



AGESCI – ZONA DI FROSINONE

Il San Giorgio – istruzioni per l'uso

Dal 1994, la Zona Frosinone ha iniziato a svolgere il Campo di San Giorgio riunendo per due o tre giorni tutti i reparti della Zona e lanciando una "gara di imprese" di Sq.

La Squadriglia o le Squadriglie vincitrici della gara ricevono in premio il "Gonfalone di San Giorgio" da custodire per un anno intero fino al San Giorgio successivo quando verrà di nuovo rimesso in palio.

Pur con diverse ambientazioni e diverse attività ogni anno lo schema del Campo è molto simile: divisione dei ragazzi in sottocampi misti, capi reparto che svolgono il servizio di capo sottocampo, libretto di campo, lancio in ambientazione, momenti comuni, stand delle imprese...

La tradizione è abbastanza consolidata ma questo non ci preserva dal compiere ancora diversi errori organizzativi ecco perché la branca E/G ha pensato di racchiudere in queste poche pagine una serie di indicazioni, certamente non esaustive (ed a volte banali) per la preparazione del campo:

I Capi Campo: per far sì che gli orari vengano rispettati, per prendere decisioni su problemi nati al campo, per affrontare i problemi logistici sono necessari due capi campo (maschio e femmina) e, se possibile, un assistente che siano i garanti del livello metodologico e tecnico di tutto l'evento. Ovviamente presenti per tutto il campo.

Il programma: il campo di San Giorgio deve scaturire dalla lettura fatta a livello di Zona nel progetto di Zona. I Capi della branca E/G sono gli artefici del programma del campo che deve sempre essere condiviso da tutti fino negli aspetti più minuti e distribuito a tutti con chiari riferimenti a "chi deve fare cosa".

Lo stile della branca E/G: Il San Giorgio è un'uscita E/G (tradizionalmente la prima uscita in tenda) e come tale prevede:

- il Gioco (creatività, comunità, rispetto delle regole, gioia di vivere, impegno per raggiungere i risultati...)
- l'Avventura (rischio ben calcolato, progettualità, estote parati)
- La competenza (lavoro ben fatto, attività concrete ...)
- La spiritualità (rapporto positivo con Dio, con se stessi e con gli altri..)



IL CAMPO PRENDE FORMA

Questo schema è un contributo per organizzare un San Giorgio di Zona, per distribuire gli incarichi senza dimenticare i valori comuni a cui prestare particolare attenzione. Ci troveremo davanti ragazzi di diverse provenienze, con diversi "stili" e diversi modi di fare, non giudichiamo se essi siano giusti o meno, proponiamogli, però, il modo di fare scoutismo della Zona Frosinone.



1. LETTERA PRIMA DEL CAMPO

Tradizionalmente ogni Capo Reparto informa dei dettagli logistici il proprio Reparto con i mezzi che ritiene più opportuni (lettera, informazione al Cons.Capi, ecc.). Ma per quanto riguarda l'ambientazione di solito c'è una lettera prima del campo, inviata per tempo, uguale per tutti i reparti, che serve ad evidenziare le caratteristiche del campo. E' in stile vivace e deve suscitare curiosità ed interesse, deve fornire notizie degli eventuali costumi da procurarsi, può dare già indicazioni sui sottocampi nei quali si è divisi, ed è indirizzata all'intera sq.

2. L'ACCOGLIENZA

Di solito i Reparti arrivano in momenti diversi ed hanno come primo pensiero di montare le tende e i Capi Reparto arrivano insieme a loro. L'accoglienza può iniziare con una "pattuglietta" logistica che dia le informazioni di dove sistemarsi alle sq. oppure possono essere gli stessi Capi Campo e dell'Assistente ad accogliere tutti.

Arrivati al sottocampo per i ragazzi ci dovrà essere una seconda accoglienza da parte dei capi sottocampo, che spesso non conoscono, sempre calorosa e significativa.

3. L'APERTURA

Compito dei Capi Campo e dell'AE (insieme ai RRZZ se sono presenti) è di aprire il campo nel primo quadrato generale con una breve "cerimonia" d'inizio (presentazione dello staff, preghiera, consegna di segni particolari, alzabandiera...) fatta con semplicità, senza lungaggini ma con un "tono" adatto.

4. IL LANCIO

Coinvolgente, entusiasmante, ben preparato, per far entrare tutti nel clima del campo. Si può fare al quadrato iniziale o nel successivo fuoco di sottocampo.....

5. LA CATECHESI

Nel programma si sceglie anche il tema di catechesi da trattare al campo.

I momenti di fede si prevedono la mattina, prima di ogni altra attività, e alla sera, prima di chiudere la giornata, possono essere preparati e proposti dai capi sottocampo o preparati uguali per tutti e proposti dai capi sottocampo.

Per la S. Messa si deve prevedere il tempo per preparare bene i canti (devono essere sul libretto di campo o dati a parte a tutti), l'eventuale coinvolgimento dell'AE di Zona, del parroco del paese che ci ospita o del Vescovo della Diocesi.

6. IL FUOCO SERALE DI SOTTOCAMPO

Il fuoco serale, se vogliamo farlo vivere come tale deve essere fatto di sottocampo, e deve essere preparato accuratamente dai capi (programma, tecniche da utilizzare, costumi, scene, tema, ritmi..) ma con la necessaria attenzione affinché i ragazzi vivano questi momenti come reali occasioni di divertimento.

Di solito si realizza un "Fuoco di Campo", e non un bivacco o un "Fuoco di allegria", con canovaccio comune a tutti i sottocampi nel quale si inseriscono le sq. con interventi di espressione (spesso preparati a casa perché indicati nella lettera di lancio). Il tema è quello dell'ambientazione scelta.

Da prevedere la legna che occorrerà per il fuoco (comprarla o raccoglierla?) e la preparazione dei punti fuoco.

7. LA SVEGLIA

L'orario della sveglia deve prevedere almeno 8 ore di sonno e non deve slittare troppo per non pregiudicare l'intera giornata.

Si possono utilizzare vari mezzi: la chiamata, un canto... i ragazzi devono essere stimolati ad alzarsi prontamente. Può seguire l'attività fisica o un gioco breve...

In ogni caso è indispensabile che tutti i capi siano svegli prima dei ragazzi e partecipino subito tutti alle attività.

8. L'ATTIVITA' FISICA DEL MATTINO

Una volta alzati, capi e ragazzi si svegliano completamente con una breve ginnastica che scioglie i muscoli indolenziti dalla nottata e scuote la pigrizia.

Tutti i capi devono partecipare alla ginnastica, vale più l'esempio che un discorso.

9. I PASTI

In sede di programmazione si decideranno i tipi di pasti (al sacco, cucinati di Sq o da una cambusa generale) che saranno sempre in uno stile di essenzialità (cosa non portare è meglio deciderlo prima e insieme).

Per un'educazione all'ambiente e all'anticonsumismo si eviterà l'uso di piatti, bicchieri e bottiglie "usa e getta" usando, invece, gavette, bicchieri, posate lavabili e borracce.

10. I SERVIZI

Nella scelta del luogo del campo si dovrà tener conto dei bagni e dei luoghi per il lavaggio pentole sufficienti per tutti.

E' opportuno coinvolgere i ragazzi nella gestione di alcuni servizi del campo (pulizia, riordino...)

11. IL RIPOSO

La notte è fatta per dormire ! I ragazzi, dopo una giornata intensa, hanno bisogno di dormire almeno 8 ore. Se non vogliamo far passare il messaggio antieducativo che "la notte è fatta per divertirsi" e se vogliamo che i ragazzi possano godere a pieno delle attività della giornata senza cadere dal sonno, i capi devono ASSOLUTAMENTE curare il riposo di tutti, anche il proprio.

12. LO STILE

Un campo scout deve prevedere l'uniforme completa per i ragazzi e per i capi; se è il caso, nella programmazione, verranno decisi i momenti in cui usare l'uniforme da campo.

L'essenzialità scout prevede un'attenzione a che i ragazzi non portino cose superflue e non sprechino i materiali.

Attenzione al fumo e all'abuso di alcolici tra capi e ragazzi, comunque siano abituati nei loro gruppi dobbiamo proporgli modelli di vita sana.

La puntualità è un indicatore che il campo marcia bene: tempi appropriati per ogni attività e tempi morti da evitare.

Un campo è il momento privilegiato perché i ragazzi "imparino facendo" quindi proponiamogli la pulizia, l'ordine, l'uniforme ben tenuta, la puntualità, il rispetto per gli altri e i Capi devono dare l'esempio per primi !

13. LA LOGISTICA E GLI R/S A SERVIZIO

Una pattuglia di capi che si occupino esclusivamente della logistica e uno o due capi R/S che coordinino gli R/S a servizio sono indispensabili. Attenzione a che anche loro stiano alle regole del campo e ne facciano parte realmente. Attenzione a che gli R/S siano disponibili a svolgere il loro servizio da prima che inizi il campo (costruzioni, montaggio...) e che rimangano fino alla fine dello smontaggio!



14. I LUOGHI

Il luogo del campo dovrà essere preparato da una pattuglia di capi e R/S e sarà prevista un'accurata pulizia dopo l'evento.

Il luogo dovrà prevedere lo spazio e la natura necessari per le attività.

15. LE ATTIVITA'

Devono essere appropriate ai ragazzi, rispondenti ad un progetto, ben proposte e ben preparate, "forti" da un punto di vista tecnico ed educativo.

Teniamo presente che si devono proporre attività che vadano oltre quelle proposte nel gruppo, altrimenti non si sfrutta al meglio l'ambito allargato della zona!

16. IL QUADERNO DI CAMPO

Molto utile se si vogliono dare ai ragazzi determinate informazioni (orari, elenco degli allievi, notizie sui luoghi, canti...) o materiale tecnico da riportare a casa.

Deve essere ben curato ed in stile con l'ambientazione del campo.

17. LE VERIFICHE

Tra i capi è opportuno farne una alla fine del campo in una riunione apposita.

Con i ragazzi è necessaria alla fine del campo, evitando interminabili e noiosissime verifiche onnicomprensive. Se preparata bene, selezionando dei chiari "indicatori", la verifica potrà risultare vivace e significativa.

18. LA CONCLUSIONE

Ci sarà un momento della cerimonia conclusiva (preghiera, consegna dei ricordini o altri segni, ringraziamenti, saluti...) da non farsi in maniera affrettata e superficiale con la gente che scalpita e guarda l'orologio.

All'interno di questa cerimonia verrà fatta la premiazione e la consegna del gonfalone (si possono anche prevedere altri premi e una breve classifica).

Anche in questo caso bisogna stare attenti ai tempi, all'essenzialità unita alla significatività.

