AGESCI – SCOUT AVVENTURA

IO CAPOSQUADRIGLIA...
...FINALMENTE!

a cura di Olea don Pedro
disegni di J. Claudio Vinci

Vita di squadriglia
albo n° 1

Totem

Pensiamo al reparto come a una grande tribù indiana, con dei ragazzi e delle ragazze che diventano adulti, che fanno pienamente parte della tribù e ricevono il loro nome. E' questa una tradizione di numerosi reparti, che molte volte è bellissima ma che in qualche reparto può avere delle degenerazioni nonnistiche.
Ti diamo alcune idee. La festa totem deve essere una festa indiana perfettamente ambientata, vestititi, canti, racconti indiani faranno da cornice attorno al fuoco all'imposizione del nome a un ragazzo o a una ragazza che non può essere al primo anno di reparto ma che deve essere ben conosciuto per dargli un nome bello, che rimanga e che si adatti a lui.
I nomi devono essere nomi indiani, belli ,e dovete fare in modo che chi lo riceve, sia contento e orgoglioso di portarlo e non lo cambi più. Infatti nessuno cambia nome facilmente.
Le prove di coraggio, di pazienza, di abilità, di umiltà..., devono essere simpatiche. Dovete creare un ambiente di reparto che i ragazzi che non hanno il totem, e che quindi non partecipano alla festa, non vedano l'ora di far parte della tribù e di avere un nome anche loro.

Uscita di squadriglia

L'uscita di squadriglia è una delle cose più belle che si possono fare. Ve la dovete organizzare voi e darne conoscenza ai Capi reparto i quali possono farvi delle osservazioni rispetto ad essa. Ma se siete tecnicamente preparati e prudenti i capi non faranno altro che incoraggiarvi. I vecchi dicevano che lo scoutismo non si studia, si fa e lo scoutismo al chiuso non esiste. Lo scoutismo si fa all'aria aperta. Quindi le uscite possono essere di una o più giornate, compreso il pernottamento e non si può fare a meno di essa, vanno preparate in anticipo, con mol-

La fantasia è importante nel costruire l'angolo, in primo luogo per lo stile: capanna del trappeur, tepee indiano, capanna africana, baita alpina, ...; poi per l'essenzialità della spesa. Ingegnatevi a recuperare materiali poco costosi o a riciclare oggetti già utilizzati. Naturalmente nella costruzione dell'angolo devi far lavorare tutta la squadriglia.
Ricordati di mettere nell'angolo un quadretto di San Giorgio, di allestire un luogo dove tenere decorosamente il guidone, un tabellone che indichi il sentiero di ogni squadrigliere, un cartellone che indichi i turni di servizio, gli incarichi di squadriglia, i posti d'azione e l'animale di squadriglia la cui vita tutta la squadriglia deve conoscere.
L'angolo va tenuto pulito e in ordine perché è lo specchio della tua squadriglia.

Buona Azione

Per "Buona Azione" si intende il rendersi utili agli altri, siano essi amici o estranei, facendo loro dei piccoli favori. Chi fa almeno una B. A. (Buona Azione) ogni giorno, ben presto acquista l'abitudine di fare continuamente buone azioni. Oltre a fare Buone Azioni individuali potete fare delle Buone Azioni di squadriglia. Guardati intorno, cerca le necessità che la gente può avere e proponi alla tua squadriglia di fare una B. A. insieme. Crescerà l'affiatamento e lo spirito di squadriglia.

Buona Caccia

L'esploratore e la guida sono uomini e donne del bosco.
Conoscono la natura, ci sanno vivere, ne godono la bellezza, usano i suoi prodotti.
Nelle folte foreste gli uomini e le donne dei boschi, se non cacciavano non mangiavano, e non avevano pelli da vendere; ugualmente gli indiani: senza caccia non avrebbero avuto cibo, vestiti o tepee.
Per questa ragione gli esploratori e le guide si salutano tradizionalmente con un "Buona Caccia"!

Campo estivo

La tua squadriglia è fatta di uomini o donne del bosco. Gli uomini e le donne del bosco devono conoscerlo, ci devono saper vivere dentro. Perciò fate uscite frequenti e qualche campetto.
In estate, poi, la tua squadriglia, insieme alle altre, andrà al campo. Sarà un'occasione che metterà alla prova la vostra capacità di vivere come i trappeur e la vostra inventiva.
La squadriglia che ha capacità tecniche, che sa gestire le sue attività, ed è propositiva, si diverte tantissimo e torna a casa lieta dell'avventura vissuta insieme.
Il campo estivo è il banco di prova dello spirito di squadriglia e dell'affiatamento raggiunto.
La tua squadriglia deve partire per il campo con la sicurezza che tutto è stato preparato fin nei minimi dettagli; ne va del vostro prestigio.

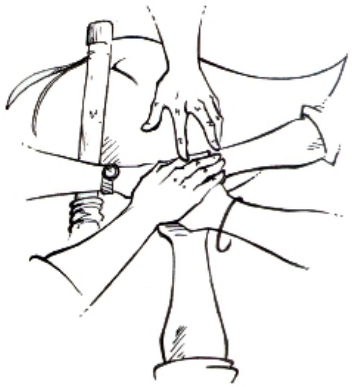
Capo Squadriglia

Tu che sei diventato capo squadriglia hai acquistato una grande importanza e una grande responsabilità. Sei importante perché con gli altri membri del Consiglio Capi dovete gestire il reparto.
Ha acquistato una grande responsabilità perché sei il modello dei tuoi squadriglieri che ti stimano e che vogliono essere come te.
Devi quindi essere un modello per l'impegno che metti nelle cose che fai e un modello in campo tecnico, in campo fisico, in campo morale e religioso.
Sei responsabile della squadriglia e devi essere un fratello maggiore, che trascina e aiuta a crescere ogni squadrigliere. Perciò devi saper distribuire il lavoro, seguire gli squadriglieri mentre svolgono i compito che gli hai affidato. Spingili ad imparare sempre di più.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

Specialità di squadriglia

Tu hai un buon numero di specialità. Probabilmente hai anche il brevetto di competenza, ma nella tua squadriglia ci sono tecniche che interessano tutti e allora potete decidere di conquistare la specialità di squadriglia nell'ambito di quella tecnica realizzando **due imprese di squadriglia** e **una missione** durante l'anno scout. Poi presenterete la relazione al vostro capo reparto che l'invierà, con la sua valutazione agli Incaricati Regionali di Branca E/G. In questa maniera avrete il guidoncino verde che segnalerà a tutti gli altri scout che la vostra squadriglia è in gamba e ha conquistato la sua specialità.
Le specialità di squadriglia sono: espressione, giornalismo, internazionale, meteorologia, speleologia, alpinismo, pronto intervento, natura, campismo, esplorazione, artigianato, nautica, olimpia, civitas, gabbieri.



Spirito di squadriglia

Se ascolti i tuoi ragazzi, se parli con loro, se fate insieme delle belle attività, avrai una squadriglia unita. Se conoscete l'animale di squadriglia, imitandone le qualità e se continuate a mantenere vive le tradizioni di squadriglia, avrai degli squadriglieri fieri di appartenervi. Se conoscete bene le tecniche scout e le usate nelle molte uscite di squadriglia, avrai una squadriglia di gente competente e contenta di esserlo. Se decidete di essere la migliore squadriglia del Reparto, o anche della città, avrai degli squadriglieri che ti seguiranno ovunque e non vorranno cambiare di squadriglia per nulla al mondo. La base dello spirito di squadriglia è l'impegno di tutti per tener fede alla promessa e per osservare la legge scout. Ogni scout, ogni guida della tua squadriglia devono mettere in secondo piano le loro persone, i loro interessi a vantaggio di tutta la squadriglia, che passa in primo piano. E' quello che chiamiamo fraternità.

S

Sentiero
Nei ricordi di molti capi squadriglia, e forse anche nei tuoi, c'è uno spazio per la pista percorsa da lupetto con la guida di Akela (o per il volo gioioso con Arcanda). Quella pista nella quale si inoltravano solo i lupi della giungla, poi si è allargata diventando sentiero. Lungo questo sentiero tu cammini con tutti i tuoi squadriglieri, piano piano camminate da soli nel bosco. Hai imparato a scoprire la natura che ti circonda, hai imparato a prendere delle decisioni con responsabilità e questo ti ha dato sicurezza e ti consente di procedere con autonomia, guidando i tuoi squadriglieri. Il ragazzo o la ragazza che viene nella tua squadriglia per la prima volta, viene per divertirsi e per fare tante cose. Solo facendo tante cose nuove può imparare e diventare in gamba, e solo chi è in gamba è in grado di aiutare tante altre persone, di fare tante buone azioni. Aiutando gli altri il tuo squadrigliere sarà contento e felice perché, come diceva Baden – Powell, si diventa felici facendo la felicità degli altri. Hai accompagnato i tuoi squadriglieri durante un tratto del loro sentiero. E' stato un buon lavoro.

Silenzio
Quando finisce la giornata è ora di andare a dormire per essere pronti per le attività dell'indomani. Durante la notte continuerai ad essere responsabile della squadriglia, non puoi abbandonarla e non puoi ignorare dove si trova uno squadrigliere perché si è allontanato dalla tenda.
La notte è fatta per dormire, con poche precise eccezioni che richiedono silenzio: la veglia alle stelle, il gioco notturno (la squadriglia chiassosa viene individuata per prima), l'osservazione notturna della natura. Quest'ultima richiede silenzio. Il bosco durante la notte ha una vita ancor più intensa di una città. Ma pochi la conoscono. E' il silenzio che ci permette di sentire il camminare del riccio, di riconoscere i versi degli uccelli notturni, di ascoltare il tonfo della ghianda quando cade.
E' bello addormentarsi sentendo i rumori del bosco.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

Ovviamente i compiti particolarmente duri o difficili li riserverai per te.
Quando dai un ordine deve essere chiaro, preciso e breve. Non c'è bisogno di urlare. Tu sai come dire le cose perché i tuoi squadriglieri facciano quel che devono fare. Insieme al tuo vice devi preparare bene la riunione di squadriglia e tutte le attività.

Consiglio Capi
L'organizzazione e la gestione della vita di reparto fa capo al Consiglio Capi. Cioè la fai tu con gli altri capi squadriglia, i capi reparto e l'assistente. Al Consiglio Capi possono partecipare gli aiuti capi reparto e quando lo ritenete opportuno i vice capi squadriglia. La responsabilità del reparto è vostra, siete voi che decidete che cosa si fa o che cosa non si fa, dove si fanno le uscite, o i campi e che cosa proporre alle squadriglie. Dovete fare il programma delle attività e preparare le riunioni del Consiglio della Legge. Inoltre i capi reparto devono sentire il Consiglio Capi prima di nominare i nuovi Capi squadriglia.

D

Discrezione
Si chiama discrezione la virtù che ti fa tacere, e non divulgare notizie, date, situazioni, che gli squadriglieri dicono a te perché sei il loro capo squadriglia, il loro amico e il loro fratello maggiore.
Saper mantenere il segreto anche quando non è richiesto espressamente è una qualità fondamentale del capo squadriglia.

Esempio
Diceva Baden - Powell che il "ragazzo è un terribile imitatore". La cosa vale nei confronti dei capi reparto, ma ancora di più nei confronti del capo squadriglia. Il capo reparto è per gli esploratori e le guide un eroe, ma più grande di loro. Tu, invece, sei per loro un eroe quasi della stessa età, in te si rispecchiano e sanno che possono diventare come te in un breve periodo di tempo. Più in gamba sarai tu e più loro vorranno essere in gamba, più te la saprai cavare nella vita scout e più loro vorranno imparare le tecniche, più ci terrai alla tua Promessa e alla Legge e più loro vorranno mantenerla. Più sarai amico di Gesù e più sarà per loro una cosa importante. L'esempio insegna più di mille parole.

Fede
La fede è incontrare Dio ed essere in rapporto con Lui. Quando siamo in rapporto con una persona più passiamo del tempo con lei più la conosciamo. Possiamo trascorrere tanto tempo con qualcuno ed arrivare a conoscerlo molto bene ma ci sfuggirà sempre qualcosa di lui, non arriviamo mai al punto di conoscerlo come noi stessi, di lui rimarrà sempre un lato sconosciuto, misterioso.
Dio è la cosa più grande che esista e quindi è il più grande mistero. La fede perciò è convivere con il mistero di Dio, così come conviviamo con il mistero delle persone e della creazione.

altro, che è una nuova miniera. Alla fine si è in grado di fare tante cose e di ritrovare tante idee solo sfogliando il quaderno di caccia .
Nel tuo quaderno di caccia di capo squadriglia dovresti scrivere tutto ciò che viene detto in consiglio capi, la preparazione di ogni riunione di squadriglia, uscita o campo, il quadro delle presenze dei membri della squadriglia; il quadro della situazione di ogni squadrigliere e del suo sentiero: tappa, specialità, competenza, in più ovviamente devi annotare tutto quanto interessa a te personalmente, e l'attività di alta squadriglia.
Ogni squadrigliere deve avere il suo quaderno di caccia e la squadriglia dovrebbe avere il suo giornale di bordo, dove il cronista di squadriglia, o altri squadriglieri nelle diverse occasioni, possa scrivere tutto ciò che riguarda la vita di squadriglia. Anticamente ogni veliero aveva il suo "giornale di bordo" su cui il capitano registrava la strada della nave e ciò che avveniva giorno per giorno.

Riunione di squadriglia
Almeno una volta a settimana devi fare la riunione di squadriglia. La devi preparare insieme al tuo vice e deve essere allegra e attraente per tutti. Devi imparare a dosare bene gli ingredienti: canto, preghiera, tecnica, osservazione, giochi, chiacchierata che dia nuove idee, ecc.
Tu e il tuo vice vi scriverete il programma della riunione nel quaderno di caccia, con delle attività o dei giochi di riserva che possano riempire eventuali buchi imprevisti nella riunione. Inoltre avendo tutto scritto saprete che cosa avete fatto nella riunione precedente e non diventerete ripetitivi.
Preparando la riunione insieme al tuo vice, vi verranno in mente più idee, riuscirete a far imparare tante cose agli squadriglieri e se eccezionalmente mancasse uno di voi due per motivi gravi la riunione ci sarà lo stesso e riuscirà ugualmente bene.
Dopo la riunione date uno sguardo a come è andata e segnatevi le cose che potranno esservi utili durante le riunioni seguenti.

lui facendo dei gesti e parlando. Quando siamo in relazione con una persona la pensiamo spesso, a volte possiamo litigare, altre volte ci rappacifichiamo... la stessa cosa vale con Dio. Comunicare con Dio significa pregare.
Quindi pregare non è solo dire preghiere o fare un'intenzione di preghiera a Messa. con Dio, con Gesù, parliamo individualmente o in gruppo. In gruppo parliamo con Dio in chiesa insieme agli altri cristiani della stessa comunità. Da soli preghiamo quando parliamo con Gesù come si parla con un amico, chiacchierando con lui delle nostre gioie, le nostre difficoltà, le persone che ci stanno a cuore, le cose che vorremmo migliorare per lui o con lui.
Preghiamo quando facciamo silenzio, sapendo che lui è accanto a noi. Non c'è un tempo o un modo stabilito per parlare, per comunicare con Gesù. Ognuno lo può fare nel modo a lui più gradito.
Dio, poi, ci parla attraverso le persone, gli eventi, le cose e la sua parola contenuta nella Bibbia. Perciò quando ascolterai la Bibbia, quando aprirai il Vangelo fermati attentamente e pensa: che cosa dicono a me queste parole di Dio? o che cosa mi dice Gesù?
infine una parola sul tuo compito di capo squadriglia: prega per le tue guide e per i tuoi esploratori. Gesù è un grande alleato e i tuoi squadriglieri gli stanno a cuore come lo stanno a te. Anche i tuoi capi e il tuo assistente pregano per te.

Quaderno di caccia.
Un bravo esploratore, una guida in gamba portano sempre con se un quaderno. Può servire per segnare le cose che indicano i capi come una ricetta di cucina imparata al San Giorgio, un nuovo gioco, una tecnica che non si conosce. Alla fine il quaderno si fa grosso e diventa una miniera di idee e di materiali. Quando un quaderno è finito si inizia un

La fede ci fa essere in rapporto con Dio Padre, con Gesù nostro amico e fratello, con lo Spirito Santo.
Gesù è Dio, ma è uomo come noi, e ha provato tutto ciò che significa essere uomo. E' a noi vicino, è nostro amico, è nostro amico e a Lui ci dobbiamo tenere. Tu per primo come capo squadriglia devi cercare di sviluppare questo rapporto con Gesù, facendolo diventare sempre più intenso e gioioso. Il rapporto personale con Gesù è uno dei pilastri della felicità.

Forza fisica
Salute e forza fisica sono importanti per ogni esploratore e per ogni guida. Sono una ricchezza che va curata e aumentata. Ginnastica, nuoto, sport fanno bene ma soprattutto fa bene evitare con cura abitudini che fanno male alla salute, come il fumo di ogni tipo, gli alcolici, le imprudenze gravi, ecc.
Un corpo in piena efficienza ci permette di fare tante cose, di acquistare abilità manuali, di crearci un carattere forte per aiutare gli altri ed essere felici. Un esploratore e una guida, tanto più un/a capo squadriglia curano la loro salute, il loro carattere, la loro abilità manuale e il servizio del prossimo.

Grido di squadriglia
Il grido di squadriglia è una tradizione che viene dai cavalieri antichi. Il grido deve essere breve, incisivo, netto e urlato una volta sola. Insieme alla tua squadriglia adotta un grido che sia solo vostro, perché un grido comune, scontato o appena sussurrato non dà l'idea di quanto vale la squadriglia.

Guidone
Il guidone è il simbolo della squadriglia.
Consiste in un triangolo di stoffa bianca con il simbolo, in rosso, dell'animale di squadriglia, disegnato da Baden - Powell.
Esso viene legato ad un bastone scout.
Il capo squadriglia porta il bastone con la mano destra, e quando è necessario saluta con la sinistra.
Il guidone deve essere trattato con la massima cura da tutta la squadriglia. Un guidone abbandonato per terra o sporco indica scarso spirito di squadriglia e un capo che ha ancora molto da imparare.

Hike
L'avventura più avventurosa è quella che fai da solo.
Può capitare che il tuo capo reparto ti dia una cartina topografica, un punto da raggiungere e dei compiti da fare durante un percorso personale. Da solo, devi dimostrare competenza, autonomia e responsabilità. Da solo il silenzio ti si rivelerà come una grande ricchezza; l'osservazione diventerà una grande occasione per riflettere e pregare. L'hike è un'occasione unica per dare uno sguardo alla propria vita e al proprio impegno. I capi reparto possono proporre l'hike anche a una coppia di esploratori o a una coppia di guide.

Omerali
Ogni animali di squadriglia ha dei colori che lo rappresentano e che portiamo sui nostri omerali.
Il significato simbolico dei principali colori dei nostri omerali di squadriglia è il seguente:
bianco: purezza ed onestà;
azzurro chiaro: altezza d'ideali e intelligenza;
azzurro scuro: inventiva ed osservazione;
grigio: dolcezza e pazienza;
giallo oro: laboriosità, probità e abilità;
marrone: furberia e capacità;
nero: forza e sicurezza;
arancio: gaiezza e buon carattere;
rosso: coraggio e generosità;
verde chiaro: speranza e prodezza;
verde scuro: scienza del bosco e amore della natura;
violetto perseveranza e tenacia;
Questi colori rappresentano l'animale di squadriglia, voi dovreste sforzarvi di imitarne le qualità positive.

Posti d'azione
Oltre agli incarichi di squadriglia, che sono fissi, ce ne sono altri che entrano in funzione in occasione di imprese e missioni di squadriglia. Sono i posti d'azione che richiedono particolare competenza tecnica. I principali sono: mercurio (coordina il collegamento tra tutti gli squadriglieri), segnalatore, topografo e cartografo, osservatore, pioniere, naturalista, cuciniere, ecc.

Preghiera
Quando entriamo in relazione con qualcuno comunichiamo con

Nautica
C'è l'uomo del bosco ma anche il lupo di mare. La natura è fatta di terra e di acqua: mari, fiumi, laghi... una brava guida e un bravo esploratore devono cercare di avere dimestichezza con tutti gli ambienti naturali e quindi anche con l'acqua. Se sapete nuotare tutti (altrimenti vedete di imparare subito) cominciate a fare attività in acqua. Tutte le cose che si possono fare a terra, si possono fare anche in acqua. Avete mai pensato di fare un percorso hebert in acqua? Un fiume visto dalla riva non è uguale a lo stesso visto da una canoa...
Ci sono dei reparti che fanno del mare, del lago, o del fiume il loro ambiente naturale. Sono i reparti nautici o ad indirizzo nautico. Ma l'acqua è alla portata di tutti e non c'è nessuna ragione per cui ci si debba privare di osservare il fondale marino o le molte creature che vi abitano, così come osserviamo gli scoiattoli, le poiane e gli insetti. La vita in acqua è un'avventura bellissima.

Nonnismo
I ragazzi appena entrati in reparto hanno poca esperienza e conoscono poco il bosco e la vita del trapper. A poco a poco impareranno con il vostro aiuto a superare le difficoltà naturali. Ma non c'è nessuna ragione perché la squadriglia aggiunga altre difficoltà. Il nonnismo è negativo (anche se lo nascondiamo dietro a delle "tradizioni"), lo scherzo simpatico è gradito a tutti e si ricorda con simpatia, lo scherzo pesante, sul tipo delle idiote scuole militari da film, non lo si accetta e viene sempre ricordato come un'esperienza sgradita. I vostri esploratori e le vostre guide vi ricorderanno un domani per le tante avventure vissute con voi e per le belle giornate trascorse fraternamente in allegria.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

Impresa di squadriglia
Ascolta i tuoi squadriglieri e parla con loro. Prima o poi verranno fuori delle cose che sognano di fare. Prendi nota; pensaci su; consultati con il tuo vice e provate a farle. Fate una buona riunione di squadriglia e discutete come si può realizzare l'idea (ideazione), mettete nero su bianco, dividetevi il lavoro (progettazione). Andate avanti (realizzazione) e quando avrete raggiunto lo scopo festeggiate (fiesta). Poi in un momento tranquillo parlate dell'impresa fatta, cercate di capire che cosa può essere migliorato e che cosa potete fare per evitare, in futuro, di ripetere gli errori (verifica).
Se non siete capaci di realizzare da soli una buona idea chiedete la collaborazione delle altre squadriglie. A volte ciò che non si riesce a realizzare in sette viene benissimo in quattordici.

Incarichi di squadriglia
Tu non riusciresti a fare tutto quanto è necessario per una buona vita di squadriglia. Dividere il lavoro con gli altri migliora il risultato, rende responsabili gli altri e li fa sentire importanti. Perciò nella squadriglia ogni scout e ogni guida hanno un incarico, una responsabilità. Gli incarichi principali sono quelli di tesoriere, segretario, magazziniere, ambulanziere, guardiano dell'angolo, guardiano dello stile.

L

Legge
Uno scout pone il suo onore nel meritare fiducia.
Uno scout è leale e se non lo è non è uno scout.
La legge scout ci fa acquistare tante buone qualità che fanno in modo che un esploratore e una guida si distinguano da tutti gli altri ragazzi e ragazze e un domani siano uomini e donne significativi nella società.
La legge scout non ci vieta nulla, ma mostra tante vie di impegno.
Se tu ci tieni alla legge i tuoi squadriglieri capiranno l'importanza di viverla e diventeranno buoni cittadini compiendo il proprio dovere verso Dio e verso il paese. Mantenere la promessa che abbiamo fatto è l'altro aspetto del nostro essere esploratori e guide. Legge e promessa ci fanno fratelli e sorelle di tutti gli altri esploratori e guide del mondo. E non è poco.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

M

Materiale di squadriglia
Il compito di curare il materiale di squadriglia è del magazziniere, con l'aiuto di tutti gli squadriglieri. Ma il buon capo squadriglia deve tener d'occhio tutta la squadriglia e quindi stare attento perché tutti facciano il proprio dovere. Quindi deve essere sicuro che la tenda sia ben conservata, in perfetto stato e che i piccoli strappi vengano subito riparati. Lo stesso vale per il materiale da cucina, la cassa degli attrezzi da lavoro, la cassetta del pronto soccorso. Oggi una tenda costa molti soldi, tutto il materiale è costoso. Fatti un punto d'onore di non chiedere soldi al reparto, ma acquista il materiale che ti serve con l'autofinanziamento. Anche la cura del materiale è indice del livello di qualità della squadriglia. Meglio è tenuto il materiale e più è in gamba la squadriglia.

Missione di squadriglia
Il motto dello scout e della guida è *"sii preparato"*, quindi la tua squadriglia deve essere sempre pronta e preparata. Per verificarlo i capi reparto vi possono mandare in missione. La missione è un'uscita nella quale gli obiettivi che devono essere raggiunti e le tecniche che devono essere utilizzate vengono indicate dai capi. Perciò bisogna essere preparati in tutte le tecniche scout.
Tu, come capo squadriglia, devi coordinare tutto per portare la missione a termine con i tuoi squadriglieri con i quali, alla fine, farai una relazione ai capi reparto.

La relazione deve avere una copertina, la presentazione della squadriglia, il testo della missione che vi hanno dato i capi, la cronaca dello svolgimento, i risultati ottenuti e una conclusione con il giudizio di ogni squadrigliere sulla missione compiuta.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

Indice

A
Accoglienza
Alta squadriglia
Angolo di squadriglia

B
Buona azione
Buona caccia

C
Campo estivo
Capo squadriglia
Consiglio capi

D
Discrezione

E
Esempio

F
Fede
Forza fisica

G
Grido di squadriglia
Guidone

H
Hike

I
Impresa di squadriglia
Incarichi di squadriglia

L
Legge

M
Materiale di squadriglia
Missione di squadriglia

N
Nautica
Nonnismo

O
Omerali

P
Posti d'azione
Preghiera

Q
Quaderno di caccia

R
Riunione di squadriglia

S
Sentiero
Silenzio
Specialità di squadriglia
Spirito di squadriglia

T
Totem

U
Uscita di squadriglia

V
Veglia d'armi
Veglia alle stelle
Vice caposquadriglia

Z
Zaino

Vita di squadriglia albo n° 1 – Io caposquadriglia… finalmente! – Scout Avventura – AGESCI

Vice caposquadriglia

Il tuo vice dovrebbe essere un altro te stesso e il tuo successore. Dovrebbe essere tuo amico, un amico che stimi molto e nel quale hai grande fiducia. E' la persona con la quale più ti devi consigliare nel condurre la squadriglia e la persona nella quale trovi il miglior aiuto per preparare le attività. Il vice deve sapere tutto della squadriglia anche perché è il tuo sostituto quando sei assente. Se tu condividerai le tue responsabilità con lui, il giorno in cui passerai in branca R/S sarai sicuro di lasciare la tua squadriglia in mani competenti e responsabili perché avrà imparato da te.

Zaino

Finalmente siamo alla lettera finale, la z. Leggendo zaino avrai pensato a uno zaino materiale da fare bene prima della partenza. E' vero che il capo squadriglia deve insegnare a fare lo zaino agli ultimi arrivati, ma non volevamo dirti questo.

Lo zaino simboleggia anche qualcosa di meno materiale, rappresenta tutte le cose che hai imparato in questi anni, il ricordo del tempo trascorso con la tua squadriglia e con il tuo reparto, le avventure vissute, le imprese realizzate. Questo zaino te lo porterai in noviziato (se deciderai di continuare il tuo cammino negli scout), ma prima di andartene prova a fare un bilancio del tuo cammino di capo squadriglia: avrai fatto un buon lavoro solo se avrai lasciato un segno nei tuoi squadriglieri, se avrai trasmesso loro parte delle competenze se avrai condiviso con loro qualcosa, se ti ricorderanno come persona significativa...

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

L'a b c del caposquadriglia.

Questo vademecum vuole essere un piccolo aiuto per i nuovi capisquadriglia ma anche per chi semplicemente si vuole rinfrescare la memoria. Non ha la pretesa di essere esaustivo, mancano tanti concetti e tante parole di cui bisognerebbe parlare "animazione", "gioco", "osservazione"… solo per fare qualche esempio.

Stampatelo e conservatelo nel vostro quaderno di caccia, potrebbe esservi prezioso. Discutetene in consiglio capi e se vi accorgete che nel vostro reparto le cose vanno diversamente da come descritto in queste pagine forse è il momento di dare una scossa a voi e ai vostri capi reparto...

Andrea Provini
Capo Redattore
Scout Avventura

A

Accoglienza
Appena iniziato l'anno scout la tua squadriglia avrà dei nuovi ragazzi. Alcuni verranno dal Branco, altri saranno completamente nuovi. Se tu li accogli con la tua squadriglia in modo allegro e positivo, loro conserveranno un bel ricordo della loro entrata in reparto. Ma se la squadriglia li sottopone a scherzi e battute pesanti, alcuni se ne andranno e per gli altri sarà più difficile entrare nello spirito di squadriglia. Alla fine ci metterai più tempo ad affiatarli tutti. Accoglili come dei Piedi Teneri che hanno bisogno di essere seguiti da vicino perché inesperti, ma che un giorno diverranno bravi come te.

Alta Squadriglia
E' vero che alle volte hai bisogno di parlare di cose delle quali non si può parlare con i piccoli del reparto. Alle volte vuoi fare delle cose che solo gente più matura o fisicamente più preparata può fare. Ci sono delle imprese che solo gente più grande può fare. E questo capita anche agli altri "grandi" del reparto. Ma dovete stare attenti a non dimenticarvi dei più piccoli. Prima viene la vita di squadriglia, poi la vita di Reparto e infine, se vi ritagliate del tempo, le attività di Alta Squadriglia.

Angolo di squadriglia
L'angolo è la base della tua squadriglia.
Deve essere accogliente perché ci si trovi a proprio agio durante la riunione di squadriglia. L'angolo deve essere utile alla squadriglia e deve piacere, perciò come nuovo capo squadriglia, in una delle prime riunioni devi decidere con la squadriglia eventuali modifiche dell'angolo.

Vademecum pubblicato su SCOUT Avventura numero 6 del 1999

ta cura, con delle attività che aiutino ad acquisire le tecniche scout o che servano a metterle in pratica. Una uscita di squadriglia non preparata riesce male e affievolisce lo spirito di squadriglia, mentre un'uscita di squadriglia che riesca bene porterà il morale dei tuoi squadriglieri alle stelle.

V

Veglia d'armi
L'antico aspirante cavaliere, la sera, prima di venire armato cavaliere, vegliava le armi in chiesa durante tutta la notte. Così fa il novizio scout la sera prima della sua promessa. con le modalità proprie delle tradizioni di squadriglia e di reparto. Veglierà durante un certo tempo riflettendo sulla promessa e sulla legge. Ed è bene che tu lo accompagni in una notte così importante, dopo che lo hai preparato alla promessa da quando è entrato in reparto.

Veglia alle stelle
Le stelle hanno sempre avuto l'ammirazione degli uomini. La bellezza di un cielo stellato ha sviluppato la poesia degli antichi che hanno creato bellissime storie sulle costellazioni.
Guardare il cielo, individuare le costellazioni e le stelle insieme ai tuoi squadriglieri è un bel modo per affiatare la squadriglia. Guardarle da soli è ancora più bello. Pensare poi a se stessi nel silenzio della notte è ancora più attraente. Vegliare tutta la squadriglia a turno è anche una bella attività. Molte volte gli spunti sui quali pensare durante la veglia li danno i capi reparto, ma qualche volta prova a darli anche tu che conosci bene i tuoi ragazzi.