

LA MISSIONE DI SQUADRIGLIA

La missione è un'uscita in cui gli obiettivi e le tecniche per raggiungerli non sono scelti dalla squadriglia ma vengono indicati dai capi reparto; è un'occasione privilegiata per vivere pienamente lo spirito dell'Estote Parati !



Al ritorno dalla missione la squadriglia è chiamata a "raccontare" le proprie gesta, è buon uso presentare allora una "Relazione" della Missione, presentata con una rilegatura accurata, in cui la squadriglia si presenta (nome del reparto, della squadriglia, degli squadriglieri, organizzazione dei posti d'azione, ecc.), allega il testo della lettera della missione,

scrive la cronaca di ciò che è successo, presenta il risultato del lavoro svolto (allegando fotografie, schizzi, disegni, calchi, interviste, ecc..). Queste relazioni saranno la memoria storica della squadriglia.



DAL QUADERNO DELLA CAPO SQUADRIGLIA

Mi devo ricordare:

Devo migliorare della mia squadriglia: _____

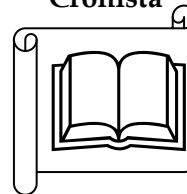
Idee da proporre: _____

Devo discutere in Consiglio Capi: _____

INCARICHI DI SQUADRIGLIA

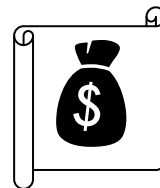
Il Consiglio di squadriglia, in base ai bisogni e tenendo conto delle capacità individuali, assegna ad ogni esploratore un incarico. I principali sono:

Cronista



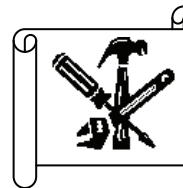
Redige i verbali del Consiglio di squadriglia; aggiorna e arricchisce il "libro d'oro" di squadriglia in cui raccoglie fotografie, disegni, ricordi, autografi e tradizioni di squadriglia ogni squadriglia dovrebbe avere un suo linguaggio o codice segreto di cui solo la squadriglia sia a conoscenza, il cronista lo custodisce e lo insegna ai novizi.

Tesoriere



Gestisce la cassa di squadriglia e raccoglie le quote. Tiene il libro dei conti dove scrive le entrate e le uscite che farà controllare ogni mese al capo o alla Capo Squadriglia. Regola le spese e dà il suo parere motivato su i preventivi delle spese. Rende conto al Consiglio di squadriglia dello stato della cassa e può proporre idee di autofinanziamento.

Magazziniere

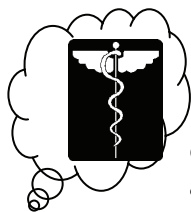


Garantisce la conservazione e l'ordinamento di tutto il materiale della squadriglia: mobili, materiale da campo, da gioco, da lavoro, ecc.. Egli tiene un inventario, propone gli acquisti di materiale che manca al Consiglio di squadriglia, prepara l'equipaggiamento per il campo e lo riordina al ritorno, se necessario lo ripara o lo porta a riparare. Può essere aiutato da un aiuto magazziniere.

Cicala

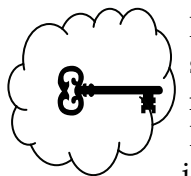


E' il responsabile del canto, prepara i canti da insegnare alla squadriglia; può estendere la sua competenza anche alle danze, ai giochi, all'animazione. Spesso è l'autore di un "canto di squadriglia".



Ambulanziero

E' incaricato di arricchire e curare la cassetta di pronto soccorso facendo un lista e consigliandosi con farmacisti o medici, elimina i medicinali scaduti o deteriorati, porta la cassetta ad ogni uscita, al campo o ad ogni altra attività fuori sede. Dovrà avere nozioni di pronto soccorso, meglio se anche la Specialità.



Guardiano della Base

Fa i progetti per l'abbellimento dell'angolo di squadriglia e li sottopone al Consiglio di Squadriglia, ne cura la realizzazione distribuendo il lavoro a tutti. Mantiene l'ordine e la pulizia dell'angolo e distribuisce i turni di pulizia.



Bibliotecario

Ha in consegna e tiene in ordine i libri ed i manuali tecnici della squadriglia e le carte topografiche, ne fa un elenco e organizza i prestiti e la restituzione, cerca libri interessanti e ne propone l'acquisto al Consiglio di squadriglia.



Liturgista

Inventa la preghiera della squadriglia, fa un cammino di fede durante l'anno per la squadriglia, propone le preghiere durante le uscite e le riunioni di squadriglia.

ANCORA SUGLI INCARICHI

Di norma il Capo Squadriglia non dovrebbe ricoprire nessun incarico poiché deve badare alla giusta distribuzione del lavoro ad ogni squadrigliere, deve verificarli costantemente e, soprattutto, deve essere sempre pronto (e capace) ad aiutare ognuno nell'attuazione del proprio incarico.



IL CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA

Il consiglio di squadriglia è una riunione di tutti gli elementi della Sq; può avere delle scadenze fisse (ad es. ogni 15 giorni) o riunirsi solo in particolari occasioni, è il momento più solenne della squadriglia. Si usa per programmare il cammino annuale (che finirà al Campo estivo) o per decidere e verificare periodicamente gli incarichi ed i posti d'azione o per ideare, progettare e verificare le imprese e le uscite o per discutere di tutte le questioni che la squadriglia ritiene di fondamentale importanza. E' impegno del Capo Squadriglia e del Vice renderlo democratico ed ottenere poi da tutti il rispetto delle decisioni prese.



L'USCITA DI SQUADRIGLIA

Uno dei principali fattori della formazione scout è la vita all'aria aperta. Lo scoutismo al chiuso non esiste, non sarebbe scoutismo. La nostra prima sede è la natura creata da Dio, bisogna ridurre allo stretto indispensabile le riunioni al chiuso e, appena possibile, uscire all'aperto. Le Uscite di squadriglia dovrebbero avere una scadenza mensile e prevedere un pernottamento, come le riunioni di squadriglia anche le uscite devono essere:

- ⇒ ben preparate;
- ⇒ attraenti;
- ⇒ cordiali;
- ⇒ formative;

ed è il momento in cui la teoria che si fa in riunione si può trasformare in pratica! Il **mercurio** si occuperà dei mezzi pubblici e degli orari per arrivare sul posto dell'Uscita, il **cuciniere** farà il menù e la spesa e cucinerà, il **magazziniere** preparerà il materiale che ci si dovrà portare, il **topografo** avrà il compito di guidare la squadriglia nel cammino, il **naturalista** avrà quello di far conoscere quali animali e piante si potranno incontrare, l'**osservatore** scoprirà le tracce, il **pioniere** avrà l'incarico di accendere il fuoco e di essere pronto ad alzare un telone in caso di pioggia, ecc..

Il Capo Squadriglia, aiutato dal Vice, curerà le attività più specifiche dell'uscita a seconda se questa sia incentrata più sulla topografia, sulla natura, sull'esplorazione, sulle attività fisiche, sull'*Estote Parati*, ecc..



DAL QUADERNO DEL CAPO SQUADRIGLIA

SQUADRIGLIA FALCHI

Riunione del 23/1/99:

Ore 16.00 – Apertura della riunione con Grido di sq e Preghiera

(iniziamo anche se manca qualcuno così ci abituiamo alla puntualità)

– Attività tecnica sulla topografia

(l'ho preparata insieme a Francesco, terzo di Sq. che quest'anno sarà il nostro topografo)

ore 16.45 – Gioco di movimento

(ho fatto preparare a Claudio, il vice C.Sq, un percorso ad ostacoli perché i più piccoli non sono molto agili e perdono spesso nei giochi di velocità; ripeteremo il percorso per qualche settimana per annotare i miglioramenti personali)

ore 17.15 – Chiacchierata del Capo Sq.

(parlerò della nascita dello Scoutismo, di B.P. e dei primi scouts sull'isola di Brownsea, si avvicina il Thinking-day!)

ore 17.30 – Canto

(ce lo proporrà Andrea, la cicala di Sq)

ore 17.45 – Chiusura riunione con Preghiera e Grido di Sq.



POSTI D'AZIONE

Oltre agli incarichi fissi vi sono altri incarichi che entrano in funzione ogni volta che la squadriglia esce in occasione di missioni, imprese, uscite e campi: sono i *Posti d'Azione*. Come, e più degli incarichi, richiedono una buona competenza tecnica.

Mercurio

E' colui che cura il contatto della squadriglia con i Capi o le altre squadriglie. Porta ordini o messaggi; si occupa dei trasporti e degli spostamenti con i mezzi pubblici (orari, modalità).



Segnalatore

Conosce i diversi tipi di segnalazione: visivi ed acustici. Sa ricevere e trasmettere l'alfabeto morse e il semaforico.



Topografo

Conosce la topografia e gli viene affidato l'incarico di guidare la squadriglia durante gli hike ed i raid.



Osservatore

Conosce le tracce degli animali, degli uomini e dei mezzi, sa dove cercarle e come rilevarle. Porta sempre con sé i materiali per rilevarle. E' attento alle mutazioni del tempo meteorologico.



Pioniere

Gli viene affidata la progettazione e la direzione dei lavori delle costruzioni. Sa scegliere dove è meglio accamparsi, sa risolvere le situazioni più difficili nel campeggio, rifugi, amache, illuminazioni, ecc..



Naturalista

Conosce e illustra la natura della zona in cui opera la squadriglia, in questo modo la squadriglia saprà quali sono le specie animali, vegetali e minerali più rare che incontrerà nel suo cammino. Cura l'erbario di squadriglia, l'album delle cacce fotografiche, le raccolte di minerali, ecc..



Cuciniere

Stabilisce i menù con il Consiglio di squadriglia o con il Capo Squadriglia, conosce le regole dietetiche di base, l'igiene e una serie di ricette. Conosce le dosi ed i prezzi degli alimenti di cui



COME E' ORGANIZZATA LA MIA SQUADRIGLIA

NOME	INCARICO	POSTO D'AZIONE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		



DAL QUADERNO DELLA CAPO SQUADRIGLIA

MANUELA:

Incarico	Compiti	Quando
Magazziniera	Controllare la tenda	Una settimana prima dell'uscita di sq.
	Riordinare la cassa di sq.	Entro la prossima riunione
	Comprare la lampada a gas	Sabato al mercato
Posto d'Azi.	Competenze	Come
Naturalista	Conoscere i tipi di alberi più comuni della nostra zona.	Raccogliere e seccare parti di alberi presenti in paese per iniziare l'erbario di sq.

5

LA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA

Perché una riunione di sq. sia degna di questo nome, perché rinforzi i vincoli che uniscono tra loro tutti gli esploratori o le guide della squadriglia, ci sono delle condizioni essenziali da rispettare:

- ⇒ deve essere ben preparata ;
- ⇒ attraente ;
- ⇒ cordiale;
- ⇒ formativa;
- ⇒ deve comprendere qualche attività tipica scout.

Alla sua preparazione contribuisce tutta la squadriglia, sotto la guida del Capo Squadriglia. Ogni riunione, però non viene ideata dal Capo Sq. una o due settimane prima! Fa parte di un semplice ma preciso *programma annuale* che fa il Consiglio di Squadriglia all'inizio dell'anno in cui la squadriglia si prefigge gli obiettivi da raggiungere alla fine dell'anno, le competenze da acquisire, i momenti per fare le imprese o le uscite, ecc...

La squadriglia si riunisce nel proprio *angolo*, è stato progettato per questo; l'ora ed in giorno della riunione devono essere stabiliti in modo che tutti possano essere sempre presenti.

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1. Conosci i compleanni e gli onomastici dei tuoi squadriglieri o delle tue squadrigliere? | SI NO |
| 2. Hai pronti (ora!) due giochi da 1/2 ora l'uno e due canti gioiosi ? | SI NO |
| 3. Sei arrivato/a in ritardo di oltre 10 minuti alle ultime riunioni di squadriglia? | SI NO |
| 4. Alla prossima riunione, sai già chi proporrà la preghiera conclusiva? | SI NO |
| 5. Hai un resoconto scritto dello scorso Consiglio di Squadriglia? | SI NO |
| 6. Di solito, riescono a dire tutti/e la propria idea in merito alle cose? | SI NO |
| 7. La squadriglia è contenta di incontrarsi a riunione? | SI NO |

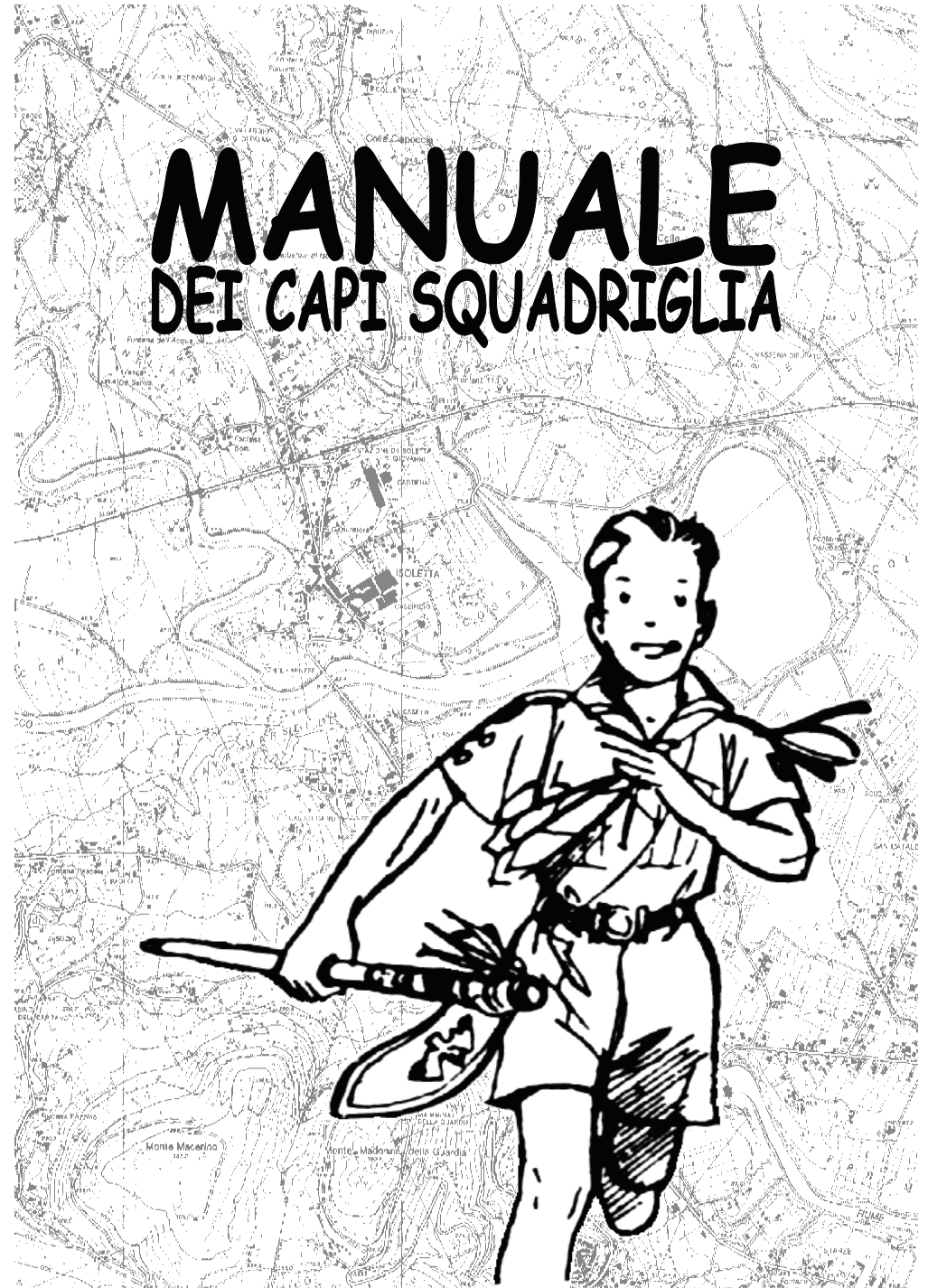
SEI UN BUON ANIMATORE DI SQUADRIGLIA?



6



Zona Frosinone - Branca Esploratori/Guide



LA FIGURA DEL CAPO SQUADRIGLIA

Un giorno chiesero a B.P. , che grado avrebbe scelto nello scoutismo se non fosse stato Capo Scout del Mondo. Rispose: "Se potessi scegliere oggi il mio posto nel Movimento, vorrei essere Capo Squadriglia".

Ciò significa che egli considerava il compito di Capo Sq., come il più bello, dato che esso è sinonimo di dono di sé, di dedizione.

Essere Capo Squadriglia significa essere il più solidi, i più abili, i più fedeli alla legge ma soprattutto significa guidare con l'amore di un fratello o di una sorella maggiore dei ragazzi e delle ragazze in gamba. Se questo compito vi sembra troppo difficile, non preoccupatevi!

In questo manualetto vi sono dei *consigli*, dettati dall'esperienza di molti anni di scoutismo, per la gestione della vostra squadriglia; altre regole dell'arte di essere Capo le scoprirete da voi lavorando, ma ricordatevi che vi serviranno come buona esperienza tanto i successi quanto gli errori.

Buona Caccia !

UNA PAROLA AI CAPI SQUADRIGLIA



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

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

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

Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, tirarveli appresso e non dargli una spinta.

L'IMPRESA DI SQUADRIGLIA

L'impresa è una grande realizzazione che dimostra praticamente il livello tecnico della squadriglia, l'affiatamento dei suoi membri e lo spirito scout di ognuno. Una squadriglia è in grado di realizzare cose che sarebbero follie per otto ragazzi comuni!

Le imprese sono di tipi molto vari e tutte interessantissime! Nel corso dell'anno la squadriglia può realizzarne parecchie, l'una dopo l'altra, scegliendo quelle che più entusiasmano, dopo qualche tempo, i ragazzi si troveranno ad avere specialità e competenze quasi senza essersene accorti!



Perché un'impresa riesca bisogna solo mettere in pratica poche e semplici "regole":

scegliere l'impresa pensando alle opportunità che si anno (amici competenti, posti interessanti, momenti importanti...) e a quanto si potrebbe imparare, a quanto ci si potrebbe divertire, ecc.;

lanciare l'idea al resto della squadriglia per fare in modo che tutti si possano entusiasmare;

progettare l'impresa con carta e penna alla mano, quali sono i materiali che servono, come procurarseli, chi se ne occupa, quanti soldi e quanto tempo serviranno.;

realizzare l'impresa divertendosi, seguendo il progetto, con la collaborazione di tutti;

verificare come è riuscita l'impresa, se si è rispettato il progetto, se mancava qualcosa, se qualcuno non si è dato da fare, cosa si è imparato di nuovo, cosa è andato bene...;

festeggiare degnamente il risultato che l'impresa sia riuscita oppure no !