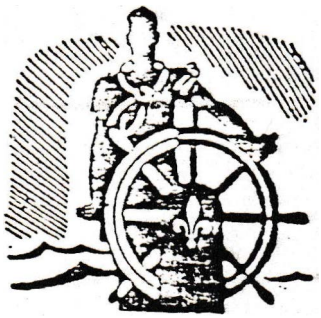
IL CAMPO DEI TIMONIERI
per i Capi Squadriglia F.S.E.

Associazione Italiana
GUIDE E SCOUTS D'EUROPA CATTOLICI
Commissariato Nazionale
Piazza S.Croce in Gerusalemme 10
00185 - Roma
Tel. 06/779203

F.S.E. - Branca Esploratori



INDICE

IL CAMPO DEI TIMONIERI
Premessa
Note organizzative
Stile e spiritualita'
I partecipanti 2
I Capi 2
L'Assistente 2
Appunti e quaderno 2
Il fazzoletto 3
Le chiacchierate 3
Supporti visivi 3
Giochi ed attivita' pratiche 3
Localita' 4
Materiale 4
Cucina 4
Il programma 4

ESEMPI DI PROGRAMMA 5
PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 4 GIORNI 5
1 giorno 5
2 giorno 5
3 giorno 6
4 giorno 7
PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 3 GIORNI 9
1 giorno 9
2 giorno 9
3 giorno 10
PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 2 GIORNI 12
1 giorno 12
2 giorno 12

SCHEMI DELLE CHIACCHIERATE 14
LA MISSIONE DEL CAPO SQUADRIGLIA 15
SPIRITO E TRADIZIONI DI SQUADRIGLIA 17
LO STILE SCOUT 21
COME FARE UN PROGRAMMA DI SQUADRIGLIA 22
Premessa 22
Attivita' da programmare 22
Taccuino per le attivita' 23
Trapasso delle nozioni 23
Programma suddiviso per eta' 24
Come stendere un programma 25

IL CONSIGLIO E LA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA 26
La Riunione di Squadriglia 26
Il programma 27
Cosa realizzare 27
Il Consiglio di Squadriglia 28
ORGANIZZAZIONE E INCARICHI IN SQUADRIGLIA 29
Suddivisione degli incarichi 29
Il Vicecapo Squadriglia 30
Tutti per uno, uno per tutti 31
LA SQUADRIGLIA E IL GIOCO DI SQUADRA 32

SCHEMI DELLE RIFLESSIONI 33
LA RESPONSABILITA' DI ESSERE CAPO SQUADRIGLIA 34
IL CAPO SQUADRIGLIA, UN EVANGELIZZATORE 36
La Fede 36
La tua preghiera 37
I Sacramenti 37
La tua Fede 38
Le scelte 38
Ricorda 39
PREGARE IN SQUADRIGLIA 40
Alcune idee 40
La preghiera in Squadriglia 40
Riflessioni sul Vangelo 41
Pregare alle riunioni 41
La vita liturgica 41

ATTIVITA' 42
GIOCO "I FRANCHI TIRATORI" 42

ALLEGATI 43
INNO DEI TIMONIERI 43
RIFLESSIONI DI UN CAPO SQUADRIGLIA 44

FOTOCOPIE 46
PREGHIERE 47
LA PAROLA DI B.P. 48
IL CAPO SQUADRIGLIA 48
UNA PAROLA AI CAPI SQUADRIGLIA 48
FRATELLO CAPO SQUADRIGLIA... 49
IL CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA 50
LA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA 51

IL CAMPO DEI TIMONIERI

Premessa

Il Campo dei Timonieri, per i Capi Squadriglia, e un incontro di piu' giorni, organizzato a cura degli Incaricati Regionale o di Distretto di Branca Esploratori, che mira preparare i Capi Squadriglia partecipanti a ben condurre le rispettive Squadriglie e che vuole anche essere un utile occasione di maturazione per i ragazzi stessi.

Il Campo dei Timonieri per i Capi Squadriglia non ha niente a che vedere con i Campi Scuola per Capi, sia come impostazione generale che come conduzione: gli scopi sono diversi e diversa e' anche l'eta' e la maturazione dei partecipanti. Anche per questo motivo si e' voluto evitare il nome "campo scuola" e si e' preferito un nome che parli di piu' alla fantasia del ragazzo: **il Capo Squadriglia "timoniere" della sua Squadriglia.**

La durata consigliata per questo Campo e' di almeno 4 giorni: 4 giorni sono il tempo minimo per riuscire a creare un'atmosfera ed uno stile scout realmente vissuti, per consentire ai Capi di conoscere meglio i ragazzi e per consentire ai ragazzi di riuscire a creare un rapporto piu' stabile fra di loro e delle amicizie che potranno durare oltre i giorni del Campo. In ogni caso sono riportati programmi anche per 3 e per 2 giorni, benche' 2 giorni siano un tempo veramente troppo ridotto.

Il Campo dei Timonieri e' una iniziativa da ripetere ogni anno, possibilmente a Settembre prima dell'inizio delle scuole, in ogni caso all'inizio dell'anno scout.
Il Campo dei Timonieri puo' essere svolto a livello Regionale oppure di Distretto.

Note organizzative

Stile e spiritualita'

Tutto il Campo dovra' avere un ritmo veloce e dinamico, lo stile sara' ben curato, le uniformi saranno a posto con i distintivi in ordine, tutte le cerimonie saranno realizzate secondo il cerimoniale associativo, l'atmosfera (**cortesia, signorilita', buon umore, correttezza**) dovra' costituire un esempio dell'atmosfera che i ragazzi, una volta tornati a casa, dovranno essere capaci di far vivere nelle rispettive Squadriglie.

Ben curato sara' anche l'aspetto spirituale: si realizzino dei momenti di celebrazione, di riflessione, di preghiera. Si insegni ai Capi Squadriglia a pregare e a far pregare le rispettive Squadriglie. La S.Messa sia ben preparata dalla Squadriglia di servizio, ben partecipata da tutti, i canti curati e preparati in precedenza e cosi' anche la preghiera dei fedeli.
Si curi anche l'aspetto della catechesi, molti Riparti sono di fatto privi di Assistente, si tenga presente quindi quanto previsto dal Sentiero Bianco e, se necessario, si diano elementi per una piccola formazione catechetica.

I partecipanti

Il Campo dei Timonieri e' rivolto ai Capi Squadriglia, in particolare a quelli di fresca nomina, ma anche a chi e' Capo Squadriglia da piu' tempo. Va evitato, invece, di farvi partecipare i Vice o i possibili futuri Capi Squadriglia i quali, in questo tipo di campo, costituiscono una zavorra che non segue in quanto non direttamente interessata e che abbassa il tono a scapito degli altri.

Il numero migliore di ragazzi per poter lavorare bene e' *una quindicina* guidati da un Capo Campo ed un Assistente coadiuvati da 4 o 5 Capi.

Gli Scouts che partecipano saranno raggruppati in Squadriglie, con dei servizi ben precisi da svolgere, con uno Scout che funge da Capo Squadriglia, con il guidone, con il grido, ecc. Questo non solo per comodita' organizzativa, ma per far vivere concretamente la vita di Squadriglia in una Squadriglia ben funzionante. Dovranno essere posti in atto, quindi, tutti gli accorgimenti per favorire la vita e lo spirito di Squadriglia e si dovra' ottenere un buono stile da parte dei partecipanti.

I Capi

I Capi del Campo saranno scelti dall'Incaricato di Branca Esploratori fra i Capi piu' preparati. Essi si incontreranno piu' volte prima del Campo per mettere a punto il programma, per ideare i giochi e le attivita' da proporre, per suddividersi i vari incarichi ed anche per conoscersi ed affiatarsi meglio fra di loro.

Il Capo Campo sara' un Capo Brevettato di Branca Esploratori, o che abbia almeno frequentato il Campo Scuola di Secondo Tempo di Branca Esploratori. Egli curera' in particolare, oltre al buon svolgimento del programma previsto, che in tutta la vita di Campo regni la giusta atmosfera e il giusto spirito.

I Capi del Campo saranno sempre disponibili per rispondere agli interrogativi dei ragazzi, per consigliarli, per dare loro idee sulla guida delle rispettive Squadriglie.

E' necessaria anche la presenza di un cambusiere, pratico ed esperto, e di un mezzo di trasporto (auto o pulmino) per la spesa viveri e per eventuali emergenze.

L'Assistente

Indispensabile la presenza di un Assistente al Campo, sia per curare la vita spirituale e sia per avvicinare personalmente ciascuno dei ragazzi.
Se non fosse possibile avere un Assistente costantemente presente al Campo, si cerchi almeno di ottenere la sua presenza per le celebrazioni, per le confessioni e per alcuni momenti specifici.

Che l'Assistente sia, o no, presente al Campo, sara ugualmente cura dei Capi del Campo animare la vita spirituale e religiosa con momenti e iniziative opportune.

Appunti e quaderno

Sara' opportuno consigliare ai ragazzi di prendere qualche appunto sul loro Quaderno di Caccia, ma non si faccia molto affidamento su questi appunti, che saranno in ogni caso una iniziativa personale e libera di ciascun ragazzo: nessun Capo chiedera' di leggerli o di correggerli.

Per questo motivo e' bene che i Capi preparino dei piccoli sussidi (ciclostilati o fotocopiati) che racchiudano i punti fondamentali delle brevi chiacchierate, dei giochi, delle tecniche presentate. I vecchi numeri di SCOUT D'EUROPA contengono molto materiale utile a questo proposito, ad esempio si veda il numero 26 dove sono riportati dei giochi da realizzare in Squadriglia.

Utile dare ai ragazzi un blocco per appunti o un quaderno, una penna ed una cartellina robusta per custodirvi le fotocopie e i ciclostilati che verranno man mano distribuiti.

Il fazzoletto

E' buona cosa consegnare a tutti i partecipanti, da usarsi per la sola durata del Campo, un fazzoletto del campo (con i colori della citta', o della provincia, o della regione, evitando il colore verde riservato ai Campi Scuola per Capi) e un distintivo di Campo.

Le chiacchierate

Le chiacchierate, sia formative che tecniche, devono essere inserite nelle attivita' in modo sobrio, breve, interessante e vivace, in armonia con ritmo del Campo.

Le chiacchierate non avranno nulla in comune con delle chiacchierate da Campo Scuola per Capi. Innanzitutto saranno della **durata di 10-15 minuti al massimo**, riservando alla fine di ciascuna del tempo per eventuali domande. Bisognera' usare poi un linguaggio semplice, facendo spesso riferimento a fatti concreti (la Sq. Orsi fece..., il Csq. Antonio organizzo'..., ecc).

Schemi per la preparazione delle Chiacchierate sono riportate nelle pagine seguenti. Si tratta, pero', di schemi rivolti al Capo che dovra' parlare, quindi vanno vivacizzati con gli esempi pratici ed anche calibrati come durata, in modo da non superare i 10-15 minuti.

Supporti visivi

E' molto utile, ma si potrebbe dire indispensabile, che chi tiene la chiacchierata prepari su uno, o piu', grossi fogli **alcune brevissime frasi** (degli slogan) che riassumano i concetti principali della chiacchierata stessa. Meglio se le frasi saranno accompagnate da qualche **disegno** schematico.

I fogli, di dimensione 50x70 o 70x100, scritti con pennarelli colorati e ben leggibili, saranno tenuti bene in vista durante la chiacchierata e mostrati uno alla volta. Occorrera' un cavalletto per sorreggere i fogli stessi.
La memoria dei ragazzi e' soprattutto visiva, utilizzando questo tipo di sussidio i concetti esposti rimarranno molto piu' impressi nella loro mente.

Giochi ed attivita' pratiche

Al Campo dei Timonieri si dia molto spazio ai giochi ed alle attivita' pratiche, impostando giochi e attivita' in modo che i Capi Squadriglia al ritorno possano portare nelle rispettive Squadriglie idee nuove e suggerimenti per attivita' e servano anche come applicazione delle tecniche insegnate durante il Campo stesso.

Si abbia cura di ideare giochi nuovi e di proporre attivita' il piu' possibile inedite. Siano sempre giochi con uno scopo educativo, evitando il gioco "riempitivo" (tipo calcio, o simili), anche se va sempre tenuta presenta la funzione "distensiva" del gioco stesso.

Localita'

La localita' prescelta per il campo dovra' presentare buone caratteristiche per un campo scout in piena regola: acqua potabile, spazio per montare le tende sufficientemente distanziate, area per giochi ed attivita', bosco, legna, tranquillita', ecc. Si otterranno i permessi, oltre che per campeggiare, anche per l'accensione dei fuochi, per scavare le latrine, ecc.

Occorre anche un **tendone di grandi dimensioni** dove poter riunire partecipanti e svolgere giochi e chiacchierate in caso di maltempo.

Materiale

Il materiale occorrente e' il normale materiale da campo di Riparto e di Squadriglia, con in piu' il materiale occorrente per i giochi previsti, per le attivita' programmate, per le tecniche presentate.
La cassetta di Pronto Soccorso sia ben fornita, con medicinali non scaduti (per il contenuto di una Cassetta di Pronto Soccorso si veda il Sussidio Tecnico "Campo Scout").
Come detto prima, occorre anche provvedersi di un tendone per le attivita' in caso di pioggia.

Si curi che ogni Squadriglia abbia il suo angolo sufficientemente distante dalle altre Squadriglie e quindi si fornisca a ciascuna Squadriglia una tenda da 8 posti, una batteria da cucina, cordini, accetta, lanterna e quanto altro occorre per un angolo di Squadriglia al campo.

Essendo il campo di durata molto limitata, e' bene chiedere alle Squadriglie di realizzare solo alcune semplici istallazioni da campo, a meno che non si ritenga utile, per particolari necessita' locali, di curare piu' a fondo la pionieristica.

Cucina

La cucina sara' sempre di Squadriglia, su fuoco a legna. Per la sola colazione si potra' eventualmente provvedere alla preparazione centralizzata del latte.
Per il pranzo le Squadriglie potrebbero invitare a turno i Capi: questo permettera' di conoscere meglio i ragazzi e di stabilire migliori rapporti personali con loro. Per la cena e' preferibile, invece, che i Capi mangino per conto loro, cucinando da loro stessi (senza cuochi o cucinieri addetti alla "mensa capi").

Il programma

Di seguito sono riportati schemi di programmi e di chiacchierate per svolgere un Campo dei Timonieri, tale materiale va calato poi nella realta' locale tenendo ben conto del livello e delle esigenze dei Capi Squadriglia partecipanti.
Va previsto anche un programma di riserva da poter attuare in caso di maltempo

ESEMPI DI PROGRAMMA

PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 4 GIORNI

Come gia' detto, 4 giorni sono la durata migliore per questo Campo. Infatti in 4 giorni si puo' arrivare a creare una buona atmosfera, si puo' ottenere un buon livello di stile e si riesce abbastanza bene a conoscere e a farsi conoscere.

1 giorno

15,30	Ritrovo e accoglienza: iscrizioni, quote, ecc.
16,00	Saluto del Capo Campo, parola dell'Assistente, presentazione dei Capi. Issa bandiera (Spiegazione del significato simbolico delle 3 bandiere issate).
16,30	Gioco per formare le Squadriglie, nomina dei Capi Squadriglia.
16,50	Spiegazioni dei servizi del Campo e note logistiche. Consegna del materiale alle Squadriglie; ogni Squadriglia monta il proprio angolo. I Capi girano fra le Squadriglie facendo conoscenza.
18,30	Gioco di Squadriglia nei dintorni per far conoscere meglio i ragazzi fra di loro e per farli affiatare.
19,30	Ammaina bandiera
20,00	Cena al sacco di Squadriglia Preparazione di un piccolo numero per il Fuoco.
21,00	Fuoco da Campo allegro: • canti, bans, giochi; • giochi per imparare i nomi di tutti; • consegna dei fazzoletti; • preghiera per le proprie Squadriglie; • *"Riflessioni di un Capo Squadriglia"*.
22,30	Silenzio Riunione Capi.

2 giorno

7,00	Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.
7,30	Colazione
8,20	Ispezione accurata alle tende e agli angoli di Squadriglia. Due parole durante l'ispezione sull'importanza di tenere sempre tutto in ordine.

8,40 Issa bandiera (Spiegazione del significato della prima bandiera: la fedelta' a Dio).

8,50 Riflessione: *"La responsabilita' di essere Capo Squadriglia"*.

9,00 Giochi di movimento.

9,40 Chiacchierata: *"La missione del Capo Squadriglia"*.

10,00 Gioco di segnalazione

11,00 Canti
Chiacchierata: *" Spirito e tradizioni di Squadriglia"*.

11,30 Gioco sulle tecniche di Pronto Soccorso.

12,00 Angelus, cambusa, pranzo, lavaggio gavette e pentole.

15,00 Gioco di osservazione e deduzione.

15,30 Canti
Chiacchierata: *" Lo stile scout"*.

16,00 Gioco di movimento

16,15 Chiacchierata: *"Come fare un programma di Squadriglia"*.

16,30 Serie di giochi di tutti i tipi da realizzarsi in Squadriglia e che ciascuno potra' ripetere con la sua Squadriglia una volta tornato a casa. Giochi semplici ma possibilmente inediti, realizzati in punti diversi del campo da ciascun Capo con una Squadriglia per volta, spiegando anche lo spirito e lo scopo dei giochi.
Al termine si consegna a ciascuno un ciclostilato con le regole dei giochi realizzati.

18,30 Preparazione della Via Crucis (riflessioni, stazioni, torce, ecc).

19,30 Ammaina bandiera.
Cambusa, cena.

21,00 Via Crucis al lume delle torce.

22,00 Silenzio.
Veglia alle stelle.

3 giorno

7,00 Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.

7,30 Colazione

8,20 Ispezione accurata alla pulizia personale di ciascuno.

8,40 Issa bandiera (Spiegazione del significato della bandiera centrale: la fedelta' alla patria).

8,50 Riflessione: *"Il Capo Squadriglia, un evangelizzatore"*.

9,00 Ateliers di specializzazione:

- Froissartage;
- Carte topografiche e orientamento;
- Legature e nodi;
- Lavorazione del cuoio;
- Natura (costruzione di un erbario);

- Alcuni aspetti del Pronto Soccorso.
- ecc, ecc.

Ogni Atelier, della durata di circa un'ora, presenta una tecnica e viene ripetuto tre volte nel corso della mattinata, dando quindi la possibilita' ad ogni Scout di seguire tre argomenti diversi a sua scelta.
Gli argomenti e il numero degli Ateliers saranno scelti in base alle esigenze locali e alla possibilita' di reperire "esperti" per animarli. Importante che non si presentino cose ovvie, o ben conosciute da tutti, o svolte in maniera superficiale.
Le tecniche possono essere svolte in due modi: a livello di Prima Classe o di Specialita', per rispondere alle esigenze dei partecipanti, oppure ad un livello piu' semplice ma fornendo elementi utili ai ragazzi per riproporre quelle cose nelle proprie Squadriglie, una volta tornati a casa. Alcuni Ateliers potrebbero essere di un tipo, altri dell'altro.

12,00 Angelus, cambusa, pranzo, lavaggio gavette e pentole.

15,00 Giochi di Kim (vari tipi).

15,20 Canti
Chiacchierata: *" Il consiglio e la riunione di Squadriglia"*.

15,50 Gioco tecnico sulla topografia.

16,10 Chiacchierata: *"Organizzazione e incarichi in Squadriglia"*.

16,30 Gioco di conoscenza della natura.

17,10 La tecnica dell'espressione: presentazione del tema del Fuoco da Campo.

17,45 Preparazione S.Messa

18,00 S.Messa

19,00 Ammaina bandiera
Cambusa, cena, preparazione del numero di espressione assegnato a ciascuna Squadriglia.

21,00 Fuoco da Campo: "Le avventure e gli episodi buffi della Squadriglia Orsi".

22,30 Silenzio.

4 giorno

7,00 Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.

7,30 Colazione

8,20 Ispezione al materiale personale di ciascuno.

8,40 Issa bandiera (Spiegazione del significato della terza bandiera: la fedelta' all'Europa).

8,50 Riflessione: *"Pregare in Squadriglia"*.

9,00 Gioco sportivo.

9,10 Chiacchierata: *"La Squadriglia e il gioco di squadra"*.

9,30 Lancio e spiegazione di un gioco a vasto raggio da realizzarsi di Squadriglia, ogni Squadriglia gioca separatamente dalle altre.

E' preferibile un gioco come "I franchi tiratori" (riportato in allegato), in

cui ogni Squadriglia realizzera' un gioco per conto suo, piuttosto che un Grande Gioco fra Squadriglie (del tipo di quelli dei Sussidi Tecnici sul Grande Gioco), perche' in questo modo si dara' ai Capi Squadriglia un'idea del tipo di giochi a vasto raggio che essi potranno poi realizzare in Squadriglia.

Nota: qualora non fosse possibile lanciare un gioco a vasto raggio, perche' il luogo non e' assolutamente adatto, in alternativa si potra':

- svolgere un'attivita' tecnica impegnativa, come ad esempio una segnalazione a lunga distanza, o un'attivita' di topografia, o un'esplorazione natura, ecc;
- prevedere un programma alternativo con

  chiacchierata su *"Il Sentiero Scout e la preparazione dei novizi"*;
  giochi, in particolare sulle tecniche scouts;
  Tavola Rotonda con domande libere dei Capi Squadriglia (da prepararsi e richiedere in anticipo).

11,30 S.Messa
Cambusa, pranzo, smontaggio e pulizia accurata del campo.

16,00 Conclusione, Ammaina bandiera, saluti, partenza.

Ad ogni ragazzo va consegnato a fine Campo un piccolo "ricordino" del Campo (immaginetta con un pensiero e con le firme dei Capi e dell'Assistente).

Al termine del Campo i Capi rimangono sul terreno per rimettere a posto ogni cosa in modo da lasciare "niente e i ringraziamenti".

PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 3 GIORNI

In 3 giorni di campo si riescono ovviamente a realizzare meno cose che in 4, tuttavia il campo di 3 giorni puo' piu' facilmente conciliare le esigenze dei ragazzi e gli impegni dei Capi, in quanto puo' essere facilmente realizzato in un lungo fine settimana, iniziando dal primo pomeriggio del venerdi' terminando la domenica pomeriggio.

1 giorno

15,30	Ritrovo e accoglienza: iscrizioni, quote, ecc.
16,00	Saluto del Capo Campo, parola dell'Assistente, presentazione dei Capi. Issa bandiera (Spiegazione del significato simbolico delle 3 bandiere issate).
16,30	Gioco per formare le Squadriglie, nomina dei Capi Squadriglia.
16,50	Spiegazioni dei servizi del Campo e note logistiche. Consegna del materiale alle Squadriglie; ogni Squadriglia monta il proprio angolo. I Capi girano fra le Squadriglie facendo conoscenza.
18,30	Gioco di Squadriglia nei dintorni per farli conoscere ed affiatare fra di loro.
19,00	Chiacchierata: *"La missione del Capo Squadriglia"*.
19,30	Ammaina bandiera
20,00	Cena al sacco di Squadriglia Preparazione di un piccolo numero per il Fuoco.
21,00	Fuoco da Campo allegro: • canti, bans, giochi; • giochi per imparare i nomi di tutti; • consegna dei fazzoletti; • preghiera per le proprie Squadriglie; • *"Riflessioni di un Capo Squadriglia"*.
22,30	Silenzio Riunione Capi.

2 giorno

7,00	Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.
7,30	Colazione
8,20	Ispezione accurata alle tende e agli angoli di Squadriglia. Due parole durante l'ispezione sull'importanza di tenere sempre tutto in ordine.
8,40	Issa bandiera (Spiegazione)

8,50 Riflessione: *"La responsabilita' di essere Capo Squadriglia"*

9,00 Giochi di movimento.

9,40 Chiacchierata: *"Spirito e tradizioni di Squadriglia"*.

10,00 Gioco di segnalazione

11,00 Canti Chiacchierata: *"Organizzazione e incarichi in Squadriglia"*.

11,30 Gioco sulle tecniche di Pronto Soccorso.

12,00 Angelus, cambusa, pranzo, lavaggio gavette e pentole.

15,00 Gioco di osservazione e deduzione

15,30 Canti
Chiacchierata: *" Come fare un programma di Squadriglia"*.

16,00 Gioco di conoscenza della natura.

16,30 Chiacchierata: *Il Consiglio e la riunione di Squadriglia"*. "

16,45 Giochi da realizzarsi in Squadriglia e che ciascuno potra' ripetere con la sua Squadriglia una volta tornato a casa.
Al termine si consegna a ciascuno un ciclostilato con le regole dei giochi realizzati.

17,45 Preparazione della S.Messa.

18,00 S.Messa.

19,00 Ammaina bandiera.
Cambusa, cena, preparazione di un numero di espressione per il Fuoco.

21,00 Fuoco da Campo.

22,30 Silenzio.
Veglia alle stelle.

3 giorno

7,00 Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.

7,30 Colazione

8,20 Ispezione accurata alla pulizia personale di ciascuno.

8,40 Issa bandiera (Spiegazione del significato delle altre due bandiere: la fedelta' alla patria e la fedelta' all'Europa).

8,50 Riflessione: *"Pregare in Squadriglia"*. (*)

9,00 Ateliers di specializzazione:

- Froissartage;
- Carte topografiche e orientamento;
- Legature e nodi;
- Lavorazione del cuoio;
- Natura (costruzione di un erbario);
- Alcuni aspetti del Pronto Soccorso.
- ecc, ecc.

Ogni Atelier, della durata di circa un'ora, presenta una tecnica e viene ripetuto tre volte nel corso della mattinata, dando quindi la possibilita' ad ogni Scout di seguire tre argomenti diversi a sua scelta.
Gli argomenti e il numero degli Ateliers saranno scelti in base alle esigenze locali e alla possibilita' di reperire "esperti" per animarli. Importante che non si presentino cose ovvie, o ben conosciute da tutti, o svolte in maniera superficiale.

Le tecniche possono essere svolte in due modi: a livello di Prima Classe o di Specialita', per rispondere alle esigenze dei partecipanti. oppure ad un livello piu' semplice ma fornendo elementi utili ai ragazzi per riproporre quelle cose nelle proprie Squadriglie, una volta tornati a casa. Alcuni Ateliers potrebbero essere di un tipo, altri dell'altro.

In alternativa agli Ateliers si puo':

svolgere un'attivita' tecnica impegnativa, come ad esempio una segnalazione a lunga distanza, o un'attivita' di topografia, o un'esplorazione natura, ecc;

lancio e spiegazione di un gioco a vasto raggio da realizzarsi di Squadriglia, ogni Squadriglia gioca separatamente dalle altre.
E' preferibile un gioco come quello riportato in allegato, in cui ogni Squadriglia realizzera' un gioco per conto suo, piuttosto che un Grande Gioco fra Squadriglie (del tipo di quelli dei Sussidi Tecnici sul Grande Gioco), perche' in questo modo si dara' ai Capi Squadriglia un'idea del tipo di giochi a vasto raggio che essi potranno poi realizzare in Squadriglia.

- prevedere un programma alternativo con

  chiacchierata su *"Il Sentiero Scout e la preparazione dei novizi"*;
  giochi, in particolare sulle tecniche scouts;
  Tavola Rotonda con domande libere dei Capi Squadriglia (da prepararsi e richiedere in anticipo).

11,30 S.Messa
Cambusa, pranzo, smontaggio e pulizia accurata del campo.

16,00 Conclusione, Ammaina bandiera, saluti, partenza.

Ad ogni ragazzo va consegnato a fine Campo un piccolo "ricordino" del Campo (immaginetta con un pensiero e con le firme dei Capi e dell'Assistente).

Al termine del Campo i Capi rimangono sul terreno per rimettere a posto ogni cosa in modo da lasciare "niente e i ringraziamenti".

PROGRAMMA PER UN CAMPO DI 2 GIORNI

Ridotto a 2 giorni viene a trattarsi, piu' che di un Campo, di un'uscita per i Capi Squadriglia. In tal caso le istallazioni saranno ridotte al minimo e i problemi logistici anche: saranno sufficienti le sole tende di Squadriglia e si potra' fare a meno anche dei fazzoletti.

L'efficacia di un campo di 2 giorni viene, tuttavia, ad essere molto ridotta e dovrebbe farsi uno sforzo per prolungarne la durata almeno a 3 giorni.

1 giorno

15,00 Accoglienza, saluto del Capo Campo, parola dell'Assistente.
Issa bandiera (Spiegazione del significato simbolico delle 3 bandiere issate).

15,30 Gioco per formare le Squadriglie, nomina dei Capi Squadriglia.

15,50 Note logistiche.
Consegna del materiale alle Squadriglie; ogni Squadriglia monta il proprio angolo.
I Capi girano fra le Squadriglie facendo conoscenza.

17,00 Chiacchierata: *"La missione del Capo Squadriglia"*.

17,20 Gioco di movimento.

18,00 Chiacchierata: *"Spirito e tradizioni di Squadriglia"*

18,20 Giochi da realizzarsi in Squadriglia e che ciascuno potra ripetere con la sua Squadriglia una volta tornato a casa.
Al termine si consegna a ciascuno un ciclostilato con le regole dei giochi realizzati.

19,30 Ammaina bandiera

20,00 Cena al sacco di Squadriglia
Preparazione di un piccolo numero per il Fuoco.

21,00 Fuoco da Campo allegro:

- canti, bans, giochi;
- preghiera per le proprie Squadriglie;
- *"Riflessioni di un Capo Squadriglia"*.

22,30 Silenzio
Riunione Capi.

2 giorno

7,00 Sveglia, ginnastica, pulizia personale e riassetto angolo.

7,30 Colazione

8,20 Ispezione.
Due parole durante l'ispezione sull'importanza di tenere sempre tutto in ordine.

8,40 Issa bandiera (Spiegazione del significato delle 3 bandiere).

8,50 Riflessione: *"Pregare in Squadriglia"*.

9,00 Gioco di osservazione.

9,10 Chiacchierata: *"Il Consiglio e la riunione di Squadriglia"*.

9,30 Gioco di segnalazione

10,00 Chiacchierata: *"Come fare un programma di Squadriglia"*.

10,20 Gioco sulla topografia.

11,30 S.Messa
Cucina, pranzo, riordino.

15,00 Attivita' impegnativa di tecnica scout, oppure:

- Gioco di osservazione e deduzione.
- Chiacchierata: *"Organizzazione e incarichi in Squadriglia"*.
- Gioco di topografia.

16,30 Conclusioni, ammaina bandiera, saluti e partenza.

Al termine i Capi controllano personalmente che ogni cosa sia a posto in modo da lasciare **"niente e i ringraziamenti"**.

SCHEMI DELLE CHIACCHIERATE

Nelle pagine seguenti sono riportati gli schemi per le brevi chiacchierate da svolgere.

Il Capo che tiene ciascuna Chiacchierata dovra' saper vivificare lo schema facendo riferimento a casi concreti e, come gia' detto, **non dovra' superare la durata di 10-15 minuti**

I Capi incaricati delle varie chiacchierate dovranno prepararsi accuratamente in precedenza, provando praticamente la Chiacchierata stessa, facendo attenzione ad usare termini ben comprensibili da tutti e a non parlare con un tono di voce monotono.

Per chi tiene la chiacchierata puo' essere utile avere un foglietto con l'annotazione dei punti fondamentali della chiacchierata, in modo da essere sicuri di non dimenticare nulla, ma **mai leggere.**

Gli schemi di chiacchierata riportati di seguito sono piuttosto ampi per permettere a chi deve tenere la chiacchierata di inquadrare meglio il problema, di poter fare degli esempi pratici e di rispondere ad eventuali domande. Quanto e' scritto va pero' sintetizzato in modo da non superare, come detto prima, la durata di 10-15 minuti perche' oltre tale limite massimo i ragazzi cominciano a non seguire piu'!

Le chiacchierate riportate di seguito sono le seguenti:

1. La missione del Capo Squadriglia
2. Spirito e tradizioni di Squadriglia
3. Lo stile scout
4. Come fare un programma di Squadriglia
5. Il consiglio e la riunione di Squadriglia
6. Organizzazione e incarichi in Squadriglia
7. La Squadriglia e il gioco di squadra

LA MISSIONE DEL CAPO SQUADRIGLIA

Il termine Capo Squadriglia indica colui che per entusiasmo, generosita', capacita', competenza e fedelta' alla Promessa viene scelto dalla Corte d'Onore per compiere una missione di servizio verso i fratelli: gli squadriglieri.

Il Capo Squadriglia e' responsabile sia della *vita personale* (progressione personale, impegno in Squadriglia, Legge, Promessa, cammino sul Sentiero Scout) dei suoi squadriglieri, sia della vita di Squadriglia (stile, tradizioni, missioni di Sqd., ecc).

Questa responsabilita' gli deriva dal fatto di essere *capo*:

- **Responsabile verso Dio**

  Aiuta, con la sua testimonianza, i propri squadriglieri a scoprire Gesu' nella lettura del Vangelo, nella preghiera, nell'Eucarestia, nell'essere disponibile per gli altri dimostrando che **non vi e' uno steccato fra la Promessa Scout e la vita che egli conduce ogni giorno!**

- **Responsabile verso il Capo Riparto**

  Da un lato e' l'animatore, il coordinatore, il testimone, il delegato della Squadriglia al Consiglio dei Capi;
  Dall'altro e' il rappresentante dell'autorita' del Capo Riparto in Squadriglia, vista la fiducia che il Capo Riparto pone in lui;
  Assicura il collegamento tra la sua Squadriglia, la Direzione di Riparto e le altre Squadriglie.

- **Responsabile verso la Squadriglia**

  Costruisce progressivamente la Squadriglia, la anima, da' gli indirizzi, rida' il tono alle attivita' con la sua allegria, la sua competenza e la sua fiducia negli scopi che deve raggiungere la Squadriglia;
  Coordina le azioni di ogni squadrigliere in Squadriglia: queste azioni devono essere previste, distribuite, organizzate e... controllate!
  Fa in modo che la Squadriglia porti avanti bene le Missioni che le vengono affidate;
  E' responsabile di far riflettere la Squadriglia sul suo impegno nelle Imprese, sul come vivere la Legge Scout, sul ruolo di ognuno in Squadriglia;
  Fa in modo che lo stile della Squadriglia sia sempre elevato.

- **Responsabile verso gli squadriglieri**

  Aiuta ognuno a trovare il suo posto in Squadriglia, a cominciare dai piu' piccoli (specialmente se vengono dal Branco);
  Aiuta ogni Squadrigliere a progredire, a diventare migliore, a vivere meglio la Legge e la Promessa;
  Aiuta ogni Squadrigliere ad aprirsi, a non ripiegarsi su se stesso e a non rinchiudersi nel suo egoismo;
  Aiuta ogni squadrigliere a riuscire nel proprio incarico, suggerendogli i mezzi, i tempi, facendogli vedere come si fa;
  Aiuta gli Scouts a prendere coscienza della loro personalita', delle loro capacita', dei loro difetti, mettendo in questo lavoro uno spirito di amicizia e fraternita'.

Forse quanto ti ho detto potra' sembrarti difficile da realizzare ma non lo e', basta volerlo realizzare e devi essere tu, mio caro Capo Squadriglia, che devi essere capace di metterle in pratica, sei tu che devi diventare il primo scout della tua Squadriglia, la guida dei tuoi Scouts, la loro bandiera.

Devi dare l'esempio, o meglio **devi essere un esempio.** Perche' "dare l'esempio" puo' far credere che si deve darlo solo quando gli altri ci vedono. "Essere un esempio invece suppone che tu sia ovunque e sempre il migliore degli Scouts della tua Squadriglia.

E per essere un esempio dell'ideale scout devi essere un **"valore"** in tutto, senza trascurare nulla per realizzare in te l'equilibrio dell'uomo cristiano completo.

Devi essere:

- **un valore in campo religioso** : vivi con spontaneita' e naturalezza la tua fede, non aver paura di parlare ai tuoi ragazzi del "Grande Capo", di Gesu' e della Sua Legge.
  Prega spesso, facendo della tua preghiera una conversazione con Dio, accostati all'Eucarestia che ti unisce a Cristo, confessati regolarmente (almeno una volta al mese).
  Prega spesso Maria, dall'alto della sua croce Gesu' ti ha affidato a Lei, dicendole: "Donna ecco tuo figlio".
  Cammina unito a Dio che e' dentro di te.
- **un valore in campo tecnico** : i tuoi Scouts devono avere la sicurezza che con te se la caveranno sempre (dato che la tecnica scout e' proprio la conoscenza intelligente delle 1001 maniere di cavarsela in ogni circostanza e di saper essere utile agli altri sempre).
- **un valore in campo fisico** : non ti si chiede di diventare un "Ercole", ma di aver cura del tuo corpo e di divenire forte e resistente, senza mollezze e senza una vita tra poltrone e divani!
- **un valore in campo intellettuale** oggi sei impegnato nella scuola, e' dalla tua preparazione di oggi che dipende come domani eserciterai la tua professione a servizio della societa'.
- **un valore in campo morale** : ricorda che il tuo carattere non tardera' a riflettersi in quello dei tuoi Scouts. Essi imiteranno le tue qualita', ma purtroppo anche i tuoi difetti. Attenzione, quindi! Fa in modo che sia la Legge Scout a dirigere la tua vita.

Il vero Capo Squadriglia non e' una banderuola che gira con il vento: l'unico modo per essere un vero Capo Squadriglia e' quello di **vivere la Legge Scout.**

La Legge deve essere dentro di te come l'edera e' abbarbicata alla quercia. devi essere un'immagine della Legge; i tuoi Scouts, di fronte ad una difficolta', devono chiedersi: "Come farebbe qui il mio Capo Squadriglia?".

Pensaci, e' una grossa responsabilita' la tua.

SPIRITO E TRADIZIONI DI SQUADRIGLIA

Una Squadriglia non e' un treno, sia pure un super-rapido, costituito da vagoni e da una locomotiva che li tira. Una Squadriglia e' piuttosto una pattuglia di aerei da caccia, ognuno con il suo motore, che gira all'unisono con quello del leader, tutti diretti alla stessa meta, inclinati allo stesso modo nelle virate, volontari della stessa missione.

E' composta da ragazzi di eta' differente, e' una **banda di amici** che si aiutano gli uni con gli altri a vivere la Legge e la Promessa Scout e a servire il Signore: Il Capo Squadriglia e' l'animatore di questa banda.

Possiamo vedere la Squadriglia come una piccola comunita' in cui il piu' grande insegna al piu' piccolo (**trapasso delle nozioni**) e in cui vi e' una suddivisione degli incarichi (**responsabilita'**) affinche' tutti, nessuno escluso, siano responsabili e compartecipi della vita di Squadriglia.

Non vi debbono essere degli emarginati, dei pesi morti: ognuno si e' impegnato a "fare del proprio meglio" al momento della Promessa.

La Squadriglia deve essere **un blocco**, a questo blocco serve un cemento: lo **Spirito di Squadriglia.** L'unione in Squadriglia, l'attaccamento alla Squadriglia, il desiderio che la Squadriglia progredisca, l'attenzione di ognuno per l'onore e per la vita della Squadriglia, tutto questo si chiama, con una bella definizione: *"Spirito di Squadriglia"*.

Il fondo su cui poggia lo Spirito di Squadriglia deve essere la Legge Scout, vissuta per primo dal Capo Squadriglia che con il suo esempio, il suo entusiasmo e la sua personalita' deve riuscire a fare in modo che:

- ogni membro della Squadriglia metta in secondo piano e sacrifichi i propri interessi personali a vantaggio di tutti;
- ogni Scout si senta parte di un tutto e quindi non si senta emarginato;
- ogni membro della Squadriglia si senta anello di una catena che, se si spezza, rende inutili gli sforzi di tutti.

Se voi formate una piccola famiglia riunita intorno al guidone e al Capo Squadriglia, se ciascuno di voi si preoccupa dell'onore, del progresso, della riuscita delle attivita' della Squadriglia, se tutti voi siete tristi quando uno di voi manca alla Legge e se siete allegri quando uno di voi fa progressi nella tecnica, o compie una bella Buona Azione, quando vi impegnate insieme ad essere dei veri Scouts dovunque e sempre, con i vostri Capi, con i vostri genitori, con i vostri compagni, dinanzi a Dio, se nella Squadriglia tutti lavorano per tutti, allora si', voi avete un profondo spirito di Squadriglia ed anche io vorrei far parte della vostra banda felice.

Con quali mezzi puoi creare questo spirito e svilupparlo ?

1. Il totem di Squadriglia

   La Squadriglia, invece di avere un nome qualsiasi, prende il nome di un animale che essa sceglie come emblema, prendendone come esempio le qualita' positive. I nostri totem non hanno nulla in comune con i Comanches o gli Irochesi o

con quelle popolazioni primitive che adorano il loro totem, essi risalgono alla tradizione della cavalleria antica quando i cavalieri sceglievano un animale come emblema da riprodurre sul loro scudo. Anche i colori di Squadriglia riprendono i colori delle piume o dello scudo degli antichi cavalieri.

La Squadriglia cerchera' di sapere piu' cose possibili sul suo totem: le abitudini, la vita, il carattere.

Sappiatelo disegnare con due tratti di penna, se possibile osservatelo allo stato selvaggio, conoscetene le tracce, fotografatelo, mettetene una bella foto o un disegno nell'angolo di Squadriglia e siate fieri di portarne i colori sulla vostra spalla sinistra.

2. **Il motto di Squadriglia**

Studiando ed osservando il vostro emblema, scoprirete certamente che ha qualche qualita' speciale che ricorderete nel motto della vostra Squadriglia: Cinghiali, fino in fondo; Aquile, sempre attente; Castori, nulla a meta'; ecc.

Piu' il motto e' espressivo e rapido e piu' esso sara' ben compreso e fatto proprio dai tuoi Scouts. Evita pero' i motti un po' fanfaroni come "sempre vincitori" o "mai secondi"!

3. **Il grido di Squadriglia**

Motto e grido possono coincidere, oppure possono essere due cose distinte, in questo caso potete avere piu' gridi per le diverse occasioni: la presentazione della Squadriglia, l'acclamazione di un visitatore, l'ispezione del Capo, la gioia della vittoria ad un gioco, il richiamo per i Grandi Giochi, ecc.

Componete dei gridi originali, che non siano solo un urlo, ma un richiamo breve, scandito, irresistibile, che esprima tutto cio' che vi unisce.

4. **Il Santo protettore e la preghiera di Squadriglia**

La Squadriglia scegliera' un Santo di cui conoscera' la vita e le opere principali, al quale si dedichera' e del quale chiedera' la protezione. Lo ricordera' nelle sue preghiere e ne festeggera' la ricorrenza.

Con l'aiuto dell'Assistente la Squadriglia potra' anche comporre una preghiera che sara' la preghiera di Squadriglia e che verra' recitata all'inizio delle riunioni, delle attivita' e in altri momenti specifici.

5. **Il Libro d'oro e il Giornale di bordo**

Sul Libro d'oro saranno annotate le imprese, le attivita' principali e le vittorie piu' importanti della Squadriglia. Su di esso si deve poter trovare il nome della Squadriglia, il Santo patrono, il motto, il o i gridi usati, il canto, il regolamento, il racconto della fondazione, i trofei vinti, i riconoscimenti ottenuti, la lista dei Campi Estivi, la lista dei Capi Squadriglia. Il Libro d'oro viene custodito dal Segretario di Squadriglia che ne cura la realizzazione e che provvede a decorarlo e ad arricchirlo con disegni, foto, ecc.

Sul Giornale di bordo il Segretario registrera', invece, la vita quotidiana della Squadriglia, le Uscite, gli Incarichi, le decisioni del Consiglio di Squadriglia, ecc, ecc.

6. **Il canto di Squadriglia**

Anche esso sviluppera' lo Spirito di Squadriglia. Potete farlo da voi stessi, utilizzando una musica conosciuta e ideando le parole, oppure componendo voi anche la musica se in Squadriglia avete qualcuno capace di farlo.

7. La festa della Squadriglia

La Squadriglia festeggera' la sua festa in occasione della data della sua fondazione o per la festa del Santo Patrono di Squadriglia.
La Squadriglia potra' invitare alla festa anche rappresentanti delle altre Squadriglie del Riparto, o di altri Riparti vicini, preparando dei canti, uno spettacolo di espressione, una piccola mostra, un rinfresco, ecc.

Questa festa, se sara' ben preparata, contribuira' ad accrescere lo Spirito di Squadriglia perche' la sua preparazione richiede ingegnosita', buon umore e spirito d' iniziativa.

8. **Il giornale di Squadriglia**

Molte Squadriglie ne hanno uno e ne sono contente. Puo' essere un giornale murale, a fogli mobili sui quali ciascuno scrive o disegna, e che racconta i fatti principali della Squadriglia, le riunioni, i campi, le uscite, comunica le decisioni, ecc. Puo' contenere anche la parola dell'Assistente, del Capo Squadriglia, un canto, la storia della Squadriglia, le qualita' dell'animale di Squadriglia e cosi' via.

Occore un redattore (in genere il Segretario di Squadriglia) che ne abbia la direzione e la responsabilita'.

Puo' anche essere ciclostilato o fotocopiato, in tal caso lo si puo vendere e la cosa rendera' molto contento il Cassiere di Squadriglia.

9. **Il regolamento di Squadriglia**

La Squadriglia potra' stabilire un suo Regolamento in cui fissera' alcune norme particolari che gli squadriglieri dovranno osservare nei giochi, nelle attivita', al campo, ecc.

10. **Il codice segreto di Squadriglia**

Sara' utilizzato in occasione dei Grandi Giochi e permettera' ai componenti della Squadriglia di comunicare senza farsi capire dagli altri.

11. **La specializzazione di Squadriglia**

Un altro mezzo per rinforzare lo Spirito di Squadriglia e' una specializzazione della Squadriglia stessa. Questa specializzazione dara' una personalita' alla vostra Squadriglia e puo' far rinascere lo Spirito di Squadriglia, se questo si e' un po' spento. In qualche caso puo' anche portare dei fondi nella Cassa di Squadriglia.

Come scegliere questa specializzazione di Squadriglia? Bisogna tenere conto dei gusti e delle capacita' dei tuoi Scouts. La specializzazione deve piacere loro ed anche entusiasmarli.

Avete pensato, ad esempio, a specializzarvi in Pronto Soccorso? Ciascuno di voi avra' sempre con se' un piccolo astuccio di infermeria (sempre in tasca perche' un ambulanziere senza il necessario e' come un coltello senza lama!). La cassetta di P.S. di Squadriglia conterra' sempre cio' che occorre e sara' sempre rifornita in particolare di quelle cose che mancano proprio quando servono.
Chiedendo aiuto ad medico potete imparare moltissime cose e diventare dei veri esperti. E poi siate sempre pronti, presto sarete conosciuti in parrocchia, a scuola, dai vostri amici, come gli "uomini-medicina" sempre preparati, a cui rivolgersi in caso di bisogno.

Volete fare dei piccoli lavori? Ad esempio dei lavori in legno. Potete chiedere consiglio a qualche bravo artigiano e imparare a fabbricare piccoli oggetti, scatole decorate, porta-libri, crocifissi, ecc e venderli in occasione di una piccola

mostra. Oppure dei lavori in cuoio: il cuoio e' piu' facile da lavorare e gli oggetti in cuoio si vendono facilmente, se sono ben fatti.

Oppure potete allevare degli animali, ad esempio dei conigli, per poi venderli. Una Squadriglia si e' specializzata nella rilegatura dei libri e delle riviste, ottenendone buoni guadagni.

Le idee possono essere tante: una tecnica, un'abilita' particolare, una piccola "industria" che frutti degli utili, lavorandovi a piccoli gruppi, o a coppie, sotto la guida del Capo Squadriglia, secondo un programma preparato e discusso in Consiglio di Squadriglia. Bisogna pero' avere iniziativa, buona volonta' e perseveranza.

Quali saranno i risultati di questo tanto decantato Spirito di Squadriglia? Innanzitutto si creera' un clima di aiuto reciproco fra gli Squadriglieri: tutti saranno anche piu' pronti ad aiutare i Novizi invece di addossare loro i lavori piu' fastidiosi e si interesseranno ai loro progressi. Ciascuno gioira' delle gioie degli altri e soffrira' dei dolori degli altri. Si creera' una vera disciplina scout fra tutti, una disciplina spontanea che portera' tutti ad impegnarsi e a lavorare per il bene della Squadriglia.

LO STILE SCOUT

Vediamo prima alcune definizioni della parola *stile* che troviamo sui vocabolari:

"tipo di linguaggio che ha delle caratteristiche riconoscibili che si ripetono in tutte le sfere che lo riguardano e distinguono";

- "motivazione di carattere costruttivo per l'ambientazione secondo i climi e le caratteristiche dei popoli (romanico, gotico, ecc)";
- "accordo fra opera e destinazione di essa".

Quindi uno "stile" e' il modo di essere e di presentarsi di qualche cosa come il linguaggio, una costruzione, ecc. Ogni cosa ed ogni persona ha il suo "stile", positivo o negativo che sia.

Vediamo ora che cosa intendiamo per "stile scout": *e' il modo di agire e di esprimersi di un ragazzo che ha scelto la Legge Scout per riscoprire i veri ritmi della Creazione Divina attraverso la COERENZA, e' anche il modo di manifestare nella vita quanto uno ha capito dello Scautismo di B.P., cioe' la TESTIMONIANZA.*

La vita e' bella, ricca e gioiosa se la si vive alla maniera scout, cioe' in maniera diversa dal vivere egoista, violento, superficiale e senza ideali che caratterizza il nostro tempo.

La gente ha bisogno di sicurezza e tranquillita', la mancanza di questo porta alla paura, alle alienazioni e quindi a squilibri che spesso si cercano di sanare con errate evasioni come violenza, droga, manie sessuali, perversioni, ecc.

Da quanto detto sopra potremmo dire che con Coerenza e Testimonianza si puo' *servire il prossimo* avendo il coraggio di andare contro corrente senza seguire facili mode.

In che modo ?

Vestendosi in maniera che caratterizzi anche esteriormente una persona, come uno di cui ci si possa fidare.

Essendo cortesi e cavallereschi, proprio quando il principio di autorita' e contestato da tutti perche' uno Scout sa distinguere fra l'*Autorita'* che significa ordine, sicurezza, tranquillita', uomo giusto al posto giusto, e l'*Autoritarismo* che significa invece sopraffazione, violenza, arrivismo, ecc.

- Compiendo i propri doveri come cittadini, e quindi essendo fedeli alla Patria e all'Europa, mentre si vive fra traffichini, imbroglioni, "cucu' e ciarlatani" come li chiama B.P., sempre pronti a vendere fumo per i loro scopi reconditi.

  Vivendo in modo coerente, comportandosi, quindi, secondo i principi in cui si crede ovunque ci si trovi: a scuola, in famiglia, con gli amici o in sede, in uniforme o in borghese.

  Sapendo testimoniare Gesu' in quanto Dio, essendo fedeli alla Chiesa, ai suoi pastori che Gesu' stesso ha voluto. Conoscendo Gesu' attraverso le Sacre Scritture. Facendo apostolato con l'esempio nella vita di tutti i giorni.

COME FARE UN PROGRAMMA DI SQUADRIGLIA

Premessa

- La **Squadriglia** e' un gruppo di amici che vogliono:

  seguire con gioia il Signore,
  vivere belle avventure all'aperto,
  lavorare insieme,
  irrobustirsi nel corpo e nel carattere,
  rendersi utili al prossimo.

- **Lo Stile Scout** e' il clima, lo stile, il modo con cui i membri della Squadriglia vivono insieme. Esso e' tratteggiato dalla Legge, dalla Promessa, dal Motto.
- **La tecnica scout** serve a sapersi sbrogliare nelle difficolta', nella vita all'aperto, nel servizio del prossimo.

Il primo compito del Capo Squadriglia e' proprio di portare un gruppo di "ragazzi qualunque" a diventare una Squadriglia come quella descritta, che viva nello stile scout.

Ci riuscira' con l'entusiasmo, con l'esempio in tutto, con la preghiera e con colloqui con i suoi ragazzi.

Un mezzo molto importante sono le chiacchierate alla Squadriglia, da fare per dieci minuti ad ogni riunione ed alle Uscite di Squadriglia: si possono preparare sulla traccia di "Scautismo per ragazzi", o di altri libri e riviste scouts (in particolare "SCOUT D'EUROPA").

Attivita' da programmare

Attivita' di preparazione alla vita scout e alla tecnica scout:

1. Natura,
2. Sviluppo delle qualita' (osservazione, deduzione, destrezza, vista, udito, memoria, lavori e giochi bendati),
3. Sviluppo fisico e agilita',
4. Lavoro manuale,
5. Canto ed espressione,
6. Pronto soccorso ed emergenze varie,
7. Vita di campo:
   a. pionieristica,
   b. cucina e fuoco,
   c. topografia,
   d. segnalazioni,
   e. esplorazioni.

N.B. La tecnica va imparata in modo da saperla usare in pratica e non in teoria.

Il materiale di questa chiacchierata e' molto abbondante, va sintetizzato per stare nel tempo prestabilito di 10-15 minuti.

Attivita' di realizzazione della vita scout:

1. Gare interne di Squadriglie e giochi,
2. Sfide alla altre Squadriglie,
3. B.A., Servizi,
4. Imprese (decise dalla Squadriglia),
5. Missioni (affidate dal Capo Riparto).

Taccuino per le attivita'

E' indispensabile che ogni Capo Squadriglia abbia un taccuino sul quale annotare tutto cio' che concerne la Squadriglia. Esso va diviso in varie parti, come dallo schema delle attivita' da programmare esposto precedentemente.

Vanno aggiunte altre pagine per GIOCHI, CHIACCHIERATE, ecc, e vanno annotati i dati personali degli squadriglieri (indirizzo, telefono, incarico, posto d'azione, prove superate, ecc)

Il Capo Squadriglia vi segna anche le idee man mano che gli vengono in mente, o che le vede in Alta Squadriglia, o che le legge, ecc.

Molte idee e' bene esaminarle con calma nel mese di settembre, in modo da iniziare l'attivita' invernale col taccuino pieno: quando inizia la scuola non si ha piu' tempo per fare le cose con calma.

Le attivita' vanno suddivise: in sede / all'aperto e vanno scritte non in genere, ma **ben particolareggiate**

Ad esempio:

In genere : nodi.

In particolare : far costruire con cordino e tre bastoni a gruppi di 2 scouts un treppiede, poi una scaletta, poi una barella.
Tempo per ogni costruzione 6 minuti e 2 minuti per disfarla.

In genere : stelle.

In particolare : osservare Orione dallo spiazzo dietro la sede, dire la grandezza di ognuna delle sue stelle (si da' il disegno di Orione e la sua direzione con la bussola).
Riferimenti: Sirio di 1a grandezza e la Polare di 2a; trovare in Orione gli allineamenti per Sirio.

Dopo la descrizione di ogni attivita' lasciare un po' di spazio in bianco per segnare quanto si e' fatto, come e' riuscita, le osservazioni per migliorarla.

Trapasso delle nozioni

Punto importante, a volte trascurato. Ogni esploratore deve conoscere la tecnica riguardante la Classe scout che ha (lealta': non si porta una Classe o una Specialita' senza meritarli) e saperla insegnare.

La Squadriglia non e' una classe scolastica dove il Capo Squadriglia insegna. Le istruzioni tecniche si fanno a gruppetti. Ognuno si assume la responsabilita' di

insegnare a uno o due o a tutti gli altri qualche tecnica scout. In particolare insegnera' la tecnica relativa al suo posto d'azione.

Nel programma si stabilisce per ognuno quali responsabilita' esecutive egli abbia, sia per la tecnica da imparare che per le attivita' di realizzazione. In particolare ogni esploratore si puo' preparare per suo conto una tecnica che gli piace di piu' (e magari anche prenderne la Specialita') e poi insegnarla agli altri, anche se sono al suo livello del Sentiero.

Programma suddiviso per eta'

- **a 12 e 13 anni** (Promessa dopo 3 - 4 mesi, 2a Classe entro due Campi Estivi, al massimo).

  Attivita' principali :

  Sviluppo dei sensi (spiegare spesso che si sviluppano le capacita che il Signore ci ha dato per usarle al servizio del Prossimo, per amore di Dio). L'esploratore e' capace di donarsi e non e' di peso.
  Orientamento in citta' e all'aperto, Kim, giochi bendati, messaggi cifrati, vedere lontano, osservazione, odorato, tatto, piste, appostamento. Esistono diversi libri di giochi, cercarli. Evitare giochi stupidi da asilo.
  Gare interne : in questa eta' il ragazzo mette a prova se stesso. Ogni gara o misura delle sue capacita' lo attira. Concludere le istruzioni tecniche con piccole gare; cartellone con i risultati.
  Natura : l'osservazione diretta, se ben spiegata prima, attira molto, ma attenzione a non stancarli con lungaggini.
  Collezioni : e' questa l'eta' delle collezioni. Per la natura puo' essere utile. La collezione puo' essere fatta sia individuale che di Squadriglia (foglie, pietre, conchiglie, legni, francobolli, coleotteri, monete, farfalle, piume e penne di uccelli, ecc).
  Tecniche varie : nodi, legature, segnalazioni, pronto soccorso, ecc, tutte quelle nozioni base necessarie per le attivita'.
  Giochi semplici di appostamento, inseguimento, tocco, abilita', ecc. Con tutto questo e uno o due Campi il ragazzo deve arrivare alla 2a Classe e il suo Capo Squadriglia e' responsabile di questo.

- **a 14 e 15 anni** (1a Classe e Specialita')

  Attivita' principali :

  Natura : con ricerche e imprese. Conservazione di insetti, foto e nidi di uccelli, esplorazione e rilievo di una localita', ecc. Cose di una certa importanza e portata.
  Pionieristica : a questa eta' far fare i lavori in gruppo, in Squadriglia, e che portino ad un risultato concreto. Ad esempio un ponte di corde (canadese) lungo almeno 10 metri (record). Lavori seri e completati.
  Cucina : desiderio di cose concrete, che servano a qualcosa.
  Lavori manuali : siano impegnativi e il Capo Squadriglia guidi in modo che non restino a mezzo, o che si risolvano in... piccole porcherie.
  Pronto Soccorso : con prove pratiche.
  Servizi di Squadriglia : e' importante imparare ad utilizzare il tempo libero per servire il prossimo (art.3: "sempre pronto a servire il prossimo")
  Gare e sfide con le altre Squadriglie. A questa eta' si comincia a sentire lo spirito di Squadriglia in maniera piu' forte.
  Imprese di Squadriglia per uno scopo ben determinato. Ad esempio, meglio un'impresa di campismo dove tutti hanno un ruolo importante per la sua

riuscita, che un lavoro dove solo pochi possono far qualcosa e gli altri stanno a guardare.
Atletica all'aria aperta: ginnastica di tipo Hebert, corse ad ostacoli naturali, salita su alberi, salto dall'albero o del fosso, pendio ripidissimo, saltare tra gli scogli di un torrente, ecc.

- **a 15 e 16 anni** (Specialita' Maggiori, Esploratore Scelto)

Attivita' principali :

Molto si fa in Alta Squadriglia. Deve prevalere l'attivita' a favore degli altri e, in particolare, la preparazione dei piu' piccoli della Squadriglia.
Servizi : in gruppi di due o tre cercarli e realizzarli, responsabilita' e lavori individuali.
Imprese : grosse responsabilita' all'interno di esse, Hikes in due o in tre anche al di fuori delle normali attivita', lunghe camminate nella natura.
Atletica : ad alto livello, tipo montagna o equivalente.
Pronto Intervento : esercitazioni serie, essere capace di intervenire realmente.
Tecniche : vanno presentate molto bene per essere attraenti: segnalazioni a grande distanza, ponte sul torrente, cucina in grande con il forno da campo, ecc.
Insistere sulle Specialita' come base per servire (al Riparto e fuori).

Come stendere un programma

Si fa un programma generale per periodi di tre mesi, poi di ogni mese si fa un programma dettagliato.
Per le riunioni programmare: Chiacchierate (preparandosi prima gli schemi), giochi e gare interne (raccoglierli e annotarli sul proprio taccuino), tecnica generale di Squadriglia, lavori manuali, prove tecniche individuali, canto.

Parte del tempo della Riunione di Squadriglia sara' utilizzato per preparare le attivita' da svolgere con il resto del Riparto.

Il Consiglio di Squadriglia assegnera' gli Incarichi e i Posti d'Azione (cosa importantissima per insegnare ai ragazzi il senso della responsabilita').
Il Capo Squadriglia si preoccupera' anche di affidare ogni esploratore ad uno piu' anziano per la preparazione delle Prove di Classe.

Il periodo migliore per preparare i programmi e' a Settembre, facendoli vedere al Capo Riparto perche' dia dei suggerimenti. I programmi vanno riesaminati ed eventualmente modificati periodicamente, se occorre. Ottime occasione per fare cio' sono le vacanze di Natale e di Pasqua.

E' importante che sia il Capo Squadriglia che il Vice abbiano pronte due Riunioni di Squadriglia complete, di riserva, adattabili a situazioni varie, in modo da non correre il rischio, durante l'anno, di rimanere un giorno senza sapere cosa fare e sprecare cosi' una Riunione di Squadriglia.

Nel preparare le attivita' per la tua Squadriglia ricorda sempre che lavori per il Signore, per portare a Lui i tuoi ragazzi attraverso lo Scautismo.
Pregalo sempre che ti aiuti, che ti dia entusiasmo anche quando il tuo incarico ti sembra pesante e il tempo che dedichi alla Squadriglia sembra sprecato, ricorda che Gesu' ti guarda, ti e' vicino, ti aiuta ed e' contento del bene che tu fai.

IL CONSIGLIO E LA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA

La Riunione di Squadriglia

Una Riunione di Squadriglia non e' opera solo del Capo o del Vice, ma di tutti gli squadriglieri. In una Squadriglia, infatti, ciascuno deve avere delle responsabilita' precise che lo pongono al servizio degli altri, e queste responsabilita' si chiamano **Incarichi e Posti d'Azione** (vedi IL SENTIERO pag. 23 e seguenti).

Se i titolari degli Incarichi e dei Posti d'Azione non fanno quanto devono, la Squadriglia zoppica e tutti se ne accorgono.

Se i Posti d'Azione funzionano bene, la Riunione sara' preparata da tutti, infatti, ad esempio, in una Riunione cosi' organizzata il **segnalatore** svolgera' un gioco sul morse, il **topografo** realizzera' un gioco di orientamento, l'**osservatore** un gioco di Kim, il **messaggero** un gioco di allenamento sportivo, il **pioniere** fara' realizzare una piccola costruzione o un gioco sui nodi, e cosi' via.

Anche i responsabili degli Incarichi avranno il loro da fare: **la cicala**, ad esempio, per insegnare un canto nuovo, il **liturgista** per spiegare il Vangelo della prossima domenica il **cassiere** per raccogliere le quote settimanali e fare il resoconto della cassa, il **magazziniere** per mettere tutti al lavoro a pulire e riparare il materiale della Squadriglia, ecc, ecc.

Una Riunione di Squadriglia e' quindi opera di tutti, **ma tu**, Capo Squadriglia, dovrai averla preparata prima, insieme con il tuo Vice, predisponendo un programma scritto preciso e distribuendo i vari incarichi in tempo utile di modo che ciascuno possa avere avuto il tempo necessario per preparare quanto gli e' stato affidato.

Vediamo ora cosa occorre in una Riunione di Squadriglia. Devi prevedere almeno 4 cose:

- **Muoversi,**
- **Divertirsi,**
- **Imparare cose nuove,**
- **Curare la formazione personale di ciascuno.**

Se queste cose vi sono in ogni Riunione, stai tranquillo, la tua Squadriglia "rendera'".

- **Muoversi**: gli Scouts non sono i bravi vecchietti dell'ospizio: hanno voglia di esercitare tutta l'energia fisica che e' in loro. Occorrono, quindi, giochi, gare, moto fisico, altrimenti non riesci a tenerli.

Il materiale di questa chiacchierata e' molto abbondante, va sintetizzato per stare nel tempo prestabilito di 10-15 minuti.

- **Divertirsi** : racconti, giochi, canti.

  Imparare cose nuove : un Capo Squadriglia aveva questo impegno speciale: ad ogni riunione almeno una cosa nuova!! Aveva ragione; se i tuoi ragazzi non imparano spesso cose nuove, come progrediranno nella loro formazione scout? **Nello scautismo non avanzare significa indietreggiare.**

  Curare la formazione personale di ciascuno : la formazione scout di ogni scout deve essere interessante e attraente. Una tua chiacchierata su una buona qualita' scout o su un articolo della Legge, i consigli individuali che dai, i mezzi che usi per rendere piu' energico quel ragazzo piuttosto molle, sono dei mezzi che usi per formare il carattere dei tuoi squadriglieri, pero' tutto questo non deve essere una predica barbosa, ma devi riuscire a renderlo attraente.

Il programma

Tu Capo Squadriglia devi sapere molto bene cosa vai a realizzare nella Riunione e perche' farai cio': **devi cioe' avere un programma preciso, scritto sul tuo quaderno, con gli orari e gli incaricati delle varie attivita'.**

Per prevedere il programma della tua Riunione dovrai tenere conto del programm generale del Riparto di tutto il mese o di tutto il trimestre. Questo programma sara' stato prima discusso e approvato in **Corte d'Onore.**

> In ogni caso, se sei in difficolta', chiedi consiglio al tuo Capo Riparto.

Cosa realizzare

Proviamo a vedere un "programma tipo" per le tue riunioni di Squadriglia, che avranno una durata di circa 2 ore.

Un consiglio: prima di metterti a scrivere il programma, inizia con una preghiera, ad esempio con la Preghiera del Capo Squadriglia, che e' cosi' bella: *Signore e Capo Gesu', che, malgrado la mia debolezza mi hai scelto per capo e per custode dei miei fratelli scouts...*" (Se non l'hai ancora imparata a memoria rivedila su IL SENTIERO a pag. 122).

Quindi ecco cosa potrai mettere nel tuo programma:

1. Inizio all'ora precisa, senza aspettare i ritardatari, si comincia con il grido di Squadriglia.

   Preghiera: il Padre Nostro, poi la Preghiera dell'Esploratore (vedi IL SENTIERO a pag. 122, tutti devono saperla a memoria) e un'altra preghiera a tua scelta o anche una preghiera spontanea di ciascuno di voi (suggerisci ogni volta anche un'intenzione di preghiera).

2. Canto: un canto allegro e che trascina, tipo "Sul cappello un un bel fior", o "Al passo del guidon", da cambiare di volta in volta, oppure il canto di Squadriglia, se ne avete uno, o quello di Riparto.

3. Ispezione: nessuna severita' militare, ma non lasciar passare le cose che non vanno.

4. Gioco tecnico, o attivita' sulla tecnica, secondo il programma mensile o trimestrale di Riparto.

   Indica cio' che i tuoi Scouts dovranno sapere o dovranno preparare per la prossima riunione o uscita.

5. Piccoli giochi (di osservazione, di abilita', di forza, di agilita', ecc) che potrai trovare su un buon libro di giochi.
6. Preparazione delle Prove di Prima e di Seconda Classe o dei Brevetti di Specialita'. Qui puoi dividere la tua Squadriglia in piccoli gruppi: uno Scout di Seconda Classe cura, ad esempio, un Novizio che deve preparare le prove per la Promessa, uno di Prima Classe ne cura uno di Seconda, uno Scout forte in Pronto Soccorso lo insegna ad un compagno, ecc, ecc (Trapasso delle nozioni).
7. Giochi grandi e piccoli.
8. Momento di riflessione: una tua breve chiacchierata su un articolo della Legge Scout, lettura e commento del Vangelo della prossima domenica preparati dal Liturgista, ecc.
9. Lavori di specializzazione della Squadriglia (attivita' di tecnica, missioni, servizi, preparazione della prossima uscita, dell'impresa, lavori per l'angolo, ecc).
10. Canto. Lo dico qui, ma suppongo che non aspetterete che la Riunione sia terminata per cantare tutti insieme, in ordine, a canone, o come volete, ma cantate: **Squadriglia che canta, Squadriglia che cammina.**
    Il canto che concludera' la Riunione sara' un canto calmo, tipo "Ah io vorrei tornare", oppure "Le vecchie leggende", o un canto-preghiera come "O Vergine di luce", o "Al cader della giornata".
11. Infine, la Preghiera di Squadriglia, composta da te con l'aiuto del tuo Assistente, l'invocazione al Santo Patrono della Squadriglia, o a San Giorgio (protettore degli Scouts e delle Guide), o ai Santi Benedetto, Cirillo e Metodio (Patroni d'Europa).

Dopo la Riunione fermati un momento a commentare la riunione insieme al tuo Vice. Annota questi commenti sul tuo quaderno, scrivi anche le osservazioni su quel certo gioco, quel trucco per imparare prima quel nodo, le prove passate dagli Scouts. E perche' no, anche i tuoi errori, per non commetterli piu'!

Il Consiglio di Squadriglia

Per il Consiglio di Squadriglia si veda l'allegato relativo riportato nelle pagine seguenti e che contiene le idee base da esporre.

ORGANIZZAZIONE E INCARICHI IN SQUADRIGLIA

Senza dubbio conoscerai quel tipo di Capo Squadriglia che vuole essere il centro di quel piccolo universo che si chiama Squadriglia. E' lui che organizza tutte le riunioni e le Uscite, e' lui che raccoglie le quote, e' lui che mette in ordine e cura il materiale, in parole povere e' lui che fa tutto, credendo cosi' di aver adempiuto ai suoi doveri di Capo Squadriglia.

Certamente questo tipo di Capo Squadriglia lo avrai gia' incontrato e avrai potuto notare la differenza di comportamento dei suoi scouts quando egli e' presente e quando invece e' assente. Forse e' veramente capace di dirigere una Squadriglia e sembra anche saperlo fare con successo, ma il giorno in cui egli sara' assente ad una riunione di Squadriglia, la riunione non avra' luogo perche', non avendo mai avuto l'occasione di fare una prova, nessuno degli squadriglieri sara' in grado di dirigerla. Cosi' il giorno in cui non potra' partecipare ad una Uscita tutto andra' all'aria perche' lui solo sapeva quali erano le disposizioni che andavano prese e cosa bisognava fare.

In una parola, non concluderai mai niente con un sistema esclusivamente personale. Un simile sistema non ti portera' certamente lontano e, se ti portera' in qualche luogo, sara' solo... nei pasticci.

Allora, se vuoi che la tua Squadriglia riesca veramente, dovrai escogitare un sistema di organizzazione in cui ogni squadrigliere abbia una parte attiva, dando a ciascuno un incarico preciso ed un lavoro particolare da eseguire. Molti problemi di "ragazzi difficili" scompariranno automaticamente, una volta che ciascuno avra' trovato il suo posto nell'ambito della Squadriglia.

Ti do, allora, alcuni suggerimenti che potrai mettere in pratica, se non vuoi accentrare tutto nelle tue mani, ma se desideri formare una vera Squadriglia, una Squadriglia composta da ragazzi entusiasti, attivi e felici, ragazzi che possiedono un vero spirito di Squadriglia.

Suddivisione degli incarichi

Prima di ogni altro c'e' l'incarico di Capo Squadriglia: e' il tuo! Tu, pero', non devi avere nessun altro Incarico, ma devi essere capace e pronto ad aiutare gli altri a svolgere il loro quando occorre.

Occorre anche un Vicecapo che ti dia una mano ad organizzare le riunioni e le Uscite, ad istruire gli Squadriglieri ed a fare i mille piccoli lavori necessari alla vita della Squadriglia.

E' necessario poi che il Consiglio di Squadriglia assegni a ciascuno squadrigliere un **Incarico**. Ci sara' bisogno di un **tesoriere** per raccogliere le quote e per fare i conti, di un **segretario** per stendere le relazioni, di qualcuno che possa aver cura dell'equipaggiamento, il **magazziniere**. Per organizzare le Uscite ed i Campi di Squadriglia avrete bisogno di un **logista** o "mastro di campagna" ed ancora di un **ambulanziere** per il Pronto Soccorso, di un **liturgista** che vi guidi e vi aiuti nella vita di fede e di una **cicala** per portare un po' di buonumore in Squadriglia.

Su IL SENTIERO troverai la descrizione di questi Incarichi, con i compiti precisi di ciascuno.

Oltre agli Incarichi, ciascuno Squadrigliere avra' anche un Posto d'Azione. I Posti d'Azione non sono prefissati, come gli Incarichi, ma dipendono dalle attivita' che la Squadriglia sta svolgendo in quel periodo. Una Squadriglia che ad esempio vuole realizzare un'attivita' di conoscenza della natura scegliera' fra i suoi componenti un botanico, un entomologo (quello che conosce gli insetti), un fotografo, un disegnatore, un topografo, uno che rilevi le tracce, ecc, mentre una Squadriglia che svolge un'attivita' di espressione, ha bisogno di un regista, di un tecnico delle luci, di un tecnico del suono, di un costumista, ecc.

Tutti questi compiti particolari, che cambiano di volta in volta e di attivita' in attivita', si chiamano **Posti d'azione.**

Il Vicecapo Squadriglia

Il compito piu importante in Squadriglia, dopo quello di Capo, e' certamente quello di Vice.

Il Vice porta sul taschino un distintivo che segna il suo incarico e, in molte Squadriglie, questo e', disgraziatamente, la sola cosa che lo distingue dagli altri membri della Squadriglia. Stai attento che non succeda la stessa cosa nella tua Squadriglia.

Il tuo Vice non deve solo avere un certo distintivo, ma deve anche funzionare veramente da "secondo", che ti aiuta nei progetti e nell'esecuzione del lavoro di Squadriglia. Il suo stesso nome indica quali sono i suoi compiti.
E' il tuo "secondo" in tutto quello che tu fai in Squadriglia. E' necessario che egli sappia perche' fai quella cosa in quel dato modo e non in quell'altro, infatti, se egli non comprende il tuo carattere, ne' sa cosa vuoi realizzare, non potra' mai sostituirti quando sei assente, ne' vi potra' essere fra voi due quella collaborazione che e' assolutamente necessaria.

Bisogna che tu rifletta bene prima di scegliere il tuo Vice e di proporre la sua nomina alla Corte d'Onore. Scegli un ragazzo disinvolto, capace, con il quale potrai lavorare bene insieme, e al quale potrai tranquillamente affidare la Squadriglia durante qualche tua assenza.

Il Vice deve aiutarti ad organizzare le riunioni e le Uscite, deve collaborare con te e sostituirti se occorre.
Fagli dirigere alcune attivita' e, di tanto in tanto, lasciagli dirigere la Squadriglia in tua presenza. Questo e' per lui l'unico modo per imparare a svolgere il suo incarico ed essere di aiuto a te e alla Squadriglia.

Non rimproverarlo mai di fronte agli altri squadriglieri, ma parlagli sempre a tu per tu e in modo cortese se devi fagli notare gli eventuali errori che avesse commesso.

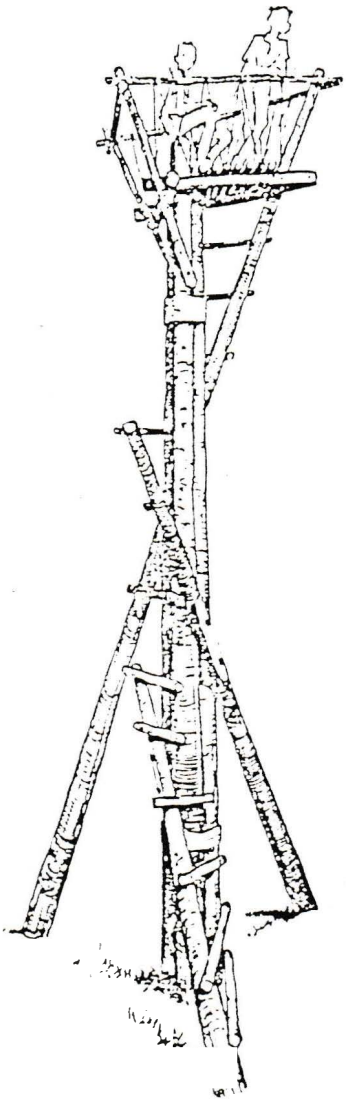
Un compito che puoi affidare al tuo Vice e' quello di "maestro dei giochi": egli dovra' cioe' raccogliere una serie di giochi che possano essere effettuati in Squadriglia e ritenersi responsabile di organizzare i giochi stessi quando occorre.
Ovviamente, quanto detto sopra, si applica a tutti gli squadriglieri: ognuno deve avere concretamente l'occasione di organizzare dirigere un'attivita' o un gioco.

Tutti per uno, uno per tutti

Ogni *incarico* e' strettamente collegato agli altri. Tu, come Capo Squadriglia, sei la molla che aziona il tutto e, non appena la prima rotellina comincia a girare, ecco che le altre la seguono, una in dipendenza dall'altra, per arrivare al traguardo tutte insieme.

Una Squadriglia organizzata in questo modo puo compiere un mucchio di cose: otto paia di occhi vedono meglio di uno solo ed otto cervelli possono trovare per il bene di tutti piu' idee di quanto possa invece trovarne il solo cervello del Capo Squadriglia.

Quando si lavora insieme, quando ciascuno costituisce parte integrante nell'organizzazione, allora i ragazzi sentono tutta la loro responsabilita' e, sforzandosi di essere degni della fiducia del loro Capo, sviluppano il loro carattere e le loro attitudini.



LA SQUADRIGLIA E IL GIOCO DI SQUADRA

Un gioco di squadra puo' avere un carattere tecnico oppure sportivo. Caratteristici del primo tipo sono i Giochi e i Grandi Giochi, in sede, in uscita o al Campo. Rientrano nel secondo i giochi come Scout-ball, i 5 passaggi, ecc, che possono svilupparsi in tornei.

Sia nel primo che nel secondo caso non dovete mai dimenticare che a questi giochi devono partecipare attivamente tutti i componenti della squadriglia.

Di fatto talvolta accade che il Capo Squadriglia faccia la formazione per un gioco sportivo tenendo presente solo gli elementi migliori della Squadriglia ed escludendo i meno bravi. Tieni presente che il gioco e' un momento di divertimento e di educazione (alla lealta', alla correttezza, alla disciplina, ecc) che deve essere usufruito da tutti, soprattutto dai piu' giovani e dai meno esperti.

Varia la formazione durante il gioco, in modo da far partecipare a turno tutti gli squadriglieri, anche i piu' "imbranati". La vittoria che otterrete sara' veramente una vittoria di tutti e non apparterra' solo ai piu' grandi.

Evita, inoltre, di "beccare" i meno capaci sul campo da gioco. Incoraggiali, invece, quando riescono a non rovinare l'azione di gioco. Eviterai di far odiare loro il gioco.

Durante i Grandi Giochi dividi gli incarichi, tenendo presenti i posti d'azione e le Specialita' di ognuno (l'osservatore in esplorazione, il topografo che sceglie i sentieri, l'atleta nel gruppo "sfondamento", ecc).

Esiste un Sussidio Tecnico intitolato "Grande Gioco" che ti da' mille consigli sul modo di far partecipare la tua Squadriglia ad un Grande Gioco, l'hai letto?

Fai molta attenzione inoltre a che le regole del gioco siano capite da tutti (a volte i novizi si lanciano senza aver presente quello che devono fare). Dai le direttive in modo chiaro e non avere paura a ripetere gli ordini.

Ricordati che la slealta' anche di un solo giocatore puo' far fallire gli sforzi di tutti i partecipanti. Specialmente i novizi e i piu' giovani della Squadriglia avranno difficolta' a riconoscere di essere stati battuti a scalpo o essere fuori dal gioco stesso.

Cerca, anche con l'esempio, di rammentare che "lo scout e' leale' anche nelle piccole cose.

SCHEMI DELLE RIFLESSIONI

Quanto detto per le Chiacchierate e' valido anche per le Riflessioni previste al mattino, all'inizio delle giornata di Campo.

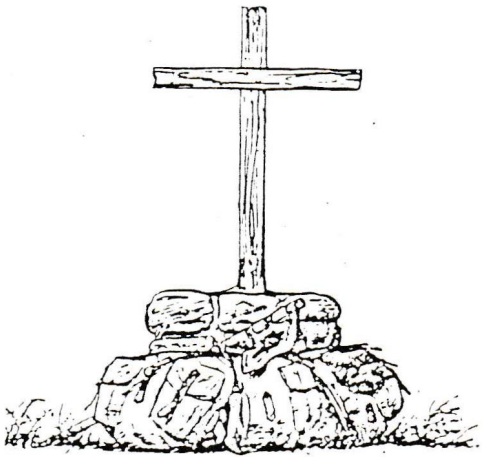
Gli schemi riportati di seguito sono piuttosto ampi per fornire materiale a chi tiene la riflessione, quanto e' scritto va pero' sintetizzato in modo da non superare la durata di 10-15 minuti.

Brevita', concretezza, chiarezza.

Le riflessioni riportate di seguito sono le seguenti:

1. La responsabilita' di essere Capo Squadriglia
2. Il Capo Squadriglia, un evangelizzatore
3. Pregare in Squadriglia

Nota: le "Riflessioni di un Capo Squadriglia" sono riportate in appendice dato che non sono una delle riflessioni da tenersi al mattino, ma un testo da leggere la prima sera al termine del Fuoco da Campo.



LA RESPONSABILITA' DI ESSERE CAPO SQUADRIGLIA

E' a te in persona che mi rivolgo. A te che, nell'eta' in cui si prendono le prime decisioni, hai appena scelto volontariamente di dedicarti agli altri. A te che ormai ti accingi a fare dello scautismo a fondo perche' la tua giovinezza dia molti frutti.

Il "mestiere" di Capo Squadriglia, in effetti, e' una specie di "ministero", di servizio, che richiede un vero coraggio apostolico. Ma se ha i suoi doveri, ha anche le sue ricompense incomparabili. E' un lavoro unico nel suo genere!

Senza dubbio si affidano a volte ai giovani dei "lavoretti da nulla" da fare o anche dei "ruoli" da svolgere, come a teatro, ma in nessun altro ambiente al mondo eccetto che nello scautismo, si rischia affidando loro... degli uomini. E niente di meno che degli adolescenti in piena fase di ricettivita', i quali, in un modo o nell'altro, porteranno sempre nella loro vita futura almeno un poco del seme che avranno ricevuto dal loro Capo Squadriglia.

Da nessun'altra parte avrai a 15 anni una possibilita' altrettanto bella di cercare di realizzare i tuoi sogni di cambiare il mondo, cominciando a cambiare l'uomo. Uomini che nella loro vita sono diventati importanti, sacerdoti, uomini di affari, piloti di aerei, missionari, e tanti altri, hanno detto chiaramente che essere stati Capi Squadriglia era stata la fortuna, o persino la grazia della loro vita.

Lo scautismo costituisce un trampolino di lancio eccezionale. Esigente, certo, ma perfettamente tranquillo. Serio, di sicuro, ma mai sinistro. Preferisce, senza complessi, la domenica al lunedi' e l'avventura vissuta ai piccoli giochi della televisione. Dalla prova di segnalazione a grande distanza, all'attraversamento di un fiume, passando per l'ascesa di una montagna o la costruzione di una cappellina, le occasioni sono innumerevoli, consolidano i caratteri giovani e stimolano la generosita', senza che vi sia bisogno di molti commenti.

Ma il Capo Squadriglia non e' un meccanico riparatore o un esperto in botanica. Egli sa che e' prima di tutto un responsabile di uomini. E di anime. E lo sa cosi' bene che non e' raro che si spaventi un poco quando si ritrova improvvisamente alla loro testa.

Una squadriglia, nessuno lo ignora, e' una banda di 6, 7 o 8 ragazzi dai 12 ai 16 anni, con braccia nuove, con il cuore pieno di buone intenzioni e con una voglia folle di azioni immediate. Si sono lanciati nello scautismo perche' speravano in un'avventura a misura loro, con compagni solidi. Perche', senza avere mai osato confessarlo, sognavano belle gesta alla maniera dei cavalieri, in uno stile di franchezza, dedizione e purezza.

Una squadriglia scout, insomma, e' un nucleo di vita nuova in espansione... con un'anima. E l'anima della squadriglia, il suo fuoco interiore, la sua forza, la sua chiarezza, e' il Capo Squadriglia.

In una squadriglia, naturalmente, ogni ragazzo ha il proprio ruolo, il suo incarico e le sue responsabilita'. L'ambiente e' fraterno, sotto il segno della stessa Promessa. Vi si gioca il tutto per tutto, come nelle partite, sia sulla qualita' degli individui, sia sul loro spirito di squadra.

Ma che cos'e' che fa di tutte queste buone volonta'... una volonta'? Di tutte queste immaginazioni fertili, un progetto... realizzato? Di tutte queste generosita' un'efficienza, se non il Capo Squadriglia?

In breve, nella realta' vissuta, la testa della squadriglia e' il Capo Squadriglia. D'altronde, quando una squadriglia ha l'emicrania, e' inevitabilmente la testa del Capo Squadriglia che bisogna auscultare. E quando comincia a divagare, e' nella vita o nel... taccuino degli appuntamenti del Capo Squadriglia che bisogna decifrarne gli sbandamenti. Ma se essa va avanti, felice ed efficiente, e' ugualmente dalla parte della testa del Capo Squadriglia che bisogna guardare per capirne il perche' e il come.

Ha 15 anni o forse 16. Che cosa si vuole di piu'? Ha la vita davanti a se'.

Non ha niente, apparentemente, del ritardato incurabile, ma non e' nemmeno un superdotato. E' un ragazzo come se ne incontrano almeno 2 o 3 per classe in una qualsiasi terza media, o prima o seconda superiore. Comunque un tratto lo distingue dal comune: si rifiuta di essere come una banderuola al vento e di andare in giro come un uomo sandwich, bardato con gli ultimi oggetti alla moda. Sa gia' stare sulle sue, ha gia' il suo carattere e... le sue idee. Comincia a sapere dove va.

Certo, come la maggior parte dei giovani della sua eta', anche lui va matto per la velocita', per i dischi sensazionali o per il cinema, ma non cede a questi miraggi perche' teme di restarci invischiato. Non e' di quelli che cercano di stordirsi. Al contrario vuol tenere la sua testa lucida. Ha orrore... del vuoto. E' una persona cosi'. Non ci si rifa' una seconda volta. E' di quelli che, per temperamento, amano prendere la vita all'abbordaggio loro stessi, senza attendere che altri gliela preparino su misura. Vuole vincere la battaglia della sua vita con il suo proprio nome e con le sue braccia.

E' anche tentato sicuramente di invitare a Luisa o Silvana e di andare a spasso con lei tutto fiero, sotto i platani ombrosi del Viale della Liberazione.... Se non cede a queste voglie banali non e' per timidezza e ancor meno per virtu', ma perche' sente che ha altro da fare di piu' urgente con i suoi 15 o 16 anni esplosivi. Certamente meglio di chiunque altro conosce i propri limiti e le proprie debolezze, ma si stancherebbe di rimanere con le mani in tasca quando tutto in lui lo chiama a creare. E' un tipo che respira meglio sulle cime piuttosto che nei cortili. Le Terre-Nuove che sono le anime degli adolescenti, stimolano le sue voglie di seminarvi... sogni, fiducia in se stessi, coraggio.

Non esitare, Capo Squadriglia, a inventare te stesso, a creare, a innovare, ma in tutto quello che intraprenderai, ricordati sempre che lo scautismo e' prima di tutto un gioco. Ti riuscira' tanto meglio quanto piu' lo vivrai con senso dell'umorismo.

Si'! Approfitta della tua missione di Capo Squadriglia, perche' con i figli di Dio che ti sono affidati e' esattamente come con il loro Padre del Cielo: piu' si da'... senza contare, piu' si riceve.

Attraverso le mille e una attivita' divertenti dello Scautismo, pensa soltanto a creare della Fede, della Speranza, della Carita'. "Il resto verra' in piu'".

IL CAPO SQUADRIGLIA, UN EVANGELIZZATORE

Quando un ragazzo a 15 anni e' a capo di una Squadriglia, e' certamente felice perche' finalmente sara' cosciente di star facendo qualcosa di molto importante. C'e' chi lo considera indispensabile. Ma che lo sappia o no, non e' per far divertire i suoi ragazzi che e' stato nominato, ma e' perche' si e' pensato che avesse recepito una parte del Messaggio di Cristo e che avesse il desiderio di annunciarlo.

Il Capo Squadriglia e', prima di ogni altra cosa, annunciatore della Buona Novella, un evangelizzatore.

La terra e' appiccicosa. Si nasce pesanti, si sprofonda del dubbio e nella disperazione. Tuttavia e' da essa che si deve decollare verso il cielo.

Nella loro frenetica passione di vivere, gli uomini, nuovi apprendisti stregoni, hanno voluto, considerandosi degli dei, trasformare questa terra.
Sul suo pantano hanno edificato una falsa torre per conquistare il cielo, una Babele rombante, rumorosa, illuminata da mille fuochi, allucinante, perpetua e violenta tentazione fra il presente e il futuro. Le farfalle che si lasciano affascinare, crepano ingoiando tutti i veleni che capitano loro sotto mano: rumore, piacere, denaro, sesso, non-pensiero.

Il Messaggio di Cristo e' indispensabile agli uomini e al mondo, di un'utilita' che non si misura ne' in numero di giri al minuto, ne' in Mach, ne' in Kilowatt.

Sara' di un'utilita' inestimabile ai suoi simili qualsiasi individuo che, avendo fatto suo il Messaggio di Cristo, sapra' comunicarlo a un altro, agli altri. Sara' l'apostolo.

La Fede

E' attraverso il Battesimo che riceviamo la Fede di Dio come "uno, due, cinque talenti"... Dopo averla ricevuta, nutriamo, modelliamo, diamo sangue e forza, lanciamo nella vita questa Fede, oppure la lasciamo stare e a volte perire.

"E' una virtu' soprannaturale per la quale crediamo le verita' che Dio ci ha rivelato e che ci insegna attraverso la sua Chiesa."

Dio, unico, creatore.
Padre di tutti i reami, del cielo e della terra, della Storia universale.
Figlio, Gesu', redentore, luce.
Spirito, energia vivificante.
Cattolica Chiesa.
Battesimo di salvezza.
Tutto il Credo.

Il materiale di questa riflessione e' molto abbondante, va sintetizzato per stare nel tempo prestabilito di 10-15 minuti.

Dio non gioca a nascondino con noi.
Ci convoca liberi e la Fede ci chiama. Ha un nome. Ci reclama. Ci rivendica.

La Fede non e' riducibile a un talismano sacro che bastera' esibire al momento critico per essere salvati; e' una forza, una virtu', un punto di appoggio sicuro, ordinato e ordinatore che spinge, con un soffio irresistibile, verso l'unico fine immaginabile della vita.

La tua preghiera

Perche' la Fede non venga allontanata dal cuore di uno studente o di un giovane operaio, bisogna che sia portata al livello del suo dinamismo generale. E a 15 anni e' necessario istruirla, coltivarla, espanderla. Troppi apprendisti uomini conciliano il loro diploma di maturita' scientifica con un modesto certificato di Fede, pero', quando hanno bisogno di Dio, nessun teorema viene loro in soccorso.

Quando San Paolo fu domato, a pancia a terra, mordendo la polvere, la Voce tonante che lo aveva abbattuto aggiunse: "Va' a Damasco, la' ti sara' detto che cosa devi fare".

Il Capo Squadriglia e' un uomo realista e quando intraprende una ricerca si assicura dei mezzi per riuscire. Se la sua preoccupazione di preghiera costante e personale lo spinge per esempio a meditare, allora iniziera' una buona tecnica di meditazione e di preghiera:

- Fissarsi un'ora calma e mattutina piuttosto che serale;
- Scegliere un luogo al riparo dai disturbatori;
  Chiudere la porta della propria camera, se ne abbiamo una o andare in una piccola cappella in Chiesa;
- Mettersi in posizione fisica di riflessione, in piedi, in ginocchio o seduti;
- Richiamare sin dal primo istante di silenzio la presenza di Dio;
- Allontanare le preoccupazioni, dimenticare il proprio Io;
- Chiedere la Luce allo Spirito Santo;
- Prendere il Vangelo alla pagina prevista dal programma mensile: Cristo che prega - Cristo che ama - Cristo povero, ecc. Leggere il passaggio interamente;
- Riprendendo il racconto, fermarsi a ogni parola o a ogni frase, approfondirle, apprezzarle, assaporarle;
- Cercarne le applicazioni nella propria vita;
- Concludere questo "incontro" con una preghiera.

I Sacramenti

Coloro i quali hanno vissuto nella chiarezza delle Messe al Campo ben preparate, quelli che si sono lasciati trasportare dal sentimento ispirato dai grandi paesaggi naturali, hanno a volte difficolta' ad acclimatarsi a certe Messe domenicali piuttosto uniformi.
Pero' il Capo Squadriglia, cosi' come lo Scout, devono, pena l'anemia fatale, nutrirsi di Sacramenti. Essi non attendono la convocazione del Capo Riparto per trovare il contatto diretto e immediato con Cristo.

La Messa e' l'atto di salvezza, di salvataggio del mondo. Offrendolo con il Sacerdote, il Capo Squadriglia si impegna formalmente nel sacrificio e nella

redenzione del mondo. Vi sono pochi ragazzi che, avendo compreso cio', non trovano poi il tempo di andare ad una Messa durante la settimana.

La **confessione** non e' soltanto una dichiarazione di umilta' della nostra volonta' personale che dice si' dopo aver vagato senza meta o dopo una dimenticanza o una debolezza. Non e' soltanto un dispiacere espresso. E' Gesu' Cristo che risuscita nell'anima, e' Gesu' Cristo che ridona la vita, attraverso la Grazia, al cuore che si era interrato.

La **comunione** non e' un incontro entusiasta, un istante di gioia delirante che sconvolge un cuore sentimentale, e' la trasfusione del sangue di Gesu' Cristo, un pegno di sopravvivenza eterna. "Colui che beve il mio sangue ha la vita eterna" (Giovanni VI, 54).
Noi sappiamo che la forza di Cristo ci e' indispensabile e per questo motivo ci accostiamo spesso alla Comunione, anche piu' volte la settimana, con risolutezza e non secondo le nostre voglie o i nostri pietosi desideri.

La tua Fede

Un Capo Squadriglia, non soltanto perche' riceve una missione, ma perche' cresce, sara' ansioso della crescita della propria Fede.
Se non scopriamo la vita di Gesu', la sua storia, se non cerchiamo, attraverso letture, conferenze, riviste, di comprendere il senso e i metodi di preghiera, se non possediamo alcuna documentazione sulla Fede degli uomini, domani saremo ancora dei bambini, ci troveremo dinnanzi una sorta di "impossibilita' di credere" ben nota ai pigri.

La Fede cresce al ritmo della nostra ricerca, della nostra preghiera, della nostra igiene sacramentale, se cosi' si puo' dire. Essa non e' il frutto di un puro ragionamento aritmetico. Essa o e' una virtu' coltivata, o e' una futile pretesa.

Le scelte

A causa della necessita' di nutrire la propria Fede con alimenti selezionati, sei costantemente sollecitato a compiere delle scelte, con le spalle al muro, sei invitato a convertirti, vale a dire a volgerti verso il Signore.
Anche se oggi abbiamo raramente la grazia di soffrire il martirio glorioso, ci sono offerte molte occasioni di versare il nostro sangue goccia a goccia. La prova del ferro e del fuoco e' sostituita da quella della vigilanza.

Il nemico piu' mortale del cristiano e' la tiepidezza, perche' di tiepidezza si muore. Triste figlia dei piccoli abbandoni, essa addormenta la Fede.
All'uomo che stai diventando, non si chiede di scegliere tutte le mattine senza esitare fra Dio e Satana, fra l'apostasia e l'affermazione, fra il peccato mortale e l'atto di amore assoluto... Noi viviamo 24 ore al giorno, molti giorni. I ritmi e i cicli della vita sono lenti, l'evoluzione insensibile, le dominanti restano spesso confuse.
Cio' che entra in noi attraverso gli occhi, il cuore, lo spirito, nutre la nostra anima o la avvelena, la illumina o la spegne, a fasi alterne. E questo avviene in modo costante, insensibile, giorno dopo giorno, tutti i giorni della nostra vita.

E' salutare procurarsi dei mezzi di controllo precisi e cercare di vivere coerentemente secondo i principi nei quali crediamo. Chi vuole diventare un atleta di Cristo, segue un regime.

Non ti si offrira' la scelta fra lavorare 24 ore su 24 o dormire per 24 ore. Sarebbe troppo facile. In cinque anni avrai mille occasioni per decidere: alzarsi alle 6.30 e non alle 7.00. Scegliere fra prolungare una conversazione animata sull'ultimo tipo di motorino o 10 minuti di una lettura che arricchisca. Mettersi al tavolo di lavoro alle 17 in punto o attendere la fine di quel programma televisivo, ecc.

E' attraverso una grande scelta generale e mille piccole scelte particolari che la tua personalita' "prendera' un senso di marcia", che diventerai un uomo capace di leggere, di meditare, di lavorare, di fare dei progetti, di essere utile agli altri, di essere luminoso, efficiente.
Ognuna di queste scelte consumera' soltanto qualche caloria che diverranno di giorno in giorno meno pesanti. Il loro concatenamento fara' di te un uomo forte. Ma e' vero anche il contrario: insensibilmente, attraverso piccole scelte, si diventa un fallito.

Tu non devi fare la scelta fra abbandonare la Chiesa sbattendo la porta oppure entrare in un ordine di monaci Trappisti. Per lo meno, non devi fare questa scelta ad ogni inizio di anno scolastico. Per diversi anni, invece, devi scegliere, quattro volte alla settimana fra la meditazione di 10 minuti e il videogioco, fra un giro con gli amici e la vostra Messa durante la settimana, fra questa confessione questa domenica per chiudere bene quindici giorni e domenica prossima, fra confessare "quella debolezza insignificante al Padre" e lasciarla passare in silenzio, fra cercare in San Paolo se noi stessi partecipiamo si' o no alla Redenzione e attendere che il caso ti porti la risposta, ecc.

Nessuna di queste scelte e' determinante, ma la loro convergenza disegna "il senso di marcia".
La loro somma non genera la vita spirituale ma ne conferisce la vocazione e questo si dimostra a partire dalle leggi di inerzia.
Attraverso piccole scelte, anche insignificanti, si entra nel gruppo credente degli apostoli; attraverso la non scelta ci si annega "nella folla" con la stessa velocita'. E' sempre troppo tardi quando si prende coscienza che l'ideale si e' indebolito. La probabilita' di ricrearlo e' infima, si e' perduto la volonta'.

Ricorda

Se di tanto in tanto sei tentato di crederti stanco, Capo Squadriglia ricorda che un buon scautismo da pionieri e' una preparazione sicura alla vita spirituale: silenzio, carita', preghiera, nutrimento sacramentale, sono piu' facili al Campo. Quindi occorre che tu faccia del vero scautismo. Un Capo Squadriglia e' un giovane che ha ricevuto la grazia dell'apostolo, ha in se' la debolezza umana ma anche maggiore capacita' e amore rispetto agli altri. Non c'e' da gonfiarsi di vanita' ma di ardore, di spirito di sacrificio e di impegno.

Il tuo campo apostolico puo' sembrarti modesto, sette-otto ragazzi in una giungla immensa. Ma ha il vantaggio di essere preciso, non ci si prepara a una vita da apostolo sognando di evangelizzare un miliardo di cinesi. Ognuno, naturalmente, ha la sua vocazione, ma tutti hanno quella di soccorrere il loro prossimo e di rendere loro Cristo vivente, vero, possibile.

Lo scautismo ha una sola preoccupazione: dare ai ragazzi il gusto di servire il prossimo. Il gusto e non la velleita'.

PREGARE IN SQUADRIGLIA

Come in qualsiasi cosa della vita di Squadriglia, anche per la vita di fede sei tu, Capo Squadriglia, che devi dare il tono, lo slancio e il livello. Con l'esempio ti sforzerai di fornire idee, prenderai iniziative, inventerai piani di azione. Non hai assolutamente bisogno, per far questo, di travestirti da seminarista o di trascinare i tuoi scouts di pellegrinaggio in pellegrinaggio fino a quando il fumo dei ceri non vi faccia andare in estasi o svenire per asfissia.

Alcune idee

Tocca a te, Capo Squadriglia, applicare il tuo ingegno per preparare ogni ragazzo a una vita religiosa propria.

Approfitterai di una festa per regalare un libro sulla vita di Gesu', un rosario scout, un libro di preghiere o un bel Vangelo. Insegnerai come tenere aggiornato il taccuino delle preghiere e delle meditazioni.

Sarai attento a far comprendere il vero senso della B.A. non soltanto come "good turn", ma come servizio a Gesu' Cristo, nella persona del beneficiario.

Saprai spiegare la Legge Scout senza ambiguita', essa non e' fatta per procurare un minimo di conforto sociale a una piccola banda di compagni che soffrirebbero se operassero ognuno per conto suo. Essa e' un'applicazione naturale delle leggi evangeliche.

Nei giochi, nelle attivita', nelle imprese, i tuoi Scouts si troveranno di fronte a situazioni impreviste, avventurose, di gioia, di vittoria o di sconfitta, situazioni che costituiranno un piccolo anticipo di situazioni che si presenteranno loro nel corso della vita. In tutte queste situazioni devi saper condurre gli Scouts ad osservare un comportamento cristiano, un atteggiamento fedele al Vangelo.

La preghiera in Squadriglia

Riserva la recitazione di certe preghiere ai momenti piu' duri di un'uscita e scegli, ad esempio, la cima del monte sul quale siete appena saliti, per un canto religioso.
Pregare insieme significa che la tua Squadriglia ha delle speranze e delle pene da confidare a Dio, che ha anche delle richieste da rivolgergli, o dei ringraziamenti da indirizzargli per una gioia provata.

Tu, Capo Squadriglia, devi saper scegliere il momento e l'ambiente: prima o dopo un Consiglio di Squadriglia, alla fine di un Fuoco serale, o forse nel momento in cui scoprite, dietro l'angolo della strada, quella croce o quella vecchia cappella.

Che cosa bisogna dire ? Certamente non bisogna ripetere sempre le stesse cose. Ma non affidarti troppo ai tuoi talenti di improvvisatore. Una preghiera va preparata prima. Si puo' cominciare leggendo un testo su un libro e concludere con delle intenzioni. E' un momento in cui ogni parola deve portare in alto e non c'e' certamente posto per il pressapoco o per la banalita'.

Riflessioni sul Vangelo

La scoperta del silenzio di una vallata durante un hike, o la contemplazione di un ampio orizzonte di mare da una roccia, ti forniranno l'occasione di leggere un brano della Bibbia sulla grandezza di Dio. Ogni aspetto della bellezza del mondo ti puo' permettere di meditare un brano della Genesi, o dei Salmi.

Ma la cosa piu' importante e' di prendere l'abitudine di leggere in Squadriglia la vita di Nostro Signore. Confrontare la nostra vita al Vangelo significa imparare a leggere in noi stessi e a percepire il significato della nostra esistenza nel Piano di Dio. Significa anche scoprire le esigenze che condizionano la nostra salvezza personale. Significa chiedere a Cristo, in qualsiasi situazione particolare: COSA VUOI DA NOI?

Non e' semplice. puoi cominciare con l'invitare l'Assistente a partecipare ad una, o a piu' riunioni di Squadriglia. Dopo la lettura del Vangelo, la spiegazione, la discussione e le conclusioni dell'Assistente, si fara' silenzio per pregare veramente.

Ma lo stesso lavoro lo si deve saper fare anche se non c'e' l'Assistente. Uno Scout leggera' un brano del Vangelo o di una Lettera, scelto prima. Poi tu orienterai la riflessione, ma senza tirare subito delle conclusioni. Nel corso della discussione che puo' seguire, tocca a te Capo Squadriglia raddrizzare gli errori. Bisogna quindi scegliere dei testi che avrai preparato prima insieme all'Assistente, o al Capo Riparto, in Alta Squadriglia.

Pregare alle riunioni

Oltre a cio' saprai sempre iniziare ogni attivita' con una preghiera, ma non una preghiera ripetuta meccanicamente mentre gia' state pensando al gioco che farete dopo.
Dire una preghiera richiede circa 30 secondi: quei trenta secondi vanno offerti al Signore! Devi saper fare il silenzio dentro di te e pensare intensamente a cio' che stai facendo e a Chi ti stai rivolgendo. La stessa cosa devi saperla ottenere dai tuoi squadriglieri.

La vita liturgica

La Squadriglia si ritrova a Messa la domenica e, di tanto in tanto, anche durante la settimana per una festa o un anniversario. La Squadriglia assicura il servizio liturgico della Messa (letture, servizio, preghiera dei fedeli, ecc) tutte le volte che e' possibile, o a turno con le altre Squadriglie.

La preparazione di questa Messa costituisce un'ottima occasione di lavorare con l'Assistente e di riflettere con lui sul mistero eucaristico, sulle ragioni di essere del rito, sul significato profondo dei segni e dei simboli.

Il Capo Squadriglia previdente facilitera' la vita sacramentale dei suoi squadriglieri, dando l'appuntamento un quarto d'ora prima dell'inizio della Messa per dare ai ragazzi il tempo di confessarsi, se lo desiderano.

ATTIVITA'

GIOCO "I FRANCHI TIRATORI"

I "Franchi tiratori" si puo' giocare in 6 o 8 scouts.

Zona operativa: in una zona boscosa viene individuato un triangolo equilatero di circa 400 m di lato.

Passando all'esterno della zona, il capo colloca 3 "franchi tiratori", uno per ogni vertice del triangolo. Essi sono muniti: uno di 3 fiammiferi, l'altro di un giornale e il terzo di uno straccio. Il loro scopo e' comune: fare un fuoco al centro del triangolo in un piccolo cerchio di 5 m. di diametro (delimitato di giorno con un cordino o di notte con una candela in una scatola forata).

I tre Franchi tiratori hanno interesse a raggrupparsi perche' possono vincere solamente se accendono il fuoco; l'assenza di uno solo di essi fa perdere il gioco.

I tre altri scouts, i "guardiani", hanno come scopo quello di porre fine alla ribellione" e impedire ai franchi tiratori di raggiungere il cerchio e accendere il fuoco.

Modo di presa: strappare un cartoncino di 12 x 12 cm appeso con un cordino al collo.

Durata del gioco: circa 1h e 30', oppure 1 ora dopo la sistemazione dei franchi tiratori, in ogni caso e' in relazione alla topografia dei luoghi e alla vegetazione esistente.

Se si gioca in 8 la zona sara' un quadrato e i "franchi tiratori" saranno 4.

Ecco altri modi di presa da poter usare:

- Far scoppiare un palloncino gonfiato con la bocca e attaccato alla cintura;
- Con un palloncino per ogni mano, scoppiare quelli dell'avversario;
- Strappare e rompere gli scettri (bastoncini grossi quanto un dito e lunghi 30 cm.);
- Colpire con sacchetti di carta pieni di gesso;
- Bagnare con una borraccia il fazzoletto scout annodato su un braccio;
- Rompere un vecchio piatto portato in un sacco.

ALLEGATI

INNO DEI TIMONIERI

Vieni, Scout, prendi il timone,
Vira al vento e canta con me...
Il vento ti dice la storia
dei marines coperti di gloria
che tu sogni di seguir.

Sulle strade lontane
in Patria e tra gli stranier,
o Scout sii fedele ai fratelli
perche' promettesti un tempo
di proteggere e servir.

RIFLESSIONI DI UN CAPO SQUADRIGLIA

La mia banda si chiama Squadriglia, e' formata da sette ragazzi e io ne sono il Capo. La maggior parte di noi possiede le qualita' necessarie per mettere sottosopra una citta', ma ci manca il tempo per farlo.

Benche' le nostre attivita' siano forti, non sono sufficientemente strepitose per meritare titoli a quattro colonne sui giornali.

Noi vogliamo spendere il nostro tempo, le nostre energie per vincere gli ostacoli che ci si presentano davanti nella strada della vita.

Sotto il mio guidone, i ragazzi che compongono la mia Squadriglia spesso cantano e gridano ad alta voce. Se lo fanno vuol dire che hanno una voce per farlo e forse qualche buon motivo per alzarla: sono felici e forti quando sono insieme.

A me piace la velocita', le moto a tutto gas, le ragazze, la musica urlata, il cinema, ma ho paura del loro fascino perche' ho paura delle cose vuote.
Allora fra due crisi di pigrizia mi metto a pregare. Non lo faccio per bigotteria, ma perche' i ragazzi della mia banda hanno bisogno che il Signore si interessi a loro. Io prego, perche' spesso il mio desiderio e' al di sotto delle mie possibilita'.

Tanto peggio per coloro che mi considerano un po' scemo o un apprendista sergente incaricato di mantenere la disciplina. Non credo di essere ne' migliore, ne' peggiore dei miei squadriglieri, ho solo l'ambizione di riuscire a costruire bene il mio domani e mi sento terribilmente responsabile della mia banda.

Molti dei miei compagni di scuola ridono dei miei progetti, ma posso ben dire a ragion veduta, che essi stanno intraprendendo una vita ridicola e senza meta. Essi si trascinano in un turbinare di cose senza senso, senza fine, senza idee, vivendo alla giornata. Ma prego anche per loro, perche' succede anche a me di avere momenti in cui non voglio pensare; talvolta invece scorgo lontana la meta, la LUCE.

Io e la mia Squadriglia troviamo, talvolta a tentoni, una VIA, una sola VIA, una VERITA', la sola che conti; spero che i miei ragazzi mi seguano perche' cosi' potranno evangelizzare altri ragazzi.

Io sarei veramente contento se anche loro potranno scoprire la LUCE che ho scoperto io, allora sapranno battersi e vincere qualsiasi tentazione cattiva.

"Serio" per me non vuol dire lugubre. Non penso di essere un guastafeste e preferisco di gran lunga la domenica al lunedi'. Io amo lo spazio aperto, i grandi

---

NOTA: avere l'accortezza di far preparare il, o i lettori (preferibilmente dei Capi Squadriglia) facendo loro leggere il testo in precedenza e curando che leggano con voce forte e chiara.
Il testo puo' essere letto da un solo lettore, oppure le varie frasi possono essere lette in modo alternato da tre o quattro lettori, realizzando un 'coro parlato' (questa seconda soluzione e' meno monotona e quindi preferibile).

orizzonti, la gente semplice e genuina; sacrificando certi piaceri sono sicuro di trovare la GIOIA.

Questa sera voglio pregare per la mia Squadriglia, sono contento di essere Capo Squadriglia, sono contento di essere al servizio dei miei ragazzi.

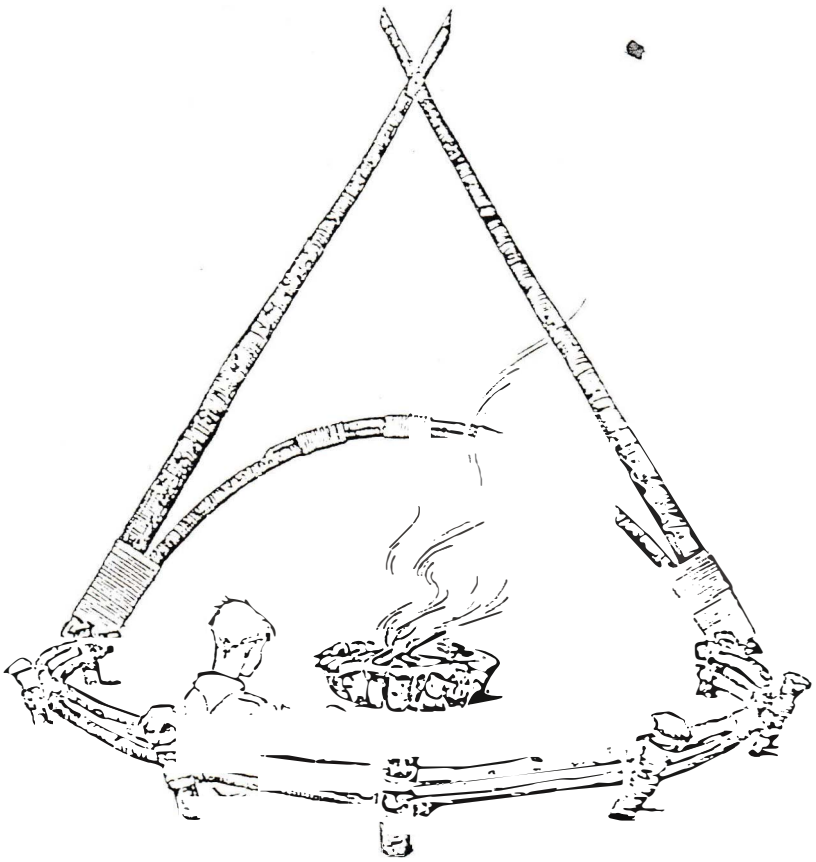
Io voglio giocare con il fuoco, ma con quello che arde questa sera dinanzi a me.

Lo scautismo e' il cantiere delle mie azioni. Potra' sembrare strano, qualche volta complicato, ma contiene un gran segreto: e' un eccellente trampolino per aiutare una personalita' che sta crescendo. Tanti uomini hanno detto di non conoscerne di migliori.

Dalla segnalazione alla costruzione di un ponte, dall'impresa all'ascensione in montagna, le imprese scouts sono innumerevoli (basta avere un po' di fantasia e di coraggio). Tuttavia ognuna di esse tende allo stesso fine: *attraverso la vita all'aria aperta e le avventure formare degli uomini* :

- di carattere e dalla forte personalita',
- dotati di una salute solida,
- che sanno cavarsela in ogni circostanza,
- generosi verso gli altri,
- e che pongono Dio al centro della loro vita e della vita del mondo.

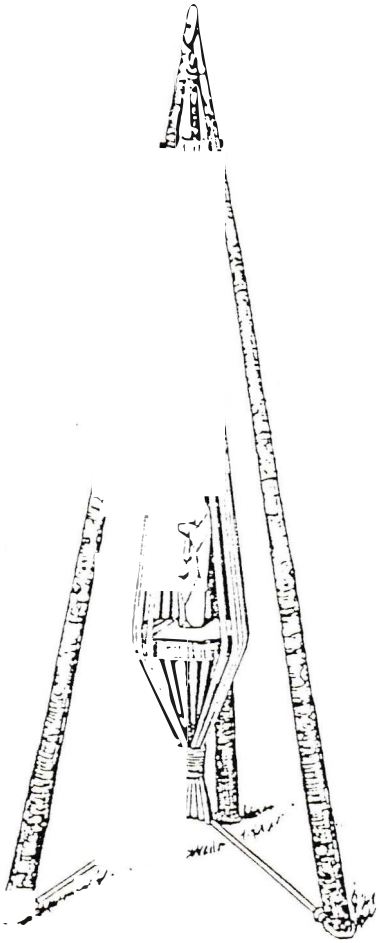
L'incarico di Capo Squadriglia e' faticoso, ma voglio svolgerlo con cura perche' e' l'unico modo per ottenere dei risultati e voglio pregare il Signore di aiutarmi, perche' solo con il Suo aiuto riusciro' ad essere un buon Capo Squadriglia.



FOTOCOPIE

Vengono riportati nelle pagine seguenti alcuni allegati da poter fotocopiare per essere distribuiti ai Capi Squadriglia partecipanti.

Altre fotocopie potranno essere realizzate dai Capi sulle varie attivita' presentate.



PREGHIERE

PREGHIERA DELL'ESPLORATORE

Fa, o Signore, che io abbia le mani pure, pura la lingua, puro il pensiero.
Aiutami a lottare per il bene difficile contro il male facile.
Impedisci che io prenda abitudini che rovinano la vita.
Insegnami a lavorare alacremente e a comportarmi lealmente quando tu solo mi vedi, come se tutto il mondo potesse vedermi.
Perdonami quando sono cattivo e aiutami a perdonare coloro che non mi trattano bene.
Rendimi capace di aiutare gli altri, quando cio' mi e' faticoso.
Mandami le occasioni di fare un po' di bene ogni giorno per avvicinarmi di piu' al Tuo Divin Figliolo Gesu'.

PREGHIERA DEL CAPO SQUADRIGLIA

Signore e Capo Gesu', che malgrado la mia debolezza mi hai scelto per capo e custode dei miei fratelli scouts,
fa che la mia parola e il mio esempio rischiarino la loro marcia nei sentieri della Tua legge,
che io sappia mostrare loro le Tue tracce divine nella natura che Tu hai creato,
insegnare loro cio' che devo,
e condurre quelli che mi hai affidato di tappa in tappa fino a Te, mio Dio, nel campo del riposo e della gioia dove Tu hai drizzato la Tua tenda e la nostra per tutta l'eternita'.
Amen

PREGHIERA PER L'ASSOCIAZIONE

Signore Gesu', ti raccomando in maniera particolarissima l'Associazione Italiana Guide e Scouts d'Europa Cattolici alla quale appartengo.
Illumina i nostri Capi, perche' ci aiutino a divenire migliori nel Tuo servizio.
Concedi a tutti noi il fervore che ami vedere nei giovani.
Che possiamo essere tutti uniti in uno stesso ideale e che insieme marciamo condividendo gioie e difficolta', con l'essere l'uno per l'altro un esempio e uno stimolo. Amen.

LA PAROLA DI B.P.

Da Scautismo per ragazzi

IL CAPO SQUADRIGLIA

Il Capo Squadriglia ha la responsabilita' dell'efficienza e del buon stile della sua Squadriglia. Gli Scouts della Squadriglia obbediscono ai suoi ordini, non per paura di punizioni, come spesso avviene nella disciplina militare, ma perche' essi formano con lui una banda che gioca assieme ed e' solidale col proprio capo per l'onore ed il successo della Squadriglia.

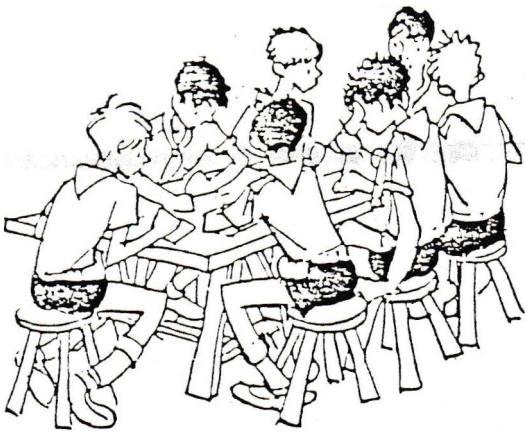
E il Capo Squadriglia nel guidare la sua Squadriglia e nel darle una formazione, ci guadagna pratica ed esperienza per diventare uno che sa prendersi una responsabilita'. Oltre a dare una formazione alla Squadriglia, il Capo Squadriglia deve guidarla e cioe' deve essere almeno altrettanto capace quanto qualsiasi dei suoi Scouts a compiere i diversi lavori che essi debbono fare. Non deve mai chiedere a qualcuno di fare una cosa che egli stesso non sappia fare. E non deve mai sentirsi cadere le braccia a causa di qualcuno; dovra' invece riuscire ad ottenere da ognuno entusiasmo e lavoro volenteroso, incoraggiando i loro sforzi.

UNA PAROLA AI CAPI SQUADRIGLIA

Io desidero che voi Capi Squadriglia continuiate a formare i ragazzi delle vostre Squadriglie interamente da voi, perche' vi e' possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne un tipo in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo piu' efficace per riuscirci e' il vostro *esempio* personale perche' quello che fate voi i vostri Scouts lo faranno anche loro. Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo sia che il Capo Riparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi Specialita' e distintivi di Classe ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, tirarveli appresso e non dargli una spinta.



IL CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA

ORGANISMO DI DIREZIONI
ORGANISMO DI INFORMAZIONI

SCHEMA-TIPO DI UN CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA
OVVERO... CIO' CHE VI SI DECIDE, COME E PERCHE'.

CON CHI?

— Tutti i componenti della Sqd o, in qualche occasione, solo coloro che hanno fatto la Promessa.
— Il C.R. o l'Assistente, quando la Sqd li invita per motivi particolari.

QUANDO?

— Periodicamente: una volta al mese o, al massimo, ogni 2 mesi.
In via straordinaria: ogni qualvolta ve ne sia la necessità.

COME?

Su convocazione del Caposquadriglia.
Con un « ordine del giorno » stabilito insieme con il Vice e conosciuto da tutti prima del Consiglio.
— Sotto la responsabilità del Csq, che conduce il dibattito.
— In perfetta uniforme.

DOVE?

— In Sede, nell'angolo di squadriglia.
— All'aperto, durante una uscita.
— A casa di uno scout.

LA SQUADRIGLIA VI ORGANIZZA LA SUA ESISTENZA E...

CREA LE SUE TRADIZIONI	— il nome — il motto — il grido — il patrono	Quando si fonda una nuova Squadriglia, il suo primo Consiglio di Sqd le permette di creare il « suo marchio », di darsi un nome del quale ognuno dovrà difendere l'Onore.
PRECISA LE RESPONSABILITA'	— quelle del Csq — quelle del Vice — gli incarichi — i posti d'azione	Il Csq conduce la Squadriglia con entusiasmo e competenza, sempre attento ai problemi comuni e alle difficoltà di ognuno. Il Vice lo coadiuva con efficienza e discrezione.
COSTRUISCE IL SUO PROGRAMMA	— riunioni — uscite — fine settimana — campi	Seguendo le direttive del Consiglio Capi la Sqd prepara il suo programma con il quale realizzare gli obiettivi fissati. Pernottamenti e uscite sono il banco di prova delle attività previste nel Riparto.
PREPARA I SUOI PROGRESSI	— promesse — prove — specialità	Il Consiglio di Squadriglia anima, incoraggia e constata i progressi personali e comuni nel sentiero scout e nelle specialità.
PREVEDE LE SUE IMPRESE	— servizi e B.A. — giochi — lavori di Sqd — imprese	La Sqd pianifica i suoi mezzi d'azione, essa alimenta la propria Cassa mediante lavori che le permettano di equipaggiarsi e di essere più efficiente.
FA IL PUNTO	— assiduità — spirito scout — LEGGE	La presenza di tutti alle attività, il rispetto degli orari, il rispetto dell'uniforme, lo stile, sono gli elementi della riuscita. La Legge Scout vissuta da tutti regola le relazioni degli scouts fra di loro e crea l'ambiente della Squadriglia.
INFORMA	— I Capi — il Riparto	Il Csq è il portavoce della Sqd al Consiglio Capi: desideri, progetti suggerimenti e critiche. In Consiglio di Squadriglia ognuno dice la sua con ordine e rispetto per le idee degli altri.
PREGA		La Sqd aiutata dall'Assistente comanda al Signore di venirle in aiuto nella vita di ogni giorno: essa trova nella Preghiera la forza della sua coesione.