



Appunti di Caccia



del Reparto Fenice
CNGEI Bracciano





Tutto ciò che l'Esploratore
dovrebbe sapere e....
....non ha mai osato chiedere!!

Anno 2013-2014

A cura di Carlo Fabris, copertina di Emma Zamboni
ispirato dal Quaderno di Caccia del Reparto Chimera del Pisa 3
a sua volta derivato dal Quaderno del Reparto Robin Hood di Arco





Indice

❖ La Promessa Scout	p. 2
❖ La Legge Scout	p. 6
❖ Il Motto degli Esploratori	p. 7
❖ Lo stile Scout	p. 8
❖ Il segno e il saluto Scout	p. 9
❖ San Giorgio	p. 11
❖ Le Cerimonie	p. 12
➤ Alzabandiera e Ammainabandiera	p. 12
➤ Invocazioni al fuoco	p. 15
➤ La cerimonia della Promessa	p. 16
❖ La struttura del Reparto	p. 17
➤ Attività di Reparto	p. 17
➤ Organizzazione del Reparto	p. 18
▪ Staff Capi	p. 18
▪ Consiglio di Reparto	p. 18
▪ Consiglio della Legge	p. 19
▪ Alta Pattuglia	p. 19
▪ Forum CP	p. 19
❖ La struttura della Pattuglia	p. 20
➤ Attività della Ptg.	p. 20
▪ Riunione, uscita e bivacco	p. 21
▪ Missione di pattuglia	p. 21
▪ Impresa	p. 22





• Ideazione	p. 22
• Preparazione	p. 22
• Realizzazione	p. 26
• Verifica	p. 27
➤ Organizzazione della Pattuglia	p. 27
▪ Il Consiglio di Pattuglia	p. 27
▪ Gli Incarichi	p. 32
▪ I Posti d'Azione	p. 35
▪ La Catena telefonica	p. 36
▪ Il materiale	p. 37
• La Cassa	p. 37
• Il materiale	p. 38
♦ Materiale per il pionierismo	p. 38
♦ Materiale da campo	p. 39
♦ Materiale da cucina	p. 40
♦ Materiale topografico	p. 41
♦ Infermeria	p. 42
♦ Manualistica	p. 42
♦ Cancelleria	p. 43
♦ Quaderno di Pattuglia	p. 43
♦ Materiale di segnalazione	p. 44
♦ Macchina fotografica	p. 44
❖ Vita di Baden Powell	p. 45
➤ Infanzia	p. 45
➤ In India	p. 45
➤ I combattimenti in Africa	p. 46
➤ L'assedio di Mafeking	p. 46
➤ Nascita dello Scoutismo	p. 47
➤ Scoutismo per ragazzi	p. 47
➤ La seconda vita di Baden Powell	p. 48
➤ Fraternità mondiale	p. 48
➤ Gli ultimi anni	p. 49





❖ CNGEI	p. 50
➤ Storia	p. 50
➤ Le branche	p. 52
▪ Il Branco	p. 53
▪ La Compagnia	p. 55
➤ L'organizzazione del CNGEI	p. 56
❖ Le associazioni mondiali	p. 58
➤ WOSM	p. 58
➤ WAGGS	p. 60
❖ Jamboree	p. 61
❖ Progressione Orizzontale	p. 62
❖ Progressione Verticale	p. 63
❖ L'Uniforme	p. 66
➤ I distintivi	p. 68
➤ Gli indumenti	p. 70

Appendice

❖ Me stesso	p. 74
❖ Il mio Reparto	p. 76
❖ La mia Pattuglia	p. 78
❖ La catena telefonica	p. 83

Fine indice







La Promessa Scout

"Prometto sul mio Onore di fare del mio meglio per

- compiere il mio dovere verso Dio, la Patria e la Famiglia,
- agire sempre con disinteresse e lealtà,
- osservare la Legge Scout."





La Promessa rappresenta il momento più importante nella vita di uno Scout: è il momento in cui si sceglie di entrare a far parte della fratellanza mondiale degli Scout, perché la Promessa, che è rappresentata dal foulard, accomuna tutti gli Scout del mondo.

Facendo la Promessa si mette in gioco il proprio Onore, che consiste nell'essere creduti. Ricorda che:

l'Onore è la cosa più importante per uno Scout
uno Scout non tradisce mai il proprio Onore

Per questo uno Scout viene sempre creduto da un altro Scout!

Sul proprio Onore, lo scout promette di impegnarsi sempre al massimo delle sue possibilità per compiere i suoi doveri verso Dio, la Patria e la Famiglia.

Il Dio della promessa coincide con ciò che dà un senso alla nostra vita, per il raggiungimento del quale ogni giorno diamo il nostro impegno. Per alcuni il senso della vita è dato dalla propria religione e dal suo dio o dai suoi dei. Per altri sono invece i propri ideali a fornire uno scopo alla propria esistenza.

Con Patria intendiamo un'entità che va oltre quella classica con cui identifichiamo le persone di una stessa nazione, e più esattamen-





te, quando ci riferiamo ad essa, chiamiamo in causa la collettività in generale, l'insieme di tutte le persone del mondo che di giorno in giorno portano avanti la propria vita, le proprie idee, e vivono le conseguenze delle loro e delle nostre scelte.

La Famiglia è l'insieme delle persone che conosciamo direttamente, con le quali condividiamo momenti della nostra vita e sentimenti di affetto reciproco.

Quando uno Scout ha fatto la Promessa, ha assunto un impegno che porterà con sé per tutta la vita. E' per questo che si dice

Scout una volta, Scout per sempre!







La Legge Scout



BP, il fondatore degli Scout, ci ha lasciato una Legge da rispettare.

- 1) La parola dell'Esploratore è sacra
- 2) L'Esploratore è leale, forte e coraggioso
- 3) L'Esploratore è buono e generoso
- 4) L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni altro Esploratore
- 5) L'Esploratore è cortese e tollerante
- 6) L'Esploratore rispetta e protegge i luoghi, gli animali, le piante
- 7) L'Esploratore è coscientemente disciplinato
- 8) L'Esploratore è sempre sereno, anche nelle difficoltà
- 9) L'Esploratore è sobrio, economo, laborioso e perseverante
- 10) L'Esploratore è puro nei pensieri, corretto nelle parole e negli atti





Ogni Scout conosce i 10 punti della Legge, ne comprende il significato e fa del proprio meglio per rispettarli ogni giorno.

Ma cosa significano?

- 1) Se uno Scout ti dà la sua parola devi credergli, senza bisogno di chiedergli altre conferme o giuramenti.
- 2) Uno Scout non si prende gioco degli altri, è onesto, non si perde d'animo e non si dà per vinto.
- 3) Uno Scout è sempre disponibile e pronto ad aiutare gli altri.
- 4) Uno Scout è accogliente verso tutti, Scout e non.
- 5) Uno Scout è gentile d'animo, educato e rispettoso degli altri.
- 6) Uno Scout è amico della Natura e la rispetta sempre.
- 7) Uno Scout è obbediente e si comporta con stile e buon senso.
- 8) Uno Scout affronta gli ostacoli con il sorriso sulle labbra.
- 9) Uno Scout ha rispetto del proprio corpo, non spreca niente, si dà sempre da fare e non si arrende mai.
- 10) Uno Scout non pensa male degli altri e si comporta sempre con correttezza, senza offendere con parole o gesti.

Il Motto degli Esploratori

Gli esploratori hanno come motto "Sii preparato"





Lo stile Scout

Lo stile Scout è la conseguenza della scelta di vivere lo spirito e i valori della Legge e della Promessa nella vita di tutti i giorni.

Si manifesta nei comportamenti che lo Scout assume sia durante le attività Scout che al di fuori di esse, ad esempio nel comportarsi sempre lealmente.

Esiste uno stile degli Scout nel fare le cose, nello stare con gli altri, nel vivere in certi luoghi, nello stare insieme in associazione.

E' segno di stile:

- aver cura di sé e della propria Uniforme, come segno di rispetto per se stessi, per gli altri e per gli Scout
- avere costante attenzione agli altri e disponibilità ad ascoltarli e ad aiutarli
- diffondere serenità e gioia
- la capacità di scegliere, tra due soluzioni, quella più rispettosa degli altri o dell'ambiente, anche se ci costa più impegno
- l'aspetto sereno e sorridente
- il lasciare un luogo in cui si è stati migliore di come lo si è trovato
- evitare sprechi inutili
- avere il rispetto per le necessità degli altri
- non usare un linguaggio sboccato o volgare
- rispettare le regole



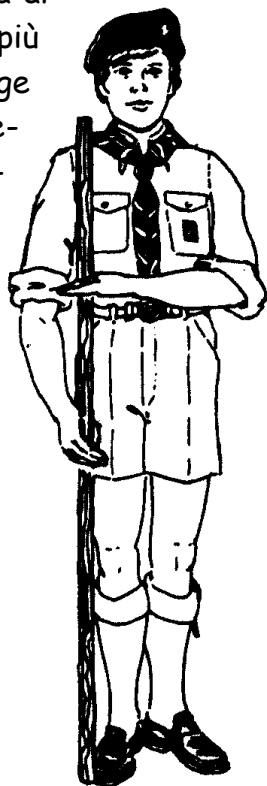


Il segno e il saluto Scout



Il segno Scout si fa alzando la mano destra all'altezza della spalla e tenendo il braccio dritto, con il pollice piegato sul mignolo e le altre dita distese verso l'alto. Le tre dita ricordano all'Esploratore i tre punti della Promessa Scout: compiere i propri doveri, essere leali, osservare la legge. Il pollice sopra al mignolo indica il più forte che protegge il più debole. Questo saluto è uni-

versalmente riconosciuto come il "saluto Scout". Uno Scout in Uniforme saluta sempre un altro Scout quando lo incontra e se uno sconosciuto ti incontra e ti fa il saluto Scout, anche tu devi rispondere con il saluto Scout. Chi porta il Guidone ne esegue una variante, il cosiddetto saluto al Guidone, che consiste nel tenere il Guidone con la mano destra, mentre con la mano sinistra si esegue il saluto scout tenendo il braccio parallelo al terreno e la punta delle dita a sfiorare il Guidone.





Quando un Capo fa il segno Scout durante un'attività significa che si deve fare silenzio e si deve alzare la propria mano in segno Scout finché il Capo non abbassa la sua.

Un'altra forma di saluto è la "stretta di mano Scout": si fa con la mano sinistra incrociando i mignoli e stringendo con forza la mano dell'altro.



Qualcuno racconta che tale saluto risale ai tempi del fascismo, durante il quale le attività scout furono sospese. Per riconoscersi gli scout iniziarono allora a darsi la stretta di mano scout. Anche se esotica non sembra una storia vera perché tutti gli scout del

mondo usano questo saluto quindi la sua origine deve risalire a BP stesso che ha voluto lasciarci anche questo piccolo gesto che ci unisce in una fratellanza mondiale.





San Giorgio

San Giorgio è il Patrono dei Giovani Esploratori di tutto il mondo e quindi tutti gli Esploratori dovrebbero conoscere la sua storia.

San Giorgio nacque in Cappadocia nell'anno 303.

A diciassette anni si arruolò come soldato di cavalleria e presto divenne famoso per il suo coraggio:

Una volta giunse in una città chiamata Selene. Vicino alla città viveva un dragone al quale si doveva dare ogni giorno in pasto uno degli

abitanti
scelto a
sorte.

Il giorno in cui
giunse là San Giorgio la sorte era caduta
sulla figlia del re, Cleo-
linda.

San Giorgio decise che ella non doveva morire; e così armato della sola lancia uscì a combattere contro il dragone che viveva in una vicina palude e lo uccise.

San Giorgio è il modello cui dovrebbe ispirarsi ogni Scout. Di fronte alla difficoltà ed al pericolo, pur temendolo, lo affrontava con tutta la forza che poteva infondere in sé e nel suo cavallo.

E' proprio così che uno scout dovrebbe fronteggiare le difficoltà ed i pericoli.





Le cerimonie

Le cerimonie Scout che si svolgono nel Reparto sono:

- l'Alza Bandiera
- l'Ammaina Bandiera
- Le Invocazioni al Fuoco
- La Promessa

Alza ed Ammaina Bandiera

L'Alza e l'Ammaina Bandiera sono cerimonie che si svolgono rispettivamente all'inizio ed alla fine di eventi importanti, quali ad esempio l'apertura e la chiusura dell'anno scout, l'inizio e la fine di un campo, la festa di San Giorgio, uscite di Reparto.

Sono cerimonie che si svolgono di fronte al quadrato di tutti i partecipanti all'evento, secondo la seguente procedura:

- Lo scout che dirige la cerimonia, ai campi normalmente il Capo Campo, si dispone di fronte all'asta della bandiera.
- Un secondo scout o più scout se sono presenti più aste va all'asta, e nel caso dell'Alza, fissa la bandiera alla drizza con nodo bandiera e nodo piano.
- Un terzo scout, che reciterà ad alta voce le invocazioni riportate sotto, si dispone vero il centro del quadrato e con le spalle rivolte all'asta
- Chi dirige la cerimonia fischia l'attenti: un fischio lungo seguito da uno corto, e poi esegue il saluto. Tutti i presenti si mettono in posizione d'attenti, che consiste nel distendere





le braccia lungo i fianchi e nell'unire i piedi tra di loro. Chi indossa il cappello lo sfila e lo tiene nella mano destra.

- Il secondo scout inizia l'invocazione facendo il segno Scout, mentre l'altro issa (cala) lentamente la bandiera
- Al termine dell'Alza (Ammaina) chi dirige la cerimonia fischia il riposo: un fischio lungo. La posizione di riposo consiste nel divaricare leggermente le gambe e nel mettere le braccia dietro di sé, con la mano sinistra che afferra dentro di sé il polso destro. Chi indossava il cappello prima dell'attenti, lo calza nuovamente.
- Nel caso di Ammaina, la Bandiera viene staccata dalla drizza e ripiegata.

La bandiera tricolore deve risultare sempre più alta o almeno allo stesso livello delle bandiere delle altre nazioni ospiti, alle quali sarà data la destra, se è una, e disposte ai lati di quella italiana se due o più. Al di sotto della bandiera nazionale viene legata la bandiera europea.

La bandiera dell'Ente, quella di WOSM e WAGGS, ed altre eventuali sono legate di seguito a quella nazionale, se sulla stessa drizza o messe in modo da rimanere più basse se su altre drizze.

Le bandiere di WOSM e WAGGS vanno sempre insieme e possibilmente poste allo stesso livello.





Eseguendo l'alzabandiera e l'ammainabandiera uno scout recita le seguenti invocazioni

ALZABANDIERA: "Mentre verso il cielo s'alza radioso il simbolo della Patria, noi offriamo a te, Signore, le gioie cui la giovinezza e la natura c'invitano e, lieti delle piccole fatiche che ci attendono, nel pensiero dei genitori e nell'offerta diuturna di noi alla Patria, siamo preparati ogni giorno di più alla vita di domani che ci attende con i suoi doveri"

AMMAINABANDIERA: "Mentre il sole scompare dietro l'orizzonte, salutata dal nostro campo, cala la bandiera e noi ci apprestiamo al riposo (alla partenza). Salga a te, o Signore, ora e sempre, la preghiera nostra ed il pensiero ai genitori e alla Patria"

Si stanno anche sperimentando le seguenti nuove invocazioni per l'inizio e la fine delle attività:

INIZIO: Inizia una nuova Avventura, salgono le nostre bandiere. Mi fermo, rifletto, mi preparo con gioia a fare del mio meglio per lasciare il Mondo migliore di come l'ho trovato.

FINE: Mentre cala il silenzio, scendono le nostre bandiere. Insieme ci apprestiamo al Mondo di domani consapevoli della nostra fraternità. Felici ancora una volta di aver percorso questo cammino.





Le invocazioni al fuoco

Le invocazioni al fuoco vengono fatte in occasioni di fuochi di bivacco importanti ed accompagnano l'accensione del fuoco.

NORD

Come queste fiamme
tenderanno verso l'alto,
così sia dei nostri ideali

SUD

Come calde e ardenti
saranno queste braci,
così sia la nostra fede

OVEST

Come queste faville
svaniranno nel cielo,
così sia dei nostri errori

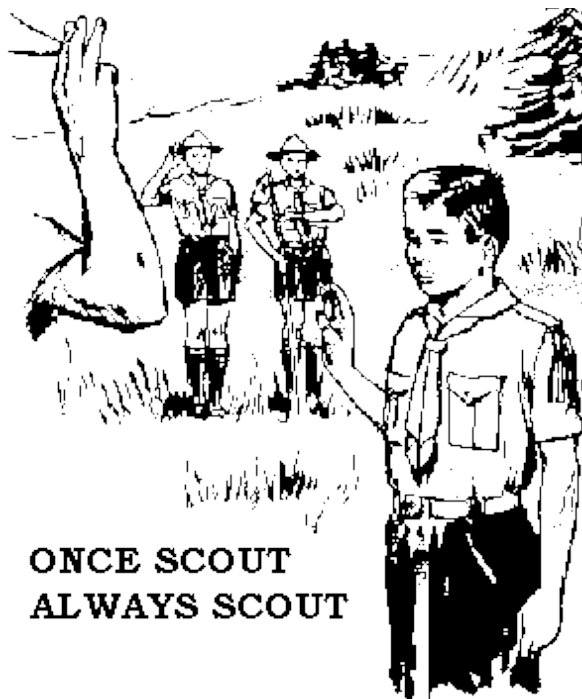
EST

Come il fuoco riscalderà il cerchio,
così possa l'ideale Scout
dare nuovo calore alla vita dell'umanità





La cerimonia della Promessa



**ONCE SCOUT
ALWAYS SCOUT**

La cerimonia della Promessa si svolge con il Reparto disposto in quadrato. Il CR chiede al CP di accompagnare il Pattugliotto davanti a lui ed entrambi salutano il CR, il CP eseguendo il saluto al Guidone. Il CP torna alla Ptg. e il CR verifica che il Pattugliotto sia preparato alla Promessa, dopodiché stringe la sua mano sinistra e insieme la Fiamma di Reparto ed eseguendo il saluto Scout formula la Promessa che viene ripetuta dal Pattugliotto. Al termine viene consegnato il foulard e il distintivo e l'Esploratore viene riaffidato al CP che è ritornato presso il CR per riaccompagnarlo in Ptg.





La struttura del Reparto

Il Reparto è un insieme di Pattuglie ed è formato da 25-35 ragazzi/e suddivisi in Ptg. da 6-8 Esploratori/trici e da uno Staff Capi. L'esperienza del Reparto inizia a 12 anni e termina a 15 anni.

Il Reparto ha un proprio nome, un proprio Grido ed un proprio Guidone che lo caratterizzano e lo contraddistinguono dagli altri Reparti.

La cura del materiale necessario alle attività di Reparto è affidata agli Esploratori, aiutati dallo Staff di Reparto.

Attività di Reparto:

Le attività svolte dal Reparto sono: Riunioni, Uscite, Bivacchi, Campi. Esse partono con l'apertura dell'Anno Scout ai primi di Ottobre, e si chiudono con la chiusura verso la seconda settimana di Giugno. A queste si aggiunge poi il Campo Estivo.

Le Riunioni sono dei ritrovi fissati in giorni ed orari ricorrenti, all'interno delle quali vengono svolte le attività scout che coinvolgono tutte le pattuglie.

Il bivacco è un'attività che viene svolta nell'arco di due giorni ed include un pernottamento.

Il Campo è un'attività il cui svolgimento si articola nell'arco di almeno tre giorni, ovvero include almeno due pernottamenti. Tradizionalmente il Reparto Fenice fa tre campi in un anno, ovvero il





Campo Invernale, il Campo Regionale o Interregionale di Branca, ed il Campo Estivo. Il Campo estivo è l'evento culminante di tutto l'anno scout perché al campo si applicano le tecniche apprese durante l'anno, si realizzano attività impossibili nelle riunioni settimanali, si vive una intensa esperienza di condivisione.

Di norma in un mese si fanno quattro riunioni di Reparto, una di queste può essere sostituita da un'attività di Pattuglia o da un'attività un po' più impegnativa, che può essere un'uscita, un bivacco, o se ce n'è l'opportunità, un Campo.

Organizzazione del Reparto

Staff Capi

È costituita dal Capo Reparto e da 1 o più Vice Capo Reparto, a seconda del numero di Esploratori. Un VCR può sostituire il CR in caso di sua rara e giustificata assenza.

Consiglio di Reparto (CdR)

Il CdR è formato dalla Staff Capi e dai CP e VCP. Si riunisce una volta al mese circa e a seconda delle necessità di Reparto ed ha come scopo la gestione ed organizzazione del Reparto, la verifica della situazione interna delle Ptg. e del Reparto, la programmazione delle attività di Reparto e la verifica delle attività svolte.





Il Consiglio della Legge

Il Consiglio della Legge (CdL) è formato dalla Staff Capi e da tutti gli Esploratori/trici che hanno prestato la Promessa. Si riunisce tipicamente alla fine di grosse attività, come i campi, o quando necessario. Ha lo scopo di verificare il cammino fatto dal Reparto e da ogni suo componente nei confronti della Promessa e della Legge Scout. Può essere riunito sia per riflettere su momenti in cui la Promessa o la Legge non sono stati rispettati, sia per sottolineare dei momenti in cui sono stati ben rispettati.

L'Alta Pattuglia

L'Alta Pattuglia (AP) è formata dalla Staff Capi, dai CP e dai VCP se al 3° o 4° anno di Reparto e dagli Esploratori al 4° anno di Reparto. Effettua attività distinte dalle attività di Reparto, mediamente ogni 3 mesi. Non è un inizio della Compagnia, sebbene sia preparatoria ad essa, non ha un nome proprio, né un distintivo, né un foulard particolare.

Forum CP

È un rapido ritrovo tra il Capo Reparto ed i Capi Pattuglia. È usato per fornire ai Capi Pattuglia rapide spiegazioni su come condurre un'attività o per sapere se ci sono dinamiche di Pattuglia particolari che meritano la convocazione di un Consiglio di Reparto.





La struttura della Pattuglia

La Pattuglia è l'unità base e il fulcro del Reparto. Ha un nome di animale, ed ha un proprio Grido ed un proprio Guidone. È un nucleo indivisibile ed è dotata di un proprio angolo, di materiali propri, di una propria cassa monetaria e di tradizioni proprie, tra cui anche il Quaderno di Pattuglia, sul quale vengono lasciate le tracce delle proprie attività.



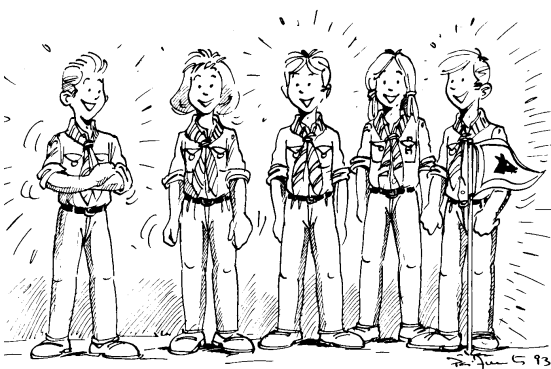
La pattuglia è omogenea per sesso.

È guidata da un CP aiutato dal VCP e deve essere il più possibile autonoma nella propria gestione.

Attività di Pattuglia

Le attività svolte dalla Ptg. sono:

- Riunione
- Uscita
- Bivacco
- Missione
- Impresa





Riunione, uscita e bivacco

Riunione, Uscita e Bivacco di Pattuglia sono attività analoghe a quelle di Reparto, con la differenza che vengono decise, organizzate e svolte soltanto da una Pattuglia.

Missione di Pattuglia

La Missione è una sfida ed una esortazione ad impegnarsi per risultati concreti lanciata dallo Staff di Reparto alla Pattuglia, e può consistere nell'applicazione di tecniche scout, uscite di Ptg., costruzione di oggetti strani... Più la Missione è difficile, e maggiore è la fiducia che lo Staff ripone nella Pattuglia.

Per superare una Missione di pattuglia è necessario impegno da parte di tutti i pattugliotti.

È necessario prestare molta attenzione alla fase organizzativa, e bisogna dividersi i posti d'azione necessari al compimento della Missione e procurarsi tutto il materiale che potrebbe servire.

Per attestare il superamento della Missione, bisogna redigere una relazione sullo svolgimento dell'attività, senza dimenticare foto e commenti personali. La relazione va quindi consegnata allo Staff di Reparto, che riconoscerà o meno il superamento della Missione.

La Missione di solito si fa due o tre volte all'anno, ma non esiste un numero preciso di Missioni che possono essere assegnate, dipende dallo Staff. Più ne vengono assegnate e più occasioni la Ptg. avrà per dimostrare che è in gamba!!!





Impresa di Pattuglia

L'Impresa è un'attività impegnativa che realizza i sogni di tutti i membri della Ptg., sogni che il singolo, con le sue sole forze, non sarebbe in grado di concretizzare. Nell'Impresa sono necessari il gioco di squadra, l'affiatamento, la voglia di mettersi in gioco, e soprattutto lo spirito d'avventura. Viene fatta solitamente una volta all'anno, per cui è bene approfittarne per farla bene.

Un'Impresa si compone di quattro fasi:

Fase 1 - Ideazione

Cosa si propone di fare la pattuglia? Per deciderlo la Pattuglia si riunisce in Consiglio e comincia a sognare ...

In questa fase è necessario decidere quali saranno le attività, non c'è bisogno di essere precisi, ma è importante stabilire l'oggetto dell'Impresa per grandi linee. Se le idee sono molto numerose, è possibile scriverle tutte su di un foglio di carta, e successivamente iniziare a scremare, togliendo le idee irrealizzabili o quelle che non piacciono. Per il carattere di sogno, è importante che l'Impresa sfidi i limiti della Pattuglia che se la propone. Se l'impresa è ideata da tutti è un buon principio perché riesca bene.

Fase 2 - Preparazione

Una volta trovata l'idea si passa alla preparazione. Le cose da stabilire sono:

- le eventuali tappe dell'Impresa ed il calendario
- come ripartire le forze
- materiale di Pattuglia (lampada a gas, alari, pentole...)
- materiale personale (coltellino, sacco a pelo, poncho)
- menù e viveri





- autofinanziamento
- logistica dei trasporti
- le finanze, a chi rivolgersi per aiuti, consigli, consulenza tecnica, ecc...

Si riunisce nuovamente il Consiglio di Ptg. e ogni membro della Ptg. riferisce a tutti in merito al proprio incarico. Si stila quindi il Programma definitivo della vostra Impresa con giorno/i di realizzazione, orari vari, costi, posti d'azione ecc., e che altro non è che il lavoro che lo staff di reparto fa dietro ad ogni attività svolta di reparto.

E' importante che una copia del programma sia consegnata allo Staff prima di realizzare l'Impresa: lo Staff deve sempre essere al corrente delle vostre attività perché se ne assume la responsabilità. Inoltre lo staff può darvi utili suggerimenti per la realizzazione della vostra Impresa.

E' importante che ognuno porti a termine il suo impegno.

Di seguito viene mostrato il programma dell'Impresa di Pattuglia di un'ipotetica ptg. Mufloni.

Progetto dell'Impresa della PTG. Mufloni

- **Catena**
 - **Ritrovo:** Sabato 12 ore 14:30 Stazione FS
 - **Ritorno:** Domenica 13 ore 18:30 Stazione FS
 - **Portare:** Cena al sacco, gavetta, necessario per dormire e per lavarsi. 18 €





- **Trasporti**

- *Andata*

partenza alle ore 15:00 col treno per Viterbo Porta Romana, arrivo a Viterbo PR alle 15:43, autobus urbano per Viterbo Porta Fiorentina, coincidenza con il bus sostitutivo del treno per Orte alle 16:37, arrivo a Orte alle 17:41 dove abbiamo appuntamento con Giovanna per gli ultimi 5 km con la sua auto

- *Ritorno*

Partenza da Orte con bus sostitutivo alle ore 18:48, arriva a Viterbo PF alle 19:52, treno a Viterbo PF alle 20:32, arriva a Bracciano alle 21:37

- **Attività**

- **Sabato**

- 18:30 Entriamo in casa e sistemiamo gli zaini.
 - 19:00 breve escursione per un primo sopralluogo nel bosco vicino.
 - 20:30 Cena a Sacco.
 - 21:30 Attività serale. (??)
 - 22:30 Veglia sui sogni. (Lettura di un brano del Gabbiano Livingston)
 - 23:30 A letto

- **Domenica**

- 8:00 Sveglia e pulizie personali
 - 8:30 Colazione
 - 9:00 Inizio attività, costruzione di un rifugio per uccelli come da progetto (vedi allegato).





- 11:00 Costruzione ultimata, ricerca di un luogo adatto per il rifugio.
- 12:00 Reportage fotografico sulla postazione del rifugio, 3 iniziano preparazione pranzo.
- 13:30 Pranzo (vedi menù allegato)
- 14:30 Pulizia pentole e gavette
- 15:30 Gioco tra prato e bosco (??)
- 17:00 Riordino, pulizia stanza chiusura zaini
- 17:30 Ultimo controllo della casa, chiusa la casa con l'aiuto di Giovanna ci spostiamo verso la stazione ferroviaria di Orte.

- **Materiale**

- Compensato 20x20 cm
- Vinavil
- Chiodini e martello
- Vernice e pennelli
-

- **Menù**

- *Colazione:* latte, pane e nutella
- *Pranzo:* pasta al pomodoro e basilico, pollo al latte, frutta

- **Lista della spesa**

- 1/2 Kg di spaghetti
- 1/2 l di pomodoro + basilico + olio + sale
- 6 petti di pollo
- 2 litri di latte
- 1 Kg di pane + nutella
- ...





Fase 3 - Realizzazione

È importante che ognuno abbia il suo compito anche durante l'Impresa e che abbia tutto il materiale particolare che potrebbe servirgli.

Ad esempio:

- **topografo:** si è procurato le cartine del luogo ed è capace di leggerle. E' in grado di fare il percorso rettificato.
- **orientatore:** ha con sé la bussola ed è capace di fare il punto con la triangolazione.
- **osservatore:** ha il compito di raccogliere informazioni magari anche facendo foto durante tutta l'Impresa. Il suo operato servirà nella relazione.
- **pioniere:** ha sempre con se un po' di spago o cordino, il coltellino e conosce un po' di nodi e legature.
- **cuciniere:** conosce perfettamente il menù e le ricette e controlla che ci sia tutto il necessario (vivande e pentolame).
- **naturalista:** il suo compito è di conoscere un po' della flora e della fauna del luogo dell'Impresa. Anche le sue osservazioni serviranno nella relazione.
- **segnalatore:** ha con sé il necessario per una segnalazione in caso di pericolo, conosce un po' il Morse e il semaforico.
- altri posti d'azione che potrebbero servire nell'Impresa.

Per il buon fine dell'Impresa è necessario dare tutto il proprio impegno.





Alla fine è poi bello raccogliere sul Libro d'Oro di Pattuglia foto, impressioni, ricordi di un bel momento passato assieme in una relazione che rimanga in Pattuglia. Le tracce lasciate sul Libro d'Oro rimarranno come spunti per le pattuglie future, che si ispireranno anche a quanto è stato loro lasciato.

Fase 4 - Verifica

E' importante, alla fine di un'attività, riflettere su come è andata. Potrebbe essere andato tutto benissimo, ed allora sarà bello ripensarci, oppure potrebbero esserci stati dei problemi, che sarà bene discutere per non ricadere in futuro negli stessi errori.

La pattuglia che ha svolto la propria Impresa consegna allo Staff anche la relazione finale, completa di foto, verifica e commenti personali.

Organizzazione della Pattuglia

Il Consiglio di Pattuglia

E' l'organo democratico di direzione e di informazione della Pattuglia; nel consiglio la Pattuglia organizza la sua vita e crea le sue tradizioni. Il CdP si fa per:

- organizzare la vita di Pattuglia;
- stabilire proprie tradizioni
- programmare le cose da fare;
- fare la preparazione alla promessa;
- fare il punto della situazione e risolvere eventuali problemi;





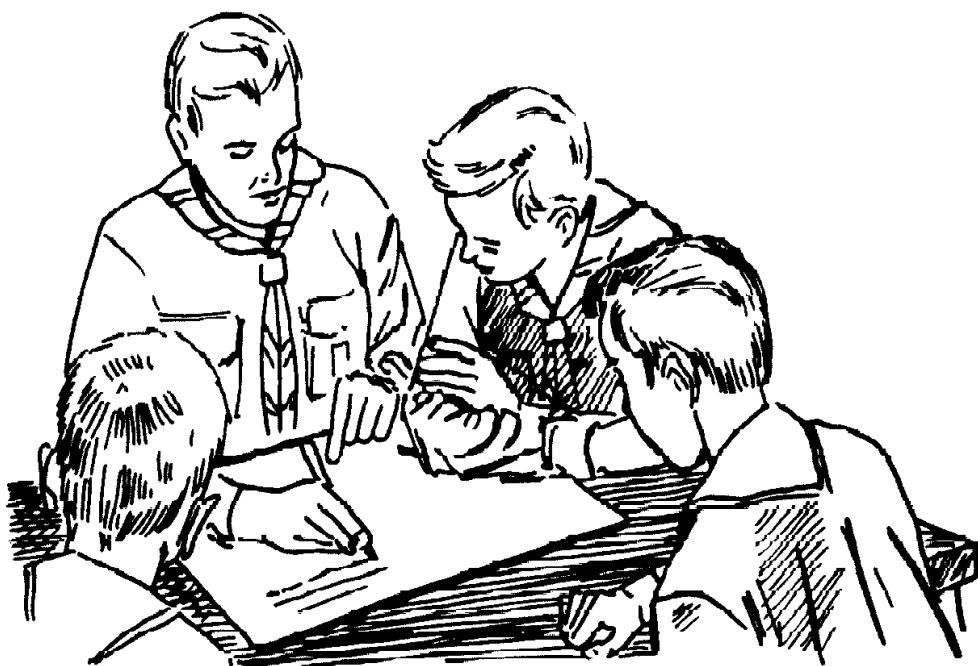
- decidere cosa riportare in C.d.R.;
- creare un buon clima;
- assegnare o ruotare gli incarichi e i posti d'azione;
- pensare e preparare l'Impresa;
- verificare le attività svolte dalla Pattuglia per cercare di migliorarsi.

All'inizio del Consiglio di Pattuglia, il Capo Pattuglia, sentiti tutti i partecipanti, decide gli argomenti che costituiranno l'Ordine del Giorno e la sequenza con cui essi andranno esaminati.

Il consiglio di Pattuglia viene svolto almeno una volta a trimestre come verifica, ma se se ne presenta la necessità, può essere fatto più spesso. Il CdP può essere fatto su richiesta del CP, su consiglio dello Staff, su richiesta di qualunque pattugliotto valutata dal CP. Si svolge preferibilmente nell'angolo di Pattuglia.

Del Consiglio di Pattuglia si redige sempre il verbale, che deve contenere le proposte di tutti i membri della Pattuglia, le decisioni prese, riportare la data, i nomi dei partecipanti e gli assenti.





Di seguito è riportato lo schema di un tipico verbale di Consiglio di Pattuglia.





Ptg.: _____

Consiglio di Pattuglia del giorno _____

Presenti: _____

Assenti: _____

Ordine del giorno:

- verifica dell'andamento della Ptg.
- verifica dell'andamento delle attività e proposte per il futuro
-
-

Verifica del funzionamento della Ptg.

La Ptg. in generale

- Quali sono i punti di forza e quali quelli di debolezza della Pattuglia? (fate anche riferimento ai commenti che vengono dati alla lettura dei punteggi)
-

Lo spirito di Ptg.

- Qual è il clima che si respira in Ptg.? (teso, rilassato, siete buoni amici, vi vedete soltanto per motivi scout, ci sono problemi con alcune persone, etc.)
- A cosa attribuite la presenza di tale clima?





- Ci sono persone che si sentono escluse dalla vita di Ptg.? Per quale motivo? (non vengono contattate per prendere decisioni, non viene data loro comunicazione delle attività che verranno svolte o eventuali variazioni, etc.)
- Come potreste fare per partecipare tutti quanti attivamente alla vita di Ptg.?
-

Il funzionamento della Ptg.

- Le attività vengono svolte sempre al meglio o c'è qualche aspetto che potrebbe essere migliorato?
- E' mai capitato che le attività non siano state svolte al meglio perché non c'era il materiale occorrente?
- Le assenze vengono comunicate al capo Pattuglia?
-

Verifica dell'andamento delle attività e proposte per il futuro

- Quali attività vi hanno maggiormente interessati? Perché?
- Quali attività avete trovato noiose? Perché?
- C'è qualche attività in particolare che vorreste proporre al resto del Reparto?
-





Gli Incarichi di Ptg.

Perché la Ptg. possa funzionare a dovere occorre che ognuno abbia un Incarico ben preciso: una Ptg. dove fa tutto il CP è destinata a non avere successo prima o poi; se invece ciascuno dei Pattugliotti sa quale è il suo compito in Pattuglia, allora presto la Ptg. potrà raccoglierne i frutti.

Gli Incarichi sono importanti perché servono ad organizzare la vita della Ptg.; devono, quindi, essere decisi e poi realmente messi in atto

Gli Incarichi non sono assegnati dal CP, ma decisi tutti insieme secondo criteri di praticità ed utilità nel Consiglio di Pattuglia. L'unico Incarico non deciso dalla Pattuglia è quello di Capo Pattuglia, che viene assegnato dallo staff di Reparto all'inizio dell'anno.

Gli Incarichi possono durare un anno o tre mesi a rotazione (secondo le esigenze della Ptg.).

Chi ricopre un Incarico è responsabile di un aspetto della vita di Pattuglia, ma non è l'unico che se ne occupa. Questo significa ad esempio che il guardiano dell'angolo non sarà l'unico a pulire, ma che si occuperà di verificare lo stato dei materiali necessari per la pulizia, provvedendo a portarli od a farli portare qualora mancassero, fa notare lo stato dell'angolo, propone migliorie, etc.

Seguono alcuni esempi di Incarichi. Notare che ci sono Incarichi che sono alla portata di tutti, mentre ce ne sono altri che richiedono un po' di trascorso scout. Ad esempio l'incarico di cassiere o di segretario vanno bene per chiunque, basta comprendere all'inizio il metodo di lavoro, mentre l'incarico di Animatore si addice a





chi abbia visto qualche fuoco e sperimentato diverse tecniche di animazione

CASSIERE

Il cassiere possiede e gestisce il libro cassa di Ptg., ne ha cura e segna accuratamente entrate ed uscite, per tenere sotto controllo la situazione finanziaria della Pattuglia e programmare le spese.

GUARDIANO DELL'ANGOLO

Il guardiano dell'angolo controlla all'inizio e alla fine di ogni riunione se l'angolo è pulito e in ordine, propone miglierie, si impegna ad attaccare eventuali trofei e fa notare elementi da riparare alla Ptg. o, in casi gravi, ai capi.

GUIDONIERE

Il guidoniere porta il guidone, simbolo della Pattuglia, a tutte le attività. Lo ripara e lava la bandierina quando lo ritiene necessario.

AMBULANZIERE (specialità consigliata: Primo Soccorso)

L'ambulanziero gestisce l'infermeria di Ptg., compra i medicinali finiti e butta quelli scaduti, porta l'infermeria a tutte le attività, sa come si costruisce una barella e come si fa una fasciatura. Se qualcuno riporta lievi ferite o contusioni in attività può così trattare subito i problemi insorti, evitandone le complicazioni.





MAGAZZINIERE (specialità consigliata: Vita al Campo)

Il magazziniere cura l'inventario dei beni della Ptg., ha la lista di quello che c'è in cassa di Ptg. e sa cosa va comprato. Inoltre la tiene pulita e in ordine ed eventualmente ripara o fa riparare il materiale rovinato o rotto.

GIORNALISTA

Il giornalista cura il libro d'oro di Ptg., e si occupa di farlo completare ai pattugliotti con un resoconto delle attività più carine e salienti vissute dalla Ptg., ed ha sempre la macchina fotografica. La Ptg. lascia così segno di sé negli anni e ha sempre molto materiale da attaccare in sede (foto) o da mostrare agli altri.

SEGRETARIO

Il segretario redige i verbali dei consigli di Pattuglia e delle attività svolte, dando così modo alla Pattuglia di organizzarsi e successivamente verificare l'operato sulla base dei propri CdP.

TECNICO (specialità consigliate: verdi manuali)

Il tecnico porta sempre un librone delle tecniche, ne ha cura e lo riempie con fogli e spunti nuovi, per dare la possibilità ad ogni pattugliotto di documentarsi in qualsiasi momento su di una particolare tecnica e fornire nuove idee e spunti alla Pattuglia

ANIMATORE (specialità consigliate: animatore o amante della musica)

L'animatore porta il buon umore in Ptg. attraverso tecniche di animazione, tiene aggiornato un buon repertorio di canzoni (se non





c'è fa un nuovo canzoniere), ricerca nuove canzoni o nuove tecniche di animazione

CAPO PATTUGLIA

Il Capo Pattuglia è arbitro dei problemi che insorgono in Pattuglia. Si occupa di coordinare ed armonizzare le forze della Pattuglia in modo da consentire lo svolgimento delle attività nel migliore dei modi. Stabilisce le date e l'Ordine del Giorno dei Consigli di Pattuglia prendendo atto delle esigenze di tutti.

Il Capo Pattuglia è inoltre tramite tra i pattugliotti, lo Staff ed il resto del Reparto, e rende quindi note le esigenze ed i problemi dei propri pattugliotti al Consiglio di Reparto.

VICE CAPO PATTUGLIA

Il Vice Capo Pattuglia appoggia il CP nelle attività e lo aiuta a portare a termine il suo incarico.

I Posti d'Azione

I Posti d'Azione sono dei ruoli di breve durata che vengono assegnati ai componenti della Ptg. dal Consiglio di Ptg. e si usano solo per una particolare attività o uscita e si concludono con la sua fine. Vanno variati all'interno della Ptg., in modo che ognuno si sperimenti in diversi ruoli. Non vanno assegnati necessariamente in base alle specialità che gli Esploratori stanno seguendo: tramite l'alternarsi dei Posti d'Azione tutti provano a fare di tutto! Gli Esploratori che hanno conquistato delle specialità corrispondenti ai Posti d'Azione non mantengono sempre il Posto d'Azione uguale





alla loro specialità, ma mettono a disposizione degli altri Pattugliotti le loro conoscenze e capacità.

Esempi di Posti d'Azione sono: pioniere, segnalatore, topografo, fotografo, cuiniere, infermiere, osservatore, logista.

La catena telefonica di Ptg.

Il modo migliore per far passare le informazioni all'interno di una pattuglia, è una mailinglist con gli indirizzi di posta elettronica di tutti i pattugliotti, una sola mail e tutta la pattuglia è informata.

Per informazioni urgenti spesso si preferisce una catena telefonica, che è strutturata in modo da avvisare tutti i pattugliotti ed al tempo stesso far fare a ciascuno di essi una sola chiamata. La catena viene fatta partire dal Capo Ptg., che chiama un pattugliotto. Il pattugliotto a sua volta ne chiamerà un altro, e così via, fin tanto che non si arriva al Vice Capo Pattuglia in fondo alla catena, il quale riferisce al Capo Pattuglia quel che è stato detto, in modo che il CP possa verificare l'effettivo passaggio delle informazioni e che esse siano giunte corrette.

Perché funzioni bene è necessario rispettare alcune regole:

- passare immediatamente la catena a chi ci segue
- se chi ci segue non è presente, chiamare la persona successiva, e provare poi più tardi a chiamare la persona saltata
- annotarsi con foglio e penna quel che viene detto per avere la certezza di non dimenticare niente

Una copia della catena va lasciata ai genitori, in modo che in caso di necessità, mentre si è in uscita, sia possibile dar loro delle informazioni.





Il materiale di Pattuglia

Il materiale di pattuglia è di fondamentale importanza. Esso deve essere sempre efficiente e pronto al trasporto. Con l'eccezione di poche cose, quali ad esempio la tenda, custodita nell'apposita sacca, e di un telo impermeabile, deve essere possibile contenerlo tutto nella cassa di Pattuglia in modo tale che quando si parte per un campo od anche un semplice bivacco, sia sempre facilmente trasportabile. Ciò non significa che ovunque voi andiate porterete con voi la cassa di pattuglia, ci sono occasioni in cui non è necessario avere con sé tutto il materiale, ed allora può essere più comodo ripartire il materiale tra i pattugliotti. Ma quando si parte ad esempio per un campo di quindici giorni, è bene non lasciare mai niente in sede ed avere tutto con sé. E' allora che la cassa di pattuglia ci viene in aiuto.

La cassa di pattuglia

In generale fate in modo che la vostra cassa abbia le seguenti caratteristiche:

- deve essere trasportabile, ovvero avere solidi manici e dimensioni e peso ragionevoli
- deve essere riconoscibile, pertanto deve indicare almeno il reparto di provenienza ed avere i colori della pattuglia. Nel caso in cui sia composta di più parti, più casse, si rende necessario poter identificare il reparto e la pattuglia su ciascuna delle parti
- deve essere solida





Materiale di pattuglia

Ovunque voi andiate, se partite per un campo, ricordate di avere con voi le seguenti cose:

- materiale per il pionierismo
- materiale da campo
- materiale da cucina
- materiale topografico
- infermeria
- manualistica
- cancelleria
- quaderno di pattuglia
- macchina fotografica

Materiale per il pionierismo

Gli attrezzi di pionierismo devono essere sempre efficienti e curati. Non esponeteli all'umidità. Tenete sempre affilati gli attrezzi che lo richiedono, ed a fine uso oliateli per proteggerli dalla ruggine e rivestite le lame per proteggerle e proteggere voi!

Ecco quali attrezzi occorrono in una cassa:

- 1 paio di pinze
- 1 cacciavite a stella
- 1 cacciavite piatto
- 1 paio di tenaglie
- 2 seghe
- 1 lama di ricambio per le seghe
- 2 scalpelli da legno





- 1 martello con scacciachiodo
- 1 martello
- 2 accette
- 1 pietra pomice per affilare le lame
- 2 raspe da legno
- 1 lima triangolare da ferro
- 2 rotoli di spago grosso
- 50 m di cordino di 5 mm di diametro
- 1 seghetto da metallo
- 1 lama da metallo

Materiale da campo

Il materiale da campo comprende le seguenti cose:

- 1 tenda completa (catino, sovrattelo, paleria, tiranti)
- picchetti e aghi per la tenda
- 1 trivella
- 2 falcetti
- 1 rotolo di scotch da pacchi
- 2 mazzuoli
- 1 scopino
- 1 paletta
- 1 telo impermeabile di 4 X 5 metri
- 1 pinza per il fuoco
- 1 bomboletta di spray impermeabilizzante
- 2 accendini
- 1 scatola di diabolina per le emergenze
- 1 lampada a gas





- 2/3 bombole di gas per la lampada
- 2/3 retine di ricambio per la lampada
- 1 kit di cucito anche robusto per riparare telo e tenda
- spugnette
- sapone biodegradabile
- sapone di Marsiglia
- 1 tanica da 15/20 l
- bacinella

Non riponete mai la vostra tenda sporca ed umida, potrebbe ammuffire!

Se dovete comprare una lampada a gas, badate che sia ad accensione piezoelettrica, ne apprezzerete moltissimo la versatilità d'uso. Ricordate di non portarla mai, per alcun motivo, in tenda, e non lasciatela accesa incustodita nei pressi di essa, potrebbe rovesciarsi e mandare a fuoco il vostro riparo e chi lo occupa. Quando la riponete nella cassa, badate che il gas sia ben chiuso e mettetela in una custodia, magari anche la semplice scatola di cartone in cui si trovava al momento dell'acquisto, per proteggere il vetro dagli urti, e badate che sia fredda prima di riporla.

Materiale da cucina

Ecco ciò che vi occorrerà in cucina:

- 1 pentola profonda
- 2 padelle grandi
- 1 padella piccola
- 2 pentolini





- 1 colapasta
- 1 grattugia
- 1 griglia
- 1 mestolo
- 1 cucchiaio di legno
- strofinacci
- condimenti e spezie a piacimento (olio, aceto, pepe, sale, zucchero, peperoncino, parmigiano, etc.)

Per le spezie ed i condimenti di pattuglia è consigliabile usare dei barattoli a chiusura ermetica, onde evitare di ritrovarvi un nido di formiche tra le pentole di pattuglia.

Materiale topografico

Portate sempre con voi il materiale topografico. Vi sarà utile per affrontare le grandi avventure cui andrete incontro al campo. Il materiale topografico va custodito in un astuccio, magari il solito della cancelleria, al fine di proteggerlo dal contatto con i materiali per il pionierismo e da campo.

Non lasciate mai a casa:

- 1 bussola topografica (del tipo in plexiglass) + un'altra
- 1 goniometro
- 1 squadra da 60°
- 1 squadra da 45°
- 1 compasso

Se per le finanze della vostra pattuglia due bussole sono troppe, cercate di avere con voi almeno la bussola topografica.





Infermeria

Per far fronte ai piccoli inconvenienti che possono presentarsi ad un campo, una buona infermeria costituirà un valido aiuto. Conservatela in un astuccio impermeabile ed accertatevi che vi siano presenti:

- compresse di garza sterile
- rotolo di garza per fasciature
- cerotti
- batuffoli di cotone idrofilo
- pinzette
- forbicine
- spille di sicurezza
- acqua ossigenata o ammoniaca (l'ammoniaca è più versatile)
- pomata per distorsioni
- termometro
- laccio emostatico
- bastoncini del tipo usato per la pulizia delle orecchie

Manualistica

Ad un campo può esservi utile un manuale di primo soccorso, un libro per la cucina con semplici ricette ed esempi di cucine per tutte le evenienze, un manuale di pionierismo, uno di sopravvivenza, uno di tecniche topografiche, uno di animazione, uno con proposte di giochi, uno di esplorazione... Sta comunque a voi decidere cosa potrebbe occorrevvi. Se non sapete dove procurarvi i manuali, potete cercare su Internet, oppure fotocopiare i manuali di Reparto. Tenete sempre all'asciutto i manuali!





Cancelleria

La cancelleria non manca mai ad una pattuglia ben organizzata. E' necessaria per pianificare le attività, scrivere i verbali dei consigli di pattuglia, appuntare delle idee, fare delle attività. Sempre pronta in un astuccio, ecco cosa contiene:

- matite colorate
- pennarelli colorati
- 2 gomme
- 1 temperamatite
- 3/4 lapis
- righello
- 1 compasso
- fogli bianchi
- 1 rotolo di scotch trasparente (meglio tipo magic)
- colla in stick

Quaderno di pattuglia

Il quaderno di pattuglia è la memoria storica. Va sempre custodito con attenzione assoluta, va lasciato in luoghi asciutti e riposto all'interno di una custodia impermeabile. Chi lo fa ci mette cura, per lasciare un messaggio a chi arriverà dopo di lui. E' ben curato, contiene i racconti delle attività, i verbali delle riunioni e dei consigli di pattuglia, il registro delle presenze, il registro delle entrate ed uscite di cassa, la catena telefonica, i fogli consegnati dai capi. E' ricco di foto, di disegni, di pensieri... E' della pattuglia, e la pattuglia lo crea e lo fa crescere come lo sente più suo.





Materiale di segnalazione

- 2 bandiere bianche e rosse
- 1 fischietto
- Lumini

Macchina fotografica

La macchina fotografica vi servirà a cogliere i momenti più importanti della vostra vita di pattuglia. Portate con voi una macchina fotografica, un paio di pile ed un rotolino o una memory card di scorta. Potrete poi decidere se mettere le foto in un album o se metterle nel quaderno di pattuglia. Riponetela sempre in una custodia impermeabile.





Vita di B.P.

Robert Stephenson Smith Baden-Powell (B.P.) nacque a Londra, in Inghilterra, il 22 febbraio 1857. Suo padre fu il Reverendo H. G. Baden-Powell, professore ad Oxford. Sua madre era la figlia dell' Ammiraglio Britannico W.T. Smyth.

Infanzia

Suo padre morì quando Robert aveva circa tre anni, lasciando la moglie con sette figli sotto i quattordici anni. Robert visse con entusiasmo la vita all'aperto con i suoi quattro fratelli. Nel 1870 entrò con una borsa di studio a Charterhouse, antica scuola di Londra. Eccelse nello sport (foot-ball); si distinse come attore, aveva un'inclinazione per la musica ed il suo dono per il disegno lo mise in grado di illustrare più tardi i suoi libri

In India

A 19 anni prese la sua licenza a Charterhouse subito colse l'occasione di andare in India come sottotenente. Oltre che prestare un servizio militare eccellente (era Capitano a soli 26 anni) conquistò il trofeo sportivo più ambito in tutta l'India, quello per il "Pig-sticking", caccia a cavallo del cinghiale, con una corta lancia come sola arma.





Combattimenti in Africa

Nel 1887 troviamo B.P. in Africa nelle campagne di guerra contro gli Zulù, e più tardi contro gli Ashanti ed i Matabele. Gli indigeni lo temevano così tanto che lo soprannominarono l' "Impeesa" il "Lupo che non dorme mai", per il suo coraggio, la sua bravura come esploratore, e per le sorprendenti abilità nel seguire le tracce.

Gli avanzamenti di carriera per B.P. furono quasi automatici. Era l'anno 1889 e B.P. era Colonnello, fu allora che diventò famoso.

Nuvole nere si addensavano sul Sud-Africa. Le relazioni tra la Gran Bretagna ed il governo della repubblica del Transvaal erano arrivate alla rottura. Fu ordinato a Baden-Powell di reclutare due battaglioni di fucilieri a cavallo e di prender stanza a Mafeking cittadina nel cuore del Sud-Africa, "Chi tiene Mafeking tiene le redini del Sud-Africa" era un detto corrente tra gli indigeni e ciò si dimostrò vero.

L'assedio di Mafeking

Scoppiò la guerra e dal 13 ottobre 1889 (per 217 giorni) BP tenne Mafeking assediata da molte migliaia di nemici finchè una colonna di soccorso si aprì la strada combattendo, arrivando in suo aiuto il 18 maggio 1900.

La Gran Bretagna, in ansia per tutti quei lunghi mesi, allorché giunse la notizia "Mafeking è stata liberata" impazzì letteralmente di gioia.





B.P. ora elevato al grado di *Maggior Generale* si trovò ad essere un eroe agli occhi dei suoi concittadini.

Nascita dello Scoutismo

Fu da eroe di uomini e di ragazzi che egli ritornò in Inghilterra dal Sud Africa nel 1901, ricoperto di onori e per scoprire che la sua personale popolarità ne aveva riversata altrettanta sul libro "Aid to Scouting", che aveva scritto per i soldati.

B.P. vide in ciò una grande occasione offertagli. Se un libro per adulti sulle esercitazioni pratiche di scoutismo poteva affascinare i ragazzi e costituire per loro un'ispirazione, quanto maggiormente avrebbe ottenuto quei risultati un libro scritto appositamente per i ragazzi

Lentamente ed attentamente B.P. sviluppò l'idea dello Scoutismo. Voleva esser certo che avrebbe funzionato e così nell'estate del 1907 portò con sé un gruppo di venti ragazzi nell'isola di Brownsea, nella Manica, per il primo Campo Scout al mondo. Il Campo fu un grande successo!

Scoutismo per ragazzi

Dopo di che, nei primi mesi del 1906, pubblicò in sei dispense quindicinali (illustrate da lui stesso) il suo manuale di formazione "Scoutismo per ragazzi", senza nemmeno sognare che questo libro avrebbe messo in marcia un movimento che doveva interessare la gioventù di tutto il mondo.





La seconda vita di B.P.

Il movimento crebbe e crebbe, nel 1910 aveva ormai raggiunto tali proporzioni che B.P. si rese conto che lo Scoutismo sarebbe stato il compito di tutta la sua vita.

Pertanto dette le dimissioni dall'Esercito nel quale aveva raggiunto il grado di Luogotenente Generale e s'imbarcò per la sua "seconda vita", come egli chiamò la sua vita di servizio in favore di tutto il mondo, attraverso lo scoutismo

Fraternità mondiale

Nel 1912 partì per un viaggio attorno al Mondo per incontrare gli scouts di molte nazioni. Questo fu il primo esordio dello Scoutismo come fraternità mondiale. Nel 1920 Scouts di ogni parte del mondo si incontrarono a Londra, in Gilwell Park, per la prima riunione internazionale scout: il primo Jamboree Mondiale.

Il movimento scout continuò il suo sviluppo. Dopo 21 anni dalla sua fondazione, aveva sorpassato i due milioni di iscritti essendo praticamente diffuso in ogni nazione civile.

Fu in quell'anno che B.P. fu onorato dal suo Re Giorgio V con il conferimento del titolo di Lord. Il suo nome divenne pertanto Lord Baden-Powell of Gilwell.

Il primo Jamboree Mondiale fu seguito da altri nel 1924, nel 1929, nel 1933, etc.





Gli ultimi anni

Quando aveva già raggiunto gli ottant'anni e la forza cominciò a venirgli meno, B.P. tornò alla sua amata Africa con sua moglie, che era a capo del movimento Mondiale delle Guide. Si stabilirono nel Kenia, in un angolino tranquillo, con la meravigliosa vista su migliaia di foreste con lo sfondo di montagne coperte di neve. Là B.P. morì l'8 gennaio 1941, poco più di un mese prima del suo ottantaquattresimo compleanno.





CNGEI



Il Corpo Nazionale Giovani Esploratori ed Esploratrici Italiani è l'associazione scout più anziana oggi presente in Italia. Come associazione scout esso è apolitico, ovvero non assume o discrimina determinate posizioni politiche, ed inoltre ha scelto di:

- essere laico, ossia aperto a tutte le confessioni religiose e non assegnare ad alcuna di esse una posizione di rilievo rispetto alle altre
- essere misto, ovvero includere al proprio interno sia maschi che femmine.

Altra associazione scout presente in Italia è l'Associazione Guide E Scout Cattolici Italiani che insieme al CNGEI costituisce la FIS. Esistono poi altre associazioni che si dichiarano scout ma che hanno minor riconoscimento internazionale, tra queste le più importanti sono la Federazione Scout d'Europa, di matrice cattolica, i RIDERS, l'ASSISCOUT, l'AMIS e l'ARCISCOUT, laiche.

Storia

Le prime attività del Corpo Nazionale Giovani Esploratori Italiani iniziarono a Roma nel 1912 presso la società Podistica Lazio, da cui ebbe origine il C.N.G.E.I., ufficialmente fondato a Roma il 30 giugno 1913 da Carlo Colombo.





Il Corpo si sviluppò su tutto il territorio nazionale, incorporando inizialmente tutti i Boy Scouts italiani, tra cui quelli aderenti al R.E.I. (Ragazzi Esploratori Italiani), che già nel 1910 avevano portato nel nostro Paese la prima Uniforme scout ispirandosi all'organizzazione inglese di Sir Robert Baden Powell.

Nel settembre del 1914 vennero istituite le sezioni femminili, che andranno a costituire l'U.N.G.E.I. - Unione Nazionale Giovinette Esploratrici Italiane.

Dal 5 maggio 1915 il C.N.G.E.I. è posto sotto l'alto patronato del Capo dello Stato e dei ministri della Pubblica Istruzione, degli Affari Esteri, dell'Interno e della Difesa, esercitato mediante un rappresentante di ciascun Ministero in seno all'Istituzione e nel 1916 viene eretto in Ente Morale.

Fin dai primi anni l'Ente ed i suoi iscritti si distinsero per l'opera prestata in occasione di calamità locali e nazionali, ottenendo notevoli riconoscimenti al merito ed al valore. Nonostante tutto ciò, nel 1927 le Sezioni dell'Ente furono costrette a sciogliersi a causa delle pressioni esercitate del regime Fascista e a seguito della costituzione dell'Opera Nazionale Balilla. Mussolini si riprometteva di conseguire il monopolio politico-educativo delle masse giovanili oltre che «fascistizzando» la scuola (intervento su professori, programmi e libri di testo), costituendo appositi enti che formassero tutti i giovani in senso fascista; pertanto tutte le organizzazioni giovanili concorrenti vennero soppresse.

In molte località d'Italia si costituirono delle organizzazioni clandestine, i cui aderenti vollero restare fedeli allo spirito del Movimento di Baden Powell, dando vita alla cosiddetta «Giungla Silente». Qualche Sezione, seppure disciolta giuridicamente, continuò a





svolgere le attività in minima misura, sotto il nome di: Gruppo Escursionisti Indomito.

Nel 1944, nel Meridione liberato e nel 1945 in tutta l'Italia, si ricostituirono tutte le Sezioni dell'Ente, che fu riammesso in tutte le organizzazioni internazionali, di cui era membro fondatore prima del conflitto. Il riconoscimento dello scoutismo da parte dello Stato e della popolazione diventa unanime e viene considerato un movimento di utilità sociale. Stampa e televisione ne evidenziano il ruolo e il contributo. Alla fine degli anni sessanta vi fu un profondo processo innovatore che portò alla stesura del nuovo Statuto, approvato dal Presidente della Repubblica il 26 maggio. Da tale data l'U.N.G.E.I. si fuse nel CNGEI, dando vita al Corpo Nazionale Giovani Esploratori ed Esploratrici Italiani.

Le branche

Il CNGEI svolge attività suddividendo i propri iscritti giovani in tre fasce d'età ed inserendoli in tre differenti branche. Oltre alla branca Esploratori\Esploratrici, esistono infatti:

- la branca Lupetti, per bambini dagli 8 agli 11 anni, riuniti nel Branco
- la branca Rover, per ragazzi dai 16 ai 18 anni, che svolgono attività riuniti nella Compagnia

Ogni unità ha il proprio Guidone ed il proprio Grido, che la caratterizzano e la distinguono dalle altre presenti nell'associazione. Di seguito vengono descritte a grandi linee le caratteristiche generali di Branco e Compagnia





Branco

La vita di Branco è ispirata al Libro della Giungla, di Rudyard Kipling.

Così i Capi del Branco vengono chiamati col nome di animali del

Libro della Giungla, quali ad esempio Akela, Bagheera, Baloo, Kaa, la sede si chiama tana, e via dicendo.



Il branco è costituito di norma da un numero compreso tra i 25 ed i 35 lupetti, suddivisi in Mute caratterizzate da un colore.

La Promessa nel Branco è diversa da quella Scout, per essere più comprensibile, ed è la seguente:

"Io (Nome) mi impegno a fare del mio meglio per migliorare me stesso\,a, crescere insieme ai miei Fratelli e ricercare la mia Spiritualità. Voglio scoprire con curiosità e rispetto la mia Città, il mio Paese ed il Mondo, amare la Natura e compiere Buone Azioni. Scelgo di fare parte del Branco (nome del Branco) e mi impegno a conoscerne e seguirne la Legge."

Chi dal Branco passa in Reparto è già scout, ma rinnova comunque la propria promessa.

Anche la legge è semplificata e si riduce a due punti:

- il lupetto ascolta il vecchio lupo;
- il lupetto non cede mai a se stesso

Il motto è "Del nostro meglio"





La *Progressione Verticale* dei lupetti è costituita da, in ordine crescente di importanza:

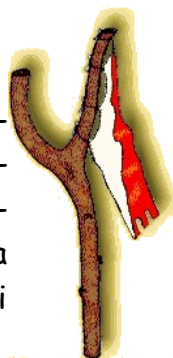
- zampa tenera
- prima stella
- seconda stella
- treccia gialla

La *Progressione Orizzontale* dei lupetti si misura con le *Capacità*, suddivise secondo le stesse aree e con gli stessi colori delle specialità del Reparto.

L'Uniforme del lupetto prevede, a differenza di quella del Reparto, che si indossi il maglione anziché la camicia, un cappello di diversa foggia, e chiaramente distintivi diversi relativi alla diversa *Progressione Orizzontale* e *Verticale*, e qualche altra piccola variazione.

Compagnia

La *Compagnia* è l'unità nella quale fanno attività i Rover, scout dai 16 ai 18 anni. Essa è composta normalmente da 10/15 Rover, più il Capo Compagnia ed eventualmente il Vice Capo Compagnia. Le attività della Compagnia vengono per lo più programmate dagli stessi Rover.





I Rover si suddividono in ronde d'interesse, ossia dei gruppetti che si occupano di portare avanti alcune attività pertinenti determinati temi. Alle ronde di interesse si aggiunge la ronda esecutiva, che ha il compito di programmare e gestire le attività comuni a tutta la compagnia.

La Promessa del Rover è la stessa dell'Esploratore, per cui chi passa in Compagnia dal Reparto non la rinnova formalmente.

Anche la legge del Rover è la stessa dell'Esploratore.

Chi entra in compagnia è un Allievo Rover, fin tanto che non firma la Carta di Compagnia e cioè una Carta che propone un'interpretazione che la Compagnia dà di Promessa e Legge. L'Allievo Rover, firmando la Carta di Compagnia diviene Rover ed assume un Impegno verso sé e verso la Compagnia.

La Compagnia compie assieme un percorso di crescita, che viene stilato e verificato dalla Compagnia stessa.

Il motto dei Rover è "Prepararsi a servire"

Il Rover indossa un'Uniforme simile a quella dell'Esploratore, ma al posto del giglio o del trifoglio cuce la forcola, simbolo della scelta che il Rover impara a compiere dinanzi alle occasioni che gli si pongono. Non esistono distintivi per PV e PO perché non esistono proprio la Progressione Verticale ed Orizzontale.

Il Rover, terminata la compagnia, diventa un senior, e come tale può rimanere a disposizione della Sezione all'interno del Clan, oppure diventare un Capo





L'organizzazione del CNGEI

L'Associazione è composta da tutti gli appartenenti alle Sezioni affiliate, dislocate sul territorio nazionale e l'Assemblea è composta da rappresentanti di ognuna di queste.

L'Assemblea è il massimo organo deliberante del C.N.G.E.I. e si riunisce normalmente una volta all'anno per discutere sulla relazione tecnico-morale e finanziaria, per verificare le necessità, i cambiamenti, i problemi, per confrontarsi sul passato, sulle proposte, sulle linee d'azione e su ogni questione posta all'ordine del giorno.

Il Consiglio Nazionale gestisce l'Ente dal lato tecnico, metodologico, amministrativo e patrimoniale e ne relaziona l'andamento all'Assemblea a fine anno. Il Consiglio Nazionale è composto da undici membri, compresi Capo Scout e Presidente nazionale. Ogni tre anni tutti i soci possono candidarsi a tali cariche, ma l'idoneità verrà decisa elettivamente dall'Assemblea Nazionale.

Le associazioni locali affiliate al CNGEI sono dette Sezioni.

Ogni Sezione coordina le attività scout che realizzano i fini del CNGEI in un ambito territoriale. Essa è costituita da tutti i tesserati Lupetti, Esploratori/trici, Rover, Capi, che sono organizzati in Gruppi, dai Dirigenti e dai Senior.

Il Presidente è il responsabile giuridico della Sezione, mentre il coordinamento tecnico è spetta al Commissario.

Alla Sezione compete un'area in genere definita dal proprio Comune, tuttavia, possono esistere gruppi anche al di fuori di tale ter-





ritorio. I gruppi che svolgono la propria attività al di fuori del Comune di pertinenza di una Sezione sono coordinati da quella più vicina. Con Gruppo si intende l'insieme di quelle unità caratterizzate da una continuità data dai passaggi e normalmente il Gruppo è composto da Branco, Reparto e Compagnia.

Per amministrare la Sezione, il Presidente è aiutato dal Comitato, composto da un numero dispari di consiglieri, minimo 3, mentre il Commissario opera con un Consiglio composto dai Capi Gruppo e dal Coordinatore dei Senior.

Gli organi esecutivi vengono eletti ogni tre anni dall'Assemblea democratica dei Soci maggiorenni della Sezione.

Il sistema di funzionamento della Sezione segue, per analogia, quello dell'Assemblea Nazionale.

Ogni Sezione può essere composta da uno o più gruppi. Un gruppo è costituito dall'insieme di un Branco, un Reparto ed una Compagnia.

Le associazioni mondiali

A livello mondiale esistono due associazioni scout eredi delle idee di B.P., e sono la World Organization of the Scout Movement e la World Association of Girl Guides and Girl Scouts. La WOSM tradizionalmente riunisce le organizzazioni maschili, mentre la WAGGGS quelle femminili. Le associazioni miste come il CNGEI hanno la possibilità di iscriversi ad una di esse o ad entrambe. Il CNGEI forma con l'AGESCI la Federazione Italiana dello Scoutismo, e tramite essa viene rappresentato sia nella WOSM che nella





WAGGGS. I maschi iscritti al CNGEI difatti portano sulla tasca sinistra della camicia il giglio, in quanto iscritti alla WOSM, mentre le femmine portano il trifoglio, poiché sono iscritte a WAGGGS.

WOSM



Le associazioni e le federazioni nazionali dei movimenti scout sono fra loro unite e collegate nella "Organizzazione mondiale del movimento Scout" con sede a Ginevra. L'organizzazione ha uno statuto e lo scopo di diffondere lo scoutismo maschile e femminile nel mondo.

L'organizzazione mondiale del movimento Scout si articola in diversi organi:

- **CONFERENZA MONDIALE:** è l'organo che, riunendosi ogni due anni, stabilisce la politica generale dell'organizzazione e si compone dei rappresentanti di tutte le organizzazioni membro. Essa riunisce 162 nazioni e rappresenta circa 40 milioni di Scout. La Conferenza Mondiale elegge i membri del Comitato Mondiale dello Scoutismo.
- **COMITATO MONDIALE DELLO SCOUTISMO:** è l'organo esecutivo incaricato di assicurare la realizzazione delle decisioni prese dalla conferenza mondiale; è composto da 12 membri di 12 paesi diversi con mandato di 6 anni.
- **BUREAU MONDIALE o UFFICIO MONDIALE DELLO SCOUTISMO:** La conferenza e il comitato necessitano di



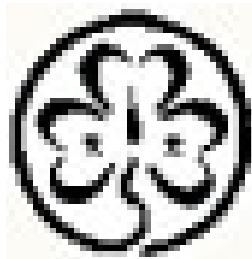


servizi permanenti di segreteria per poter compiere le loro funzioni: questi servizi vengono curati dal Bureau Mondiale con sede a Ginevra e diretto da un Segretario Generale.

Le regioni mondiali dello Scoutismo

Negli ultimi decenni il mondo intero è sembrato troppo vasto per poter essere retto ed organizzato sotto il profilo Scout da un unico ufficio centrale. Sono state allora create le regioni mondiali (corrispondenti circa ai continenti) e quindi, in seno al Bureau, operano 6 uffici Regionali, relativi ad Africa (sede a Nairobi- Kenya), Paesi Arabi (sede in Cairo-Egitto), Asia - Pacifico (sede a Manila-Filippine), Interamerica (sede in Panama), Europa (con sede a Ginevra-Svizzera e succursale a Brussel-Belgio), Eurasia (sede a Kiev-Ucraina).

WAGGGS



L'organizzazione femminile è in parte simile a quella maschile ma con alcune differenze anche sostanziali.

La conferenza Mondiale riunisce 145 nazioni per un totale di circa 10 milioni di Esploratrici/Guide e si riunisce ogni tre anni.

I membri del Comitato Mondiale femminile hanno un mandato di 9 anni.





Il Bureau mondiale ha sede a Londra sotto la diretta responsabilità di una direttrice.

Anche WAGGGS opera con 5 regioni geografiche: Africa, Arabia, Asia-Pacifico, Europa, Emisfero occidentale e gestisce 4 Centri mondiali a Our Chalet in Svizzera, Sangam in India, Pax Lodge in Inghilterra, Our Cabaña in Messico.

WAGGGS costruisce dei veri e propri progetti educativi con obiettivi proposti a tutte le associazioni che ne fanno parte.





Jamboree

E' la riunione (circa ogni quattro anni) di Scout di tutto il mondo.
Questi i Jamboree tenuti e anche i prossimi programmati:

- 1920 - OLYMPIA - Inghilterra
- 1924 - COPENAGHEN - Danimarca
- 1929 - BIRKEHFAD - Inghilterra
- 1933 - GCDOLLD - Ungheria
- 1937 - VOSELENZANG -Olanda
- 1947 - MOI SSON - Francia
- 1951 - BADISCHL - Austria
- 1955 - NIAGARA ON THE LAKE - Canada
- 1957 - SUTTON PARK- Inghilterra
- 1959 - MAKILINO NATIONAL PARK - Filippine
- 1963 - MARATONA - Grecia
- 1967 - FARRAGUT STATE PARK - U.S.A.
- 1971 - ASAGIRI - Giappone
- 1975 - NORIDJAMB-LILLEHAMMER - Norvegia
- 1979 - JOIN IN JAMBOREE - Iran (non fatto)
- 1983 - KANANASKIS COUNTRY - Canada
- 1987 - CATARACT SOUTH PARK - Australia
- 1991 - SEOUL - Corea del Sud
- 1995 - FLEVOLAND - Paesi Bassi
- 1999 - PICARQUIN - Cile
- 2003 - SATTAHIP - Thailandia
- 2007 - HYLANDS PARK - Regno unito
- 2011 - RINKABY - Svezia
- 2015 - KIRARAHAMA - Giappone
- 2019 - Contea di FAYETTE - USA





Progressione Orizzontale

La Progressione Orizzontale serve a misurare le competenze tecniche dell'esploratore attraverso le specialità, che possono essere conseguite tramite il superamento di prove.

Le specialità possono essere verdi o gialle, e la distinzione per colore corrisponde ad una relazione, rispettivamente, più o meno stretta con le tecniche scout.

Sia le specialità verdi che quelle gialle poi, sono suddivise in quattro aree differenti, ognuna delle quali è caratterizzata da un colore. Si hanno le aree relative al senso civico (rosso), allo sviluppo fisico (verde), all'abilità manuale (giallo), al carattere (blu). I distintivi che raffigurano le diverse specialità sono tondi. Al centro c'è un piccolo disegno che rappresenta la specialità. Il colore di sfondo è giallo o verde a seconda del tipo di specialità. C'è poi tutto intorno un bordino che ha il colore dell'area relativa alla specialità.

Se si vuole conseguire una specialità che non è elencata tra quelle ufficiali, è possibile chiedere al proprio staff di conseguire una specialità Jolly relativa ad una delle quattro aree. Per ottenerla bisogna stabilire quali saranno le prove, lo staff poi farà richiesta all'Incaricato Regionale di Branca E, e se l'IR darà la sua approvazione, sarà possibile, superando le prove, avere la specialità.





Progressione Verticale

La Progressione Verticale permette di verificare il grado di entusiasmo, coinvolgimento ed impegno scout. Se vogliamo, possiamo considerare la promessa come il primo gradino della Progressione Verticale. Successivamente essa è poi costituita da quattro tracce differenti, corrispondenti a quattro differenti livelli di maturità scout.

Le Tracce

La progressione verticale è strutturata in quattro Tracce che rispecchiano una caratteristica dell'esploratore. Ogni traccia ha un colore connesso alla propria caratteristica. Le caratteristiche delle tracce sono progressive, ovvero la caratteristica di ciascuna traccia rappresenta un'evoluzione, e dunque include in sé, la caratteristica della traccia precedente.

1° Traccia

Ha la 1° traccia chi ha conosciuto la vita di reparto ed ha fatto propria la voglia di scoprire cose nuove. Il colore è il verde, come il colore dei germogli, dell'erba fresca a primavera che è pronta a crescere e prendere corpo: pronti per la vita che si presenta davanti





2° Traccia

Chi ha la 2° traccia sa destreggiarsi nelle varie situazioni della vita quotidiana e scoutistica e si impegna a conoscere ciò che scopre.

Il colore è l'azzurro, come l'acqua che alimenta il verde del prato, degli alberi. Senza acqua non c'è vita e le acque sono le conoscenze necessarie per andare sempre avanti. Acqua che può anche essere il fiume della vita, ma non devi solo lasciarti trascinare dalla corrente.



3° Traccia

Chi ha la 3° traccia per le proprie capacità sa guidare la pattuglia e condividere con gli altri le proprie conoscenze.

Il viola è da sempre legato alla sfera interiore - spirituale. Va bene saper fare le cose e decidere con la propria testa ma non dimentichiamoci dello spirito che lega il tutto.



4° Traccia

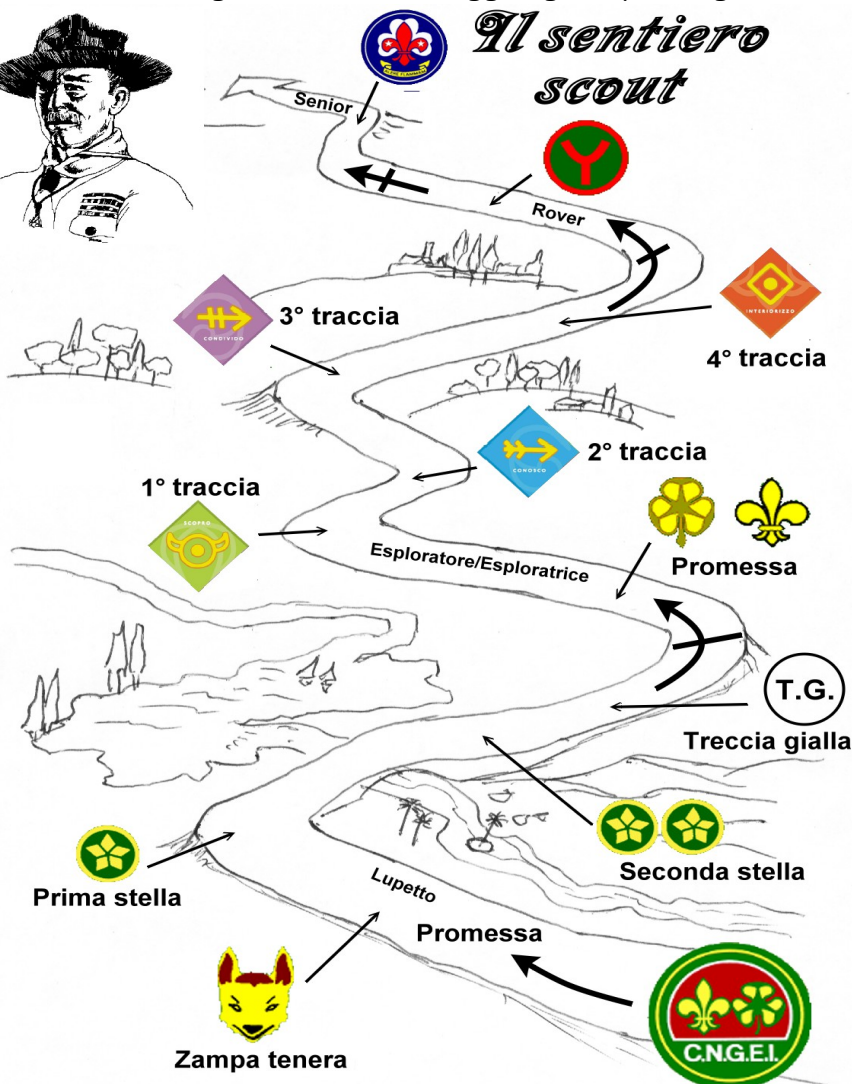
Chi ha la 4° traccia è in grado di camminare con le proprie gambe in autonomia e consapevolezza. E comprende il valore della condivisione delle esperienze, scegliendo di fare proprio tale principio, interiorizzandolo.

Il colore è l'arancione che tende al rosso, il colore della branca successiva. Colore del tramonto di un cammino ma anche dell'auro-ra del nuovo giorno....





Per conseguire una traccia è necessario averne fatta propria la caratteristica. Dato che così si rischia però di rimanere nel vago, è allora necessario avere dei termini di confronto con cui misurarsi e porsi da soli degli obiettivi da raggiungere per migliorarsi.





L'Uniforme

L'Uniforme ha senza dubbio due funzioni.

La prima è quella di far vedere all'esterno chi sono gli scout e far capire cosa fanno. E' quindi importante per fare in modo che sempre più persone vengano coinvolte nel movimento dello scoutismo; da essa può dunque dipendere la percezione che all'esterno si ha dello scoutismo. Una Uniforme ben curata dà un'impressione positiva dello scoutismo, mentre un'Uniforme trascurata lascia perplessità su chi siamo e cosa facciamo.

La seconda funzione dell'Uniforme è invece utile per noi e le nostre attività. Sulla camicia dell'esploratore sono infatti cuciti tanti distintivi colorati, ed ognuno di essi ha un particolare significato. Alcuni dicono di quale associazione si fa parte, di quale gruppo, reparto, e così via. Altri distintivi invece servono a far capire chi siamo e cosa si sa fare. Specialmente in occasione di raduni, come il Campo Regionale di Branca, sapere chi siamo e da dove veniamo può essere sfruttato favorevolmente per le attività. Ad esempio se è necessario fare una costruzione e non si sa come procedere, si cercherà una persona che abbia conseguito la specialità di pionierismo, ed il modo più rapido per farlo è vedere sulla camicia chi ha il relativo distintivo. Oppure se si vuole fare riferimento concreto all'esperienza di un reparto, si cercherà una persona di quel reparto che possa raccontarla direttamente, ed ancora una volta, il modo più semplice per trovare quella persona, è cercare il distintivo che mostri la provenienza degli scout presenti.







I distintivi

Tutti i distintivi trovano il loro posto sulla camicia.



Il giglio ed il trifoglio della promessa insieme al foulard mostrano che abbiamo fatto la promessa scout. Vanno cuciti al di sopra del bottone del risvolto della tasca sinistra della camicia.

Il foulard, con i suoi colori, oltre a mostrare che abbiamo fatto la promessa, fa vedere qual è il Gruppo di cui si fa parte.



L'omeroale di gruppo indica il gruppo di cui si fa parte. Va cucito sulla manica sinistra, tre dita al di sotto dell'attaccatura.



L'omeroale di pattuglia indica la pattuglia di cui si fa parte. Va cucito due dita sotto l'omeroale di gruppo



Il distintivo della PV indica la traccia della Progressione Verticale raggiunto da uno scout. Va cucito un dito al di sotto dell'omeroale di Pattuglia.





Il pettorale a sinistra è il simbolo di WAGGGS, mentre quello di destra rappresenta il simbolo di WOSM. Di conseguenza gli Esploratori cuciono sulla camicia il giglio, mentre le Esploratrici il Trifoglio. Vanno cuciti al centro della tasca sinistra.



Il Pettorale del CNGEI è il distintivo che indica che facciamo parte dell'associazione Corpo Nazionale Giovani Esploratori Italiani. Confidenzialmente questo distintivo è chiamato pomodoro. Va cucito al centro della tasca destra.



Il pettorale della FIS è il distintivo che indica che facciamo parte della Federazione Italiana dello Scoutismo. Va cucito sul risvoltino della tasca destra della camicia.



Le fascette di capo/vice capo pattuglia sono distintivi di cui possono fregiarsi soltanto il capo ed il vice capo pattuglia. Di colore giallo, il capo pattuglia ne ha due, il vice ne ha una sola.

I distintivi delle specialità mostrano quali specialità un esploratore ha conseguito e vanno cuciti a partire da 3 dita sotto l'attaccatura della manica destra a scendere (anche su 2 o 3 colonne).





Gli indumenti

Il **cappellone**, anche se ormai caduto in disuso, ha comunque un fascino notevole, ed è utile in presenza di climi avversi, sotto il sole risparmia dolorose scottature, e sotto la pioggia ripara la testa lasciando defluire l'acqua sulla propria mantella. Può essere decorato con una coccarda sul davanti

La **camicia** non abbandona mai l'esploratore, perché è l'indumento più caratteristico dello scout. La camicia dura svariati anni, e con essa si vivono moltissime avventure. Alla fine si logorerà, e andrà cambiata, ma non verrà buttata, andrà conservata nell'armadio, perché alla camicia ci si affeziona. La camicia è verde.

I **pantaloni** sono bermuda marroni con le tasche laterali, ed il tessuto può essere indifferentemente cotone o velluto. Il colore è marrone. D'inverno si opta per pantaloni lunghi marroni di velluto a coste medie.



La **cintura** è un elemento che viene trascurato dai più. La fibbia è molto bella ed ha un aggancio rapido molto caratteristico. In più ci sono due bei moschettoni per attaccare coltellini multiuso e quant'altro possa occorrere.





I **calzettoni** sono verdi e lunghi fino al ginocchio. E' consigliabile portarli spessi, o addirittura doppi, perché il piede nello scarpone deve stare ben saldo, ed ogni contatto con lo scarpone deve essere molto morbido, altrimenti si rischia la formazione di fastidiosissime galle.

Le **scarpe** sono importanti. Quando bisogna camminare è consigliabile portare scarpe fino alla caviglia tipo pedule o scarponi perché offrono protezione dall'acqua, maggiore aderenza sul terreno, suola sufficientemente rigida da non farsi male sui ciottoli calpestati e, essendo alti, protezione dalle storte. È meglio cercare di prendere pedule impermeabili fino alla caviglia, e per essere certi dell'impermeabilità si può optare per quelli in Gore-Tex, così da rimanere sicuramente all'asciutto. Al momento dell'acquisto vanno provati con doppi calzini di spugna (quelli da ginnastica), che essendo i migliori per quanto riguarda il comfort costituiscono i migliori candidati ad essere i compagni d'escursione. Altro punto importante per valutare l'acquisto di uno scarpone è il peso: cento grammi di scarpone corrispondono, in termini di fatica e sforzo, a circa due chili di zaino. Lo scarpone che risponde a tutte queste caratteristiche è la pedula, che esternamente può essere coperta da tela e pelle scamosciata.





"L'Uniforme significa che appartenete ormai ad una grande fratellanza, che si estende a tutto il mondo. Un'Uniforme perfetta, corretta anche nei particolari, può sembrare cosa di poca importanza; eppure ha il suo valore nello sviluppo di una certa dignità personale, ed ha un significato enorme per quanto riguarda la considerazione di cui il Movimento gode presso gli estranei, i quali giudicano da ciò che vedono. Perciò spero che tutti voi ragazzi vi ricorderete di questo e giocherete secondo le regole del gioco portando correttamente l'Uniforme".

da "TACCUINO" di Robert Baden Powell





Appendice





Me stesso

Nome: _____

Cognome: _____

Data di Nascita: _____

Residenza: _____

Città _____ Prov: _____

C.A.P. _____

Foto

Telefono: _____

Storia Scout: _____





Nel Reparto dal: _____

Promessa il: _____

Tracce conseguite:

1° Traccia	
2° Traccia	
3° Traccia	
4° Traccia	

Specialità conseguite:

Cosa	Quando

Altro: _____





Il mio Reparto

Nome: _____

Grido: _____

Simbolo:





Ubicazione della sede: _____

Orario delle riunioni di Reparto: _____

Come raggiungere la sede: _____

Sito di Reparto: _____

Quote: _____

Ubicazione del Centro Forniture: _____

Orario di apertura del Centro Forniture Scout _____

Date di apertura del Centro Forniture Scout: _____





La mia Pattuglia

Nome: _____

Grido: _____

Simbolo:





Tradizioni: _____

Note: _____

Incarichi

Periodo: _____

Chi

Cosa

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____





Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____





Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____





Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Incarichi

Periodo: _____

Chi	Cosa
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____





Catena telefonica

Nome

mailbox

tel

This image shows a full page of blank white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the paper.