



ASSISCOUT

Riveduto, corretto, impaginato da  
Roberto Dusi Assiscout Abano1 2022



# PISTE SCOUT



## IL NOVIZIO

Edizione 2022

Ora sei SCOUT!

Ora ti sei impegnato.

Non potrai violare scientemente la tua Promessa senza venire meno al tuo Onore senza compromettere tutti gli Scout agli occhi di coloro che vedranno che tu manchi alla Legge.



Baden Powell, il fondatore degli Scout, nella prefazione del suo bellissimo libro, "Scautismo per ragazzi" ci racconta che quando era ragazzo passava tutto il suo tempo disponibile nei boschi e che quando fu uomo visse tutta la sua vita in giro per il mondo come se essa fosse stata un grande gioco all'aria aperta. E aggiunge che questo genere di vita lo aveva reso così contento da volerlo proporre a tutti i ragazzi del mondo perché "ogni vero ragazzo è portato all'avventura, e alla vita all'aria aperta".

Però, avverte B.P., "non ci si può aspettare di diventare un perfetto guardaboschi, tutto in una volta, senza imparare qualcuna delle difficili arti e far pratica di ciò che il guardaboschi usa... Diventare un abile ed efficiente scout non significa semplicemente divertirsi e vivere l'avventura ma è anche un mezzo che ti rende capace di dare una mano alle persone che ne possono avere bisogno...".

Un vero scout è considerato dagli altri ragazzi e anche dai grandi come un uomo di cui ci si può fidare, un uomo che non mancherà al suo dovere, anche se questo comporta rischi e pericoli, un uomo gaio e allegro, nonostante possano sorgere grandi difficoltà ...

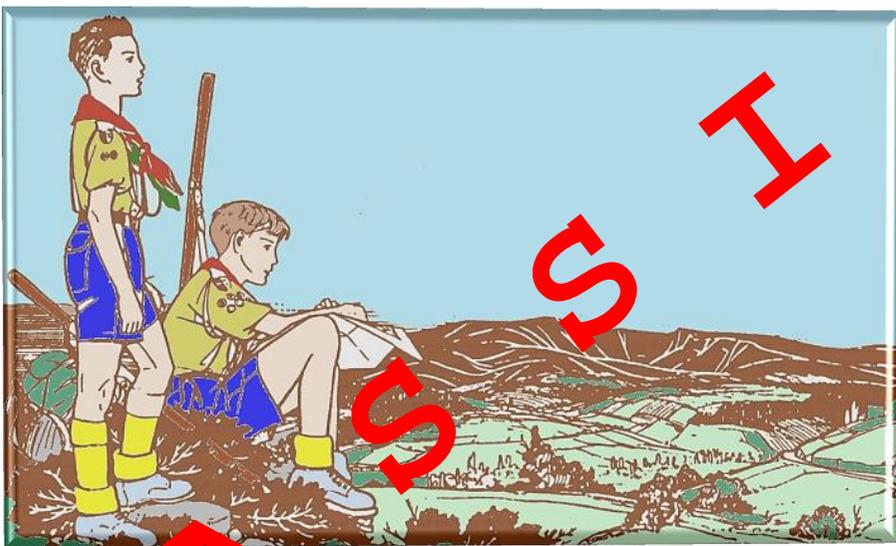
Se tu stai sfogliando queste pagine è segno che ti sei imbattuto negli scout e che anche tu vuoi divenire un vero scout.

Che cosa devi fare?

Superare una serie di prove, cioè apprendere, con pazienza e costanza «qualcuna delle difficili arti» che ti permetteranno, prima, di essere ammesso tra gli scout (prove della Promessa), poi di divenire un esperto (prove di 2<sup>a</sup> classe) e infine uno scout provetto, capace anche di insegnare agli altri scout a vivere l'avventura dello scautismo (prove di 1<sup>a</sup> classe).

Se, poi, non ti sarai mai fermato, né mai seduto sugli allori, come avviene a parecchi scout, che, giunti alla 2<sup>a</sup> classe, invecchiano senza crescere più e diventano pigri, riuscirai anche a divenire Esploratore Scelto, prima di passare in Clan, e sarai, senz'altro, uno degli uomini di punta del tuo Riparto. Bene!

Per arrivare in cima al colle bisogna muovere il primo passo sul sentiero, perciò sbrighiamoci a partire...



## IL GRANDE GIORNO

*PROMETTO SUL MIO ONORE, DI FARE DEL MIO MEGLIO, PER COMPIERE IL MIO DOVERE, VERSO IL MIO PAESE E LE SUE ISTITUZIONI DEMOCRATICHE, PER AIUTARE GLI ALTRI IN OGNI CIRCOSTANZA, PER OSSERVARE LA LEGGE SCOUT.*

La Fiamma ti alzerà ed il Capo esprimerà quello che tutti pensano in quell'istante.

Stringendoti la sinistra e facendo il saluto con la destra ti dirà:

CP – Credo sul tuo onore che manterrai questa Promessa per la quale da questo momento fai parte della grande famiglia degli Scout. (Se sei stato lupetto ti dirà: “per la quale da questo momento sei un Esploratore della nostra grande famiglia.”). Ti appunterà il distintivo sulla tasca sinistra e ti consegnerà il Fazzolettone scout, poi ti farà il saluto scout.

Tu risponderai con il tuo primo saluto di Scout, e subito ti volterai, saluterai tutto il Riparto, quindi accompagnato dal tuo Capo squadriglia tornerai al tuo posto e il Capo Squadriglia ti appunterà sulla spalla sinistra il Distintivo con i colori di squadriglia (questo se non sei stato lupetto, altrimenti il distintivo l'avrai già).

Tu avvanzerai al centro del rettangolo fino a porti davanti al Capo, mentre il tuo Capo squadriglia si metterà un passo dietro dite per assisterti in questo atto importante.

Il Capo ti chiederà:

CR - Che cosa chiedi?

Tu risponderai:

*ESP - Di diventare uno Scout.*

Il dialogo continuerà:

CR - Sai cosa significa essere "persona d'onore"?

*ESP - Significa meritare fiducia perché veritiero ed onesto.*

CR - Qual è il primo dovere di uno Scout?

*ESP - La Buona Azione quotidiana.*

CR - Conosci la Legge degli Scout?

*ESP - Sì la conosco.*

CR - La Corte d'Onore ha deciso di darti fiducia, quindi fidando sulla tua lealtà, ti invito a pronunciare la Promessa.

Allora farai il saluto con la mano destra, stenderai la sinistra a sfiorare il bastone della Fiamma che, nel frattempo, si sarà messa orizzontale, in mezzo fra te ed il Capo Riparto.

Con voce chiara e ferma, guardando bene in viso il Capo Riparto dirai:

## ISTRUZIONI

In questa prima parte del tuo percorso, occupiamoci per ora solo di questa, tu troverai le prove divise in due tappe:

1) la prima tappa sarà il momento in cui la Corte d'Onore, su parere della tua Squadriglia ti concederà di indossare l'uniforme, cioè riconoscerà che, con il tuo comportamento, hai meritato sufficientemente la fiducia degli Scout del tuo Riparto da essere accettato tra gli altri come uno di loro;

2) la seconda tappa ti porterà ad essere ammesso a pronunciare la Promessa e a fregiarti del distintivo dell'Associazione, cioè a essere interamente, per tua volontà, uno Scout, uno che si è impegnato sul suo onore a vivere secondo certe regole, rispettando i propri impegni.

Quello sarà uno dei momenti più belli di tutta la tua vita, ma dovrai essere in grado anche di cavartela, nell'avventura, nel gioco, nella vita all'aperto, nelle circostanze impreviste, perciò dovrai, attraverso delle prove, anche tecniche, acquisire una esperienza che ti dia sicurezza nel momento in cui ci sarà bisogno del tuo intervento. Preparati seriamente, ricordandoti che uno Scout considera suo onore meritare la fiducia degli altri. Per prima cosa sistema, in maniera adatta all'uso (per esempio tipo rubrica), un quaderno nel

quale segnerai tutto quello che ti sembra utile tenere a memoria, dagli indirizzi dei tuoi squadriglie, all'uso dei nodi, ai canti. Se imparerai a disegnare, cioè a fare degli schizzi decenti, meglio, risparmierai tempo ed il tuo Quaderno di Caccia sarà più vivo e più bello.

Buona Caccia!

Indossando l'uniforme,

IL NOVIZIO

SA: che egli fa parte dell'ASSISCOUT e può spiegare a che cosa questo lo impegna, commentando la Legge, la Promessa e il Motto, cose queste che conosce a memoria.

CONOSCE: il significato del saluto scout, i distintivi e gli emblemi in uso nel Riparto.

POSSIEDE: il Quaderno di Caccia (Q. d.C.), costruito in maniera utile e con le proprie mani (secondo le tradizioni di Squadriglia o del Riparto), sul quale annota tutto ciò che impara nella sua vita scout, fra l'altro i canti in uso nel Riparto.

FA: ogni giorno la sua Buona Azione, per essere utile a qualcuno in modo di partecipare, almeno in parte, alla spesa per l'acquisto dell'uniforme.

DIMOSTRA: spirito di lealtà e disciplina nei giochi.

# La Promessa

Un giorno parleranno di te in CORTE D'ONORE.

La Corte d'Onore è la riunione dei Capi del Riparto e dei Capi squadriglia.

Essa considererà che si può fare affidamento al tuo onore, allora tutto il Riparto saprà che sei ammesso a pronunciare la Promessa.

Puoi essere certo che tutti ne gioiranno e farai felici i tuoi squadriglieri, perché per la tua Squadriglia il giorno della tua Promessa sarà un giorno di speranza.

Essa conterà un Esploratore in più, impegnato nel sentiero dell'onore e della dedizione.

La sera precedente alla cerimonia avrà luogo la Veglia della Promessa.

Il Capo Riparto parlerà a lungo con te, illustrandoti gli impegni che dovrai assumerti diventando uno scout.

Infine arriverà il grande giorno.

Il Riparto sarà disposto su tre lati di un rettangolo, mentre il Capo Riparto e gli Aiuti Capi saranno sul quarto lato con la Fiamma.

Il Capo domanderà al tuo Capo squadriglia di accompagnarti.

i propri squadriglieri, nonché dei Capi e degli altri Capisquadriglia del Riparto.

- Nel gioco di Kim ricordare dopo un minuto di osservazione, almeno 12 su 18 piccoli oggetti osservati.
- Conoscere il nome e l'ubicazione delle principali vie del proprio quartiere o paese. A richiesta, saper tracciare uno schizzo che indichi il percorso più conveniente per raggiungere due punti conosciuti del proprio paese o quartiere.
- Ricercare le tradizioni popolari italiane ed europee relative ad una importante festività cattolica a scelta. Acquisirne o riprodurne materiali, iconografia o documentazione e presentarle alla propria Squadriglia o Riparto, illustrandone le origini ed il significato simbolico.



Ho completato il sentiero il giorno: \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Capo Riparto

# Cultura

- Svolgere un'inchiesta per conoscere quali religioni siano praticate nel proprio territorio e individuarne i principali luoghi di culto di ciascuna.



Ho completato il sentiero il giorno: \_\_\_\_\_

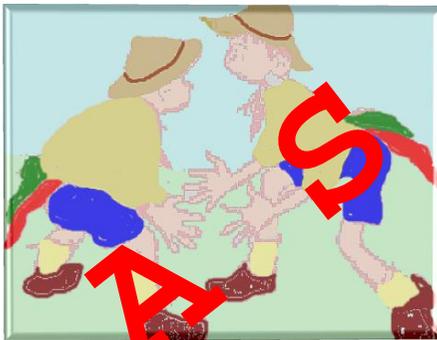
Timbro e firma del Capo Riparto

# Servizio

- Aver conseguito un progresso netto, riguardo al miglioramento del proprio carattere, su un punto fissato dalla Corte d'Onore o dal Capo Riparto.
- Approfondire il significato della Buone Azioni assieme al Capo Riparto.
- Saper lavare, disinfettare e fasciare una piccola ferita.

# Attività fisica e Sport

- Saper partecipare ai giochi di squadra più in uso in Riparto.



Ho completato il sentiero il giorno: \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Capo Riparto

- Conoscere i principali episodi della vita di Baden-Powell.
- Saper riconoscere l'animale del quale la propria Squadriglia ha il nome e conoscerne abitudini e qualità.
- Avere un incarico di Squadriglia e tenerlo con la soddisfazione di tutti.
- Tenere in ordine la propria stanza e le proprie cose.
- Saper fare le fasciature di fortuna con il cazzoletto scout. Leggere S. p. R., 20<sup>a</sup> Chiacchierata.
- Aver partecipato attivamente ad una attività di espressione della Sq.
- Saper seguire una pista tracciata, di almeno 500 metri e saperne tracciare una.
- Conoscere i principali monumenti della propria città o paese.
- Conoscere le tradizioni, la storia e la organizzazione del proprio Riparto e della propria Squadriglia in particolare, avere sul Q. d. C. gli indirizzi e i numeri telefonici di tutti.

# Prove personali

- Scegliere, d'accordo con il tuo Capo Riparto, delle prove personali fra quelle elencate qui sotto, o fra altre che il tuo Capo volesse proporti. Devi superare almeno 10 prove, di cui 5 scelte dal Capo Riparto.
- Cucire un bottone o un distintivo sull'uniforme.
- Avere sempre con sé il numero telefonico della Croce Rossa, dei Pompieri, dei Carabinieri, di un medico.
- Saper cantare altri 5 canti scout.
- Saper nuotare almeno per 50 metri.
- Conoscere e saper usare i seguenti nodi: margherita, rete (o da tessitore), bolina.
- Conoscere il richiamo scout. Scoutingismo per ragazzi, 4<sup>a</sup> Chiacchierata.
- Saper fissare un tirante su un picchetto o a un paletto.
- Saper accendere un fuoco e mantenerlo acceso.
- Saper cucinare alla trapper una bistecca o un uovo.

# Campismo e vita all'aperto

- Conoscere l'equipaggiamento necessario per una uscita con pernottamento e dimostrare di saper fare correttamente lo zaino.
- Saper scegliere, sperimentandone il pratico impiego, i seguenti nodi: piano, da muratore (o da paletto), del barcaiolo (o parato), e di bolina.
- Aver partecipato ad almeno 3 uscite, possibilmente con un pernottamento.

## Osservazione

- Conoscere i principali segni della pista e i segni convenzionali in uso nella Squadriglia e nel Riparto.

## Natura

- Conoscere almeno 5 fra le piante più comuni esistenti nelle vicinanze della propria sede scout.



Ho completato il sentiero il giorno \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Capo Riparto

## Orientamento e Topografia

- Conoscere i principali punti cardinali.
- Conoscere l'uso e il funzionamento di una bussola semplice.
- Leggere: «Uso della bussola» Scautismo per ragazzi 5<sup>a</sup> Chiacchierata.

## Espressione

- Saper cantare almeno 5 fra i canti più comuni nel Riparto. Averli scritti nel proprio Quaderno di Caccia.
- Aver partecipato e contribuito alla realizzazione di almeno due attività di espressione con la propria Squadriglia.

## Laboriosità ed Economia

- Sapere cosa significa per uno scout essere «laborioso» ed «econo
- Saper spiegare perché il giglio è stato scelto come distintivo degli Scout (Scautismo per ragazzi, 3<sup>a</sup> Chiacchierata).



Ho completato il sentiero il giorno \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Capo Riparto

## Scoutismo

- Saper spiegare perché San Giorgio è stato (Scoutismo per ragazzi, 20<sup>a</sup> Chiacchierata).
- Conoscere il canto della Promessa.
- Leggere la 3<sup>a</sup> Chiacchierata al fuoco di bivacco su «Scoutismo per ragazzi» di B. P.
- Partecipare regolarmente alle attività scout, arrivando puntualmente e sapere indossare l'uniforme con proprietà e pulizia.
- Saper spiegare perché il giglio è stato scelto come distintivo degli Scout (Scoutismo per ragazzi, 3<sup>a</sup> Chiacchierata).

## Scoutismo

- Conoscere la bandiera italiana e la bandiera europea e saper spiegare cosa esse rappresentano.
- Conoscere l'inno nazionale.
- Conoscere le norme di circolazione per i pedoni e i ciclisti e le regole per l'uso dei mezzi pubblici.



Ho completato il sentiero il giorno: \_\_\_\_\_

Timbro e firma del Capo Riparto