere senza pensiero delle ferite, a lavorare senza cercare riposo, a prodigarmi senza aspettare altra ricompensa che la coscienza di fare la tua santa volontà. Amen

ad alta voce le parole o il versetto che più lo ha colpito. Nei momenti "deboli" si possono scegliere brani che si leggeranno nella Messa della Domenica seguente, per quelli "forti" dovete trovare un brano che si adatti alla situazione che sta vivendo la Squadriglia, ed in questo, specie all'inizio, vi possono aiutare i Capi Reparto e il vostro Assistente.

#### 4. la risposta nella preghiera

Al Signore che ci parla nella vita e nella Bibbia dobbiamo e vogliamo dare una risposta, in modo che la preghiera diventi veramente dialogo. Poiché la risposta è coinvolgimento e disponibilità da parte di ciascuno di voi ad accogliere le indicazioni della Parola di Dio, questa risposta è presente in ogni preghiera. La domanda allora sarà: *quale forma di risposta usare?* Vediamo assieme alcune formule per la risposta, da fare in maniera comunitaria: le preghiere brevi, della tradizione (sia della Chiesa che dello Scouting), possono essere recitate tutti assieme, oppure ognuno dice una parte della preghiera, oppure uno dice una parte e tutti gli altri la ripetono; altra forma può essere quella usata per la preghiera dei fedeli, con una preghiera detta dai singoli a cui segue un ritornello detto da tutti (es.: "Ti ringraziamo, o Signore", oppure "Ascoltaci, o Signore", ...).

#### 5. l'atmosfera della preghiera

È il modo pratico con cui fare la preghiera. Risponde alle domande: *che posizione si terrà? Quali gesti si faranno? Si canterà?* Il rispondere a queste domande ci permetterà di creare l'atmosfera giusta e le posizioni che terrete (in piedi, seduti, in ginocchio, ...) e i gesti che farete (segno della croce, mani alzate o unite con gli altri, ...) e i canti che sceglierete, sottolineeranno il momento che state vivendo e permetteranno a tutti di concentrarsi nella preghiera e di gustarla appieno. Non vi spaventate per questo schema, perché altro non è che uno strumento per cercare di ricordarsi tutti gli aspetti, anche quelli che a prima vista possono risultare secondari. Appena vi sarete impraticati nell'utilizzarlo vi accorgete che tali fasi diverranno sempre più semplici ed automatiche e vedrete allora che non è difficile lo stare con Gesù, il trovarlo nei fatti della nostra vita, il parlare e il confidarsi con lui.

25

#### Bibliografia

Roberto DEL RICCIO, *La preghiera in Squadriglia*, Nuova Fiordaliso

Jacques SEVIN, *Meditazioni scout sul Vangelo*, Nuova Fiordaliso.

## La carta dell'impegno... iniziamo a conoscerla...

Molti ne parlano... ma che **novità** è questa!?

Il consiglio capi fa il punto sul reparto e riflette su quanto segue...

Per vivere l'avventura, per vivere le attività che ci propone lo scautismo, in autonomia e in sicurezza, sono necessarie delle competenze e delle abilità che devono essere comuni a tutti, al di là degli interessi, delle specialità, degli incarichi e posti d'azione.

Considerato questo e la situazione attuale del nostro reparto quali sono le abilità e le competenze che tutti nel nostro reparto dovrebbero possedere per essere migliori e più autonomi rispetto allo scorso anno? Come possiamo migliorare il nostro reparto? Da chi possiamo farci aiutare in questo cammino (maestri di specialità, genitori, esperti, ecc.)?...

Teniamo però presente che:

- Non si tratta di discutere sulle competenze minime ma sulle **competenze necessarie** ad ogni esploratore e guida

affinché il reparto sia il miglior reparto e la squadriglia la migliore squadriglia (o la squadriglia più autonoma).

- È una modalità di **lavoro plurienale** (anzi da usare per sempre, i risultati si vedranno solo nel lungo periodo). Un'idea potrebbe essere quella di far determinare al consiglio capi, tappa per tappa, le competenze richieste ad ogni esploratore e ad ogni guida. Il consiglio

capi dovrebbe basarsi sulla propria esperienza, rileggendo quanto accaduto l'anno precedente, spingendo gli esploratori e le guide verso le parti mancanti...

- Il consiglio capi deve identificare **cose da fare non modi di essere**
- Ovviamente il percorso di anno in anno deve essere continuativo, senza stravolgimenti.

Tutto ciò contribuirà a rendere possibile la stesura di un progetto che costituirà la base per formulare la **Carta dell'impegno della Squadriglia**: ogni squadriglia dovrà, partendo dalla propria realtà, tenendo sempre presente come riferimento la Legge e la Promessa, prendersi degli impegni concreti e assu-

mere uno stile di lavoro. In altre parole ogni squadriglia dovrà agire sulla realtà seguendo una "bussola", avendo cioè uno scopo, un valore che l'orienta; desiderando fare del bene e "rendersi utili"... (lasciare un segno).

*In consiglio di squadriglia Flavia, Marta, Valentina, Francesca, Elena e la capo squadriglia Corinne, discutono sul programma dell'anno da portare alla prossima riunione di Consiglio Capi. Corinne apre chiedendo un grande impegno per quest'anno, "è il mio ultimo anno di reparto e avrei piacere che questo per la squadriglia Linci fosse l'anno più bello da quando la squadriglia è stata fondata. Durante l'anno passato ci siamo impegnate ma si può fare ancora di più, possiamo migliorare*

*in alcune tecniche e una maggiore organizzazione non ci farebbe male, affrontare le imprese e le missioni che ci attendono senza il coinvolgimento di tutte non è possibile. Avete letto Avventura? Ne abbiamo anche parlato in Consiglio Capi, quest'anno ci sarà il campo nazionale, non possiamo perdere questa occasione, potremmo costruire la **carta di impegno** della nostra squadriglia in vista del campo e programmare al meglio le nostre prossime imprese".*

*Flavia la vice capo squadriglia, ha però da chiarire alcune cose*





rispetto all'anno trascorso, "Credo che senza il rispetto e l'attenzione per ciascuna di noi, non ci sarà nessuna bella attività, non possiamo ripetere gli errori già fatti, la squadriglia ha bisogno di noi tutte e se vogliamo divertirci dovremmo essere sincere ed oneste, potremmo **scambiarci le esperienze e le competenze** l'una con l'altra ma sarà importante esserci prima di tutto". Marta, la lupetta appena passata dal branco ha tanta voglia di fare ma allo stesso tempo timore, "in branco ho preso la specialità di atleta, che ne dite di organizzare un torneo per tutto il reparto?"

Valentina, ormai al suo terzo anno in reparto e sempre con i piedi per terra, propone di fare un passo indietro in

vista di un obiettivo per tutto l'anno, "se vogliamo veramente impegnarci e migliorare la nostra squadriglia dobbiamo partire dalle nostre competenze, le nostre conoscenze tecniche, e definire i passi che dobbiamo compiere per risultare una vera squadriglia, la migliore squadriglia del reparto, se veramente questo ci sta a cuore, direi di costruire la nostra **carta di impegno** pensando soprattutto a **noi stesse, ai nostri sentieri** e alle specialità e brevetti per cui desideriamo lavorare".

Francesca, da sempre la sognatrice di squadriglia l'amica di tutte, apre un nuovo orizzonte, "non basta conoscere le nostre competenze, non possiamo guardare solo a noi stesse, mi piacerebbe poter fare qualcosa per gli altri, per essere una vera squadriglia dovremmo **lasciare un segno nella realtà che ci circonda**, c'è tanto bisogno che dovremmo solo guardarci intorno per verificare dove e a chi poter donare le nostre competenze la nostra gioia ed allegria, che **carta di impegno** sarebbe se qualcuno non potrà gioire per le realizzazioni che decideremo di compiere".

Elena, molto concreta e operativa "voglio raggiungere la specialità di topografa e animatrice di giochi, l'importante sarà decidere qualcosa che consenta a tutti **di lavorare per il proprio sentiero**, ma facciamo presto, a parlare ci stufiamo solamente".

Corinne quindi cerca di chiudere e sintetizzare provando a mettere tutti d'ac-

cordo. "Bene diamoci una settimana in modo da poterci guardare intorno, sentire, ascoltare ciò che vorremmo fosse diverso intorno a noi, proviamo anche a sognare perché no, nel nostro piccolo contiamo anche noi qualcosa, ma guardiamo anche a noi stesse con quali competenze possiamo metterci a disposizione degli altri, e infine pensiamo a delle imprese, qualcosa di concreto che possiamo fare per quest'anno e in vista del campo nazionale la prossima riunione, che fissiamo ora, definiremo la nostra **carta di impegno** e poi partiremo alla grande".

#### PER CONCLUDERE...

Che ne dite?! Non vi sembra una squadriglia fantastica? E invece no! Esiste veramente, forse la conoscerete al campo nazionale, la riunione per ora non si è ancora svolta, ma tutto il resto è reale e forse si è già verificato a settembre in ognuna delle vostre squadriglie. Anche voi come le Linci, sappiate darvi obiettivi alti (...anche chi non va al campo nazionale deve tenerne conto!). Ogni anno è un anno importante e sarebbe bello che ciascuno di voi, con la propria squadriglia, potesse lasciare un segno nella vita del proprio



reparto. Nulla di particolarmente difficile, si tratta di riunire le idee di tutti in consiglio di squadriglia e costruire la propria **carta di impegno** tracciando gli obiettivi interni ed esterni, avendo presente i talenti della squadriglia ed il sentiero di tutti.

Raggiungere i propri sogni non è facile,

occorre competenza ed impegno, ma al termine dà grande gioia e anche soddisfazione, e poi non dimenticate: non siete certo soli! I vostri capi, le altre squadriglie del vostro reparto potranno darvi certamente una mano, ma molto dipende da voi, questa cellula del reparto deve dare il meglio di sé se vuole lasciare un segno, e poi pensate al campo nazionale... tante squadriglie che si incontreranno, condividendo le proprie carte di impegno e le esperienze fatte in preparazione del campo... si potrebbe tentare di tracciare una carta di impegno di tutte le squadriglie italiane! Una sfida veramente impegnativa, che dipenderà dalle piccole realizzazioni che ciascuno di voi saprà fare, nella propria sede, quartiere o parrocchia. Ma ne ripareremo ancora... Buona caccia quindi e a risentirci presto.



"Quello che siamo e di come lo siamo"

# Il Libro d'Oro

...tanto stile nei ricordi di un ex Capo Squadriglia...



Molti anni fa (circa 34) fui nominato Capo della squadriglia Castoro, la più antica squadriglia del Reparto "Orsa maggiore".

L'emozione maggiore la ebbi quando, come era tradizione del Reparto, il vecchio caposquadriglia - alla fine del Fuoco di bivacco dell'ultima sera del Campo estivo con una cerimonia molto semplice che prevedeva la presenza del solo Consiglio Capi (allora si chiamava Corte d'Onore) - mi consegnò il "Libro d'onore" (in altri Reparti era chiamato "Libro d'oro") della squadriglia con queste parole "Eccoti il libro che racchiude quello che siamo e di come lo siamo: ho fiducia che tu saprai

essere il custode fedele dello stile e della tradizione della squadriglia Castoro".

A me, giovane caposquadriglia veniva affidato un compito di grande responsabilità: fare in modo che la squadriglia Castoro continuasse ad essere quello che in quasi 22 anni aveva sempre dimostrato di essere e cioè un gruppo di ragazzi in gamba sui quali si poteva fare affidamento.

La preoccupazione era grande, ma sapevo che gli altri sei della squadriglia erano ragazzi su cui potevo sempre contare, particolarmente su Enrico il mio Vice,

piccolo di statura ma esperto in un sacco di tecniche (lo invidiavo un po' perché sapeva fare più legature di me). La preoccupazione era anche legata al fatto che solo il caposquadriglia poteva custodire e scrivere sul "Libro d'onore" che era composto di fogli di carta ruvida tipo pergamena e sui quali bisognava scrivere a penna in modo chiaro e conciso (e applicando foto, mappe, schizzi, ecc.) tutto ciò che si riteneva utile per "tramandare" CHI ERAVAMO e COSA FACEVAMO, senza però esagerare: la sobrietà era la caratteristica che si doveva perseguire e il nostro Capo Reparto ce lo ripeteva continuamente.

Il libro veniva aperto e letto da tutta la squadriglia una sola volta all'anno, nel giorno del compleanno della squadriglia che cadeva il 16 di settembre. Era quello un momento di grande emozione perché in quell'occasione ci si trovava di fronte, fisicamente quasi, a quanto si era fatto e di come lo si era fatto durante quell'anno ed era il momento di tirare somme VERE: di fronte a quanto fatto (poco, tanto, bene o male) non ci si poteva raccontare frottole! Era anche l'occasione per ricostruire e rileggere la storia della squadriglia in tanti anni (quasi un riguardare un album delle foto di famiglia): le uscite, i Campi di squadriglia di 4/5 giorni detti pre-campo perché fatti a giugno

"Quello che siamo e di come lo siamo"

in preparazione del Campo estivo, i Campi estivi (ci sembrava una cosa impossibile che nel 1949 in Valle Anzasca a 1.500 metri si dormisse su un pagliericcio e con una coperta, sotto una tenda senza sopratetto!), le Imprese (memorabile quella del Campo di squadriglia di sette giorni di sole costruzioni necessarie a realizzare un perfetto Campo, compreso il pennone dell'alzabandiera e tutto in "froisartage"), i lutti (Gianni investito da un'auto mentre andava a scuola), gli urla di squadriglia (solo due per la verità e il secondo dopo 16 anni di vita e una grande discussione su se cambiarlo o meno), i nomi, ... e tanto altro!

Non era, come penso sia anche oggi, sempre facile cercare di essere una squadriglia in gamba e non era facile essere un buon caposquadriglia: fare un'uscita di squadriglia in tre con la pioggia per dimostrare che gli impegni presi vanno mantenuti, andare ogni volta a casa di chi non era venuto alla riunione di squadriglia o di Reparto (il Capo Reparto ci diceva sempre - e io poi l'ho ripetuto ai miei caposquadrigli - "non dovete telefonare, ma dovete andare di persona perché i vostri squadriglieri devono sentire che il loro Capo si interessa a loro e che in squadriglia ci si vuole bene") per sapere per quale motivo fosse stato assente (se era ammalato lo si diceva al resto della squadriglia perché lo si andasse a trovare, se era "pigrite"... il caposquadriglia sapeva cosa dire e cosa fare); pensare ad un'Impresa che poi ci si accorgeva essere al di sopra delle capacità e



quindi stringere i denti per cercare di arrivare ad un risultato dignitoso... Ma il "Libro d'onore" - e quello che esso sottintendeva come "stile scout" - era sempre lì, come una sorta di "guardiano" muto del nostro ESSERE e del nostro FARE, della nostra IDENTITÀ' di esploratori.

Oggi mi è stato chiesto di fare per l'Associazione un servizio particolare che è quello di Capo Scout, cioè di colui che, con la Capo Guida, è il custode della Legge e della Promessa, di quello stile scout (... prometto sul mio onore ... considerano loro onore meritare fiducia) che dovrebbe caratterizzare il nostro modo di porci nei confronti degli altri: se non avessi vissuto una bellissima esperienza di squadriglia e non avessi poi avuto come Capo Reparto delle squadriglia in gamba, il mio servizio sarebbe certamente più povero e forse non ci sarebbe. Ecco, l'Associazione è un po' come una grande squadriglia di persone in gamba, che cercano di fare del proprio meglio per "lasciare il mondo un po' migliore di come l'hanno trovato" e che insieme, con grinta e con stile cercano di scrivere un buon "Libro d'onore".





... chi sono? ... che fanno? ... come lo fanno?

## Due Squadriglie in gamba!

**V**i presentiamo due squadriglie che ci accompagneranno da ora fino al periodo dei campi... o del campo nazionale, per chi ci val! Con le Aquile (guide) e gli Scoiattoli (esploratori) scopriremo come delle squadriglie in gamba vivono le loro uscite. Nei prossimi numeri, infatti, le troveremo impegnate nella vita all'aperto in tante diverse attività, avremo modo di scoprire la loro organiza-

zione, le loro competenze, abilità e difetti... sono squadriglie che come voi cercano di migliorarsi mettendosi alla prova nell'Avventura che sanno affrontare con decisione, coraggio, tanta fraternità e, sempre, con il sorriso sulle labbra. Sono squadriglie autonome che sanno come muoversi, prendere decisioni e agire. Venite che ve le presento e poi... arriverdoci alle prossime avventure!

## Le Aquile

La squadriglia Aquile, fa parte di un gruppo che ha solo quattro anni di vita, in una cittadina del Sud Italia. In vista del campo... non parteciperà al Campo Nazionale, ha deciso di conquistare la specialità di squadriglia in campismo.

**CHIARA** 15 anni, appena nominata Capo Squadriglia, l'anno scorso era Vice. Va in seconda liceo scientifico, è allegra e ottimista, ha un grande entusiasmo e una forte intesa con la sua vice. Tappa: in cammino verso la quarta

Specialità/brevetto: brevetto di Guida alpina (alpinista, infermiere, botanico, osservatore meteo) e specialità di interprete e amico del quartiere

Incarico/posto d'azione: liturgista, infermiere

**SARA, vicecaposquadriglia** 14 anni, ha finito le scuole medie, si accinge ad iniziare le scuole superiori (... studia per diventare geometra), il suo motto è "prima pensa, poi parla". Tappa: in cammino verso la terza

Specialità/brevetto: topografo, disegnatore, campeggiatore, informatico, servizio della Parola (in vista c'è il brevetto di Pioniere)

Incarico/posto d'azione: magazzinoiere, topografo

... chi sono? ... che fanno? ... come lo fanno?



**ELISA** 14 anni, ha finito le scuole medie, si iscrive al liceo artistico, è la "creativa" di squadriglia. Tappa: in cammino verso la terza

Specialità/brevetto: fotografo, astronomo, attore, maestro dei giochi (sta pensando al brevetto di animazione espressiva)

Incarico/posto d'azione: cicala, cuciniere



**CECILIA** 12 anni, va in seconda media, l'attività sportiva è la sua passione, la scuola un po' meno...

Tappa: in cammino per la seconda

Specialità: nuotatore

Incarico/posto d'azione: tesoriere



**FEDERICA** 13 anni, va in terza media, Tappa: ha appena conquistato la seconda ed è in cammino per la terza

Specialità/brevetto: musicista, amico degli animali, cuciniere (le piace un po' di tutto, non ha ancora deciso per quale brevetto lavorare, nonostante le insistenze della capo squadriglia e della capo reparto)

Incarico/posto d'azione: cronista



**GIOVANNA (Giovi)** 11 anni, va in prima media, proviene dal branco

Tappa: in cammino per la prima

Specialità: ancora nessuna, ma la prima che vuole conquistare è fotografo

Incarico/posto d'azione: aiuto cronista



**ANNA** 11 anni, va in prima media, è alla sua prima esperienza scout ed è entusiasta e molto curiosa

Tappa: in cammino per la prima e in trepida attesa di poter pronunciare la promessa

Specialità: ancora nessuna

Incarico/posto d'azione: mercurio, aiuto magazzinoiere (così inizia ad entrare nel vivo della vita di squadriglia, con l'aiuto della vice)





# Gli Scoiattoli

Squadriglia dalla storia quarantennale di un gruppo di un capoluogo emiliano, quest'anno decide di seguire il percorso proposto da Avventura in vista del campo nazionale e di cimentarsi nella conquista della specialità di squadriglia in esplorazione. Ovviamente l'obiettivo del reparto, dopo una serrata discussione in Consiglio Capi, è quello di partecipare al campo nazionale.



**ANDREA, capo squadriglia,** Compirà 16 anni e si accinge a frequentare la seconda liceo scientifico, il prossimo anno salirà in branca r/s.  
Tappa: in cammino verso la quarta  
Specialità/brevetto: animazione giornalistica (dattilografo, fotografo, redattore, osservatore), lavoratore cuoio, topografo, naturalista  
Incarichi e posti d'azione: liturgista, topografo

**NICOLA, vice capo squadriglia.**

Compirà 15 anni, si accinge a frequentare la prima ITIS.  
Tappa: in cammino verso la terza  
Specialità/brevetto: attore, maestro dei giochi, dattilografo, sarto, disegnatore, aeromodellista, campeggiatore (sta lavorando alla conquista del brevetto in animazione espressiva)  
Incarichi e posti d'azione: cassiere, pioniere



**CRISTIAN, terzo.**

Compirà 15 anni, si accinge a frequentare la terza media (non chiedetegli perché)  
Tappa: In cammino verso la terza (a fasi alterne)  
Specialità/brevetto: atletica leggera, infermiere, scout d'olympia, pescatore (sta lavorando alla conquista del brevetto in animazione sportiva), campeggiatore  
Incarichi e posti d'azione: magazziniere, infermiere



**LUCA** Compirà 14 anni, si accinge a frequentare la terza media  
Tappa: in cammino verso la seconda  
Specialità: musicista, cantante, cuciniere  
Incarichi e posti d'azione: cicala, cuciniere



**MICHELE**

Compirà 12 anni, si accinge a frequentare la seconda media, primo anno di reparto, viene dal branco.  
Tappa: in cammino verso la prima (deve ancora compiere la promessa)  
Specialità: ancora nessuna ma sa disegnare molto bene (e infatti in branco aveva la specialità)  
Incarichi e posti d'azione: aiuto magazziniere

**MARCO** Compirà 14 anni, si accinge a frequentare la terza media  
Tappa: in cammino verso la seconda  
Specialità/brevetto: attore, redattore  
Incarichi e posti d'azione: cronista, mercurio



**MAX** Compirà 13 anni, si accinge a frequentare la seconda media  
Tappa: in cammino verso la seconda  
Specialità/brevetto: nuotatore  
Incarichi e posti d'azione: guardiano dell'angolo, aiuto infermiere



**STEFANO**

Compirà 12 anni, si accinge a frequentare la seconda media, è al primo anno di reparto, viene da fuori, ha la testa fra le nuvole, sembra gli piaccia leggere, scrivere e smanettare con il computer, ha scelto di fare il cronista... non lo vuole fare mai nessuno!  
Tappa: in cammino verso la prima (deve ancora compiere la promessa)  
Specialità: ancora niente  
Incarichi e posti d'azione: aiuto cronista



# Il Consiglio Capi

Il luogo dove arriva la voce di tutti

... è una scommessa? ...è una realtà? ...un sogno? ...un incubo? Proviamo a dare una risposta, con l'aiuto di questo breve test (ognuno risponda pensando a cosa avviene realmente nel suo reparto).

**1.** Il Consiglio Capi valuta chi potranno essere i capisquadriglia e i vice del prossimo anno.

Vero

Falso

**2.** Il Consiglio Capi si riunisce frequentemente, ogni settimana circa.

Vero

Falso

**3.** Il Consiglio Capi programma le attività decise dal Reparto.

Vero

Falso

**4.** In Consiglio Capi, i Capisquadriglia e i Vice verificano la situazione della loro squadriglia.

Vero

Falso

**5.** In Consiglio Capi, i Capisquadriglia imparano a guidare la loro squadriglia.

Vero

Falso

## Risultati:

Da 3 a 5 FALSO: forse nel vostro Reparto il Consiglio Capi non esiste nemmeno, oppure il fatto che il Reparto possa essere nelle mani del Consiglio Capi per voi è proprio un incubo: proseguite a leggere questo articolo e scoprirete che invece può diventare una felice realtà!

Da 3 a 5 VERO: nel vostro Reparto, il Consiglio Capi funziona. Per voi il Reparto può stare nelle mani del Consiglio Capi senza timore: proseguite a leggere questo articolo per avere qualche spunto in più.



Dunque, dunque... proviamo innanzitutto ad analizzare le parole: non a caso il **CONSIGLIO** dei **CAP**i si chiama così.

**CONSIGLIO:** è consiglio perché i capisquadriglia che ne fanno parte sono veri e propri consiglieri dei capireparto, cioè partecipano con suggerimenti, idee, consensi alla direzione del reparto. Ed è consiglio anche perché gli stessi capireparto sono buoni consiglieri per i capisquadriglia.

**CAP**i: basta vedere da chi è composto! Ne fanno parte:

i **capisquadriglia** (e, quando è opportuno, i vicecapisquadriglia);

i **capireparto** (ed eventualmente gli aiuti caporeparto);

l'**Assistente Ecclesiastico**.

Secondo l'intuizione di B.-P.:

"Il Consiglio dei Capipattuglia (oggi lo chiamiamo Consiglio Capi) è una

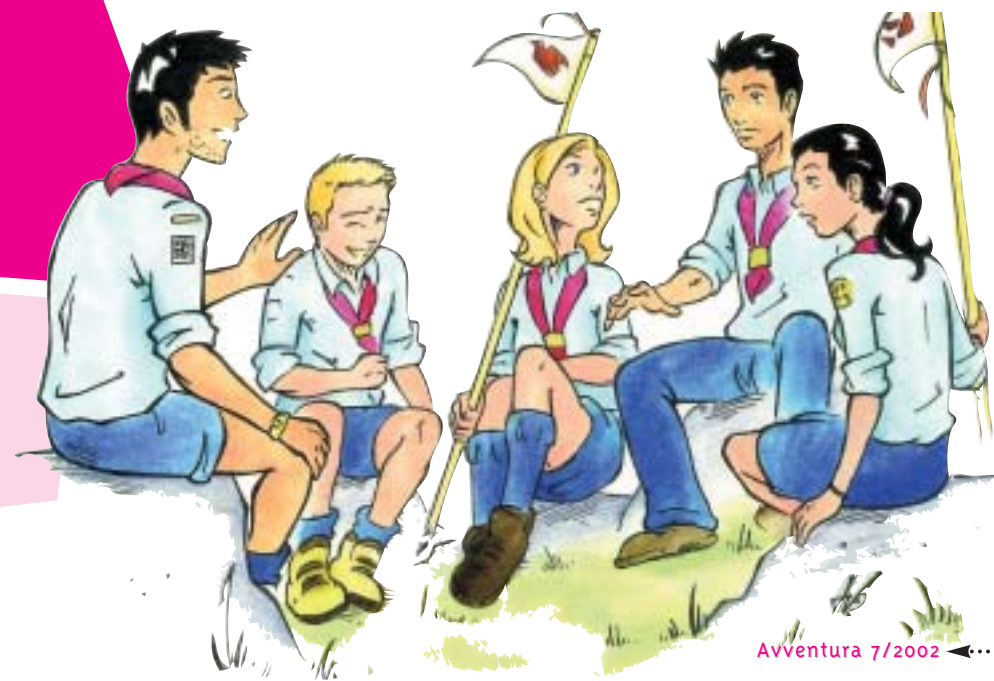
parte importante del sistema delle squadriglie, quasi un comitato permanente che manda avanti gli affari del reparto".

In generale, i compiti del Consiglio Capi sono quelli di organizzare e gestire la vita del Reparto e di verificare la vita delle Squadriglie.

Nello specifico, i principali compiti e funzioni del Consiglio Capi sono i seguenti (e badate bene che l'ordine non rispetta l'importanza delle funzioni, tutte sono da considerare importanti allo stesso modo):

### La palestra del caposquadriglia

Nessuno nasce capace di fare ogni cosa, tutto si impara strada facendo: anche guidare una Squadriglia è una cosa che si impara a fare pian piano. L'esempio dei propri capisquadriglia è sicuramente un buon modo per impara-



rare a diventarlo (e a tua volta, quando sarai caposquadriglia, dovrai ricordare che sarai di esempio ad altri). Un altro modo è il Consiglio Capi, cioè la palestra nella quale il caposquadriglia si allena a svolgere il suo ruolo al meglio. E come? Con l'aiuto dei capireparto e dell'assistente e grazie al confronto con gli altri capisquadriglia.

Ecco allora che il Consiglio Capi è il luogo in cui il caporeparto studia insieme ai Capisquadriglia come preparare le riunioni di squadriglia: si può elaborare insieme una "scaletta" delle cose da fare in modo che la riunione sia attraente, organizzata e utile. Poi ovviamente spetterà ad ogni caposquadriglia, insieme al suo vice, rendere concreta di volta in volta la "scaletta", adattandola alle necessità della squadriglia.

Si può pensare insieme, grazie anche alla preziosa presenza dell'Assistente Ecclesiastico, a come proporre un momento di preghiera durante le attività di squadriglia.

È anche il momento in cui si impara ad organizzare bene un'uscita di squadriglia, a decidere come affidare gli incarichi agli squadriglieri, a progettare un'impresa di squadriglia.

### La formazione delle squadriglie

Al termine di ogni anno scout -dopo il campo estivo- spetta al Consiglio Capi analizzare la situazione del reparto (quanti passeranno al Noviziato, quanti Lupetti/e o Coccinelle saliranno al Reparto,

quanti entreranno dall'esterno). Le squadriglie cambiano, e serve nominare i nuovi capisquadriglia e i nuovi vice: in Consiglio Capi se ne discute, si valuta -con l'aiuto dei capireparto e dell'A.E.- quali siano gli esploratori o le guide ai quali è opportuno affidare le squadriglie, quali siano gli abbinamenti migliori tra capi e vice.

Poi, la nomina dei capisquadriglia e dei vice spetterà ovviamente ai capireparto, sono loro che affidano i ruoli, è rispetto a loro che i nuovi capisquadriglia e vice "pongono il loro onore nel meritare fiducia". Non sarebbe la stessa cosa, però, se i capireparto decidessero da soli, senza consultare il Consiglio Capi: si perderebbe una grande occasione di confronto, collaborazione e responsabilità... senza contare che l'occhio attento a tanti particolari non l'ha solo il caporeparto!

### La verifica delle squadriglie

Quando in Consiglio Capi si verifica il cammino della squadriglia, è opportuno che sia presente anche il vice, il collaboratore più stretto del capo. Così, circa ogni trimestre, il Consiglio Capi si riunisce in forma allargata per fare il punto della situazione di ogni squadriglia, per verificare le imprese e le uscite effettuate, per confrontarsi sul rapporto tra capo e vice, sul cammino di ogni squadrigliere (non dimentichiamo che il caposquadriglia collabora con il caporeparto nella crescita dei suoi squadriglieri).



Insieme possono nascere più facilmente soluzioni a qualche problema, ci si possono scambiare idee (anche pratiche: posti nuovi per le uscite, persone da contattare per una determinata impresa ...) possono emergere suggerimenti.

### La programmazione delle attività decise dal reparto

Se è vero che i capisquadriglia sono i consiglieri del caporeparto, allora le attività del reparto non devono essere programmate solo dal caporeparto, ma dal Consiglio Capi. Ad esempio, il Consiglio Capi potrà decidere le date delle uscite di reparto, le attività da svolgere in uscita, la suddivisione degli incarichi tra le squadriglie.

In vista del campo estivo, sarà il Consiglio Capi ad andare in sopralluogo sul posto, a predisporre il programma del campo, a valutare che tipo di costruzioni di reparto realizzare e ad affidarne il compito alle singole squadriglie.

Sarà, invece, il reparto intero a decidere durante l'anno quali imprese realizzare: i capisquadriglia sono i consiglieri del caporeparto, ma non devono svolgere il ruolo di decisione che spetta al reparto!

### Il sentiero degli Esploratori/Guide

Il caposquadriglia collabora con il caporeparto nel cammino dei suoi squadriglieri.

Sarà sua cura, ad esempio, fare in modo -insieme al vice- che gli incari-

### Una parola ai Capisquadriglia

"Io desidero che voi Capisquadriglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Squadriglia interamente da voi, perché è possibile di far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e di farne un tipo in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri scout lo faranno anche loro.

Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo sia che il caporeparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di classe (tappe n.d.r.), ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, tirarveli appresso e non dar loro una spinta."

B. -P.

chi e i posti d'azione siano assegnati in squadriglia nel modo più utile ai singoli squadriglieri (a Fabio che è distratto, ad esempio, potrà essere utile essere nominato tesoriere di squadriglia: la responsabilità del denaro di squadriglia lo potrà aiutare ad essere più attento. Marta, che è un po' timida, potrà diventare Mercurio di squadriglia). Durante le imprese, il caposquadriglia farà in modo che ognuno abbia un ruolo che lo aiuti a progredire sul suo sentiero, nel rispetto delle mete



che si è prefissato. In Consiglio Capi se ne può parlare per trovare insieme idee e suggerimenti. Un altro contributo che il Consiglio dei capisquadriglia può dare al sentiero di ogni esploratore o guida è quello di stabilire di comune accordo all'inizio di ogni anno, quali siano i requisiti di competenza per essere un buon esploratore/guida. Cerchiamo di comprenderci bene: non si tratta di stabilire tappa per tappa delle rigorose tabelle di merito, si tratta semplicemente di stabilire insieme quale grado di competenza sia necessario, incamminandosi verso una determinata tappa, per essere un elemento valido per la propria squadriglia e per il reparto. Spesso capita di vedere (correggetemi se sbaglio) delle squadriglie e dei reparti che dal punto di vista dell'unione, della gioia di stare insieme, magari della voglia di cantare sono fenomenali, ma che ad esempio dal punto di vista della competenza tipica dello scout (abilità manuale, scienza dei boschi) lasciano molto a desiderare. Allora ogni Consiglio Capi, pensando al proprio reparto, potrebbe stabilire quali conoscenze nell'arte dello scout ogni esploratore/guida debba acquisire di tappa in tappa per far in modo di essere un elemento valido in squadriglia e in reparto. Così potrebbe esserci un metro di riferimento comune in reparto. Ciò non deve togliere ovviamente lo spazio alle mete specifiche e personali che ogni esploratore o guida sta-

bilisce insieme ai capireparto, né deve impedire di adattare alle capacità delle singole persone le conoscenze richieste. Ma se nessun riferimento comune viene dato, potrà invece capitare che arrivi in terza tappa qualcuno che in realtà l'autonomia non sa nemmeno cosa sia, e che in squadriglia si affida solamente all'abilità di altri, senza mai dare il proprio contributo. ...e B.-P. "si rivolterebbe nella tomba"! Proviamo a fare degli esempi (che ovviamente -in quanto tali- non sono la regola generale) di cosa potrebbero essere i requisiti di competenza di cui parliamo. **Per essere un valido esploratore o guida in cammino verso la prima tappa**, un Consiglio Capi potrebbe concordare che si debba saper accendere un fuoco, saper tradurre almeno dieci lettere in alfabeto

Signore e Capo Gesù, che malgrado la mia debolezza, mi hai scelto per capo e per custode dei miei fratelli scout, fa' che la mia parola ed i miei esempi rischiarino la loro marcia nei sentieri della Tua legge, che io sappia mostrare loro le Tue tracce divine nella natura che Tu hai creato, insegnar loro ciò ch'io devo, e condurre quelli che mi hai affidato, di tappa in tappa, fino a Te, o mio Dio, nel campo del riposo e della gioia ove Tu hai drizzato la Tua tenda e la nostra per tutta l'eternità. Così sia.



Morse, saper eseguire i cinque esercizi di B.-P., conoscere a memoria la Legge scout... **Per il cammino verso la seconda**, invece, le conoscenze devono aumentare (...si va verso la tappa della responsabilità) e perciò un Consiglio Capi potrebbe stabilire che si debba saper eseguire correttamente una legatura quadra, cucinare una pasta-sciutta, conoscere l'alfabeto Morse, orientare una cartina topografica... **Per il cammino verso la terza tappa**: ancora più autonomia, e perciò un Consiglio Capi potrebbe concordare che ogni esploratore o guida sappia usare correttamente cartina topografica e bussola (azimuth, percorso rettificato...), cucinare carne e pesce, saper seguire ed utilizzare almeno sette nodi. **Verso la quarta tappa**... di tutto, di più: animare una S. Messa coinvolgendo il reparto nei canti, nella presentazione delle letture, nelle preghiere dei fedeli, progettare ed eseguire un alzabandiera, distinguere e conoscere le caratteristiche di dieci piante. E via così (e precisiamo nuovamente che questi sono solamente degli esempi). In questo modo, arrivati alla quarta tappa, saremmo sicuri che nelle nostre squadriglie e nel nostro reparto ci sarebbero dei veri e propri esploratori o guide, non come "Tom - il piede tenero" che B.-P. ci raffigura in Scautismo per Ragazzi. Poi ovviamente le imprese, le varie attività, gli incarichi, i posti d'azione, le



specialità farebbero il resto, cioè darebbero modo ad ognuno di acquisire e di esercitarsi in nuove conoscenze, da mettere a disposizione degli altri... provare per credere!

A questo punto, mi sembra quasi inutile specificare che per svolgere al meglio tutti questi ruoli è sicuramente opportuno che il Consiglio Capi si riunisca frequentemente. Sta poi ovviamente ad ogni Consiglio decidere in quale momento incontrarsi: se ogni settimana, prima o dopo la riunione di reparto, se invece durante la settimana magari prima di cena, se dopo la S. Messa serale celebrata dall'Assistente (e potrebbe essere un buon inizio del Consiglio partecipare insieme alla S. Messa).

Torniamo dunque alla domanda iniziale "affidare il Reparto al Consiglio Capi è una scommessa, una realtà, un sogno o un incubo?": se vi siete convinti che debba essere una realtà ... beh allora ... datevi da fare!

Sapersi arrangiare e aiutare gli altri...

## L'arte dello scout!

Quando ero la caposquadriglia della sq. Camosci, c'erano quattro libri che tenevo sempre a portata di mano e che utilizzavo spessissimo.

Il primo lo conoscete tutti: *"Scoutismo per ragazzi"* di B.-P., un libro che uno scout non può non aver letto. Lo conservo con orgoglio e ancora oggi mi capita di aprirlo spesso... nella prima pagina dopo la copertina, c'è la dedica dei miei genitori, nel giorno del mio dodicesimo compleanno (credo sia un'idea ancora utile quella di farselo regalare nell'occasione del compleanno o di qualche altra festività). Un altro libro purtroppo non è più in circolazione: si intitolava

*"Il sentiero del Caposquadriglia"*, scritto da Leòn

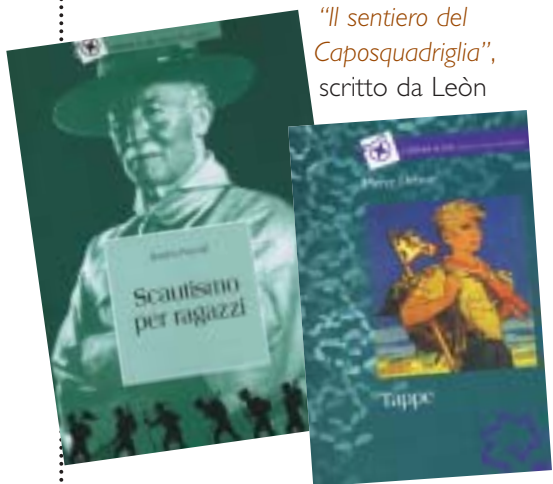
Braun e con traduzione dal francese a cura di Antonio Soldà.

È suddiviso in tappe: *Il ritratto del caposquadriglia, Lo spirito di squadriglia, La vita di squadriglia, Più in alto e più lontano*, e ogni tappa contiene più messaggi dal taglio pratico, relativi, ad esempio, alla riunione di squadriglia, agli incarichi, alla B.A. di Squadriglia, alla collaborazione con il vicecaposquadriglia. Sicuramente qualche capo del vostro gruppo o di qualche gruppo vicino, ne ha ancora una copia da prestarvi. Il terzo libro è *"Tappe"* di Pierre Delsuc, recentemente ristampato da Nuova Fiordaliso, un condensato delle tecniche fondamentali per lo scout.

Il quarto, infine, ha ancora il suo posto sul comodino della mia camera da letto: è la *Bibbia*, proprio quella nell'edizione piccola (e leggera!), comoda da portare in uscita. È stato anche consultando questi quattro libri che ho imparato e conosciuto un sacco di cose. Tante altre le avevo imparate grazie alla mia caporeparto e alla mia caposquadriglia. Altre ancora, grazie ai miei genitori. Ma non voglio annoiarvi parlando di me...



42



Nel libro *"Il sentiero del caposquadriglia"* è scritto :  
*"È indispensabile che i tuoi scout abbiano la sicurezza che con te se la caveranno sempre, che non resteranno mai "in panne"... (giacché la tecnica scout è proprio questa conoscenza intelligente delle 1001 maniere di cavarsela, di arrangiarsi in ogni circostanza, di essere utile agli altri sempre). Non ti serve a niente portare molte belle specialità o distintivi, esser "imbottito" di tecnica, se tu non vivi da scout, se cioè non usi quanto ti hanno insegnato vari anni di esperienza nello scoutismo e non sai renderne partecipi gli altri."*

Mi è sempre piaciuta questa definizione della tecnica scout come conoscenza intelligente delle 1001 maniere di cavarsela, di arrangiarsi in ogni circostanza, di essere utile agli altri sempre.

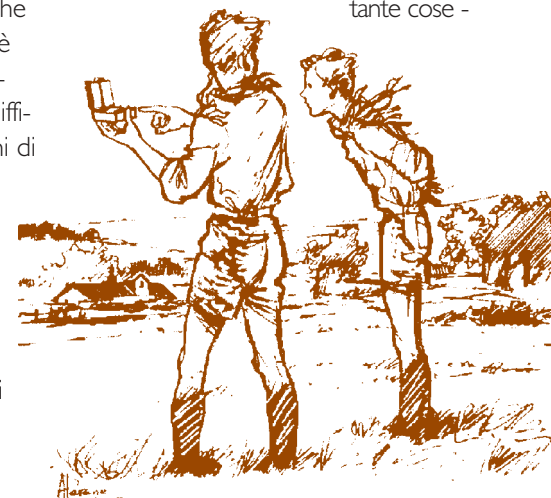
La tecnica scout non è un'arte che si impara in sede o, meglio, non è un'arte che si può acquisire solamente "stando seduti": in sede difficilmente capiteranno le occasioni di doversi arrangiare!

È solo se vi capiterà di dovervi costruire un riparo per la notte, che imparerete a tirare bene un telo con un cordino, in modo che "non faccia la pancia"; è solo se dovrete costruirvi un tavolo, che imparerete a fare una solida legatura quadrata.

E siccome l'arte di arrangiarsi si acquisisce con l'esperienza, compete proprio al caposquadriglia - che di esperienza ne ha più di tutti - insegnare alla sua squadriglia ad essere in grado di cavarsela in ogni circostanza e ad essere utile agli altri. Ognuno in squadriglia avrà il suo compito, più impegnativo secondo l'avanzamento di tappa in tappa, ma tutti dovranno essere in grado di arrangiarsi e di aiutare gli altri. Ovviamente, il caposquadriglia non deve necessariamente essere competente alla perfezione in tutto... non per niente i brevetti di competenza sono sedici e normalmente si riesce ad acquisirne uno soltanto. Ma le tecniche di base le deve conoscere tutte e deve saperle insegnare. Poi, per la trasmissione di tecniche specifiche, esistono - oltre ai libri da consultare dove si possono imparare tante cose -



43





anche i maestri di specialità. Ma dunque, proviamo insieme a vedere quali sono le tecniche fondamentali che ogni scout deve conoscere e saper utilizzare.

Facilitiamoci con un esempio: se ci trovassimo in due su un'isola deserta, di cosa avremmo bisogno?

Lì verrebbe messa a dura prova la nostra capacità di destreggiarci e anche quella di aiutarci a vicenda.

Sicuramente sull'isola avremmo bisogno di un riparo per la notte, così come di mangiare, di scaldarci e anche di orientarci per capire dove ci troviamo, di comunicare tra noi

quando, nell'esplorare l'isola, ci troveremo distanti, di curare la ferita del compagno d'avventura se dovesse malcapitatamente farsi male.

Durante le uscite e soprattutto al campo estivo, abbiamo bisogno delle stesse cose, anche se ovviamente non in modo così estremo.

Ecco allora quali sono le tecniche fondamentali che dobbiamo conoscere e nelle quali ogni scout deve essere assolutamente autonomo.

### FUOCO

Dobbiamo saperlo accendere in ogni condizione e in sicurezza, può servirci per cucinare, ma anche per scaldarci, oltre che per allietare e rendere accogliente una serata di bivacco.

Vi è mai capitato di accendere un fuoco sulla neve? Beh, è una cosa



cosa utile, visto che normalmente quando c'è la neve la temperatura non è molto elevata.

Esercitatevi ad accendere il fuoco in un camino (qualcuno dei vostri parenti o amici lo avrà sicuramente in qualche taverna o giardino) e vedrete che -imparata l'arte- lo saprete accendere anche in uscita con poca legna e poche foglie secche.

Ricordatevi che nel vostro zaino non devono mai mancare qualche fiammifero e un foglio di carta di giornale, ben protetti contro l'umidità, avvolti in un po' di pellicola.

Se non li avete, non potete dire di sapervi arrangiare ad accendere un fuoco: perché arrangiarsi significa anche non dover andare ad elemosinare da qualcuno un accendino o un po' di carta.

### NODI

Vi ricordate la storia che racconta B.-P. a proposito dei nodi in Scouting per Ragazzi? Quella -

accaduta realmente- di tre persone che si trovarono accidentalmente su una lastra di ghiaccio che lentamente scivolava verso le cascate del Niagara? Nessuno riuscì a salvarli perché chi pensò di calar una corda da un ponte per permettere loro di attaccarvisi, non pensò di fare all'estremità della stessa un cappio con un semplice nodo bolina, o altro. I malcapitati, intirizziti dal freddo, non riuscirono a fare il nodo con le loro mani, né ad avere la resistenza necessaria per restare attaccati alla corda solo con le mani.

Non dico che a noi capiterà quotidianamente di salvare una persona grazie a un nodo, ma sicuramente potrà capitarci di costruire un riparo per la notte tirando un telo magari finché sta piovendo, oppure di dover legare una canoa a riva ... e allora saper fare in velocità un nodo sarà una cosa ugualmente utile.

Anche in questo caso, per sapersi veramente arrangiare, è necessario che ogni scout non solo sappia fare i nodi con dimestichezza, ma anche che abbia sempre nel suo zaino qualche metro di cordino. Sicuramente poi, lo deve avere la squadriglia nella sua attrezzatura, e il magazzinoere verificherà che sia sempre in ordine.



### CUCINA

Se vi trovate a casa da soli, siete in grado di cucinare una pastasciutta? O di farvi una minestra? O semplicemente un uovo sodo?

Saper cucinare quantomeno l'indispensabile è necessario non solo al campo o in uscita, ma può divenirlo anche a casa, magari quando i vostri genitori sono in ritardo, oppure costretti a letto con l'influenza, oppure solo se volete far loro una sorpresa.



Ricordo che prima di ogni campo estivo, mi esercitavo ai fornelli della cucina di casa, sotto il consiglio e la guida di mia madre. Poi al campo, tutto diventava più facile e anche più... mangiabile!

davanti la cartina del luogo e vi chieda dove si trova un determinato monumento, oppure vi capiterà di essere voi stessi in vacanza all'estero e di sapervi orientare senza fatica tra strade e piazze, guidando tutta la vostra famiglia.



### ORIENTAMENTO

Se è in programma la missione di squadriglia e il topografo è a casa con 39 di febbre, cosa fate? Si rimanda la missione?

Ovviamente, mi auguro di no!

Ognuno in squadriglia dovrebbe saper leggere una cartina e utilizzare una bussola.

Non è difficile, il caposquadriglia o il topografo di sq. ve lo possono insegnare senza fatica, all'inizio ci si affiderà di più a loro, ma poi sarà utile impararlo direttamente.

Poi, magari, vi capiterà che, mentre siete a spasso per la vostra città, qualche turista straniero vi metta

### PRIMO SOCCORSO

Che dire poi della necessità di saper disinfettare una ferita, o di fasciare una caviglia?

Non sono cose che spettano solo all'infermiere di squadriglia. Lui ne conoscerà tante di più e sarà un esperto anche del corpo umano, ma se in uscita, al campo, in sede o a casa, vi doveste trovare da soli, mettersi a urlare non servirebbe a nulla.

Dovreste, invece, essere in grado di aprire il vostro zaino, estrarre il vostro piccolo Pronto Soccorso e utilizzarlo.

### ZAINO-EQUIPAGGIAMENTO

Il caposquadriglia, poi, vi saprà insegnare a fare lo zaino in modo che contenga solo l'indispensabile e che sia ben equilibrato sulle spalle. Vi saprà suggerire i trucchi per non prendersi il raffreddore alla prima uscita, ad esempio, insegnandovi a camminare senza due maglioni e la giacca a vento in modo da evitare di sudare troppo, a sostituire subito le calze quando sono bagnate, a cambiarvi sempre prima di entrare nel sacco a pelo... e tante altre astuzie che non voglio rivelarvi io,



per non rubare spazio al vostro caposquadriglia!

E insomma, sapendo fare queste poche cose, non avrete fatto altro che aver acquisito l'arte di arrangiarsi in ogni circostanza e di essere utile agli altri sempre... l'arte dello scout!

Per quanto riguarda, poi, il quarto libro che ho sempre sul comodino, vi consiglio di tenerlo anche voi a portata di mano, e di provare ad iniziare ad aprirlo: scoprirete da soli quante cose utili vi saprà insegnare...





# La riunione di Squadriglia

## La riunione di squadriglia, tra programmazione e animazione

La riunione di squadriglia è un'occasione settimanale di incontro che non va sottovalutata rispetto ad altri momenti importanti. Nella riunione, infatti, si gioca spesso la decisione di rimanere o andare via dagli scout ("mi annoio..."), la creazione di un gruppo unito (puntualità, presenza, interesse...), il trapasso nozioni ("ti spiego la Promessa, ti insegno i nodi, ecc."), le decisioni che riguardano un'impresa, una specialità di squadriglia, un'uscita (il "nostro" pane quotidiano). Per questo motivo, le riunioni sono importanti e vanno preparate da capo e vice insieme e sottolineerei di questa frase due cose:

- 1) vanno **PREPARETE**;
- 2) da **CAPO E VICE insieme**.

Vediamo di capire meglio...

Le riunioni non vanno mai improvvisate. Se improvvisate, significa che non sapete dove sta andando la vostra squadriglia, dove la volete portare oppure significa che la state trattando con molta superficialità e pressappochismo. Se così fosse, fermatevi un attimo a meditare e parlatene in consiglio capi...

Le riunioni sono il punto di incontro tra la situazione attuale della squadriglia e il suo obiettivo finale. Guidare una squadriglia (occhio capi!) significa

sapere dove condurla, per cui all'inizio dell'anno, insieme al vice e resi partecipi tutti gli altri squadriglieri, si sarà stabilita la meta, che può essere per esempio conquistare la specialità "x" di squadriglia. Allora tutto l'anno sarà un susseguirsi di tappe di avvicinamento: riunioni per imparare le tecniche, per preparare le imprese, le uscite, ecc.

La scelta della meta e le tappe di avvicinamento non possono essere slegate dalla realtà, cioè la squadriglia non può porsi obiettivi che non può raggiungere. Per esempio, se nella mia squadriglia c'è una ragazza con difficoltà motorie, non posso fissarmi di prendere la specialità di alpinismo! Così come non posso stabilire un calendario fisso di attività senza preoccuparmi che la squadriglia mi segua o che abbia qualche problema, che so, una crisi di motivazione, un litigio irrisolto. Perciò come capo (mi rivolgo soprattutto a voi "testoni") devo essere un po' strabico: un occhio verso quel punto nell'orizzonte dove vogliamo arrivare e un occhio verso i miei vicini, la squadriglia, la situazione concreta che vive. Se per caso guardassi solo in lontananza, rischierci di perdermi la squadriglia per strada; se guardassi solo al presente, rischieremmo di non arrivare mai laddove ci eravamo prefissati. In concreto...

## L'occhio che guarda al futuro

All'inizio dell'anno, si fa un'analisi della squadriglia e della situazione in cui vive. Chi siamo? Ognuno di noi cosa porta con sé, in termini di interesse, capacità, desideri, curiosità? Quanto è disposto a giocare per il bene della squadriglia e la riuscita delle imprese? Quali difficoltà incontra nel venire a riunione e allo stesso tempo quale aspettative nutre? E poi: come è il territorio in cui viviamo, cioè il nostro quartiere, la parrocchia, la nostra cittadina? Lo conosciamo bene? Cosa possiamo fare

come squadriglia per migliorarlo? Questa fase è importante perché ci fa capire quali risorse abbiamo a disposizione e come vogliamo usarle. Le risorse siamo noi persone, con la nostra voglia di giocare e di impegnarci, con la voglia di scommettere sulle nostre idee e capacità, con la voglia di scoprire e di imparare, di crescere e di amare. E allora qual è la nostra meta finale, a cosa ambiamo per quest'anno? Che cosa possiamo fare per renderci utili? C'è una specialità di squadriglia che vogliamo conquistare? Abbiamo in mente un'impresa?



Stabilita la meta, occorre individuare le tappe di avvicinamento e i tempi. Se vogliamo rimanere sull'esempio della specialità di squadriglia, dovremmo decidere quali imprese fare e quando e, se necessario, pensare a come prepararsi tecnicamente. Emergerà una divisione del calendario delle riunioni per "argomenti" e saranno chiari i tempi a disposizione.

### L'occhio che guarda al presente

Per arrivare alla meta, non basta essere bravi

organizzatori e puntuali esecutori. Ci vuole una squadriglia unita e convinta e questo si costruisce giorno per giorno, riunione dopo riunione. In questo ci vuole animazione, mentre prima la parola d'ordine era programmazione.

L'animazione è a cura del capo, di concerto con il vice. Animare significa dare un'anima a quello che si fa, non eseguire dei compiti meccanicamente ma mettendoci interamente se stessi, la passione e la gioia.

### Animare è coinvolgere

L'animazione fa la differenza tra una riunione noiosa e sterile e una riunione che diverte e lascia il segno. Le tecniche di animazione sono tante; tra queste, in modo particolare, c'è il gioco. Pensate a tutto quello che si prova giocando: la sensazione di libertà dei movimenti, la complicità che si crea nella squadra, la gara e le sfide, il rispetto delle regole... E pensate a quanti tipi di gioco esistono:

### Il consiglio di Squadriglia

Una riunione di squadriglia particolare è il Consiglio di squadriglia. Il Consiglio è una riunione in forma solenne (viene svolta in uniforme e verbalizzata sull'Albo d'Oro), conta tutti i membri della squadriglia, viene animato da capo e vice (e fin qui ci siamo) ed è indetto quando bisogna prendere decisioni importanti che riguardano attività ed imprese di squadriglia e quando bisogna verificarle. È un momento importante, perché si considera che le decisioni, prese di comune accordo, vengano rispettate da tutti. Finita l'attività o l'impresa, il Consiglio si riunirà per verificare se siamo riusciti a tenere fede ai nostri impegni, con quale stile, se ci hanno aiutato a crescere.

al chiuso o all'aperto; statici o di movimento; a squadre o individuali. C'è sempre un gioco che può essere usato per iniziare una riunione, lanciare un tema, sostituire una discussione barbosa, far passare un concetto senza bisogno di tante parole.

Un esempio: la piramide umana. Si formano almeno 3 livelli. Se siete in 6 in squadriglia: al primo livello 3 persone, al secondo 2, al terzo 1. Ci si mette a 4 zampe; il primo livello regge gli ulteriori. È un gioco







molto divertente in cui è chiarissimo come per realizzare qualcosa di grande serve ambizione, fiducia, coesione, collaborazione, sforzo e abnegazione. Non è poco, no?

**Capo e vice, un tandem perfetto!**

Questo era il titolo di un articolo di Avventura di tanti anni fa e mi è tornato alla mente pensando alla preparazione di una riunione di squadriglia. Perché chi la organizza non è solo il capo squadriglia; sono capo e vice insieme e questo presuppone che tra loro ci sia collaborazione ed intesa. Ecco allora l'im-

magine del tandem: una bicicletta montata da due persone, in cui uno è davanti e guida (il capo) ma subito dietro c'è un altro che partecipa allo sforzo, che aiuta, che lavora per raggiungere lo stesso scopo (il vice) e che così facendo imparerà a prendere il posto di guida...

*Preparando la riunione di squadriglia capo e vice scoprono il proprio ruolo e capiscono che sono complementari, necessari a vicenda. Il capo squadriglia è persona di esperienza, saggia, intraprendente; è colui che guida, sprona, incoraggia, dà l'esempio. Il*

*vice capo squadriglia è una persona che ha le qualità giuste per divenire capo ma che non è ancora pronto, deve fare cioè pratica; affianca un capo anche per avere un modello. Prende le veci del capo quando è necessario, cioè quando il capo è per qualche motivo assente e lo deve rimpiazzare credibilmente: non è un ruolo facile! In quanto vice, è informato delle decisioni dal capo, anzi ne discutono insieme, si consigliano: il vice è la persona sul quale il capo fa maggiore affidamento in squadriglia.*

Le riunioni vanno animate con cura e quindi preparate, tenendo sempre presente quello che dicevamo prima (gli occhi strabici). Capo e vice conviene che si trattengano una mezz'ora in più dopo la riunione di squadriglia, per scambiarsi le impressioni di quello che è stata e buttare giù qualche idea per quella successiva. In questo modo possono aggiustare il tiro: agganciarsi a quello

che è trascorso e riformularlo in vista della tappa. Si ridanno poi appuntamento, anche telefonico e stileranno una scaletta della riunione, una lista ordinata dei vari momenti che si vogliono proporre (un canto, un'attività, una preghiera, ecc.). La scaletta è qualcosa di elastico, nel senso che durante la riunione si può capire che quella danza pensata in precedenza non è più opportuna e si opta sul momento su qualcos'altro e così via.

Tuttavia, scrivere una scaletta serve perché aiuta a gestire la riunione con più sicurezza, a non dimenticare niente, neppure quel materiale che a volte dobbiamo portare per realizzare un'attività.





Per funzionare il motore ha bisogno di tutti i pezzi...

## A ciascuno il suo: gli incarichi di Squadriglia



**S**e è vero che dietro una riunione di squadriglia ci sono due elementi, il capo e il vice, è vero pure che gli altri non stanno a guardare ma anzi partecipano attivamente e lo fanno attraverso gli incarichi. L'incarico è un impegno che ogni squadrigliere assume; ha durata annuale; si confà ai suoi interessi e al suo "sentiero"; è commisurato alla sua esperienza; è finalizzato alla presa in carico di un aspetto importante della vita di squadriglia. Gli incarichi che si distribuiscono di solito sono:

**Il tesoriere o cassiere:** tiene la cassa (nel senso monetario) di squadriglia, cioè sorveglia e amministra le entrate e le uscite di soldi.

**Il magazzinoere:** cura la cassa (nel senso materiale) di squadriglia, cioè si preoccupa che attrezzi, tenda, pentolame, ecc. siano funzionanti e in ordine.

**L'infermiere o ambulanziero:** ha in carico la cassetta di pronto soccorso, deve controllare il suo contenuto, rifornirla e sa usarla e prestare il primo soccorso in caso di infortunio.

**Il segretario o cronista:** scrive i verbali delle riunioni, le relazioni di uscite ed imprese; ha cura del Libro d'Oro di squadriglia.

**Il liturgista:** si occupa dei momenti

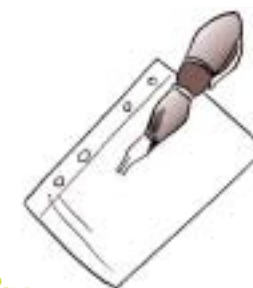
Per funzionare il motore ha bisogno di tutti i pezzi...

di preghiera della squadriglia, in uscita e a riunione; non gli manca mai una Bibbia (formato tascabile!).

**Cicala:** per ogni occasione ha pronta una canzone, un ban, una danza, un gioco; ha un canzoniere completo e fornito.

**Guardiano dell'angolo:** fa in modo che l'angolo sia sempre pulito e sistemato; ha l'estro per nuove soluzioni d'arredamento e per decorazioni. Si possono individuare altri incarichi: questo dipenderà anche dalle vostre esigenze e dal vostro numero. Quel che è importante è che ciascuno ha la sua parte e può essere interpellato durante la riunione a seconda dei casi: *il tesoriere per un preventivo; il cronista per ricordarci cosa abbiamo detto in passato (lo scrive nero su bianco); il magazzinoere per la tenda, ecc.*

È naturale che gli incarichi più semplici come il cronista o il guardiano dell'angolo vengano affidati ai più giovani mentre via via che si diventa esperti, si può fare il magazzinoere o il liturgista. L'incarico dura un anno, poi si cambia per dare a tutti la possibilità di cimentarsi in campi diversi. Affidare un incarico non significa delegare: fallo tu che io non ci penso più. È importante che tutti si sia informati e interessati. Se per caso mi faccio male e l'infermiere non c'è, so di trovare quel che mi serve nella cassetta del pronto soccorso; quando il liturgista anima un momento di preghiera, anch'io sono chiamato ad aderire, a fare una mia meditazione; e così via.



## Quaderno di caccia (QDC!)

**A** ciascuno il suo...quaderno! Mi è capitato mesi fa di conoscere un seminarista durante una riunione scout. Questo ragazzo, originario della Puglia, era stato esploratore e sapendo di incontrare scout, si era portato con sé il suo quaderno di caccia... Era un quaderno con la copertina in cuoio, fatta a mano; all'interno c'erano suoi disegni in china molto belli, che sancivano momenti importanti del suo sentiero, come la Promessa o le Tappe; c'erano poi le canzoni e pagine fitte di scritti e ricordi di Veglie, Uscite... Tornata a casa, anch'io ho ripreso in mano il mio vecchio quaderno di caccia e ho cominciato a sfogliarlo. Certo, non era bello come il suo, ma evocava i miei primi anni di reparto (era troppo pieno e ho dovuto sostituirlo!), c'era la mia traccia inconfondibile nella calligrafia, l'uso del colore, le figurine, le canzoni, gli inserti tecnici, la raccolta di cartoline... Mi tornavano alla mente i momenti in cui avevo scritto il quaderno, in cui mi ci ero dedicata con passione e quelli in cui collezionavo tutte le informazioni interessanti per la mia vita di guida, quando gli amici lo sfogliavano e ci aggiungevano del loro, quando segnavo il susseguirsi delle mie squadriglie. E tu ce l'hai il quaderno di caccia? Puoi riprenderlo in mano e leggervi il tuo vissuto scout? Secondo me, il quaderno è qualcosa

che non può mancare né ad una guida né ad un esploratore e questo non tanto (o almeno non solo) per un motivo sentimentale quanto pratico. Hai sempre un foglio e una penna a portata di mano. Sai dove appuntare le notizie importanti e dove ritrovarle. Non si può fare riunione di squadriglia senza che ciascuno abbia il suo quaderno! Sarebbe come parlare al vento, quando invece molte cose vanno scritte. Tipo cosa faremo, in che modo, chi fa cosa, in quanto tempo, quale materiale ci serve, ci manca, ecc. Di solito un quaderno di caccia ha due funzioni, una informativa ed una documentativa: da una parte abbiamo informazioni che ci servono sul momento, dall'altra ricordi o scritti sempre utili. Cosa possiamo mettere sul quaderno? Primo, ci scriviamo chi siamo, a quale squadriglia e reparto apparteniamo. Secondo, ci segniamo le tappe del nostro sentiero: quando sono entrato/a, dove e quando ho fatto la Promessa (ve lo riuscireste a ricordare altrimenti?), preso la specialità di..., ecc. Terzo, descriviamo la squadriglia: nome, informazioni sull'animale, motto, grido, componenti, numero di telefono, incarichi. Quarto, conserviamo gli inserti tecnici che troviamo su Avventura o che recuperiamo da altre riviste (io ho copiato un po' di cose da "Il manuale delle giovani marmotte" ma non ditelo in giro...):

nodi, legature, elementi di primo soccorso, segnalazione, ecc. Quinto, raccogliamo le canzoni. Sesto, ... a seconda dei gusti.

Vedete come diventa uno strumento utilissimo... a patto però che stia sempre con voi e non marcisca in qualche angolo buio e umido della sede!

Bla bla bla, comunicare in squadriglia. Nel quaderno di caccia e nella prima riunione di squadriglia non può mancare *tattarattatà* la catena telefonica!

Il principio è molto semplice ma ci vogliono anni di studio per applicarla correttamente. Immaginate un bracciale fatto a catenina: il capo e la coda si uniscono ed ogni catena è legata all'altra. La catena telefonica funziona in

maniera simile: il capo squadriglia è alla testa mentre il vice in coda. Tra i due si mettono in un ordine stabilito e fisso gli altri: per esempio, terzo, quarto, quinto e sesto di squadriglia. Quando c'è una comunicazione da fare, il capo squadriglia inizia la catena; chiama il terzo e gli passa l'informazione. A sua volta il terzo chiama il quarto, il quarto telefona al quinto e così via, fino ad arrivare al vice capo squadriglia che conclude

la catena



richiamando il capo. La telefonata del vice al capo fa capire che la catena è terminata e l'informazione è passata correttamente.

Le catene migliori sono quelle che girano in un lampo e che non trasformano il messaggio da una conversazione all'altra. Quando manca qualcuno, bisogna temporaneamente saltarlo e passare al successivo. Per esempio, se il terzo non trova il quarto, chiama il quinto e riprova più tardi ad avvertire il quarto. Quando lo sente, trasmette il messaggio e gli dice che non deve passar catena.

Invece per mantenere inalterato il messaggio, bisogna ascoltare con attenzione, prendere nota, riportare tutta la notizia completamente. Il capo squadriglia, che comincia la catena, non deve dimenticarsi di dire qualcosa, altrimenti, la catena si ingolfia dalle domande di chiarimento.

Il telefono rimane ancora il mezzo più valido per trasmettere messaggi urgenti, più di sms o e-mail, perché si ha modo di parlare direttamente, di replicare e si ha la certezza che il messaggio sarà inoltrato subito.

La catena telefonica è uno strumento di comunicazione che va spiegato alle prime riunioni di squadriglia, in parte perché è utile e in parte perché scambiarsi i numeri vuol dire "ti voglio conoscere" e senza un prelude del genere, che squadriglia vorreste formare?!

## Un'idea per il quaderno di caccia: la copertina in cuoio

Il cuoio è un materiale molto bello e... prezioso. Costa molto ma, se ben lavorato, dà risultati eccezionali. Può essere usato per rendere unico il quaderno di caccia... Ecco a voi un'idea molto semplice per realizzare una copertina.

### Nozioni preliminari

- Il cuoio ha due lati: il lato liscio, liberato dal pelo, si chiama fiore mentre il lato opposto, grezzo e ruvido, è detto carne.
- Siccome il cuoio è costoso, conviene acquistare quella varietà che è più adatta al lavoro che intendiamo fare e alle nostre capacità di lavorazione. Inoltre conviene fare un modello di carta di ciò che si vuole costruire, per evitare di sprecare le pelli.
- Per lavorare il cuoio, abbiamo bisogno di un trincetto oppure di un comune taglierino ben affilato, di cartone duro (per esempio, quello delle scatole da scarpe) e di un righello metallico.
- Come si lavora, in generale?
  - 1) Realizziamo il modello di carta dell'oggetto che vogliamo ottenere;
  - 2) poggiamo del cartone duro sopra un piano;

- 3) mettiamo il cuoio, con il lato fiore rivolto verso il basso, sul cartone;
- 4) poggiamo sopra il cuoio lato carne il modello di carta;
- 5) tracciamo i contorni del modello sul cuoio;
- 6) Tagliamo il cuoio con il trincetto o con il taglierino, seguendo le linee del disegno.

### Realizzare la copertina del quaderno di caccia

Il materiale per la lavorazione:

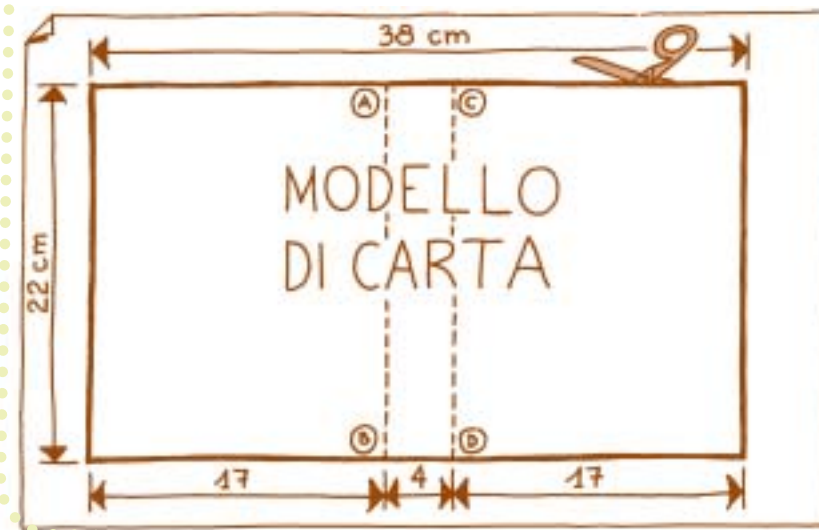
- cuoio di vacchetta spesso 2mm,
- taglierino o trincetto,
- cartone duro,
- righello metallico,
- un paio di ribattini,
- il sistema di apertura e chiusura del quaderno ad anelli,
- pinza fustellatrice,
- martello.

Per la decorazione:

- matita leggera e gomma pane oppure penna e carta carbone;
- colori acrilici e pennelli sottili oppure pennarelli di china (consigliamo il modello "edding 2185 crystaljelly" la cui china dura di più rispetto agli altri) oppure pirografo.

Per la lucidatura: straccio pulito.

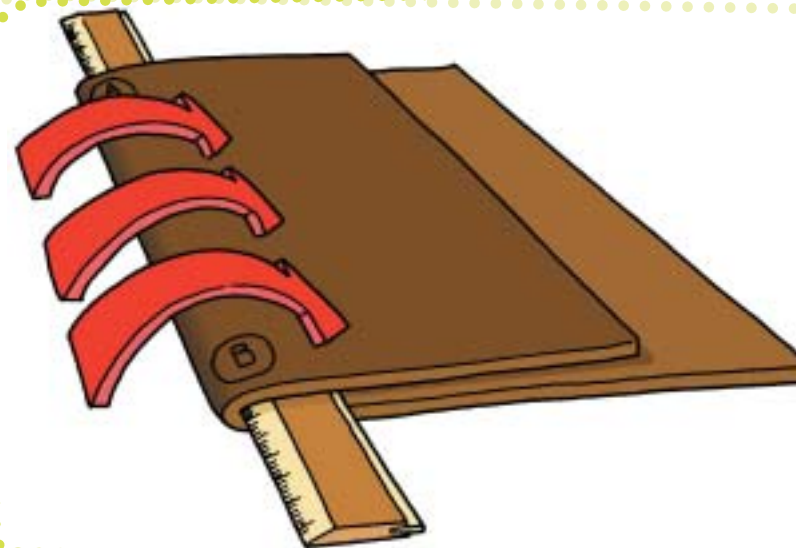
### Disegno del modello di carta



Le dimensioni del modello sono cm 22x38. Posiamo il modello sul cuoio lato carne, come descritto prima e tagliamo.

Ora procediamo alla piegatura:

- 1) Bagniamo il cuoio nella parte centrale;
- 2) mettiamo la riga fra il punto A e





## Lo dice l'esperto... Perché non provare?

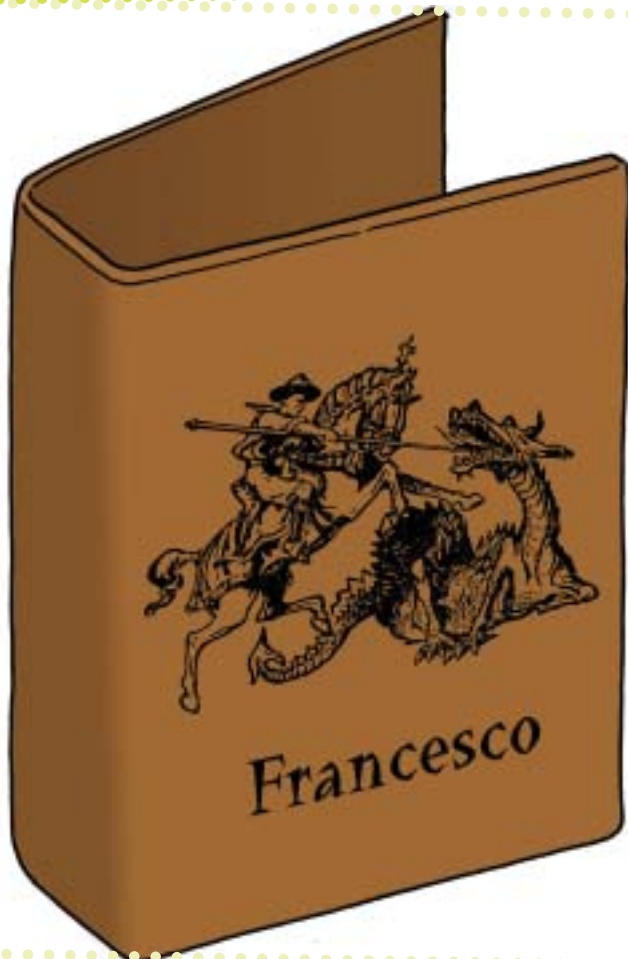
il punto B; la fissiamo stretta facendoci aiutare da qualcuno per tenerla ferma;

- 3) pieghiamo il cuoio a 180°;
- 4) ripetiamo i passaggi 2 e 3 dall'altro lato, cioè unendo con la riga il punto C al punto D;
- 5) lasciamo asciugare per bene la pelle; possiamo anche usare un

phon – l'importante è non tenerlo troppo vicino al cuoio, perché potrebbe bruciarlo.

Possiamo, a questo punto, abbellire la copertina con un disegno fatto a china o con i colori acrilici.

Se siamo bravi, possiamo disegnare con la matita direttamente sul



60

## Lo dice l'esperto... Perché non provare?

cuoio. Altrimenti possiamo ricopiare un'immagine usando la carta carbone. L'importante è non calcare troppo, perché se si sbaglia non si può cancellare! Poi, se volete, potete ripassare i contorni del disegno sul cuoio con i pennarelli a china oppure con i colori acrilici oppure con il pirografo.

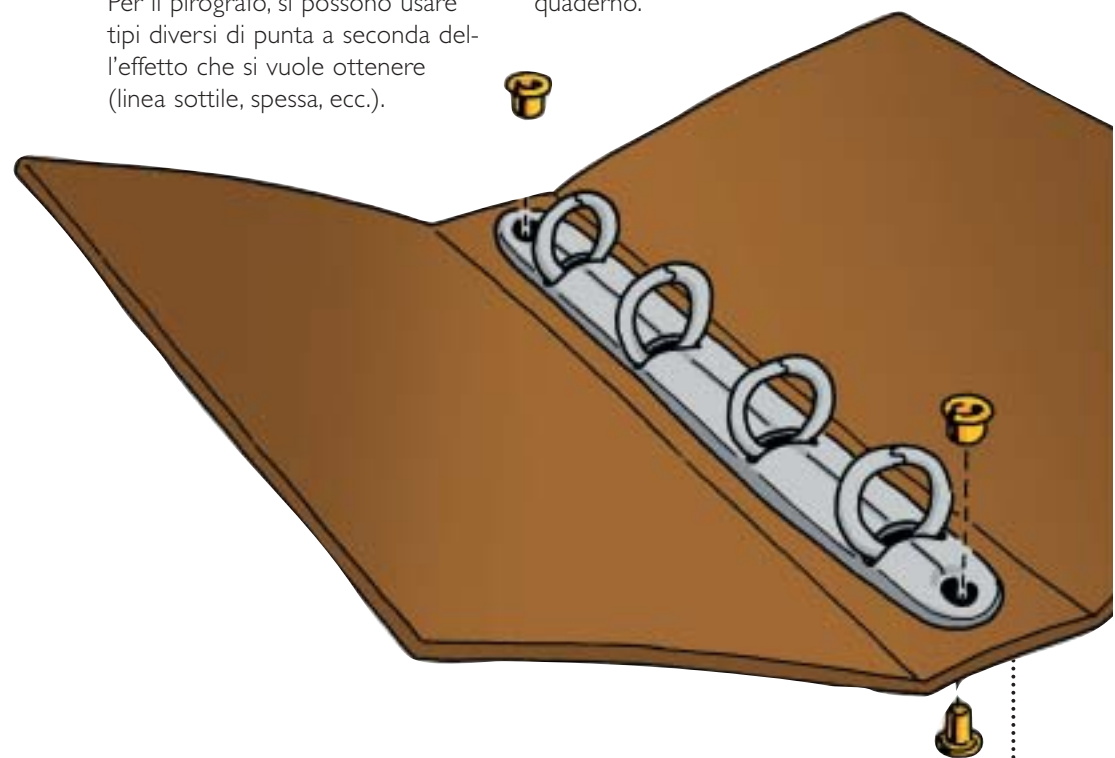
Per gli acrilici, servono dei pennelli sottili: bisogna essere molto precisi a non sbuffare (si comincia dal contorno e poi si riempie il disegno) e a non diluire troppo il colore.

Per il pirografo, si possono usare tipi diversi di punta a seconda dell'effetto che si vuole ottenere (linea sottile, spessa, ecc.).

Finita questa fase di decorazione, possiamo passare un panno pulito sulla pelle per lucidarla.

Poi poggiamo il sistema di apertura e chiusura del quaderno ad anelli sulla piegatura del cuoio e con la matita segniamo i contorni dei due fori.

Quindi togliamo il sistema in acciaio e facciamo due buchi con la pinza fustellatrice proprio dove li avevamo segnati con la matita. A questo punto, fissiamo i ribattini ai fori con un martello. Ed ecco, il quaderno.



## Idea! Il porta-fazzolettone di squadriglia

Il momento dell'ingresso in squadriglia è sempre emozionante per i nuovi; così come lo è per il capo, che per la prima volta si trova a guidare una squadriglia e per il vice, che è chiamato ad un ruolo di una chiara responsabilità. Senza parlare delle guide e degli esploratori - non di primo pelo - che vivono con entusiasmo la riapertura delle attività. Ritrovarsi insieme per un anno che non si sa ancora cosa ci prospetterà ma che è gravido di aspettative ci carica, specie in squadriglia. C'è

un'atmosfera di trepidazione; è come se avessimo tutti le orecchie tese per captare i minimi segnali di ciò che succederà, attenti alle parole e ai gesti di chi ci sta di fronte. E' come se fossimo percorsi da una scossa invisibile, che ci lega e che non aspetta altro che di venire allo scoperto, di fare scintille, di accendere una luce.

Questo comune sentire è voglia di essere qualcosa di nuovo, di divenire squadriglia, come un seme che in sé cela la promessa di divenire albero.

Si può suggellare un momento come questo con una semplice cerimonia di squadriglia: un canto, una preghiera, una riflessione appropriata e un simbolo. Possiamo darvi un suggerimento? Che ne dite di usare come simbolo un porta-fazzolettone? Noi una idea particolare ce l'abbiamo. Leggete la scheda. Un porta-fazzolettone uguale per tutti, con l'emblema della squadriglia e il proprio nome sotto. Un porta-fazzolettone originale, da portare con orgoglio e che rispecchia la vostra appartenenza ad un'unica squadriglia.

### Materiale

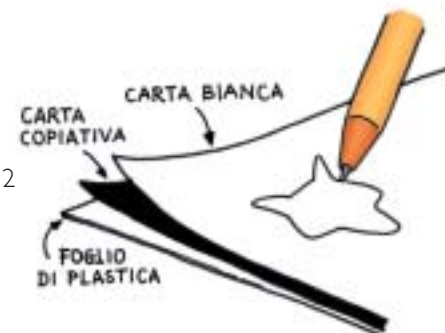
- Ramo di robinia;
- righello;
- sega;
- carta copiativa;
- penna;
- forbici;
- foglio di carta bianco;
- foglio di plastica semi-rigida e trasparente;
- smalti di colore bianco, rosso e nero;
- flatting (vernice trasparente che conferisce lucentezza alle superfici);
- 2 pennelli (uno sottile e uno medio);
- un barattolo di acqua ragia;
- "Scoutismo per ragazzi" (libro di B.-P.);
- chiodini da calzolaio (ne userete 2 per ogni portafazzolettone);
- ribattini (1 a portafazzolettone);

- martello;
- un po' di carta vetrata;
- colla tipo Artiglio;
- scampoli di cuoio;
- ago;
- filo cerato lungo 20 cm;
- pinza fustellatrice (è l'arnese che si usa per forare il cuoio);
- carta da giornali (per non sporcare la superficie da lavoro).

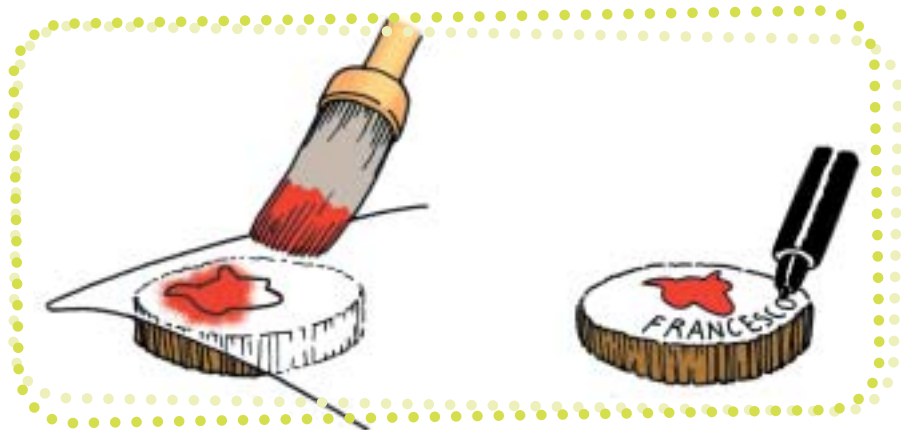
### Preparazione

Recuperate un ramo di robinia di 4 cm di diametro; se lo tagliate dall'albero, lasciatelo asciugare per qualche mese.

Tagliate il ramo a fette di 1 cm alla volta, tante fette quanti sono gli squadriglieri (se non di più, per riserva).







Otterrete così dei "medaglioni" di legno.

Spieghiamo come lavorare un singolo pezzo – naturalmente, il procedimento va ripetuto contemporaneamente su tutti gli altri.

1. Passate del flatting su un lato del legno e fate asciugare;
2. Levigate l'altro lato del medaglione con la carta vetrata;
3. Passate lo smalto bianco al centro del pezzo levigato, senza dipingere pure la corteccia, e fate seccare;
4. Disegnate la sagoma del vostro animale di squadriglia. Se il nome della squadriglia è nell'elenco di "Scoutismo per ragazzi", potete trovare lì il disegno che vi serve: la sagoma tracciata da B.-P.;



infatti, corrisponde a quella che avete sul guidone. Vi basterà dunque ricopiarla. Altrimenti dovrete disegnare la sagoma a mano libera, prendendo sempre spunto dall'immagine del vostro guidone;

5. Trasferite il disegno dell'animale dal foglio di carta ad un foglio di plastica;
6. Ritagliate la parte interna della sagoma sul foglio di plastica. Otterrete così la tipica mascherina da "stencil" (tecnica di decorazione);
7. Poggiate la mascherina sul cerchio di legno, lato dipinto in bianco e fermatela per bene;
8. Passate dello smalto rosso sulla sagoma dell'animale, togliete la mascherina e fate asciugare;
9. Scrivete il nome dello squadrigliere con il pennello sottile intinto nello smalto nero, sotto l'immagine dell'animale e fate asciugare;
10. Passate il flatting attorno alla figura dell'animale e sulla corteccia del "disco" e fate seccare.

Fino a qui la realizzazione del medaglione. Adesso passiamo alla lavora-



zione dell'anello di cuoio.

1. Recuperate da scampoli di cuoio delle strisce dell'altezza di 3 cm e della lunghezza di 7 cm circa (vi conviene calcolare il diametro dell'anello in base allo spessore del fazzolettone del vostro gruppo, perché esistono tessuti spessi e altri sottili);
2. Incollate il medaglione al centro della striscia e fissatelo con due chiodini; fate asciugare.

Ci sono due modi per chiudere la striscia di cuoio, uno semplice (a) ed uno poco più laborioso (b).

Metodo A:

1. Fate due buchi sulla striscia di cuoio, uno per ciascuna estremità;
2. Sovrapponete i fori e inserite per parte i pezzi del ribattino; uniteli con un colpo di martello.

Metodo B:

1. Fate 3 buchi con la pinza fustellatrice su ogni estremità della striscia;
2. Infilate il filo cerato e nell'ago e cominciate a cucire partendo dal-

l'interno dell'anello e dal foro in basso a destra;

3. Fate passare l'ago sul foro in basso a sinistra e ripetete la stessa operazione destra- sinistra sui fori centrali e poi su quelli superiori;
4. A questo punto, tirate il filo e ripassate sulle cuciture già fatte, fino a tornare al foro di partenza;
5. Tirate il filo e chiudete all'interno con un nodo piano.

Et voilà, il portafazzolettone è pronto!



Qui c'è posto per tutti! Pretendete il vostro!

E che sia in prima fila!



66

Come sappiamo tutti, durante l'anno il Reparto è una grande "fabbrica", che lavora mese dopo mese per realizzare (grandi) Imprese. Queste possono essere di tre tipi: di Squadriglia, di Reparto o di Alta Squadriglia. Le Imprese di Alta Squadriglia, riguardano ovviamente soltanto l'Alta e si svolgono parallelamente alla normale vita di Reparto. Gli altri due tipi invece riguardano

tutti: solo che le Imprese di Squadriglia sono gestite separatamente dalle singole Squadriglie, che si organizzano autonomamente al loro interno (con i posti d'azione, di cui parleremo più avanti); mentre le Imprese di Reparto coinvolgono collettivamente tutti gli esploratori e le guide, e sono gestite da un apposito Consiglio d'Impresa, formato di solito dai ragazzi in cammino per la

Tappa dell'Autonomia, che coordinano i vari gruppi di lavoro. Sarebbe bene che questo compito non fosse mai affidato ai Capi Squadriglia, che hanno già un grandissimo spazio in Reparto (guidando una delle sue Squadriglie, e co-gestendolo tramite il Consiglio Capi): al contrario è un'ottima occasione per gli altri per "mettersi alla prova"! Durante l'anno le Imprese si succedono una dopo l'altra: a decidere di volta in volta se c'è più bisogno di un'Impresa di Squadriglia o di Reparto è appunto il Consiglio Capi. Dopo di ciò, quale che sia il tipo scelto ogni Impresa si sviluppa in sei momenti successivi: ideazione, lancio, progettazione, realizzazione, verifica e festa. Visto ci sono un po' di differenze nello sviluppo dei due tipi di Impresa sarà meglio parlarne separatamente: cominciamo dall'Impresa di Reparto. Qui, l'ideazione, cioè la scel-

ta del "che fare", la nascita di questo grande «sogno» collettivo è affidata un po' a tutti: dopo che il Consiglio Capi ha comunicato la sua decisione ognuno può dire la propria e proporre un'idea. Oppure possono essere squadriglie intere ad avanzare proposte! Quando si deve scegliere su che cosa impegnarsi, si prende un grande foglio, che una volta finito sarà chiamato Mappa delle Realizzazioni e si cominciano a scrivere tutte le idee con i relativi obiettivi concreti! Ad esempio: «fare qualcosa per il verde di quartiere» dice ben poco. «Pulire e risistemare gli arredi nel giardino in piazza Michelangelo» è un obiettivo molto più preciso e verificabile! Una volta scritte le varie opportunità, si discute e poi si sceglie. Sarebbe bene che lo faceste voi, ragazzi. I Capi Reparto dovrebbero limitarsi a supervisionare le vostre

67





scelte, anche se naturalmente non dovrebbero mai farvi mancare i loro consigli, invitandovi ad essere realisti, a rispettare i tempi, e soprattutto mettendovi in guardia dai facili errori di valutazione causati dal troppo entusiasmo. A questo punto si costituisce il Consiglio d'Impresa che "raffina" l'idea scelta e si occupa di preparare il lancio dell'Impresa vera e propria. Il lancio è il segnale che l'idea ha superato lo studio preliminare: è un segnale importantissimo per il resto del Reparto. Va curato bene perché deve far esplodere la voglia di fare, l'entusiasmo che cova dentro ogni esploratore e guida dal momento in cui si è cominciato a parlarne!

A questo punto occorre passare alla progettazione, forse la fase più difficile. Qui la fantasia e la precisione devono andare a braccetto: l'Impresa deve avere un tempo stabilito, una scadenza; e per poter fare tutto nel miglior modo possibile devono formarsi i gruppi di lavoro di cui parlavamo prima (se ad esempio volessimo fare uno spettacolo teatrale ci potrebbe essere un gruppo che scrive o modifica il copione, uno che fa i costumi, un altro addetto alla scenografia, quello degli attori, quello dei tecnici di musica, luci e regia vera e propria, ecc.). Attenzione: tutti devono poter dare il proprio contributo all'Impresa, perciò prima di dividersi

in gruppi è necessario stendere una seconda mappa: la Mappa delle Opportunità, con l'elenco di tutte le singole cose che si possono/debbono fare. Questo perché ciascuno di voi possa vivere l'Impresa come un momento per portare avanti il proprio Sentiero, imparando a fare cose nuove, e lavorando su (o mettendo a frutto) Competenze e Specialità! La conseguenza logica saranno dei gruppi il più possibile spontanei: guai a quei Reparti che assegnano i posti d'autorità, o con lo sciocco criterio "i maschi ai lavori pesanti e le femmine a disegnare"!

Abbiamo scelto l'idea, abbiamo fatto un progetto: non rimane che passare alla realizzazione vera e propria. Ricordatevi due cose: quella più importante è che l'Impresa è bella e ha successo se viene vissuta come una grande avventura, come un'occasione irripetibile per crescere insieme agli altri in stile scout. L'altra sono i tempi: un'Impresa non può durare mesi e mesi, e comunque dopo un po' anche l'Impresa più bella stanca, se non arriva mai da nessuna parte. Perciò i responsabili dei vari gruppi, riuniti nel Consiglio d'Impresa, devono tenere costantemente sotto controllo l'andamento dei lavori, consultandosi con i Capi Reparto.

Ultimato il nostro bellissimo lavoro, non ci resta che fare un'onesta verifi-

ca. È un momento fondamentale, ma troppo spesso fatto un po' di fretta e in modo un po' superficiale. Ascoltare e dirsi la verità fa sempre bene, anche quando non ci piace! Ovviamente va fatta con un Consiglio della Legge, visto che il Reparto ha lavorato tutto insieme e che il riferimento costante di tutte le sue azioni è (o dovrebbe essere!) la Legge scout. Il clima generale dev'essere disteso e rilassato, così da invitare ad aprire il proprio cuore al confronto con gli altri. Per questo il Consiglio d'Impresa non ha esaurito i suoi compiti (come invece a volte accade) al termine della realizzazione concreta: si scioglierà solo con la festa finale, dopo aver preparato appunto un momento di verifica.

Questa deve riguardare due cose: ciò che è stato fatto da tutto il Reparto (gli obiettivi della comunità, fissati nelle due Mappe; ma anche lo stile, il clima con cui si è lavorato) e l'impegno personale (i propri obiettivi per quell'Impresa). Dalla verifica usciranno nuove idee, da inserire nella Mappa delle Realizzazioni, ed anche in base ad essa, il Consiglio Capi valuterà se la prossima impresa sarà ancora di Reparto o sarà di Squadriglia.

A questo punto, prima di ricominciare da capo, ci meritiamo di festeggiare la buona riuscita del tutto con una bella festa finale in stile scout!



E per l'Impresa di Squadriglia?

Come dicevo prima ci sono un po' di differenze, ma lo schema rimane lo stesso: le sei fasi che abbiamo già visto, dall'ideazione alla festa. Per quanto riguarda l'ideazione, una volta che il Consiglio Capi ha deciso che il Reparto si cimenterà in un'Impresa di Squadriglia, la parola passa ai Consigli di Squadriglia: sono le Squadriglia infatti a scegliere su che cosa impegnarsi nel tempo stabilito (che è ovviamente uguale per tutti). Il metodo è sempre lo stesso: anche qui si stende una Mappa delle Realizzazioni e in base a questa poi viene presa (in

modo pacifico e democratico!) la decisione finale. E i Capi Reparto non contano niente, direte voi? Possiamo fare quello che ci pare? Beh, nel senso migliore dell'espressione, sì: siete liberi di scegliere da voi l'Impresa che pensate sia più adatta in quel momento per la vostra Squadriglia. I vostri Capi Reparto non interferiranno in questo (a meno che non stiate per cacciarvi nei guai!), ma poi starà a voi realizzare ciò che vi siete impegnati a fare! Il lancio invece non sempre è necessario, anzi si può dire che dovrebbe essere un'eccezione, necessaria quando l'idea è frutto solo di uno o due membri della Squadriglia (di solito i più grandi, cioè Capo e Vice),

che a quel punto si incaricheranno anche di fare il lancio per suscitare entusiasmo anche nel resto della Squadriglia. Se invece l'Impresa viene decisa tutti insieme ciò non avrebbe alcun senso: una volta presa la decisione, infatti, vi verrà naturale restare seduti e cominciare a pensare a "come fare"! A quel punto avrete saltato il lancio e sarete già nella fase della progettazione. Qui dovrete essere preparatissimi: la Mappa delle Opportunità non è altro che l'elenco di tutti i posti d'azione disponibili (validi anche questi fino alla festa finale, a differenza degli Incarichi di Squadriglia, che sono fissi per tutto l'anno). Il Consiglio di Squadriglia (con

la supervisione attenta del Capo Squadriglia) provvederà poi a distribuirli. Attenzione: ogni squadrigliere/a deve avere il proprio posto d'azione, perché anche il più piccolo o la più piccola ha il diritto/dovere di realizzare un pezzetto di quell'opera collettiva che è l'Impresa di Squadriglia: solo così potrà sentirla come una cosa anche "sua", e si sentirà orgoglioso/a di far parte di quella Squadriglia. Troppo spesso invece, specie all'inizio dell'anno, i più grandi tendono ad emarginare i piccoli, che restano in disparte a guardare... Per l'assegnazione vale quanto detto prima: i posti d'azione dovrebbero essere il più possibile scelti e collega-

ti al proprio Sentiero personale: ad esempio chi è in cammino verso una Competenza di Animazione Grafica si offrirà per realizzare tutto quello che va fatto con carta e matita, mentre chi ha chiesto la specialità di informatico potrebbe scrivere al computer la relazione finale e (perché no?), magari inserirla sul sito di squadriglia. Attenzione: ci sono Imprese in cui apparentemente c'è spazio solo per pochi tipi di abilità, con grande frustrazione di chi quelle cose non le sa fare. Vi do un consiglio: «guardate lontano», come diceva B.-P! Innanzitutto le Imprese servono agli esploratori e a alle guide per imparare a progettare/progettar-

## LE PAROLE CHIAVE:

- Impresa di Reparto:** coinvolge tutti gli esploratori e le guide, ed è gestita da un apposito Consiglio d'Impresa.
- Impresa di Squadriglia:** è gestita separatamente dalle singole Squadriglie, che si organizzano autonomamente al loro interno.
- Consiglio d'Impresa:** formato di solito dai ragazzi in cammino per la Tappa dell'Autonomia, che coordinano i vari gruppi di lavoro. È buona cosa non inserire Capi Squadriglia in questi ruoli.
- Consiglio Capi:** formato dai Capi Reparto (talvolta anche dagli Aiuti), dall'A.E. e dai Capi Squadriglia (talvolta anche dai Vice). Coordina la vita del Reparto.
- Ideazione:** rappresenta la prima fase dell'impresa quella in cui viene definito il "che fare". L'idea di attuare un'Impresa parte dal Consiglio Capi ma viene poi decisa e costruita con l'apporto delle idee espresse da tutti nell'ambito della propria Squadriglia.
- Lancio:** seconda fase. In Consiglio Capi sono state esaminate tutte le idee arrivate dal reparto, l'impresa ha già preso corpo e ne è stata definita la struttura di massima. Il lancio va curato bene perché deve far esplodere la voglia di fare, l'entusiasmo che cova dentro ogni e/g.
- Progettazione:** terza fase. Una delle parti più coinvolgenti: qui la fantasia e la preci-

sione devono andare a braccetto: l'Impresa deve uscirne completa in ogni dettaglio. Cosa fare, con cosa, chi fa, dove... ecc. Tutte le domande trovano risposte e soluzioni in questa fase.

**Realizzazione:** quarta fase dell'Impresa. È il momento di concretizzare i progetti, di eseguire i propri compiti. Siamo nella concretezza: ciò che si era deciso di fare qui si fa!

**Verifica:** è la penultima fase. Si fa con un Consiglio della Legge perché tutto il Reparto ne è stato coinvolto... si esaminano tutte le fasi precedenti, in tutti i loro dettagli... si loda, si critica... ma fondamentalmente si impara dai propri errori per evitare di ripeterli.

**Fiesta:** questa fase che conclude l'Impresa non ha bisogno di altre spiegazioni... che ne dite?

**Mappa delle Realizzazioni:** lista completa di tutte le idee e gli obiettivi concreti espressi da tutti gli esploratori e le guide del reparto.

**Mappa delle opportunità:** è l'elenco di tutte le realizzazioni ed i compiti richiesti per portare a conclusione l'Impresa.

**Consiglio di Squadriglia:** solenne momento di vita di squadriglia, si organizza alla conclusione di importanti momenti vissuti insieme.



si, ma anche e soprattutto per imparare a fare cose nuove! E poi usate la fantasia: se una Squadriglia vuol realizzare un Presepe scout ci sarà naturalmente chi fa i disegni per lo sfondo, chi li colora, chi si occupa della grotta e delle altre parti in cartapesta, chi fa le statuine, chi prepara i vestiti, e così via. Ma nulla vieta di aggiungere per esempio una struttura con dei treppiedi per meglio esporlo in chiesa; e di questa potrebbe occuparsi chi sta lavorando verso una Competenza di Mani Abili o Pioniere, oppure ha chiesto la specialità di pennese!

Per la realizzazione non c'è molto da dire, salvo l'invito a fare sempre le cose con un certo stile, anche quando i Capi non vedono e non sentono... Della verifica invece è importante parlare: si fa in Consiglio di Squadriglia, così da chiudere il cerchio che si era aperto col primo Consiglio: è il momento anche qui di verificare lealmente come abbiamo lavorato, se la Squadriglia ha raggiunto i suoi obiettivi, se i posti d'azione sono stati rispettati e hanno funzionato bene, e se *io* Giacomo, o Sonia ho raggiunto i *miei* obiettivi. Il Consiglio di Squadriglia può sembrare un'occasione meno solenne e meno importante del Consiglio della Legge, e a volte viene un po' sottovalutato. Non lo fate: per una Squadriglia è una grande occasione.



Non capita spesso in un gruppetto di coetanei senza fazzolettone che ci si metta seduti tutti insieme, dal più piccolo al più grande, per giudicare fraternamente l'operato di tutti (a cominciare dal proprio!) e proporre miglioramenti per il futuro! Spesso purtroppo non si parla abbastanza: ci si riduce a due frasi di circostanza, una piccola critica riguardo al problema più evidente e così via,

avanti il prossimo! Per evitare tutto questo, i Capi Squadriglia dovrebbero anche loro *preparare* la verifica, magari in modo scherzoso e giocoso, se serve (cartelloni, figure da colorare in varie percentuali, ecc). L'altro consiglio che vi do (ma forse di questo ne avete meno bisogno...) è quello di *affrontare i problemi*, senza far finta di niente. A volte le discussioni possono sembra-

re antipatiche, ma servono; anche quelle fatte "a muso duro". I problemi non affrontati non si risolvono da sé: si trascinano per tutto l'anno, danneggiando tutti. Anche qui, naturalmente, i risultati della verifica saranno indicazioni preziose per il Consiglio Capi (e per i Capi Reparto) e influiranno sulla scelta delle Imprese future. E ora basta parlare: la festa ci aspetta!

Non potrebbe esserci avventura senza...

## Equipaggiamento di Squadriglia

Quando si parla di materiale per una squadriglia si deve innanzi tutto tenere presente un concetto basilare che deve dettare le regole e cioè il concetto di autonomia di squadriglia. Questo vuol dire che ogni squadriglia deve fare affidamento solo ed esclusivamente sulle proprie forze. Purtroppo in questi ultimi tempi si è privilegiata molto la comodità rispetto all'essenzialità ed ecco che allora si vedono squadriglie partire per l'uscita di squadriglia con al seguito un genitore munito di furgone per spostare tenda, casse e quant'altro possa servire per l'attività.

Un discorso ancora più "pesante" è legato al campo estivo, allora c'è il pericolo che i furgoni diventino due

soprattutto se ci si è sognati di realizzare una tenda sopraelevata. Io ho visto spesso queste casse viaggiare ed al loro arrivo, all'apertura, sparare fuori un po' di tutto, cose che in un camping possono anche trovare uno scopo di esistenza, ma NON in un campo estivo scout.

Di solito nella cassa di squadriglia ci sono gli scarponi del Caposquadriglia, e del vice, vassoi di vari materiali per la gara di cucina, tovaglette e grembiolini di ogni foggia, accendi fuoco liquidi, solidi, per tempeste polari o per inondazioni monsoniche, amache e amachine, spesso si trovano radioline e game-boy e quintalate di altro materiale inutile.

Pensateci, vi sfido a negare di non aver mai lasciato a casa anche uno solo di questi oggetti.

Noi, invece, dobbiamo muoverci con lo spirito del pioniere, colui che parte per luoghi inesplorati, porta con sé il minimo indispensabile, quello che può portare in spalla ed il resto lo trova lì o lo costruisce.

Se ragioniamo in quest'ottica tutto l'equipaggiamento sarà procurato e trasportato in tutt'altra maniera, ma ci farà vivere le nostre avventure all'aperto in modo più scout.

Buon campo



74

Non potrebbe esserci avventura senza...

### Tenda

Se cominciamo dalla tenda ci rendiamo conto che alcuni tipi sono costruiti non tenendo conto delle nostre esigenze di trasportabilità.

Sono spesso dei colli indivisibili di parecchi chili e molto ingombranti.

Se dovete acquistare una tenda privilegiatene una che abbia il catino staccabile, verande ed abside non sono essenziali, aggiungono peso e portano via spazio.

I paletti spesso sono composti da tre o addirittura due pezzi molto lunghi, meglio quelli scomponibili in più parti. In questo modo la tenda si può dividere fra i vari componenti della squadriglia.

Prima di partire per il campo controllatela in ogni sua parte, dei piccoli tagli sul catino vanno immediatamente riparati altrimenti, con il continuo uso possono diventare irreparabili.

I tiranti ci devono essere tutti e vanno rimpiazzati se non perfettamente in ordine, così come cerniere e occhielli. È molto scomodo dormire in una tenda con la cerniera rotta sotto un acquazzone, quindi prima della partenza verificate che tutti i denti tengano e magari lubrificateli con del silicone spray o passandoci sopra una candela.

I picchetti spesso si spuntano e si storcono, raddrizzateli in sede prima di partire, e verificate che si siano tutti, non è un grosso problema la



tenda

loro mancanza perché si possono sostituire con quelli di legno, ma sarebbe una perdita di tempo inutile costruirli al campo. Se la vostra tenda ha già diverse "primavere" sarà buona cosa una passata di impermeabilizzante sull'intercapedine, in commercio esistono buoni prodotti, tra questi sono preferibili quelli da dare a pennello perché c'è meno spreco nel trattare grandi superfici.

Ricordate di portare del materiale per la riparazione della tenda:

- un tubetto di colla forte e toppe di materiale plastico
- ago e filo
- alcuni occhielli da puntale
- nastro adesivo telato alto per plastica
- spille da balia
- un paio di angolari di riserva
- pezzi di tela molto robusta per riparare eventuali strappi nel telo

75



## Pionieristica

Per quanto riguarda il materiale di pionieristica io ho delle idee un po' particolari a riguardo, nei tantissimi campi di competenza che ho tenuto ho sperimentato, per esempio, che utilizzando la tecnica del froissartage (vedi Avventura n. 5-2002, n. 5-2000) si possono lasciare a casa quasi del tutto i cordini per le costruzioni e, cosa più importante, non è necessario avere dei pali lunghi, ma basterà usare quelli alti un metro, 90 cm, un metro e mezzo, secchi non marci, che di solito usiamo per il fuoco.

Naturalmente si deve avere dell'attrezzatura particolare (nel caso specifico una trivella) che si va ad aggiungere al resto del materiale che una squadriglia deve avere per ogni tipo di attività all'aperto:

- l'accetta canadese di 600 g con fodero
- la sega ad arco di tipo canadese con lama girevole e fodero
- il piccone con il manico di 80 cm (può essercene uno per tutto il reparto)

*Resta ben inteso che ripiani fatti di tapparelle o addirittura di assi, pali e travi numerate per sopraelevate megagalattiche, bidoni e forni in lamiera e quant'altro si prepari a casa non è considerato materiale di pionieristica perché ricordate il pioniere arriva nel posto sperduto con le proprie forze e portando solo ciò che può portare ed il resto lo costruisce lì. Scusate se insisto, ma vorrei proprio che accettaste questo principio altrimenti tanto varrebbe portarsi al campo le cucine a gas, i tavolini pieghevoli da campeggio e le poltroncine di tela NON VI PARE?*



Pionieristica

- 1 saracco
  - 1 badile con manico fisso di 80 cm con impugnatura trasversale
  - 1 matita, almeno, ed un metro
  - se si usano, almeno 60 m di cordini da 5 mm. di diametro
  - 2 teli 4 X 4 metri per la copertura del tavolo e della cucina
- e se si vuole proprio essere al top:
- scalpelli per incastri
  - una trivella a mano da 24 mm. di diametro
  - una raspa da legno
  - una piana
- per le costruzioni con il froissartage. (Manuale di pionieristica – Ed. Nuova Fiordaliso – 1999)

## Cucina

Sempre restando ligi al principio dell'essenzialità dovremo cercare di portare via quanto è strettamente necessario.

A questo proposito la batteria da cucina composta da pentole, tegami e scolapasta che si infilano gli uni negli altri fa decisamente al caso nostro.

Altro, a mio parere, non occorre portare, all'occorrenza taglieri e cucchiari di legno si possono costruire sul posto così come vassoi e altro. Due o quattro alari al massimo sono l'ideale per la cucina a legna, sono più economici e facili da trasportare rispetto a qualsiasi griglia.

- batteria completa con manici, coperchi e scolapasta
- 1 apriscatole
- 1 tanica rigida da 20 - 25 l
- 1 pezzo di sapone da bucato (serve per trattare le pentole esternamente prima di metterle sul fuoco, si fa prima a pulirle dopo)
- 2 o 4 alari da 50 cm. circa di lunghezza.

*Pentole: al campo servono moltissimo ma appena finito sembra non siano mai esistite!... chi le ha viste?... Ma che sono?... Dove saranno?! Alla vigilia della partenza ridiventano di attualità e si riscoprono: ...piene di residui ammuffiti dell'ultimo pasto dell'estate scorsa!... Deformate dai colpi inferti durante il trasporto e non più utilizzabili!... Danneggiate dalla ruggine o da simili patine di ossidi!... ecc. ecc. Regola prima: lavatele, asciugatele e riponetele in ordine NELLA PRIMA SETTIMANA DAL RITORNO DAL CAMPO! E con esse tutto il rimanente materiale di cucina...*



cucina

## Topografia

Sia per un'uscita sia per il campo è importante avere anche una fornita cartella di topografia.

Ciò che è assolutamente indispensabile è la bussola.

Essa deve avere determinate caratteristiche, se dovete acquistarne una nuova valutate bene che questa risponda esattamente alle nostre esigenze.

È bene che l'ago sia immerso in un fluido che stabilizza il suo moto, è essenziale la rosa dei venti suddivisa in 360 gradi, attenzione ne esistono alcune in sessantaquattresimi, che si possono utilizzare lo stesso, ma costringono a complicati calcoli.

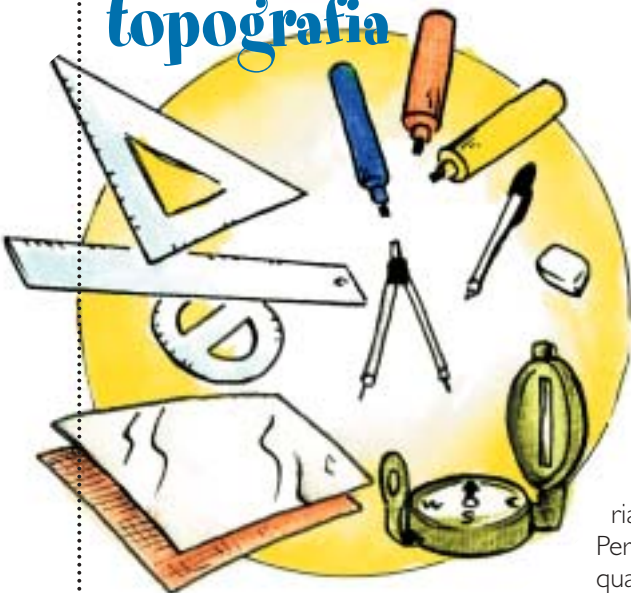
Ciò che quindi deve essere sempre

presente nella vostra cartellina è:

- bussola
- coordinatometro
- righello
- squadra
- goniometro
- compasso
- matita, gomma, biro
- pastelli e pennarelli (anche per acetato trasparente) di almeno tre colori diversi e ben distinguibili l'uno dall'altro
- carta millimetrata
- carta da lucido

*Sarebbe meglio studiare il modo di portare tutto in una sacca a tracolla, sempre a disposizione.*

## topografia



## Pronto soccorso

Credo sia essenziale una premessa relativa a questo materiale.

È importante innanzi tutto che in squadriglia ci sia una persona preparata ad affrontare le situazioni di emergenza e quindi sia anche in grado di utilizzare con perizia il materiale di pronto soccorso.

Per prepararsi non basta leggere qualche libro e superare le prove

di specialità, si deve con coscienza studiare e sperimentare manovre e quant'altro sia indispensabile.

In ogni città esistono delle associazioni per lo più di volontari che organizzano dei corsi di pronto soccorso ed in associazione sono iniziati dei campi di competenza di questa materia.

Nella cassetta di squadriglia ci sarà l'indispensabile, il resto del materiale per il campo estivo sarà nella cassetta di reparto.

Procurate quindi di avere con voi:

- disinfettante (no alcool) tipo Citrosil
- acqua ossigenata
- cotone idrofilo
- garze sterili
- bende per fasciature di cui una elastica
- cerotti medicati e non (i cerotti medicati in formati assortiti, quelli non medicati almeno larghi tre centimetri, quelli più piccoli servono a poco)
- pomata per contusioni e per ustioni
- tachipirina
- collirio tipo Imdazyl
- ago e filo
- forbici (con punte arrotondate)
- spille da balia
- pinzette



## pronto soccorso

Come vedete l'essenziale non è molto, si possono anche avere altri presidi (stecche per fratture...etc.), ma è essenziale saperli utilizzare.

Procuratevi anche qualche paio di guanti protettivi in lattice. In caso di problemi seri rivolgetevi direttamente al 118 della zona.

*Il materiale di pronto soccorso deve essere contenuto in un contenitore impermeabile. Controllate la scadenza 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.*





## espressione

80

### Espressione e cancelleria

In particolare al campo estivo è bene avere con sé anche del materiale che ci possa aiutare nella preparazione e rappresentazione della nostre performance di espressione. Non occorre molta roba, ma quel

poco che portate via se usato con fantasia risolve moltissime situazioni. Quando ero esploratore si usava avere una coperta anche tipo poncho, magari uguale per tutti i membri della squadriglia, da utilizzare al fuoco per coprirsi dall'umidità del bosco e da usare in scena.

Comunque al di là di questi ricordi il minimo indispensabile per le attività di espressione e come materiale di cancelleria è:

- pennarelli
- carta da pacco bianca
- carta crespata
- spille da balia
- scotch
- biro
- matite
- gomma, ecc.
- trousse da trucco
- nastri colorati
- scampoli di stoffa per eventuali costumi
- necessario per cucire

*Non dimenticate inoltre una coppia di bandierine da segnalazione. Al di là dei classici materiali, io proporrei anche che ad ogni occasione ci fosse una macchina fotografica, magari con rullino di diapositive per immortalare i momenti migliori e più importanti della vita della squadriglia e anche il libro d'oro dove riportare relazioni di uscite, pensieri e quanto ci potrebbe sembrare importante ricordare.*

*Il materiale di squadriglia da portare al campo o in uscita, andrebbe suddiviso all'interno di robuste sacche militari (due dovrebbero bastare!) trasportabili da due persone con l'ausilio di un alpenstock o un normale bastone. Eliminando le casse di legno si riduce di molto il peso da trasportare (già la cassa pesa abbastanza) e dividendo il materiale si possono affrontare anche i sentieri e le situazioni più scomode.*

## Equipaggiamento personale

Mi ha sempre fatto pensare una frase che disse un mio rover molti anni fa: "...la mia casa è lo zaino...".

È proprio vero, quando si parte per il campo mobile in clan, nello zaino c'è tutto l'occorrente per la vita d'ogni giorno.

Anche per noi, in reparto, la frase ha lo stesso significato quando ci apprestiamo a partire per un'uscita con pernottamento o ancor di più per il campo estivo.

Vediamo quindi assieme cosa è importante avere e cosa è da considerare superfluo.

Partiamo dallo zaino, esso deve essere abbastanza capiente, ma non troppo. Zaini enormi sono comodi da riempire, ma non da portare in spalla.

Gli zaini sono classificati in litri di portata, la misura ideale per le nostre esigenze è intorno ai 55-60 litri che tradotti in peso sono circa 20 kg, che sono, vi assicuro io, un peso di tutto rispetto.

Se di buona qualità il nostro zaino acquistato in reparto e tenuto come si deve ci può accompagnare per tutta la nostra vita scout.

Sono inutili accessori tipo porta-ramponi, porta-sci, porta-tutto, porta di qua e porta di là.



81

Lo zaino ideale è bello, senza fronzoli, possibilmente con due tasconi laterali e uno centrale.

Altro accessorio essenziale è il sacco a pelo, anche qui cercate di fare una spesa oculata.

Ce ne sono di moltissimi materiali, dai sintetici a quelli di piumino d'oca (che





ultimamente mi sembrano i più usati). Il meno quaranta da Everest è un po' esagerato, non fa altro che aumentare il conto.

Considerate sempre che i vostri capi sono persone responsabili e non vi porterebbero mai al campo estivo sopra i 5000 metri.

In ogni modo provate anche ad interessarvi presso qualche amico o conoscente che ha fatto il militare o dove si trova materiale militare in qualche mercatino.

Per i primi anni anche questo materiale vi può essere utile senza caricare i vostri genitori di grosse spese.

Nello zaino va introdotto tutto ciò che ci può servire al campo, è bene suddividere le cose in diversi sacchetti, magari di tela, in modo da tenere in ordine la tenda oltre che lo zaino.

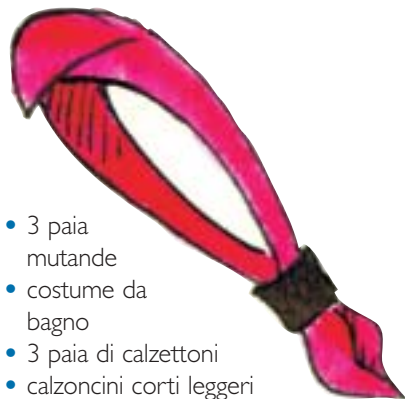
Allora sarà bene preparare una lista di quanto occorre:



- Uniforme completa
- Un maglione
- Cappellone o cappello per il sole
- Giacca a vento impermeabile
- Poncho
- Materassino o stuoino
- Un paio di pantaloni lunghi
- Alcune squadriglia preparano a casa una uniforme uguale per ogni suo componente, magari con una maglietta con il simbolo stampato ed i colori di squadriglia

Sacchetto biancheria

- pigiama o tuta da ginnastica
- 3 magliette maniche corte



- 3 paia mutande
- costume da bagno
- 3 paia di calzoncini
- calzoncini corti leggeri

Sacchetto scarpe

- scarponi o pedule impermeabili
- scarpe da ginnastica
- sandali aperti

Sacchetto lavaggio

- asciugamani
- sapone
- dentifricio
- spazzolino da denti
- pettine

Sacchetto cucina

- gavetta

- bicchiere (bere tutti dalla stessa borraccia fa tanto "fratello mio" ma fa anche "scambiamoci i nostri virus")
  - posate
  - borraccia
  - tovagliolo (perché anche se siamo al campo non è il caso di asciugarsi sulla manica della camicia)
- Sacchetto personale  
L'ho chiamato così per comprendere tutto ciò che è strettamente personale e che si deve in ogni caso avere con sé.

- coltello affilato (ogni scout ne deve possedere uno)
- accetta (se si è pionieri)
- torcia elettrica
- materiale relativo ad incarichi e posti d'azione

Ecco, quanto elencato è il minimo indispensabile, ma anche il massimo, a mio parere, che occorre per affrontare con tranquillità un campo estivo di quindici giorni.

Resta in ogni modo necessario un altro "accessorio" il buon senso, che ci deve accompagnare sempre.

B.-P. ha molto puntualizzato un aspetto della vita scout che spesso, al campo, si trascurava: la salute e la forza fisica.

È importante che un bravo scout si mantenga in salute e che quindi sia pulito.

Quando avete sporcato le magliette o i calzoncini, lavateli, cambiatevi spesso, fate asciugare sotto la tenda le scarpe bagnate dalla pioggia (magari riempiendole con della carta), lavate con cura la gavetta dopo i pasti, non lasciate residui di cibo a fare da casetta a miliardi di batteri (il campo è il peggiore luogo dove ammalarsi). E naturalmente non partite per il campo senza aver fatto una poderosa scorta di... ENTUSIASMO!





Ci son tante cose da conoscere prima di partire...

# Un'avventura chiamata Uscita di Squadriglia

Si parte solo dopo aver fatto un buon progetto...



84

Quante uscite si dovrebbero fare in un anno? Dove si dovrebbero svolgere? Non che esista un numero prestabilito ma per una squadriglia fare un'uscita è sicuramente un'occasione privilegiata in cui sperimentarsi lontana dalle mura della propria sede e senza i Capi. Spesso si dedica poco tempo a tutte quelle attività che vanno fatte all'esterno della sede, senza rendersi conto di quante opportunità si sprecano, di quanti doni meravigliosi si potrebbero osservare e di quanti momenti indimenticabili si potrebbero vivere a contatto con la natura. Inoltre non è detto che l'uscita di squadriglia debba durare un solo giorno. Prima di partire valutate bene lo stato della vostra Squadriglia e magari se siete all'inizio dell'anno scout

posticipate l'appuntamento un po' più in là, quando sarete più affiatati e competenti. Nell'organizzare un'uscita dovete mettervi al lavoro per tempo e quando a inizio dell'anno elaborate il vostro programma di Squadriglia non dimenticate di inserire la voce "Uscite di Squadriglia", il periodo in cui farle e le indicazioni di massima. Cercate sempre di rispettare i tempi che vi siete dati in sede di programmazione. Lavorate all'Uscita come ad un'Impresa vera e propria!

## Ideate la vostra Uscita

Capo e Vice avranno il compito di coordinare l'intera Squadriglia nella raccolta di tutte le informazioni utili all'Uscita, di riassumere ed individua-

Ci son tante cose da conoscere prima di partire...

re i punti fondamentali. È però tutta la Squadriglia, in piena democrazia, ad essere poi coinvolta nel definire l'Uscita in tutti i minimi dettagli e nel fissare la data così che tutti possano avere il tempo necessario per potersi organizzare al meglio conciliando i vari impegni.

mai, sarebbe molto bello iniziare l'Uscita partecipando di Squadriglia ad una celebrazione eucaristica e inserire, comunque, sempre e in ogni caso, un momento di preghiera.

- di avvertire i Capi Reparto delle vostre intenzioni e consegnare loro il programma dell'Uscita.

## Progettare l'Uscita tenendo presente:

- la **disponibilità** di tutti nel partecipare
- i **costi**: calcolati in anticipo attraverso un preventivo. Alla fine sarebbe consigliabile non aver superato la quota stabilita
- il **luogo** dove verrà svolta l'Uscita: evitate le case in campagna di qualche Squadrigliere
- **materiale topografico**: attenzione alle carte topografiche! È necessario che la Squadriglia possieda tale materiale, non è sempre facile reperirlo, a volte è necessario prenotare le suddette mappe, ed i tempi d'attesa sono spesso piuttosto lunghi;
- le **attività**: considerate le esigenze di tutti; l'Uscita rappresenta un momento particolare per la vita di Squadriglia diventa infatti un'ottima occasione per verificare il lavoro fatto e per approfondire tutte quelle tecniche che risultano difficili da provare in sede e poi non dimenticate di sfruttare l'occasione per conoscervi meglio con rilassanti momenti di gioia e di gioco.
- la **preghiera**: da non dimenticare

## Il programma dell'uscita:

**Trasporti:** quale mezzo verranno utilizzati per raggiungere il posto.



**Luogo:** riferimenti del posto in cui verrà svolta l'uscita.



**Orari:** Partenza / ritorno.



**Costi:** Cosa incide e quanto incide economicamente sull'Uscita.



**Attività:** Cosa verrà fatto ed in quali tempi, modalità di svolgimento.



85

**Sacca del topografo** (bussola, righello, goniometro, coordinatometro, tavoletta, matita, gomma, ma soprattutto... non dimenticate la cartina).

**Cassetta di pronto soccorso** (disinfettante, cerotti, garze, bende, pinzette, forbicine, laccio emostatico).

**Sacca del fuochista** (alari, fiammiferi sistemati all'interno di un contenitore impermeabile, eventuali esche realizzate da voi, carta, tanica per l'acqua).

**Telone e corde** per costruire un eventuale rifugio.

**Materiale da cucina** (batteria da cucina, posate, contenitori, sapone e spugne).

**Materiale per le attività** (pensare bene a ciò che è necessario alla realizzazione delle vostre attività).

Non è superfluo aggiungere il menù dell'Uscita, corredato dalle ricette, dalle dosi e dai tempi di cottura. L'esito positivo ed il grado della vostra soddisfazione in un'Uscita dipenderanno senza dubbio dal modo in cui l'avrete preparata; lavorare con attenzione, impegno, ed allegria è senz'altro il modo giusto: la Squadriglia non deve vivere l'Uscita come un'imposizione o come qualcosa che si deve fare perché la fanno tutti.

Bisogna che venga fuori la voglia, il piacere di vivere insieme, tutti, questa avventura, ognuno con il suo grado di responsabilità, ognuno con il proprio ruolo, decisivo, per la buona riuscita.

Bisognerà dunque porre attenzione ad Incarichi e Posti d'Azione (...ricordate... l'abbiamo già detto... di vivere e pensare all'Uscita come ad un'Impresa), vediamo:

**Magazziniere:** prima dell'uscita deve preparare l'elenco di tutto il materiale necessario, verificarne la efficienza e la funzionalità, provvede ad eventuali riparazioni o sostituzioni, in collaborazione con gli altri membri della Squadriglia, dovrà altresì fornire un'impostazione corretta alla divisione del materiale tra tutti gli Squadriglieri (se Luigino pesa 45 chili ed è magrolino, sarebbe intelligente oltre che saggio evitare di ordinarli di trasportare, da solo, il telone esterno della tenda...).

**Topografo:** deve impegnarsi nel reperire le carte topografiche, studiare il percorso, verificare la validità delle cartine (ricordiamo che i rilevamenti di alcune sono molto vecchi) ed individuare, già prima della partenza, eventuali punti di orientamento fissi (rifugi forestali, cascine abbandonate ed altro ancora).

**Ambulanziere:** si preoccupa di controllare il materiale d'infermeria, acquistando quanto manca e facendo soprattutto attenzione alla data di scadenza dei farmaci (ovviamente per farmaci intendiamo disinfettanti, acqua ossigenata, pomate alle quali siamo sicuri nessuno sia allergico, ponendo la massima attenzione e cura a questo settore), fa l'elenco di tutto il materiale presente all'interno della cassetta.

**Cuciniere:** elabora il menù avendo cura di produrre un preventivo di spesa, si occupa di acquistare tutti gli ingredienti necessari insieme all'aiuto cuciniere o al cassiere di Squadriglia, nell'elaborazione del menù tiene conto dei cibi di stagione e del rapporto attività \ alimentazione.

**Fuochista:** prepara tutto il necessario per fare il fuoco (ferri, esche, etc.), in Uscita a lui ha la responsabilità di individuare un posto idoneo per accendere il fuoco e di prendere tutte le dovute precauzioni, potere calorifico della legna, disposizione rispetto al vento, tempi di cottura non hanno segreti per lui.

**Cassiere:** elabora il preventivo (... è necessario al fine di determinare in anticipo la quota!) di tutta l'Uscita





tenendo conto di alcune voci quali trasporti, spese per alimenti, attività; si rende inoltre disponibile ad operare gli acquisti necessari.

**Cicala:** preparerà tutti i momenti di animazione giochi, canti, ban, così da averli sempre pronti e disponibili in ogni momento dell'Uscita.

**Liturgista:** a lui è affidato il compito forse più delicato dell'Uscita, ovvero quello di elaborare il momento di preghiera. Avrà inoltre il compito di prendere informazioni sugli orari delle SS Messe.

**Segretario:** prenderà nota di tutto, elaborando un verbale utile sia in fase di preparazione che a lavoro finito, avendo cura di inserire poi tutto nel Quaderno di Squadriglia.

Una volta in Uscita seguite il programma e le scadenze che vi siete dati, rispettate i tempi e soprattutto collaborate, è il segreto per il successo della vostra Uscita.

Non dimenticate di verificare tutto quello che è stato fatto, questa è un'ottima occasione per prevedere un Consiglio di Squadriglia.

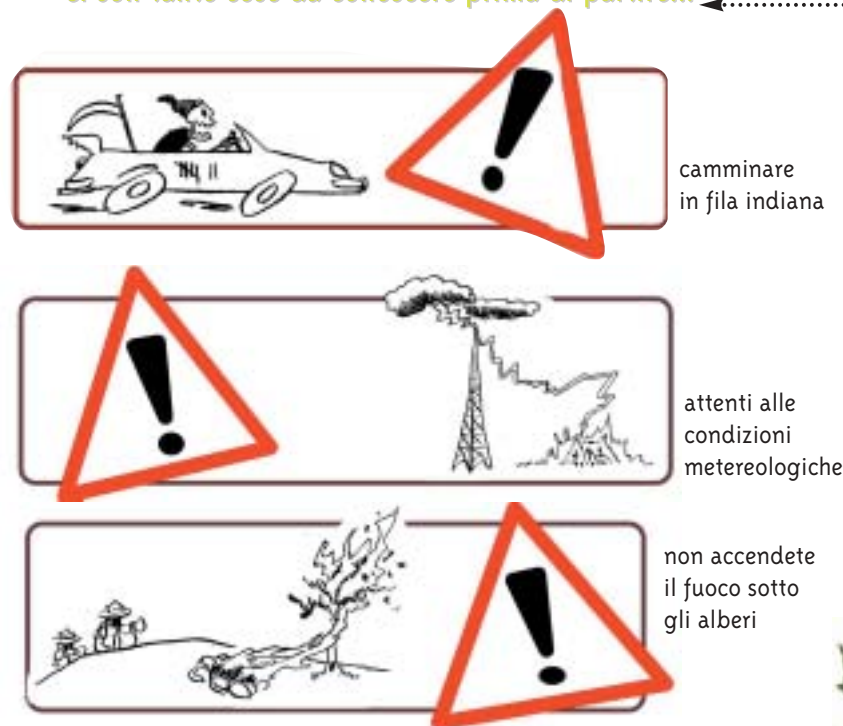
### Sicurezza in Uscita

Una volta in Uscita tenete presente le seguenti regole che magari vi aiuteranno ad evitare dei guai:

- durante il tragitto non dimenticate di **camminare in fila indiana**, qualora foste costretti ad affrontare strade in presenza di automobili, procedete sempre in senso oppo-

sto a quello di guida, per capirci meglio: camminate sempre sulla corsia di sinistra, così facendo, potrete notare se qualche mezzo vi viene di fronte.

- Ponete sempre la **massima attenzione a qualunque tipo di riferimento** (edifici, costruzioni, cartelli), sarebbe fondamentale nel dover spiegare la vostra posizione, qualora non vi siano altre alternative.
- Nello scegliere il luogo in cui vi accamparete, prestate attenzione alla **presenza di punti d'acqua** (potete individuarli anche grazie alla cartina), nel caso non fossero immediatamente vicini, non dimenticate mai di tenere le borracce sempre piene (pazienza, farete dei turni per approvvigionarvi dell'acqua).
- Ottenete sempre la sicurezza che **l'acqua sia potabile**, informatevi, chiedete in giro, discorso leggermente diverso va fatto per l'Uscite in alta montagna: qui, quasi sempre, l'acqua non inganna, ma ribadiamo che è sempre meglio essere sicuri e prudenti.
- Inoltre **non sconfinare nei terreni privati** (il proprietario potrebbe non essere molto comprensivo, anche con gli scout).
- Aggiornatevi sulle **condizioni meteorologiche** inerenti il periodo in cui andrete in Uscita, equipaggiatevi al meglio e qualora la situazione climatica sia proprio avversa, desistete e rimandate alla settimana successiva.
- Qualora invece il **pessimo tempo**



- vi sorprendesse già in Uscita, cercate di raggiungere immediatamente il punto abitato più vicino, considerando che piantar tenda in un luogo non preventivato è un'alternativa che deve essere valutata per bene, se siete costretti, guardatevi intorno: tenetevi lontani da pali della luce, letti di torrenti, alberi singoli e tutto quanto possa in simili condizioni atmosferiche recare notevoli danni.
- Essere scout non equivale ad essere sciocchi, uno scout sa leggere i messaggi di Madre Natura, **evita-mo di correre rischi inutili**.
  - Giunti sul posto **avvertite della vostra presenza un'autorità competente** (Carabinieri) o figure sem-

- pre presenti sul luogo (ad esempio il sacerdote), inoltre vi consigliamo di avere sempre con voi una rubrica con i numeri di telefono di pubblica utilità.
- Quando iniziate ad **accendere il fuoco** abbiate cura di non farlo sotto gli alberi, di pulire il terreno circostante, di preparare un adeguato focolare (attenzione al vento) e per ultimo, ma non meno importante, accertatevi che il fuoco sia ben spento.
  - I **rifiuti** sono tra le cose peggiori che possono essere lasciate in giro, soprattutto per uno scout, non dimenticateli mai in giro e soprattutto trasportateli all'interno di sacchetti resistenti che vi assicu-

accertatevi della presenza di punti d'acqua e della sua potabilità



non sconfinare nei terreni privati



attenzione a riporre i rifiuti



90

rino un trasporto efficiente.

- Ponete attenzione al riporre in alto tali sacchetti, sarebbe davvero noioso (e soprattutto inquinante) ritrovare tali contenitori ridotti in brandelli, con la spazzatura disseminata per tutta la zona attorno, sol perché un cagnolino poco educato, ma tanto affamato ha sentito certi odori...

L'Uscita di Squadriglia ci richiama, quasi fosse un meccanismo automatico, alcune paroline magiche: stile, responsabilità, attenzione ai più piccoli.

Le Uscite, si sa, sono la parte di attività forse più divertente per una

Squadriglia, ma non dimenticate le vostre responsabilità e il ruolo che vivete all'interno della Squadriglia. Fate attenzione a chi da poco ha vissuto la Salita in Reparto o a chi si è da poco affacciato al nostro mondo; aiutiamo questi "Piedi teneri", ad esempio, nell'incarico che hanno, nel preparare il materiale da portare, inoltre non dimentichiamo che gli ultimi arrivati devono sentirsi protagonisti dell'Uscita alla stessa stregua degli altri. Evitiamo quindi di ordinare sempre e solo a loro di raccogliere la legna o lavare le pentole.

Sia ben chiaro: questi compiti sono tanto importanti quanto leggere una

cartina topografica, e proprio per questo motivo (in Uscita ed al campo estivo) il nostro consiglio è di accoppiare sempre un membro della Squadriglia più grande (nel senso di esperto) con uno più piccolo. Se il più piccolo raccoglie la legna con il Capo Squadriglia, egli andrà fiero di ciò che compie, per l'azione in sé e per averlo fatto insieme con la persona che egli riconosce come maggiore esempio a cui ispirarsi.

È soprattutto ai più piccoli ed ai nuovi entrati che l'Uscita deve mostrarsi come momento di gioia, allegria, avventura; essa dovrà fornire stimoli nuovi, dovrà apportare nuove possibilità nell'approfondire tecniche diverse; da un'Uscita di Squadriglia si torna sempre avendo imparato qualcosa con soddisfazione ed entusiasmo.

L'Uscita di Squadriglia è uno dei momenti in cui maggiormente si mette alla prova la coesione di questa allegra banda, bisogna imparare a conoscersi gli uni con gli altri, venirsi incontro, comprenderci.

Se è vero che il Capo Squadriglia è colui il quale guida, colui il quale ha le maggiori responsabilità, è altrettanto vero (e doveroso!!!)

che la Squadriglia agisca in maniera esemplare, tale da non aumentare le preoccupazioni dei più grandi. In Uscita si è totalmente liberi, autonomi, indipendenti, ma una Squadriglia in gamba sa che questo non vuol significare piratesche scorribande nelle proprietà altrui, né schiamazzi a squarciagola in orari notturni.

Uscita di Squadriglia è vivere da fratelli, è capire che fratelli lo siamo davvero, è aiutarsi vicendevolmente, perché aiutando chi è in difficoltà aiutiamo Gesù. L'Uscita è uno dei migliori modi che abbiamo di sentirci davvero scout, personcine con la testa sulle spalle e con tanta voglia di star allegri con stile. Già, lo stile, a noi piace vivere con stile, altrimenti vivremmo altre esperienze...

In Uscita, tutto è vivere con stile, dall'uniforme al modo di procedere, dal linguaggio al modo di eseguire le attività, lo stile è ciò che ci caratterizza, è ciò che ci contraddistingue.

Ricordate che in Uscita rappresentate l'associazione intera, l'immagine che fornite resterà impressa per sempre in chi avrà la fortuna o sfortuna (dipende da voi!) di incontrarvi.

A tutti buona Uscita e buona Caccia.

**Voi Capi Squadriglia e voi Vice: siete le persone a cui è affidata la gestione della Squadriglia, siete responsabili di ogni singola persona, potrà sembrare difficile e spesso, quando si è soli senza Capi in giro, tutto può apparire più difficile, non demordete, non perdetevi la pazienza, siate riflessivi e sarete in grado di affrontare le eventuali difficoltà che vi si presenteranno lungo il cammino. L'Uscita di Squadriglia fornisce la più grande delle occasioni, la possibilità di dimostrare quanto siete abili e capaci di cavarvela da soli con stile e responsabilità.**

91



## JOTA e JOTI

Jamboree On The Air e Jamboree On The Internet, chiamati più comunemente e confidenzialmente Jota/Joti, sono delle attività scout un pochino differenti dalle solite e questa differenza ci rende "orgogliosi" di far parte di questo Settore. Considerato da sempre la "cenerentola" dell'Associazione, viene regolarmente "cercato" quando gli SCOUT sono in difficoltà organizzative e... non solo.

Alcuni esempi che non temono smentite sono:

- nel 2000, durante il Giubileo il Settore viene contattato per risolvere il problema dei trasporti, dopo che l'Agenzia del Giubileo aveva fallito. Per un anno intero

tutte le comunicazioni e il coordinamento dei trasporti nell'ambito del Giubileo sono passate attraverso le apparecchiature di RadioScout. Memorabile è rimasta la Giornata Mondiale della Gioventù in cui il Settore ha gestito oltre l'afflusso e il deflusso di 2 milioni di pellegrini da Tor Vergata e il coordinamento dei vari ospedali da Campo.

- Sempre nel 2000, gestione delle comunicazioni, nel corso dello Scout Point all'Arco di Giano e durante la sfilata dei Volontari in occasione della chiusura del Giubileo che si è tenuta da Piazza S. Pietro al Campidoglio con festa finale.

### COME CI SI PREPARA AD UNO JOTA/JOTI

Per non vivere questa attività da spettatore passivo è bene prepararsi. Tale attività andrebbe inclusa nei programmi del reparto e della squadriglia.

Procuratevi l'aiuto di un radioamatore locale (...non si può fare da soli! Ci vogliono permessi specifici!), se nel vostro gruppo non avete già un capo o un rover titolare di una stazione amatoriale. Richiedete la sua opera come istruttore. Preparate la visita alla stazione radio dove svolgerete lo JOTA

con un certo anticipo in modo che tutti possano familiarizzare con il suo funzionamento. Preparate qualche cartolina speciale di Reparto o di squadriglia da inviare agli scout che contatterete.

Queste cartoline costituiscono un buon ricordo inserite nel quaderno di caccia.

Se il vostro operatore non è mai stato scout e non ha avuto un contatto diretto con il vostro gruppo non potete pretendere che all'improvviso diventi un esperto di scautismo, quindi

compilate una breve nota con scritto il numero e la denominazione del gruppo, del reparto, ecc. Fornitegli una descrizione delle attività che avete svolto recentemente. Aggiungete qualche dettaglio storico e di attualità della regione in cui vivete. Per lo Joti potete fare da soli, basta un PC collegato ad Internet e dotato di un software che vi permetta di entrare in un canale di chat che viene aperta per l'occasione. Nel sito Agesci, qualche settimana prima dell'evento, troverete le istruzioni dettagliate per i collegamenti.

- Riapertura del Vittoriano (Altare della Patria) a Roma dopo i lavori di restauro, alla presenza del Capo dello Stato. Al Settore viene assegnato il Coordinamento di tutti i volontari presenti alla manifestazione, tra cui moltissimi non scout.
- Il Settore è stato chiamato a collaborare anche al "Progetto Indaco" per la realizzazione di un sistema di comunicazione nella zona di Malisheve (Kosovo). Attualmente si sta interessando sempre in loco per la realizzazione di una "radio libera" gestita da persone del posto.
- Campo Nazionale Nautico a Bracciano: coordinamento radio di tutti i sottocampi con il campo base (900 scout più capi) e la gestione di un'emergenza incendi venutasi a creare a pochi metri dal campo e protrattasi per tutta la notte. Al termine sono giunti i complimenti del Comandante dei carabinieri e delle guardie forestali.
- Organizzazione del servizio d'ordine e coordinamento, durante la Canonizzazione dei Coniugi Beltrame (genitori di Don Tar), sia in Piazza S. Pietro con il controllo del Pass dei sacerdoti che dovevano concelebbrare con il Papa, sia al Santuario del Divino Amore durante la tumulazione delle salme.

Non è difficile per degli scout riunire migliaia di persone in un

luogo, spesso lo abbiamo fatto come potete leggere qui sopra e continueremo a farlo come si prevede per il Campo Nazionale del 2003 o il Jamboree in Thailandia.

Lo Jota/Joti riesce regolarmente a riunire migliaia di persone anche se in effetti continuano a rimanere tranquillamente a casa propria. Come ogni anno, da 42 anni, (ormai ne sono a conoscenza tutti) nel terzo weekend di ottobre circa 500.000 guide e scout di tutto il



mondo si scambiano saluti, imparano cose nuove sulle reciproche culture, sugli usi e costumi, fanno progetti e conoscono nuovi amici, si scambiano progetti di tecnica scouting, tramite internet.

Non è possibile passare sotto silenzio, il più grande e più partecipato evento annuale dello scautismo mondiale.

Quest'anno per sensibilizzare tutti quelli che "ancora" non ci conoscono..., o non hanno avuto l'opportunità di conoscerci in concomitanza con il convegno: "Stare in questo tempo... tra incrocio di generazioni e rapporti di rete", che si svolgerà a Bassano Romano, organizzeremo nell'ambito del 45° JOTA/JOTI una stazione nazionale con nominativo speciale in grado di collegare tutto il mondo. Quindi appuntamento a tutti al terzo weekend di Ottobre. La stazione Nazionale opererà come rego-la internazionale consolidata negli anni dalle ore 00.01 di sabato 19 ottobre alle ore 23.59 di domenica 20 ottobre. Saranno operative stazioni radio su tutte le frequenze scout e non, e una postazione internet con aggiornamenti in tempo reali sull'andamento del convegno. Dopo l'unificazione dei due Settori (Radio e Internet) da

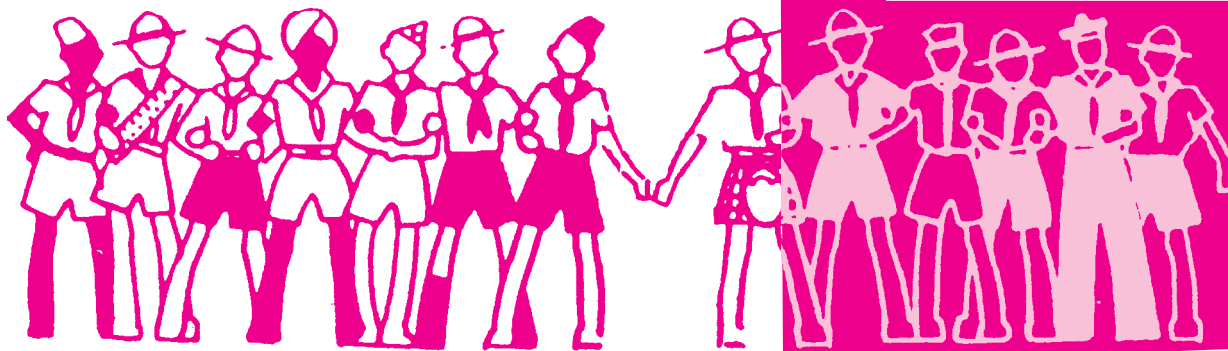
parte del Bureau Internazionale, cercheremo a breve di reinserire nel Settore Radio Scout anche la Banda Cittadina (CB), il radioascolto (SWL) e... aprite bene gli occhi! La radioastronomia! Non sapete cos'è??

Continuate a seguirci come avete fatto fino ad oggi... e ne combineremo delle belle! Quindi rispolverate i vostri vecchi CB, pulite bene le vostre orecchie... maghi del radioascolto, e iniziate a puntare le vostre parabole verso le stelle, perché prossimamente nessuno potrà più respirare o muoversi senza che noi ne siamo a conoscenza.

Aspettateci al Campo Nazionale 2003! Se avete intenzione di realizzare al Campo Nazionale un progetto inerente alle Comunicazioni e avete bisogno di consulenza o aiuto (anche durante il campo) scrivete all'Incaricato Nazionale Radio Scout - Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 ROMA che provvederà a mettervi in contatto con il più vicino referente del Settore.

Vi aspetto!

Un saluto radio... attivo a tutti!



## ATTENZIONI DA USARE DURANTE LO JOTA/JOTI

- Se entrate nell'abitazione dell'operatore: lo scout è cortese.
- Aiutate l'operatore nel migliore dei modi.
- Registrare tutti i dati di carattere personale degli scout corrispondenti
- Osservate il massimo silenzio quando l'operatore è collegato.
- Preparatevi in precedenza quello che dovete dire.
- È opportuno fare i collegamenti una squadriglia alla volta e non tutto il reparto insieme.

## DOPO LO JOTA/JOTI

- Scrivete alle persone con cui vi siete messi in contatto.
- Inviare cartoline ricordo e anche una cartina topografica se vi è possibile.
- Inviare una relazione con l'elenco delle stazioni collegate non oltre i

dieci giorni successivi all'Incaricato Nazionale delle Radio Scout - Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 ROMA, per ulteriore trasmissione al Bureau Mondiale.

- Scrivete una lettera di ringraziamento ai radioamatori che vi hanno aiutato.

## FREQUENZE UFFICIALI SCOUT

BANDE	MOD.	FREQ. Mhz	MOD.	FREQ. Mhz	FREQ. Mhz
80 m.	CW	3590	FONIA	3740	3940
40 m.	CW	7030	FONIA	7090	
20 m.	CW	14070	FONIA	14290	
15 m.	CW	21140	FONIA	21360	
10 m.	CW	28190	FONIA	28990	

Tutte le frequenze autorizzate possono essere usate.

Tuttavia è consigliabile all'operatore chiamare sulle frequenze ufficiali scout. Una volta stabilito il contatto, gli operatori DEVONO spostarsi su un'altra frequenza per continuare il collegamento.