



# SCOUTEC

*La tecnica scout nelle branche*



## 1. IL PROGETTO: TICKET TECNICA

*Come si stimolano i capi "poco dotati" tecnicamente a tenersi a giorno e ad approfondire i temi di tecnica? Come si motivano questi capi a proporre attività tecniche ai loro ragazzi? Quali attività sono adatte a quale fascia di età? Come possiamo rendere divertenti e attrattive le attività di istruzione tecnica? Come si motivano ragazzi ad auto formarsi e ad interessarsi autonomamente alla tecnica?*

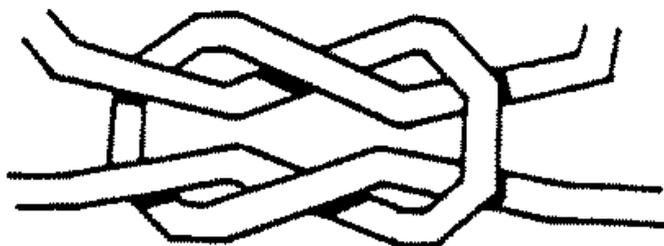
Per rispondere a queste domande abbiamo analizzato la situazione di Scoutismo Ticino con sondaggi alle sezioni del cantone e analisi dei risultati delle Verifiche di conoscenze minime degli ultimi anni. È emerso che spesso i capi sono poco formati nell'ambito della tecnica scout e hanno poca motivazione nel formare a loro volta lupetti, esploratori o pionieri. In generale, durante il percorso scout, da lupetto a pioniere, un ragazzo non raggiunge una sufficiente preparazione tecnica per poter a sua volta formare i propri ragazzi.

Con questo progetto vogliamo realizzare uno strumento utile ai capi di tutte le branche. Questo fascicolo contiene idee su come portare la tecnica ai propri scout in maniera sensata, utile ed attrattiva. Abbiamo sviluppato per ogni branca degli esempi di attività di tecnica che potranno essere adattate e proposte dai capi ai loro scout.

Speriamo che **Scoutec** possa esservi utile per organizzare e proporre attività di tecnica scout!

Il progetto è stato sviluppato durante il corso Panorama 2014 da:

- Chiara Milani/Thila, Scout Cureglia
- Davide Lamperti/Dade, Scout San Sebastiano Breganzona
- Federico Pozzi, Scout San Martino Chiasso
- Francesco Stoppa/Griffid, Scout Mendrisio
- Gabriele Colombo/Colo, Scout St. Stefano Tesserete



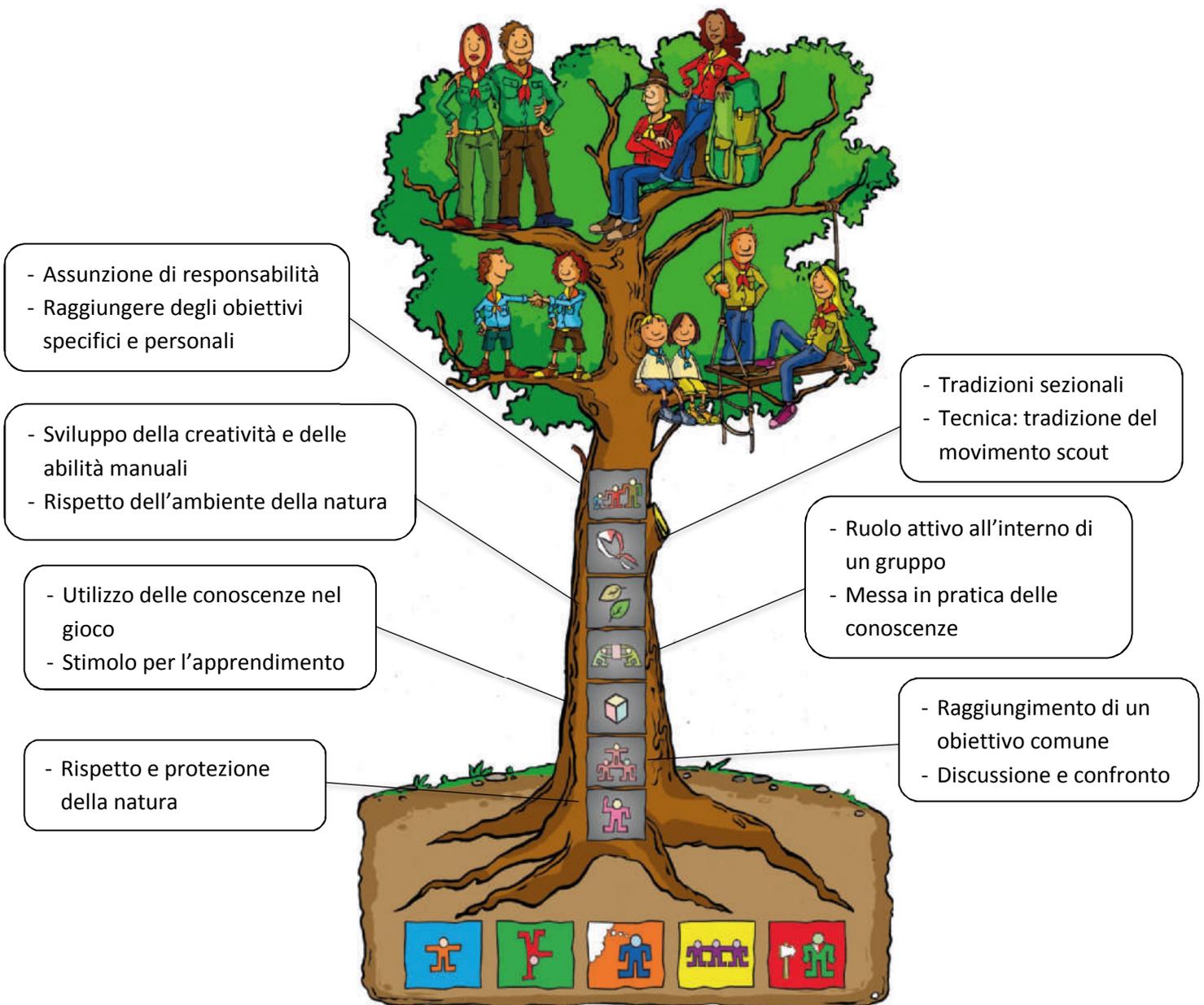
*[Versione 1.0 – La lista di obiettivi come le proposte di attività non sono esaustive!]*

## 2. INTRO

### Importanza della tecnica scout

La tecnica scout è ancora attuale? Dobbiamo ancora impegnarci a portare la tecnica scout in tutte le branche? Perché facciamo attività di tecnica? Ci siamo posti queste domande per cercare di capire innanzitutto l'importanza della tecnica nelle attività scout.

## SVILUPPO GLOBALE DELL'INDIVIDUO

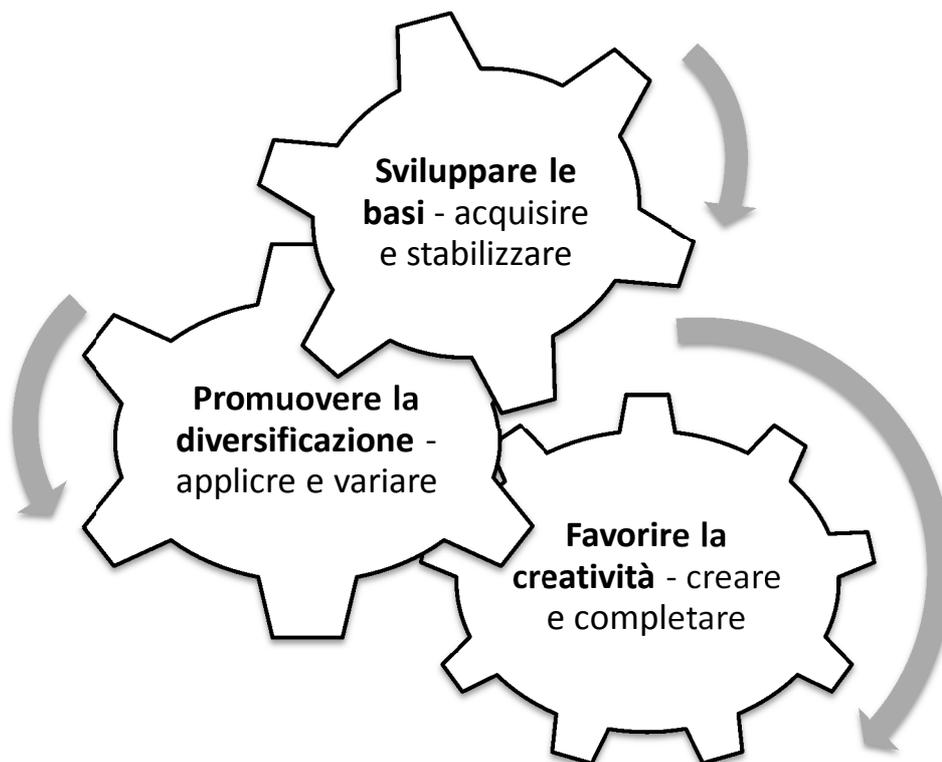


La tecnica scout è uno strumento importantissimo che ci permette di realizzare obiettivi specifici e quindi di favorire il raggiungimento dell'obiettivo pedagogico del movimento scout: lo sviluppo globale dell'individuo. La tecnica scout non è dunque fine a sé stessa, ma è uno strumento che ci permette di sviluppare una relazione usando un particolare metodo.

Per approfittare completamente della tecnica, quale strumento utile allo scopo pedagogico dello scoutismo, deve essere integrata correttamente nel percorso di ogni scout, nelle attività di tutti i sabati e durante i campeggi. La tecnica non è quindi esclusiva di una o dell'altra branca, ma deve essere sviluppata in tutte le branche in modo da avere sempre gli strumenti necessari per raggiungere obiettivi specifici e scopi più generali.

### TRASMETTERE LA TECNICA

Per integrare correttamente e nella maniera più completa la tecnica scout nell'attività scout possiamo seguire questo principio:



Le tre fasi: sviluppo delle basi, promozione della diversificazione e sviluppo della creatività sono l'una dipendente dalle altre e devono essere sviluppate seguendo una logica. L'apprendimento della tecnica deve essere dunque inteso come un percorso strutturato.

Gli ingranaggi mostrano chiaramente come ogni fase sia fondamentale per far funzionare la fase successiva. Senza delle solide basi di tecnica non possiamo quindi realizzare e far realizzare progetti complessi che necessitano di queste basi.

## **FASE 1: Sviluppare le basi**

Senza le conoscenze di base non possiamo muoverci nel mondo della tecnica scout. Soprattutto nella branca lupetti e nella branca esploratori bisogna fornire ad ogni scout le basi necessarie per immaginare, progettare e realizzare costruzioni scout.

È importante, durante questa fase, portare la tecnica in maniera efficace ed allo stesso tempo attrattiva. Un modello efficace per strutturare moduli di tecnica è il metodo **PATEVA**.

**P**reparare i partecipanti a ciò che segue  
**A**ttivare le conoscenze esistenti  
**T**rasmettere, con motivazione ed energia  
**E**sercitare quanto appreso di nuovo  
**V**Alutare: cosa ho imparato?

### **La prima fase può essere portata così...**

- *Utilizzare il metodo PATEVA per insegnare la tecnica scout.*
- *Utilizzare le tappe di formazione per evidenziare il raggiungimento di precisi obiettivi.*
- *Lasciare che gli scout si informino da soli e imparino grazie a manuali (Thilo, Manuale di tecnica,...) o schede fornite dagli animatori.*
- *Suscitare la curiosità nella tecnica mostrando costruzioni stravaganti e stimolanti.*
- *Valorizzare gli esploratori della terza tappa o i Capi Pattuglia per portare i moduli di tecnica agli esploratori più giovani.*
- *Integrare elementi di tecnica nelle attività di gioco. Utilizzare il gioco per portare la tecnica.*
- ...

## **FASE 2: Promuovere la diversificazione**

Una volta apprese le basi possiamo usarle per l'esercizio pratico e la costruzione di elementi più complessi. Questa fase permette agli scout di imparare ad utilizzare ed applicare nella maniera corretta le basi che devono già essere conosciute. Durante queste attività gli scout imparano grazie ai consigli di scout più esperti astuzie e trucchi per essere più efficaci.

### **La seconda fase può essere portata così...**

- *Utilizzare le basi per costruire una tenda, un ponte di corda, ecc.*
- *Gare di velocità che permettono di rafforzare le proprie conoscenze tecniche.*
- *I lupetti fanno uno schizzo della zona della loro sede scout o la rappresentano con una maquette.*
- *Svolgere delle corse d'orientamento per migliorare nella lettura della carta e nell'orientamento.*
- ...

### **FASE 3: Favorire la creatività**

Quando uno scout conosce le basi e le sa utilizzare per attività più complesse è in grado di realizzare un progetto (avventura, progetto, impresa, azione). Questa fase permette agli scout di usare la loro fantasia e la loro creatività per sperimentare nuove costruzioni e realizzare le loro idee. Senza le conoscenze di base e senza essere in grado di applicarle questa fase non può essere sviluppata correttamente.

#### **La terza fase può essere portata così...**

- *Avventura, Progetto, Impresa e Azione sono i mezzi metodologici che possono essere utilizzati per questa fase.*
- *Progettazione e costruzione di una torre durante un campeggio.*
- *I Lupetti progettano una costruzione a tema e la realizzano.*
- *Valorizzare i Capi Pattuglia durante la costruzione di un campo (scelta della disposizione, scelta delle costruzioni, ecc.)*
- *I Pionieri fanno un'impresa legata alla tecnica (una palafitta sospesa, una tenda su una zattera, una torre con elevatore, ecc.)*
- *Il Clan Rover progetta le costruzioni del campeggio, realizza un villaggio scout per promuovere lo scoutismo, inventa un nuovo modello di palafitta, ecc.*
- ...

### 3. LA TECNICA NELLA BRANCA LUPETTI

Già i lupetti possono iniziare ad apprendere le basi della tecnica scout utilizzando il Buona Caccia e facendo esperienze nella natura. I lupetti dispongono di una grande fantasia; usate la loro immaginazione per sviluppare attività di tecnica attrattive e adatte alle loro capacità. Se portate nella maniera corretta, le basi che si apprendono nella branca lupetti, rimangono quasi indelebili nella memoria di uno scout anche da adulto. Tutti i temi della tecnica scout possono essere affrontati anche nella branca lupetti. Di seguito trovate, divisi per tema, obiettivi e proposte di attività da svolgere nella Muta. Gli obiettivi non sono stati divisi per tappa (Piede Tenero, Prima Stella, Seconda Stella, Capi Sestena) ma rappresentano obiettivi generali da raggiungere durante la permanenza nella branca lupetti.

#### Pronto Soccorso

- **Primi soccorsi:** il lupetto sa eseguire dei semplici bendaggi con foulard o bende e conosce i numeri da chiamare in caso di emergenza.
- **Farmacia:** il lupetto sa cosa deve contenere una farmacia di base.
- **Sintomi e rimedi:** il lupetto sa quali sono i rimedi contro mal di pancia, mal di testa, sangue da naso, punture d'insetti, ustioni. Sa come evitare e curare dei colpi di sole, come togliere spine e come medicare dei piccoli tagli, escoriazioni o vesciche.

#### Kim

Utilizzate il gioco del Kim per insegnare ai lupetti il contenuto di una farmacia. Potete utilizzare il **Kim del tatto**: i lupetti dovranno riconoscere gli oggetti solamente toccandoli e capire se sono oppure no oggetti utili alla farmacia. Con il **Kim della vista** potrete sviluppare la memoria dei lupetti, che abbineranno gli oggetti visti ad un nome.

#### La scenetta

Una sestena mima una situazione di pericolo (es. bambino che si taglia) le altre sestene devono capire cosa è successo e come intervenire (in questo caso pulizia della ferita, applicazione crema cicatrizzante e cerotto).

#### Equipaggiamento

- **Equipaggiamento per un'escursione:** Il lupetto sa quale è la tenuta adatta per un'escursione di un giorno e sa cosa deve contenere il sacco per un'uscita.

#### Impariamo a prepararci per un'escursione

Le Akele spargono sul prato dei biglietti con le foto di materiale utile per un'escursione (cappellino, borraccia, mantellina, ecc.) e non (caramelle, giocattoli, giochi elettronici, ecc.). I lupetti, divisi in sestene o singolarmente, dovranno cercare i biglietti e prendere soltanto quelli utili e lasciare sul prato quelli inutili.

### Prepariamo da soli lo zaino

- Organizzate una passeggiata durante il campeggio e fate preparare lo zaino direttamente ai lupetti. Con l'aiuto di un'Akela il lupetto dovrà pensare a ciò che deve contenere il suo zaino e infine prepararlo prima di partire per l'uscita.
- Disegnate su un grosso foglio l'immagine di uno zaino e di un bambino. I lupetti ricevono dei post-it sui quali dovranno scrivere il materiale che secondo loro va inserito nello zaino e indossato dal lupetto ed appiccicarli nel posto giusto dello zaino (es. fazzoletti nella tasca laterale o in alto).

### Pionierismo

- **Nodi e corde:** il lupetto sa eseguire il nodo semplice, piatto, bocca di lupo, paletto, scorsoio e fibbia fissa. Sa anche quando va usato quale tipo di nodo.
- **Accampamento:** il lupetto sa riconoscere e raccogliere la legna adatta ad accendere un fuoco, conosce le 6 regole di Grisù, sa utilizzare nel modo corretto il coltellino. Il lupetto sa come può essere utilizzato un telo militare e sa unirli in modo corretto, distingue quindi la parte impermeabile da quella permeabile. Con l'aiuto di un'Akela sa costruire una tenda canadese. I Capi Sestena dormano in una tenda costruita da loro.

### Kaa il maestro dei nodi

I lupetti divisi in sestene si devono recare in 5 punti dove ci sarà Kaa o un amico che gli insegnerà come fare un determinato nodo e a cosa serve (es. bocca di lupo: spiegazione di come va fatto e trasporto di una fascina di legna nel minor tempo possibile).

- Inventate una storia per spiegare il movimento della corda. I lupetti si ricorderanno della storia e di conseguenza anche del nodo.

### Il fuoco contro Shere Khan

Durante un'attività fate scoprire ai lupetti le regole di Grisù. Assieme ad un Akela potranno accendere un fuoco per proteggersi da Shere Khan. Fate applicare ai lupetti tutte le regole di Grisù.

- Utilizzate il fuoco per cucinare la merenda dei lupetti (banane).

### La tenda dei lupetti

Durante il campeggio costruite assieme ai lupetti una grande tenda (grande tenda canadese tesa tra gli alberi). I lupetti impareranno ad abbottonare i teli nella maniera corretta e a tenderli. Alla sera utilizzate la tenda per una speciale attività serale o per dormirvi con tutta la Muta.

## Topografia e Orientamento

- **Schizzi e mappe:** il lupetto sa disegnare una mappa stilizzata e orientarsi grazie all'utilizzo di uno schizzo disegnato dalle Akele.
- **Cartina:** il lupetto sa cosa è una cartina e a cosa serve; sa riconoscere i segni convenzionali principali (es. sentiero, chiesa, fiume) e sa che su ogni cartina è indicata la legenda di questi segni.
- **Pianificazione di un'escursione:** i Capi Sestena sanno pianificare (tracciare un percorso) con un'Akela una semplice escursione nel bosco. Sanno inoltre riconoscere sentieri nel bosco da strade trafficate guardando la cartina.
- **Bussola e orientamento:** il lupetto sa a cosa serve la bussola e conosce i 4 punti cardinali. Il lupetto sa dove si trova il Nord su una cartina e lo sa cercare con una bussola.
- Il lupetto sa riconoscere i segni di pista.

### Orientiamoci

I lupetti ricevono una carta topografica (carta semplice swisstopo) con marcati i punti da cercare. Ad ogni punto troveranno un personaggio della giungla smarrito che non ritrova la via del ritorno. Per aiutarlo scopriranno qualcosa sull'orientamento.

- Baloo chiederà loro di disegnare uno schizzo della zona visto dall'alto.
- Con Baghera faranno il gioco del memory relativo ai segni convenzionali, dovranno quindi abbinare il simbolo al nome.
- Mowgli ha preso un colpo in testa e non si ricorda dove è la strada di casa, ricorda solo il punto cardinale. I lupetti dovranno utilizzare la bussola per indicare a Mowgli il punto cardinale giusto.

### Capi Sestena all'avventura

I Capi Sestena ricevono una carta con indicato il punto di partenza e il punto di arrivo. Essi devono scegliere assieme ad un'Akela il tragitto migliore che unisce i due punti e confrontare la loro idea con il percorso scelto in precedenza dalle akele (è importante che i Capi Sestena capiscano perché un determinato percorso è meglio/peggio di un altro).

Eseguite in seguito questa escursione durante il campeggio (Raid dei lupetti passanti).

## Natura

- **Rispetto della natura:** il lupetto sa descrivere come un gruppo scout può rispettare la natura facendo delle cose semplici ma concrete; ad esempio attraverso la pulizia della zona od un corretto riciclaggio.
- **Conoscere la natura:** i lupetti riconoscono alcune piante comuni in Ticino.

### Impariamo a dividere i rifiuti

Su dei teli militari vengono depositati diversi rifiuti che i lupetti devono saper dividere correttamente (PET, vetro, Alu, carta, scarti vegetali, ecc.) Fate fare la raccolta differenziata in capeggio dando l'incarico ad alcuni lupetti di controllare la separazione.

### Erbario di sestena

Durante una passeggiata nel bosco fate raccogliere ad ogni sestena le foglie degli alberi più comuni. Fate annotare al capo sestena di che albero si tratta. Una volta giunti in sede realizzate un erbario con ogni sestena. L'erbario potrà essere aggiornato ogni attività con una nuova pianta.

## Fondamenti dello scoutismo

- **Fondamenti:** il lupetto sa che lo scoutismo è presente in tutto il mondo e sa chi è il suo fondatore.
- **Metodologia braca lupetti:** il lupetto conosce i 3 punti della legge del lupetto, il saluto e il motto del Lupetto ed i principali personaggi del Libro della Giungla.

### La legge del lupetto

Per spiegare i 3 punti della legge ai lupetti è importante soffermarsi sul loro significato. Questi possono essere spiegati attraverso dei giochi esempio.

**Aprire occhi e orecchie:** un lupetto deve guidare un altro lupetto bendato attraverso un percorso.

**Essere amico degli altri:** fate realizzare ai lupetti un cartellone/disegno dove emergono le caratteristiche dell'amicizia (fiducia, rispetto, parlare,...)

**Aver cura dell'ambiente:** pulite con la vostra muta di una piccola zona di bosco e discutete con i lupetti dell'importanza del bosco.

### Il motto e il saluto

Iniziate ogni attività con il motto e il saluto del lupetto (prima dell'issa bandiera).

- Utilizzate il motto (lupetti del nostro meglio) per iniziare una piccola discussione con i lupetti.

### Il libro della giungla

Utilizzate il libro della giungla come tema per le attività dei lupetti. Il libro della giungla è un'allegoria della società. I lupetti impareranno molte cose e faranno esperienze utili nella vita ascoltando le storie della giungla e vivendo alcune avventure legate a questo libro.

### Comunicazione e telegrafia

- **Codice segreto:** i lupetti imparano a leggere e scrivere con il codice segreto.
- **Codice Morse:** i lupetti sanno decifrare un codice Morse (Capi Sestena).

### Il codice dei lupetti

- Utilizzate il **codice segreto** dei lupetti presente sul Buona Caccia per trasmettere messaggi segreti alle sestene.
- Con i Capi Sestena organizzate una trasmissione **Morse** in notturna usando le pile. Usate parole brevi e facili da trasmettere. Usate il codice morse per mandare le circolari ai Capi Sestena. Comunicate con il Morse il luogo del ritrovo di attività speciali per lupetti passanti.

#### 4. LA TECNICA NELLA BRANCA ESPLORATORI

La tecnica scout assume particolare importanza nella branca esploratori. Gli esploratori vivono forti esperienze nella natura e sanno arrangiarsi con il materiale che hanno a disposizione. Durante il campeggio estivo mettono in pratica le conoscenze acquisite durante l'anno scout. Nei quattro anni da esploratore ogni ragazzo apprende solide basi di tecnica scout e le utilizza per fare esperienze con la propria pattuglia, mettersi in gioco assumendo un ruolo o sviluppare la propria fantasia e abilità manuale.

L'utilizzo del sistema delle pattuglie, in quanto elemento caratteristico della metodologia della branca esploratori, è fondamentale anche per le attività di tecnica; tuttavia dobbiamo organizzare alcune attività dividendo gli esploratori secondo il loro avanzamento nelle tappe di formazione per favorire l'apprendimento della tecnica. Riportiamo dapprima alcuni spunti per attività di carattere generale legate alla tecnica scout.

##### Scuola scout

Proponete diversi temi di tecnica e lasciate scegliere alla pattuglia a quale lezione partecipare.

Date anche la possibilità di scegliere ad ogni singolo esploratore il tema che vuole approfondire; sarà maggiormente stimolato ad imparare e ad impegnarsi per migliorare.

##### Valorizzare gli esploratori

Utilizzate la struttura ben consolidata della pattuglia: Capi Pattuglia e esplo della terza tappa possono essere valorizzati come istruttori tecnici per gli esploratori delle prime tappe. Esploratori con esperienza sono da prendere in considerazione come parte attiva nell'insegnamento della tecnica.

##### Prima la tecnica poi il gioco...

Organizzate una staffetta tecnica, ovvero una staffetta dove bisogna mettere in pratica conoscenze di pionierismo per costruire ad esempio una piccola porta da calcio (utilizzo degli attrezzi, legature tra legni, collaborazione tra elementi della pattuglia, ecc.). Una volta costruite le porte premiate la migliore pattuglia e usate le costruzioni per proporre un nuovo gioco sportivo scout.

### Attività mista

Strutturate alcune attività del sabato pomeriggio in questo modo:

- Parte iniziale divisa per **tappe di formazione**. Ogni esploratore impara qualcosa adatto alla sua tappa di formazione.
- Seconda parte divisa in **pattuglie**. Ogni esploratore porta le conoscenze appena apprese all'interno della propria pattuglia; le nuove nozioni saranno utili per raggiungere un obiettivo di pattuglia.

Ogni esploratore sarà valorizzato e saprà rendersi utile per la propria pattuglia.

### Il cross

Organizzate un Cross per il vostro reparto. In ogni punto le pattuglie saranno confrontate con un esercizio tecnico diverso (costruzione con i teli, costruzione pionieristica, accensione di un fuoco, trasmissione morse, orientamento con la cartina, ecc.)

La competizione renderà attraente l'attività che dovrà però essere preparata nelle attività precedenti; gli esploratori devono arrivare tecnicamente pronti per questa attività!

### Pronto Soccorso

- **Primi soccorsi:** l'esploratore conosce le basi dei primi soccorsi (ABCDE, schema del semaforo, numeri di emergenza, posizione laterale, ecc.)
- **Farmacia:** l'esploratore conosce gli elementi di una farmacia e sa come usarli (bendaggi, stecche, medicinali comuni, ecc.)
- **Sintomi e rimedi:** l'esploratore sa come reagire in caso di emergenza.

### La battaglia dei cavalieri

Gli esploratori sono coinvolti in una grande battaglia medioevale nella quale spesso si cade feriti, svenuti, malati, ecc. Ogni pattuglia si divide in cavalieri e barellieri: i primi combattono e, se caduti, vengono soccorsi dai barellieri che curando i sintomi nella maniera corretta li rimettono in gioco. I sintomi possono essere estratti a sorte da un'urna precedentemente preparata.

### Il finto ferito in escursione

Durante una breve escursione distribuite dei cartellini ad ogni elemento della pattuglia con indicata la scenetta che dovrà recitare (storta alla caviglia, colpo di sole, ecc.). Il CP o un altro pattugliante dovrà saper reagire nella giusta maniera medicando o curando il finto ferito.

## Equipaggiamento

- L'esploratore sa fare un sacco da montagna per un'escursione di due giorni.
- L'esploratore (CP) sa preparare il materiale di pattuglia per un'escursione di due giorni.

### Check dell'equipaggiamento

Prima di partire per un'escursione si formano delle coppie di esploratori. Ogni esploratore deve fare una domanda al compagno sul suo zaino, materiale e equipaggiamento (Es. "Hai portato la farmacia?", "Come hai distribuito il peso?", ecc.) In questo modo dovranno elencare tutti i punti fondamentali dell'equipaggiamento.

### Il CP prepara la pattuglia

In preparazione di un'uscita (uscita di pattuglia) il CP prepara il sacco insieme alla sua pattuglia mostrando l'indispensabile. Alla fine dell'uscita il CP fa svolgere alla propria pattuglia la seguente attività: ogni ragazzo separa ciò che ha usato da ciò che non ha utilizzato in due mucchi differenti. Tra quello delle cose non utilizzate vengono poi selezionate gli oggetti o i vestiti veramente inutili e da non riportare alla prossima uscita.

## Pionierismo

- **Nodi e Corde:** l'esploratore conosce tutti i nodi utili nel pionierismo (Thilo), conosce i vari tipi di corda e li sa utilizzare.
- **Accampamento:** l'esploratore sa costruire un riparo con la sua pattuglia (Gottardo, Diamante/Hamburger) e sa dove è opportuno piazzare una tenda. L'esploratore sa costruire un fornello e accendere un fuoco seguendo le regole di sicurezza.
- **Attrezzi e pionierismo:** ogni esploratore sa utilizzare nella maniera corretta gli attrezzi (martello, accetta, sega, mazza, ecc.). L'esploratore sviluppa creatività e sa realizzare assieme alla propria pattuglia costruzioni come un fornello, un tavolo, ecc.

### Costruzioni a staffetta

Le pattuglie si sfidano in una gara di costruzioni a staffetta. Alla costruzione possono lavorare contemporaneamente unicamente esplo della stessa tappa dandosi il cambio tra le tappe. La difficoltà è che ogni tappa ha a disposizione tempi differenti: iniziando dalla gialla con molto tempo a disposizione, fino alla rossa con appena pochi minuti. Il resto della pattuglia può dare indicazioni a voce ai compagni mentre lavorano. Questo metodo permette ai meno esperti di fare più pratica e agli esploratori più grandi di imparare a trasmettere le proprie conoscenze con la voce.

### Ponte di corda

Il classico ponte di corda viene costruito per pattuglia allo scopo di superare veramente qualcosa (es fiume, ruscello, ecc.) durante un gioco. In questa attività bisogna tenere conto dei pericoli, munirsi di imbragature e se necessario pensare ad un dispositivo di sicurezza.

### La principessa annodata

Le pattuglie devono "legare" un membro di un'altra pattuglia (la principessa) utilizzando il maggior numero di nodi che conoscono. Per legare la principessa hanno un tempo limitato. Allo scadere del tempo ogni pattuglia raggiunge la propria principessa e cerca di liberarla. Per slegare un nodo bisogna conoscerne il nome (ev. anche la funzione).

### Gioco di ruolo

Durante un'attività di alta pattuglia fate costruire agli esploratori più grandi una tenda (Gottardo, Diamante/Hamburger, ecc.). Ad ogni esploratore date un ruolo ben specifico; ad esempio potrete inserire: il capo pattuglia, l'esploratore annoiato, l'esploratore incapace, l'esploratore super motivato, ecc. I membri dell'alta pattuglia dovranno giocare il gioco mettendo un po' in difficoltà il Capo Pattuglia designato all'inizio.

Oltre a rinfrancarsi sulla tecnica dell'accampamento gli esploratori impareranno anche come gestire alcuni membri della propria pattuglia. Concludete questa attività con una discussione.

### Sappiamo gestire il fuoco

Fate accendere ad ogni pattuglia un fuoco secondo le regole di sicurezza. Una volta che tutti i fuochi sono accesi fate iniziare un gioco sportivo tenendo la regola che il fuoco non può mai essere lasciato incustodito.

Ad ogni punto realizzato la pattuglia ha la possibilità di versare un po' d'acqua sul fuoco avversario. Gli esploratori impareranno a gestire nel migliore dei modi il fuoco.

### La ricerca degli errori

Fate realizzare una tenda ad ogni pattuglia e al gruppo capi. Finita la costruzione ogni gruppo lascia la propria costruzione ad un altro gruppo che dovrà cercare gli errori e correggerli.

I capi possono volutamente inserire degli errori.

## Topografia e Orientamento

- **Schizzi e mappe:** gli esploratori sanno fare degli schizzi del terreno e sanno realizzare delle mappe della zona.
- **Cartina:** gli esploratori sanno muoversi con una carta 1:25'000 e ne conoscono le caratteristiche (scala, colori, simboli convenzionali, curve di livello, coordinate, ecc.)
- **Pianificazione di un'escursione:** l'esploratore sa scegliere un percorso ottimale per un'escursione intuendo eventuali pericoli dalla carta (strade trafficate, sentieri difficili, ecc.). I Capi Pattuglia imparano a realizzare una tabella di marcia e comprendono il significato dei chilometri di sforzo.
- **Bussola e orientamento:** l'esploratore sa utilizzare una bussola durante un'escursione e conosce il significato dell'azimut. I CP sanno utilizzare la bussola per eseguire una triangolazione e sanno riportare sulla carta la direzione di marcia. L'esploratore sa leggere e orientarsi con una carta da C.O. (1:5'000; 1:10'000)

### **I cartografi – missione di pattuglia**

Grazie alle moderne fotografie satellitari disponiamo di dettagliate vedute aeree del nostro paese. Scopo della pattuglia è cartografare un'area sviluppando un proprio metodo personale (colori, simboli, ecc.). Il CP svolge il ruolo di coordinatore durante la missione di pattuglia.

### **La mappa del tesoro**

Un membro o due della pattuglia nascondono un tesoro e disegnano una mappa che servirà al resto della pattuglia a ritrovarlo. La pattuglia che per prima ritrova il proprio tesoro vince.

Una mappa precisa e dettagliata è fondamentale per ritrovare il tesoro.

### **La tabella di marcia**

Durante la preparazione di un'escursione il CP suddivide i compiti tra i membri della pattuglia in modo che tutti contribuiscano nella stesura della tabella. Si possono creare anche 2 o 3 gruppetti che preparano parallelamente la stessa tabella guidati da CP, SCP e esplo della terza tappa e poi confrontare i risultati per trovare gli errori.

Si noti che l'attività non appare coinvolgente ma se ogni esploratore riceve un compito preciso e si sente parte indispensabile nella stesura della tabella risponderà con entusiasmo e impegno!

Per curare maggiormente i dettagli della tabella di marcia svolgete questa attività solamente con i Capi Pattuglia.

### **Pianificare un'escursione**

Pianificate un'escursione con i Capi Pattuglia e lasciate inizialmente libera scelta del percorso ad ogni capo. Prendete poi ogni percorso e analizzatelo in questo modo:

il Capo Pattuglia descrive agli altri CP il percorso che ha scelto a parole indicando qualsiasi dettaglio che nota sulla cartina. I CP che ascoltano devono cercare di riprodurre su un foglio la carta del percorso (sentieri, strade, simboli convenzionali, ecc.). L'esercizio è utile sia per migliorare nella conoscenza della carta che per trovare eventuali problemi nel percorso (strade non idonee, eccessivi dislivelli, pericoli, ecc.).

### **Azimut in montagna**

Durante un'escursione in montagna fermatevi con i Capi Pattuglia e gli esploratori della terza tappa ed utilizzate la triangolazione con la bussola. Potete svolgere due tipi di esercizi:

- Trovare sulla carta di dove ci si trova.
- Scoprire il nome delle montagna riportando sulla carta l'azimut misurato in realtà.

### **Battaglia navale**

Costruite il gioco della battaglia navale utilizzando due carte 1:25'000. Gli esploratori per sparare un colpo dovranno dire una coordinata, il colpo vale per un raggio di 1 km (circa 3 km<sup>2</sup>). Fate piazzare delle navi utilizzando dei foglietti colorati. Introdurrete la regola che possono essere colpiti soltanto alberi o acqua.

## Natura

- L'esploratore sa come un gruppo scout, attraverso misure concrete, può rispettare la natura.
- L'esploratore conosce i principali alberi e animali della regione e li rispetta con il suo comportamento.

### **Alla scoperta dei prodotti locali**

Ogni pattuglia sceglie di produrre un particolare prodotto locale dalla A alla Z. Esempi possibili sono: succo di mele, marmellate varie, sciropi, saponi naturali, ecc.

I membri della pattuglia dovranno dapprima informarsi su quali alberi possono usare per creare il prodotto scelto.

Questa attività può essere una missione di pattuglia da svolgere su più sabati.

### Gli alberi del Ticino

Come premio dopo ogni attività la pattuglia vincitrice riceve una foglia seccata e plastificata di un albero del Ticino, l'obiettivo delle pattuglie è quello di avere a fine anno il maggior numero di piante possibili nel proprio erbario.

La pattuglia che riceve una foglia deve descriverla e redige ogni volta una breve didascalia sull'albero.

### Trasmissioni e comunicazioni

- L'esploratore sa utilizzare il codice Morse per mandare un messaggio e conosce i diversi metodi di trasmissione.

### Trasporto di un messaggio nella notte

Dividete le pattuglie in due: i messaggeri e i ricevitori. I messaggeri riceveranno un messaggio da trasmettere al resto della pattuglia. Per farlo dovranno accendere un fuoco e portarlo con loro in maniera sicura per un breve tragitto, fino al luogo di trasmissione. Sul luogo di trasmissione troveranno delle fiaccole che serviranno per trasmettere il messaggio Morse. Il messaggio potrà contenere ad esempio il luogo di ritrovo della pattuglia.

### Fondamenti dello scoutismo

- **Fondamenti:** l'esploratore conosce la storia del movimento scout (storia di B.P., nascita del movimento scout, storia della propria sezione, ecc.)  
**Metodologia braca esploratori:** ogni esploratore conosce la legge scout e ne conosce il significato.

### Album fotografico

Un gruppo di esploratori realizza un album fotografico per rappresentare la legge scout. Dopo aver realizzato l'album lo presenta a tutto il reparto durante un'attività in sede.

### Battaglia di Mafeking

Riproducete la battaglia di Mafeking attraverso un grande gioco nel bosco. Gli esploratori saranno confrontati con la storia di B.P. e la impareranno giocando.

### Trasmissione TV

Realizzate un video con il reparto dove rappresentate il primo campo scout, la vita di BP o ripercorrete la storia della vostra sezione. Fate ricercare le informazioni necessarie agli esploratori.

## 5. LA TECNICA NELLA BRANCA PIONIERI

Di regola nel 99% dei casi quando il Ragazzo entra nella Branca Pionieri ha già avuto modo di conoscere e trattare i vari aspetti della tecnica scout. Se la tecnica è stata ben trasmessa nella branca lupetti e nella branca esploratori una volta diventati pionieri i ragazzi dovrebbero avere una buona conoscenza nei vari temi. Durante i due anni di permanenza nel posto si possono prevedere dei momenti di ripasso organizzati dal CPP o direttamente dai pionieri.

### Un posto pionieri appassionato alla tecnica...

All'interno del vostro posto pionieri vi è uno spiccato interesse per le attività di tecnica scout? L'attività svolta nel reparto gli ha lasciato dei bellissimi ricordi e da Pionieri vogliono superare i loro limiti tramite vari temi di tecnica scout. Oppure semplicemente vogliono proporre e fare attività che contengano elementi di tecnica. Es. escursionismo, accampamento, ecc.

In questo caso il ruolo del capo posto (in tema tecnica scout) è facilitato, nel senso che non dovrà spronarli eccessivamente. Eventualmente in alcuni casi gli capiterà di dover fare il lavoro in senso opposto per poter trattare anche altri temi utili a dei pionieri. Starà a lui mettere l'accento sui determinati argomenti così che i Pio arrivino nella branca Rover con una formazione tecnica il più completa possibile.

Se invece gli interessi dei pionieri, rispettivamente le attività che vogliono fare durante la loro permanenza nel posto, si discostano parecchio dal tema tecnica scout, il CPP deve studiare altre strategie. Spesso inoltre il tempo dedicato alla pianificazione delle attività è molto elevato di conseguenza rimane poco tempo da dedicare alla tecnica. Qui di seguito sono comunque riportati alcuni esempi e consigli su come poter portare elementi di tecnica scout all'interno dell'attività pionieri.

### Attività orientate alla metodologia pionieri

Durante le varie attività campeggi svolte durante l'anno, vi sono di sicuro molte occasioni da poter sfruttare per approfondire i vari temi di tecnica scout.

- Organizzate delle **Crazy Challenge** con tema: tecnica scout
- Partecipate come aiutanti al **precampo** esploratori o partecipate come pionieri al campo sezionale
- Con il posto fate **un'impresa** dove la tecnica scout ha grande importanza (zattere, palafitte sospese, discesa a corda doppia, ecc.)

### Attività orientate al "futuro scoutistico" dei pionieri

I Pionieri a breve termine diventeranno capi e la maggior parte di loro inizierà a fare attività nella branca lupetti o esploratori. In questo percorso di avvicinamento alla branca Rover il CPP può sfruttare l'occasione per rendere attenti i Pio sull'importanza della conoscenza della tecnica scout una volta divenuti capi, indipendentemente della branca dove si andrà a fare attività. Il modo migliore per trattare argomenti specifici di tecnica è di suddividere i vari temi tra i vari pionieri, a coppie o singolarmente, e dargli il tempo di organizzare un'attività specifica sul tema (scheda attività, ecc.).

Creare le condizioni affinché sia il **Pioniere a presentare la tematica ai suoi coetanei** e ai propri capi posto è molto importante. Se è un capo, in questo caso il capo posto, a presentare un tema di tecnica già visto gli anni prima, il modulo viene percepito dai pionieri come una ripetizione di un'attività Esploratori e non porterà a grandi successi, non ci sarà grande motivazione.

Nella branca Pionieri potete mettere in pratica dalla A alla Z moltissime attività. In molte di queste attività rientrano temi di tecnica sulla quale il Capo Posto può mettere l'accento per formare i propri pionieri.

### Escursione notturna in montagna

Il Posto decide di voler fare un'escursione in notturna su una montagna della zona...

Durante questa attività potete indirettamente trattare i temi: Pronto Soccorso (Farmacia), Equipaggiamento, Pianificazione escursione, Orientamento con la carta, ecc.

Come per ogni attività ci si suddivide i compiti in base ai ruoli all'interno del posto. I primi due temi menzionati (Pronto soccorso e equipaggiamento) dovrebbero già essere stati assimilati nella branca esploratori, verrà quindi data libertà ai due responsabili (della farmacia e il responsabile equipaggiamento) di trasmettere tutte le info necessarie agli altri componenti del posto come meglio credono. Per quanto concerne il terzo tema, considerato spesso il più "difficoltoso", sarà l'animatore, durante la normale attività del sabato, ad approfondire la pianificazione completa dell'escursione coinvolgendo tutti i ragazzi.

Ricordate fare una **valutazione** dell'attività una volta finita e di mettere l'accento su quello che hanno imparato di nuovo o su eventuali temi da trattare ancora.

### Pionieri tecnici

Fate preparare dai pionieri più capaci lezioni di tecnica per tutto il posto.

Anche pionieri meno preparati possono organizzare delle attività per tutto il posto; dovranno prima informarsi e raccogliere il materiale necessario.

### Natura al campo pio

Pensate con il vostro posto un sistema di raccolta differenziata in base alla tipologia del campo (fisso o itinerante). Realizzatelo e portatelo con voi al campeggio.

### Corde e nodi

Costruire in trenta minuti un ponte di corde. Una volta costruito controllare insieme la sicurezza della costruzione e assicurarsi che i vari passaggi/nodi siano stati assimilati da tutti i Pio.

### IMPRESA

Utilizzato lo strumento dell'impresa per suscitare nei pionieri la curiosità in temi di tecnica avanzata... Se i pionieri vengono spinti a superare i loro limiti si interesseranno maggiormente e impareranno a realizzare grandi costruzioni che da esploratori vedevano realizzate soltanto dai capi.

L'idea dell'impresa deve venire dai pionieri, il capo posto può in ogni caso lanciare in maniera discreta qualche proposta o stimolare la fantasia dei pionieri:

- Costruire una zattera per attraversare il lago.
- Costruire e dormire in una tenda sospesa tra gli alberi.
- Realizzare un grande ponte di corda su un fiume.
- Dormire su una ragnatela tesa tra gli alberi.
- Informarsi sulla tecnica della corda e realizzare una discesa a corda doppia.
- Progettare e costruire una casa scout per un campo fisso con: posto per dormire, cucina, salotto, ecc.

## 6. LA TECNICA NELLA BRANCA ROVER

Giunti nella branca Rover ogni scout dovrebbe aver appreso tutte le basi necessarie nei vari temi della tecnica scout per poter trasmettere a sua volta le basi ai propri scout, siano essi lupetti, esploratori o pionieri. Un capo scout dovrà essere in grado di trasmettere le conoscenze a scout più giovani in maniera attrattiva, ma allo stesso tempo avere ancora la voglia e gli stimoli per lanciarsi in progetti stravaganti, innovativi e fantasiosi.

Un Rover sarà preparato ed interessato nei temi di tecnica soltanto se durante sua vita scout l'interesse per i vari temi è stato stimolato con attività attraenti e stuzzicanti. L'interesse per la tecnica non è presente in maniera incondizionata in ogni persona, in alcuni deve essere stimolato per suscitare la necessaria curiosità.

Possiamo dividere le attività che possono essere svolte con un gruppo capi o un clan Rover in tre: progetti tecnici dove un clan segue le fasi di un progetto per realizzare una costruzione o un progetto legato alla tecnica, attività con lo scopo di fornire strumenti ai capi per trasmettere a loro volta la tecnica e attività con lo scopo di migliorare le capacità tecniche e le conoscenze dei capi.

### PROPOSTE PER ATTIVITÀ ATTRATTIVE

#### Il progetto di clan

Per suscitare l'interesse in animatori ed Akele nei vari temi della tecnica lanciatevi in progetti; costituite un clan di progetto e realizzate opere scout che abbiano visibilità all'interno o all'esterno della vostra sezione. Di seguito vi elenchiamo alcuni progetti tecnici che potete realizzare.

#### **La giornata Amigo**

Per pubblicizzare la vostra sezione organizzate una giornata Amigo. Per incuriosire futuri lupetti o esploratori costruite un grande ponte di corda, una teleferica, ecc.

#### **Corsa d'orientamento**

Organizzate una grande Corsa d'Orientamento aperta al pubblico, pubblicizzatela sul giornale e fate delle iscrizioni. I vostri capi dovranno migliorare nella tecnica dell'orientamento e nella conoscenza della carta.

#### **Scoutismo visibile**

Partecipate a manifestazioni pubbliche? Sfruttate questa occasione per mostrare a tutti di cosa siete capaci. Realizzate costruzioni stravaganti che catturino l'attenzione: una tenda sospesa, una grande sedia a dondolo, delle palafitte tra gli alberi, un piccolo parco giochi scout, ecc.

Date la possibilità al pubblico di provare le vostre costruzioni e di toccarle con mano. Fate partecipare i passanti ad un gioco realizzato da voi.

Non dimenticatevi della sicurezza!

### Un progetto per il campeggio

Durante la preparazione del campo formate un clan di progetto che si occupi di realizzare una costruzione al campeggio. Una torretta a tema, un nuovo modello di bandiera, un albero del campo girevole, una cucina da campo su due piani, ecc.

### Gemellaggio – Nuove conoscenze

Organizzate un "gemellaggio tecnico" dove i vostri capi avranno l'occasione di imparare nuove tecniche di costruzione. Alla fine del gemellaggio realizzate un progetto in collaborazione con un'altra sezione.

### Altri progetti...

- Con il vostro clan realizzate una **parte d'arrampicata** mobile da portare con voi al campo o da mostrare durante le manifestazioni.
- Procuratevi il materiale per realizzare una **scalata sulle casse** (vedi link suva) e realizzate questa attività con la vostra sezione.
- Realizzate una **torre a tema** nel giardino della vostra sede che rimarrà per tutto l'anno scout. Usate la torre come elemento per il tema dell'anno scout o come fil rouge delle vostre attività.
- Visitate con tutto il clan Rover la centrale della **Rega** o un **pronto soccorso**, prendete contatti con un soccorritore e organizzate un'attività per migliorare le conoscenze di pronto soccorso.
- Create una **carta topografica** della zona della sede da usare con i lupetti. Seppur semplice la carta dovrà essere precisa e per quanto possibile in scala.
- Realizzate una **giostra** o altri elementi di un parco giochi in stile scout.
- Girate un **film** dove presentate in maniera divertente un aspetto particolare della tecnica scout. Potrete utilizzare il vostro prodotto per portare la tecnica ai vostri lupetti ed esploratori.
- Progettate la costruzione di un **forno** per la pizza da realizzare in sede o al campeggio estivo.
- Organizzate un **campo tecnico** durante le vacanze autunnali o primaverili dove porterete attività di tecnica a tutta la sezione.
- Lasciate navigare la vostra fantasia...

## Attività di tecnica per capi

### *Trasmettere la tecnica ai capi e imparare a trasmettere la tecnica*

Come detto non tutti gli scout una volta raggiunta la branca Rover sono afferratissimi nella tecnica scout. Oltre a proporre progetti tecnici per stimolare la fantasia e la voglia di realizzare qualcosa con le proprie mani è quindi utile proporre attività, destinate ai membri della branca Rover, al fine di colmare eventuali lacune. Queste attività possono essere proposte in diversi modi e sotto diverse forme.

#### **Tecnica in pillole**

Per formare i capi che presentano lacune in tecnica organizzate delle piccole attività di massimo 60 minuti dove trattate un tema specifico. Date degli spunti ai capi per portare a loro volta questo tema ai propri lupetti, esploratori e pionieri.

#### **Valorizzare i capi**

Se nella vostra sezione ci sono membri della branca Rover motivati e preparati in tecnica "utilizzateli" per preparare aggiornamenti per gli altri capi. Questi capi saranno ancora più motivati a migliorare ed impareranno a trasmettere le conoscenze anche a persone con la stessa esperienza scout.

#### **Accademia scout**

Ogni scout sente il bisogno di migliorare in un determinato aspetto della tecnica. Fate un sondaggio per capire quali sono gli aspetti nella quale il gruppo capi desidera progredire. Organizzate di conseguenza un'attività dove ogni capo possa scegliere quale tema affrontare.

#### **Imparare a trasmettere**

Saper fare è una cosa... saper insegnare è qualcosa d'altro! Fate organizzare ai capi un'attività di tecnica adatta a dei lupetti o esploratori e svolgetela all'interno della branca Rover. Discutete questa attività tutti assieme e trovate il modo di migliorarla per renderla più efficace ed attrattiva.

#### **Prepararsi**

Prima di un corso di formazione (VCM, corso Base, ecc.) offrite ai capi la possibilità di rinfrescare le proprie idee nei vari aspetti della tecnica, prerequisiti del corso. I capi potranno approfittare maggiormente del corso e lo affronteranno con un altro spirito.

### Sarasani

- Proponete ai vostri capi di scrivere un articolo per la rubrica Scoutec di Sarasani.
- Utilizzate gli articoli di Sarasani – Scoutec – per portare la tecnica ai vostri capi. Gli articoli su Sarasani possono essere dei buoni spunti per attività con lupetti o esploratori.

### Cross individuale per capi

Organizzate un Cross individuale per i vostri capi dove potranno confrontarsi e mettere in pratica le loro conoscenze di tecnica.

Partecipate ai Cross per capi organizzati dalle altre sezioni (Es. Staffetta Serta Bellinzona).

### Il grande gioco dei capi

Organizzate un grande gioco per capi che si svolga su scala regionale e utilizzate i mezzi pubblici per farli spostare da un punto all'altro. Un grande gioco per capi, oltre a favorire l'unione del gruppo, può essere un buono strumento per portare elementi di tecnica scout. Nei punti fate fare ai capi esperienze di tecnica che non hanno mai affrontato:

- Costruzione di un nuovo tipo di tenda con i teli seguendo istruzioni volutamente lacunose.
- Date indizi su dove si trova il prossimo punto usando carte topografiche storiche o difficili percorsi (muoversi seguendo le curve di livello in un bosco, carte cieche dove viene dato solo il punto di partenza e quello d'arrivo, mentre il resto della carta è annerito, ecc.)
- Fateli ragionare proponendo enigmi tecnici o situazioni di pronto soccorso che sembrano reali (per strada trovano uno sconosciuto che chiede aiuto).
- Metteteli di fronte a dei difficili incastri da realizzare. Dovranno utilizzare la loro abilità manuale.
- ...

## 7. MATERIALE UTILE

Per idee di progetti vi consigliamo questi siti web:

- gruppo di specialisti nella costruzione di sarasani e palafitte su alberi.
- [www.kisc.ch](http://www.kisc.ch) – sito del centro scout internazionale di Kandersteg dove si possono svolgere molte attività nella natura, escursioni, ecc.
- [www.jugendundsport.ch](http://www.jugendundsport.ch) – Nella pagina di Sport da campo/trekking trovate alcune fiche tecniche sempre aggiornate.
- [www.suva.ch/it/checkliste\\_harassenklettern.pdf](http://www.suva.ch/it/checkliste_harassenklettern.pdf) - checklist per realizzare un'arrampicata sulle casce.
- [www.nature-rock.it](http://www.nature-rock.it) – idee per progetti tecnici: ponti, discese a corsa doppia, scalate, ecc.
- [www.scool.ch](http://www.scool.ch) – portale svizzero per le corse d'orientamento

Oltre al materiale online sfruttate anche:

- **Buona Caccia**, fonte di spunti di tecnica per la branca lupetti
- **Thilo e Manuale di tecnica**, sono due strumenti indispensabili per ogni scout: usateli, leggeteli, divorateli!!!
- **Steps**, documento che presenta le tappe di formazione nella branca esploratori
- **Progetto Merry**, modello di applicazione delle tappe di formazione nella branca esploratori
- **Tappe light**, modello di applicazione delle tappe di formazione nella branca esploratori
- **Scoutec**, articoli di Sarasani con presentati diversi aspetti della tecnica.

Chiedete altre informazioni al vostro Capo Sezione o ai membri del settore accompagnamento di Scoutismo Ticino.

## 8. CONCLUSIONE

Ricordate che il **divertimento** sta alla base dell'apprendimento. Un ragazzo motivato con attività attrattive imparerà molto più velocemente che un ragazzo confrontato con lezioni di tecnica sempre frontali e scolastiche.

Cercate di applicare in tutte le branche il principio dell'**imparare facendo!** Lasciate sperimentare i vostri ragazzi, lasciateli sbagliare e lasciate che si correggano, solo in questo modo sapranno assimilare i concetti della tecnica scout.

## 9. FONTI

- MSS, Cudesch – Organizzare un gruppo scout, 2007
- Modello PATEVA
- Sito Web MSS, [www.scout.ch](http://www.scout.ch).
- Articoli Sarasani, rivista Scoutismo Ticino
- Profilo dello scoutismo, I fondamenti pedagogici del Movimento Scout Svizzero.

*Corso Panorama 2014  
Ticket Tecnica – Scoutec  
Aprile – maggio 2014*

*Credo fermamente nella possibilità di rendere la formazione interessante per gli allievi, in modo che essi siano incoraggiati a imparare da sé dal loro entusiasmo e il lavoro divenga perciò con loro un processo di autoeducazione, invece di infliggere loro aridi rudimenti di una istruzione.*

*Baden Powell e Gilwell*

