

NORME DIRETTIVE DI BRANCA ESPLORATORI

La Branca Esploratori

Il metodo scout applicato alla branca Esploratori si rivolge ai ragazzi la cui età è compresa tra 11 e 16 anni.

Esso si realizza in particolare maniera con la "vita all'aria aperta": uscite, pernottamenti e campi. In tali attività, al ragazzo è data piena possibilità di realizzare le sue più "naturali" aspirazioni: spirito di avventura, alti ideali, spirito di "banda", sana competizione, conoscenza di Dio, competenze tecniche e senso dell'onore.

La vita all'aperto consente al ragazzo di vivere in pieno lo scautismo. Il bosco è pertanto l'ambiente privilegiato di ogni attività scout. La più forte attrattiva che lo scautismo esercita è realizzata mediante lo studio della natura e la scienza dei boschi.

Lo scautismo, e quindi anche la sua applicazione nella branca esploratori, si occupa della persona, non della massa, e coltiva sia le doti intellettive, sia quelle puramente fisiche e morali. L'attenzione al singolo deve pertanto caratterizzare tutto lo sforzo educativo del Capo Riparto.

Il metodo scout contribuisce allo sviluppo del ragazzo in almeno 5 direzioni:

1. sviluppo del carattere e dell'intelligenza, attraverso giochi, esercitazioni ed attività, che portino a un progresso graduale per mezzo delle prove e dei riconoscimenti;
2. sviluppo dell'abilità manuale mediante, in particolare, i brevetti di specialità;
3. sviluppo della salute e della forza fisica mediante la pratica del gioco;
4. sviluppo dello spirito di servizio mediante la buona azione quotidiana;
5. sviluppo del senso di Dio mediante la preghiera e la vita sacramentale.

Tali obiettivi sono portati avanti mediante:

1. l'interesse;
2. l'azione;
3. la responsabilità;
4. il sistema delle squadriglie.

Il sistema educativo scout agisce in ogni aspetto della vita del ragazzo, in un momento molto delicato del suo sviluppo. E' riduttivo, pertanto, considerare fine del metodo scout quello di agire solamente sul comportamento esteriore giungendo così ad una formale "buona educazione".

Tanto più se si pensa in quale quadro psicologico si svolge tutta la vita dell'esploratore e con quali mezzi concreti avviene la formazione del carattere: la vita in squadriglia e nel riparto, dove ciascuno ha un servizio da svolgere per il bene di tutti; il rapporto fraterno con il Capo che condivide totalmente la vita del ragazzo; la vita all'aperto forte e penetrante dei ritmi e delle leggi di natura; l'essenzialità del campo, momento di straordinaria forza educativa; l'apertura costante agli altri, che si manifesta nella buona azione e nel servizio concreto e responsabile. La tensione verso una progressione continua su tutti i piani, costituisce una caratteristica tutt'altro che secondaria. E' piuttosto una realtà che invade lo spirito del ragazzo e vi lascia segni indelebili per tutta la vita.

Tutti questi punti vanno però assimilati all'interno di una visione cristiana e quindi alla luce del Magistero e della tradizione pedagogica della Chiesa Cattolica.

Il sistema delle Squadriglie

"Il sistema delle squadriglie" è l'aspetto essenziale per il quale l'educazione scout differisce da quella di qualsiasi altra organizzazione (...) La divisione dei ragazzi in pattuglie di sei-otto ragazzi ciascuna e l'educazione che ciascuna riceve come unità

separata sotto la guida del proprio capo sono il segreto del buon reparto” (IL LIBRO DEI CAPI).

Il “sistema delle squadriglie” non è un modello prefabbricato. Esso si basa sulla profonda convinzione che ciascun ragazzo deve adoperarsi in prima persona per la sua formazione e che l'educazione deve sgorgare da una libera e cosciente adesione ai valori proposti dalla legge scout e non da regole e condizioni imposte dall'esterno. Del resto, è ciascun ragazzo che sceglie liberamente di diventare “esploratore”.

Nell'educazione scout il “sistema delle squadriglie” offre l'aspetto comunitario dell'educazione individuale, mediante il quale il ragazzo mette in pratica tutto ciò che gli è stato insegnato.

Il “sistema delle squadriglie”, se usato correttamente, ha un grande valore per la formazione del carattere. Esso, infatti, porta il ragazzo a rendersi conto di essere personalmente responsabile, per ciò che può dare di buono alla sua squadriglia. Ciascuna squadriglia è poi portata a rendersi conto di una sua precisa responsabilità per il bene del riparto. Perciò gli stessi scouts gradualmente si rendono conto di giocare un ruolo considerevole nella preparazione e nello svolgimento delle attività di riparto. È, dunque, il “sistema delle squadriglie” che rende il riparto, e per ciò stesso tutto lo scoutismo, un vero e proprio sforzo comunitario.

Il punto principale è questo: la squadriglia è una scuola di carattere per l'individuo. Per il Capo-squadriglia è la comunità ove mettere continuamente in pratica il principio della responsabilità e le sue doti di leader. Agli Scouts essa insegna la subordinazione del proprio io agli interessi della comunità di squadriglia e tutte quelle doti di abnegazione e di autocontrollo che sono insite nello spirito di lavoro di squadra.

“Tuttavia, per ottenere risultati di prima qualità con questo sistema, bisogna dare ai Capi squadriglia un'ampia ed effettiva responsabilità; dando solo una responsabilità parziale, si otterranno solo risultati parziali. Lo scopo principale, infatti, non è tanto quello di risparmiare fatica al Capo, ma quello di dare responsabilità al ragazzo, in quanto questo è di gran lunga il miglior mezzo per formarne il carattere” (IL LIBRO DEI CAPI).

Il trapasso delle nozioni

Il “trapasso delle nozioni” consiste nella trasmissione mediata delle tecniche e, più in generale, di ogni aspetto del “mondo” esploratori. Il Capo riparto è chiamato a rivolgere i propri insegnamenti in primo luogo nell'ambito dell'Alta squadriglia, i cui componenti avranno il compito di passare gli insegnamenti ricevuti all'interno delle singole squadriglie che compongono il riparto. All'interno delle squadriglie, infine, con particolare riferimento alle tappe di formazione, il novizio sarà affidato ad un esploratore promessato o di 2° classe, così come il Capo squadriglia dovrà prendersi cura di ogni singolo componente della sua squadriglia.

Il “trapasso delle nozioni”, mezzo fondamentale per la formazione degli esploratori, trova forza nel gusto che ogni ragazzo ha nell'insegnare qualcosa a qualcuno. Nello scoutismo ciascuno è chiamato a “donare” qualcosa di sé agli altri. Questo mezzo di educazione sviluppa nell'esploratore il senso della responsabilità, del dono, l'altruismo e la generosità.

Lo scoutismo è organizzato in modo tale che ciascuno vi trovi il proprio posto e il proprio compito. E' molto importante che a ciascuno venga data una “responsabilità” adatta a sé o leggermente al di sopra. In questo modo ciascun esploratore viene educato al dono di sé; a “dare” piuttosto che a “ricevere”.

Il Motto

Motto degli Esploratori è “Estote Parati” (che vuol dire: essere sempre pronti al compimento del proprio dovere).

In quanto scouts cattolici, tale motto va inteso anche nel suo profondo significato evangelico.

La Legge Scout (vedi l'art. 4 dello Statuto)

"La legge scout contiene le regole di vita che seguono tutti gli Scouts del mondo, e che voi promettete di osservare all'atto di entrare nella loro famiglia" (SCAUTISMO PER RAGAZZI, 3° CHIACCHIERATA).

La legge diviene vincolante per ogni scout fin dal momento della Promessa.

Art.1°	Lo scout considera suo onere il meritare fiducia.
Art.2°	Lo scout è leale.
Art.3°	Lo scout è sempre pronto a servire il prossimo.
Art.4°	Lo scout è amico di tutti e fratello di ogni altro scout.
Art.5°	Lo scout è cortese e cavalleresco.
Art 6°	Lo scout vede nella natura l'opera di Dio, rispetta le piante e gli animali.
Art.7°	Lo scout ubbidisce prontamente e responsabilmente.
Art.8°	Lo scout sorride e canta anche nelle difficoltà.
Art.9°	Lo scout è laborioso ed economo.
Art.10°	Lo scout è puro nei pensieri, nelle parole e nelle azioni.

La Promessa (vedi l'art. 4 dello statuto)

Con l'aiuto di Dio, prometto sul mio onore di fare del mio meglio: per servire Dio, la Chiesa e la Patria, per aiutare il prossimo in ogni circostanza e per osservare la legge scout.

"Questa Promessa Scout è assai difficile mantenerla, ma è una cosa oltremodo seria e nessun ragazzo è uno Scout a meno che non faccia del suo meglio per mantenere la sua Promessa" (SCAUTISMO PER RAGAZZI, 3° CHIACCHIERATA).

Questi tre principi sono simboleggiati dal saluto scout ed, in particolare, dalle tre dita unite.

Il primo dovere dello scout

Il primo dovere di uno scout è la buona azione (B.A.) quotidiana. Essa deve divenire un impegno quotidiano in modo da "abituare" il ragazzo al servizio.

La progressione in branca esploratori

La vita dell'esploratore nel riparto è caratterizzata dalle tappe che egli raggiunge lungo il sentiero scout.

Esso è il percorso ideale della sua formazione, come la pista lo è del lupetto e la strada lo è del rover.

La progressione pista-sentiero-strada costituisce un unicum pedagogico-formativo dello scoutismo, in seno al quale il bambino-lupetto, divenuto ragazzo-esploratore, acquista, da uomo-rover, nella strada, la consapevolezza della propria crescita fisica, psicologica, intellettuale e formativa.

Le tappe del sentiero dell'esploratore sono le seguenti:

- ammissione al riparto (novizio)
- promessa
- 2° classe
- brevetti di specialità di 2° classe
- 1° classe
- brevetti di specialità di 1° classe
- esploratore scelto
- passaggio al clan

Nel suo cammino scout, il ragazzo dovrà raggiungere il livello di conoscenze e capacità previsto dalle suddette tappe mediante il superamento delle relative "prove" previste dal sussidio "Il mio sentiero".

a) Ammissione

L'ammissione al riparto avviene a 11 anni compiuti. Di norma, la salita al riparto di un Lupetto non deve avvenire oltre il mese di dicembre.

Il novizio, fin dal suo ingresso, verrà affiancato da un esploratore, possibilmente di 2° classe, della propria squadriglia, che avrà il compito di far conoscere al novizio il senso della Legge e della Promessa.

Il novizio sarà ammesso al Riparto dopo una permanenza di almeno 2-4 settimane in cui avrà dato prova della sua disponibilità, avrà partecipato a tutte le attività ed avrà superato le prove previste.

L'ammissione ufficiale al riparto del novizio viene stabilita dal Capo riparto, sentito il parere del capo squadriglia.

Con l'ammissione il novizio potrà indossare l'uniforme completa di distintivi ad esclusione di quelli della Promessa e del fazzolettone di gruppo.

I novizi saliti dal Branco, se hanno pronunciato la promessa del Lupetto, mantengono il fazzolettone di gruppo ma non il distintivo della promessa del Lupetto.

b) Promessa

Generalmente, la promessa deve essere pronunciata tra i 4 e gli 8 mesi di permanenza in riparto. Il novizio sarà ammesso a pronunciare la promessa, dopo il suddetto periodo, quando avrà dato prova di una assidua partecipazione alle attività ed avrà superato le prove previste.

Nel corso della cerimonia della promessa, il novizio riceve il distintivo della promessa, la fibbia ed il fregio, il fazzolettone di gruppo e, dal proprio capo squadriglia, l'omero con i colori della squadriglia di appartenenza.

La cerimonia della promessa è preceduta dalla "Veglia d'Armi", momento di riflessione da tenersi la sera prima della promessa (vedi cerimoniale di branca).

c) La 2° classe

La 2° classe viene generalmente conseguita non prima di 9 mesi dalla pronuncia della Promessa. Anche in questo caso è richiesto al ragazzo di prepararsi adeguatamente al raggiungimento di questo importante traguardo, mediante il superamento delle prove previste. In ogni caso è richiesta la partecipazione ad un campo estivo di riparto e ad un campo invernale.

d) Brevetti di Specialità di seconda e prima classe

"...per conseguire una specialità il criterio sarà non già il raggiungimento di un determinato livello di nozioni o di abilità, ma l'intensità dello sforzo compiuto dal ragazzo per acquisire quelle nozioni o quell'abilità. Questo criterio mette sullo stesso piano il ragazzo che si trova nella condizione più svantaggiata con il suo fratello più brillante o in migliori condizioni" (IL LIBRO DEI CAPI).

Le specialità stimolano il ragazzo al miglioramento costante e allo sviluppo dei propri interessi. Esse sono liberamente scelte dal ragazzo secondo le proprie aspirazioni e contribuiscono a delinearne il carattere.

Il ragazzo deve avere consapevolezza che ciò che ha affinato con il conseguimento del brevetto di specialità deve essere messo al servizio degli altri, a cominciare dalla propria squadriglia e dal proprio riparto.

I brevetti di specialità si distinguono in "specialità di 2° classe" e "specialità di 1° classe". Com'è ovvio ciascuna tipologia può essere conseguita: dopo la 2° classe per le prime; dopo la 1° classe per le seconde.

Il Capo riparto consiglierà e, di volta in volta, indicherà il percorso più congeniale al ragazzo per il superamento delle relative prove, facendosi coadiuvare, ove necessario, da esperti.

L'elenco delle specialità da conseguire e delle prove necessarie sono riportate nel sussidio "Guida alle specialità".

e) La 1° classe

La 1° classe viene generalmente conseguita non prima di 15 mesi dalla 2° classe. Anche per il raggiungimento di questa tappa è richiesto il superamento delle prove previste. Inoltre, è richiesto al ragazzo di aver partecipato ad almeno due campi estivi e due campi invernali e di aver svolto con successo una uscita con pernottamento (hike).

L'hike è un'attività all'aperto di 24 ore, riservata agli esploratori che si apprestano a conseguire la 1° classe. Esso viene effettuato in due o in tre persone al massimo. Chiaramente, è necessario che il ragazzo che viene avviato a tale attività abbia acquisito un'adeguata conoscenza tecnica (orientamento, conoscenza della natura, campismo, pionieristica, pronto soccorso, ecc.).

L'Hike costituisce un momento di formazione intensa che aiuterà il ragazzo a fortificare il carattere, lo spirito di osservazione, l'astuzia, acquisterà capacità di adattamento, spirito di sacrificio, spirito di iniziativa. E' anche un momento di grande spiritualità e di riflessione personale.

Tenuto conto della particolare impegnativa attività, il Capo riparto dovrà avere cura di parlare preventivamente con i genitori illustrando i dettagli dell'attività.

Il periodo che precede il campo estivo rappresenta un'ottima occasione per far svolgere al ragazzo il suo hike di 1° classe. Questo si svolgerà in tenda o, preferibilmente, con rifugio auto-costruito. A conclusione dell'attività, il ragazzo dovrà presentare la sua missione al resto del riparto (cartellone con foto, disegni, schizzi, ecc...).

f) Esploratore Scelto

Un esploratore di 1° classe che si distingue in maniera particolare per lo stile, lo spirito scout, la competenza acquisita, può essere proposto per l'Esploratore Scelto.

A fine di conseguire questa tappa, l'esploratore di 1° classe dovrà avere:

- una specialità di vita cristiana;
- una specialità di servizio;
- la specialità di topografo;
- la specialità di pioniere;
- la specialità di campeggiatore.

La richiesta di Esploratore Scelto dovrà essere avanzata dal Capo riparto al Commissario di branca con allegata una breve relazione sul cammino scout svolto dall'esploratore. Il distintivo è concesso dal Commissario e da questi è consegnato all'esploratore.

g) Passaggio al Clan

La salita al Clan avverrà all'età di 16 anni. Il Capo riparto ed il Capo clan, si accorderanno circa il momento più adatto per la salita al Clan, valutando anche la maturazione psicologica del ragazzo. Il passaggio dovrà essere effettuato di norma all'inizio dell'anno scout.

Il Quaderno di Caccia (QdC)

Il QdC è un quaderno che dovrà accompagnare lo scout lungo tutto il suo percorso di progressione. Sarà abbellito personalmente dall'esploratore. In esso sono raccolti, in modo ordinato ed armonioso, gli appunti, i disegni, le osservazioni, le tecniche e quant'altro appreso durante le attività di squadriglia e di riparto.

E' bene che il Capo riparto esamini periodicamente i singoli QdC, promuovendone l'arricchimento e lanciando, per stimolare l'impegno di tutti, una apposita gara che premi il miglior QdC del riparto.

Per la sua funzione è bene che per QdC sia usato un sistema ad anelli che consenta di inserire e/o togliere fogli con il passare del tempo.

Sentiero dell'esploratore in breve			
Da 11 a 12 anni	Entro il 1° campo estivo	Ammissione al riparto Promessa Prep. alla 2° classe	Dopo 15-30 gg Dopo 4/8 mesi di permanenza.
Da 12 a 13 anni	Entro il 2° campo estivo	2° classe Specialità	Non prima di 9 mesi dalla promessa
Da 13 a 14 anni	Entro il 3° campo estivo	Specialità Prep. alla 1° classe	
Da 14 a 16 anni	Entro il 4°-5° campo estivo	Hike di 1° classe 1° classe Specialità di 1° classe Esploratore scelto Salita al clan	Non prima di 15 mesi dalla 2° classe

Gli strumenti del metodo scout in branca esploratori

L'avventura e la vita all'aria aperta

La natura offre al ragazzo un ambiente e dei ritmi indispensabili al suo sviluppo fisico e mentale. Inoltre, a contatto con la natura, il ragazzo scopre il "privilegio" di essere creatura, di vivere direttamente l'incontro con il creato, comprendere i suoi ritmi, stupirsi del suo silenzio, gustare il cielo stellato, il vento...

Il rapporto con l'ambiente naturale educa all'essenzialità, alla creatività, allo stupore, all'osservazione, alla saggezza, al coraggio, all'emozione, alle proprie responsabilità, al dono di sé ed è occasione per sperimentare "buone abitudini" da portare a casa.

"La vita all'aperto è la vera meta dello scautismo e la chiave del suo successo; noi non siamo un club, ne una scuola domenicale, ma una scuola dei boschi; dobbiamo andare all'aperto per la salute del corpo come dell'anima, dello scout come del capo" (IL LIBRO DEI CAPI).

Il gioco

Gioco e avventura sono strumenti utilissimi per la formazione umana dei ragazzi. Un metodo che permette ad essi di misurarsi con sé stessi e con gli altri; aiuta a sviluppare le proprie doti e a conoscere ed accettare i propri limiti; esercita le capacità motorie, cognitive, creative e percettive; insegna la collaborazione, la sperimentazione, la lealtà; stimola a proporre e intraprendere; educa all'impegno; costruisce e consolida rapporti di amicizia. Nel gioco si ritrovano la gioia della conquista, l'entusiasmo della competizione, il brivido dell'imprevisto.

L'espressione

L'arte drammatica, la commedia, hanno sempre affascinato Baden Powell. Nel metodo scout, l'espressione è ritenuta strumento di formazione di grande rilevanza.

L'espressione è lo strumento più stimolante, per portare a galla i talenti più impensati dei ragazzi. Coinvolti adeguatamente sanno mettere in gioco tutte le loro capacità: creatività, abilità manuale, fantasia, mimica, espressività del corpo. Le attività specifiche di espressione aiutano a far emergere le emozioni e abitano all'osservazione; mettono in gioco tecniche di comunicazione diverse da quelle semplicemente verbali; stimolano la gestualità e la ritmica. Attraverso il canto, la danza, il teatro, la musica e l'animazione, il ragazzo impara a superare la difficoltà del parlare in pubblico; affina il linguaggio e

l'espressività; impara ad interagire con gli altri, ad accettare critiche ed osservazioni e si sentirà gratificato e scoprirà la fiducia in sé stesso.

Abilità manuale

L'esercizio dell'abilità manuale è lo strumento che consente ai ragazzi di esprimere la propria creatività; di acquisire capacità di progettazione; di inventare e costruire oggetti; di stimolare il gusto del fare da sé; di sperimentare le tecniche più svariate; di esercitarsi con attrezzi e materiali diversi. Al campo essa viene maggiormente esercitata attraverso le tecniche pionieristiche scout di costruzione, utilizzando materiali essenziali e di facile reperibilità in natura.

Gli organi del riparto

La squadriglia

La squadriglia è la cellula base del riparto. Essa è costituita da 6 ad 8 ragazzi. Per quanto possibile, le squadriglie manterranno carattere di stabilità, ovvero non sarà consentito, se non in casi di assoluta necessità, il passaggio di un esploratore da una squadriglia all'altra.

La squadriglia deve avere una sua base (l'angolo di squadriglia) che i ragazzi costruiscono e mantengono pulita. È il loro punto di riferimento e di identità. È il luogo destinato alla riunione, alla programmazione, alla realizzazione di attività e al deposito del materiale (tenda, attrezzi ecc...). La squadriglia è guidata dal Capo squadriglia e si riunisce con frequenza settimanale.

Il Capo squadriglia è collaborato da un vice capo squadriglia. Quest'ultimo è nominato dalla Corte d'Onore su proposta del Capo squadriglia della squadriglia interessata.

La squadriglia vive in forma autonoma rispetto alle altre squadriglie. L'emblema della squadriglia è il "Guidone" (bandierina triangolare di colore bianco: cm. 25 di base, cm. 40 di altezza, con i due lati lunghi leggermente arrotondati e con sovrapposta da entrambi i lati la sagoma dell'animale di sq. in rosso). Esso sarà legato ad un bastone "Alpenstock", alto m. 1,50, provvisto in basso di puntale e in alto di capsula.

Il "guidone" è portato dal Capo squadriglia e in sua assenza dal vice capo squadriglia; gli altri squadriglieri portano il guidone solo se promessati.

Nella squadriglia ogni componente assume delle responsabilità indispensabili: gli incarichi ed i posti d'azione.

a) gli incarichi:

sono responsabilità costanti, in genere annuali (magazziniere, segretario, tesoriere, ambulanziere, cicala, liturgista, logista, guardiano dell'angolo).

b) i posti d'azione:

sono responsabilità direttamente legati all'attività o all'impresa che la squadriglia deve svolgere in un dato momento.

Ad esempio, per un'attività all'aperto (campo o uscite), i posti d'azione sono: pioniere, cuiniere, segnalatore, topografo, messaggero, cambusiere, naturalista ecc... Per un'impresa di espressione, i posti d'azione possono essere: regista, musicista, cantore, costumista, decoratore, falegname ecc...

I posti d'azione richiedono una discreta capacità, perfettibile che può portare al conseguimento della corrispondente specialità.

Il consiglio di squadriglia

All'interno della squadriglia opera il "Consiglio di Squadriglia". Esso è composto da tutti coloro che hanno almeno pronunciato la promessa.

Tale organo viene convocato dal Capo squadriglia in occasione di importanti attività e ha la funzione di organizzarne la preparazione. Il consiglio di squadriglia ha anche il compito di assegnare gli incarichi e i posti di azione e curare le tradizioni della squadriglia stessa.

Il Capo squadriglia

Intorno al Capo sq. ruota l'intero sistema delle squadriglie. Il Capo sq. è un leader per ciascuno dei suoi ragazzi. Egli deve sapersi conquistare il favore dei suoi squadriglieri senza cedere ai capricci, ma suscitando stima per la sua operosità e serietà.

Il capo squadriglia è un esploratore con almeno la 2° classe e viene nominato dalla Corte d'Onore. Egli deve essere scelto fra i ragazzi più entusiasti e più attivi, dotati di naturale ascendente e di quel prestigio che proviene dalla competenza tecnica e dalla generosità. In mancanza di un caposquadriglia con almeno la 2° classe le funzioni possono essere esercitate da un esploratore promessato che assume il titolo di "capo squadriglia designato".

Questo è il pensiero di Baden Powell sul capo squadriglia:

"Io desidero che voi capi pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia interamente da voi, perché vi è 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. 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 venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo, che il Capo riparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli. Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, non dar loro una spinta" (SCAUTISMO PER RAGAZZI, 4° CHIACCHIERATA).

Ed ancora: *"Il capo squadriglia è un esempio vivente dell'ideale scout; è un valore in campo tecnico; è un valore in campo fisico; è un valore in campo intellettuale; è un valore in campo morale; è un valore in campo religioso; è un trascinatore; è un formatore; è responsabile"* (IL SENTIERO DEL CAPO SQUADRIGLIA).

Il Vice Capo squadriglia

Il vice capo squadriglia è nominato dalla Corte d'Onore su proposta del capo squadriglia interessato. E' preferibile che anche il vice capo squadriglia abbia conseguito la 2° classe. In mancanza, le funzioni possono essere esercitate da un Esploratore promessato che in questo caso assume il titolo di "vice capo squadriglia designato".

Il riparto

Nel riparto si realizza il sistema delle squadriglie.

Il riparto non è suddiviso in squadriglie, ma più squadriglie costituiscono il riparto.

Il riparto è guidato dal Capo riparto che ne è il responsabile dal punto di vista metodologico e cristiano. Egli risponde del suo operato al Capo Gruppo.

Il riparto è composto da un minimo di due ad un massimo di quattro squadriglie. E' da escludere che il numero degli scouts presenti in un riparto superi i trentadue (IL LIBRO DEI CAPI).

Ad un riparto, con almeno tre anni di esperienza, può essere aggregata "una squadriglia libera".

Il riparto prende il nome da un personaggio che per la sua capacità e moralità cristiana si è distinto nella vita (Santi, cavalieri, sacerdoti, esploratori, uomini illustri "...che hanno lasciato questo mondo un pò migliore di come l'hanno trovato...") tutto ciò al fine di fornire ai ragazzi, buoni esempi di vita a cui potersi ispirare nel periodo critico della loro instabilità adolescenziale.

Il riparto ha una sede, all'interno della quale ogni squadriglia ha il suo angolo ed un luogo comune a tutti gli scouts per riunioni di riparto ed attività varie. La sede è aperta durante la settimana, in orari prefissati, il più frequentemente possibile e quando sono presenti dei Capi o le squadriglie con il loro Capo squadriglia.

Il simbolo del riparto è la "Fiamma", che viene tenuta in sede in un posto di riguardo e portata da un esploratore con almeno la 2° classe (fiammino di riparto).
La Fiamma riproduce i colori di gruppo e lo stemma dell'associazione.
Il riparto cura le proprie tradizioni ed ha un suo "grido".

Gli organi fondamentali del riparto sono quattro:

1. la Direzione di riparto;
2. la Corte d'Onore;
3. il Consiglio dei Capi squadriglia;
4. l'Alta Squadriglia.

Costituzione di un nuovo riparto

La costituzione di un nuovo riparto avviene sempre in modo graduale e con la presenza di un capo riparto esperto. Inizialmente, si metteranno insieme non più di 12/16 ragazzi (due squadriglie) cercando di far giungere tutti alla promessa e avviare, almeno in parte, il programma di 2° classe.

Durante il primo anno di lavoro sarà molto importante favorire lo spirito di amicizia. Solamente dopo un anno completo di attività (compreso il campo estivo) si potrà aprire una nuova squadriglia.

La costituzione di un nuovo riparto deve essere preventivamente autorizzata da una direzione di gruppo sentito il parere del commissario alla branca.

La squadriglia libera

La squadriglia libera ha la propria sede e svolge regolarmente attività con il riparto da cui ha preso origine o a cui è stata affiancata (sarà la corte d'onore di questo riparto a nominarne il Capo squadriglia). Essa è costituita da 8 o al massimo 10 ragazzi ed è sottoposta all'attenzione di un aiuto capo riparto con sufficiente esperienza. Un novizio rover non può assolvere all'incarico.

La costituzione di una squadriglia libera deve essere preventivamente autorizzata da una direzione di gruppo sentito il parere del commissario alla branca.

La Corte d'Onore

"La Corte d'Onore decide i programmi di lavoro, i campi, le nomine, le ricompense, ed altre questioni inerenti alla direzione del Riparto. I membri della Corte d'Onore sono tenuti al segreto. Soltanto quelle decisioni che riguardano l'intero Riparto, cioè gare, nomine e così via, saranno rese pubbliche" (SCAUTISMO PER RAGAZZI, 4° CHIACCHIERATA).

La corte d'onore, formata dal capo riparto, dall'assistente e dai Capi squadriglia, è una componente importante del sistema delle squadriglie, quasi un comitato permanente che manda avanti gli affari del riparto. Eccezionalmente vi possono partecipare anche gli Aiuti capo ma senza diritto di voto.

La corte d'onore si riunisce quando se ne ravvisa la necessità e a conclusione dei campi. L'ordine del giorno è preparato dal Capo riparto. Ognuno dei partecipanti può portare argomenti all'ordine del giorno.

Si comincia la riunione con la preghiera, la proclamazione della Legge e la lettura del verbale della corte d'onore precedente. Si può anche leggere un pensiero di Baden Powell o cantare il canto della Promessa.

La corte d'onore fissa le mete del Riparto: spirito scout, stile, progresso spirituale del riparto, ma anche del singolo esploratore; in quest'ottica può richiamare uno scout che ha mancato alla Legge, incoraggiare e spronare i più tiepidi, congratularsi con gli scouts che veramente hanno fatto "del loro meglio".

La Corte d'Onore si riunisce per:

- definire per grandi linee il programma dell'anno;

- ammettere i novizi alla promessa;
- stabilire i passaggi di classe;
- concedere i brevetti di specialità;
- nominare i Capi ed i vice-capi squadriglia;
- lanciare imprese e progetti;
- prendere decisioni importanti che riguardano la vita del riparto e di ogni singolo esploratore in rapporto con esso (anche di carattere disciplinare).

La Corte d'Onore si riunisce sempre in perfetta uniforme, con carattere di solennità e in un locale sufficientemente riservato e adatto a tale avvenimento. Può andare bene anche la stessa sede di riparto, magari utilizzando una stanza opportunamente preparata per l'evento (magari con un tavolo sul quale sia posta una pergamena con la Legge scout o il Vangelo o una candela, o una candela per ogni partecipante ecc...).

Al fine di preservare la riservatezza della riunione, si dà incarico al "fiammino" di riparto di vigilare affinché nessuno disturbi la riunione. Egli si occuperà anche di chiamare gli esploratori eventualmente convocati dalla corte d'onore.

Questo carattere di solennità è indispensabile ai fini pedagogici. La corte d'onore, infatti, sviluppa il senso di responsabilità, il rispetto degli altri, abitua a prendere decisioni ponderate e al rispetto della gerarchia. Ad ogni modo, il Capo riparto deve utilizzare con prudenza ed intelligenza questo strumento educativo, fornendo ai Capi squadriglia un mezzo di crescita evitando, però, di sopravvalutare la loro reale capacità di giudizio che rimane, comunque, limitata all'età.

La Corte d'onore è dotata di un proprio registro, realizzato con cura, nel quale vengono verbalizzate le riunioni che nel corso degli anni vengono tenute, indicandovi i partecipanti, le decisioni di maggior rilievo assunte. I verbali verranno sottoscritti dai partecipanti per aumentare la solennità delle decisioni di questo organo.

L'Alta Squadriglia

L'Alta Squadriglia è composta dai Capi squadriglia, dai vice e, in casi eccezionali, anche da qualche esploratore anziano. In nessun caso i componenti dell'alta squadriglia dovranno essere più di 10. L'Alta Sq. è diretta dal Capo riparto. Quest'ultimo affiderà ad uno dei Capi squadriglia il compito di portare il guidone e presentare l'unità con il grido.

L'Alta Sq. riveste un ruolo importante nell'ambito del "trapasso delle nozioni". Infatti, in essa vengono affinate quelle tecniche e conoscenze che poi verranno "trasferite" ai ragazzi delle singole squadriglie.

In Alta Sq. il Capo Riparto ha la possibilità di occuparsi direttamente della formazione individuale, spirituale e tecnica, di coloro che nel riparto rivestono un ruolo "chiave" (appunto i Capi e i vice capi squadriglia). Il livello delle attività proposte dovrà essere maggiormente approfondito e specialistico, proprio per rispondere meglio alle esigenze dei ragazzi più grandi.

L'Alta Sq. avrà in sede di riparto un suo proprio "angolo". Essa si riunisce con cadenza settimanale e svolge periodicamente uscite all'aperto. L'Alta squadriglia si riunisce sempre in uniforme.

Il Consiglio dei Capi squadriglia

Il consiglio dei Capi squadriglia è formato dal Capo riparto e dai Capi squadriglia.

Il consiglio dei Capi squadriglia porta avanti e verifica costantemente il programma di riparto, esamina la situazione delle squadriglie e, più in generale, del riparto, collabora nella preparazione del campo e di tutte le altre importanti attività.

Il consiglio dei Capi squadriglia sviluppa nel ragazzo il giudizio, l'iniziativa, l'ordine (idea, mezzi, esecuzione, rendiconto). Insegna ai Capi squadriglia a conoscere i loro ragazzi, a pensare a loro, a domandarsi cosa possono realmente fare ed a misurare le conseguenze dei loro atti.

Il consiglio dei Capi squadriglia si svolgerà almeno una volta al mese, nell'angolo di Alta Sq. ed in uniforme. Durante il campo si svolgerà a conclusione di ogni giornata, dopo l'ammaina bandiera, per analizzare e discutere la giornata che volge a conclusione.

Le attività del riparto

La sede

Il riparto ha necessità di avere una sede stabile dove incontrarsi e svolgere le riunioni. In essa ciascuna squadriglia ha il proprio angolo dove riunirsi, conservare il materiale e che provvede ad abbellire e tenere sempre in ordine.

La sede è fruibile dagli esploratori in giorni ed orari prefissati che devono essere comunicati ad inizio anno a tutti i genitori. Inoltre, in tali giorni, deve sempre esserci la presenza di un responsabile.

La riunione di riparto

La riunione di riparto ha una durata di circa 2 ore e si svolge con cadenza settimanale e in perfetta uniforme. Il Capo riparto dovrà utilizzare questo tempo per affinare le tecniche trasmesse in Alta sq. prima e in squadriglia poi, per fare delle chiacchierate, cantare, giocare, preparare delle attività particolari, ecc... Chiaramente, i vari momenti dovranno essere sapientemente articolati in modo da rendere la riunione sempre attiva, partecipata e mai noiosa.

Le chiacchierate devono avere breve durata (20 minuti al massimo).

Nulla deve essere improvvisato. La riunione deve essere preparata con meticolosità, e in sintonia con le linee programmatiche e gli obiettivi posti ad inizio anno.

Mai dimenticare di cominciare e chiudere la riunione di riparto con un breve momento di preghiera (magari la visita al Santissimo in chiesa), di far pronunciare la legge scout (in modo particolare dai novizi che si preparano per la promessa), di curare lo stile.

La vita cristiana in riparto

Un'educazione integrale della persona non può ignorare l'educazione religiosa. Educare cristianamente il ragazzo significa aiutarlo a scoprire, conoscere e seguire Gesù Cristo.

Il Capo riparto non deve limitarsi a fare "catechismo", ma deve stimolare i ragazzi, in primo luogo con il proprio esempio, alla confidenza con Dio e alla frequenza dei sacramenti.

Il programma elaborato ad inizio anno deve prevedere un preciso cammino di crescita spirituale da valutare e concordare con l'assistente.

I momenti di catechesi devono essere ben calibrati, fatti di piccoli passi per non stancare il ragazzo e fargli assaporare le cose di Dio poco per volta (soprattutto attraverso il gioco).

Di estrema importanza è la partecipazione attiva alla liturgia sacra, in modo particolare alla S. Messa, curando i canti liturgici, esaltando l'importanza e l'onore di essere al servizio della mensa eucaristica, spronando alla lettura della parola di Dio, incentivando con la conquista delle specialità. A questo si aggiunge la pratica frequente del sacramento della Confessione, ribadendo, attraverso la catechesi, la bruttezza del peccato quale offesa a Dio.

Inoltre occorre favorire:

- la pratica costante della liturgia delle ore, in particolare durante i campi;
- la visita al Santissimo prima di ogni riunione di riparto o di squadriglia;
- la recita frequente del S. Rosario per tenere sempre vivo anche il pensiero alla nostra Madre Santissima che ci porta a Cristo;
- l'educazione al modo di pregare: scandire le preghiere senza biasciarle, inserire delle riflessioni (ad esempio il rosario meditato);
- il culto dell'Angelo custode;
- le devozioni, anche mediante la distribuzione di immagini sacre.

Tutto questo deve essere realizzato, come già detto, a piccoli passi, senza appesantimenti ed inutili forzature. Ad esempio, si possono utilizzare numerosi mezzi per "parlare di Dio" al ragazzo:

- Conoscenza della natura: in questa fase il concetto di Dio Padre recepito nel clima di "famiglia felice" del lupetto va cedendo il posto a quello di Dio Creatore che ci ha messo a disposizione tutto quello che ha creato.
- Pionieristica: costruzione di oggetti sacri, edicole, altari.
- Espressioni sul Vangelo o sulla Sacra Scrittura in genere, prendendo spunti dai vari eventi liturgici nel corso dell'anno.
- Realizzazione di icone come attività manuale specialistica.
- Uscite e pellegrinaggi presso luoghi sacri e santuari pieni di immagini e di storie particolari che suscitano l'interesse del ragazzo. Queste uscite siano programmate con giochi ed applicazione delle tecniche scout (ad esempio topografia - natura).
- Riempire di significato sovranaturale le varie tappe del cammino scout. A tal proposito è molto importante avere la presenza di un sacerdote in occasione delle varie cerimonie.
- Conoscenza della vita dei santi per la loro conformazione a Cristo: a tal proposito è bene associare, al tema da trattare durante un campo estivo, un santo patrono che gli esploratori possano prendere come riferimento di vita, illustrarne la vita e le opere durante il Campo stesso.

Le attività all'aperto

In occasione delle uscite, il riparto mette in pratica le tecniche apprese durante le riunioni in sede. Uscite e pernottamenti costituiscono la naturale palestra per prepararsi in modo adeguato al campo estivo.

Le uscite di una giornata si svolgono di frequente, preferibilmente una al mese. Quelle con pernottamento si svolgono con frequenza almeno trimestrale.

E' sempre obbligatorio portare una fornita cassetta di pronto soccorso.

Nelle attività svolte autonomamente dai ragazzi (ad esempio un hike) bisogna sempre informare i genitori assicurandosi che abbiano la piena consapevolezza che i ragazzi si allontanano da casa senza la costante presenza dei capi.

Il campo

"Il campo è ciò che il ragazzo si aspetta con gioia nello scoutismo ed è la grande occasione per il Capo" (IL LIBRO DEI CAPI).

Il campo costituisce il momento centrale dell'anno scout. Per mesi le squadriglie si sono preparate a questo importante evento. Esso costituisce senza ombra di dubbio la naturale "palestra" dove i ragazzi mettono in atto le tecniche acquisite e vivono insieme in spirito di fratellanza e di servizio reciproco. Per il Capo, il campo costituisce l'occasione migliore per conoscere i suoi ragazzi, per osservarli, per parlare con ciascuno di essi, per consolidare lo spirito di amicizia.

a) Il campo estivo

Il campo estivo va realizzato in località che abbiano caratteristiche naturali consone al programma previsto, acqua sufficiente, e che permettano di tenere un'adeguata distanza tra gli angoli di squadriglia.

Il campo estivo ha una durata non inferiore ai 12 giorni e non superiore ai 15; deve essere preparato in modo attento e meticoloso e con largo anticipo rispetto alla data di partenza prevista. Allo stesso modo, ogni attività deve essere adeguatamente organizzata e nulla deve essere lasciato al caso.

Al campo, più che altrove, il sistema delle squadriglie deve essere applicato in pieno, con ampia autonomia, responsabilità e libertà. La naturale conseguenza di quanto detto: cucina di squadriglia, tenda di squadriglia, angolo di squadriglia, materiale di squadriglia, attività di squadriglia.

E' facile cadere nella tentazione di portare al campo scout qualche comodità da casa. Fare un campo scout vuol dire soprattutto dare al ragazzo la possibilità di dimostrare a se stesso di sapersela cavare anche senza le comodità della città.

Lo scout sa accendere il fuoco con qualsiasi tempo, perchè si è procurato un'attrezzatura adatta a "qualsiasi tempo". Lo scout sa dormire anche senza il suo comodo letto di casa. Lo scout sa fare a meno del telefonino, dell'elettricità, della musica assordante e delle bibite.

La regola non deve essere quella del "vietare", ma dell'invitare a "scoprire": scoprire il gusto dell'essenzialità e della vita sana all'aria aperta liberi dalle schiavitù delle mode correnti.

Le giornate di campo devono svolgersi in modo armonioso, con ritmi tranquilli e bilanciati. Deve sempre essere previsto il momento del riposo e un tempo adeguato per i servizi di squadriglia.

Il programma generale, gli obiettivi e la logistica del campo vanno illustrati ai genitori per tempo (almeno uno/due mesi prima). A questi ultimi deve essere richiesto il consenso scritto alla partecipazione del ragazzo al campo, unitamente ad un certificato medico.

Copia del programma di massima con l'indicazione della località prescelta dovranno essere inviati, con adeguato anticipo (almeno un mese prima), al commissario di branca esploratori.

Il campo estivo, essendo la conclusione dell'attività di un anno e dovendo essere organizzato "su misura" per quel reparto, esige la presenza del Capo reparto e, possibilmente, anche dell'assistente di reparto. Difficilmente altre persone, anche se capaci e sperimentate, riescono a dar vita ad un buon campo per un reparto che non sia il loro. Il Capo campo è pertanto il Capo reparto. Il suo staff è costituito dagli aiuti capo reparto e da uno o due rovers/capi di supporto. E' bene evitare di coinvolgere altri rovers e capi o genitori dei ragazzi.

Il Capo campo avrà cura di predisporre l'angolo dello staff capi: il cosiddetto Kraal.

A proposito del Kraal scrive Michel Menu: *"qualunque siano le urgenze che lo assalgono al campo, gli imprevisti, l'attenzione che egli deve portare ai ragazzi e allo stile del reparto, il capo non può trascurare di sistemare il suo posto. Egli stesso è scout per disintossicarsi, sa che maneggiare la scure, scorticare e lavorare il legno, sono eccellenti mezzi terapeutici. Gli scouts sono allergici ai bei signori che predicano lo scautismo, senza viverlo." (...)* *"Il Kraal è sempre di un disegno accurato, e, se possibile, in armonia con l'altare o l'alzabandiera. Dà alle squadriglie un'idea di ciò che si può fare per vivere a proprio agio in piena natura".*

Occasionalmente si possono effettuare campi estivi tra due reparti maschili dello stesso gruppo o di gruppi differenti. In tale evenienza, le due unità dovranno essere sistemate ad una distanza tale che consenta la massima autonomia di spazi e di tempi. Pur prevedendo la possibilità di avere un unico coordinatore, ciascun Capo reparto mantiene il ruolo di Capo campo del suo reparto (tale incarico non può essere delegato).

Non è opportuno effettuare il campo estivo con unità di altre branche.

Durante le giornate di campo ogni squadriglia vive in modo autonomo, con incarichi ben definiti e che consentano a ciascun squadrigliere di adoperarsi per il buon funzionamento della squadriglia stessa.

Ogni giorno verrà nominata una squadriglia di "servizio" che dovrà occuparsi dei servizi comuni (alza bandiera, sistemazione dell'altare, raccolta legna, ammaina bandiera, ecc...).

può essere utile, secondo le circostanze, confrontare il programma del campo in sede di Corte d'Onore. In base alle osservazioni dei Capi squadriglia ed alle loro idee, saranno fissate definitivamente le mete del campo. Tuttavia, il Capo manterrà sempre un'aria di sorpresa e di imprevisto, creando così nei ragazzi attesa ed aspettativa e quindi maggiore entusiasmo.

E' buona tradizione dare ad ogni campo un tema ed un motto appropriato, concentrando su di essi lo stile e lo spirito di tutte le attività.

b) Il Campo invernale

Pur mantenendo le medesime caratteristiche organizzative, il campo invernale si differenzia molto da quello estivo.

Il campo invernale ha una durata di 3 o 4 giorni e si svolge, preferibilmente, in accantonamento. Lo staff campo dovrà prodigarsi per tempo nel ricercare una casa o un rifugio sufficientemente attrezzato da poter essere utilizzato per le attività previste.

E' totalmente da evitare il soggiorno in ostelli o in località troppo frequentate da villeggianti.

Nel caso vengano organizzati campi invernali in tenda, questi dovranno svolgersi a quote non elevate e in luoghi dove è presente un casolare o un rifugio da utilizzare in caso di necessità.

La brevità del campo comporta l'esigenza di ridurre, sul piano pratico, l'autosufficienza delle squadriglie, specie per quanto riguarda la cucina. Questa sarà pertanto di riparto, coadiuvata dai cuccinieri di squadriglia.

Il campo invernale va lanciato circa un mese prima in modo da far entrare i ragazzi nel giusto spirito. E' importante inoltre far conoscere per tempo alle famiglie l'equipaggiamento necessario e tutte le altre utili notizie.

Come ogni attività scout, anche il campo invernale deve trovare nella vita spirituale la sua prima ragione di essere. La relativa brevità ed il particolare periodo (si è ancora in pieno clima natalizio), permette di svolgere un programma maggiormente finalizzato a questo scopo (ad esempio: recita delle lodi mattutine, rosario meditato, S. Messa giornaliera).

E' da sottolineare come la responsabilità dell'educazione cristiana dei ragazzi, e quindi anche lo svolgimento di attività specificatamente religiose, non sia un compito delegato solamente al sacerdote, ma compete ad ogni Capo dell'Associazione.

Non è opportuno effettuare il campo invernale con unità di altre branche.

Lo staff di riparto

Il Capo riparto

"Anzitutto, per confortare coloro che aspirano a divenire capi, vorrei smentire il diffuso preconcetto che, per essere un buon capo, un uomo debba essere un individuo perfetto o un pozzo di scienza. Non è affatto vero.

Egli deve semplicemente essere un «uomo-ragazzo»; cioè:

- 1) deve vivere dentro di sé lo spirito del ragazzo, e deve essere in grado di porsi fin dall'inizio su un piano giusto rispetto ai ragazzi;*
- 2) deve rendersi conto delle esigenze, delle prospettive e dei desideri delle differenti età della vita del ragazzo;*
- 3) deve occuparsi di ciascuno dei suoi ragazzi individualmente, piuttosto che della massa;*
- 4) infine, per ottenere i migliori risultati, è necessario che faccia nascere uno spirito di comunità nelle singole personalità dei suoi ragazzi. (...) È necessario che il capo si ponga nella posizione di un fratello maggiore, cioè che veda le cose dal punto di vista dei ragazzi, e sappia animare, guidare e infondere entusiasmo nella giusta direzione. Come il vero fratello maggiore, egli deve comprendere le tradizioni di famiglia e curare che*

vengano conservate, quand'anche dovesse essere necessario agire con notevole fermezza."

Secondo quanto previsto dal vigente regolamento associativo (art. 7) è preferibile affidare l'unità ad un capo brevettato.

L'aiuto capo riparto

L'aiuto capo riparto è preferibilmente un socio adulto o, in mancanza, un Rover che abbia già firmato l'impegno. In quest'ultimo caso, le attività di riparto (campi compresi) non devono intralciare il cammino di formazione che il rover sta compiendo al clan. Sarà pertanto cura del Capo riparto e del Capo clan elaborare una programmazione che tenga conto delle reciproche esigenze.

Per differenziare il ruolo dell'aiuto capo da quello del novizio rover in servizio, al primo viene consegnata la barretta di aiuto capo come previsto dal regolamento associativo (art.21).

Lo staff di riparto può essere costituito anche da più aiuti capo riparto.

Il novizio rover in servizio

Lo staff di riparto (Capo riparto, aiuti capo e Assistente), può essere affiancata anche da uno o due novizi rovers in servizio. Questi ultimi non sono da considerarsi degli aiuto capi a tutti gli effetti, ma ragazzi che, nell'ambito della loro formazione di clan, vengono avviati al loro primo servizio in branca. Per tale motivo, il Capo riparto dovrà prendersi particolare cura di costoro spiegando il significato pedagogico del metodo scout applicato alla Branca e riferendo periodicamente al Capo clan dei progressi o delle anomalie riscontrate.

L'assistente spirituale

Compito dell'Assistente Spirituale deve essere quello di donare Cristo ai ragazzi completando così il lavoro del Capo riparto. La condizione di vicinanza, di semplicità, di libertà, offerte nella sua condivisione di vita scout portano il ragazzo ad avvicinarsi a lui, superando eventuali timidezze. Tutto ciò facilita il sacerdote nella direzione spirituale.

La presenza dell'Assistente in tutti gli eventi importanti del cammino scout dà il giusto clima di sacralità. L'amministrare i sacramenti e il porgere ai ragazzi il Vangelo pronto da vivere contribuiscono a mantenere sempre di più il ragazzo in grazia di Dio. Se il sacerdote non si fa lievito in mezzo a quella farina che sono i ragazzi è difficile che si possano raggiungere gli obiettivi perseguiti.

Direzione di Riparto

Il Capo riparto, gli aiuti capi e l'Assistente formano la Direzione di riparto che partendo da un'analisi spirituale, familiare e sociale di ciascun ragazzo, elabora il progetto educativo dell'anno, che, tenendo conto del programma annuale di riparto e dell'età degli esploratori, attraverso mezzi adeguati (campi, uscite, riunioni, momenti di preghiera, escursioni culturali ecc...) deve permettere il raggiungimento degli obiettivi di fondo del metodo scout (formazione del buon cristiano e del buon cittadino).

L'uniforme (vedi art. 17 dello Statuto)

"L'equipaggiamento scout, con la sua uniformità, costituisce ormai un legame di fraternità fra i ragazzi in tutte le parti del mondo" (Scoutismo per ragazzi, 3° chiacchierata).

L'uniforme degli esploratori

- Basco di colore nero con il fregio che va cucito sul lato sinistro. Il modello che usiamo è il modello *boina o spagnolo*.
- camicia color kaki con contospalline e due tasche con soffietto sul davanti;
- maglione blu girocollo (non a forma di "V") d'inverno;

- fazzolettone di gruppo per i promessati (ed anche per gli ex lupetti che hanno pronunciato la promessa al Branco), chiuso dal ferma-fazzolettone;
- cinta di cuoio con due anelli laterali e fibbia associativa, per i promessati;
- pantaloncini di velluto a coste piccole blu, 4 dita sopra il ginocchio;
- pantaloni lunghi di velluto a coste piccole blu d'inverno;
- calzettoni blu di cotone fino al ginocchio;
- calzettoni blu di lana fino al ginocchio d'inverno;
- scarponi o, nell'uniforme invernale, scarponcini leggeri o similari; non è ammesso l'uso di scarpe da ginnastica.

Distintivi ammessi sull'uniforme scout (camicia e maglione)

- Distintivo di gruppo: va cucito sulla manica destra, sotto l'attaccatura della stessa;
- distintivo regionale: va cucito immediatamente sotto il distintivo di gruppo;
- distintivo associativo: deve essere cucito sopra la tasca destra a diretto contatto con la cucitura;
- distintivo della Promessa: va cucito al centro della tasca sinistra sopra il soffietto;
- i segni di riconoscimento (barrette) del capo squadriglia sono rappresentati da due fettucce di colore verde, larghe cm. 1,5 e lunghe cm 9. Esse vanno cucite sulla tasca sinistra ai lati del soffietto e distanziati da questo di 5 mm. Per il vice capo squadriglia si utilizza una fettuccia di colore verde cucita al centro della tasca sinistra sul soffietto e sotto il distintivo della promessa.
- Il caposquadriglia può portare un cordino bianco con fischietto di circa 4/5 mm di diametro. Tale cordino, chiuso ad anello, deve passare dentro la spallina destra, sotto l'ascella e bloccato sul ferma-fazzolettone.

Nel caso di capo e di vice capo squadriglia designati le barrette vanno cucite sulla tasca destra.

- omerale di squadriglia: nella contropallina sinistra. E' formato da un cordoncino tricolore circolare e da due nastri di 22 cm di lunghezza, larghi 1,5 cm, del colore della Squadriglia, piegati a cavallo del cordino tricolore. Anche nel maglione l'omeroale va cucito con il cordoncino tricolore. I novizi non portano l'omeroale.
- distintivo di classe: ad 1 cm dalla specialità di ambulanziere o a 2 cm dagli omerali di squadriglia;
- specialità di ambulanziere: va cucita su entrambe le maniche. Su quella destra va cucita a 1 cm dal distintivo regionale; su quella sinistra va cucita ad 1 cm sotto l'omeroale;
- specialità: vanno cucite a 1 cm dalla specialità di ambulanziere, in file di tre, se non si ha la specialità di ambulanziere le specialità vanno cucite a 2 cm dal regionale;
- distintivo di esploratore scelto: ad 1 cm dalla specialità di ambulanziere o a 2 cm dagli omerali di squadriglia.

Gli esploratori provenienti dal Branco che hanno conseguito il "Lupo Anziano" portano il distintivo relativo fino al conseguimento della 2° classe.

I distintivi di cui sopra vanno cuciti sul maglione invernale in posizioni analoghe a quelle della camicia.

Sull'uniforme non vanno cuciti altri distintivi.

L'uniforme da campo

Durante il campo estivo è ammesso l'utilizzo di una uniforme da campo che dovrà essere costituita da:

- pantaloncino corto di cotone blu (anche con tasche laterali);
- maglietta di cotone blu a girocollo, possibilmente con stemma associativo e/o di gruppo;
- cappellino di cotone blu con visiera;
- fazzolettone di gruppo;
- calzettoni blu (di cotone o lana) fino al ginocchio;
- scarpone o scarponcino leggero; non è ammesso l'uso di scarpe da ginnastica.

Il Santo protettore della branca

Il santo protettore della branca è San Giorgio. Si legge in "Scautismo per ragazzi" (CHIACCHIERATA 20): *"San Giorgio è anche il Santo Patrono degli Esploratori di tutto il mondo (...) San Giorgio è il modello a cui dovrebbe ispirarsi ogni Scouts (...). La festa di San Giorgio è il 23 aprile. In questo giorno, tutti i veri Esploratori si fanno uno speciale dovere di meditare la Promessa e la Legge Scout: ricordatevelo, al prossimo 23 aprile, e mandate un messaggio di saluto a tutti i fratelli Scouts nel mondo".*

La Preghiera dell'esploratore

Fà, 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 alacramente e a comportarmi lealmente,
 quando Tu solo mi vedi come se tutto il mondo potesse vedermi.
 Perdonami quando sono cattivo,
 aiutami a perdonare coloro che non mi trattano bene.
 Rendimi capace di aiutare gli altri quando ciò mi è faticoso.
 Mandami le occasioni di fare un pò di bene ogni giorno
 per avvicinarmi di più al Tuo Divin Figliolo Gesù.

Allegato 1

Animali di squadriglia e colori dei nastrini omerali.

(Le sagome degli animali ed i rispettivi versi sono riportate in Scautismo per Ragazzi)

Animale	fettuccia esterna	fettuccia interna
Airone	verde	grigio
Albatro	blu	kaki
Antilope	blu	bianco
Aquila	verde	nero
Ariete	arancio	marrone
Bisonte	marrone	marrone
Bufalo	rosso	bianco
Bulldog	azzurro	marrone
Canguro	blu	grigio
Castoro	blu	giallo
Cavallo	nero	bianco
Cervo	violetto	nero
Cigno	grigio	rosso
Cinghiale	grigio	rosa
Cobra	arancio	nero
Cocodrillo	verde	kaki
Colombo	blu	rosso
Corvo	nero	nero
Condor	blu	rosso
Daino	verde	arancio
Elefante	porpora	bianco
Fagiano	marrone	giallo
Falco	rosa	rosa
Gallo	rosso	bruno
Gabbiano	bianco	violetto
Gheppio	violetto	blu
Gufo	blu	blu

Ippopotamo	rosa	nero
Leone	giallo	rosso
Leopardo	verde	giallo
Lince	rosa	marrone
Lontra	bruno	bianco
Lupo	giallo	nero
Mangusta	bruno	arancio
Merlo	marrone	kaki
Orso	bruno	nero
Pantera	giallo	giallo
Pavone	verde	blu
Pellicano	grigio	viola
Picchio	verde	violetto
Pinguino	bianco	nero
Pipistrello	celeste	nero
Rinoceronte	blu	arancio
Rondine	blu	bianco
Scoiattolo	grigio	rosso scuro
Serpente	rosa	bianco
Sparviero	rosso	verde
Tasso	verde	bianco
Tigre	violetto	violetto
Toro	rosso	rosso
Tricheco	bianco	kaki
Volpe	giallo	verde

Ecco il significato simbolico dei colori principali dalla cui combinazione risultano composti i nastri omerali, in relazione agli animali di squadriglia:

bianco	purezza e onestà
azzurro chiaro	altezza d'ideali ed intelligenza
azzurro scuro	inventiva ed osservazione
grigio	dolcezza e pazienza
giallo oro	laboriosità, probità, abilità
marrone	furberia e capacità
nero	forza e sicurezza
arancio	gaiezza e buon carattere
rosso	coraggio e generosità
verde chiaro	speranza e prodezza
verde scuro	scienza dei boschi e amore della natura
violetto	perseveranza e tenacia