cudeschin

Promemoria per pianificare, svolgere e valutare l'attività scout

Branca lupetti

Branca esploratori

Branche lupetti ed esploratori

Pianificare

Svolgere

Valutare

Quadro delle attività

Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra

Accompagnamento

Impressum

Titolo:	cudeschin
Editore:	Movimento Scout Svizzero (MSS)
Responsabili di progetto:	Adrian Tresch / Dent Susanne Weber / Ilaga
Concezione:	Daniel Rüttimann / Tschiggo
Collaboratori:	Fabia Bianchi / Yenga, Susanna Bingisser / Pro, Susanne Weber / Ilaga, Michael Auer / Nanuk, Silvan Hofstetter / Turbo, David Kieffer / Garfield Commissione dell'accompagnamento
Revisione 2014:	Roman Heggli / Fräsmi, David Kieffer / Garfield Anne-Françoise Vuilleumier / Paon
Traduzione:	Fiorenzo Pichler / Giga, revisione 2014: Caterina Mengoni / Wanderù
Revisione:	Stéphane Grounauer / Grugno, Graziano Regazzoni / Ciccio, revisione 2014: Cristina Barenco / Cerbiatta
Illustrazioni:	Sandra Gujer-Brückner / Milou, illuhouse.ch
Layout:	Zoé Bobst / Ciara, revisione 2014: Roman Heggli / Fräsmi
Stampa:	Cavelti AG, Gossau
Tiratura:	180
Edizione:	2014
Riferimento:	3098.02.it
Copyright:	Movimento Scout Svizzero Speichergasse 31, casella postale 529 3000 Bern 7 www.pbs.ch/it

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

Pianificare le attività

Durante la programmazione trimestrale avete definito in modo generale le attività. Questi documenti vi servono quale base di lavoro.

Pianificazione di dettaglio

Fissare gli obiettivi:
Che cosa devono imparare e sperimentare i partecipanti?
Cosa vogliamo raggiungere come gruppo animatori?

Svolgimento preciso:
Introduzione, parte principale, finale, orari, regole, spiegazioni, …

Distribuzione dei compiti:
Chi è responsabile di quale parte dell'attività?
Chi organizza il materiale?
Chi dà le informazione ai partecipanti?

Riflessioni sulla sicurezza:
Pericoli, precauzioni di sicurezza, preparazione alle emergenze.
Dispositivo di sicurezza separato?
Riconoscimenti supplementari?

Materiale:
Cosa ci serve e chi se ne occupa?

Informazioni per i partecipanti

- Preparare le informazioni per le attività in modo entusiasmante e accattivante.
- La circolare comprende: data, luogo (ritrovo e scioglimento), ora, materiale, abbigliamento, persona di contatto per eventuali domande.
- Le informazioni devono pervenire al partecipante almeno tre giorni prima dell'attività.

Fissare gli obiettivi - ma come?

- Fissate gli obiettivi in modo che possano essere raggiunti considerando gli animatori, i partecipanti e il materiale a disposizione.
- Fissate degli obiettivi concreti.
- Limitatevi a 2, massimo 3, obiettivi.
- Fissate gli obiettivi all'interno del gruppo animatori.

Il programma - vivere lo scoutismo

Svolgere le attività

Poco prima dell'attività

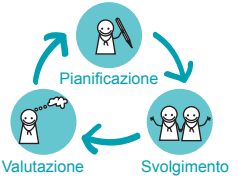
- Trovatevi prima dell'arrivo dei ragazzi.
- Riguardate i dettagli dell'attività.
- Discutete lo svolgimento e decidete chi conduce.
- Adattate il programma alla situazione effettiva: partecipanti, età, meteo, materiale.
- Verificate le riflessioni sulla sicurezza fatte e, se necessario, adattatele (3x3).
- Preparate il materiale.
- Date il benvenuto ai partecipanti e ai loro genitori.

Durante l'attività

- Aprite l'attività con enfasi (cerimonia d'inizio).
- Svolgete accuratamente quanto pianificato e, se necessario, apportate le dovute modifiche (3x3).
- Comunicate le regole del gioco e gli obiettivi.
- Spiegate in modo chiaro il programma e i giochi.
- Fate partecipare tutti i ragazzi in modo attivo all'attività.
- Animatori motivati = partecipanti motivati!
- Sostenetevi a vicenda all'interno del gruppo animatori.
- Fate il punto fisso con i partecipanti (cerimonia di chiusura).

Il programma - vivere lo scoutismo

Valutazione e Feedback



Valutare l'attività

Vale la pena valutare! Considerate la valutazione nella pianificazione successiva. In questo modo le vostre attività saranno sempre migliori! Valutate l'attività subito dopo averla vissuta, le impressioni saranno ancora fresche. Annotate i punti valutati.

Scegliete almeno una domanda per ogni ambito:

Partecipanti

- Quali parti del programma sono state emozionanti per tutti i partecipanti?
- Tutti i partecipanti hanno raggiunto gli obiettivi? Tutti hanno vissuto l'attività in modo attivo?
- Chiedete ai partecipanti le loro impressioni.

Programma

- Cosa è andato bene? Cosa meno bene?
- Quali sono stati i punti forti e deboli?
- Sicurezza: le misure intraprese si sono mostrate valide? Situazioni delicate?
- Com'è stato utilizzato il tema?
- Come sono stati raggiunti gli obiettivi?

Direzione

- Quando la collaborazione all'interno gruppo animatori ha funzionato e quando no?
- Come ha funzionato la divisione dei compiti?
- Come ha funzionato la pianificazione oraria?

Dare e ricevere un feedback

Dare un feedback

- Sincerità
- Frasi con io al posto di tu
- Aspetti positivi e negativi
- Poroporre delle alternative
- Avere tatto
- Tolleranza

Ricevere un feedback

- Essere autocritici
- Tutti possono dire la loro idea
- Esserti aperti

Il programma trimestrale

1. Retrospettiva

Quali punti della valutazione del programma trimestrale precedente possono essere presi in considerazione per la nuova pianificazione?

2. Condizioni

Stabilite le condizioni quadro:

- Date e numero delle attività
- Stagione, punti fissi, uscite, Natale scout,…
- Budget
- Partecipanti: numero, età, sesso
- Animatori: numero, esperienza, tempo
- Fissare gli obiettivi
- Fissare il tema e tracciare il ”fil rouge” (traccia, storia)
- Fissare il tipo e il luogo delle attività
- Definire i punti forti
- Mettere in pratica le relazioni e i metodi

3. Pianificazione di massima

Per le singole attività definite:

- Obiettivo
- Luogo e tempi
- Svolgimento a grandi linee
- Ambientazione / tema

4. Comunicazione

Scrivete un programma accattivante e inviatelo in tempo utile ai partecipanti e ai genitori. Indicate:

- Tema
- Data, ora e luogo delle attività
- Animatori responsabili
- Persona di contatto

→ Il programma - vivere lo scoutismo

La riunione di preparazione

Riunione per

- pianificare il campo
- pianificare il programma annuale e trimestrale
- valutare il programma trimestrale o di un campo
- eseguire una pianificazione di dettaglio e la preparazione dell'attività
- dibattere e approfondite le situazioni difficili nel gruppo animatori

Preparazione della riunione

Direzione:

- Cercate la sede/il locale (tranquillo, spazioso, facilmente raggiungibile)
- Riunite e ordinate i temi e le attività
- Inviate in modo tempestivo la convocazione (luogo, data, ora, temi)
- Preparate e portate la documentazione

Tutti:

- Portate il materiale per gli appunti

Svolgimento della riunione

- Benvenuto, introduzione
- Definire il verbalista, il quale prenderà nota di tutte le decisioni importanti e che invierà il verbale entro 3 giorni
- Svolgimento secondo la lista dei temi
- Chiusura

Regole della riunione

- Essere puntuali
- Concentrarsi sul tema e restare nei tempi
- Evitate gossip e pettegolezzi, fumare, scrivere sms, ecc. Sono "attività" da fare prima o dopo la riunione
- Tutti devono poter esprimere la loro idea

Consiglio: Più animatori partecipano alla riunione di preparazione più la discussione sarà complicata, sarà quindi importante prepararsi in modo completo e strutturato.

Contatto con i genitori

Ogni contatto con i genitori contribuisce a formare l'immagine dello scoutismo!

Perché i genitori sono importanti per lo scoutismo

- Motivano i loro figli a favore dello scoutismo.
- Possono pubblicizzare lo scoutismo con altre famiglie.
- Aiutano per l'attività (per esempio preparano torte, trasporto di materiale,…)
- Forniscono un prezioso feedback.

Quello che i genitori vogliono dallo scoutismo

- Un programma variato, interessante e sicuro per i loro figli
- Animatori competenti, che in caso di domande o problemi sono disponibili
- Informazioni chiare complete e tempestive sulle attività e gli eventi

Importante per i contatti con i genitori

- Chiarite chi nel gruppo animatori è responsabile dei contatti con i genitori
- Salutate i genitori che portano i loro figli all'attività, prendetevi il tempo per una veloce chiacchierata
- Scrivete circolari attraenti, fornite informazioni chiare e concise, indicate la persona di contatto
- Ricordatevi sempre di ringraziare per l'aiuto
- Organizzate degli eventi per i genitori (serata genitori, grigliata in comune, escursione,…)

Pensare alla sicurezza

Durante le attività, in qualità di animatori siete responsabili della sicurezza dei partecipanti. Spetta a voi pensare per ogni attività ai seguenti punti, mettendoli in forma scritta e lasciandoli accessibili a tutti.

Passo 1: Riconoscere i pericoli

Quali pericoli nasconde l'attività? Il 3x3 è un pratico strumento per riconoscere i pericoli.

Passo 2: Quali misure posso prendere per contrastare i pericoli identificati?

- Chiarire le responsabilità all'interno del gruppo animatori (competenze, diversi ruoli)
- Definire delle alternative e dei criteri d'interruzione
- Definire le regole di sicurezza comportamentali e i limiti
- Assicurarsi che l'equipaggiamento sia adeguato e che il materiale sia in buono stato
- Definire altre misure specifiche alle attività

Passo 3: Come posso prepararmi per eventuali situazioni d'emergenza?

- Spiegare la procedura in caso d'emergenza
- Tenere il materiale di soccorso a portata di mano
- Medico, ospedale, servizi d'emergenza, farmacia nelle vicinanze

Principi di sicurezza:

- Anticipare
- Avere sempre la visione d'insieme
- Fissare regole chiare
- Parlare delle proprie insicurezze
- A volte imporsi in modo autoritario

Le attività a rischio accresciuto sono:

- Escursioni
- Attività invernali
- Attività nell'acqua
- Attività impegnative con le corde
- Grandi costruzioni pionieristiche
- Gite in bici, in pattini a rotelle e simili
- Giochi e attività sportive impegnativi (pericolose, su terreni sconnessi senza costante visuale dei partecipanti)

Le attività a rischio accresciuto e i campi richiedono un livello di sicurezza maggiore. Per queste attività si richiede un dispositivo di sicurezza speciale. La seguente lista vi aiuta a pensare ai punti più importanti:

Per le attività a rischio accresciuto:

- Pianificare con un 3x3 e allestire un dispositivo di sicurezza speciale
- Cercare consigli in caso di dubbio (CSZ, Coach, ecc.)
- In caso di attività particolarmente impegnative, partecipare ai relativi moduli di formazione (acqua, inverno, montagna)
- In caso di dubbio, rinunciare!

Per i campi:

- Definire i luoghi dove tenere il dispositivo di sicurezza, la farmacia e le informazioni d'emergenza dei partecipanti
- Riassumere le informazioni importanti riguardanti il campo
- Nelle vicinanze ci sono pericoli particolari
- Alloggi d'emergenza
- Dimestichezza con gli attrezzi di lavoro e il materiale
- Zecche
- Veicoli (chi guida? È stata stipulata un'assicurazione per l'uso di auto di terzi?)
- Regole relative alla sicurezza nel patto del campo
- Comportamento con sostanze stupefacenti

3x3 – Tenere sotto controllo i pericoli

	Meteo	Terreno	Gruppo
A casa Come sarà?	Quali situazioni dobbiamo aspettarci durante l'attività vista la stagione e il periodo del giorno?	Quali sono le minacce che potrebbe nascondere il terreno? Come deve essere modificata l'attività?	Come sarà probabilmente composto il gruppo (p.es. età, numero dei partecipanti, rapporto di fiducia, forma fisica, esperienze)?
→ Quali potrebbero essere i pericoli? → Quali misure devono essere prese contro questi pericoli?			
Nella zona Le mie ipotesi della pianificazione trovano riscontro?	Quali condizioni meteo prevalgono e quali sono le previsioni per i giorni a venire?	L'attività si svolgerà nel luogo pianificato?	Com'è composto effettivamente il gruppo? Composizione del gruppo? Condizione fisica? Motivazione? Dinamica di gruppo? Equipaggiamento corretto?
→ Nuovi pericoli? Misure da adattare o completare?			
Durante l'attività Come cambiano i fattori?	Come variano le condizioni durante l'attività (vento, precipitazioni, temperatura, nuvole, visibilità)?	Le mie ipotesi corrispondono effettivamente alla realtà? Dobbiamo scegliere un percorso alternativo?	Come si è modificato lo stato del gruppo durante l'attività? Siamo nei tempi pianificati o abbiamo dei ritardi?
→ Nuovi pericoli? Misure da adattare o completare?			

Comportamento in caso d'incidente

Incidente – che fare:

Guardare: Cosa è successo? Chi è coinvolto? Chi è interessato?

Pensare: Ulteriori rischi per le vittime, per i soccorritori e per terzi?

Agire: Assicurare il luogo dell'incidente / garantire la sicurezza, prestare i primi soccorsi, allarmare, informare.

Importante: non dimenticare i ragazzi non coinvolti nell'incidente, qualcuno deve prendersi cura di loro in un luogo sicuro.

Schema d'annuncio

Dove?	Luogo dell'incidente
Chi?	Vostro nome e numero di telefono
Cosa?	Tipo di incidente
Quando?	Ora dell'incidente
Quanti?	Quante presone sono coinvolte, tipo delle ferite
Altro?	Per esempio il ferito è incastrato, odore di benzina, ci si trova su dei binari, ci sono veicoli con targhe di riconoscimento arancioni

Luogo dell'incidente

Ambulanza: 144
Rega:1414
Polizia: 117
Pompieri: 118
Intossicazione: 145

Eventi che richiedono di informare la cellula di crisi cantonale:

- Incidenti gravi ed eventi naturali
- Azioni punibili secondo la legge
- Violenze sessuali
- Eventi che potrebbero portare un riscontro negativo nei media
- Tutte le situazioni in cui sono coinvolti gli organi di polizia o un organo di soccorso
- E tutti gli altri eventi che i diretti responsabili non sono in grado di gestire direttamente

Importante:
Le informazioni ai media saranno date/comunicate solo in accordo con la cellula di crisi cantonale.

Formare dei gruppi

Gli animatori decidono

- gruppi per età
- gruppi per sesso
- gruppi per esperienza

I ragazzi decidono

- Assicuratevi che nessuno si senta emarginato.

Il caso decide

- tirate a sorte dei bigliettini: imitare un animale oppure il verso dell'animale → gli stessi animali si uniscono
  - pescate una caramella → stesso colore o stesso gusto insieme
  - per caratteristica (colore della giacca, misura delle scarpe, numero della via, età) → raggruppare per la stessa caratteristica
- corde annodate. Annodate delle corde fra di loro e ingarbugliatele. Ognuno prende un capo di una corda → chi ha i capi delle corde annodate fra loro appartiene allo stesso gruppo
  - gioco a eliminazione → i primi quattro eliminati formano un gruppo, e così via
- formate dei gruppi secondo i mesi del compleanno → i nati in gennaio febbraio marzo formano un gruppo e così via

→ Sport di campo/Trekking - Gioco e sport

Giochi per ogni occasione

Riempite i tempi morti – giocate al posto di aspettare!

Per riempire i tempi morti possono essere proposti dei “giochi di rottura”, con poco o senza materiale e regole semplici (o già conosciute dai partecipanti).

Variate i giochi

Create varianti dei giochi conosciuti modificando le regole.
Creare nuovi giochi combinando giochi conosciuti.

Cambiate l’attrezzo del gioco:

- Sostituite il pallone da calcio con una pallina da tennis.
- Prendete la palla con un secchio al posto che con le mani.

Cambiate il terreno da gioco:

- Ingrandite o riducete il campo da gioco.
- Giocate nel prato invece che nel bosco.

Adattate il gioco al tema o al motto:

- La corsa dei cavalli diventa la corsa dei Vichinghi.
- I Romani contro i Galli.

Giocate introducendo una difficoltà:

- Bendate gli occhi.
- Legate i piedi insieme.
- Saltate su una gamba sola.
- Lanciate o prendete solo con la mano sinistra (rispettivamente destra).

Sport di campo/Trekking - Gioco e sport

Attività di pattuglia

Le attività di pattuglia consentono agli esploratori di sviluppare lo spirito di pattuglia, così come la responsabilità.

Ci sono 3 tipi di attività di pattuglia

- Attività di pattuglia durante il sabato pomeriggio o al campo
- Momenti di pattuglia in una grande attività o spontanei
- Attività di pattuglia più impegnative come uscite di pattuglia e notti in tenda per pattuglia

Per le attività di pattuglia più impegnative fate attenzione a:

- Accertarsi che il percorso sia facile e senza pericoli, adatto alle capacità di tutti i membri della pattuglia
- Seguire tutta la preparazione in stretto contatto con i CP
- Discutere le regole con i CP
- Elaborare un dispositivo di sicurezza e discuterne con i CP
- Eseguire un sopraluogo con i CP
- Essere sempre reperibili
- Accertarsi che i CP siano coscienti delle proprie responsabilità

Per un'uscita in tenda, prestate inoltre attenzione ai seguenti punti:

- La pattuglia non deve essere lasciata sola per più di una notte
- Far visita la pattuglia durante la sera
- Accertarsi che i CP e gli animatori conoscano il luogo del pernottamento
- L'attività di pattuglia con pernottamento non dura mai più di 24 ore!

Supporto ai capi pattuglia

I capi pattuglia sono ragazzi da 13 fino a 14 anni, sono i membri più "vecchi" ed esperti della pattuglia. Vogliono e possono avere delle responsabilità per un piccolo gruppo. Tuttavia, essi devono essere ben accompagnati e consigliati, cosicché possano svolgere bene il loro ruolo e si assumano volentieri le responsabilità per la loro pattuglia, garantendo quindi la sicurezza nelle attività. Adattate il supporto a seconda delle esigenze e dell'esperienza dei capi pattuglia.
I seguenti sei passi possono aiutarvi:

1. Definire le condizioni
   - Genere, durata e luogo delle attività, determinare la presenza degli animatori
   - Discutere degli aspetti di sicurezza importanti

2. Accompagnare la preparazione
   - Essere a disposizione in caso di domande
   - Preparare insieme le attività impegnative

3. Controllare le attività e, se necessario, allestire un dispositivo di sicurezza

Importante:
se l'attività è troppo pericolosa, puoi richiedere delle modifiche o proibirla!

4. Discutere dell'attività con i CP
   - Discutere degli elementi di sicurezza
   - Ci sono insicurezze o incertezze tra i CP?
   - Stabilire le informazioni da dare ai genitori

5. Dare supporto durante lo svolgimento
   - Essere SEMPRE reperibili telefonicamente
   - Poter raggiungere il luogo dell'attività velocemente
   - Visitare la pattuglia in un momento stabilito, a seconda del bisogno

6. Valutare l'attività
   - Valutare insieme ai CP
   - Congratularsi con i CP per l'attività!

Tecnica lupetti e esploratori

Trasmettere la tecnica scout in modo emozionante e istruttivo

Il metodo AAC (Acquisire → Applicare → Creare)

Acquisire e stabilizzare – Fase per sviluppare le basi
Mostrare, fare assieme, provare, i più grandi insegnano ai più piccoli, inserire elementi semplici in caccia al tesoro, atelier di tecnica, specialità,…

- Tematizzare anche l'utilizzo del materiale e degli attrezzi, la loro manutenzione e la sicurezza durante il loro utilizzo.
- Non introdurre troppi argomenti in una volta.

Applicare e variare – Fase che promuove la diversificazione
Mettere in pratica quanto appreso in campi, uscite, giochi, gare… mostrare agli altri cosa si sa fare…

- Gli animatori correggono, danno suggerimenti e mostrano trucchi.

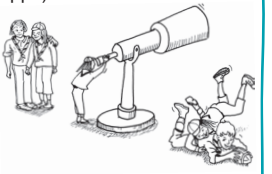
Creare e completare – Fase che sviluppa la creatività
L'avventura per i lupetti e il progetto per gli esploratori, gare con giuria, cambiare le condizioni (fare nodi con una sola mano, costruire una tenda con esattamente 9 quadrati, ecc.), inventare costruzioni da campo

- Gli animatori lasciano fare, controllano, sostengono e propongono migliorie.

Importante: Per la branca lupetti l'accento deve essere posto sull'imparare giocando. La tecnica non deve essere insegnata come attività a sé stante, ma in un contesto ben preciso (per esempio, se il tema è il Libro della Giugla, con un'attività che mette in pratica le varie tecniche, ma il cui obiettivo per il lupetto è liberare Baloo).

Lupetti – del nostro meglio!

I lupetti sono bambini con età compresa tra i 6 e i 10 anni, sono organizzati in mute, le quali sono composte da sestene, ogni sestena (piccolo gruppo) conta ca. 6-8 lupetti



I bisogni dei lupetti:

Bisogno di sicurezza e protezione

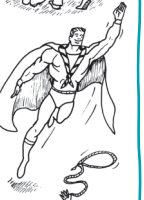
- *Siate delle persone di riferimento per i lupetti. Vi ascoltano e vi copiano.*

Bisogno di fare scoperte ed esperienze e vivere in modo fantastico

- *Date l'opportunità ai lupetti di scoprire il mondo con i loro sensi. Accompagnateli nel mondo della fantasia.*

Bisogno di muoversi e divertirsi

- *Progettate attività di movimento che comprendano pure fasi di recupero e di riposo.*



Bisogno di appartenere a un gruppo, e trovare la propria posizione

- *Fate fare esperienze in gruppo. Lasciate che i lupetti si assumano delle responsabilità.*

Bisogno di modelli e regole

- *Voi siete dei modelli per i lupetti, comportatevi di conseguenza. Definite (con i lupetti) chiare regole di comportamento.*

Bisogno di giocare

- *Proponete in modo ludico tutto ciò che volete insegnare ai lupetti.*

I simboli della branca lupetti

Il libro della giungla è il riferimento per tutto il periodo della branca lupetti. Come Mowgli nella giungla, i lupetti vivono molte avventure!
La simbologia vi aiuta a spiegare ai lupetti i valori scout, dando loro l'opportunità di capirli.
Immedesimandosi in Mowgli i lupetti possono vivere i 7 **metodi** scout. Alcuni episodi del racconto permettono di spiegare cose importanti a lupetti.
Ogni **relazione** corrisponde alle specificità di un personaggio del Libro della giungla. Grazie a questi personaggi i lupetti impareranno diverse cose nei vari ambiti.

Le cinque relazioni nella branca lupetti

I lupetti imparano a …

Raksha: Relazione con la propria personalità

... esprimere la propria opinione.
... assolvere piccoli compiti.
... mostrare ciò ce si sa fare.

Baghera: Relazione con il proprio corpo

... esprimersi attraverso i cinque sensi.
... impiegare correttamente il proprio corpo.
... sfogarsi e scoprire i propri limiti fisici.

Fratel Bigio: Relazione con gli altri

... trovare il proprio posto nel gruppo.
... accettare gli altri bambini.
... contribuire a definire le regole e rispettarle.

Baloo: Relazione con il proprio ambiente

... sentirsi a proprio agio nella natura.
... immedesimarsi in differenti ruoli.
... esprimere la propria creatività..

Hathi: Relazione spirituale

... meravigliarsi di fronte alla bellezza della natura e della vita.
... essere felici e trasmettere gioia.
... apprezzare i momenti tranquilli.

Il metodo della branca lupetti

Come applicare i 7 metodi nella branca lupetti

La progressione personale

"Oggi Baloo insegna ai lupetti a cucinare"
Le tappe: piede tenero, prima stella, seconda stella, motivano i lupetti.
Le specialità: botanico, collezionista, musicante, fotografo, reporter, samaritano, cantastorie,… permettono di appassionarsi a un tema.
Il "Buona caccia" accompagna i lupi nella progressione.

La legge e la promessa

"I lupetti vivono secondo delle regole stabilite insieme"
La Promessa del lupetto
Il motto ricorda a tutti cosa vogliamo fare: del nostro meglio!
Il saluto: le orecchie attente del lupo e il più grande che protegge i più piccoli

La legge del lupetto

Noi lupetti vogliamo...
... aprire occhi e orecchie
... essere amici degli altri
... aver cura dell'ambiente

La vita in piccoli gruppi

"Ecco il grido della muta Seeonee…!"
Ogni sestena vive tutte le avventure, belle e brutte, insieme; i capi sestena si prendono cura dei piedi teneri; le regole di muta si definiscono tutti insieme alla rupe del consiglio; rituali e giochi che solo chi fa parte della muta conosce,…

I riti e le tradizioni

"La rupe del consiglio è il proprio luogo di riunione"
Il grido di muta, il battesimo, il passaggio, il Buona caccia, la divisa, i distintivi con il loro significato, il cerchio iniziale, il diario di muta o di sestena,…

La partecipazione attiva

"I lupetti inventano il proprio codice segreto"
Scelgono un gioco, disegnano il distintivo della muta, inventano il loro grido, svolgono un ruolo nel battesimo dei nuovi, si organizzano per gli incarichi o i turni, partecipano alla preparazione delle avventure,…

La vita all'aria aperta

"Costruiamo uno strumento musicale con materiale del bosco"
Attività in paese o nel bosco, scoprire posti nuovi, riconoscere le piante o i versi degli animali, seguire tracce, costruire dighe o capanne, cucinare sul fuoco, pulire un pezzo di bosco,…

Il gioco

"Con l'aiuto di Kaa sconfiggiamo le Bandarlog"
I lupetti si immedesimano in un personaggio e rivivono le sue avventure. Giocare girando nel bosco, nei prati, in paese, al parco, nell'area scolastica. Giocare correndo o in cerchio, in silenzio o gridando, con materiale o solo con la fantasia,… Recitare, rincorrersi, caccie al tesoro, staffette, giochi di squadra, nascondino,…

La branca esploratori – sempre pronti

Gli esploratori sono ragazzi e ragazze tra i 10 e i 14 anni, sono organizzati in pattuglie. Più pattuglie formano un reparto.

Gli esploratori hanno bisogno di:

... essere riconosciuti in un gruppo al di fuori della famiglia e avere un ruolo preciso in questo gruppo.

- *Promuovete i punti di forza, distribuite gli incarichi all'interno della pattuglia, date importanza al CP.*

... essere in contatto con ragazzi della stessa età

- *Consentite la realizzazione di avventure e progetti.*

… confrontarsi con gli altri.

- *Offrite concorsi e tornei.*

… discutere e rimettere in discussione le cose.

- *Create momenti di calma. Dare la possibilità agli esploratori di sperimentare e esplorare i propri confini.*

… vivere delle attività fuori dal comune. Andare fino ai propri limiti negli ambiti più disparati.

- *Offrite delle attività diverse da quelle che svolgono in famiglia o a scuola. Pretendete molto dagli esplo, ma non troppo.*

… vedere cose nuove fare nuove esperienze.

- *Lasciate che gli esplo sviluppino le proprie idee e le mettano in atto.*

… affermare la propria personalità e essere considerati.

- *Definite delle regole chiare e prendete sul serio gli esplo. Discutete con loro e valutate assieme le attività.*

Le cinque relazioni nella branca esploratori

Voi promuovete lo sviluppo dei vostri esploratori mettendo in pratica i fondamenti del Movimento Scout Svizzero (le 5 relazioni e i 7 metodi)

Organizzate le attività in modo che gli esploratori possano…

La relazione con la propria personalità

... esprimere le proprie idee, assumersi un compito e portarlo a termine, scegliere e motivare le scelte.

La relazione con il proprio corpo

... servirsi del proprio corpo quale mezzo espressivo, scoprire le potenzialità del proprio corpo attraverso le attività sportive.

La relazione con gli altri

... imparare a stabilire delle regole e perseguirle, assumere delle responsabilità, sostenere gli altri, scoprire altre culture e stili di vita, prendere coscienza della dimensione nazionale e internazionale del movimento scout.

La relazione con il proprio ambiente

… vivere nella natura, esplorala e proteggerla, prendersi cura delle proprie cose e di quelle altrui.

La relazione spirituale

... vivere e apprezzare dei momenti tranquilli, scoprire che la vita ha valore, riflettere sulla propria fede e di discutere di un dio.

Il metodo nella branca esploratori

Come integrare i 7 metodi nella branca esploratori

La progressione personale

"Ho ricevuto la specialità di meteorologia!"
Le tappe di formazione (STEP), le specialità, imparare la tecnica pionieristica, momenti di calma, cerimonia della consegna delle specialità o delle tappe, corsi di formazione ...

La legge e la promessa

"Noi scout vogliamo amare la vita e proteggere la natura!"
sviluppare un ciclo di attività su un punto della legge scout (come tema), primo impegno, promessa scout, discutere il motto o il testo della promessa …

Noi scout vogliamo …
... essere aperti e sinceri
... ascoltare e rispettare gli altri
... offrire il nostro aiuto
... trasmettere gioia attorno a noi
... condividere
... affrontare con fiducia le difficoltà
... saper fare delle scelte e prendere degli impegni
... amare la vita e proteggere la natura

Questa è la nostra legge, che ci lega agli scout di tutto il mondo.

La vita in piccoli gruppi

"Settimana prossima spaghettata di pattuglia in sede!"
angolo di pattuglia, concorso di pattuglia, gruppi di interesse, patto e regole di pattuglia, i più grandi insegnano ai più piccoli,...

I riti e le tradizioni

"Benvenuto nella nostra pattuglia, ecco la tua tessera di membro!"
Gridi, mamamuci, battesimo, divisa, distintivi, buona azione, saluto scout, ambientazione delle varie cerimonie …

La partecipazione attiva

"Votiamo sulla scelta del luogo per l'uscita di pattuglia!"
Coinvolgere i CP nella preparazione del programma o la scelta del tema, patto del campo, progetti di pattuglia, valutazione dell'attività, giochi o canti a richiesta, ruoli di pattuglia, turni di servizio, …

La vita all'aria aperta

"Gara delle sculture di neve"
Bivacchi attorno al fuoco, specialità "natura", ricalcare le impronte con il gesso, insalata di erbe raccolte da sé, osservare le stelle, costruire un toboga, pulire le rive del lago, costruire un forno a energia solare, …

Il gioco

"Oggi grande torneo di pallavolo con i teli di tenda"
Giochi di conoscenza, tornei, diversi tipi giochi a torneo, giochi senza vincitore, giocare con oggetti riciclati, giochi da altre parti del mondo, teatro, giochi nel terreno, nella neve, sull'acqua, recitare, cantare, imitare, …