



Scouting

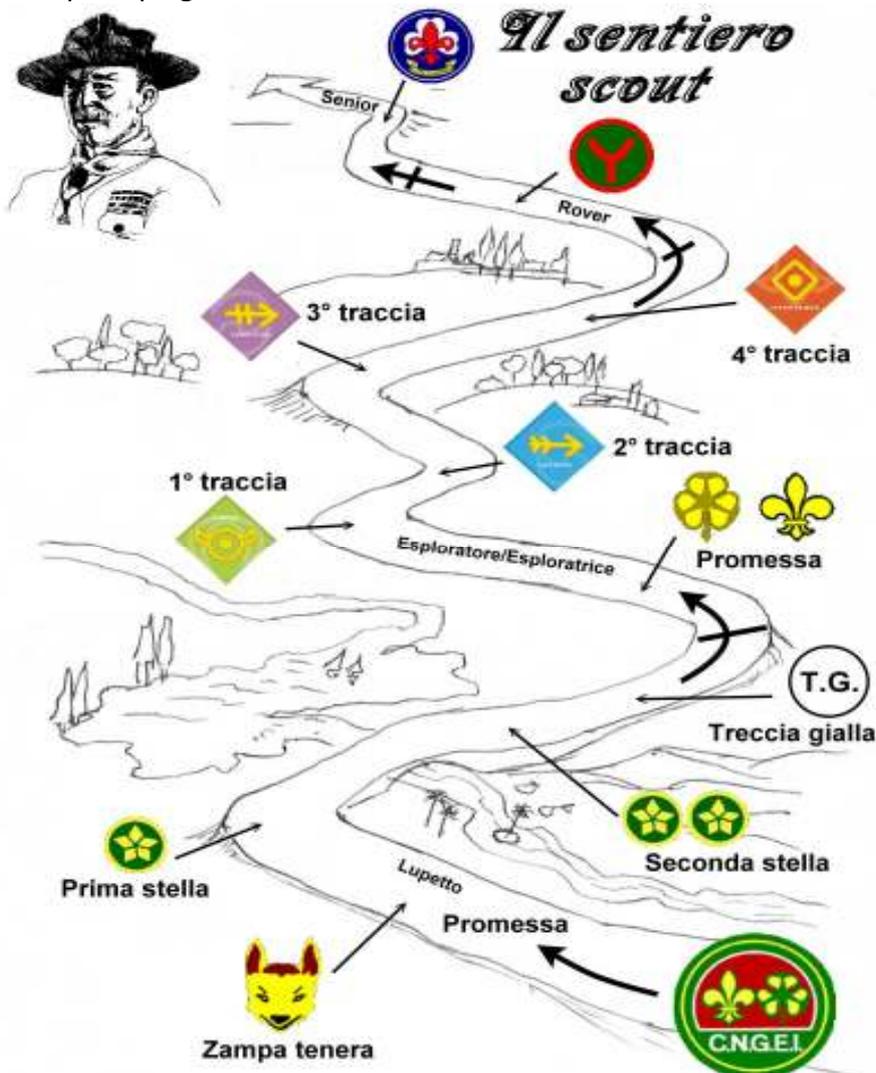
La nostra missione!
SCOUTS creating a better World

Notizie dalla Sezione Scout Borgo a Mozzano-Mediavalle

numero 6 - febbraio 2014

Premessa

Questo Numero di SCOUTING sarà dedicato in parte al percorso scout dei bambini/e, dei ragazzi/e e al gergo scout. Perché? Perché molti genitori che iscrivono i loro figli – non tutti, però – spesso non conoscono queste cose, e senza questa conoscenza non comprenderanno i racconti dei loro figli che tornando a casa dopo una riunione scout parleranno delle loro attività usando vocaboli misteriosi: muta, guidone, grande urlo. Oppure nomi improbabili per una persona comune quando parleranno di Akela, Baloo, Bagheera. Ebbene qui vogliamo fornire in modo leggero e immediato delle semplici spiegazioni ed un vocabolario di alcuni termini scout.



DIZIONARIO DI LUPETTISMO

- **SCOPO DEL LUPETTISMO** - E' l'introduzione graduale dei bambini nel Movimento Scout. I bambini sono educati alla conoscenza e allo sviluppo del proprio corpo e delle proprie capacità manuali, al senso di responsabilità e disciplina, alla collaborazione ed al rispetto degli altri, al vivere in comunità. Il lupettismo contribuisce allo sviluppo dei bambini facendo vivere pienamente la loro età, nel rispetto delle loro esigenze, dei loro bisogni e delle situazioni personali;
- **L'AMBIENTE GIUNGLA** - permette di creare un'atmosfera fantastica e offre un linguaggio che fa leva sulla fantasia dei bambini. Si fa riferimento a "il Libro della Giungla" di Kipling, nel quale si racconta la storia di Mowgli, il cucciolo d'uomo che viene allevato da una famiglia di lupi e inserito nel Branco.
- **BRANCO** - E' l'Unità che riunisce i bambini di entrambi i sessi dagli 8 anni compiuti, agli 11/12 anni;
- **MUTA** - è il piccolo gruppo, di circa sei lupetti ciascuno, in cui è diviso il Branco. Ogni muta ha un capo e un vice (lupetti anziani) ma sia le mute che i capi e vice capi muta, hanno soltanto uno scopo puramente pratico e organizzativo.
- **CONSIGLIO DI AKELA** - E' il gruppetto formato dai lupetti più anziani (quelli all'ultimo anno di Branco) e dai capi e vice capi muta. Per il Consiglio d'Akela viene organizzata qualche attività in più, adatta ai più grandi;
- **AKELA** - E' il capo unità, capo del branco: il grande lupo grigio che comanda tutto il branco con forza e astuzia;
- **BALOO (l'Orso), BAGHEERA (la Pantera nera), KAA (Il Pitone), ecc.** - Sono i vice capi unità e i loro nomi, come quello di Akela, sono tratti dai personaggi del libro della giungla. Tutti gli adulti che operano nel Branco, per i lupetti sono i vecchi lupi (VV.LL.);
- **GRIDO DI MUTA** - E' il grido che ogni muta fa ad inizio e fine attività;
- **GRANDE URLO** - è il grido che tutti i lupetti che hanno prestato la Promessa, fanno in cerchio intorno ad Akela. Questa cerimonia è molto importante perché mostra la forza e l'unità del branco e ricorda il motto del lupetto.
- **IL MOTTO** - Il motto dei Lupetti è: *"Del nostro meglio"* e indica l'impegno che ogni lupetto cerca di mettere nel fare le cose;
- **LA LEGGE** - La legge mette in evidenza il giusto comportamento che ciascun lupetto deve avere nei confronti degli adulti; i due punti della Legge sono i seguenti:
 - *Il lupetto ascolta il vecchio lupo;*
 - *Il lupetto non cede a sé stesso;*
- **IL SIMBOLO** - Simbolo dei lupetti è la testa di lupo gialla;
- **LA PROMESSA** - è l'impegno che ogni lupetto si assume di fronte ad Akela e al Branco nel momento in cui decide di farne parte; il testo è il seguente:
"Io (Nome) mi impegno a fare del mio meglio per migliorare me stesso la, 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 Rikki Tikki Tavi e mi impegno a conoscerne e seguirne la Legge."

- **IL SALUTO** - Il saluto dei lupetti. con l'indice e il medio tesi e divaricati tra loro, simula le orecchie del lupo ben dritte e aperte; le due dita sottolineano anche i due punti della legge.
- **PROGRESSIONE VERTICALE** - riguarda le varie tappe che i lupetti compiono nel loro percorso di crescita ed è composta da:

ZAMPA TENERA: (saper fare partecipando); **PRIMA STELLA:** (partecipazione e coscienza di quello che si fa); **SECONDA STELLA:** il "fare" pensando a quello che si fa (quindi con raziocinio); **TRECCIA GIALLA:** mettere al servizio degli altri le proprie conoscenze e capacità.

LA TRECCIA LILLA - Non fa parte della progressione ma è un riconoscimento per un merito speciale (esempio: saper diffondere allegria e gioia nel branco, essere stato particolarmente altruista, ecc..).

- **PROGRESSIONE ORIZZONTALE: LE CAPACITA'**

Prevedono tutte le aree di uno sviluppo completo del carattere e cioè: il senso civico, lo sviluppo fisico, l'area carattere e la manualità. Attraverso le "capacità" si educano i lupetti alle scelte e si stimolano al superamento dei propri limiti. Con l'acquisizione delle "capacità", viene sancita la conoscenza e le abilità sviluppate e verificate dai VV.LL.

Branca E (Branca Esploratori - Esploratrici)

Sigle:

CR: Capo Reparto

VCR: Vice Capo Reparto

SiS: Senior in Servizio

Staff di reparto: CR+VCR

CP: Capo Pattuglia

VCP: Vice Capo Pattuglia

CCP: Corso Capi Pattuglia

PTG: pattuglia

Alta Ptg: Alta pattuglia (esploratori dell'ultimo anno di reparto)

Alcune Attività:

Riunione di reparto: riunione che di solito ha durata di 2-3 ore a cui partecipa tutto il reparto

Riunione di Pattuglia: Riunione di durata variabile a cui partecipa solo la pattuglia

Uscita : attività che dura dalla mattina alla sera

Bivacco : attività su due giorni con pernottamento

Campo: attività su più giorni

Missioni di pattuglia: attività a cui partecipa solo la pattuglia senza la presenza di capi.

L'attività da svolgere viene decisa e organizzata dalla staff di reparto.

Impresa di pattuglia: attività a cui partecipa solo la pattuglia senza la presenza di capi.

L'attività viene decisa e organizzata interamente dalla pattuglia.

NOTIZIE DAGLI ORGANI SEZIONALI

Il Comitato di Sezione, che amministra e coordina tutte le attività della Sezione, si è riunito nelle date che seguono:

- 12 ottobre 2013 - per preparare il bilancio consuntivo e preventivo da portare all'Assemblea annuale di Sezione;
- 14 dicembre 2013 - per ratificare l'acquisto del Gazebo e deliberare sul contributo della Sezione da dare al Reparto per abbassare le quote del campo estivo;
- 25 gennaio 2014 - per deliberare l'acquisto di una tenda per la Compagnia Olympus ed il contributo della Sezione ai Capi che parteciperanno ai Campi Scuola;

Assemblea annuale della Sezione, che delibera con il voto di tutti i soci maggiorenni sugli argomenti più importanti: bilanci, Progetto di Sezione, quote d'iscrizione, ecc..

Si è tenuta il 26 ottobre 2013. Sono stati esaminati ed approvati i bilanci consuntivo e preventivo e riconfermata la quota di iscrizione per l'anno scout 2013-2014;

Consiglio di Gruppo, composto dal Capo Gruppo e dai Capi educatori delle Unità, che tratta e gestisce collegialmente tutte le materie attinenti la vita del Gruppo, in particolare la programmazione educativa, si è riunito:

- il 5 ottobre 2013 per analizzare la situazione delle unità (composizione degli staff, numero dei ragazzi iscritti, bisogni educativi), sulla quale impostare la programmazione di Gruppo. Si è discusso anche dell'indagine sull'uniforme, che è stata promossa dal Consiglio Nazionale.
- il 22 gennaio 2014 per fare la verifica del 1° trimestre di attività dell'anno scout. Inoltre ha discusso della programmazione educativa e delle richieste della Sezione da portare alla prossima Consulta regionale toscana.

NOTIZIE DALLA COMPAGNIA

Attività Nazionale Branca R

A novembre la nostra compagnia ha concluso la prima parte dell'attività nazionale. Alla compagnia è stato chiesto di progettare, realizzare, verificare e documentare due hike: il primo di un giorno da fare entro fine marzo; e il secondo di almeno due giorni da completare entro fine estate. Dovevano realizzare l'hike facendo delle foto per poi mappare l'hike usando un supporto informatico del tipo google maps (vedi foto). Alla fine l'hike verrà caricato su una mappa insieme a tutti gli hike di tutte le compagnie di Italia e si potrà non solo votare per l'hike più interessante (è in palio una bellissima tenda igloo!) ma si potrà anche prendere spunto per futuri hike da quelli delle altre compagnie d'Italia.

I nostri rover sono partiti dalla stazione di Ponte a Moriano e sono andati verso Palmata. Hanno poi scoperto che ci sono due zone di Palmata e, anche se non era per strada, hanno visitato Palmata vecchia. Da lì sono ritornati sulla strada giusta e sono arrivati all'ex Convento degli Angeli a Brancoli. Al rientro poi

hanno messo alla prova le loro capacità informatiche nel caricare l'hike su Google Maps. L'hike è un aspetto molto importante della Branca R. Un hike è un percorso che vuole dare uno spunto alla compagnia per riflettere sull'essenza della compagnia stessa come gruppo di individui che camminano insieme con 'velocità' differenti e all'interno della quale ognuno serve il gruppo con il proprio impegno. È un percorso che vuole accompagnare il/la rover nel cammino di crescita personale attraverso la conoscenza di sé, dei propri limiti e della propria capacità di lavorare insieme agli altri per costruirsi il proprio cammino. Detto in altre parole, non è la meta la cosa più importante, ma quel che si impara strada facendo.

Survivor Man Challenge

Una sfida pensata dagli scout canadesi insieme alla nota esperto di sopravvivenza Les Stroud, il Survivorman Challenge mette alla prova i Rover fisicamente e psicologicamente. La sfida è svolta in tre fasi. Ogni fase prevede un bivacco nel quale ogni Rover ha una lista ben precisa di cosa si possono portare. La Compagnia Olympus questo trimestre si concentrerà nell'acquisire le capacità necessarie per svolgere la sfida per poi completare il primo livello entro Pasqua. In totale ci sono tre livelli di difficoltà e speriamo di completarli tutti entro la fine dell'estate. Seguono gli istruzioni per il primo livello.

Livello 1

In gruppi da 3 a 5 persone. Ognuno può portare:

- Coltellino
- Zainetto
- Un grosso sacco di plastica
- Sacco a pelo
- Pietra focaia
- Una pentola piccola
- 1 barretta energetica
- Kit di pronto soccorso

Durante il bivacco si deve costruire un rifugio, accendere un fuoco, fare una mappa del campeggio, misurare l'altezza di un albero, dimostrare l'uso del foulard per soccorrere e trovare e consumare almeno un tipo di cibo dalla natura.

Un grande in bocca al lupo quindi ai nostri coraggiosi Rover!