



TESI SUL CAMPO SCOUT



di: FABIO ALBERTO FRANCESE

Edizione 2019

PREFAZIONE

Cap 1 LE CARATTERISTICHE DEL CAMPO SCOUT

Cap 1.1 come si trova un Campo Scout

Cap 1.2 organizzazione logistica Campo Scout

Cap 2 LA GESTIONE DELLA CAMBUSA AL CAMPO SCOUT

Cap 3 LE ATTIVITÀ AL CAMPO SCOUT

Cap 3.1 divisione gruppi espressione\tecnica

Cap 4 AMBIENTAZIONE CAMPO SCOUT

Cap 4.1 attività organizzate dal gruppo espressione

Cap 4.2 grande gioco e gioco notturno

Cap 5 TECNICA AL CAMPO SCOUT

Cap 5.1 attività di progettazione del Campo

Cap 5.2 tecnica negli angoli di Sq.

Cap 5.3 prove di tecnica

Cap 6 GESTIONE DELLE SQ. AL CAMPO

Cap 6.1 consiglio di Sq.

Cap 6.2 progressione personale al Campo ed indicazioni per il prossimo anno

Cap 7 CONSIDERAZIONI E CONCLUSIONI

Prefazione

Una vita in Riparto: mi piace iniziare così questa tesi, anche perché, escludendo l'anno di noviziato ho sempre passato la mia vita scout in Riparto. Ricordo ancora quando Fidel mi chiese di diventare Capo Riparto: fu durante una uscita di alta Sq. a Genova... cominciai in quel momento a vedere lo scoutismo in maniera diversa, mi rendevo conto che era arrivato il momento di dare qualcosa di completamente mio. Sono passati circa 8 anni da allora, e credo, nel mio piccolo, di aver dato il massimo. È stato un cammino bellissimo, fatto assieme ad un sacco di persone che hanno diviso con me centinaia di momenti, mi verrebbe da raccontarli tutti, ma forse vi annoierei, e per quelli c'è sempre tempo durante i nostri incontri. Ringrazio tutti coloro i quali ci sono stati, ma una menzione particolare va ad Aligi e Riccardo che hanno iniziato con me l'avventura tanti anni fa da Rover e mi hanno assistito in tanti momenti difficili e lo fanno ancora oggi; un altro ringraziamento enorme va ad Alessandro per essermi sempre stato amico ed un ottimo consigliere, senza di lui tanto di quello che ho fatto non ci sarebbe. Tornando a noi, dicevo che, iniziando il percorso che mi avrebbe portato ad esser Capo, ho capito che era il momento di dare qualcosa di completamente mio al Riparto, e questa tesi vuole essere un mio contributo, un qualcosa che spero sarà utile negli anni. Da tale desiderio è nato il tema di questa mia tesi: l'organizzazione di un Campo Scout; Il Campo Scout è uno dei momenti più importanti della vita del Riparto ed ho pensato di mettere a disposizione quelle che sono state le mie esperienze, nella speranza che possano esservi utili.

Buona lettura e buona caccia a tutti.

Capitolo 1: le caratteristiche del Campo Scout

Il Campo Scout deve aver determinate caratteristiche, altrimenti non potrà mai considerarsi tale, ed ora vi racconto un aneddoto che vi farà capire il perché: una serie di coincidenze in passato ci ha portato ad effettuare il Campo Scout in un parcheggio di un piccolo hotel in centro paese, dopo una forte pioggia siamo dovuti tornare a casa perché il terreno non aveva drenato l'acqua e di conseguenza le tende si allagarono.

Forse anche in Campo Scout "normale" quella forte pioggia avrebbe creato danni, ma in tanti anni è stata l'unica volta che sono dovuto tornare a casa e c'è un motivo: non ero in un luogo adatto ad accogliere un Campo Scout.

Perché un Campo Scout riesca bene, bisogna che innanzitutto il terreno di Campo si presti ad accoglierlo, e, bisogna anche tener conto delle persone che vi parteciperanno: un bel terreno di Campo per 5 Sq. non sarà adatto ad un Campo con 3 Sq. o per 7 Sq. e la cosa non è da sottovalutare in quanto la distribuzione degli angoli di Sq. è molto importante sia per quanto riguarda la gestione dei servizi sia per quanto riguarda la vita di Sq.

1.1 come si trova un Campo Scout

Ci sono molti modi per trovare un terreno adatto ad un Campo Scout, buona tradizione sarebbe quella di avere un quaderno di gruppo dove si annotano tutti i terreni usati e/o visitati con le caratteristiche tecniche, il costo, i recapiti telefoni e osservazioni varie, così facendo all'interno di un'associazione le informazioni tenute dai vari gruppi permettono di avere un vero e proprio database che consente di variare e di evitare sgradevoli sorprese in terreno di Campo non conosciuti. La tecnologia ci aiuta enormemente: ora internet funge un po' da libro dei campi grazie ai numerosi siti che mettono in contatto domanda ed offerta, ritengo comunque molto interessante che ogni gruppo abbia questo "archivio", perché anche le informazioni di internet non sempre sono attendibili e, soprattutto, non sono proprie di un gruppo. Nello specifico posso segnare un paio di buoni siti per la ricerca di un terreno di Campo:

- <http://www.tuttoscout.it/campiscout/>
- <http://www.mdrscout.it/default.asp?id=50&mnu=50>

Ci sono inoltre molti blog o siti di gruppi scout che pubblicizzano altri campi, ma questi due siti sono (per esperienza personale) quelli più attendibili e con il maggior numero d'informazioni.

Vedi ad esempio:

Oppure questo terreno di Campo dove abbiamo poi fatto l'esperienza estiva del 2010 e devo dire che la descrizione corrisponde perfettamente a quello che abbiamo trovato.

Nome: Base scout Mazzorbetto, Burano

Descrizione: All'interno dell'isola vi è un ex-forte completamente ristrutturato con cucina, camere, wc, docce, sala da pranzo.(su richiesta) legname da costruzione e fuochi sollevati su bidoni esterni.

Regione: Veneto

Località: Isola di Mazzorbetto - Burano

Provincia: Venezia

Sito: <http://www.isolaburano.com/area.php>

N. Posti: 27

N. Tende:

Branca: tutte

Nome Contatto: Piri - Brusapiana

Email: quagliati@libero.it

Telefono: 041.5221858

Indirizzo:

per non sentirsi con l'acqua alla gola, le ricerche devono iniziare a gennaio e, con un minimo di programmazione, arrivare ad una prima visita del Campo a febbraio, così da aver tempo eventualmente per cambiare luogo, se questo si rilevasse inadatto. Consiglio di individuare almeno 2 o 3 campi vicini di modo da poter visitarne più d'uno nella stessa giornata. Non fidatevi mai del passaparola e di un colloquio telefonico, ed evitate di visionare il Campo senza il proprietario, potreste tornare a casa con una visione distorta del terreno per poi trovarvi a luglio con molte cose da rifare.

Siccome molti campi scout e luoghi per fare uscite sono gestiti da gruppi AGESCI, consiglio di dire già alla prima telefonata che non ne facciamo parte, altrimenti (non dovrebbe, ma potrebbe accadere) nel momento in cui il proprietario lo viene a scoprire, in qualche modo può ostacolare la prenotazione del Campo; come vuole la tradizione: "patti chiari amicizia lunga".

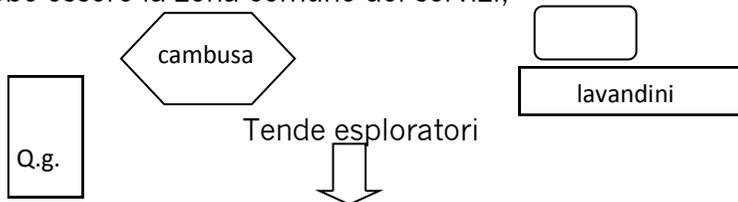
RODOLIANA (PDRLE)	
#7039 - Via Marziale 28 (SMLLA,ROMAGNA)	
Tipologia Campo	Campo Sello
Unità	Esploratori / Guide
Piatti letto	
Luogo	Terreno
Come attrezzata	NO
Note	Il campo si trova sull'appennino tosco-emiliano, in simile montagna ma a pochi passi dalle località e facilmente raggiungibile e a 5 km dal centro abitato rodoliano, in cui è presente qualsiasi tipo di attività commerciale, nei luoghi si trovano 20 presenze situate nel sottobosco (al limite per tutto il giorno) e un ampio campo (circa 2 ettari) dove è possibile posizionare tende, campo da gioco e area fuoco. l'acqua potabile sgorga da una sorgente, in modo continuo, per tutto il giorno ed è possibile congezionata in una grande cisterna di raccolta, nella vicina casa è possibile usufruire di un piccolo bagno e un locale in cui è presente un frigorifero, a pochi passi dal campo è situata l'antica chiesa di santa margherita, luogo suggestivo per lo svolgimento delle funzioni religiose, sono poi facilmente raggiungibili diversi luoghi tra cui il famoso centro di gattorna per la sede di riparto e scuderia con il servizio previsto di assenso fornito dall'azienda, ristorante per la ristorazione (baroli, dolci e salsicciotti), il dispensario, un'aula, terreno comunque a disposizione per l'intero periodo di permanenza.
Responsabile	Federico E. Vincenzo Pisci
Telefono n.1	0285433668
Telefono n.2	054621895
Fax n.1	

1.2 organizzazione logistica Campo Scout

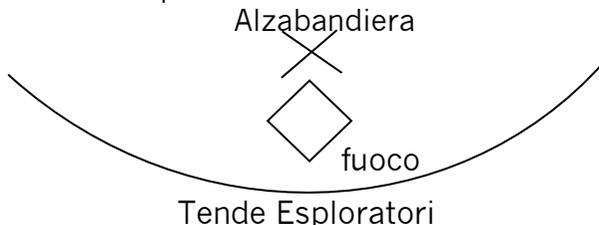
La logistica e l'organizzazione del Campo è cosa fondamentale: tenetelo sempre presente. Sono tre gli elementi imprescindibili della logistica al Campo: l'organizzazione del terreno di Campo, la cambusa (alla quale dedicheremo il Capitolo successivo) e il materiale che si ha a disposizione. Dalla gestione di questi aspetti dipende una buona parte del successo che avrà il vostro Campo, del divertimento vostro e dei vostri Esploratori

Chiaramente ognuno fa il massimo con quello che ha a disposizione, perciò è indispensabile aver almeno un'automobile o un furgoncino sempre a disposizione. Fatta questa premessa è, a mio avviso, molto importante che scelto il terreno, questo venga visionato una seconda volta con lo staff di Riparto, l'alta Sq. (o in alternativa i Capi sq), e anche qualche componente della Co.Ca che vi potrà aiutare nella fase di pre-Campo.

Sarebbe ideale fare quest'uscita verso maggio con lo scopo di verificare con le sq come disporre gli angoli, e come organizzare la logistica di Campo: cambusa, docce, lavabi, alzabandiera e le altre zone comuni. Anche a quest'uscita è importante che ci sia il proprietario del terreno perché così potrà lui indicarvi i posti più adatti alle varie strutture, ed essendo un conoscitore del posto vi permetterà di sapere dove tira più vento, dove finisce l'acqua piovana, dove altri gruppi hanno fatto il fuoco di bivacco; insomma vi farà risparmiare molto tempo in quanto saranno già i suoi consigli a delineare la fisionomia del Campo. Durante questo w.e. d'uscita verrà inoltre illustrato ai Capi e vice il tema di Campo, si cercherà di coinvolgerli nella progettazione delle aree comuni, ascoltate i loro consigli perché sono loro che vivranno il Campo, ma sappiate anche imporvi in quanto, solo voi avete una visione globale; cercate di fare in modo che nessuna Sq. sia in una zona più vantaggiosa di altre, ma se ciò dovesse accadere cercate di fare in modo che sia la Sq. con il maggior numero di novizi ad essere quella avvantaggiata. Ecco come dovrebbe essere la zona comune dei servizi,



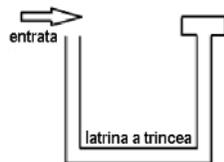
con la cambusa vicina al q.g. (quartier generale) e ai lavandini per motivi di praticità, è molto importante che la cambusa ed il q.g. siano separati in quanto all'interno della cambusa dovrà entrare il minor numero di persone possibile, altrimenti il via vai porterà una confusione terribile. Il q.g. invece sarà usato come magazzino, ed all'occorrenza come spazio da usare in caso di maltempo.



Qui sopra è invece raffigurata la zona dell'alzabandiera, quadrato e fuoco di bivacco, se c'è la possibilità, mettete questi elementi vicini in modo che da tutti gli angoli di Sq. si riesca a

vederli. Certo è che questi aspetti non sono indispensabili per la riuscita di un buon Campo, ma vi permettono una maggiore praticità ed una minor dispersione soprattutto a livello emozionale. Di seguito vi metto qualche piccolo consiglio per le varie zone e strutture di Campo:

ZONA LATRINA: nel caso in cui dobbiate costruirla tenete a mente che la latrina è una delle strutture più importanti, sia dal punto dell'igiene delle persone che per quanto riguarda la pulizia del Campo. Consiglio di farla "a trincea", in una zona non troppo distante dal Campo, ma allo stesso isolata. L'area possibilmente dev'essere un quadrato di 4 mt di lato con un'entrata laterale e possibilmente coperta. La latrina va controllata dallo staff Capi quotidianamente e deve essere provvista di una bottiglia con acqua e sapone con cui i ragazzi si laveranno le mani ed abbondante carta igienica. In uno dei primi quadrati spiegate come funziona e, ripetetelo anche ai Capi Sq. la sera, ribadisco: è una delle cose essenziali del Campo. Alla fine della trincea posizionate la buca fonda circa 80 cm che va riempita di massi ed usata come orinatoio.



ZONA LAVANDINI DOCCIA: se c'è un solo punto acqua dovrete avere una struttura che vi permetta almeno 2 diramazioni: una per la doccia ed una per i lavandini che dovranno necessariamente essere vicini, sappiate che più lavandini ci sono meglio è, in quanto verrà usato meno tempo per lavar le pentole e per l'igiene personale, bisogna però anche valutare la pressione dell'acqua. La doccia dovrà essere adeguata, ed è importante che sia situata adiacente ad una leggera pendenza, se così non fosse, provvedete a scavare una lunga canaletta per impedire che si formi una zona paludosa nei pressi dei lavandini e delle docce.

ZONA CERIMONIE: è bello quando il fuoco di bivacco e l'alzabandiera sono molto vicini. Per quanto riguarda il fuoco di bivacco ricordo l'importanza di preservare integro il luogo di Campo, ed è ancor più armonico se attorno al fuoco costruite delle piccole panche ed una legnaia. Le panche comunque, dovranno essere molto vicine tra loro per mantenere intatta l'atmosfera del fuoco.



Capitolo 2: La gestione della cambusa al Campo Scout

La cambusa deve funzionare in modo “parallelo” al Campo, per questo motivo è bene che le persone che la seguono (almeno due) siano esterne allo staff di Riparto ed abbiamo una loro tabella di orari che va naturalmente concordata con il Capo Campo ma, dev'essere senz'altro autonoma. La cosa migliore è partire da casa con una grossa parte della spesa già fatta oppure, nel caso in cui una parte dello staff arrivi al Campo qualche giorno prima per montare le strutture, ed abbiano a disposizione un mezzo di trasporto adeguato, può esser fatta in loco.

Allego un lista della spesa “base” di cose da comprare subito:

PASTA VARIA = 20 KG

RISO = 8 KG

TONNO IN VETRO = 3 KG

PATATE = 3 CASSE

PASSATA DI POMODORO = 32 VASI

MARMELLATA VARIA = 20 VASI

2 SACCHI DI CIPOLLE

SUCCO DI LIMONE 3

CONFEZIONI ZUCCHERO 2 KG

UNA CONFEZIONE DI THE

STAGNOLA 3 CONFEZIONI

PELLICOLA TRASPARENTE

ANTI MOSCHE

2 LT AMUCHINA

1KG SALE GROSSO

1 KG SALE FINO

5 LT OLIO DI SEMI

2 LT OLIO D'OLIVA

SPEZIE: PEPERONCINO, PEPE, CHIODI DI GAROFANO

2 ROTOLI DI SCOTEX INDUSTRIALE

DETERSIVO ECOLOGICO X PIATTI

SPUGNETTE ABRASIVE

PAGLIETTE DI FERRO

SACCHI PER LASPAZZATURA.

Questa spesa va fatta a prescindere dal menù, nel senso che vanno comprate queste cose perché sicuramente verranno usate nel corso del Campo.

Il menù è una cosa che varia da Campo a Campo, in base alla possibilità di reperire gli alimentari e al loro costo. A tal proposito, durante l'ispezione primaverile al Campo, consiglio di

chiedere suggerimenti al proprietario del terreno e, sarebbe importante che già il primo giorno venissero “stretti” i rapporti con i commercianti del paese. I cambusieri si occupano anche dell’economia del Campo controllando la spesa quotidiana, anche se, a mio parere, è bene fare un saldo finale, così si evita di muoversi in paese con contanti. Ricordate che è importante ordinare le pietanze il giorno prima o meglio ancora un paio di giorni prima, soprattutto nei paesini piccoli, in quanto un Campo di 50 persone rischia di svuotare il supermarket o, peggio, rischiate di rimanere senza cibo. È imprescindibile che la cambusa funzioni a dovere perché è un ottimo termometro della situazione del Campo: una cambusa ordinata sta in un Campo ordinato. È, altresì importante che Esploratori e Capi vi entrino il meno possibile non solo per evitare di mettere tutto a soqquadro, ma anche per motivi d’igiene: più gente si muove all’interno della tenda più polvere verrà sollevata. Il primo giorno di Campo, il Capo Riparto o un Rover consegnerà una lista di tutte le Sq. con il numero dei componenti, così sarà facile dosare gli alimenti per ogni Sq. I cambusieri dovranno essere informati con giusto anticipo su attività particolari che prevedono il pasto al sacco o preparato da loro stessi. Ad ogni chiamata della cambusa dovranno essere disposte su di un tavolo (l’ideale sarebbe fuori dalla cambusa) le porzioni divise per sq, saranno i cambusieri a valutare l’opportunità di agevolare la preparazione di qualche piatto particolarmente difficile da fare per ragazzi. Per esempio in certe situazioni saranno i cambusieri stessi a preparare le polpette da cucinare in sq, per evitare che avvengano sprechi di cibo o che i ragazzi subiscano un’intossicazione alimentare, cosa non così improbabile, viste certe condizioni igieniche che si vivono al Campo. In chiusura di Capitolo, vorrei ricordare l’importanza del concetto di indipendenza tra Rover e Capi al Campo e la cambusa: viaggiano su binari diversi, con tempi morti diversi, ma sono strettamente connessi in quanto, se vi è un ritardo da parte della cambusa, vi è il rischio che saltino attività programmate per la giornata e viceversa.



Capitolo 3: Le attività al Campo Scout

Potrebbe essere un Capitolo molto ampio, oppure, come in questo caso, un Capitolo introduttivo che poi verrà sviscerato in quelli seguenti.

È importante che alcune attività vengano svolte ad ogni Campo Scout, ma soprattutto è essenziale come queste vengono svolte. Ciò è rilevante poiché, ricordate, è uno dei momenti della vita di Riparto in cui avete pieno potere sugli Esploratori, i quali durante il Campo recepiscono molto di più che durante le riunioni del sabato e, soprattutto, assimilano tutto, anche i comportamenti che tenete all'infuori delle attività guidate.

A tal riguardo, è auspicabile che venga tenuta una certa condotta al Campo Scout quindi, senza imporre o vietare nulla, consiglio di fumare al Campo, in quanto una decina di giorni senza sigarette può giovare a chiunque o, in alternativa, direi che non è il caso di fumare in presenza dei ragazzi (ricordate che dobbiamo sempre dare il buon esempio) ed evitare di farlo nelle zone comuni anche se i ragazzi non ci sono in quanto, solitamente, spuntano nei momenti meno opportuni. Cercate di non fumare in cambusa e di predisporre un portacenere in modo da non inquinare lasciando i mozziconi per terra. Altra cosa sulla quale mi soffermo per poche righe è l'uso di alcolici, sconsiglierei di farvi vedere dai ragazzi con il vino, salvo durante il pasto, quando magari ci si può presentare al tavolo della Sq. con un bicchiere di vino (ma non con la bottiglia). Sull'uso di alcolici durante il giorno, faccio solo una precisazione: sappiate che siete sempre responsabili dei ragazzi moralmente, ma anche legalmente, quindi dovete essere sempre pronti sia di giorno che di notte.

Le attività del Campo Scout sono modellabili in base alle esigenze dei Capi: se in un Riparto vi è bisogno di innalzare il livello di tecnica scout e pionieristica perché l'insegnamento delle nozioni è stato scarso, oppure sono arrivati molti novizi, si punterà su quelle attività che aiutano ad apprendere la tecnica scout, per cui verranno fatte eseguire molte costruzioni, alcune gimcane di nodi e legature; insomma sarà discrezione dei Capi creare delle attività che permettano di istruire i ragazzi su ciò che non sanno; sempre ricordando che il Campo è anche un momento di divertimento.

Vi riporto in seguito due programmi di Campo:



<i>Ven 1 agosto</i>	<i>Arrivo ore 13.30 costruzione tavoli + angolo fuoco (cena di cambusa)</i>
<i>Sab 2 agosto</i>	<i>Costruzione sopraelevata, fuoco di bivacco, inizio del Campo</i>
<i>Dom 3 agosto</i>	<i>Exploit paese</i>
<i>Lun 4 agosto</i>	<i>Giornata giochi e doccia</i>
<i>Mar 5 agosto</i>	<i>Hike di sq (pranzo al sacco)</i>
<i>Mer 6 agosto</i>	<i>Gioco del commercio (pranzo di cambusa) e pulizia del Campo</i>
<i>Gio 7 agosto</i>	<i>Hike di Riparto (pranzo al sacco e cena di cambusa)</i>
<i>Ven 8 agosto</i>	<i>Piscina</i>
<i>Sab 9 agosto</i>	<i>Gara di cucina e gioco notturno</i>
<i>Dom 10 agosto</i>	<i>Attività con altri gruppi</i>
<i>Lun 11 agosto</i>	<i>Specialità (hike di prima classe)</i>
<i>Mar 12 agosto</i>	<i>Smontaggio (hike di prima classe)</i>
<i>Mer 13 agosto</i>	<i>Smontaggio</i>

19: arrivo Esploratori ore 10.00 circa montaggio degli angoli di sq (pranzo al sacco cena di cambusa)

20 : fine montaggio degli angoli di sq, ispezione, apertura del Campo al fuoco di bivacco (organizzato dallo staff) (pranzo e cena di sq)

21: missione di Squadriglia (tutto il giorno con pranzo al sacco preparato da noi) al ritorno doccia (eventuale cena di cambusa) serata di astronomia e veglia

22: mattina giornata tecnica-specialità nelle quali verrà costruito il percorso hebert, nel pomeriggio percorso hebert e torneo (pranzo e cena di sq)

23 mattina: tecnica per l'hike pomeriggio: hike di sq (partenza il pomeriggio con pernottamento, la mattina sessione tecnica di hike)

24: rientro dagli hike di sq+piscina

25: giornata dei genitori + gioco notturno (il fuoco di bivacco è organizzato dallo staff)

26: torneo (mattina)+ tecnica (pomeriggio) hike di prima classe con pernottamento (pranzo e cena di sq)

27: gioco monete + grande gioco + doccia (pranzo di cambusa, cena di sq)

28: gara di cucina + torneo

29: smontaggio Campo (tranne alzabandiera) chiusura del Campo al fuoco di bivacco (organizzato dallo staff)

30: smontaggio (ore 15 partenza)

Come avrete notato, pur mantenendo molte attività in comune, il secondo programma di Campo ha meno tempo libero rispetto al primo e ci sono più giornate riservate ad attività tecnica. Entrambi i programmi sono stati svolti, quindi posso dire che li ho personalmente testati sul mio Riparto e, sono entrambi dei campi cosiddetti tecnici, ma il secondo lo è di più. Lo si può notare anche dal fatto che nel primo programma è destinata un'intera giornata alla piscina, mentre nel secondo vi è solo un pomeriggio. Vi consiglio, nella stesura del programma di Campo, di considerare due fattori molto importanti: la stanchezza degli Esploratori e la stanchezza vostra. È indispensabile che tutti siate il più possibile riposati, sia voi che gli Esploratori, per questo tengo a specificare che il programma è un canovaccio: un' impronta che può essere cambiata, sta a voi, che avete il polso della situazione, Capire quello di cui hanno bisogno i ragazzi e quello di cui avete bisogno voi. Sappiate (non mi stancherò mai di dirlo) che spesso Capi ed Esploratori, vivono il Campo allo stesso modo, e se per i Capi il Campo è noioso e faticoso per i ragazzi non sarà un Campo divertente, perciò se vi accorgete che la situazione sta degenerando inventavi un bel colpo di scena ed un gioco o un pomeriggio di relax aiuteranno tutti, voi per primi.

Il fatto che i Capi siano riposati e freschi è condizione "sine qua non", ma come fare? Si sa che il Campo è quanto di più faticoso ci possa essere nelle attività scout per i Capi, ma con qualche piccolo accorgimento certe fatiche potranno essere risparmiate.

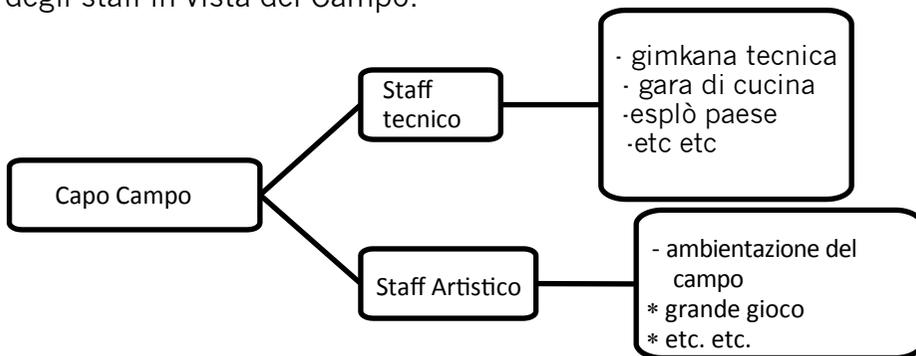
Il trucco sta in un piccolo controsenso: condividere e separare.

Cosa condividere e cosa separare? Il principio è semplice ed è stato in parte accennato nel Capitolo precedente dove si parlava di cambusa. Si condividono le informazioni: tutti siamo importanti, ma nessuno è indispensabile, quindi tutti devono sapere tutto, consiglio dalle 2 alle 4 riunioni al giorno, sono un briefing mattutino ed uno serale dove ci si scambia opinioni, si

verifica il programma e... ci si ripartisce i compiti, è necessario che tutti abbiano incarichi ben definiti, così facendo tutti avranno un minimo di programmazione che gli permetterà anche di riposarsi un po' durante il giorno. Non vanno spartiti solo gli impegni derivanti dal programma, ma anche quelli riguardanti la gestione della giornata: chi va a svegliare la Sq. di servizio che deve fare la colazione? È inutile che tutto lo staff si alzi alle 7 di mattina, quando magari bastano 2 Rover; oppure chi verifica che i ragazzi abbiano fatto la scaletta del fuoco di bivacco e che la legna sia pronta? Queste esigenze di condivisione e separazione hanno dato luogo nel corso dei preparativi del Campo del 2010 ad una sperimentazione ben riuscita: la separazione degli staff: uno tecnico ed uno artistico.

3.1 divisione gruppi espressione/tecnica

Come sapete un Campo ben riuscito è un Campo con un'ottima organizzazione e che più cose vengono preparate a casa, più avrete tempo di riposarvi o stare con gli Esploratori. Di seguito riporto lo schema con quello che dovrebbe essere la divisione degli staff in vista del Campo.



Gli staff vanno separati il prima possibile e sono composti da almeno due Rover, questo presuppone uno staff ampio, nel caso in cui i Rover fossero meno di 4 non ha senso dividere gli staff, e tutti si dovranno occupare di tutto.

Nell'eventualità di più staff, è necessaria una prima riunione in cui si dividono i Rover (suggerisco in base alle competenze) e si decidono assieme quelli che saranno i punti salienti del Campo. Frazionare lo staff non è un modo per ridurre la mole di lavoro, anzi, serve a dedicare più tempo alla preparazione delle attività, infatti grazie a questo sistema chi si occupa dell'ambientazione del Campo non avrà il pensiero di come costruire l'alzabandiera,

salvo poi al Campo essere disponibile nella fase di montaggio. I vari staff dovranno preparare possibilmente le attività a casa ed arrivare al Campo con materiali e programmi pronti.

Una ventina di giorni prima del Campo vi sarà un'ultima riunione di verifica, dove i due staff si scambieranno tutte le informazioni e sarà un importante momento di verifica per il Capo Campo. Ricordate che il Campo inizia a marzo e finisce quando le tende sono pulite e piegate in sede.

Nei prossimi Capitoli vedremo cosa dovranno fare nello specifico i due staff. Ribadisco che la divisione di staff ha l'obiettivo di agevolare il lavoro, non deve divenire uno scoglio, quindi nel corso dei preparativi propongo un monitoraggio costante dello "stato avanzamento attività".

Capitolo 4: Ambientazione del Campo Scout

Ogni Campo che si rispetti ha la propria ambientazione che va trovata il prima possibile, sono innumerevoli le sue funzioni : serve come elemento catalizzante per il lancio del Campo, dà modo ai ragazzi di esprimersi a 360°, concede la possibilità ai Capi di "giocare" anche loro a fare i piccoli e permette che ogni Campo sia diverso dal precedente. Possono sembrare dettagli banali, ma fin dall'inizio abbiamo ribadito che i dettagli in quest'ambito sono fondamentali e di seguito vedremo perché.

Innanzitutto dicevamo che il tema di Campo serve come elemento catalizzante per il lancio del Campo stesso, in quanto permette ai Capi di mescolare gioco e preparativi per le attività: i ragazzi infatti non dovranno solo prepararsi la cassa, imparare i nodi e le legature, ma dovranno anche fare qualcosa per l'ambientazione del Campo.

Supponiamo che il Campo sia ambientato tra i pirati, le Squadriglie dovranno prepararsi i costumi da pirata, delle insegne da mettere nel loro angolo di Sq. e, perché no, leggere le storie dei pirati più famosi. Inoltre è una cosa interessante fare una riunione o terminare l'anno scout con il lancio del Campo attraverso una scenetta realizzata dallo staff; la stessa cosa può essere fatta all'inizio del Campo appena scesi dal pullman. Questo "lancio del Campo" o, più semplicemente, la ricerca che faranno i ragazzi per quanto riguarda il tema del Campo li aiuta ad entrare in quella che potremo chiamare "modalità Campo Scout" anche quando sono a casa.

Per quanto riguarda l'ambientazione attuata nel 2010 overosia basata sui popoli del Mediterraneo antico, ogni Sq. doveva

svolgere una breve ricerca sul popolo attribuito e preparare a casa gli elementi necessari per i giochi e le attività. Questo ha permesso a tutti gli Esploratori di arrivare con la chiara idea dell'ambientazione del Campo e soprattutto di partecipare attivamente alla creazione del libretto di Campo.

In secondo luogo dicevamo che l'ambientazione di Campo consente ai ragazzi di esprimere qualità che altrimenti non sarebbero messe in risalto da attività più tecniche; questo è un aspetto importantissimo perché dà modo a tutti di sentirsi parte del gruppo, anche a chi magari non è un fenomeno nel fare i nodi, ma è molto bravo nel disegno e fa un bellissimo portale per la Squadriglia.

Affinché questa "integrazione" sia reale la creatività va premiata con scalpi ed eventualmente con una specialità individuale o di Sq. L'ambientazione è essenziale per differenziare i campi tecnici l'uno dall'altro. Nel Capitolo precedente dicevamo che in base al programma ci possono essere delle variazioni di difficoltà nel Campo tecnico, ma che alcune attività sono Capisaldi irremovibili, e di questo i ragazzi ne sono consci o comunque se ne accorgono.

Le varianti apportate grazie al tema di Campo, fanno la differenza. Provate a pensare ad un pomeriggio dedicato ai giochi, ci potranno essere delle giostre medioevali, dei giochi d'acqua, dei percorsi di sopravvivenza, la sostanza non cambia, ma la forma sì, e voi porterete i vostri Esploratori in un mondo fantastico dove non esistono fuochi da accendere o pentole da lavare e questo permetterà loro di caricare le batterie.

Ultima cosa, ma non meno rilevante, è il fatto che l'ambientazione permette a tutto lo staff di divertirsi.

Certo una buona ambientazione porta del lavoro in più, ma il tempo che dedicherete a preparare una scenetta, un gioco a tema, o il vero e proprio svolgimento delle attività legate all'argomento di Campo, permetteranno a voi di tornare Esploratori, sbizzarrirvi e dimenticarvi per un po' di tutte le incombenze che il Campo richiede.

Come avete visto il tema Campo ha doppia valenza: è utile agli Esploratori e allo staff, per cui ricordatevi in fase di preparazione, in quanto numerosi aspetti al Campo ruoteranno attorno all'argomento prescelto.

Non importa quanto sia originale,

ma è basilare che sia ben delineato e che vi siano varie attività volte allo sviluppo del tema. Nel Capitolo precedente si parlava

appunto della divisione degli staff e tutto quello che riguarda l'ambientazione di Campo è compito dello staff artistico.



4.1 attività organizzate dal gruppo espressione

Ora, dopo tanto parlare, è giunto il momento di focalizzare e definire quelli che sono i compiti del cosiddetto staff artistico: organizzare le cerimonie di apertura e di chiusura Campo; elaborare il grande gioco e il gioco notturno, trovare materiale per i giochi; fare libretto di Campo e canzoniere; organizzare delle attività incentrate sul tema di Campo. Di grande gioco e gioco notturno ce ne occuperemo dopo, in un paragrafo dedicato. Come vedete non compaiono quelle attività di cui si parlava sopra come la preparazione dei costumi da parte degli Esploratori, perché quelle sono attività di Sq. che verranno gestite dai singoli Capi Riparto, mentre ciò che deve seguire lo staff di Campo sono attività di più ampia portata.

Le cerimonie d'apertura e chiusura del Campo sono due momenti molto importanti, possono essere più o meno correlati al tema di Campo, ma devono suscitare forti emozioni sia ai Capi che ai vostri Esploratori.

Mio personale consiglio è quello di aprire il Campo una volta finito il montaggio di angoli e delle strutture del Campo, così da cominciare subito con le attività vere e proprie. Le cerimonie possono essere le più diverse, si può aprire il Campo con un gioco a tema, si può iniziarlo con un quadrato mattutino, oppure con un grande fuoco di bivacco o una scenetta da parte dello staff; l'importante è che sia un momento sentito da tutti, dove

magari vengano assegnati i primi scalpi dati per i giorni del montaggio, in modo da creare un ulteriore motivo d'interesse e l'inizio della competizione. È preferibile che prima dell'apertura del Campo non vengano assegnati scalpi. Questo, della consegna degli scalpi, è un momento molto importante per gli Esploratori e se coincide con l'apertura del Campo rende il momento ancor più emotivamente rilevante.

Gli scalpi andranno ideati dal gruppo di espressione, possono essere di mille tipi, dalle palline di lana, a pezzi di cuoio incisi con il pirografo, a quadrati di stoffa, etc etc, anche questo piccolo particolare va curato: i ragazzi bramano gli scalpi!

Tornando alla cerimonia di apertura, già sapete quanto lo scoutismo sia fatto di cerimonie e rituali quindi dovrà essere un momento solenne, paragonabile al l'inizio dei mondiali di calcio. Ricordo un anno, quando le Squadriglie erano nominate "contrade", alla cerimonia di apertura ogni Capo Sq. veniva nominato padrone della contrada, e la Sq. lasciava il nome originale per prendere quello della contrada. Ecco un modo semplice per entrare a piè pari nel tema di Campo. Stesso discorso vale per la cerimonia di chiusura, questa può essere effettuata all'ultimo momento, oppure prima dello smontaggio, dipende semplicemente da quanto è stato lungo il Campo. Un consiglio che posso dare è quello di farla durante un fuoco di bivacco, con la consegna degli ultimi scalpi. Vi suggerisco questo per due motivi: il primo perché alla luce del fuoco è tutto più suggestivo, ed in secondo luogo la chiusura del Campo è sempre un momento un po' triste, farlo al fuoco, con bans, canzoni e giochi può alleggerire questa velata tristezza. Mi raccomando sia apertura che chiusura del Campo sono momenti solenni, non servono grandi discorsi, anzi forse i ragazzi non li sopporterebbero, ma sono momenti fortemente scout, leggere qualche chiacchierata tratta da "Scoutismo per ragazzi" o qualche altro scritto di Baden Powell può facilmente farvi raggiungere il risultato sperato.

Ciò che ha sempre accompagnato i miei campi scout da Esploratore sono il canzoniere ed il diario di bordo dove annotare le mie giornate, devo dire che qualche volta mi piace rileggere ciò che scrivevo, e mi piace pensare che un giorno anche ai miei Esploratori piacerà farlo.

Da qualche anno, ispirandoci ad un libretto del mio Campo Scout vissuto nel lontano 1997, cerchiamo di realizzare un

libretto di Campo che unisca canzoniere, diario ed aggiunga una parte di tecnica scout o riservata al tema di Campo. Sopra citavo il Campo del 2010 in cui ogni Squadriglia aveva realizzato una ricerca sul popolo assegnato o scelto, queste poi sono state inserite nel libretto di Campo.

Il libretto di Campo, inoltre funge da canzoniere, così tutti i ragazzi ai fuochi di Campo potranno avvalersene. È auspicabile che si canti molto e che i fuochi riescano bene, perché sono momenti in cui tutti si rilassano e diventano, per il Campo, un termometro: se al fuoco si canta e si ride vuol dire che è un buon Campo, altrimenti c'è qualcosa che non va, ecco perché anche durante l'anno è importante insistere sulle canzoni di modo che al Campo si arrivi conoscendole.

Preparare il fuoco di bivacco è un compito delle Sq. che a turno organizzeranno i fuochi, qui si apre un paragrafo un po' delicato, nel senso che un buon fuoco meriterà uno scalpo, ma un fuoco scialbo abbasserà il morale del Campo, pertanto in questo caso il "gruppo espressione" ha il ruolo di valutare le scalette dei fuochi e, più o meno velatamente, modificarle oppure verificare che chi anima il fuoco conosca le regole di giochi e le canzoni che andranno a proporre. Tenete presente che se un fuoco è presentato male sarà difficile che decolli.

Talvolta può capitare che le attività della giornata impediscono la preparazione da parte delle Sq. del fuoco di bivacco, in questo caso sarà il "gruppo espressione" a proporre dei fuochi o delle serate a tema, come ad esempio la veglia alle stelle.

4.2 grande gioco e gioco notturno

Due momenti di divertimento e attesa per gli Esploratori sono il "grande gioco" ed il "gioco notturno". Si sa che al divertimento e attesa da parte dei ragazzi deve corrispondere un notevole lavoro dei Capi; in questo caso è compito del "gruppo espressione" che dovrà organizzare questi momenti. Ci sono dei libri che supportano le attività di gioco come queste, ma è preferibile che siano giochi inventati appositamente per l'ambientazione del Campo. Per coinvolgere maggiormente i ragazzi i due giochi potrebbero essere premiati con dei punti, il modo di assegnare i punti può variare a seconda del gioco, possono essere giochi che vengono affrontati dalla Squadriglia intera, oppure giochi che hanno un singolo vincitore ed in questo caso i punti andranno alla Squadriglia di appartenenza dell'Esploratore. Va detto che sarebbe meglio realizzare il

grande gioco divisi per Squadriglie, mentre il gioco notturno può essere più libero. Infatti il grande gioco è inserito in un contesto di attività di sq, mentre il carattere straordinario del gioco notturno che trova nel buio l'elemento di "paura" fa sì che mantenere le sq separate diventi un limite. È ovvio che queste indicazioni sono relative alle mie esperienze, ed anch'io ho fatto giochi notturni dove gli Esploratori erano divisi per Sq.

È importante che grande gioco e gioco notturno siano organizzati solo dal "gruppo espressione" che poi si premurerà di spiegare le regole a tutti coloro i quali vi parteciperanno. Per quanto riguarda i giochi e le altre attività che programmate prima del Campo è essenziale che tutto il materiale sia portato da casa, perché in certe zone potrebbe essere difficile reperire ciò che vi serve e comunque si andrebbe ad utilizzare del tempo che invece può essere speso in altro modo.

Capitolo 5: Tecnica del Campo

Uno dei motivi principali per i quali si fanno i campi scout è sviluppare ed insegnare la tecnica scout. La primavera con i Giochi di San Giorgio, le attività all'aria aperta e le uscite permettono di iniziare un percorso di avvicinamento al Campo, ovverosia consentono di insegnare ai novizi le tecnica basilari e di affinare le capacità degli Esploratori più esperti. Ci sono molti modi di rendere più o meno tecnico un Campo, e non è necessariamente detto che un buon Campo Scout sia esclusivamente tecnico, dipende sempre da che tipo di Riparto si ha. Diciamo però che è importante vi siano

alcuni capisaldi come la cucina a legna di Sq., Hyke ed escursioni con prove da affrontare. La vita di Campo, se impostata correttamente e su un terreno boschivo adattato, già di per sé richiede abbastanza tecnica scout: costruire un angolo di sq, tagliare la legna, far da mangiare, montare e mantenere in ordine la tenda. Il fatto di non aver la mamma che fa loro le cose e, il dover percorrere distanze a piedi a cui non sono abituati, stanca molto i ragazzini che sono attenti ed operativi dalla mattina presto fino a sera. È comunque, auspicabile che al Campo ci sia un concentrato di tecnica e questo surplus può essere ottenuto dedicando giornate al workshop di tecnica. Come per tutte le altre attività, è bene siano pianificate a casa e soprattutto è importante che al Campo vi siano anche strutture costruite dai Capi e Rover, per dar l'esempio e per dimostrare che con la tecnica scout si realizzano manufatti che

sostituiscono le comodità di casa.

5.1 attività di progettazione del Campo

Il percorso che avvicina al Campo, da un punto di vista tecnico è molto differente rispetto a quello che si segue per quanto riguarda la parte d'espressione, infatti dovrà essere un percorso che tiene conto del livello tecnico degli Esploratori, delle loro capacità, ma soprattutto delle loro potenzialità. In un Campo tecnico il Novizio con meno competenze può imparare talmente tanto da poter essere in grado di montare una piattaforma sopraelevata da solo, ma deve innanzitutto avere chi glielo insegna e una gran voglia di imparare. Spetta a noi Capi saperlo istruire ed affascinare. Ecco perché è importante la progettazione del Campo: funge da stimolo per l'Esploratore e soprattutto funge al Capo come banco di prova per vedere quali sono le capacità del Riparto. Il significato della progettazione del Campo è molto ampio, in quanto comprende le attività pratiche come la visita al Campo, l'insegnamento ai ragazzi di ciò che servirà per affrontare un Campo Scout ed infine la progettazione delle docce, lavandini etc..., di cui abbiamo già trattato nei primi Capitoli. Negli ultimi anni sono state affidate alle Squadriglie le progettazioni di portali ed alzabandiera, e questo ha permesso di avere differenti e fantasiose versioni. Non sempre è consigliabile che la realizzazione di tali strutture debba essere affidata al Riparto, in quanto i ragazzi potrebbero non avere né tempo, né energie. Eventualmente si possono montare durante il pre-Campo, quando non vi è tutto il Riparto.

L'ideale sarebbe fare il pre-Campo con il Clan ed i Capi Sq., in modo da non dover poi dedicarvi ulteriore tempo ed avere mente e braccia a disposizione del gruppo; oppure, qualora sia uno staff numeroso predisporre il montaggio nei primi giorni di Campo.

Il consiglio che mi sento di dare ai Capi Riparto è quello di iniziare a programmare delle "tappe tecniche" di avvicinamento al Campo già da febbraio-marzo. E proporrei, altresì di partire da lontano: ovverosia dal riordino delle casse di Sq., che solitamente non vengono più toccate dal momento in cui si torna dal Campo Scout. Si ha così l'opportunità di insegnare ai ragazzi la manutenzione degli attrezzi da lavoro, far notare la differenza tra mazzetta e martello, spiegare loro come si affila l'accetta e come la si conserva, l'importanza e le tecniche di piombatura. Se il clima lo permette, sarebbe ideale fare qualche costruzione all'aperto, seguendo una Squadriglia per volta; onde evitare che il Capo ed il

vice facciano tutto loro, in modo che il tavolo risulti costruito il prima possibile, ma senza raggiungere l'obiettivo che tutti imparino. Sarà nel periodo che segue il San Giorgio che si cercherà di sviluppare la velocità d'esecuzione.

Altre attività molto utili in fase di avvicinamento sono le gimcane tecniche, se ne possono proporre di svariate tipologie: a tema (una gimkana che verta solo su nodi e legature, oppure su orientamento e topografia) o che comprendano diverse tecniche scout (sulla falsa riga di quanto accade al S. Giorgio).

Se non avete idea di quali siano le principali carenze del vostro Riparto potete tranquillamente indire una riunione di alta Sq. per parlare di ciò e condividere con i ragazzi più grandi certe decisioni :li farà sentire più partecipi.

Oltre alle gimcane si potranno effettuare delle uscite di Riparto in spazi aperti con possibilità di effettuare costruzioni e simulare l'ambiente del Campo. Vi suggerisco poi, di fare delle vere e proprie giornate in cui tutto il Riparto provi le costruzioni, le legature, l'accensione di un fuoco, cioè sperimenti tutto ciò che poi dovranno compiere al Campo.

Ultima cosa, prima del Campo è opportuno predisporre un'uscita di Sq. (anche in sede va benissimo) nella quale la Squadriglia simuli i momenti del Campo: montaggio tende, costruzione di un tavolo e la cucina a legna, in modo tale che questa risulti essere una specie di "prova generale".

5.2 tecnica negli angoli di Sq.

Mi sento di fare una premessa ovvia, ma necessaria: la vita al Campo è prevalentemente vita di Squadriglia e più si lavora sul "gruppo Squadriglia" più sarà vincente. Un ottimo modo per operare sulla Squadriglia è far lavorare la Squadriglia, in modo che i ragazzi debbano fare qualcosa assieme facendo in modo che il gruppo si rafforzi. anche grazie al superamento di inevitabili incomprensioni. Un ottimo modo per attivare l'intera Squadriglia al Campo e nei mesi precedenti è la progettazione e costruzione dell'angolo di Sq. (anche per questo è bene visitare il terreno di Campo con i Capi Sq.) in questo caso sono utili gli scalpi sia per premiare le Sq. meritevoli , sia come stimolo nei confronti delle altre Sq. Vi sono infiniti modi per realizzare un angolo di Sq. ,nei miei anni di scoutismo ho visto numerose evoluzioni delle prime e spartane costruzioni che venivano eseguite al Campo. Ogni Riparto ha le sue costruzioni "tipiche" ed è per questo che è molto importante fare attività trasversali

(come uscite di Alta Sq. di Riparti diversi, o corsi Capi Sq.) e Campi che coinvolgono gruppi differenti; in modo tale che queste conoscenze vengano condivise. Proprio la visita al terreno di Campo con i Capi Sq. è funzionale al fatto che loro dovranno cogliere le peculiarità del terreno che gli verrà assegnato per costruire con poco sforzo e materiale il maggior numero di costruzioni. Vi sono alcune cose che ad un angolo di Sq. non possono mancare, e vanno assolutamente “provate” durante l’anno in modo che poi, una volta arrivati al Campo, la loro costruzione sia immediata e non richieda l’intervento di Capi e Rover sicuramente occupati in ben altre operazioni logistiche. Queste sono: tavolo coperto da un telone, una zona delimitata che possa essere usata per tagliare la legna, zona fuoco, e buca dei rifiuti coperta. Nei manuali scout o nei siti dedicati si trovano numerosi disegni che ritraggono costruzioni più o meno complicate, ed alcune probabilmente di estrema difficoltà nella loro realizzazione. Il mio consiglio è di fare creare ai ragazzi strutture semplici ed utili in quanto la maggior parte delle costruzioni dovrà essere terminata entro il secondo giorno di Campo, e, soprattutto, nel momento in cui decideranno di fare qualcosa di diverso dal solito, seguiteli senza farvi notare troppo (un Capo dev’essere bravo in questa attività di “mimetismo”) e alla fine verificate sempre la sicurezza della struttura.

Mi spiego con un esempio pratico: la cucina al Campo.

Incentivate o memori di campi passati, vi saranno sempre Squadriglie che faranno una cucina diversa da quella “a terra”. Innanzitutto va detto che anche la cucina a terra deve essere ben fatta, evitate che vi siano Squadriglie che fanno un semplice buco per terra e lo osino chiamare cucina da Campo, abbiate sempre a mente due cose: sicurezza ed efficienza.

Il fuoco al Campo Scout può essere molto pericoloso, quindi verificate sempre che il luogo deputato sia stato ripulito da sterpaglie o altro facilmente infiammabili, controllate che presso il punto vi sia sempre una tanica con dell’acqua e che ogni due giorni la pulizia venga rifatta. In secondo luogo ricordate che la cucina è una delle attività principali al Campo, in quanto se un fuoco produce poco calore, si spegne spesso, non è ben protetto, o peggio ancora è poco stabile, ogni giorno vi saranno dei problemi in quanto si sprecherà molto tempo per cucinare, si mangerà in ritardo e non vi sarà tempo per lavare le pentole o per riposare. Un buon Capo deve assicurarsi che ogni Squadriglia

abbia un punto fuoco sicuro ed efficiente, anche per questo motivo si usa invitare i Capi a pranzo; abbiate sempre l'accortezza di andare discretamente dalla Squadriglia che vi ha invitato e osservare come essa lavora, sarà un ottimo modo per verificare la preparazione, stringere il legame Capo-Esploratore, dare consigli e rilassarsi tornando ad essere "semplici" Esploratori.

5.3 prove di tecnica

Un Campo può essere più o meno tecnico, ma è rilevante che vi siano comunque delle attività che prevedano l'utilizzo delle tecniche scout. D'altronde il Campo è un ottimo momento nel quale si possono trasmettere nozioni e verificare nell'immediato se in ciò si è stati efficaci. Vi esorto a non dare mai nulla per scontato: abbiate sempre l'accortezza e la pazienza di spiegare agli Esploratori quello che viene chiesto loro e come dovranno raggiungere l'obiettivo. Prima che le Squadriglie partano per l'esplò paese è necessario che i Capi o i Rover in



servizio si assicurino che ogni Capo Sq. sappia come leggere la cartina, come si fa un percorso rettificato, cosa un Capo si aspetta di trovare scritto nella relazione; sono tutte cose che dovrebbero essere tramandate tra Squadriglieri, ma un breve ripasso gioverà sicuramente.

Ricordate l'obiettivo di un buon Capo non è "scovare" gli errori dei suoi Esploratori, ma fare in modo che essi ne commettano in minor numero possibile, e, una volta individuati gli errori trovate il tempo per spiegare al Capo Sq. cos'è stato sbagliato.

Di seguito riporto delle attività di tecnica che a mio avviso andrebbero inserite in un Campo Scout:

* Esplò Paese: solitamente occupa mezza giornata ed è la prima uscita dal terreno di Campo, vengono affidate alle Squadriglie diverse missioni in modo che non possano aiutarsi l'un l'altra, si richiede una relazione finale nella quale consegnino prova di quanto fatto. Uno degli scopi dell'esplò paese è quello di

far riposare i ragazzi che per un paio di giorni non hanno fatto altro che portare pali su e giù per il terreno di Campo e fare costruzioni, ma anche permettere agli Squadriglieri che non si sono distinti nei giorni del montaggio di mettere alla luce delle loro caratteristiche che possono risultare utili alla Squadriglia (come ad esempio l'abilità nel disegno a mano libera);

* Hike di Squadriglia: è uno dei momenti più attesi del Campo, in base al posto in cui ci si trova si può decidere anche di accorpate le Sq. ma consiglio di non farlo, è bene che ogni Sq. viva da sola un momento così importante. Il giorno prima, o la mattina stessa dell'hike è utile che i Capi istruiscano tutto il Riparto su quello che ci sarà da fare nelle successive 24 ore. Bisognerà (re) insegnare loro le regole elementari dell'orientamento, come preparare velocemente un fuoco che permetta loro di cucinare, come costruire un riparo di fortuna, e le nozioni base del primo soccorso. Viene affidato anche un tema sul quale fare una riflessione che verrà consegnata assieme alla relazione.

* Stage di tecnica: è un'attività che i ragazzi possono svolgere singolarmente, non di Sq. ma seguendo le loro ambizioni personali, o perché sanno di avere alcune lacune e le vogliono colmare. Lo staff del Campo propone una serie di stage (in base alle sue competenze) che dureranno circa un paio d'ore, nelle quali verranno illustrati ai ragazzi particolari tecniche scout come ad esempio la costruzione di un forno da Campo.

* Gara di cucina: è una delle attività preferite dai ragazzi, ci sono numerosi modi di proporla: con menù libero, con una serie di ingredienti proposti dalla cambusa, un menù deciso dai Capi, etc etc.



Capitolo 6: *Gestione della Squadriglia al Campo*

“La Pattuglia è l’unità più importante dello scautismo, e se ogni Pattuglia è ben formata dal suo Capo, tutto il Reparto non può che essere di buon livello”. (B.-P., Taccuino, pag. 84)

Con queste parole B.P. ci consegna la chiave di volta per risolvere tutti i problemi di un Capo Riparto: bisogna puntare sulla Squadriglia, e bisogna lavorare su due fronti: quello tecnico e quello della “Squadriglia come banda”. Di norma al Campo la Squadriglia dovrebbe arrivare già affiata in quanto, vi sono stati diversi mesi per inserire i novizi nel gruppo e le uscite ed i giochi di San Giorgio hanno permesso alla Squadriglia di conoscersi meglio, di scoprire i propri limiti e di porsi obiettivi, ma ricordate che al Campo molte cose possono cambiare.



La vita di Squadriglia non è certo semplice, i novizi potranno spaventarsi per la mole di lavoro quotidiano che li attende, i più grandi possono aver paura delle responsabilità che gli vengono affidate, o possono essere facile “preda” di distrazioni che gli impediscano di svolgere bene i loro compiti.

Un buon Capo individua nel corso dell’anno quali possono essere le Squadriglie più problematiche, e dovrebbe tentare di fare “esplodere” la situazione prima del Campo, però le cose non sempre sono così semplici e chiare, spesso ci si trova dopo o

primi giorni di Campo ad avere qualche Squadriglia svogliata o che non si diverte.



6.1 gestione della Squadriglia al Campo Scout

Il miglior sistema per risolvere le problematiche della Squadriglia è il “consiglio di Squadriglia” con la presenza del Capo Riparto, nel quale tutti si parlano guardandosi negli occhi. In alcuni casi la Sq. vive come una debolezza il dover ricorrere all’aiuto esterno (che sia del Capo Riparto o anche di un Rover in servizio) per risolvere un problema, e non si rendono conto che i Capi non hanno bisogno che sia un Esploratore a dir loro che qualcosa non va, ecco perché è bene fare continui consigli serali con i Capi Squadriglia: per far loro che siamo presenti, o per ricevere da loro informazioni inerenti la Squadriglia.

Molto spesso un Capo Riparto non deve far altro che convocare il consiglio di Squadriglia e spiegare a tutti il motivo per il quale è stato convocato, o più semplicemente dire che lo staff di Capi ha notato che qualcosa non va nella Squadriglia e ci si aspettava qualcosa di più; infatti è raro che una Squadriglia che non è ben amalgamata ottenga buoni risultati: basterà ad innescare la discussione mettendo a nudo dei rapporti che potrebbero essere già logori da prima del Campo.

Un errore potrebbe essere convocare un consiglio di Squadriglia a “caldo”, appena il problema appare evidente, infatti secondo

me è doveroso che il Capo Riparto arrivi al consiglio di Sq. con un ventaglio di soluzioni già pronto. Nel caso in cui si noti che il Capo Squadriglia o la Squadriglia abbia un rapporto di particolare confidenza con un Rover in servizio o un altro Capo, è consigliabile che lo si porti con sé, perché così facendo viene facilitato il dialogo tra Capi e Squadriglia. È altresì importante, durante il consiglio di Squadriglia, lasciar parlare i ragazzi, in modo che si confrontino tra di loro; la presenza del Campo deve fungere inizialmente da miccia e poi da paciere, deve cercar di far tornare la serenità, evitando che alcuni Squadriglieri vengano usati come capro espiatorio, solo perché potrebbero essere più deboli, più stanchi o meno esperti.

6.2 progressione personale al Campo ed indicazioni per il prossimo anno

La progressione personale è un Capitolo molto delicato, e molto soggettivo, io quindi mi limiterò a parlare della mia interpretazione, sicuro che ogni persona leggendo queste righe avrà una sua opinione a riguardo, però potrà sicuramente cogliere qualche spunto interessante.

Per quanto mi riguarda la progressione personale è uno strumento che viene fornito all'Esploratore per migliorare se stesso. La proposta educativa prevede 4 livelli: promessa, seconda classe, prima classe ed Esploratore scelto.

Nel momento in cui viene conferita all'Esploratore la seconda classe, egli potrà aspirare al raggiungimento delle specialità; le specialità permettono al Capo Riparto di "premiare" alcune conoscenze, o abilità particolari degli Esploratori.

Bisogna sempre tenere a mente che il Capo, con le sue scelte, può generare notevoli emozioni, e non sottovalutare l'importanza della consegna o della mancata consegna di un riconoscimento.

Posto che nella maggior parte dei casi è la stessa corte d'onore a decidere, è innegabile che il Capo Riparto è colui il quale si prende la responsabilità della decisione.

Specialità e classi hanno numerosi funzioni: possono servire per premiare un Esploratore, per incoraggiarlo, per sottolineare un progresso fatto dal momento in cui è entrato in Riparto.

Il Capo Riparto (e, nella maggior parte dei casi, anche la Corte d'Onore) saprà quali sono i motivi che l'hanno spinto a conferire

le classi e le specialità. In un Riparto “maturo”, ovvero sia con almeno cinque sei anni di storia alle spalle, ogni anno vi sarà qualche Capo e Vice Capo Sq. che ai passaggi inizierà la sua vita in noviziato, questo significa che il Campo diventa un banco di prova per i possibili nuovi Capi Sq.

Spesso certe idee di “successione” nascono durante la fine dell’anno scout con i “giochi di San Giorgio” e altre attività all’aria aperta in cui il Capo Riparto può sicuramente misurare carisma ed altre caratteristiche tipiche dei futuri Capi Sq., ma è il Campo a dare le migliori indicazioni in quanto sotto pressione e con una certa dose di stanchezza si vede chi riesce meglio a gestire varie situazioni.

Le dinamiche che portano alla decisione dei nuovi Capi Sq. come per l’assegnazione delle classi sono moltissime, e sono troppo specifiche per parlarne in astratto, quello che desidero sottolineare in queste ultime righe è una piccola riflessione: carisma e fiducia si conquistano, le legature si imparano.

Capitolo 7: Conclusioni

Il Campo è un momento imprescindibile, cari fratelli scout, è fondamentale per noi Capi, per i Rover in servizio che si affacciano al mondo scout vissuto “dall’altra parte”, per i genitori che ci affidano i loro figli per una decina di giorni, ma soprattutto per gli Esploratori: ragazzi in età adolescenziale che si divertono facendo esperienze considerate d’altri tempi.

Come ogni evento importante va programmato con meticolosità ed attenzione, è necessario avere sempre un piano “B”, ed essere il più flessibili possibile.

Vi raccomando solo una cosa: tenete a mente il fatto che da voi, e solo da voi dipende la buona riuscita di un Campo; non sarà un acquazzone, una tromba d’aria, un caldo infernale a rendere un Campo più o meno bello, ma sarà il modo in cui voi deciderete di affrontarlo che comunicherà ai vostri Esploratori emozioni positive e negative.

Tenetelo bene a mente.

Ringrazio chi mi ha dato la possibilità di fare il Capo Riparto, tutto il gruppo di Fiesse d’Artico, Nico per i continui attestati di stima, e tutti coloro i quali sono entrati nella mia vita scout insegnandomi qualcosa: ho trovato in voi molti amici.

A Mamma e Papà che hanno saputo sostenermi nei momenti difficili e che hanno condiviso con me i momenti di gioia e perché, se sono ciò che sono, lo devo prevalentemente a loro. Chiara, a te un grazie di cuore per i disegni.



