



Gruppo Scout Modica 2 - Branca E/G
Reperti Greenpeace - Shawenee

Diario del **Capo Squadriglia**



Anno Scout 2003/2004

Per te, Capo Squadriglia

Carissimi Capi Squadriglia, si apre un nuovo anno di attività e qualcuno tra voi vivrà per la prima volta la meravigliosa esperienza di caposquadriglia. Un tratto importante del vostro sentiero personale, che vi richiederà impegno e vi porterà tante soddisfazioni. Il primo obiettivo sarà creare lo spirito di squadriglia facendola funzionare da subito.



Vi diamo qualche consiglio:

- fate delle buone chiacchierate con il Vice, la Vice, dovete formare una coppia imbattibile e occorre affiatarsi bene in partenza;
- organizzate insieme con il Vice le riunioni di Sq. per bene, creando un bel clima con allegria, divertimento, puntualità, concretezza nei lavori;
- non aver paura di parlare con il capo, la capo reparto dei problemi che possono sorgere, loro sono lì per aiutarvi.
- ultima, ma più importante delle cose, pregare: perché tu sia in grado di svolgere bene questo compito, pregare per avere Gesù come esempio, pregare per gli altri della squadriglia, pregare costantemente per dare a questo ruolo un significato profondo di impegno attivo per gli altri, per offrire il meglio di te stesso, di te stessa.

I tuoi Capi

Anche BP vi pensa....

"Io desidero che voi Capi Pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia internamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro. Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che vanga dato a viva voce, che il Capo Reparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e brevetti di Classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete *guidarli*, non *spingerli*."

Baden Powell e Gilwell



12 Consigli ai nuovi Capi Sq.

1. Assicuratevi che in Sq. tutti abbiano gli indirizzi necessari. Concordate la catena telefonica e controllate con una prova pratica che funzioni
2. Verificate di tanto in tanto con il magazzino che il materiale (tenda, pentole, attrezzi vari) sia a posto.
3. Date un'occhiata al Guidone: la bandierina è riconoscibile o incrostata dal fango?
4. Preparate il calendario degli incontri del Consiglio e della Riunione di Sq. All'inizio dell'anno discuterete un programma in cui sia chiaro dove la Sq. vuole arrivare, e che cosa vuole proporre o chiedere al Reparto.
5. Assegnare ad ogni squadrigliere un incarico preciso.
6. Insegnare ai nuovi cos'è il Reparto e come funziona (Squadriglia, urlo, fazzolettone, uniforme, legge, promessa, tappe, specialità, Consiglio della Legge). Controllate che tutti abbiano il Quaderno di Caccia a posto.
7. Assicuratevi che i più esperti trasmettano le loro conoscenze ai più giovani.
8. Tenere una tabella delle presenze. Lo scopo non è scolastico, ma serve a capire se qualcuno tende ad allontanarsi dal Reparto. In questo caso sentite l'interessato e parlatene con i Capi.
9. Raccogliete impressioni, lamentele, richiesta, suggerimenti, per Imprese da parte della Sq., discuteteli in Consiglio Capi. Il Capo Sq. è quello che trasmette ai Capi le richieste degli squadriglieri per quanto riguarda il Sentiero (Promessa, Tappe, Specialità, Competenze).
10. Siate pappa e ciccìa con il vice e dividete con lui.
11. Date l'esempio: il Capo Sq. che si ubriaca tutti i martedì, che fuma il sigaro e che rapina le vecchiette quando tornano dalla spesa non è un buon Capo Sq.
12. Prima di mettervi a piangere chiedete aiuto ai Capi.



GIUGNO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Non dimenticare...

LUGLIO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Non dimenticare...

Preghiera del Capo Squadriglia

O Signore Gesù Cristo,
 Tu che sei stato il Capo di una squadriglia *speciale*,
 dammi la capacità per intraprendere insieme alla mia squadriglia
 il giusto cammino che porta a Te.
 Fa che io sia sempre un esempio per loro,
 che possa aiutarli nel sentiero,
 e che vedano in me un amico pronto ad andargli incontro.
 Ti ringrazio per questo incarico,
 perché mi darà modo non solo di insegnare agli altri,
 ma anche di apprendere da quelli che mi stanno accanto
 tutto ciò che loro mi offrono.



La Carta dell'Impegno

Che cos'è la Carta dell'impegno della squadriglia?

Ogni squadriglia, partendo dalla propria realtà, con riferimento alla Legge e alla Promessa, si prende degli impegni concreti e assume uno stile di lavoro; agisce sulla realtà seguendo una bussola, avendo cioè uno scopo che l'orienta: fare del bene e "rendersi utile" (lasciare un segno).

Come realizzare la Carta?

Per ideare la carta dovete considerare la realtà sia fuori sia dentro il reparto. Non dimenticate infatti che l'aspetto finale che la Carta assumerà sarà quello dei volti che compongono la vostra Squadriglia; quindi, nello scriverla, dovrete tenere ben presente il sentiero di tutti, le specialità e i brevetti a disposizione o ancora da conquistare.

Non si può infine dimenticare che intervenire sulla realtà circostante può anche significare fare qualcosa per gli altri e quindi, nello spirito della buona azione, prestare un servizio utile a qualcuno. La Carta dell'Impegno potrebbe diventare così una grande mappa di idee per compiere buone azioni e diventare più competenti.

La domanda da porsi è quindi: "Ripensando ai motivi che ci hanno spinto a fare la promessa e ad impegnarci a rispettare la legge scout... come possiamo intervenire e cosa possiamo fare di concreto rispetto ai problemi che abbiamo individuato?"

I contenuti quindi saranno...

Idee, imprese, impegni e sogni che la squadriglia vuole compiere durante l'anno...

OTTOBRE 2003						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Non dimenticare...

NOVEMBRE 2003						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Non dimenticare...

L'Uscita di Squadriglia

“Che bello sarebbe poter organizzare l'uscita di Sq.!” Così pensava Gianni il capo Sq. dei Castori mentre ritornava dall'ultima riunione di Consiglio Capi. Era un'idea che gli ronzava in testa da qualche settimana visto che la sua Sq. aveva dimostrato di essersela cavata bene sia nell'organizzazione di Sq., sia nella Missione effettuata il mese prima nel funzionamento di incarichi e posti d'azione.

La preparazione e la realizzazione di un'attività così importante avrebbe sicuramente dimostrato la responsabilità e l'autonomia raggiunta dalla Sq. Castori, il lavoro da fare era molto, ma Gianni non era certo uno che si scoraggiava facilmente.

Assieme al Vice capo sq., Matteo, Gianni fece il punto sul Programma dell'Uscita. Erano infatti preoccupati affinché:

- Ognuno nella Sq. avesse una responsabilità precisa.
- Si evitasse di fare in Uscita quelle cose che benissimo si possono realizzare in sede (altrimenti sarebbe stato tempo sprecato).
- Si suddividesse materiale cibo e spese.
- Si elaborasse assieme ai componenti della Sq. un programma dell'Uscita con sufficiente anticipo così che ciascuno potesse lavorare con attenzione e precisione al proprio incarico.
- Si curasse lo Stile della Sq. e la perfetta attrezzatura personale e comune.
- Si preparasse l'Avviso di Uscita da inviare a tutti i genitori dei componenti della Sq.



La seguente riunione di Sq. fu particolarmente piena in quanto si elaborò il Programma secondo le linee stabilite da Gianni e Matteo, vennero suddivisi i diversi compiti con l'impegno di verificare che tutto fosse programmato e preparato per il prossimo incontro di Sq.

Soltanto al termine della seconda riunione di Sq. Gianni presentò il programma dettagliato dell'Uscita al Consiglio Capi il quale dette l'approvazione. Ora si trattava di vivere questa splendida esperienza e tale si verificò essere qualche giorno dopo.

L'entusiasmo e la gioia di tutti i componenti della Sq. si leggevano ancora sul viso, quando il Consiglio di Sq. si era riunito per verificare:

- L'autonomia della Sq.
- Le capacità individuali e di gruppo nella vita all'aria aperta per le tecniche sperimentate.
- Le capacità che ognuno avrebbe acquisito.
- Lo stile e l'attrezzatura.



APRILE 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Non dimenticare...

MAGGIO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Non dimenticare...

La riunione di Sq.

Chi vi partecipa?

Tutta la Sq., un Capo, l'Assistente o altri, quando la Sq li invita.

Quando si fa?

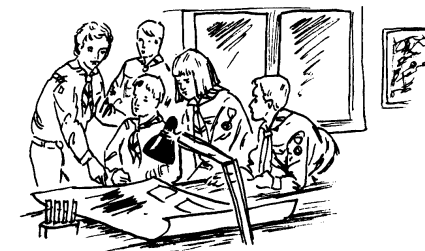
In genere una volta a settimana. In via straordinaria, ogni volta che se ne presenta la necessità.

Dove si fa?

In Sede, nell'Angolo di Sq.. All'aperto se inserita in un'uscita o in una attività. A casa di qualcuno (fiesta, per lavorare, ...).

A cosa serve?

- Conoscersi e diventare amici;
- ascoltare, confrontare e rispettare le idee degli altri;
- prendere decisioni;
- preparare le Uscite;
- portare avanti le Imprese;
- giocare insieme;
- pregare insieme;
- fare il punto sugli impegni già presi e quelli da prendere;
- gestire correttamente il tempo;
- amministrare l'attrezzatura e il materiale di Sq.



Alcune considerazioni...

- E' importante individuare le capacità di tutti gli squadriglieri.
- Conoscere bene il sentiero di ognuno (parlare degli obiettivi raggiunti o sui nuovi da intraprendere; fissare delle scadenze).
- Affidare ad ogni squadrigliere un compito ben preciso (possibilmente inerente al suo sentiero)
- Incoraggiare sempre e molto tutti gli squadriglieri (riconoscere quello che fanno bene, sottolineare gli insuccessi ed i progressi e se ci fosse qualcuno da riprendere farlo a tu per tu).
- Andare a casa degli squadriglieri per conoscerli, condividere i loro interessi, diventare amici.
- Non fate tutto da voi: dare fiducia e responsabilità a tutti gli altri è il gran segreto di un buon Capo e Vice Capo Sq.
- Capo e Vice Capo hanno un obiettivo sopra tutti gli altri: amalgamare e rendere la Sq. un gruppo affiatato e competente.

Le riunioni di Sq. non si improvvisano e vanno preparate prima in ogni più piccolo particolare ricordandosi di coinvolgere sempre tutta la Sq.

DICEMBRE 2003						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Non dimenticare...

GENNAIO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Non dimenticare...



La preghiera in Squadriglia

di Don Pedro

Cari Capisquadriglia, è dovere di ogni buona Squadriglia dedicare uno spazio, più o meno lungo, più o meno breve, alla preghiera durante la riunione di Squadriglia. Così, come per mangiare non aspettate che venga il Capo Reparto a cucinare, ma fate da soli, così per pregare non aspettate che sia il Capo Reparto, la capo Reparto o l'Assistente a dirvelo o a prepararvi la preghiera: fate da soli!! Anche questa è una dimostrazione dell'autonomia della Squadriglia, del suo sapersela cavare da sola. Poiché pregare è parlare con Dio Padre, con Gesù nostro Signore e con lo Spirito Santo, il modo di farlo è quanto mai variato. Ma siccome alle volte è difficile cominciare, eccovi, come in cucina, alcuni ingredienti che, saggiamente mescolati, vi coinvolgeranno.

- prima di tutto il **CANTO**. Cercatevi dei canti, imparateli e poi durante la preghiera cantate all'inizio, alla fine o quando volete.
- poi scegliete un **BRANO DELLA BIBBIA**. Ci sono dei brani bellissimi in tutta la Bibbia ma forse per iniziare è più semplice cercarli nei Vangeli. Leggere la parola di Dio è importante perché Dio parla anche oggi e anche a noi, ma bisogna ascoltarlo.
- in un altro momento potete dire agli altri membri della Squadriglia a che cosa vi ha fatto **PENSARE** il brano della Bibbia che avete ascoltato. Vedrete che ad alcuni il brano ha detto una cosa e ad altri altre ancora differenti.
- Un altro breve spazio lo potete dedicare a stabilire come potete **IMPEGNARVI PER MIGLIORARE E PER METTERE IN OPERA** quello che avete letto nella Bibbia.
- Buon ingrediente può essere che ognuno di voi dica una preghiera così come gli viene.
- La conclusione si può fare dicendo il **PADRE NOSTRO** e una preghiera alla Madonna.

Questi sono, come dicevo, alcuni ingredienti. Si possono usare tutti, quando la preghiera si desidera più lunga, o solo alcuni. L'importante è che non ci sia riunione senza preghiera, anche solo il canto o anche solo il Padre Nostro. Provateci e riprovaleteci: dopo un po' di tempo sarete bravissimi e la vostra riunione di Squadriglia sarà più bella.

[articolo tratto da Avventura]

Realizzazione. E' il momento in cui ognuno deve dare il proprio meglio nel ricoprire il proprio posto d'azione. Attenzione che tutti devono avere chiaro il proprio posto d'azione e le proprie competenze nell'Impresa.

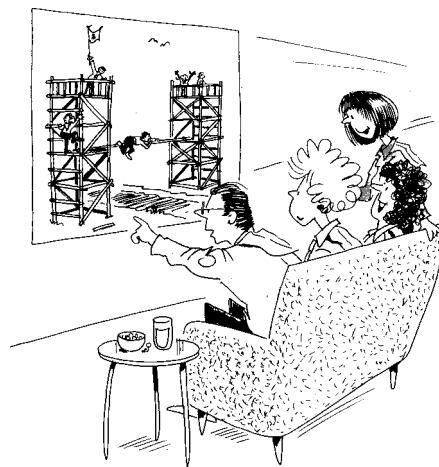
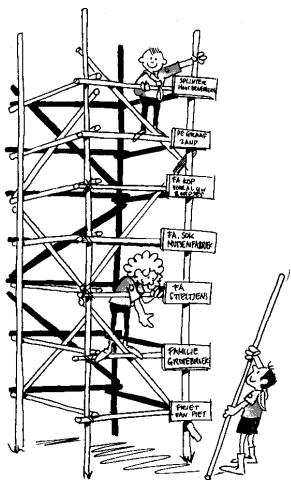


Verifica. In Consiglio di Sq. (o della Legge se è un'impresa di rep.) vengono considerati gli aspetti positivi e negativi, che serviranno a migliorare nelle prossime occasioni.

Fiesta. L'impresa, nel bene o nel male, si è conclusa; è ora di festeggiare per l'impegno che ci abbiamo messo!

Alla fine dell'impresa sarebbe bello anche vederla raccontata con qualche tecnica di espressione: in un giornalino, un cartellone, una relazione...

L'impresa ovvero la fabbrica di sogni.. Allora via con i sogni, valutali, scegliline uno, proponilo agli altri e in men che non si dica riuscirete a realizzarlo. Ecco la magia dell'Impresa!



Incarichi di squadriglia

Un ingrediente importante per ottenere una buona vita di squadriglia è far funzionare bene gli incarichi. Indicano il compito che ogni squadrigliere ricopre nella Sq. E' importante che tutti abbiano il proprio, che dura per un intero anno. Va utilizzato per stimolare gli Squadriglieri a imparare cose nuove, per cui non deve essere assegnato al più bravo, ma a chi ha bisogno di impegnarsi in quel settore. Chi in precedenza ha ricoperto quell'incarico spiegherà come e cosa bisogna fare.

L'assegnazione degli incarichi va decisa in Consiglio di sq. già alle prime riunioni; quelli più usuali sono i seguenti, ma se ritenete potete crearne altri secondo le vostre esigenze.

- ❑ **Tesoriere:** responsabile della cassa di sq., gestisce le entrate e le uscite, segnando il tutto in un quaderno apposito.
- ❑ **Magazziniere:** tiene in ordine ed efficiente il materiale di sq.
- ❑ **Infermiere:** è il responsabile della cassetta di Pronto Soccorso; la tiene pulita, in ordine e completa del necessario. Sa anche prestare le cure per il primo soccorso.
- ❑ **Guardiano dell'angolo:** tiene in ordine e pulito l'angolo di sq. Elabora i progetti per il suo abbellimento.
- ❑ **Cronista:** cura l'Albo d'oro di squadriglia tenendolo aggiornato; si occupa inoltre di redigere il verbale dei Consigli di squadriglia.
- ❑ **Liturgista:** anima i momenti di preghiera della Sq.
- ❑ **Cicala:** anima le riunioni di sq. con canti, che sa eseguire ed imparare agli altri.



FEBBRAIO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Non dimenticare...

MARZO 2004						
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

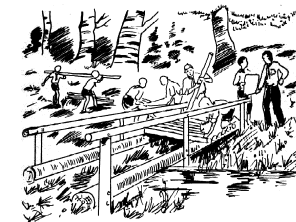
Non dimenticare...



L'impresa di Sq.

Una vita di Sq. ricca di imprese è segno di una Sq. che funziona bene. L'Impresa scout è una grande realizzazione che dimostra praticamente il livello tecnico della sq., l'affiatamento dei suoi membri e lo spirito scout di ognuno.

"Vita di Squadriglia o morte!"... Una squadriglia è una banda di gioiosi e solidi ragazzi che, uniti, sono in grado di realizzare cose grandiose le quali sarebbero follie per otto ragazzi comuni. Quasi tutti i ragazzi sognano di poter fare un giorno una grande impresa: costruire una zattera, e scendere con essa un fiume, esplorare un sotterraneo, entrare in un'avventura, costruirsi una capanna e vivere come Robinson Crusoe. Solo gli scouts hanno, però, i mezzi per condurla veramente a termine. Ecco l'impresa come manifestazione normale di una squadriglia matura.



Un'impresa è caratterizzata da 6 fasi:

Ideazione. Si riunisce il Consiglio di Sq. per ideare il tipo di impresa da realizzare. Per scegliere si fa una "mappa delle realizzazioni" che è un elenco delle possibili imprese fattibili nel proprio territorio, ideate dopo un'attenta analisi dei bisogni.



Lancio. E' il momento in cui comunicare a tutti gli altri l'idea, che deve essere entusiasmante per far venire a tutti la voglia di iniziare subito.

Progettazione. Si decide in dettaglio come deve svolgersi l'impresa (tempo, materiale, competenze e soldi); durante questa fase vengono assegnati i posti d'azione, cioè il compito di ciascun squadrigliere durante l'impresa.

