

Il Sentiero del Caposquadriglia

Leon Braun



Titolo originale dell'opera:

Toi, C.P. et ta Patrouille
Editions Casterman – Tournai

Traduzione dal francese di
Antonio Soldà, marianista

Digitalizzazione, adattamento linguistico,
reimpaginazione e note
a cura di

Giorgio Buonauro
Gruppo AGESCI Perugia 3

Novembre 2013

EDIZIONE ORIGINALE
EDITRICE ÀNCORA MILANO
Febbraio 1975

PREFAZIONE

Un libro proprio per te, Capo Squadriglia; un libro che forse hai desiderato qualche volta e che sicuramente troverai utile e interessante.

Certo, non è un romanzo thrilling, o un western e - te lo dico subito - non contiene fumetti.

Ma è stato scritto e tradotto proprio per te che - valorizzando le belle caratteristiche della tua età - sei un tipo in gamba, hai la piena fiducia dei tuoi Capi e ti senti impegnato in una missione particolare, che non è da tutti, neppure tra ragazzi scouts.

Essere Capo Squadriglia infatti, essere cioè il Capo riconosciuto e stimato, l'animatore, l'interprete di altri 6-7 ragazzi, per i quali puoi far tanto, nel bene come nel male o nella mediocrità, è veramente una missione eccezionale ed appassionante, piena di fascino e di responsabilità, di cui lo stesso B.P. - divenuto famoso e Capo riconosciuto di tutti gli scouts del mondo - sentiva la nostalgia. Esserlo oggi, poi, in questo nostro tempo grandioso e sconcertante, pieno di luci e di ombre, tanto diverso dal passato perché proteso verso un futuro difficile a dimensionare; in una società che, inquieta e frastornata, cerca ansiosamente la sua strada; in un mondo che affronta "le più gigantesche trasformazioni della sua storia"¹, rappresenta una formidabile e preziosa occasione che la Provvidenza ti offre per realizzare il meglio di te stesso al servizio di altri ragazzi, per aiutarti a costruire in te l'uomo di domani. I giovani - si legge negli Atti del Concilio Ecumenico Vaticano II "devono divenire i primi ed immediati apostoli dei giovani, esercitando essi stessi l'apostolato fra di loro..."²

Magnifica impresa, suggestiva missione che la Chiesa del Concilio - chiamandoti attraverso i tuoi Capi - propone alla tua giovinezza.

Questo libro - del quale insieme a te siamo grati all'Autore, agli Editori belgi ed italiani ed al nostro ex Capo Reparto prossimo sacerdote marianista, che l'ha tradotto con il cuore prima che con la penna - ti aiuterà, ti suggerirà, darà scatto alla tua personale iniziativa, ti farà vedere nella giusta luce il tuo ruolo, che non è quello di un fiero comandante che impartisce ordini, ma di un fratello al servizio dei fratelli in lieta umiltà; ti ricorderà che la sigla del Csq. non è: "andate ... fate ... scattate!" ... bensì quella che suona "venite con me ... facciamo insieme ... seguitemi".

C'è ancora da dire che questo non vuol essere un testo ufficiale (come dicono i grandi...), che potrebbe allora apparire più o meno difforme dalle Direttive e dalle consuetudini dell'A.S.C.I.

E', o spera di esserlo, un sussidio al tuo lavoro personale e semmai - proprio nello spirito delle nuove frontiere, vuole aiutarti ad ampliare i tuoi orizzonti, offrendoti le esperienze particolari che altri ragazzi Capisquadriglia vivono in altre contrade d'Europa, con alcune diversità esteriori e secondarie, ma con gli stessi ideali, nella medesima fraternità scout che non conosce confini.

E proprio quest'ultimo pensiero mi consiglia di rinunciare a tentare di scrivere io il pezzo a chiusura di questa semplice prefazione, togliendolo di peso dal bellissimo "messaggio ai giovani" che il Concilio Vaticano II ha rivolto anche a te, ragazzo, scout cattolico e Caposquadriglia:

... "ed è in nome di Dio e di Suo Figlio Gesù, che vi esortiamo ad allargare i vostri cuori alle dimensioni del mondo, ad ascoltare l'appello dei vostri fratelli ed a mettere coraggiosamente al loro servizio le vostre giovani energie. Lottate contro ogni egoismo, rifiutate di dar libero corso agli istinti di violenza e di odio che provocano le guerre ed i loro cortei di miserie. Siate generosi, puri, rispettosi, sinceri. E costruite nell'entusiasmo un mondo migliore di quello dei vostri maggiori".

Epifania 1967

Gino Armeni

¹ Messaggio ai giovani dei Padri Conciliari

² Decreto sull'Apostolato dei laici - 12.

RAMOSCELLI

« irriga ciò che è riarso
risana ciò che è malato
piega ciò che è rigido
riscalda ciò che è gelido
correggi ciò che è errato;
in chi confida in Te
infondi i tuoi santi doni...»

«Andate», disse Gesù agli Apostoli; «va», ti ha detto il Capo, affidandoti la nuova missione, scegliendoti come missionario.

Semplici riflessioni, leggeri ramoscelli.

Ramoscelli con cui accenderai il fuoco.

Possano le poche scorze che ho raccolto e sulle quali ho scritto per te i messaggi esposti in questo libro, aiutarti a tener vivo questo fuoco.

E quando l'ultima scorza letta sarà venuta a ravvivare la tua fiamma, possa tu costituire una grande fiammata ardente, raggiante di luce e calore.

CASTORO

PRIMA TAPPA

IL RITRATTO DEL CAPOSQUADRIGLIA

PRIMO MESSAGGIO

IL MESSAGGIO DI B. P.

Un giorno chiesero a B.P. che grado avrebbe scelto nello Scoutismo se non fosse stato Capo Scout del Mondo.

Rispose: "Se potessi scegliere oggi il mio posto nel Movimento, vorrei essere Caposquadriglia".

Ciò significa che egli considerava il compito di Csq. come il più bello, in quanto sinonimo di dono di sé, di dedizione.

Se apri "Scoutismo per Ragazzi", trovi il messaggio di B.P. ai Csq.:

«Io desidero che voi Capi Squadriglia continuate a formare i ragazzi della vostra sq. interamente da voi, perché 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 scout lo faranno anche loro.

Fate vedere loro che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo sia che il Capo Reparto sia presente oppure no.

Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di classe^(A), ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanti sforzi per convincerli.

Ma ricordate che voi dovete guidarli, tirarveli appresso e non spingerli da dietro».

(A) Tutte le volte che nel testo originale compaiono i termini "classe" (2^a classe, 1^a classe), "prove di classe", "esploratore semplice" e termini che fanno riferimento al sentiero scout (es. specialità), occorre confrontarlo con l'attuale Regolamento Metodologico Branca E/G riferito alla Progressione Personale: art. 31 Il sentiero – art. 32 le mete – art. 33 gli impegni – art. 34 le tappe – art. 35 tappa della scoperta (corrisponde indicativamente ad "esploratore semplice") – art. 36 le specialità – art. 37 tappa della competenza (corrisponde indicativamente a "2^a classe") – art. 38 il brevetto di competenza – art. 39 tappa della responsabilità (corrisponde indicativamente a "1^a classe").



Un altro capo scout, uno dei primi pionieri inglesi dello scoutismo, Roland Philips, ha precisato le idee di B.P. sul compito del Csq. con questa frase lapidaria: *«il Csq. non è né una bambinaia ficcanaso, né un sottufficiale urlatore, né un “cornac” (conduttore di elefanti) insensibile ma un fratello maggiore, che guida perché sa farlo e che si fa seguire perché è amato»*.

Ricordati bene questo ritratto del Csq. perché mi sembra che sia il più bello che si possa fare.

Sì, caro Csq., tu devi essere un "formatore". Conosci l'aneddoto dei muratori che lavoravano a costruire una chiesa? Fu chiesto loro cosa stessero facendo. Il primo rispose: "Trasporto delle pietre"; il secondo più realista: "Mi guadagno da vivere"; il terzo invece, che senza dubbio amava gli ideali: "Costruisco una cattedrale che sarà la più bella del mondo!".

Per te è la stessa cosa: tu costruisci una cattedrale.

E se un giorno qualcuno ti chiederà cosa tu stia facendo, non rispondergli: "Faccio divertire i miei scouts", né: "Insegno loro la 2ª classe", ma digli: "Sto formando la più bella sq. del mondo, sto formando degli uomini, sto formando delle anime".

Sì, proprio a te è stata affidata questa splendida missione e, se sarai convinto della sua grandezza, ci darai dentro con tutto il cuore e tutta l'anima.

Ed ora, se rileggi i testi di B. P. e di Roland Philips, noterai alcune parole sottolineate:

... formare

... esempio

... guidarli - è il tuo SCOPO

... fratello maggiore - sono i tuoi MEZZI

In altre parole, tu devi essere:

- il primo scout della tua sq.
- il fratello maggiore dei tuoi scouts
- il loro trascinatore;

e quando tu sarai tutto ciò, ti sarà facile essere anche:

- il formatore dei tuoi scouts.

Eccoti intanto gli articoli delle Norme Direttive A.S.C.I. 1964 che interessano quanto ti verrà detto in questa "Prima Tappa", cioè relativi alla tua funzione di Capo squadriglia:

"La squadriglia è l'unità base del metodo scout. Essa è formata da sei a otto ragazzi, sotto la diretta responsabilità di un Csq. È consigliabile tener conto della libera scelta dei ragazzi nella formazione delle squadriglie" (art. 248).

"Il Caposquadriglia ha l'incarico di guidare i ragazzi che gli sono stati affidati nella realizzazione dell'attività scout. Per il raggiungimento degli scopi educativi che il Movimento si propone" (art. 249).

"Il Caposquadriglia è nominato dal Capo Reparto, d'accordo con l'Assistente Ecclesiastico, di regola tra gli Esploratori che abbiano conseguito almeno la seconda classe; con il consenso del Capo Reparto può essere proposto dagli stessi membri della squadriglia. Deve essere scelto tra i ragazzi più entusiasti e più attivi, dotati di naturale ascendente e di quel prestigio che viene dalla competenza tecnica e dalla generosità" (art. 250).

"Il Caposquadriglia propone al Capo Reparto la nomina del suo Vice Caposquadriglia che lo coadiuva nelle sue mansioni" (art. 251).

"I gradi di Capo e Vice Capo squadriglia, essendo inerenti alla formazione della squadriglia stessa, decadono se, per una qualsiasi ragione, la squadriglia cessa di funzionare o se il titolare viene trasferito ad altra squadriglia" (art. 252).



MASSIME DI CAPI

- *Il maestro che pretende di insegnare senza prima infondere il piacere dell'istruzione è un fabbro che batte il ferro a freddo. (Dugas)*
- *Vedere chiaro non è molto. Dare un ordine è la quarta parte che si deve fare: gli altri tre quarti stanno nel farlo eseguire (Courtois)*
- *Un ordine impartito senza che se ne sorvegli l'esecuzione è un ordine sprecato. (Courtois)*
- *E' regola costante che gli errori per i quali un capo è più fortemente tentato di indignarsi sono generalmente quelli in cui egli stesso ha una parte di responsabilità, o per essersi espresso male o per non aver saputo controllarne l'esecuzione. (Courtois)*
- *Non si confonda fermezza con durezza. Il rimprovero più severo può essere formulato in termini cortesi. "Fortiter in re, suaviter in modo". "Mano d'acciaio in quanto di velluto". (Courtois)*

SECONDO MESSAGGIO

TU SEI IL PRIMO SCOUT

Sì, sei tu mio caro Csq., tu che dal Capo hai appena ricevuto la seconda barretta verde, sei tu, ripeto, che proprio per questa barretta, devi diventare il primo scout della tua sq., la guida dei tuoi scouts, il loro stendardo, il loro eroe. Dare l'esempio.

No, meglio, **essere un esempio**.

Perché "dare l'esempio", può far credere che si deve darlo solo quando gli altri ci vedono. "Essere un esempio", invece, suppone che tu sia ovunque e sempre il migliore degli scouts della tua sq.

E per essere un esempio vivente dell'ideale scout, devi **essere un valore**, (una "cannonata" come si dice oggi), un valore in tutto senza trascurare nulla, per realizzare in te l'equilibrio dell'uomo completo e del cristiano.

UN VALORE IN CAMPO TECNICO

È indispensabile, infatti, che i tuoi scouts abbiano la sicurezza che con te se la caveranno sempre, che non resteranno mai "in panne"... (giacché la tecnica scout è proprio questa conoscenza intelligente delle 1001 maniere di cavarcela, di arrangiarsi in ogni circostanza, di essere utile agli altri sempre).

"Dunque, - mi dirai tu - devo proprio avere la 1^a classe, essere scout scelto?". Magari! Ma questo non basta. Non ti serve a niente portare molte belle specialità o distintivi, essere "imbottito" di tecnica se non vivi da scout, se cioè non usi quanto ti hanno insegnato vari anni di esperienza nello scoutismo e non sai renderne partecipi gli altri. La tua vita deve, infatti, essere impregnata di quello che chiameremo «odore scout».

Così non ti servirà a nulla avere la specialità di Infermiere se, appena un tuo scout si ferisce (o tu stesso) non lo curi, non disinfetti la ferita, non gli fai una fasciatura, anche se solo di fortuna.

È inutile avere la specialità di Pioniere se poi abbandoni l'accetta sotto la pioggia e la lasci arrugginire. È inutile avere la specialità di Guida se poi usi la bussola vicino ad una linea elettrica o se non sai indicare la strada ad uno straniero. Insomma non serve a nulla avere una specialità o anche la prima classe, se la tua condotta non corrisponde in ogni istante a quel distintivo e se non sei in grado di mostrare ai tuoi scouts non tanto il «distintivo» che porti al braccio, quanto piuttosto gli atti e le capacità che essa rappresenta.

«Le "patacche" non fanno lo scout né, tanto meno, il Csq.».

UN VALORE IN CAMPO FISICO

Non aver paura. Non ti si chiede di diventare un Ercole o un Tarzan, ma solo di aver cura del tuo corpo. B.P. annette tale importanza allo sviluppo fisico che gli dedica ben tre chiacchierate di bivacco in «Scoutismo per ragazzi».

Cerca di sviluppare le tue attitudini fisiche assieme alle capacità intellettuali; il proverbio "Mens sana in corpore sano", non è di oggi: risale agli antichi romani. Evita le mollezze, la vita tra poltrone e divani. Viva la vita rude, l'alzarsi subito, il coricarsi puntuale, le camminate, le uscite; viva la ginnastica al mattino, appena alzati. Anche se siete piccoli o gracili - dice B.P. - potete diventare forti e vigorosi se vi preoccupate di fare ogni giorno qualche esercizio fisico.

Si tratta solo di preoccuparsi di farlo, ma non è certo questa difficoltà che farà indietreggiare un Csq.: se terrai duro per un mese di seguito, alla fine ciò non sarà più uno sforzo ma un vero piacere, perché ti accorgerai che stai diventando sempre più forte e resistente ed allora non sarai più capace di smettere.

E così, forte e resistente, sarai davvero in grado di servire gli altri, secondo il famoso motto dei rovers: «Essere forti per essere utili».



UN VALORE IN CAMPO INTELLETTUALE

Sai cosa significano le espressioni: «compiere il proprio dovere verso ... la Patria», e «essere sempre pronti a servire il prossimo»? Sai che esse, dopo la tua Promessa, esigono da te una prestazione importante? Proprio ora, infatti, che sei impegnato nella scuola o nell'avviamento al lavoro, tu ti stai preparando al posto che dovrai occupare domani nella società, al servizio dei tuoi concittadini.

Che tu sia medico, ufficiale o impiegato, ingegnere o agricoltore... è indispensabile che il posto che occuperai sia tenuto da un tipo che ci sa fare, che ne è degno.

Studente o apprendista, è dalla tua preparazione di oggi che dipende il modo con cui domani eserciterai la tua professione a servizio della società.

Oltre a ciò che fa parte strettamente del tuo programma di studi, è indispensabile curare la tua formazione generale, che tu sappia cioè interessarti a qualcosa d'altro oltre la tecnica scout.

Sviluppa armoniosamente, per mezzo di conversazioni, conferenze e soprattutto letture, la tua cultura generale sia in campo letterario che in campo scientifico, sociale o morale. Ricordati che più si deve dare più è necessario avere. Sappi un po' di tutto, come consiglia B.P., se non vuoi correre il rischio di non essere presentabile in società...

UN VALORE IN CAMPO MORALE

«Ricordatevi che il vostro carattere non tarderà a riflettersi in quello dei vostri scouts». Sì, è proprio questa la prima cosa che essi imiteranno in te: le qualità, ma anche, purtroppo, i tuoi difetti. Giacché, infatti, è questa la famosa intenzione di B.P.: creando il sistema di sq. egli ha inventato "uno specchio che moltiplica per sette l'immagine"; sorridi e poi guarda la tua sq.: vedrai sette visi sorridenti; mostrati accigliato e ti vedrai circondato da sette facce "da funerale". Per questo è enorme la prova di fiducia che ti hanno dimostrato i Capi mettendoti alla testa di sette ragazzi, sotto i fuochi convergenti dei loro sguardi vivaci e del loro desiderio di divenire, come te, dei tipi in gamba.

Ma non temere: nel fatto stesso di tutti questi sguardi che convergono su di te scoprirai ben presto un prezioso aiuto: «Insegnando queste virtù non tarderete a notare che le acquistate voi stessi» (B.P.).

Naturalmente sarà la Legge Scout che dirigerà la tua vita; devi considerare ogni mancanza ad essa come una mancanza alla fiducia che i tuoi Capi ed i tuoi ragazzi hanno riposto in te.

E fra tutte le doti che un capo deve possedere, ce ne sono tre soprattutto che bisogna mettere in evidenza: la franchezza, l'energia, la dedizione.

FRANCHEZZA

Un pensiero solo, una parola sola. Non c'è nulla di più bello che sentire uno scout che dice: "L'ha detto il Csq., quindi è vero". Di fronte a te stesso, ai tuoi scouts, ai tuoi capi, ciò che tu dici deve sempre corrispondere a quello che fai.

ENERGIA

Nel settembre del 1944, quando i tedeschi tenevano ancora saldamente la regione, un gruppo di uomini della Resistenza belga aveva occupato il villaggio di Allesur Semois. D'improvviso il villaggio fu accerchiato da un forte gruppo di tedeschi in ritirata; tra i partigiani è tale la sorpresa che essi perdono il controllo della situazione e si ritirano in disordine.

Ma in quel momento un giovane sergente, comprendendo il pericolo di una ritirata senza protezione alle spalle, non esita: si piazza col suo fucile mitragliatore di fronte al Ponte sul Semois e tiene testa coraggiosamente all'attacco nemico proteggendo da solo la ritirata dei suoi. Egli resistette finché non fu ucciso sul posto ma il suo gruppo fu salvo. Quest'uomo valoroso era uno dei nostri, era uno scout e si chiamava James de Liedekerke. La via del dovere gli aprì le porte del cielo.

L'immagine dell'energia è una spada di acciaio temprato.

Quando lo si tempera, l'acciaio diventa flessibile e durissimo, capace di resistere a qualsiasi colpo.

L'immagine della mancanza di energia, cioè della mollezza, della pigrizia, è invece la lumaca, questo piccolo animale che appena qualcosa lo minaccia, si rinchiude nel suo guscio. Non ti dirò di scegliere fra i due ..., in quanto la scelta è naturalmente già fatta. Piuttosto, ti voglio ricordare che l'energia non è il risultato di un istante di esaltazione.

Essa è frutto del lungo allenamento di ogni giorno, fatto di una serie di sforzi e di abitudini semplici, ma con le quali non si transige: lavoro metodico, vita dura, nulla a metà, niente flemma, niente pigrizia, niente lasciar-correre.

L'energia è un grande combattimento che comincia su un minuscolo campo di battaglia: il cuscino. L'energia ti aiuterà a restar sempre padrone di te stesso e ad appartenere sempre al "clan degli ottimisti".

DEDIZIONE

Dopo la sua cinquantesima vittoria e dopo esser stato già abbattuto una volta, l'aviatore Guynemer rientra in licenza presso i suoi genitori.

Suo padre, temendo che l'eroico figlio perisca un giorno in combattimento e pensando che aveva già abbastanza rischiato la sua vita, gli consigliò di volersi concedere un po' di respiro e di farsi assegnare come istruttore in qualche scuola aeronautica delle retrovie, dove poteva essere assai utile per formare i giovani piloti, con minor rischio personale. "Hai ormai raggiunto il limite", gli disse il padre. "No - rispose - c'è sempre un limite che bisogna oltrepassare: finché non si è dato tutto, non si è dato nulla".

Ecco la parola d'un eroe, ecco un motto da Csq.

Dedicati ai tuoi scouts, datti corpo e anima, senza lesinare fatiche ed incoraggiamenti.

UN VALORE IN CAMPO RELIGIOSO

Anzitutto e soprattutto, niente pietà bigotta e innaturale. Non credere che, dato che i tuoi scouts ti osservano, tu sia obbligato a mostrarti “bacia-pile” o a passare per un piccolo santo, macerato dalla penitenza.

Sarebbe questo il modo migliore e più sicuro per farti ridere dietro da tutti e perdere sui tuoi ragazzi ogni influsso dal lato spirituale.

Ti occorrono invece delle convinzioni salde, che si traducano in una pietà semplice, profonda e spontanea, accompagnata da una illimitata fiducia nella Divina Provvidenza.

Il Csq., che vive con spontaneità e naturalezza la sua fede, ha sui suoi scouts un'influenza comunicativa ben più profonda che se mostrasse una grande religiosità superficiale.

Non avrai paura, infatti, di parlare ai tuoi ragazzi del Grande Capo e della sua Legge se tu stesso ne sei personalmente convinto; se invece la tua fede non è solida, ma è semplicemente ricoperta da un leggero strato di pietà esteriore, i tuoi scouts saranno i primi ad accorgersene e le tue vuote Parole non giungeranno alla porta della loro anima.

Non basta avere delle credenze religiose; solo una vita religiosa ti innalzerà al livello della tua missione di esempio e di capo.

La preghiera, conversazione con Dio, l'Eucarestia, unione con Gesù Cristo, la confessione regolare, sostegno della vita, rafforzeranno la tua personalità di fronte a te stesso ed agli altri.

Conosci le cure che esige il mantenere un acquario?

Se lasci che l'acqua si intorbidì anche solo un pochino, ti abituerai ben presto a vederla torbida, poi sporca, quindi poco per volta il fondo si coprirà di fanghiglia e le pareti di vetro si appanneranno fino a perdere tutta la trasparenza.

Certo, una buona pulizia a fondo, una volta l'anno, le renderà di nuovo trasparenti, ma ci vorrà anche una bella fatica.

Se invece tu cambi regolarmente l'acqua e pulisci con un leggero colpo di straccio le pareti, cosa assai facile, avrai il tuo acquario pulito, con l'acqua limpida e ricca di ossigeno. Questo piccolo lavoro diverrà per te un'abitudine e ti parrà talmente facile, in confronto alla pulizia annuale, che non ne risentirai il minimo disturbo.

Non credere che questa digressione sia un'introduzione alla guida del perfetto piscicoltore, tutt'altro, ho voluto solo farti un paragone delle cure che esige la tua anima: rinnova continuamente l'acqua dell'anima tua con la confessione regolare e così essa conserverà sempre la sua purezza e trasparenza.

La comunione frequente ti darà vita: a te piace pranzare con un amico, con il quale chiacchieri a tuo agio dei tuoi affari, delle preoccupazioni, degli altri tuoi amici... Perché allora non fai il primo pranzo della giornata in compagnia del tuo Grande Amico, parlandogli intimamente di te, dei tuoi genitori, dei tuoi scouts, di tutti quelli che ti stanno a cuore?

Un'ultima cosa: prega spesso la Madonna. Dall'alto della croce Gesù ti ha affidato a Lei, dicendole: “Donna, ecco tuo figlio”.

Ama la tua madre del cielo, metti tra le sue mani materne i tuoi progetti e le tue pene, affinché Lei interceda in tuo favore presso il suo Figlio Divino.
Cammina unito a Dio che è dentro di te!

E se ora ti chiedi come tu possa realizzare tutto ciò, risponditi che c'è un mezzo, un mezzo unico ed è la LEGGE SCOUT.

Che la Legge sia in te, come l'edera abbarbicata sulla quercia; o meglio, che la LEGGE sia TE, che tu sia una "Legge ambulante", una "Legge vivente"; che i tuoi scouts si chiedano, di fronte ad una difficoltà: "Come farebbe qui il mio Csq.?".

Che gioia per te il sapere che questo contribuisce alla loro gioia!

Perché è quella cosa che si trova tanto più per sé, quanta più se ne cerca per gli altri.

Eccoti tracciato solo a parole, purtroppo, il livello che tu devi raggiungere per diventare il primo dei tuoi scouts, per conquistare il valore che devi avere.

Ecco piantato lo stendardo che tu devi costituire per loro.

E, poiché ti parlo di stendardo, può darsi che tu creda di dover sventolare ad un paio di metri sopra le teste dei tuoi ragazzi, oggetto della loro venerazione profonda. Il vero capo non è uno stendardo, una bandiera da parata che si tira fuori dalle vetrine di un museo per qualche festa, che la gente vede passare sulle note di una fanfara.

Certo, anche quella è una bandiera molto bella, ma assai più bella è quella da combattimento, quella che il reggimento porta, circonda e difende nella mischia.

Essa non marcia al suono di una fanfara, no, ma corre all'assalto in mezzo ai soldati, sotto lo sguardo di tutti, alla portata di tutti: essa è la bandiera che i soldati capiscono, che i soldati vivono.

Per te è la stessa cosa: il fatto che tu abbia delle qualità, che tu debba essere l'esempio, lo stendardo e perfino l'eroe dei tuoi scouts, non significa che devi vivere su un piedistallo.

No, sii semplice, non tenerti mai troppo sopra di loro ma abbassati al loro livello e, soprattutto, non darti delle arie.

Proprio come la prima cima che un giovane alpinista vuole scalare non deve mai essere troppo ardua, perché egli non si scoraggi in partenza.

Ma se il Csq. evoca ai suoi scouts la vetta che essi devono conquistare, egli incarna anche la guida che deve aiutarli a raggiungerla.

E per non sciupare il piacere dell'ascensione nei giovani alpinisti, occorre che la guida trovi gusto nel suo lavoro, che lo faccia per sport e non per mestiere, che entri come parte viva nel loro gruppo, come compagno di viaggio, condividendo gioie e fatiche, piaceri e dolori, superando con essi i passaggi difficili.

La guida deve essere un fratello per i suoi compagni, per ciascuno di essi in particolare ...

E questo ci porta con una concatenazione logica al secondo aspetto del compito di Csq.: il fratello maggiore.

ESTO VIR

Esser uomo, vedi, significa trionfare sul dubbio,
questo nemico mortale, fratello della disperazione,
significa camminare fino alla meta, senza deviazioni,
sulla strada che porta alla virtù, passando per il dovere.

Significa tenere la fronte alta nei giorni di sgomento,
portare senza debolezze, ovunque, la grandezza d'animo,
nutrire nel proprio seno la forza e la tenerezza,
amare i genitori, la Patria e Dio.

Significa cercar sempre le spine nella rosa,
essere grandi in tempo di pace, valorosi in battaglia,
offrire il proprio braccio, il sangue alla causa più nobile,
pregare, parlare ed amare: essere soldato e apostolo!

Paolo Veron



TERZO MESSAGGIO

SII IL FRATELLO MAGGIORE

Ed ora che abbiamo definito quello che deve essere il "fondo" del Csq., esaminiamo quale ne sia la "forma", cioè la sua attitudine davanti ai suoi scouts.

E vediamo anzitutto ciò che egli non deve essere.

Il Csq. non è un sottufficiale urlatore, che impartisce ordini in tono secco, ne sorveglia l'esecuzione con le mani ai fianchi, urla rimproveri, distribuisce punizioni... e si fa logicamente detestare da tutti.

Il Csq. non è una bambinaia ficcanaso che esige dai suoi "pupi" che facciano tutto a pennello, che stiano seduti a braccia conserte mentre lei parla; che non permette che essi facciano nulla da sé, ma piuttosto ostacola ogni loro iniziativa definendola una marachella e non osa mai distogliere il suo sguardo torvo su di loro per paura che gliene combinino qualcuna di grossa.

Il Csq. non è un disumano e insensibile conduttore di elefanti che è pagato per far avanzare a colpi di pungolo i suoi animali recalcitranti.

Il Csq. non è il "professore", che ammannisce corsi di tecnica ai suoi ragazzi, li manda nell'angolo se parlano e li porta fuori ogni tanto a fare una breve escursione, se sono bravi.

Il Csq. non è infine neppure il "vecchio compagno" che si diverte a sganasciarsi dalle risa coi suoi scouts, che ne racconta loro delle "balle" e spinge la familiarità fino a "farsi pestare i calli" da essi, che si interessa solo dei più vecchi della sq. perché sono degli amiconi, e si dimentica completamente degli altri scouts.

Grazie a Dio, questi tipi sono solo delle caricature, degli scarti di Csq. e non vorrei neppur lontanamente doverti classificare tra di essi.

Il solo vero Csq. - quello che tu devi essere - è il fratello maggiore dei suoi scouts.



E per togliere subito a questa espressione ciò che potrebbe avere di sentimentale, diciamo senza sottintesi che la fraternità scout si basa su due fondamenti essenziali: la fiducia scambievolmente e la stima reciproca.

Abbi fiducia nei tuoi scouts ed essi avranno fiducia in te.

Stimali per le loro qualità ed essi ammireranno ed imiteranno le tue.

Amali ed essi ti ricambieranno. Dice un vecchio proverbio latino: “Si vis amari, ama”, cioè “ama per primo se vuoi essere amato”.

Ama i tuoi scouts ed ama ciascuno di essi in particolare.

Ama tutti i tuoi scouts, tutti senza eccettuarne o dimenticarne nessuno, in quanto sarebbe viltà non occuparti del tal ragazzo perché non ha una bella faccia o perché è strabico.

Amali soprattutto per i loro difetti: più uno scout è un “osso duro” più devi amarlo e più egli se ne deve accorgere.

Ama ciascuno in particolare: sì, ciascuno dei ragazzi deve sentire la tua amicizia, fino al punto di credere di averne assorbita tutta la dose di cui tu ne sei capace, mentre in realtà essa non è che un settimo.

Sforzati di creare nella squadriglia un tale spirito di intimità e di mutua fiducia che tutti i tuoi scouts siano certi che in qualsiasi momento tu sei pronto ad aiutarli.



Tuttavia non temiamo di dire, a questo punto, che tale amicizia deve essere virile.

Alcuni potrebbero credere infatti che il loro compito di fratelli maggiori consista nello scambiarsi confidenze sentimentali o parlare di fantasticherie al chiaro di luna. Non ti illudere: non arriverai certo a formare degli uomini con delle moine o con un sentimentalismo svenevole.

Allontana da te tutto ciò che sa di morboso e di “effeminato” e ricerca solo una franca amicizia, sana e limpida, un’amicizia che non ha nulla da nascondere.

Questa fraternità non deve affatto escludere la fermezza (fermezza infatti non è durezza): tu sei il fratello maggiore, sì, ma un fratello responsabile.

È tutto qui: essere fratello maggiore; ma, ancora una volta questo non basta.

Come potrebbe, infatti, la fraternità e l'intimità regnare in una sq., se il Csq. è sempre di umor nero o austero o troppo serio?

Non si prendono le mosche con l'aceto... e neppure gli scouts.

Si prendono invece con la gioia e l'entusiasmo: Csq. tu devi essere un trascinatore, devi essere cioè capace di entusiasmare!

Coraggio: «Non dire mai che sei morto davvero. Ed anche in questo caso sarà molto probabile che tu non dica più nulla» (Baden - Powell)

Estote Parati: «Una squadriglia deve essere sempre pronta ad accamparsi come i pompieri sono sempre pronti ad intervenire (Baden -Powell)



QUARTO MESSAGGIO

SII UN TRASCINATORE

Un saggio pedagogista, Froebel, ha detto: «La vita del ragazzo deve essere una festa continua»: si deve, cioè, formare il ragazzo per mezzo del gioco, della gioia, dell'amicizia.

B.P., per rispondere a questa esigenza del ragazzo, ha scoperto una specie di «meraviglioso», nel quale egli può svilupparsi e crescere in una atmosfera di gioia e di buon umore.

Questo «meraviglioso scout», egli l'ha ottenuto sovrapponendo due mondi pieni di attrattiva: il mondo dell'ideale cavalleresco e quello della vita di esploratore; da essi è risultata quell'epopea fantastica che è la vita scout.

Ma tale epopea deve essere animata, vissuta, ed il tuo compito consiste appunto in questo: fare dei tuoi ragazzi gli attori di essa, in cui tu stesso sei assieme regista ed attore.

E tu capisci benissimo che più il regista sarà vivace ed entusiasta del “pezzo”, più esso riuscirà allegro e piacevole.

Trascinatore, compagno allegro, suscitando gioia, col canto ed il gioco, sorridendo, tu riuscirai a condurre lontano i tuoi ragazzi sul sentiero scout.

Che pensare di quel Csq. che fa esclamare ai suoi scouts quando lo vedono arrivare nell'angolo di sq.: “Ci risiamo! Di nuovo con la luna per traverso!”, oppure, “Oggi la faccenda è seria!”.

Certo, il Csq. può avere delle preoccupazioni, dei grattacapi, ma tutta l'arte sta nel non far apparire nulla all'esterno.

D'altronde la gioia che deve regnare in sq. non deve essere forzata, ma spontanea; deve nascere in te dal piacere che prova il capo a trovarsi in mezzo ai suoi scouts ed in essi dalla soddisfazione di sentire il capo accanto a loro.

«Sappi entusiasmare, affascinare, magnetizzare i tuoi uomini - diceva Foch – ed essi ti seguiranno ovunque».

Eccoti alcuni esempi del genere.

Durante la battaglia di Dixmude, nel bel mezzo della mischia, un soldato va a lamentarsi dal suo capitano per aver perso il fucile. Questi, che sta andando all'assalto, gli grida senza neppure voltarsi: “Fa come me, va sotto di testa!»...

Un altro soldato che sta scattando all'assalto da un camminamento, vede il capitano avanzare solo, lungo il bordo della trincea e poco dopo, ferito a morte, chiamare il tenente che è in fondo alla colonna: “Tenente, a voi l'onore! Sì ...a voi l'onore di guidare gli uomini, di galvanizzarli col vostro esempio al disprezzo del pericolo”.

Ancora un esempio (non sono mai troppi): in Algeria un pugno di cavalieri indigeni difende la cima di una collina contro gli insorti, al comando del tenente De Bournazel.

Ma il nemico avanza, gli indigeni hanno paura, esitano, alcuni si arrendono, altri fuggono.

Allora, drizzandosi sulla cima e dominando la battaglia, avvolto nel suo ampio mantello rosso il tenente grida: “Io resto qui!...” E tutti restarono e vinsero. Un altro trascinatore, un altro capo.

Non si può essere trascinatori senza essere intraprendenti: osare qualcosa, dopo averci pensato sopra bene, non tollerare mai l'ozio né per sé né per gli altri, evitare ogni monotonia nelle attività di squadriglia, trovar sempre qual cosa di nuovo ... insomma: andare avanti.

Non basta che il Csq. mantenga il buon umore in squadriglia, che faccia ridere e divertire i suoi scouts, accontentandosi di giocare con impegno solo quando il Capo Reparto lancia un grande gioco di Reparto.



Csq. Devi tu stesso essere intraprendente:

- organizzare dei giochi, dei giochi nuovi,
- organizzare delle attività di tecnica scout,
- lanciare delle gare fra gli scouts della tua sq.,
- prendere l'iniziativa per riempire i momenti vuoti di una riunione o di una giornata di campo, con un'attività di sq., non fosse altro che un canto in coro!

Datti da fare, organizza, lancia: spirito di iniziativa!!!

Un vero capo comanda, parla poco, diffida come la peste di quel nemico mortale che è la retorica. Nei consigli di sq., al campo, nelle riunioni, no alle chiacchiere, alle parole vuote, alle discussioni inutili.

Una parola semplice, chiara, al momento giusto, ne vale spesso dieci oziose.

E lascia che ti riporti qui un altro esempio, dato che sono appunto gli esempi che fanno più colpo (usali spesso anche per i tuoi scouts).

Viene riferito da Andrea Maurois. Nel 1918, in una nostra compagnia, dato che tutti i graduati erano stati uccisi, il comando passò ad un soldato.

Nel suo discorsetto improvvisato, costui volle assicurare i suoi uomini che egli restava per loro un compagno, che il suo potere non avrebbe avuto nulla di assoluto, che la compagnia sarebbe stata una repubblica. «Senti - gli dissero gli altri - piantala con questi discorsi e pensa a comandare».

Trascinatore, fratello maggiore, stendardo: si tratta di un tutto unico che ti permetterà di dedicarti al tuo vero compito di Csq.: formare i tuoi scouts.

QUINTO MESSAGGIO

SII UN FORMATORE

*«Irriga ciò che è riarso,
risana ciò che è malato,
piega ciò che è rigido,
riscalda ciò che è gelido;
correggi ciò che è errato...»
(da: Veni Sancte Spiritus)*

C'è forse preghiera più bella di questa per un Csq.?
È tutta una raccolta di parole d'ordine.

*Trascinatore
Fratello maggiore
Formatore*

- irriga ciò che è riarso;
- risana ciò che è malato;
- piega ciò che è rigido;
- riscalda ciò che è gelido;
- correggi ciò che è errato.

Esempio

La tua missione non può essere tradotta con simboli più adatti.
Ti basta leggere queste parole, per capire meglio che mai, come per arrivare alla meta devi essere un esempio, tutto dedizione, tutto franchezza, tutto entusiasmo, tutto energia, poiché è questa la prima condizione indispensabile perché tu possa esercitare sui tuoi scouts un'azione formatrice: il tuo ESEMPIO DI CAPO!



È bene dire fin da ora che ti occorre per questo collaborare con i Capi, con l'Assistente ed anche col tuo vice, dato che essi stanno lì apposta per aiutarti nel tuo compito.

Ma soprattutto non devi mai dimenticare che la chiave di volta del metodo scout è l'autoeducazione, è cioè il ragazzo stesso che si forma, è per mezzo della sua volontà personale che lo scout si perfeziona ed il Csq. ha l'unico scopo di creargli l'ambiente educativo e fornirgli gli aiuti necessari.

Per questo occorre che la personalità del Csq. non assorba né soffochi quella degli altri, ma ciascuno deve sapere che il suo capo è sempre pronto ad ascoltarlo e ad aiutarlo.

In altre parole, formarsi è un atto o meglio una serie di atti dipendenti dalla volontà personale, proprio come camminare, correre, mangiare, ecc...

Come tu non puoi mangiare per i tuoi scouts, così non puoi neppure pretendere di formare il loro carattere. Sono loro stessi che devono farlo, per proprio conto: tu però puoi preparare gli alimenti in modo gradevole e saporito, in modo che essi ne sentano un più grande desiderio.

Il Csq. non è un fabbro che forma il carattere dei suoi scouts a colpi di martello, dopo averli resi incandescenti alla fiamma.

Egli assomiglia, piuttosto, ad un fornaio che dopo aver manipolato con cura la pasta ed averle impressa la forma desiderata, la lascia lentamente lievitare al forno, regolando la temperatura.

Meglio ancora, il Csq. è il contadino che, dopo aver lavorato ed irrigato il terreno (spirito di squadriglia), vi semina il grano (il novizio).

Poi lascia la pianticella germogliare e crescere, pur andando spesso a vedere se essa è insidiata dagli insetti o soffocata dalle erbacce o piegata dalla grandine; ed allora distruggerà gli insetti che la circondano, strapperà le erbacce, la raddrizzerà se caduta sotto la grandine.

Ad ogni modo, mi dirai tu, i miei scouts non sono tutti stinchi di santi e più di uno, anche senza insetti, senza erbacce e senza grandine, crescerà sì, ma crescerà di traverso, dato che ce n'è qualcuno che è una bella testa dura.

“Piega ciò che è rigido,
riscalda ciò che è gelido...”

Cercando di raddrizzare la pianta, il tuo scout, stai ben attento a non romperla: piegala solo.

Se ha fatto qualche stupidaggine, se manca di entusiasmo o di spirito scout non è una doccia fredda che ci vuole, bensì un consiglio fraterno.

E se la mancanza è proprio grave e ci vuole una bella doccia fredda, non dimenticarti di ristabilire la circolazione, subito dopo, con una buona frizione amichevole.

Facciamo il caso, per esempio, di uno scout che disobbedisca apertamente, che sia insolente, che provochi disordine alla riunione, che imbrogli al gioco... o che so io.

La prima cosa da fare sarà un richiamo all'ordine immediato: senza grida né discorsi; basta una parola, un segno.

Il Csq. che sul momento, alla presenza di tutti, si mettesse a fare una “predica” all'interessato, correrebbe il rischio di vedersi mandare a quel paese da costui, che potrebbe aggravare la mancanza con qualche altra stupidaggine.

Csq., lascia passare il temporale ed aspetta il momento adatto, che potrebbe essere la sera stessa o nei giorni successivi quando potrai parlargli con comodo. Ma non dimenticartene!

Non sarebbe scout, e neppure psicologico, volergli imporre una punizione; occorre invece fargli capire che ogni mancanza esige riparazione e che sta a lui trovare il modo per riparare quella che ha commesso; tu puoi vedere con lui di che tipo sarà tale riparazione e tutt'al più, se necessario, suggerirgliela:

l'essenziale è, infatti, che essa venga da lui.

Non dimenticarti poi di "ristabilire la circolazione", di riscaldare cioè il colpevole con qualche parola di incoraggiamento.

Egli deve sentire che il tuo atteggiamento nei suoi riguardi, è dettato solo dalla tua amicizia verso di lui. "Non distruggere mai, ma sempre costruire".

Sì, costruire su terreno sicuro: quello della volontà, e con un cemento solido: quello dell'amicizia.

Uno dei sistemi migliori per suscitare nei tuoi scouts quello spirito che permetterà alla tua azione di portare i suoi frutti, è quello di prenderli per il loro lato più sensibile, ciò che li ha attirati allo scoutismo, ciò che li interessa. Qualcuno viene al Reparto per spirito d'avventura, altri per desiderio di amicizia, altri per raggiungere un ideale...

Bene, è da questo lato che bisogna prenderli. Capisci allora che, prima di voler formare i tuoi scouts c'è una cosa importante da fare: conoscerli.

Conoscere i tuoi scouts presuppone che fin dal loro ingresso in sq. ti interessi di loro, dei loro gusti e divertimenti, dei loro studi, della vita in famiglia e fuori famiglia, che tu vada a far conoscenza coi genitori... (non parlo di visite ufficiali in cui tu ti presenti come educatore del tuo scout. Si tratterà piuttosto di una visita fattagli quando è malato, di una spiegazione da dargli per le prove di classe, del sacco da preparare per il campo; e prima o poi, durante queste visite, ti capiterà di incontrarne il padre o la madre e di attaccare bottone con loro; ed anche se non ti capitasse di incontrarne i genitori, ti renderai facilmente conto dell'ambiente familiare).

E per i suoi studi, non potresti cercare di informarti, non fosse che una sola volta, presso i suoi professori? I risultati che trovi scritti sul libretto scolastico non permettono infatti di rendersi conto del lavoro personale.

È necessario giudicare soprattutto lo sforzo, dato che il dono dell'intelligenza non è stato dato a tutti nello stesso modo. Quello che lo scout deve acquistare è lo spirito del lavoro, la coscienza del suo dovere, l'applicazione allo studio, un metodo di lavoro ed è a questo scopo che deve rivolgersi il tuo aiuto, che sarà ben più efficace quando avrai saputo dai professori dei tuoi scouts le loro difficoltà, i loro progressi, ciò che va o non va.

Ci sono anche altre persone che conoscono il tuo scout e sono i Capi e l'Assistente.

Essi pure seguono da vicino ognuno e son là apposta per lavorare con te (o piuttosto sei tu che devi lavorare con loro). Ma ne riparleremo a suo tempo.

Infine, osserva tu stesso i tuoi scouts durante le riunioni, i giochi, le attività di sq., nei lavori, nello svolgimento delle loro missioni: tieni l'occhio aperto su di essi.

Perché non organizzare dei giochi, se necessario, per renderti conto della lealtà dei novizi, del loro saper fare, della loro generosità ... etc.?

Tutte queste prese di contatto, tutte queste osservazioni ti permetteranno di conoscere a poco a poco i tuoi ragazzi: sarà questo il primo passo fatto.

Il secondo passo (ma solo nell'ordine logico, non in quello cronologico) sarà di raggrupparli: di creare cioè uno spirito di squadriglia tale che li unirà tutti insieme attorno al loro Csq., secondo il motto: "Uno per tutti, tutti per uno".

"Ma questa è un'altra storia" direbbe Kipling, e ne parleremo pure nella prossima tappa.

Ed ora cerchiamo di riassumere.

Ci sono tre condizioni che devono ispirare il tuo atteggiamento e due che devono dirigere il tuo lavoro in modo che tu possa FORMARE i tuoi scouts:

- *il tuo atteggiamento*
 - esempio
 - fratello maggiore
 - trascinatore
- *il tuo lavoro*
 - conoscere
 - raggruppare
- *il tuo scopo*
 - formare degli scouts, cioè degli uomini, dei cristiani, dei cittadini.

Religione:

«A forza di vivere a stretto contatto con la natura, si comprende sempre più e sempre meglio l'ordine sublime che vi regna ed il Creatore che vi presiede».

«In qualunque situazione difficile non sbaglierete mai se vi porrete la domanda: che cosa avrebbe fatto Gesù al mio posto? Fatelo anche voi nella misura delle vostre forze».

«Il cristianesimo dello scout è per la vita di tutti i giorni e non solamente una religione domenicale»

(Baden - Powell)

TU SEI RESPONSABILE

«Raccomando come il miglior mezzo di successo il sistema di squadriglia, cioè di piccoli gruppi permanenti diretti ciascuno da un ragazzo che ne è il capo responsabile» (B.P.)

Essere responsabili significa essere pronti in qualsiasi momento a rendere conto del proprio operato, a dimostrare che si è fatto tutto a dovere, a giustificare le proprie azioni e quelle dei “subalterni” con il fatto del dovere compiuto. In questo senso, ogni vero capo è un responsabile.

Il capitano di una nave è l'esemplare vivente della responsabilità: dopo Dio egli il solo padrone a bordo, ma anche il solo responsabile: della nave, dell'equipaggio, della missione affidatagli.

Deve badare a tutto, a tutto ciò che interessa la nave, la missione, l'equipaggio, ogni uomo in particolare.

Deve approfittare degli scali per fare il pieno di ogni cosa, stare attento alla provvista di carbone e di munizioni ma anche a quella di viveri e di acqua dolce. Deve pensare alla salute dei suoi uomini ed alla loro istruzione.

Bada alla rotta e alle navi nemiche. Dirige le manovre durante il combattimento e comanda il tiro. Veglierà solo nella cabina di comando quando c'è il mare grosso, senza pensare a riposarsi, mandando tutti sotto coperta, pagando di persona. Egli è l'ultimo a lasciare la nave se essa cola a picco.

Al ritorno dalla missione consegnerà ai superiori un rapporto dettagliato su di essa e comunicherà loro tutte le informazioni annotate sul giornale di bordo.

Egli è il responsabile.



Pensa al tuo ultimo campo: non ti sentivi anche tu un po' come il capitano di una nave, nell'ambito della squadriglia?

Dovevi badare a tutto: c'è l'acqua per il caffè di domattina e legna secca al coperto? I fuochi sono stati spenti? Il guardiano della tenda ha allentato i tiranti prima di chiuderla? Non c'è per caso della corrente d'aria raso terra (causa di tanti raffreddori) e la tenda è ben areata? Son tutti ben coperti?

Solo dopo questo esame tu ti stendi tranquillo sul pagliericcio, che hai avuto la cura di porre presso l'entrata della tenda, per essere sempre pronto in qualsiasi evenienza.

Tu pure ti sentivi responsabile.

Precisiamo questa responsabilità: di chi, di che cosa è responsabile il Csq.?

1) TU SEI RESPONSABILE ANZITUTTO DI TE STESSO

Sia come scout che come Csq., tanto più che hai sempre addosso sette sguardi che ti spiano, ti scrutano, mettono a nudo il tuo carattere, ti conoscono meglio che tu non conosca te stesso...e ti imitano.

Tutto ciò che ti potrà capitare dipenderà quasi sempre e solo da te: insuccessi nello studio, impreparazione tecnica, mancanza di autorità, squadriglia senza spirito scout.

Tutto ciò dipenderà da te, per il solo fatto che non avrai voluto.

Prima di volere per gli altri, bisogna, infatti, volere per sé.

È facile dire agli altri: "Voglio!", ma quanto più difficile dirlo a se stesso!

Sgobbi come un mulo per lanciare i tuoi scouts in attività tecniche e per far loro conquistare delle specialità e poi ti meravigli del poco impegno che ci mettono. Guarda a te stesso: hai a mala pena la seconda classe e non senti affatto l'attrattiva per la vita scout. La tua squadriglia è sempre ultima nelle gare... ma non è per caso colpa tua, dato che questi giochi "infantili" non ti interessano più («roba da ragazzini»)?

Non essere un vecchio prima del tempo..., gioca, e vedrai che anche gli altri giocheranno!

Lo scout incaricato del resoconto della riunione non l'ha ancora fatto; tu non ne sei affatto contento ed hai ragione.

Ma perché poi tu stesso non hai ancora consegnato al Capo quella data lista, che ti ha chiesto da quindici giorni?

L'incaricato dell'angolo non ha pulito bene per terra ed ha dimenticato di mettere le panche a posto dopo l'ultima riunione: tu glielo fai notare e fai bene.

Ma perché la mamma deve continuamente ricordarti di tenere in ordine il tuo tavolo di lavoro?

Ti lamenti, e a buon diritto, dei ritardi di qualche scout alla riunione, ma perché ad ogni Consiglio Capi arrivi tu stesso dieci minuti dopo gli altri?

Una sq. arriva in ritardo ad una chiamata: si può scusare.

Un Csq. in ritardo: nessuna scusa!

Da tutti questi esempi che ti ho riferito, ci sono due idee da ricavare:

- Non sei leale se esigi dai tuoi scouts ciò che non esigi per te stesso, se imponi loro delle regole che tu stesso non osservi; un capo deve sempre esigere più da sé che dai suoi uomini
- Non c'è mai nessuna scusa per un capo.

2) TU SEI RESPONSABILE DELLA TUA SQUADRIGLIA

Devi infatti rispondere:

- del materiale di sq. (che ha un valore);
- della tenda di sq. (in caso di pioggia non dimenticare di allentare i tiranti perché la tenda non si strappi; dopo il campo, se essa è umida, non dimenticare di farla asciugare per bene, se no la tela marcirà);
- del tuo angolo di squadriglia;
- della cassa di sq.: denaro che gli scouts e la sq. hanno affidato a te (anche se c'è il tesoriere incaricato di ciò, in definitiva sei sempre tu il responsabile)
- delle uniformi dei tuoi scouts (evita quindi i giochi che le riducono a brandelli);
- della riunione di sq.: ricorda che i tuoi ragazzi ci vengono per formarsi divertendosi; se dovessero annoiarsi, la colpa è tua;
- della salute dei tuoi scouts: ti preoccupi che non restino coi piedi bagnati o che non stiano al fresco quando sono sudati?

Quando la sq. attraversa la strada, devi badare che non capitino incidenti: sei tu il responsabile.

Così pure nei giochi o in altre attività, non essere mai troppo temerario. Vai a fare il bagno con la sq.: c'è qualcuno sempre pronto ad aiutare chi si trovasse in difficoltà?

Se, durante un'uscita i tuoi scouts si comportano da cafoni, li lasci fare senza intervenire?

Tutto questo senza parlare del campo, in cui la tua responsabilità è ancora più grande e va fino ai più piccoli dettagli.

Tu sei responsabile pure dello spirito della squadriglia per il fatto che tocca a te crearlo. Se non sei capace di suscitare un'amicizia fraterna, uno slancio comune fra gli scouts, per mezzo di uscite, riunioni, campi, etc., non riuscirai mai ad ottenere un buono spirito di squadriglia.

3) TU SEI RESPONSABILE DEL TUO REPARTO

Il tuo posto alla Corte d'Onore e al Consiglio Capi non è onorifico: sei là per collaborare alla direzione del Reparto.

Se durante tali riunioni tu sogni o ti diverti, invece di suggerire o discutere, sarebbe meglio che non ci andassi più!

Se il C. R. raduna i Csq., lo fa per chiedere il loro parere o per comunicare delle disposizioni, per creare l'armonia tra le squadriglie ed assicurare così la vita e lo spirito del Reparto e non certo per offrire loro l'occasione di criticare tutto ciò che si fa nelle altre sq. e tutte le direttive dei Capi, appena si è usciti dalla riunione.

4) TU SEI RESPONSABILE DI OGNUNO DEI TUOI SCOUTS

Nel senso che dipende da te se essi impiegano un tempo più o meno lungo per acquistare il vero spirito scout, lo spirito della Legge.

Non solo, tu devi farli divertire ma sei anche responsabile della loro formazione morale, intellettuale, materiale, tecnica, fisica, religiosa...

Sei responsabile anche dei ragazzi che sono entrati in squadriglia e che poi hanno abbandonato il loro posto nel grande gioco scout, che hanno ceduto o, piuttosto, che tu hai lasciato cedere.

Dice B.P.: «In ogni ragazzo c'è almeno un 5% di buono; tocca a voi aiutarlo a sviluppare in bene quel 90-95% che si trova ancora in lui».

Questa responsabilità esige che tu segua da vicino ciascuno dei tuoi scouts, che tu tenga gli occhi e le orecchie sempre bene aperti.

Per darti un esempio di tale responsabilità voglio raccontarti un fatto accaduto in Francia qualche anno fa: durante un campo, uno scout approfitta della siesta per allontanarsi e fare un bagno di nascosto. D'improvviso lo prendono i crampi ed annega. Poco tempo dopo, il Capo viene citato in tribunale ed accusato dell'accaduto; invano egli obietta che il regolamento del campo proibiva ad ogni scout di allontanarsi senza il permesso ed, a più forte ragione, di andare a fare il bagno da solo.

Fu condannato ugualmente per non esser riuscito ad ottenere da un suo scout una disciplina tale da fargli osservare il regolamento del campo.

Questo esempio illustra chiaramente la responsabilità che pesa su di te, sia dal lato materiale e morale che dal lato "educativo".



Per analizzare più a fondo questo argomento, specifichiamo ora verso chi tu sei responsabile :

- Sei anzi tutto responsabile verso i tuoi scouts; sono loro che esigono da te che li conduca sul sentiero giusto e che dia loro l'esempio. Hanno fiducia ma sono esigenti.
- In secondo luogo sei responsabile verso i Capi e l'Assistente. Sono loro infatti, che ti hanno nominato Csq. e che, prima di affidarti il guidone della nuova sq., ti hanno chiesto se promettevi di darti tutto ad essa e se eri disposto a dare l'esempio in tutto. Ai Capi i genitori hanno affidato i loro figli ed essi hanno scelto te per aiutarli in questa gravosa missione: non disilluderli.

In pratica:

- Il C. R. e l'Assistente devono essere al corrente di tutto quanto riguarda la sq. ed i tuoi scouts. È questo il tuo primo dovere nei loro riguardi; tu sei solo l'intermediario tra essi e i tuoi scouts e solo col tuo aiuto essi possono seguire da vicino i 30-40 ragazzi di cui sono i primi responsabili davanti a Dio e agli uomini.

Non aspettare che ti chiamino: va tu da loro spontaneamente ed informalmente dei progressi o delle difficoltà di ognuno dei tuoi ragazzi.

Prendi anzi l'abitudine di andarli a trovare regolarmente, ogni due o tre settimane, a meno che, in casi particolari, non ci sia bisogno che essi siano informati immediatamente: sarà questa la forma basilare di risposta alla fiducia che ti hanno dimostrato.

- D'altronde il C.R. non è più un novizio: forse non ti va giù il suo viso troppo severo o il suo atteggiamento troppo esigente o ... i baffetti che gli spuntano; oppure gli rimproveri che non lo si vede quasi mai? Ma che t'interessa questo?

È lui che dirige il Reparto e, se glielo hanno affidato, ci sarà bene un motivo! Lavora sempre d'accordo con lui e ti accorgerai ben presto che quello sguardo, quell'atteggiamento, nascondono un cuore di vero fratello maggiore e un'esperienza di vecchio scout (proprio quello, cioè, che i tuoi scouts vogliono trovare in te). Vedrai come si interessa a quel gioco, a quella attività che gli progetti, vedrai soprattutto che la sua esperienza profonda è sempre pronta ad aiutarti e a consigliarti.

Se durante la riunione di sq. uno scout d'improvviso si alzasse e sparisse dalla circolazione, che faccia faresti? Bene, ricorda che all'ultima attività di Reparto c'era un'uscita per squadriglia e tu te ne sei andato dalla sede senza neppure dire al Capo dove andavi! Pensa dunque ad informare il C.R. non solo sulla formazione dei tuoi ragazzi ma gli parlerai anche delle attività e dello spirito della squadriglia, gli esporrai i tuoi progetti ed i risultati ottenuti e gli chiederai spesso consiglio.

- Ricorda infine che il C.R. è capo dell'Alta Squadriglia, cioè è il tuo Csq. e perciò comportati con lui come desideri che i tuoi scouts si comportino con te. In una parola: SII LEALE VERSO I TUOI CAPI (2° articolo della Legge).

5) TU SEI ANCHE RESPONSABILE DELLA TUA SQ. VERSO LA PATRIA

Dei tuoi sette ragazzi tu devi fare degli uomini, uomini che siano buoni cittadini, consci del loro dovere sociale, istruiti sulla grandezza della storia nazionale, sempre pronti a darsi interamente alla Patria e ai loro concittadini.

Allontana da te la convinzione che la Patria abbia bisogno solo di uomini solidi e robusti, capaci di portare un fucile e di fare la guerra.

Essa esige ben di più: esige intelligenze disposte ad istruire gli altri cittadini, lavoratori che le assicurino la prosperità, uomini generosi che dedichino la loro vita ai cittadini meno fortunati: essa vuole insomma dei cittadini coscienti, capaci di renderla prospera in tempo di pace e di difenderla in guerra.

6) TU SEI RESPONSABILE DELLA TUA SQ. DI FRONTE A DIO

Ma sopra i genitori, sopra i Capi, sopra la Patria, c'è Dio, che ha fissato su di te il suo sguardo e ti ha scelto per affidarti una missione da svolgere nel piano della creazione.

È Lui che ti ha fatto scegliere perché tu Lo faccia conoscere ed amare, perché tu sia guida sulla strada che porta a Lui, perché tu sia Suo missionario.

È a Lui che dovrai soprattutto render conto ma è anche a Lui che dovrai anzitutto chiedere la grazia e le forze necessarie per guidare la tua squadriglia.

Hai già pensato che Chi disse: «Io sono il Buon Pastore e conosco le mie pecorelle ed esse conoscono me», fu il primo caposquadriglia?

Hai capito come incarni la lealtà Colui che, davanti a Pilato, avrebbe potuto essere graziato se avesse detto una sola parola?

Come incarni il coraggio Colui che digiunò nel deserto per 40 giorni e 40 notti?

Come infine incarni la dedizione Colui che, dopo aver lavato i piedi degli Apostoli (i suoi squadriglieri), salì il Calvario morendo per i peccatori?

Ecco il tuo Capo, il Grande Capo.

Pensi a pregarlo abbastanza spesso? Ad andarlo ad incontrare nella S. Messa, a riceverlo in te nella Comunione, per parlargli di te e dei tuoi scouts di cui Egli ti ha affidato le anime?

Hai, insomma, piena fiducia in Lui? Quando non ce la fai più, quando sei sul punto di scoraggiarti...: un pensiero a Lui, fiducioso nell'aiuto che Egli certo non ti rifiuterà ... e sarai pronto per ripartire, fino alla meta! Non temere nulla ma abbi fede.

PROPOSITI:

1. Farò ogni giorno cinque minuti di riflessione: penserò ai miei scouts, soprattutto a quelli che mi danno più da fare e pregherò per loro
2. Comunicherò regolarmente con il Capo e l'Assistente per parlare della squadriglia, degli squadriglieri e di me stesso e li terrò al corrente di tutto quanto interessa la squadriglia. Essi stanno lì apposta per aiutarmi
3. La responsabilità del mio ruolo esige che non prenda mai iniziative alla leggera, pur restando intraprendente. Ho a che fare con delle anime e dei corpi. Sarò quindi cosciente di tale responsabilità fin nei minimi particolari.

IL PENSIERO DI UN CSQ.

Non è cosa di tutti i giorni sentire un Csq. che tiene una conferenza ai suoi colleghi sulla figura e i doveri del Csq.; per questo voglio riportarti qui quando ha detto al Convegno Regionale Csq., tenuto a Caserta l'11 febbraio 1964, lo scout Bruno De Martino, Csq. del Caserta 1, sulla figura del Csq.:

Il Csq. è l'eroe delle avventure di sq.; per lui è valido solo l'«uno per tutti»; deve essere sempre pronto a guidare dei ragazzi che nel pieno sviluppo trovano in lui un elemento che sa indicare la strada con l'esempio; per questo la sua azione, se guidata dal C.R., è più efficace per una educazione tecnica, morale, formativa; pertanto deve avere sviluppata la spiritualità interiore, convinta e non fatta di convenienza; essere diligente scolasticamente e cioè considerare lo scoutismo non un modo di evasione dalla realtà quotidiana, ma la palestra per essere preparato alla vita di ogni giorno.

Sa acquistarsi il favore dei suoi squadriglieri non cedendo ai capricci ma suscitando stima per la sua dignitosa operosità e serietà; senza lasciarsi trascinare dagli entusiasmi e scorrendo in ogni suo ragazzo il volto del fratello, l'immagine di Gesù, dovendo dare conto del suo operato oggi agli uomini e domani a Dio (E. P. 1964, p. 327).



SETTIMO MESSAGGIO

ALLA DIREZIONE DELLA SQUADRIGLIA

«Non ostiniamoci a voler fare tutto da soli: finiremmo con il paralizzare tutto. Innalziamo tutto l'ambiente che ci circonda al nostro livello: è il mezzo migliore per innalzare noi stessi... In questo senso è doveroso dire che se un capo deve saper fare tutto, spesso, ed è talora la cosa più difficile, deve imporsi di non fare più nulla. (Gen. Gamelin)

FARE O NON FARE

È la caratteristica di un cattivo capo il voler far tutto da solo: è infatti convinto che in tal modo tutte le cose riusciranno meglio, ma non pensa che lui stesso ha dovuto un giorno imparare a farle e che se il suo "superiore" non gli avesse dato il modo di far esperienza, ora non saprebbe fare assolutamente nulla. Così, anche tu offri spesso ai tuoi scouts l'occasione di esercitarsi, di agire, così che essi impareranno una cosa molto meglio, facendola da soli, anche se poco bene, che non vedendola fare da te in maniera perfetta.

Ed impareranno ancora di più se, dopo aver fatto il lavoro, tu farai vedere le cose che non vanno e le correggerete assieme.

Dunque affida loro degli incarichi, dei lavori, della responsabilità, delle «missioni»; in altre parole: *distribuisci il lavoro.*



E dopo aver fatto questo, pensi di potertene restare con le mani in mano, senza far niente?

Mostreresti di non aver capito il pensiero del Gen. Gamelin citato sopra.

No, il tuo compito consiste, nell'andare un po' vicino ad uno, un po' vicino all'altro, per aiutare, per dare consigli discreti, per suggerire idee. (il compito del capo, per B.P., consiste appunto nel *suscitare* nei suoi subordinati *l'ambizione di imparare*).

D'altronde se c'è un lavoro particolarmente duro o difficile da fare, avrai cura di riservartelo per te.

Un buon capo è ovunque, pur senza farsi vedere da nessuna parte.

TENERE CONSIGLIO

Come un capo non deve voler far tutto da solo, così non deve pretendere che tutto esca dal suo cervello: non è né un dittatore né una macchina da idee. Deve chiedere quindi il parere dei suoi subordinati (meglio: dei suoi collaboratori), cioè tenere consiglio. Gli scouts d'altronde attueranno con molto maggior slancio le decisioni prese di comune accordo, rispettando anche il loro parere personale, le decisioni cioè di tutta la squadriglia.

DARE ORDINI

Un ordine deve essere chiaro e preciso, completo e breve, ma non secco.

Se un ordine è stato mal compreso, ciò si deve al fatto che spesso è stato dato male.

Ecco i consigli che dà Roland Philips a questo proposito:

«Tu devi comandare. Ma come ti comporti in pratica? Per caso non sarai mica uno di quelli che si mettono a gridare: “Ecco quello che bisogna fare! Spicciatevi! E che sia fatto bene!”. No, lancia il grido di sq. e quando tutti sono presenti, dici semplicemente: “Dobbiamo fare questo lavoro, venite con me. Facciamo presto e bene”. E lavori per primo. Non hai bisogno di gridare ordini e di controllare il lavoro senza far nulla. Dapprima indichi il lavoro e poi non hai paura di “sporcarti le mani” anche tu.

Tu conosci i tuoi ragazzi e sai quello che devi dire ad ognuno perché faccia il suo lavoro meglio possibile. Ci vuole tatto e tu devi averne».

Se sei abituato ad alzare la voce continuamente e se un giorno tu fossi obbligato a richiamare all'ordine qualcuno più severamente, forse non ce la farai; se invece tu non alzi mai la voce per sgridare, quella volta che devi farlo ti basterà alzarla appena di poco e sarai obbedito.

Esecuzione: Un ordine dato deve essere subito eseguito. Chi rinvia, dimentica.

Controllo: «Non basta dare ordini: bisogna controllarne l'esecuzione» (Foch). Non si tratta di sorveglianza rigida, che impediste ogni iniziativa, ma solo di constatare se ogni ordine è stato eseguito a dovere.

PREPARAZIONE

Ogni attività deve essere preparata, ma bisogna riservarsi di poter agire e soprattutto reagire in caso di imprevisti.

Un Csq. deve aver sempre fiducia in se stesso.

La preparazione di un'attività comprende due fasi:

- 1) Preparazione remota: saper molto in anticipo quello che si intende fare, avere dei progetti e pensarci ogni tanto, notando le idee che passano per la testa come pure i suggerimenti che si ricevono dagli altri
- 2) Preparazione prossima: preparare un programma particolareggiato, pur prevedendo ogni eventualità e contrattempo.

PROGRAMMA

Un buon capo ha sempre in testa un programma, ma lo realizza poco per volta, preoccupandosi di lasciarne apparire meno possibile la trama all'esterno. «Sapere quello che si vuole e realizzarlo senza rivelarne nulla».

Alcune volte è bene precisare a se stessi per iscritto questo programma, ma non dobbiamo rendercene schiavi.

IL TACCUINO DEL CSQ.

Questo taccuino deve essere il vademecum del Csq.: deve cioè portarlo sempre con sé, per potervi annotare tutto ciò che può trovare di utile sia per sé che per la squadriglia. In particolare esso deve contenere:

- 1) Note, direttive e decisioni prese in Alta Sq. ed al Consiglio Capi. Riassunto delle attività interessanti svolte in tali riunioni;
- 2) Note e scoperte interessanti fatte un po' ovunque: in un libro, in una rivista, conversando con un Capo od un Csq., visitando l'angolo di un'altra sq.: canti, danze, trucchi e trovate di ogni genere...;
- 3) Preparazione di ogni riunione, uscita o campo. Sulla pagina di fronte, lasciata in bianco, si annotano le osservazioni fatte dopo tali attività.
- 4) Quadro delle presenze degli scouts della sq;
- 5) Tabella dei risultati atletici e fisici di ognun;
- 6) Quadro dettagliato del livello tecnico raggiunto da ogni scout;
- 7) Una pagina per ogni scout, contenente: indirizzo, data di nascita, di ingresso al Reparto, della Promessa, della 2^a classe, specialità, numero della tessera, campi.

NOTA

Per maggior chiarezza potresti avere 2 taccuini:

nel primo annoti:

da una parte: il resoconto delle riunioni dei capi cioè il punto 1)

dall'altra: le scoperte interessanti, ecc. cioè il punto 2);

nel secondo:

da una parte: preparazione delle riunioni e relative osservazioni (punto 3);

al centro: i quadri diversi dei punti 4, 5, 6;

dietro: le informazioni relative ad ogni scout (punto 7).

GLI ORGANI DIRETTIVI

Sono quelli che raggruppano C. R., Assistente e Capisquadriglia (talora i vice) e si chiamano, secondo le loro competenze:

- *Corte d'onore*: potere legislativo e giudiziario;
- *Consiglio Capi*: potere esecutivo;
- *Alta Squadriglia*: compito formativo ed educativo.

Teniamo a sottolineare il compito che spetta ad ogni Csq. specie nel Consiglio Capi. Egli vi prende parte come rappresentante della squadriglia, sia per difenderne gli interessi e farne conoscere i progetti e le realizzazioni, sia per ricevere le direttive e le osservazioni che la riguardano.

Ma egli è anche consigliere dei Capi, cioè partecipa con suggerimenti idee, consensi, alla direzione del Reparto in generale.

Ecco alcune attribuzioni della Corte d'Onore:

- ammissione dei novizi al Reparto ed alla Promessa;
- eventuale allontanamento di qualche scout;
- passaggi di classe,
- nomine, elogi, punizioni;
- esame del livello generale raggiunto dal Reparto;
- direttive e suggerimenti generali per il futuro.

Competono invece al Consiglio Capi:

- il programma delle attività di Reparto;
- il controllo delle relative attività di squadriglia;
- critiche ed osservazioni sulle attività svolte (specie dei campi);
- quote di Reparto, di sq., del censimento, del campo;
- parola d'ordine mensile o trimestrale;
- distribuzione degli incarichi di Reparto;
- concorsi tra squadriglie e loro attuazione.

N.B.: *Eccoti al proposito i relativi articoli delle Norme Direttive 1964;*

LA CORTE D'ONORE ^(B)

La Corte d'Onore è la riunione solenne del Capo Reparto, dell'Assistente Ecclesiastico e dei Capi squadriglia. In quanto collaboratori del Capo, partecipano anche gli Aiuto Capi, ai quali sono generalmente affidati gli incarichi di segretario, di custode del cerimoniale, ecc. (N.D. 258)

IL CONSIGLIO CAPI ^(C)

La preparazione ed il controllo delle attività di Reparto è affidata al Consiglio Capi, che si riunisce di regola, settimanalmente ed al quale partecipano: il Capo Reparto, l'Assistente Ecclesiastico, gli Aiuto Capi, i Capi ed i Vice Capisquadriglia (N.D. 261).

L'ALTA SQUADRIGLIA ^(D)

L'Alta Squadriglia è formata dal Capo Reparto, che ne è il capo, e dai Capisquadriglia. Essa ha per scopo la formazione specifica, spirituale e tecnica dei Capisquadriglia perché meglio attuino la loro missione e rappresenta un concreto esempio di squadriglia efficiente, a servizio del Reparto. Non è da escludersi l'eventuale inserimento nell'Alta Squadriglia anche dei Vice Capi, qualora la situazione particolare del Reparto lo faccia ritenere utile ed opportuno » (N.D. 262).

DA RICORDARE

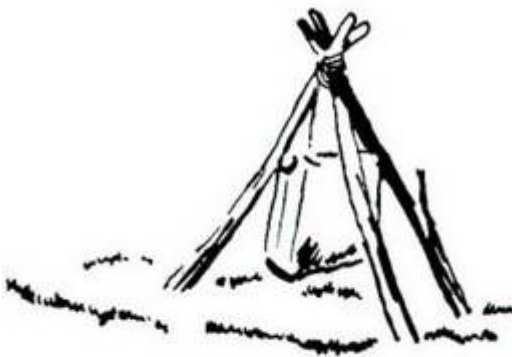
1) I membri della Corte d Onore sono tenuti al segreto sulle discussioni e sulle deliberazioni; queste ultime saranno rese pubbliche dal Capo Reparto soltanto quando riguardano o comunque interessano tutto il Reparto (N. D. 260).

2) Sia per la C.d.O. che per il Consiglio Capi «i loro membri si faranno un punto di onore di smettere, alla fine di essi, ogni discussione sul voto o il parere di qualcuno. Ogni decisione presa deve essere infatti considerata come opinione di tutti e non del singolo, (R. Philips).

(B) la CORTE D'ONORE non è più presente nell'attuale struttura del Reparto AGESCI

(C) il CONSIGLIO CAPI è descritto nell'art. 22 del Regolamento Metodologico E/G

(D) l'ALTA SQUADRIGLIA è descritta nell' art. 23 del Regolamento Metodologico E/G



IL TUO VICE ^(E)

«Il tuo scudiero», avrei intitolato questo capitolo, se l'avessi scritto ai bei tempi degli antichi cavalieri. Il tuo scudiero, cioè colui *che tu hai scelto* come “compagno d'armi”, colui che condivide con te la direzione e la formazione dei tuoi ragazzi, colui che è destinato a sostituirti, poi, nel tuo compito di cavaliere e che tu devi preparare all'investitura.

Accanto a te, egli deve svolgere il compito assai impegnativo di amico, consigliere, aiuto, sostituto e di futuro Csq.

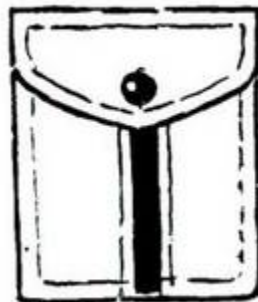
TUO AMICO

Occorre anzitutto che colui che hai scelto per aiutarti a dirigere la squadriglia sia legato a te da profonda amicizia.

Non basta che tu vada d'accordo con lui come con qualsiasi altro; l'amicizia che vi unisce deve nascere dalla *conoscenza intima* di voi stessi, dalla comunione di idee e soprattutto dalla *stima reciproca*.

Voi siete due fratelli (tu il più anziano), e siete responsabili dei fratelli minori.

Sarebbe un vero guaio (e per fortuna capita assai di rado) se il vice provasse della gelosia nei riguardi del suo Csq.; un solo rimedio perché ciò non capiti mai: l'amicizia.



TUO CONSIGLIERE

Carlo Magno aveva sempre accanto a sé un gruppo di «pari» che costituivano quello che oggi noi chiameremo lo «Stato Maggiore». Ma fra tutti ce n'era particolarmente uno, che adempiva il compito che il Vice dovrebbe adempiere nei tuoi riguardi: era il fedele consigliere Oliviero il Saggio.

Questo aiutava il sovrano a preparare le campagne e gli assedi; lo incoraggiava con qualche buona parola quando, in battaglia, la situazione sembrava compromessa, ed allora Carlo Magno, animato di nuovo slancio, riportava all'attacco l'esercito. Ma egli sapeva anche trovare le parole adatte per calmare l'imperatore quando questi, avuta la meglio sul nemico, rischiava di commettere qualche errore tattico, accecato di furor bellico.

Così deve essere il tuo vice: consigliarti nella preparazione delle attività di sq., e nella formazione di ogni scout, ma anche «ridarti la carica» nei momenti difficili o calmarti, se occorre, quando sei troppo focoso.

Potrebbe capitare, infatti, che tu ti scaldi troppo in certe occasioni, che tu voglia realizzare qualche attività troppo temeraria, dimenticando in parte la tua responsabilità o l'interesse di ognuno dei tuoi scouts.

TUO AIUTO

Se vuoi organizzare tutto da solo, comandare da solo, sorvegliare tutto... arriverai dopo poco tempo ad essere «a terra», vuoto di immaginazione e fisicamente esaurito, mentre il tuo vice, disoccupato, si annoierà molto presto e gli scouts cominceranno ad accorgersi che la vita di squadriglia è monotona. Due teste avranno più fantasia di una sola, quattro occhi vedranno meglio di due, quattro mani non saranno inutili quando c'è da lavorare sodo...

Sappi quindi far lavorare il tuo vice, sappi anzi talvolta metterti da parte per lasciar fare a lui: non basta che tu lo tenga sempre al corrente dei tuoi progetti e gli chiedi il suo parere; devi anche affidargli delle attività da dirigere, giochi da organizzare, tecniche da spiegare...

Ricordati che ci si innalza veramente solo innalzando l'ambiente che ci circonda; e non dire che «sarà un disastro» se il tuo vice organizza qualcosa al posto tuo.

E non limitarti ad affidargli responsabilità di ordine materiale (giochi, tecnica, cassa...), ma condividi con lui la responsabilità morale della squadriglia: perché, per es., non lasciare che agisca lui direttamente sul tale scout, se sai che avrà più influsso di te e che il suo intervento sarà più fruttuoso del tuo? Condividi doveri e responsabilità: tutta la sq. ne risentirà il beneficio.

TUO SOSTITUTO

Naturalmente è il vice che ti sostituisce in tua assenza. Occorre tuttavia che prepariate insieme l'attività da svolgere, almeno a grandi linee. Questo anche perché gli squadriglieri notino il meno possibile la differenza fra una riunione fatta col Csq, e quella fatta col vice. La tua assenza deve quasi passare inosservata: per questo, il vice deve cercar di fare esattamente come avrebbe fatto il Csq.

Dopo la riunione o appena ritorni, chiedi al tuo vice come sono andate le cose...

IL FUTURO CSQ.

È per te un dovere renderti conto (e pensarci ogni tanto) che il tuo vice deve sostituirti alla direzione della squadriglia, quando tu dovrai lasciarla. Preoccupati quindi in modo speciale della sua formazione scout, soprattutto della sua formazione come Csq. il che richiede da te due cose:

- 1) molto distacco da parte tua a vantaggio suo;
- 2) condividere la responsabilità di sq. nel modo più completo possibile.

(E) La figura del **VICE CAPO SQ.** è descritta nell'art. 16 del Regolamento Metodologico E/G

SCINTILLE

MASSIME DI CAPI

Chi non brucia, non incendia.
La vittoria arride alle anime assetate cii responsabilità.

(Foch).

Amministrare significa; prevedere, organizzare, coordinare, comandare, controllare.

(Gen. de la Porte du Theil).

Non addormentatevi pensando che una cosa è impossibile. Rischiereste d'essere svegliati dal rumore di qualcuno che sta appunto facendola.
Per me, io comincio ogni giornata la sera precedente.

(Lyautey).

Nessuno sforzo è inutile (Guy de Larigaudie).

Il capo è colui che pensa con entusiasmi, decide con ardore e trascina gli altri con la prontezza della sua scelta (Forestier).

Trascinare... o strascinare?

Volere poche cose alla volta, ma volerle ad ogni costo: è il segreto della vittoria
(Foch).

Chi non sa vincere è nato per essere schiavo (Langlois).

Solo chi non fa mai nulla non sbaglia mai; ma è tutta la sua vita che è uno sbaglio (Card. Mercier).

Chi fa, sbaglia spesso; chi non fa. sbaglia sempre.

Non si è dato nulla finché non si è dato tutto.

(Guynemer).

Si diventa uomini solo a tre condizioni: conoscersi, conquistarsi, donarsi
(Card. Mercier).

SECONDA TAPPA

LO SPIRITO DI SQUADRIGLIA

CHE COSA È LO SPIRITO DI SQUADRIGLIA

Abbiamo già detto che il Csq. è lo stendardo, la bandiera della squadriglia; diciamo ora che di tale bandiera lo spirito di squadriglia è l'antenna, che si drizza ardita verso il cielo, simboleggiando le aspirazioni di tutti.

Potrebbe darsi il caso, assai strano e quasi immaginario, che un'antenna del genere stia in piedi da sola..., ma potete star certi che il primo soffio di vento la butterà giù.

Non si concepisce, infatti, un'antenna che non sia solidamente assicurata con dei tiranti e ben piantata nel terreno solido, per resistere a qualsiasi tempo.

Così, potrebbe darsi il caso di un gruppo di ragazzi che si regga su una semplice conoscenza reciproca, ma è un caso del tutto ipotetico e l'accordo fra loro sarebbe assai precario.

Una vera squadriglia scout deve avere i tiranti - *il suo spirito* - ben piantati nel terreno solido - *lo spirito della Legge scout* - e solo così potrà resistere a qualsiasi prova.

Squadriglia senza spirito... antenna senza tiranti.

Possiamo anche paragonare la squadriglia ad un'elettrocalamita. Il nucleo di questa è formato da tante lamelle di ferro dolce, come la squadriglia si compone di tanti ragazzi.

Così com'è, l'elettrocalamita non esercita alcuna azione magnetica, ma se facciamo passare la corrente, subito si creerà l'azione magnetica.

Per la squadriglia, la corrente è il suo spirito, indispensabile perché funzioni. Senza corrente l'elettrocalamita non serve a nulla; senza spirito, la squadriglia non combina nulla.

Ma tutto questo non definisce ancora lo spirito di squadriglia.



Certo, guardando una squadriglia in azione, si può credere, e soprattutto sentire, se c'è uno spirito che la anima oppure no, ma definire questo spirito è una faccenda un po' complicata e astratta, come definire il carattere di un uomo.

Il fondo su cui poggia tale spirito è evidentemente la Legge Scout, lo spirito scout. La cornice in cui s'inserisce deve ispirarsi allo spirito generale del Reparto. Esso consiste essenzialmente nel fatto che ogni membro della squadriglia mette in secondo piano e sacrifica i suoi personali interessi a vantaggio di quelli di tutto l'insieme, che passano perciò in primo piano.

Questa è appunto la condizione prima della vita delle società e collettività umane.

«Ogni scout della squadriglia deve sentirsi parte di un tutto e astrarsi dai suoi interessi personali ed egoistici, per realizzare l'unità e l'omogeneità del tutto» (R. Philips).

Ogni membro della squadriglia è l'anello di una catena; se un anello si spezza, tutta la catena sarà spezzata.

Le condizioni essenziali della vita di una squadriglia saranno dunque la collaborazione e la dedizione: in termini cristiani, la fraternità e la carità.

La parte che spetta al Csq., nella creazione dello spirito di squadriglia è perciò essenziale: tocca a lui suscitare, sviluppare, coltivare tale spirito.



Quali sono in pratica i fattori principali che permetteranno di creare e rafforzare lo spirito di squadriglia?

1. Anzitutto la personalità del Csq., il suo esempio, il suo entusiasmo;
2. La disciplina scout liberamente accettata;
3. La distribuzione degli incarichi all'interno della squadriglia, affinché ogni scout abbia effettivamente la sua parte di responsabilità;
4. Le tradizioni proprie della squadriglia, che ne costituiscono, per così dire, l'ossatura: totem, motto, grido, stemma, Libro d'Oro, regolamento, preghiera, canto, santo patrono ed eroe, «giornale di bordo», segreti e «trucchi» di squadriglia;
5. Il possesso di beni comuni e propri della sq.:
... l'angolo, in cui si creerà un'atmosfera particolare, secondo i gusti della squadriglia;
... il materiale, di cui ognuno prenderà cura e si servirà all'occorrenza;
6. Le specialità di squadriglia, scelte e conquistate di comune accordo: vita da campo, servizio del prossimo, attività sportive, artigianato, etc.
7. Emulazione fra gli scouts della squadriglia e fra le squadriglie del Reparto;
8. Attività di sq.: riunioni, uscite, campi, B.A. ..., creeranno un comune patrimonio di ricordi, dai quali nascerà spontanea l'amicizia.



Lo spirito di squadriglia... è anche ciò che induce ciascuno scout, non solo ad essere contento del buon andamento della squadriglia, ma anche dei progressi e della soddisfazione di ognuno dei suoi fratelli di squadriglia.

Diamo la parola ad un vecchio scout che ci dipinge in modo assai vivace questo spirito:

«Se voi formate una piccola famiglia attorno al guidone e al Csq., vostro fratello maggiore, che ce l'ha in custodia;

se ognuno di voi si preoccupa dell'onore, del progresso, delle attività della squadriglia;

se vi sentite tutti tristi quando uno di voi manca alla Legge o al regolamento di squadriglia;

se siete pieni di gioia quando qualcuno di voi fa dei progressi nella tecnica, nella sua formazione o compie una bella B.A.;

se vi incoraggiate a vicenda a vivere da veri scouts, sempre ed ovunque davanti ai capi, davanti ai compagni, davanti ai genitori, davanti a Dio;

se nella vostra squadriglia tutti lavorano per tutti; ebbene, allora sì, siete animati da un profondo spirito di squadriglia e vorrei anch'io far parte della vostra combriccola felice... »

(Pellicano Nero).



Scoutismo: «Vogliamo svegliare un certo scoutismo addormentato, vogliamo mettere in chiaro che lo scoutismo non è una trappola ma una libera comunità per formarsi delle idee solide, per vivere delle attività robuste» (impostaz. campo per Csq. «Operaz. Gurkhas » settembre 1963).

SECONDO MESSAGGIO

LA DISCIPLINA SCOUT

«L'obbedienza non è mai l'abbassamento di un uomo di fronte ad un altro uomo. È il nascondersi di un individuo di fronte ad una funzione».

(Maurois)

Questa espressione di Maurois stabilisce la natura dei rapporti che devono regnare tra “superiore” ed “inferiore”: tra colui che comanda e colui che obbedisce.

La disciplina scout non ha nulla di meccanico o di passivo: è essenzialmente attiva.

Lo stesso Foch la pensava così: «Essere disciplinati non significa tacere, astenersi dal fare, o fare solo quel poco che si crede di esser autorizzati a fare; significa bensì *agire* nel senso degli ordini ricevuti e perciò trovare in sé, con la ricerca e la riflessione, la possibilità di realizzare tali ordini, esigendo dal proprio carattere il coraggio di assumersi i rischi che la loro esecuzione comporta».



Ecco un piccolo parallelo tra la disciplina militare, *mal compresa e portata agli estremi*, e la disciplina scout.

DISCIPLINA MILITARE

- *Collettiva*: formare la massa
- *Imposta*: viene dall'esterno
- Severa e spiacevole
- Si obbedisce per paura di punizioni
- Esecuzione meccanica e cieca
- Crea uno spirito di menefreghismo

DISCIPLINA SCOUT

- *Individuale*: formare la personalità
- Accettata volontariamente: *viene da dentro*
- Gioiosa e piacevole
- Si obbedisce per amicizia
- Esecuzione intelligente
- Crea uno spirito del «niente a metà»

La disciplina scout posa, dunque, soprattutto sul senso della responsabilità accettata dallo scout, sulla volontà ben decisa di compiere quanto gli è stato comandato. Egli bada quindi ad eseguire la sua missione non «al più presto», ma «il meglio possibile». Tale disciplina non esclude nello scout una certa iniziativa, anzi la suppone, in modo da assicurare all'ordine un'esecuzione perfetta.

A tal fine occorre:

1. che gli ordini siano chiari;
2. che se ne esponga brevemente il motivo o almeno che lo scout ne capisca l'utilità.

Se lo scout si considera offeso dall'ordine o lo giudica ingiusto, obbedisca ugualmente, prima di domandare spiegazioni o anche di reclamare.

È sperabile che egli abbia la franchezza e la semplicità di intendersi direttamente con chi gli ha dato quell'ordine, invece di andare a lamentarsi presso l'autorità superiore.

«La disciplina - dice B. P., è l'obbedienza cosciente all'autorità ed ai rappresentanti del dovere. Presa nel suo senso più largo essa è la stessa autoeducazione, messa in pratica dall'individuo. Non è essa infatti quel dominio sugli istinti e sui capricci, che ispira allo scout il rispetto dell'ordine e la subordinazione della sua volontà al bene di tutti? Non è essa il dovere di compiere l'incarico assegnato con cura e con cuore? Non è anche il rispetto di se stessi e degli altri, manifestato con un contegno corretto, degno e sempre controllato? Non è la lotta a fondo contro ogni menefreghismo e ogni rinuncia a se stessi, dato che gli atti esterni prevalgono sui sentimenti, e che ogni rilassamento nella condotta esteriore, porta con sé anche quello della condotta interiore?»

Non è anche il rispetto dei superiori, manifestato nel modo di parlare ai Capi? Non è infine il modo con cui si trattano i propri simili, sia in Reparto che altrove?».

Sarebbe un grave errore credere che la disciplina si formi in blocco: alcune volte, certo, essa si manifesta in blocco, ma le sue direttive si devono adattare agli individui.

L'essenziale, anche in questo, è il tatto del Csq.

QUELLO CHE NON BISOGNA MAI FARE

1. mostrare allo scout che si pensa che egli possa disobbedire;
2. servirsi di stratagemmi, esercitare la sorveglianza «dal buco della serratura» (bisogna, certo, controllare l'esecuzione degli ordini, ma sempre *apertamente*);
3. abusare di preghiere;
4. fare delle promesse che non si intende mantenere;
5. usare parole ingiuriose o sarcastiche;
6. andare in collera;
7. dare ordini contrari a quelli dei Capi o allo spirito scout;
8. dare ordini la cui esecuzione è impossibile o pericolosa;
9. contraddire il proprio vice;
10. criticare il C. R. o gli altri Csq. (art. 4° della Legge).

QUELLO CHE BISOGNA SEMPRE FARE

1. dare l'esempio di disciplina;
2. comandare con calma e senza passioni;
3. comandare con chiarezza;
4. esigere sempre obbedienza immediata e completa;
5. dare fiducia allo scout;
6. comandare, piuttosto che proibire;
7. riconoscere i propri errori;
8. far notare - ed eventualmente punire - le disobbedienze e l'indisciplina;
9. dire: «Vieni, andiamo a fare questo insieme».

QUELLO CHE TALVOLTA BISOGNA FARE

1. incoraggiare lo scout;
2. considerarlo migliore di quello che è;
3. rendere nota la sanzione che comporterà una disobbedienza prevista;
4. spiegare le ragioni degli ordini che si danno;
5. rallegrarsi con uno scout che lo merita, sia in privato che in pubblico.

GLI INCARICHI DI SQUADRIGLIA

«Accanto ad ogni vero capo troverete sempre "la mente", cioè il gruppo di specialisti fedeli e competenti, ai quali egli dà piena libertà d'azione, perché è certo che faranno in ogni circostanza ciò che è umanamente possibile fare»

(Maurois)

Abbiamo già avuto occasione di dire che uno dei principali fattori dello spirito di squadriglia è la *partecipazione attiva* di tutti i suoi membri al buon andamento di essa: ogni scout avrà quindi un incarico, una responsabilità di cui deve rendere conto al csq, nei consigli di squadriglia. Nella frase di Maurois, citata qui sopra, sostituite «mente» con «squadriglia», e «specialisti» con «scouts» ed avrete un'idea di quello che deve essere il sistema degli incarichi di squadriglia.

Questo sistema si basa su due principi essenziali:

1. ogni scout ha in squadriglia un incarico, una responsabilità;
2. il csq, non ha incarichi particolari ma:
 - a. bada alla distribuzione ed alla coordinazione dei compiti;
 - b. verifica l'esecuzione di tutti gli incarichi;
 - c. è sempre pronto (e capace) ad aiutare qualsiasi scout nell'attuazione del suo incarico.

Il grande vantaggio di questa distribuzione degli incarichi, di questa decentralizzazione, consiste nello sviluppare le attitudini di ciascuno.

QUALI SONO QUESTI FAMOSI INCARICHI?

Ti elenco qui i principali. Forse tu ne troverai altri o li raggrupperai diversamente; tanto meglio!

Importante è che ciascuno dei tuoi scouts abbia il suo; se poi alcuni di essi sono inventati da te di sana pianta, potrebbero avere più successo di quelli che trovi stampati sui libri. Anche il nome con cui designerai questi incarichi ha la sua importanza, specie per creare una particolare atmosfera di squadriglia.

D'altra parte, se necessario, uno scout può benissimo ricoprire simultaneamente due di questi incarichi. Non devi tuttavia confonderli con i «posti d'azione» di cui parleremo subito dopo.



TESORIERE (o CASSIERE)

Responsabile della cassa di squadriglia e di ogni operazione monetaria. Tiene il libro dei conti per tutte le entrate e le uscite e lo fa controllare regolarmente (ogni mese) dal Csq. che vi appone il suo «visto». Rende conto al consiglio di sq. della situazione finanziaria e dà il suo parere motivato sui preventivi delle spese.

Le sue attribuzioni ordinarie sono:

- raccolta delle quote e dei doni per la squadriglia;
- pagamento degli acquisti di materiale, ecc.;
- organizzazione della vendita di calendari, cartoline d'auguri, libri, ecc.;
- ricerca di tutti i mezzi utili per accrescere gli introiti della squadriglia.

Il suo compito abituale al campo può essere quello di cambusiere.

Ecco un esempio sul come tenere il libro di conti:

DATA	VOCE ENTRATA	IMPORTO	DATA	VOCE USCITA	IMPORTO
12-1-65	Vend. 4 calendari (Gino)	L. 800	10-1-65	Acquisto mestolo	L. 300
15-1-65	Vend. 5 calendari (Piero)	L. 1000	20-1-65	Acquisto lampadina	L. 100
17-1-65	Vend. 10 calendari (Ugo)	L. 2000	25-1-65	Pag. calendari cassa Reparto	L. 3630
	Tot. Entrate	L. 3800		Tot. Uscite	L. 3630
	Tot. Uscite	L. 3630			
	Riporto	L. 170			

CRONISTA (o SEGRETARIO o GUARDIANO DELLE TRADIZIONI)

Responsabile del «Libro d'Oro» che egli aggiorna ed arricchisce continuamente, o di persona o facendosi aiutare, specie per le «miniature».

Sta attento a che esso non sia violato o aperto al di fuori dei momenti speciali, previsti dal regolamento o dalle tradizioni di squadriglia.

Redige i verbali del consiglio di sq., raccoglie foto, disegni, ricordi, autografi celebri; compone il codice segreto in uso nella sq. e lo insegna ai novizi / piedi teneri, secondo le tradizioni. Insegna anche i segni di pista ed il sistema ideografico indiano.

MAGAZZINIERE (o GUARDIANO DEL MATERIALE)

Garantisce l'ordine e la conservazione di tutto il materiale di sq.: mobili, materiale da campo (la tenda!), da gioco, da lavoro, materiale tecnico ed equipaggiamento per i fuochi di bivacco. Tiene un inventario aggiornato, propone al consiglio gli acquisti, prepara l'occorrente per il campo e lo riordina al ritorno, proponendo le riparazioni necessarie. È l'unico, oltre al Csq., autorizzato a prestare oggetti della sq. ad altri, fuori di essa, e ne tiene debita nota per la restituzione...

Questo incarico sembra a prima vista piuttosto semplice, ma esige in realtà molta competenza e per questo lo si assegna in genere allo scout che ha più esperienza e lo si fa aiutare da un novizio che funge da «aiuto-magazziniere».

INFERMIERE (o AMBULANZIERE)

È incaricato di arricchire e curare la cassetta di Pronto Soccorso, di portarla alle uscite, al campo, in ogni attività fuori sede.

Ha possibilmente, la specialità di infermiere e induce gli altri a prenderla.

Aiuta il Csq. a far superare le prove di «servizio». Medica le ferite ed aiuta l'infermiere di Reparto al campo.



GUARDIANO DELLA BASE (o DELL'ANGOLO)

Fa i piani e i progetti per le costruzioni e l'abbellimento dell'angolo di sq., li sottopone alla discussione del consiglio di sq. ed all'approvazione del Consiglio Capi; ne assicura la realizzazione distribuendo il lavoro fra tutti.

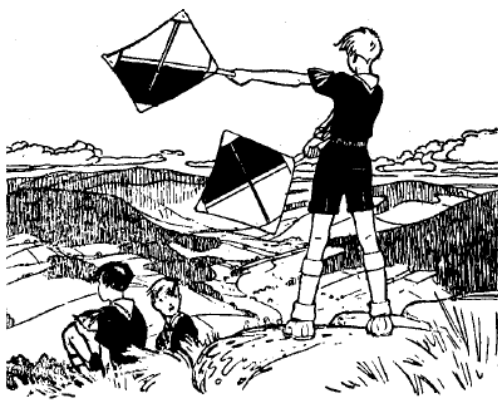
Mantiene l'ordine e la pulizia nell'angolo e distribuisce i turni di pulizia, affiggendoli su una lista. Visita, con le debite maniere, altri angoli di sq., per farsi venire altre idee brillanti da realizzare.

CICALA (o MAESTRO DEI CANTI)

È responsabile direttamente dei canti da eseguire o da imparare, ma può estendere la sua competenza alle danze, ai giochi scenici o mimici per i fuochi al campo e per le attività di espressione in sede. Raccoglie, per questo, il materiale necessario: canti tradizionali o dei pionieri, bans, leggende, dischi ecc. Compone infine il canto di squadriglia, che ne esprime i sentimenti e gli ideali.

BIBLIOTECARIO

È un incarico spesso abbinato a quello di Cronista, ma, se gli scouts sono a sufficienza, è meglio tenerlo distinto, anche perché le relative incombenze sono diverse. Egli conserva e ordina i libri di sq., ne organizza la lettura e i prestiti, tiene uno schedario aggiornato, cerca libri interessanti e ne propone l'acquisto al consiglio. Ha in consegna anche le carte topografiche.



I POSTI D'AZIONE

Oltre a questi incarichi fissi, vi sono altri incarichi specifici, che entrano in funzione ogni volta che la squadriglia esce, particolarmente in occasione di imprese e missioni.

Si tratta dei «*posti d'azione*» che richiedono tutti una notevole competenza tecnica.



Dal buon funzionamento di essi dipende il successo dell'impresa e il buon rendimento della squadriglia stessa. Eccoti i più comuni di tali «posti», con le relative incombenze:

1. *Mercurio* (portaordini-messaggero) dirige i collegamenti e porta a tutti gli squadriglieri gli ordini per la missione da svolgere. All'occorrenza può fungere anche da «guardiano del tempo».
2. *Segnalatore* (conosce ogni sistema di segnalazione, con tecnica e precisione)
3. *Orientatore* (trova la giusta strada e la segue senza mai perderla)
4. *Topografo e cartografo* (procura le carte necessarie per la spedizione, ne insegna l'uso e dirige le operazioni di rilevamento topografico)
5. *Osservatore* (cercatore di tracce; nulla deve sfuggire al suo sguardo...)
6. *Pioniere* (maestro delle costruzioni; dirige le costruzioni necessarie all'adempimento della missione/impresa, procurandone prima il materiale occorrente).
7. *Naturalista* (conosce ed illustra la zona dove la sua squadriglia agisce; ricerca le rarità vegetali, animali e minerarie mancanti nel «museo» di sq.).
8. *Cuciniere* (è convinto che anche gli scouts sono esseri composti di anima e di corpo e pensa quindi a calmarne gli stimoli nel modo più adatto; stabilisce i menu, d'accordo col Csq., procura i viveri e li cucina).

Servizio; *«Aprite gli occhi e cercate una persona, un'opera per il bene dell'umanità che richiedano un po' di tempo, un po' di amicizia, un po' di fatica fraterna. Sforzatevi di trovare un luogo in cui investire la vostra umanità ».*

(Albert Schweitzer)

QUARTO MESSAGGIO

L'IMPALCATURA DELLO SPIRITO DI SQUADRIGLIA

Piano su piano, l'impalcatura di un edificio s'innalza sotto l'abile mano degli operai. Impresa su impresa, lo spirito di squadriglia si verrà pure formando sotto la direzione del Csq. Il quale, pur senza voler fare tutto d'un colpo solo, non deve trascurare nulla di quanto può aiutarlo a creare e consolidare lo spirito della sua squadriglia.

IL TOTEM O ANIMALE DI SQUADRIGLIA

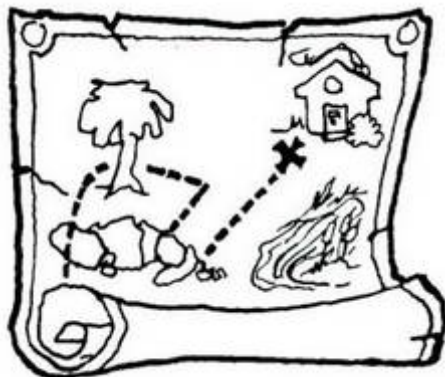
Certo, non è B.P. che l'ha inventato! Già le legioni romane si chiamavano: Allodola, Sparviero, ecc. Anche certe tribù indiane portano nomi di animali.

Ciò che B. P. ha inventato, invece, è di far vivere questo totem dai 7-8 ragazzi che l'hanno scelto come emblema della loro squadriglia.

Sarà questa la prima preoccupazione di una squadriglia appena fondata: scegliersi il totem, dal quale essa prende nome, la cui sagoma viene riprodotta sul guidone, da cui prende i colori il nastro omerale, di cui gli scouts devono imitare abitudini e qualità (dopo averne fatta la trasposizione sul piano morale), il cui genere di vita e le cui abitudini devono, insomma, impregnare tutta la vita di squadriglia.

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

<i>Bianco</i>	purezza e onestà;
<i>Azzurro chiaro</i>	altezza di ideali ed intelligenza;
<i>Azzurro scuro</i>	inventiva ed osservazione;
<i>Grigio</i>	dolcezza e pazienza;
<i>Giallo oro</i>	laboriosità, rettitudine, abilità;
<i>Marrone</i>	astuzia e capacità;
<i>Nero</i>	forza e sicurezza;
<i>Arancio</i>	gaiezza e buon carattere;
<i>Rosso</i>	coraggio e generosità;
<i>Verde chiaro</i>	speranza e prodezza;
<i>Verde scuro</i>	scienza del bosco e amore della natura;
<i>Violetto</i>	perseveranza e tenacia.
<i>Rosa</i>	sensibilità e amabilità



È evidente che se spingiamo il totemismo fino a questo punto, non arriviamo tuttavia a concepirlo come un culto pagano e idolatrico e se imitiamo le qualità di un animale, sappiamo dare loro un'estensione degna d'un uomo: non confondiamo certo emblema e modello!

Delle volpi, per esempio, si devono imitare la furbizia e l'accortezza ma non la frode. Dai leoni impareremo il coraggio, aggiungendovi il rispetto per i deboli. Delle aquile disapproveremo la rapacità, ma esse ci insegneranno a salire sempre più in alto.

Ogni scout della squadriglia conosce bene le abitudini, il regime di vita, l'habitat, etc. del totem: tutto ciò d'altronde dovrebbe occupare un posto d'onore sul «Libro d'Oro» di ogni squadriglia.

Ogni scout deve sapere anche: imitarne il grido; riconoscerne le tracce; disegnarlo sul suo quaderno di caccia; riprodurre la sagoma di esso come firma di squadriglia («firma scout »).

Il totem deve essere rappresentato ben visibile nell'angolo di squadriglia, in modo che penetrando in esso ci si renda conto immediatamente che si tratta delle Tigri e non dei Fringuelli!

Il totem ornerà il fregio che circonda l'angolo, sarà intagliato o disegnato sul lampadario, sarà rappresentato da un animale imbalsamato o, se troppo ingombrante, da un modellino in gesso o terracotta. L'angolo stesso, anzi, potrebbe riprodurre a grandi linee il nido o la tana dell'animale-totem (ma di tutto ciò parleremo in seguito).

Il totem sarà anche dipinto sulla tenda ed ornerà il guidone di squadriglia.

Questo guidone, senza diventare oggetto di un culto feticistico, deve essere trattato con la massima cura da tutta la sq.: che disonore vedere un guidone a terra o abbandonato in un angolo, tutto infangato o macchiato!

Mancanza chiara di spirito di squadriglia!

Anche il bastone del guidone dev'essere adornato debitamente ed *intagliato* con ideogrammi, date di campi, *vittorie significative*, nomi dei Csq., distintivi dei Jamboree, etc.

MOTTO E GRIDO DI SQ.

Vecchia tradizione che ci viene dalla cavalleria antica. Fa' in modo che la tua squadriglia non abbia uno di quei soliti gridi che si sentono in ogni parte del mondo: scegli qualcosa di nuovo, di inedito, che simboleggi un sentimento ed un'attitudine, connesso possibilmente con la qualità dell'animale-totem.

Quindi niente i soliti: «sempre primi, sempre all'erta, sempre leali, sempre più...meglio», che risuonano in tutti i camping, campeggi e colonie delle nostre vacanze! Il tuo grido deve essere in se stesso tutto un programma, ma breve, incisivo, netto e deve essere scandito da tutta la squadriglia all'unisono, per indicare che volontà e cuori sono in quel momento tutti uniti attorno al loro simbolo, al loro capo!

Non basta che la tua squadriglia abbia il suo grido; deve avere anche un motto. Per il quale il discorso è lo stesso: c'è motto e motto. Ricorda i crociati che andavano alla conquista di Gerusalemme al grido di: «Dio lo vuole!». Purtroppo le generazioni moderne hanno materializzato questo motto facendone uno slogan: qualche parolone che suona bene e che si biascia macchinalmente a scopi commerciali o politici...

Rimettiamo in auge questa bella tradizione cavalleresca. Concretizziamo in qualche parola l'uno o l'altro aspetto del nostro ideale.

Eccoti un paio di esempi celebri :

«Dio primo servito».

«Piuttosto morire che macchiarsi» («La morte ma non peccati», disse S. Domenico Savio).

Perché poi la tua squadriglia non potrebbe avere il suo stemma come le antiche famiglie patrizie? Con i colori di squadriglia, simboleggianti emblema e motto, esso sarebbe uno splendido ornamento per l'angolo di squadriglia.



IL LIBRO D'ORO

Si potrebbe definirlo: un libro ornato (deve essere proprio un'opera d'arte) e segreto (non deve aprirlo chiunque) che contiene le tradizioni della squadrighia, la sua storia, le sue consuetudini, le sue imprese, il suo spirito, i suoi «antenati».

Insistiamo soprattutto su queste due qualità:

1. deve essere un'opera d'arte molto curata;
2. deve essere segreto (lo si apre con una cerimonia che rispetta il rito tradizionale; possono guardarvi solo gli scouts con la Promessa; è magari riposto in un nascondiglio che solo pochi iniziati conoscono; è il tesoro della squadrighia!).

Ecco in pratica quello che deve contenere:

1. Notizie sull'animale di sq., abitudini, habitat, descrizione delle impronte; Stemma di sq. (con la sua descrizione, a tergo, in termini araldici); Motto di sq.; Regolamento di sq.; Preghiera; Canto; Vita del Santo Patrono (o dell'eroe) della sq.
2. Lista degli antichi Csq.; vice Csq.; scouts della sq.; firma dei membri della sq. nel giorno della Promessa; firma scout dei «sachem» (vecchi capi) visitatori; elenco dei campi ai quali la squadrighia ha preso parte; le date in cui essa ha vinto particolari distintivi d'onore; elenco degli Scouts Scelti e delle Prime Classi che ha avuto.
3. Storia della sq. per anno ed in rapporto alle missioni e grandi imprese compiute; quest'ultima parte soprattutto sarà abbellita ed ornata di disegni, schizzi e foto.

Altri suggerimenti :

IL «GIORNALE DI BORDO»

Accanto al «Libro d'Oro» è augurabile che ogni sq. abbia il suo «Giornale di bordo», dove saranno riassunte le riunioni e le uscite *ordinarie* di squadrighia (le grandi uscite o imprese, gli hikes e i campi, sono infatti materia propria del «Libro d'Oro»).

Esso contiene:

- le presenze a tutte le attività;
- le decisioni prese nei Consigli di sq.;
- un breve riassunto della riunione o dell'uscita effettuata.

Tale «Giornale» è redatto a turno da tutti gii scouts della sq., i quali devono badare a due qualità, prima di tutto: *chiarezza e concisione*.

IL QUADERNO (O LIBRO) DI CACCIA

È il «giornale di bordo» personale, che ogni scout inizia dal suo ingresso in Reparto. Esso contiene tutti i dati che interessano il sentiero scout del suo autore e che in buona parte si trovano già elencati a proposito del «Libro d'Oro». Essendo strettamente personale, ognuno vi annota esperienze, trovate, astuzie, osservazioni d'ogni genere, nuovi canti, danze, bans..., senza troppe preoccupazioni stilistiche. Esso deve essere un documento eloquente delle proprie conquiste personali per tutta la durata del sentiero scout.

REGOLAMENTO DI SQUADRIGLIA O « MAGNA CHARTA»

È la Legge propria della sq., che tutti i suoi scouts si sforzano di osservare. Non si tratta, evidentemente, di una seconda Legge Scout, ma solo un'applicazione pratica dello spirito di tale Legge alla vita di ogni giorno.

Lo stile e la forma con cui si redige la «Magna Charta» devono essere molto curati: non è un pezzo di carta qualsiasi! Inoltre gli articoli di essa devono essere dei punti *ben precisi e di ordine strettamente esterno*, come attuazione pratica della Legge.

Eccoti un esempio di come potrebbero essere gli articoli:

- alzarsi ogni mattina appena svegliati o chiamati;
- fare la ginnastica secondo gli «esercizi di B.P.»;
- fare ogni settimana una B.A. tipo B.T. (buon tiro). di cui nessuno cioè deve accorgersi, neppure l'interessato;
- non lasciar mai cadere il guidone a terra;
- non rivelare mai i segreti della squadriglia;
- salutare i sacerdoti che si incontrano;
- scoprirsi o fare un segno di croce passando davanti ad una chiesa;
- non entrare nell'angolo, o nella zona riservata, di altre squadriglie;
- cominciare compiti e lezioni appena tornati a casa dalle attività;
- stare composti ed educati a tavola;
- fare silenzio nelle "adunate" e stare come si deve all'«attenti!»;
- dormire con le finestre aperte;
- mangiare ciò che viene servito a tavola, senza far storie o piagnistei;
- assistere ogni settimana alla Messa di squadriglia;
- arrivare sempre puntuali alle riunioni.

Questo elenco è abbastanza lungo, ma l'ho fatto apposta, non tanto per facilitarti lo sforzo di ricerca personale (sei già abbastanza ricco di idee!), quando piuttosto per mostrarti il tenore degli articoli che devi redigere.

In ogni caso, compilerai questo regolamento solo quando sentirai che il "polso" della squadriglia funziona a dovere e prima di cominciarlo, chiederai il parere sia del C.R. che dell'Assistente: essi potranno consigliarti sulla sua opportunità e sul modo pratico di realizzarlo.

Voglio insistere su questo punto, perché il loro parere è indispensabile prima di incamminarti su una strada che impegna la coscienza di ogni scout.

ALTRI SUGGERIMENTI PER LA TUA SQUADRIGLIA

1. *Il Santo di sq.*; lo dovete considerare come un vostro amico che ha la specialità di "interprete" nel Reparto del Grande Capo, Gesù;
2. *Eroe di sq.*; scegli di preferenza un eroe nazionale che incarni il motto di sq.;
3. *Preghiera di sq.*; è il messaggio che la squadriglia invia al Grande Capo;
4. *Canto di sq.*; viene aggiornato dopo ogni grande Impresa, aggiungendo sempre nuove strofe fino a farne una vera «Epoepa di sq.»;
5. *Giornale di sq.*; da non confondere col «giornale di bordo»; esso è una vera pubblicazione che viene fotocopiata e distribuita a tutti gli scouts e amici; talora prende anche la forma di quaderno, che si fa passare a turno tra gli scouts della squadriglia, ed ognuno vi scrive un articolo da lui composto per l'occasione (giornale «volante» o «rotatorio»...);
6. *B. A. di sq.*; vedi in seguito, nel capitolo dedicatele;
7. *Festa annuale di sq.*; può essere quella del Santo Patrono o quella dell'onomastico del Csq.;
8. *Codice segreto di sq.*; utile per ogni specie di comunicazione «riservata».



QUINTO MESSAGGIO

LA BASE DI SQUADRIGLIA

CREARE L'AMBIENTE

L'intimità e l'accoglienza della base di sq., sono una garanzia per la riuscita delle riunioni e per lo spirito della squadriglia. Niente riunioni riuscite senza base accogliente!

D'altra parte, il lavoro collettivo distribuito fra tutti gli squadriglieri per costruire e conservare la base (o angolo), costituirà un grande stimolo per lo spirito di sq. Dunque la prima preoccupazione del nuovo Csq. è quella della costruzione del suo angolo di sq.; non deve darsi pace finché esso non sarà realizzato. Ma come realizzarlo? Secondo quale stile? Un angolo senza stile è, infatti, un ripostiglio.

Tocca al consiglio di sq. scegliere lo stile che meglio corrisponde al tipo ed ai gusti della squadriglia: cabina di nave, tana da volpi, grotta preistorica, capanna di trappeur, «teepee» indiano, capanna africana, pagoda cinese, kasbah mussulmana, sala feudale, cucina friulana, camera tirolese o locale moderno.

La costruzione, la decorazione, il mobilio, l'illuminazione devono naturalmente adattarsi al tipo scelto.

Nota, a proposito dell'illuminazione, che più essa sarà discreta più l'angolo sarà intimo: l'illuminazione tipo «lampada solare» è infatti un ostacolo a tale intimità (oltre ad essere poco art. 9°) ma ciò non significa che dobbiate ridurvi a vivere nella penombra o al lume di candela: sarebbe un guaio, almeno per la vista!..



La decorazione non deve essere sovraccarica o «barocca»: l'angolo non è una galleria d'arte! È preferibile esporre piccoli lavori ornamentali dovuti all'ingegnosità degli scouts piuttosto che un sedicente «tappeto persiano»! Altra cosa importante è la pulizia dell'angolo: fin dall'inizio, la squadriglia deve abituarsi a vivere in un ambiente pulito ed ordinato. Non basta una superficiale pulitina al pavimento: strati di polvere affioranti qua e là, mostreranno chiaro lo spirito di negligenza ed andranno sempre più aumentando...

Un locale senza *ordine* è solo un bazar.

Un'altra cosa, per finire: l'angolo deve venirti a costare il meno possibile; quindi niente spese pazze o acquisti di oggetti che gli scouts stessi potrebbero fabbricare. D'altronde c'è molta più soddisfazione ad utilizzare un oggetto che noi stessi abbiamo fatto, piuttosto che uno acquistato bell'e nuovo!

DECORAZIONE DELL'ANGOLO

Decorazione murale.

Evitare i colori troppo vivaci o troppo «chiassosi»; sono molto più gradevoli ed intime le tinte dolci o sfumate.

Oltre ai diversi disegni, piattini sottocoppa, pirografie..., ci dovrebbero essere: al posto d'onore:

- crocifisso, statuetta o quadro della Madonna e del S. Patrono;
- un quadro indicante il *livello tecnico* raggiunto dagli squadriglieri;
- una tavola dei nodi, dei segni di pista, del Morse etc.
- il quadro dei turni di servizio e dei posti d'azione;
- l'emblema di squadriglia;
- la vita del suo totem;

Arredamento:

- sgabelli e un tavolo (gli sgabelli potrebbero essere fatti in modo da servire come ripostiglio o cassetta personale);
- armadio per il materiale e gli archivi di sq. - ripostiglio segreto per «Libro d'oro»;
- scaffale per i lavoretti vari (traforo, costruzioni, modellini) e museo;
- angolo d'onore per il guidone di squadriglia

Non aggiungerò altro: ora tocca a te e ai tuoi scouts pensare a costruirvi la casa, in modo che ne risulti un locale intimo, rifinito e piacevole ma soprattutto utile.

Mettiti bene in testa, comunque, che un bell'angolo è indispensabile per la buona riuscita delle riunioni cli squadriglia.

SESTO MESSAGGIO

IL MATERIALE DI SQUADRIGLIA

Se voglio consacrare un capitolo a questo soggetto, è soprattutto per insistere sulle cure che esige la conservazione del materiale e della tenda.

È evidente, infatti, che una tenda mal tenuta non vivrà molto a lungo, proprio come un'accetta o un coltello arrugginiti.

Ma è necessario soprattutto insegnare agli scouts il valore delle cose, abituarli a prendersi cura dei loro oggetti e di quelli altrui, a conservarli, a ripararli... giacché più tardi la trascuratezza contratta in gioventù potrebbe trasformarsi in negligenza assai costosa e in disordine biasimevole.

C'è già il magazziniere che è incaricato di pensare al materiale della sq., ma tutti insieme devono contribuire a mantenerlo in buono stato.

CONSERVAZIONE DELLA TENDA

A) DOPO IL CAMPO

La tenda deve essere messa ad asciugare su una corda, in locale ben aerato: infatti, anche se l'ultimo giorno del campo non è piovuto, certe parti della tenda conservano sempre un certo grado di umidità e riporre la tenda in tale stato, sarebbe il modo più sicuro per farla infradiciare.

Dopo averla fatta asciugare, deve esser spazzolata per bene; dopo di che, se ne farà un'accurata revisione per scoprire ogni più piccolo strappo o logorio e poter così rimediare a tempo. Si esamineranno con cura anche i tiranti per verificarne la resistenza (farli asciugare bene, ricordandosi che una corda ci mette più tempo di un pezzo di tela per asciugarsi).

Paleria: controllare se tiene e se innesta bene;

Picchetti: togliere la terra; non racchiuderli mai assieme alla tenda, ma nel sacchetto apposito,

Catino (o tappeto): lavato, asciugato e ben aerato;

Dopo di che, la tenda ben asciutta e pulita, viene accuratamente piegata e messa al sicuro (fare attenzione ai topi!). Il magazziniere deve controllarla ogni mese.

Una volta finito un campo, occorre pensare a quello che seguirà...

B) RIPARAZIONI

Strappi: attaccare una pezza abbastanza larga e di tela solida, cucendola e orlandola ai 4 lati e poi fare una seconda cucitura ai due labbri dello strappo. Se esso fosse piuttosto lungo, attaccare la pezza di tela sulle due facce della tenda.

Se lo strappo si fosse prodotto vicino al colmo della tenda, occorre che la pezza lo oltrepassi e penda un po' dall'altra parte.

Occhielli dei tiranti: sono essi senza dubbio i punti più delicati della tenda, soprattutto se sono alle quattro estremità. Quando essi stanno cedendo (specie se si tratta degli anelli metallici fissati nella tela stessa), piuttosto che fare una riparazione sommaria vale la pena di farne una più lunga ma più solida.

Si può, a questo scopo, cucire una larga pezza di tela sopra e sotto il bordo della tenda e in secondo tempo fissare sulla pezza stessa, pure sopra e sotto, una cinghia di cuoio nella cui ansa viene inserito l'anello, possibilmente triangolare, del tirante.

Colmo: se esso è logoro, cucire una striscia larga 50 cm. sopra e sotto la tela, eventualmente per tutta la sua lunghezza. Nei luoghi in cui si devono inserire i pali, mettere spessore quadruplo, praticare bene i buchi e orlarli con una striscia di cuoio fine (se ne trovano sempre nei vecchi cappelli!).

C) IMPERMEABILIZZAZIONE

Immergere la tenda, asciutta, in paraffina sciolta nella benzina, in rapporto di 30/35 gr. di paraffina su un litro di benzina (dopo aver agitato per bene).

Lasciarla immersa per 20 minuti, poi farla asciugare.

Fare attenzione a togliere ogni piega della tela, prima di immergerla, altrimenti l'impermeabilizzazione risulterà imperfetta.

Attenzione anche a non fare questo lavoro accanto ad un fuoco: *si rischia di saltare in aria*

È buona norma far impermeabilizzare la tenda in media ogni tre anni.

Ricorda: se il tessuto è nuovo, immergerlo prima di tutto in acqua tiepida e soda (Solvay o Persil...), sciacquarlo per bene, poi metterlo ad asciugare.



CONSERVAZIONE DEL MATERIALE DA CUCINA

Il materiale da cucina richiede pure molte cure assidue.

Pentole: pulirle a fondo con un buon detersivo; pulirle anche all'esterno; ricordarsi che i detersivi spesso corrodono l'alluminio, quindi sciacquare bene!

Coltelli: tenerli puliti, affilati ed ingrassati.

Strofinacci: lavarli con acqua bollente e soda; strofinare bene e far asciugare.

Secchi e recipienti di tela: lavare con acqua fresca e sapone, sciacquare più volte e lasciare asciugare a lungo.

INVENTARIO DEL MATERIALE DI SQUADRIGLIA

La lista che segue, basata su una sq. di 7-8 ragazzi, comprende l'equipaggiamento «ideale» al quale si deve giungere poco per volta:

1 batteria da cucina (con doppio di pentola e padella);

1 secchio di tela;

2 catini di tela;

1 brocca d'alluminio con coperchio (4-5 litri); .

6 coltelli pela patate;

1 coltello da pane con custodia;

1 accetta e custodia;

1 apriscatole;

1 mestolo;

1 schiumarola;

1 scolapasta

1 pesta lardo,

3 cucchiaini di legno;

4 asciugamani;

6 asciugatoi da cucina;

4 strofinacci;

2 spugne di ferro;

6 alari da fuoco (in ferro);

1 torcia antivento;

1 sega;

1 martello;

1 cassetta di chiodi;

1 sacchetto per spaghetti e cordicelle;

1 cordino;

vari sacchetti di tela o plastica per zucchero, sale, caffè, etc.

barattoli per burro, grasso...

tavoletta per tagliare il pane;

uncini da macellaio a forma di S

griglia (per pane o carne);

mazzuolo;

telone antipioggia (tipo militare);

bandiere di segnalazioni (appaiate!);

necessario per rammendare;

necessario per lucidare le scarpe o ingrassare gli scarponi.

I 2/3 di questo materiale dovrebbe essere fabbricato dagli scouts stessi (forchettone, tavola del pane, griglia, etc. non si comprano ma si fanno).

Tutto questo materiale può esser sistemato in una cassa apposita, che sarà poi assai utile al campo come... dispensa di sq., oppure in sacchi catramati.

Ogni oggetto deve essere marcato con le iniziali o i colori o lo stemma della sq.

CASSETTA DI PRONTO SOCCORSO

Contiene i medicinali e le cose necessarie per prestare le prime cure.

Non è quindi necessario che sia fornita come quella del Reparto. Ecco quanto deve contenere:

Materiale	Indicazioni
<i>compresse di garza sterilizzata</i>	fasciature
<i>cotone idrofilo</i>	
<i>rotoli di garza di 3-5-7 cm (eventualmente 1 di 12 cm.)</i>	
<i>rotolo di sparadrapo</i>	
<i>spille di sicurezza</i>	
<i>tavolette di guttaperca</i>	
<i>etere</i>	pulizia delle ferite; disinfettante
<i>mercurocromo</i>	
<i>acqua ossigenata</i>	
<i>astreptina in polvere</i>	
<i>aspirina</i>	
<i>formol</i>	«febbri» mal di testa; cure ai piedi; massaggi alla pelle; morsicature, svenimenti; frizioni; scottature; infiammazioni della pelle; mal di stomaco; lassativo; raffreddori; tosse.
<i>talco</i>	
<i>ammoniaca</i>	
<i>alcol canforato</i>	
<i>vaselina</i>	
<i>Inotyol (o simili)</i>	
<i>alcol di menta</i>	
<i>compresse di fenoltaneina</i>	
<i>adrianol</i>	
<i>compresse di clorato di potassa</i>	
<i>un paio di forbici</i>	

Per le uscite, evidentemente, non è necessario che l'infermiere porti tutto questo materiale; egli può ridursi al solo essenziale: un paio di rotoli ed alcune compresse di garza, spille di sicurezza, mercurocromo, acqua ossigenata, etere, vaselina, forbici.

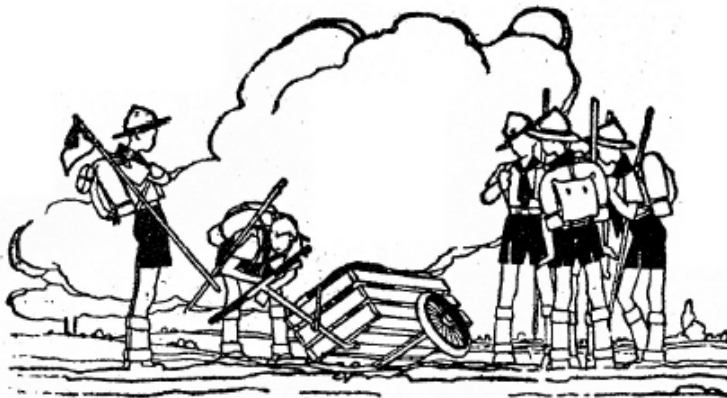
Ogni scout, infine, dovrebbe esser munito di un sacchettino di pronto soccorso individuale di cui si trovano oggi in commercio vari tipi.

SPIRITO DI EMULAZIONE

TRA LE SQUADRIGLIE

La prima manifestazione dello spirito di squadriglia è una certa fierezza di appartenervi, il che produce ben presto un desiderio spontaneo di superare tutte le altre squadriglie del Reparto.

Il Csq. può trarre partito favorevole da questo sereno spirito di competizione, purché esso non si cambi in rivalità. Lo stesso C.R. può, ogni tanto, approfittarne per organizzare dei concorsi intersquadriglie, per rafforzare lo spirito delle stesse senza nuocere allo spirito di Reparto, purché però l'emulazione tra squadriglie sia fraterna.



NELLA SQUADRIGLIA

Il Csq. fa leva sull'amor proprio di ognuno dei suoi scouts per organizzare periodicamente gare o piccoli concorsi interni. Per dare a tutti le stesse possibilità, deve far in modo che la portata di tali concorsi sia abbastanza estesa e non limitata a solo due o tre campi, altrimenti ci sarebbe qualcuno che sarebbe favorito in partenza ed altri invece quasi del tutto K.O.

Si potrebbero anche costituire coppie di scouts, con un anziano ed un "novellino" assieme, mentre si deve evitare al massimo la divisione della sq. in due partiti, quello cioè del Csq. e quello del vice. Si badi comunque a dare uguali possibilità di vittoria sia al novizietto o al piede tenero che al vecchio scout pieno di distintivi.

Eccoti qui un esempio di questi concorsi, programmato per un periodo di due mesi:

- | | | |
|---|---|--------|
| 1 | <i>Tecnica</i> : superare una prova di classe o di specialità | 50 pp. |
| 2 | <i>Laboriosità</i> : aver eseguito un lavoro utile | 30 pp. |
| 3 | <i>Risultati scolastici</i> : tener conto dello sforzo fatto e dei progressi ottenuti | 40 pp. |
| 4 | <i>Regolarità alle riunioni</i> : si tolgono 2 pp. per ogni ritardo e 5 per ogni assenza non preavvisata | 40 pp. |
| 5 | <i>Fedeltà al proprio incarico</i> : il Csq. giudica nel modo con cui ognuno ha espletato il proprio incarico | 40 pp. |
| 6 | <i>Prova settimanale</i> : ad ogni riunione o uscita, il Csq. organizza una prova speciale valevole per il concorso: kim, percorso a tracce, schizzo, gioco di osservazione in città, raccolta di diversi tipi di foglie d'albero, una serie di nodi da fare, una prova di p. s., etc.; ogni prova vale 10 pp. per un totale di | 80 pp. |
| 7 | Obbedienza al regolamento di sq., <i>specificando il punto da curare</i> | 30 pp. |
| 8 | Stile e spirito scout in genere, <i>a giudizio del Csq. e vice</i> | 40 pp. |
| 9 | Altri punti possono esser aggiunti secondo le circostanze... | |

Alla fine del periodo prefissato, si totalizzano i punti e si ricompensa il vincitore con qualche premio materiale o con una citazione d'onore (per es. sul «Libro d'Oro»), dobbiamo certo utilizzare lo spirito di emulazione, ma non dobbiamo abusarne mai!

A proposito di concorsi nella squadriglia, eccoti un modello di *concorso B.A.*: Ogni scout si sceglie una sigla o altro segno segreto: geroglifico, cabalistico, nomignolo... e lo riproduce su una serie di bigliettini (a questo concorso può benissimo partecipare anche il Csq.).

Ciascuno ignora il segno scelto dagli altri.

C'è una sola *regola essenziale* nel gioco: ogni giorno al campo o ad ogni riunione, durante l'anno, ogni *scout deve fare una B.A. senza farsi vedere dagli altri* e deporre un biglietto col suo segno, nel luogo in cui ha fatto la B.A.

Vince il gioco chi consegna al Csq. l'elenco completo dei segni segreti di tutti gli scouts della squadriglia.

Regole secondarie: 1) naturalmente non si può frugare di nascosto nei sacchi o nelle tasche degli altri scouts per scoprirne il segno! 2) Quando si trova da qualche parte un bigliettino per indicare che è stata fatta una B.A., lo si deve lasciare sul posto perché anche gli altri possano constatare tale B.A.

Questo gioco sviluppa contemporaneamente lo spirito della B.A. e le doti di osservazione e di deduzione, senza offrire, come quello di Zorro, l'occasione di fare dei «tiri birboni».

Puoi ottenere una sana emulazione in squadriglia anche con altri sistemi:



IL NUMERO D'ORDINE

B.P. consiglia al Csq., di dare ad ognuno dei suoi scouts un numero progressivo: il Csq. è n. 1; il vice n. 2; lo scout più esperto o più anziano n. 3 e così via fino all'ultimo entrato in sq. che sarà n. 8; costui però, prendendo coscienza poco per volta del suo «mestiere» di esploratore, salirà tutti i gradini che lo porteranno prima al n. 7 poi al 6, al 5 etc. fino al giorno in cui sarà egli stesso n. 2 o n. 1.

Questo ordine viene osservato nelle presentazioni (il vice Csq. in coda, naturalmente) ed in tutte le altre occasioni della vita di squadriglia.

IL NASTRO D'ONORE

È l'insegna d'onore della sq.; essa si consegna ogni mese allo scout che ha «funzionato» meglio, che ha ricoperto meglio il suo posto o incarico.

Di questi risultati si tiene nota nel «Libro d'Oro», in una pagina apposita.

Ci sarebbero ancora altri sistemi: gara dei quaderni di caccia, dei libretti dei canti, dei lavori di economia per la sq. ... e tanti altri che la tua fantasia saprà scovare.

Squadriglia libera ^(F) : *«un campo di lavoro meraviglioso ed appassionante, è vera azione di sviluppo a rendimento sicuro, è autentico apostolato moderno che respira nel rinnovato spirito ecumenico della Chiesa, volta più che mai ad aprire un più vasto dialogo con il mondo e con i giovani in specie, è l'autentica interpretazione missionaria dello scoutismo».*

(Gino Armeni)

(F) le SQUADRIGLIE LIBERE non sono più previste nell'attuale struttura del Reparto AGESCI

PREPARARE ALLA PROMESSA

Una vittoria non corona mai una decisione affrettata.

Quando un generale vuole ottenere una vittoria, organizza la preparazione in diversi stadi.

Dapprima esamina la situazione («di che si tratta?» - era la frase classica di Foch).

Dopo elabora il piano d'attacco.

Quindi, lentamente e metodicamente, fa avanzare le truppe fino al punto stabilito per lanciarle all'attacco. In tal modo egli ha tutte le probabilità di vincere se non «molla la presa» e se il suo piano è stato concepito a dovere.

Infine, egli si prepara a rispondere al contrattacco e a trasformare il suo vantaggio iniziale in vittoria definitiva.



Ebbene, anche tu caro Csq., non puoi certo impegnare alla leggera un tuo novizio a pronunciare la Promessa. Anche tu dovrai prepararti all'attacco, a realizzare un assalto e a prevedere un contrattacco, se vuoi che la promessa dei tuoi ragazzi sia una vera Promessa.

Per questo ho l'intenzione di analizzare assieme a te quella che deve essere una vera preparazione alla Promessa.

Divideremo, come d'ordinario, questa preparazione in varie fasi. Ma ricordati bene che si tratta di una divisione fittizia e schematica, al solo scopo di farti vedere meglio quello che devi fare, e che in realtà queste fasi si compenetrano tra loro tanto che il tuo novizio non deve accorgersi di tappe o di ripiani, nella sua ascesa.

1ª fase: ESAME DELLA SITUAZIONE

Claudio è entrato in Reparto da 3-4 mesi ed il C.R., ha pensato subito ad inserirlo nella tua bella sq. dei Camosci. «Pinguino saggio», il vecchio scout della squadriglia, l'ha iniziato ai primi misteri del «piede tenero». Tu stesso una volta gli hai spiegato la Legge e gli hai consigliato di ripeterla ogni sera per impararla bene; è stato questo il tuo primo contatto personale con lui. *L'hai anche osservato* nel gioco, nelle uscite, hai guardato il suo libretto scolastico, ma lo conosci ancora troppo poco, dato che egli non si è ancora «sbottonato», per farsi conoscere nell'anima.



La domanda che ti poni è quindi questa: «di che pasta è fatto Claudio? Che cosa ha già di buono? Che cosa deve ancora acquistare?». Le risposte non le troverai da solo o, almeno, non ti accontenterai delle tue soltanto.

Il *Consiglio di Squadriglia*, cioè degli scouts che hanno già fatto la Promessa, è lì apposta per illuminarti. Tu potrai ad esso tali domande e con esso vedrai quello che Claudio ha già guadagnato, stando in Reparto e nella squadriglia, se ha mostrato di saper comprendere ed applicare la Legge ed infine preciserai quello che la squadriglia desidera che Claudio acquisti..., dato che interessa a tutti i Camosci acquistare un nuovo fratello.

Col tuo vice, buon consigliere, cercherai di chiarire tutte le idee emerse dal Consiglio di sq., e getterai le prime basi del piano d'attacco, dei mezzi da impiegare per colmare le deficienze notate.

Al primo *Consiglio Capi* che seguirà, esporrai al C.R. ed agli altri Csq. quello che ne pensi del tuo novizio e proporrà loro di prepararlo a fare la Promessa entro due o tre mesi. Non avrebbero per caso anch'essi qualcosa da dire sul conto di Claudio, non hanno osservato nulla di bene o di male, a suo riguardo? Dopo di che, andando a casa di Claudio per convocarlo ad una riunione, approfitterai di un istante in cui egli «sta di là» per vestirsi e dirai *a sua mamma*, con molto tatto e naturalezza, che fra poco egli farà la Promessa e che, quindi, lei noterà di certo in lui un impegno particolare in tutto... e che Claudio è molto sensibile agli incoraggiamenti materni. (Questi brevi incontri occasionali e intelligenti con i genitori dei tuoi ragazzi devi saperli ripetere ogni tanto e ci guadagnerai, se saprai essere semplice e discreto, una certa collaborazione da parte loro).

Da questi scambi di vedute con il Consiglio di sq., con il tuo vice, con il Consiglio Capi, con i genitori, potrai trarre una conclusione: saprai *chi è Claudio*.

È un ragazzino un po' viziato (quegli spinaci lasciati ai bordi del piatto, giovedì scorso, quando sei andato a chiamarlo per la riunione!), un po' addormentato e timido, che pensa assai poco agli altri e molto a se stesso e ai suoi comodi.

E non è molto ordinato (che guazzabuglio in camera sua!). Tuttavia c'è molta buona volontà (manca piuttosto la volontà!...).

È anche un tipo abbastanza "intellettuale" (...se la cava bene in matematica!) e sa disegnare discretamente (ha già scarabocchiato tende e cappelli scout un po' dappertutto e quindi è già "entrato in orbita").

2ª fase: PIANO D'ATTACCO

Ora conosci già molti punti deboli: su questi che devi lavorare (d'altronde in seguito ne scoprirai ancora parecchi!).

Occupiamoci solo dei principali. Conosci anche alcuni suoi gusti: devi saperli sfruttare. Stabilisci un piano (non certo per iscritto, su 4 colonne, ma solo "in testa") basandoti su tutto quello che conosci e suddividilo in progressi da realizzare a scuola, a casa, in squadriglia, nelle attività scout.

A SCUOLA

Curare al massimo i compiti, scegliendo ogni settimana un punto preciso: i titoli ben chiari; scrivere meglio; curare la punteggiatura;

progresso: ordine, volontà;

materia debole: l'inglese; ogni giorno dedicherà dieci minuti in più, per ripassare alcune regole già viste (e già dimenticate...).

A CASA

Piccoli servizi da rendere: piccole riparazioni, innaffiare i fiori, chiudere le persiane, macinare il caffè, lucidare le scarpe, fare qualche spesa...).

progresso: servizio; in camera; un po' di ordine; mettersi al lavoro senza perdere tempo; ginnastica al mattino... alzarsi appena chiamato... mangiare ciò che non piace...

IN SQUADRIGLIA

È qui che tu saprai sfruttare i suoi «hobby» e capacità.

Sa disegnare bene: chiedigli di disegnarti un bel camoscio di cui hai la foto in un album.

È un tipo intellettuale: affidagli il “giornale di bordo”.

progresso: volontà, energia.

Ma non è molto ordinato: lo incaricherai di aiutare il magazziniere perché impari cosa significano ordine e pulizia.

È timido: durante l'hike di sq. farà da «mercurio» chiedendo il permesso di fare il fuoco e di poter utilizzare l'acqua presso alcuni «indigeni» della zona.

Ecco il tuo piano ben definito (e il tuo sarà certo più approfondito ancora di quello che io ho sviluppato qui). A che punto sei ora?

Tu sai fin d'ora quali mezzi dovrai usare o, meglio, che Claudio dovrà usare, per vincere i suoi difetti.

Claudio però non sa ancora nulla; dovrai metterlo al corrente: sarà la fase successiva della tattica.

Ma prima ancora di far ciò, ora che hai le idee ben chiare, è il momento di *andare a trovare il Capo*: gli esponi il tuo piano e i risultati che speri di ottenerne.

Vedrai che egli saprà rivelarti altri “trucchi” magici, per rifinirlo ancor più ed allora tu ed il Capo stabilirete finalmente il piano d'attacco, definitivo e completo.

3^a fase: L'AVANZATA

I soldati non si lanciano all'assalto a parecchi chilometri di distanza dal nemico, no!: essi avanzano lentamente fino ad un certo punto, senza farsi vedere, ed arrivati ad una cinquantina di metri, scattano in un assalto impetuoso e deciso.

Noi dobbiamo fare la stessa cosa: non si tratta di sviluppare il nostro attacco d'un colpo solo, ma progressivamente.

L'abbiamo già visto in tre campi: famiglia, scuola, reparto... in ognuno di essi procederemo per tappe successive. Dobbiamo piantare un chiodo dopo l'altro, metodicamente; quindi metteremo in atto i mezzi previsti dal piano d'attacco, successivamente, ma con una progressione ininterrotta e crescente.

Prendiamo ad esempio il campo dell'energia:

prima settimana

seconda settimana

terza settimana

quarta settimana

dormire con le finestre aperte

lavarsi a torso nudo

alzarsi puntuali

ginnastica al mattino

I tuoi colloqui con Claudio si sono fatti sempre più frequenti e, grazie ad essi, gli puoi suggerire di volta in volta, con molta naturalezza, uno o due punti del tuo programma e chiedergli a che punto si trova con quelli della volta precedente.

Non c'è assolutamente bisogno di parlargli già di Promessa prossima; digli solo che tutto ciò che tu gli chiedi e che lui fa, serve a farlo *diventare un vero scout* e ad essere pronto a fare un giorno la sua Promessa.

La cosa essenziale è che Claudio non abbia l'impressione che si tratta di un programma che tu gli imponi, no; deve accorgersi personalmente che sta migliorando, diventando più energico, più ordinato, più servizievole perché *è lui che lo vuole*: dovresti quasi arrivare a dargli l'impressione che quelle idee, quegli espedienti che tu gli suggerisci per migliorarsi, vengano da lui.

Altra cosa pure essenziale, è che la tua attitudine nei suoi riguardi deve essere talmente naturale da *non accorgersi neppure che tu hai tutto un programma in testa*; niente quindi arie dottorali come: «Senti, tu sai benissimo che da solo non combini niente, quindi ho deciso che a partire da questa settimana dovrai dormire con le finestre aperte...». Capisci benissimo quello che ricaveresti da discorsi del genere.

Può darsi invece che le cose andrebbero meglio se gli dicessi: «Hai visto quel poveraccio che starnuta ogni due minuti? Scommetto che è uno di quelli che dormono sempre con le finestre chiuse e quattro coperte addosso anche nel mese di agosto... Noi, invece, al campo dormiamo sempre con la tenda un po' aperta e non ci siamo mai presi il raffreddore. Il fatto è che ci abituiamo, tenendo le finestre aperte di notte per tutto l'anno. Dovresti cominciare anche tu a fare così, se no al prossimo campo dovrai tenerti tutto il giorno il fazzoletto sotto il naso...».

Toccherà a te, dunque, trovare il discorsetto adatto per Claudio per riuscire a convincerlo.

Allora, siamo intesi: sempre suggerire, mai imporre; attuare il piano progressivamente (non devi mettere il novizio di fronte ad una parete da scalare ma ad una scala da salire); niente lunghi sermoni sui difetti da correggere, ma espedienti positivi.

E così, poco per volta, il tuo piano verrà realizzato. Pensi forse che, alla fine, il tuo uomo sarà un modello, senza più difetti? Non credere! Ma sarà senza dubbio un ragazzo che si sta progressivamente liberando dei suoi difetti e che saprà stare degnamente in squadriglia.

Ed un bel giorno penserai che ormai Claudio ha capito cosa significa essere scout e ti accorgerai quindi che il momento dell'assalto è ormai imminente e sarà un assalto che promette vittoria, dato che a questo punto, divenuto tu «grande amico» di Claudio (come egli dice), avrai tutte le possibilità di parlargli più intimamente ed in profondità; la sua scorza rugosa si è lentamente consumata ed ora puoi lavorare «sul vivo».

4ª fase: L'ASSALTO

Lo Stato Maggiore si riunisce e fissa l'ora « X », mentre le truppe sono ormai pronte con le armi in pugno. Si spiega ai soldati l'obiettivo da raggiungere.

Possiamo anche noi fissare l'ora « X »: il Consiglio Capi ed il C. R., tenuti al corrente da te degli sforzi fatti e dei progressi realizzati dal tuo novizio, fissano la data della Promessa: essa avrà luogo fra tre settimane.

Ora devi mostrare a Claudio l'obiettivo: la Legge Scout; e lanciarlo all'assalto, e per tutto il tempo che esso dura, tu devi tenere il tuo posto di combattimento accanto a lui (e non dietro di lui, minacciandolo con la pistola se indietreggia!).

Una sera dunque, finito il tuo lavoro, vai a trovare Claudio.

Partite per una passeggiata all'aperto e, cammin facendo, gli dirai che fra non molto ci sarà in Reparto una cerimonia della Promessa, che hai notato i suoi miglioramenti e che tu pensi che egli pure possa ormai andare dal Capo a chiedergli di potere pronunciare la Promessa, sicuro come sei che egli la manterrà; che, comunque, tu sei pronto ad aiutarlo in qualsiasi momento perché possa diventare uno scout che è fiero della sua Legge e che vive la sua Promessa.

Tutte queste parole troveranno la via dell'anima sua, se son davvero dettate dal tuo cuore di Csq. Ora ti resta ancora un compito da svolgere: fargli capire la Legge e l'importanza della Promessa; egli deve saper bene infatti a che cosa si impegna.

Durante questo colloquio e i successivi, che ti preoccuperai di intensificare, gli spieghi la Legge punto per punto. Approfondisci ogni articolo, insegnandogli mille astuzie e accorgimenti, per aiutarlo ad osservarli meglio e sottolineando soprattutto quei punti sui quali deve fare uno sforzo speciale (ora devi essere abbastanza intimo di lui ed egli abbastanza maturo, perché possa dirti senza troppe difficoltà le sue debolezze).

Gli parlerai delle virtù scout: lealtà, servizio disinteressato, energia e coraggio.

Gli presenterai la B.A., insistendo perché cominci fin d'ora a farne una al giorno, per abituarsi.

Gli farai capire come è bello il sorriso dello scout e quanto è grande la forza del buonumore. Gli spiegherai che si trova la felicità non cercandola per sé ma procurandola agli altri. (Che grande soddisfazione aver diffuso la gioia attorno a sé e diventare, come Kim, «l'amico di tutti»!).

Parlargli anche del «sempre» del terzo articolo.

Fagli capire infine il senso profondo della Promessa: questo impegno solenne che lega fra loro migliaia di scouts nel nostro Paese e milioni di scouts nel mondo; questo impegno reciproco di lui col Capo (il quale rappresenta l'Associazione e tutti gli scouts del mondo) e del Capo con lui, giacché il Capo, accettando la Promessa di Claudio, s'impegnerà ad aiutarlo perché la osservi sempre («semel scout, semper scout»); questo impegno assunto davanti a Dio e a tutti i propri fratelli scouts (come si dev'essere sicuri di sé, per avere il coraggio di affermare in tal modo, davanti a tutti, la propria decisione di voler rispettare un ideale!); questo impegno a far sempre del proprio meglio per osservare la Legge, servire Dio e la Patria, per vivere da vero cristiano, fiero della propria fede, e per compiere i propri doveri di stato, come figlio e studente, oggi, per essere in grado, domani, di compiere quelli ben più impegnativi di uomo e di buon cittadino...

Chi ha fatto la Promessa non è più padrone di se stesso; si è ormai messo a disposizione:

- del prossimo, per servirlo e renderlo felice;
- della Patria, per amarla e renderla più grande;
- di Dio, di cui è ormai testimone e «missionario».

Lo Scoutismo non è un'uniforme: è un corpo, è un cuore, è un'anima.

Ecco l'obiettivo dell'assalto, caro fratello Csq.

Come è bello il tuo compito di mostrare al futuro scout la grandezza di questo ideale!

Che magnifico incarico è questo, di guidare il tuo novizio fino al giorno in cui potrà, senza titubanze, andare dal Capo a chiedergli, con gli occhi negli occhi, di accettare la sua Promessa scout!

Quel giorno potrai cantare vittoria, l'assalto sarà riuscito!

Ma non sarai solo tu ad accompagnare Claudio in tale assalto: tutta la squadriglia Camosci deve seguirti, cercando di sforzarsi a meglio vivere la Legge e pregando per il nuovo fratello.

Occorre però che Claudio trovi un appoggio ancor più solido di quello che ha già: quello cioè del Grande Capo e Fratello, Gesù, assieme all'aiuto della Mamma del Cielo, Maria.

Affidi la sua Promessa alle loro mani onnipotenti: vada spesso a trovarLi per parlar Loro di essa, offra ogni mattina gli sforzi che farà nella giornata, ed alla sera, ai piedi del crocifisso, esamini il rapporto di caccia della giornata e fissi quello dell'indomani.

Ed anche tu andrai ad attingere forza presso il Gran Capo: è Lui, infatti, la vera sorgente, alla quale attingerai l'amore e la dedizione necessari per camminare, giorno per giorno, accanto al tuo "piede tenero", fino al giorno della vittoria.

5ª fase: LA VITTORIA

Stasera, una chiesetta vede raccolti attorno al suo altare un gruppo di ragazzi che domani faranno la loro Promessa scout, così pure i loro Csq. e Capi.

Sono là in ginocchio, davanti al tabernacolo, come facevano una volta i Cavalieri per la loro Veglia d'Armi: essi affidano la loro Promessa al Grande Capo.

Recitano assieme la Legge, lentamente, articolo per articolo, e la meditano, per meglio comprenderla una volta ancora.

A loro volta il Capo e l'Assistente parlano della Promessa di domani; ognuno si raccoglie davanti a Dio e riflette seriamente...

...e, solo nella sua cameretta, Claudio continuerà e concluderà la sua Veglia, prima d'andare a dormire.

Il Reparto schierato in gran quadrato in mezzo alla radura, saluta.

Claudio, inginocchiato davanti all'Assistente, alla presenza di tutti, riceve la benedizione. Tu, dietro di lui, con le tre dita unite nel saluto scout tocchi il guidone dei Camosci.

Claudio avanza ora verso il Capo, alla cui destra è la Fiamma del Reparto, mentre la destra si alza nel segno scout e gli occhi cercano quelli del Capo, quindi la sua voce commossa rompe il silenzio fattosi, come per incanto, profondo e raccolto;

«Con l'aiuto di Dio, prometto sul mio onore...».

Eccolo scout, e mentre gli armeggi attorno per applicargli il nastro omerale dei Camosci, il tuo cordiale sorriso verrà a porre fine alla sua emozione.

*

Adesso i Camosci fanno festa. Il tuo vice, che è un tipo che ci sa fare, ha infatti organizzato un piccolo rinfresco-sorpresa, mentre il «guardiano dell'angolo» ha ornato tutto l'ambiente ed il «segretario» ha steso sul tavolo il grande «Libro d'Oro», aperto alla pagina che deve ricevere la firma della nuova Promessa, la quale ha tardato un momentino dovendo compiere la sua prima B.A. di scout.

Ed appena la festa sarà finita, lo saluti stringendogli la sinistra, e sorridi sotto i baffi, pensando al «buon tiro» che gli hai giocato, avvisando sua mamma di preparargli qualcosa di speciale anche a casa.

DOPO

Ormai Claudio ha promesso. Durante le prime settimane di scout, il suo sforzo probabilmente continuerà, ma la tua opera non è affatto conclusa.

Attento al contrattacco!

Se il fuoco non viene alimentato, la fiamma cala lentamente e rischia di spegnersi: il tuo dovere di Csq. è appunto quello di mantenere il fuoco acceso, di alimentare la fiamma.

Tocca a te soffiare sulle braci per conservarne il calore, se la pioggia o il temporale cercano di far scomparire il fuoco. Devi continuare con tutto l'ardore nella tua missione di «guardiano del fuoco».

Che bella missione la tua!



SCINTILLE

... Pensieri di cristiani

Aperte o congiunte: una bella massima per le mani (Ghiko)

La nostra vita dovrebbe essere un Credo vivente:
i nostri pensieri: un atto di fede;
le nostre parole un atto di speranza;
le nostre azioni: un atto di carità.
C'è una sola felicità al mondo: quella degli altri (Daudet).

La gioia è di quelli che donano e più ancora di quelli che si donano (Leclercq).
Tutte le cose, anche le più umili, hanno una parola da dirci sul Creatore
(Hainaut).

Dio che fa le croci, fa anche le spalle per portarle e nessuno lo può superare
nell'arte delle proporzioni (Prin).

La peggiore malattia dell'anima è ... il freddo (Clerenceau).

... come se un cristiano, ovunque si trovi, non fosse chiamato all'eroismo
(Petrin)

Mio Dio, io vi amo lo stesso! (Guy de Larigaudie)

È attorno alle cime che nascono le sorgenti (Langlois).

Nulla rafforza le nostre convinzioni quanto l'affermarle (Leclercq).

Quello che voi siete parla più forte di quello che voi dite (Emerson).

Un cristiano è un uomo al quale il Cristo ha affidato tutti i suoi fratelli.

TERZA TAPPA

VITA DELLA SQUADRIGLIA

PRIMO MESSAGGIO

CHE COSA SI ASPETTA IL RAGAZZO E COME ACCONTENTARLO

Per sapere quali siano le principali attività che interessano e divertono i nostri scouts e che quindi noi cercheremo di attuare per formarli, occorre conoscere i gusti, i desideri, gli... istinti (per usare una parola più generica benché un po' materialista) del ragazzo in genere.

Non occorre certo fare una profonda analisi psicologica della mentalità infantile; lasciamola fare ai pedagogisti o agli psicologi. Vogliamo solo richiamarci alla mente le diverse osservazioni fatte sui bambini, le loro parole, i loro giochi, le loro attitudini e ne otterremo come conclusione alcune «caratteristiche» del ragazzo.

IMMAGINAZIONE

Il ragazzo è un grande sognatore; tutto ciò che vede ascolta, legge, lo interessa. E lo interessa al punto che egli sogna di realizzare la stessa cosa.

La sua piccola testa si riempie di immagini di eroi: Robinson, Toro Seduto, Sherlock Holmes... ed ognuno di essi rappresenta per lui una particolare qualità: coraggio, astuzia, genialità.

Ma si tratta di un sognatore, ricco di fantasia; nella sua fantasia l'eroe cresce a tal punto che egli stesso, ancora bambino, vuol esser come il suo eroe. Ricordiamo la parolina «come», dato che essa guida la maggior parte degli atti del bambino e quasi tutti i suoi giochi.

Di essa parleremo tra poco a proposito dello spirito di imitazione.

La sua vivace immaginazione gli fa amare ogni genere di storie, vere o inventate, purché siano naturali o possibili. Essa gli permette anche di trasportarsi, senza difficoltà, in qualsiasi parte del mondo: il bosco sarà la giungla, un terreno abbandonato il deserto, un corridoio scuro una caverna, e così via.

Grazie alla sua fantasia, può anche ricostruire qualsiasi ambiente...

Ma non è questo che ci interessa ora: c'interessa dire, invece, che una volta creato questo «ambiente», il ragazzo si comporterà come se esso fosse reale e lui stesso ci vivesse dentro; ed è di questo che noi dobbiamo saper approfittare.



SPIRITO DI IMITAZIONE

Abbiamo appena parlato dell'istinto che porta il ragazzo a fare *come* quelli che egli chiama o considera suoi eroi. Non si è mai potuto provare che l'uomo è disceso dalla scimmia, ma osservandolo quando è ancora bambino si potrebbero forse trovare delle rassomiglianze...!

Il ragazzo imita ed imita tutto: sia il bene che il male; egli imita tutto ciò che gli sembra essere caratteristico dell'«uomo grande»; il modo di tossire, un tic nervoso, le parole, ed anche le qualità e, purtroppo, i difetti morali!

«Tale il padre, tale il figlio», come si dice.

Ma più che una manifestazione ereditaria, è questa una conseguenza dello spirito di imitazione che lo porta generalmente a ricalcare le sue attitudini ed il suo carattere su quelli delle persone con cui vive ordinariamente.

Il ragazzo imita dunque, ma non come fanno gli attori del teatro o del cinema, che rappresentano un personaggio: egli lo incarna, lo vive.

Se Charlot rappresenta sulla scena il dittatore, resta sempre Charlot.

Se invece Pierino Rossi rappresenta Robinson, non è più Pierino Rossi, è Robinson.

Lo scoutismo deve rispondere al suo desiderio di imitazione, come pure alla sua fantasia: miscuglio di epopea cavalleresca e di epopea, indiana, esso offrirà infinite occasioni allo scout per «vivere nei panni di...» o per «fare come i grandi» o anzi, di credersi già grande! Il nostro scoutismo deve dunque essere un Grande Gioco (bada che non ho detto che si devono fare molti giochi ma che tutto lo scoutismo deve essere un Grande Gioco!).

Capteremo quindi la fantasia del ragazzo e la guideremo su temi che sapranno conquistarla e formarla.

Un Csq. che ha capito tutto ciò, non si meraviglierà affatto accorgendosi che un gioco in cui i suoi scouts rappresentano «bianchi» e «neri» non avrà i risultati di un altro, presentato come un attacco tra Rangers e Pellirosse.

Donde si vede che una delle prime condizioni per la riuscita di un gioco è la scelta del «tema».

SPIRITO DI AVVENTURA

Non voglio dire con ciò che tutti i ragazzi siano degli avventurieri, ma credo che il miglior modo per caratterizzare questo spirito di avventura sia la ricerca di «sensazioni nuove».

Il ragazzo che si chiude nel bagno per fumare la prima sigaretta, vuol senza dubbio imitare «i grandi» ma soprattutto vuol conoscere il gusto della sigaretta, vuol sapere « come funziona ».

È uno dei motivi principali per cui molti ragazzi entrano nello scoutismo, questo dello spirito di avventura.



Tale spirito può caratterizzarsi anche come gusto del misterioso, dell'imprevisto, del segreto (lo stesso gusto del segreto che induce tanti ragazzi a fare delle cose di nascosto) e noi cercheremo di utilizzarlo e, se occorre, di correggerlo.

Un'ultima manifestazione di questo spirito di avventura sarà la ricerca di ostacoli da superare, di difficoltà da vincere.

Il ragazzo sente nascere continuamente in sé delle forze nuove e cerca ogni occasione che si presenta per metterle alla prova.

Tocca a noi fornirgli tali occasioni e, dato che la sua fantasia può ricostruire qualsiasi ambiente, glielo offriremo tali che gli appaiano del tutto verosimili.

Non sente crescere, però, solo le sue forze ma anche le qualità ed attitudini.

Il desiderio di metterle in azione arriverà talora a fargli provare una certa gelosia nei riguardi dei più anziani, che, «loro sì!», possono già mostrare quello di cui sono capaci.

Non sprechiamo l'occasione, non lasciamo spegnersi questa fiamma o sotterrare questo tesoro: noi dobbiamo con ogni mezzo offrire a ciascuno dei nostri scout l'occasione di dimostrare quello che vale, fin dal momento in cui egli si accorge, e noi constatiamo, che è capace di fare qualcosa.

Diamogli quindi delle responsabilità!

SETE DI SAPERE

Il ragazzo cerca di imparare, di sapere; ascolta le sue continue domande, i suoi «perché?», i suoi «come?» fin da quando è piccolo.

Man mano che cresce, però, entra in gioco l'amor proprio a soffocare sulle sue labbra tante domande; eh, già!, potrebbero prenderlo per un ragazzo che non sa niente!

Tocca quindi a te Csq. scoprire quello che i tuoi scouts vorrebbero sapere, quello che vorrebbero imparare. Puoi constatare, dopo una buona riunione, come sono fieri d'aver imparato qualcosa di nuovo. Tu stesso, quando vieni a conoscere qualche bella «battuta», non ti preoccupi forse di ripeterla, appena puoi, ai tuoi amici e quando vieni a conoscere qualche nuovo giochetto da fare in società non ti affretti forse a ripeterlo di fronte agli altri?

La stessa cosa è per i tuoi scouts: saranno felici e fieri di aver imparato un nuovo nodo, una nuova fasciatura, di sapere come si fa il pane alla trappeur o come si cucina il pollo nell'argilla ma saranno contenti anche di poter accrescere le loro nozioni generali, di conoscere le storie dei grandi esploratori, di sapere come funziona un motore, di riconoscere lo stile di una chiesa, la struttura di un insetto...

Si può dire, dunque, che saranno ben contenti di imparare una cosa, purché si tratti di «roba nuova» che venga ad accrescere la loro cultura generale.

E se gustano il sapere, preferiscono sempre di più il «saper fare», e perciò istruiscili con la pratica, per mezzo di giochi e di gare e non di corsi o lezioni.

Ecco analizzati i principali aspetti della mentalità del ragazzo.

Che conclusioni trarne? Almeno quella di saperli utilizzare per meglio formare lo scout.

Rispondi alla sua immaginazione creandogli un ambiente da epopea.

Rispondi al suo spirito di imitazione, permettendogli di rivivere tutti i suoi eroi, «giocando a».

Rispondi al gusto dell'avventura, creandogli un ambiente ricco di fascino e dandogli tutte le occasioni possibili di dimostrare ciò di cui è capace e di cavarcela da solo.

Rispondi alla sua sete di sapere, insegnandogli sempre qualcosa di nuovo e facendoglielo fare.

Sono queste delle condizioni essenziali alla buona riuscita della vita di squadriglia.

Giochi, avventura, mistero, novità, gioia, imprese difficili, amicizia intima e fraterna: sono le caratteristiche di una squadriglia che vive.



LA RIUNIONE DI SQUADRIGLIA

CONDIZIONI DI RIUSCITA

Perché una riunione di sq. sia degna di questo nome, perché rinforzi i vincoli che uniscono tra loro tutti gli scouts della squadriglia, ci sono delle condizioni essenziali da rispettare:

- deve essere preparata;
- attraente;
- cordiale;
- organizzata ed equilibrata;
- formativa;
- deve comprendere qualche attività tipica scout.



PREPARAZIONE

Come ogni attività di sq., anche la riunione in sede deve essere preparata con cura, non solo dal Csq. ma anche dal vice e dagli altri squadriglieri.

Ogni scout infatti deve avere qualcosa da fare durante la riunione, non fosse altro che presentare le osservazioni che ha preparate per il Consiglio di sq. che si terrà durante la riunione. Ma è evidente che la preparazione più importante la deve fare il Csq.

Egli non deve credere, tuttavia, di essere il solo «attore» della riunione; non deve sognarsi di volerla fare tutta da solo e di parlare dall'inizio alla fine, come fosse un comizio.

Il suo compito è simile piuttosto a quello di un direttore di scena o di un regista o di un «moderatore» di dibattiti, che dirige il convegno, ma non interviene ad ogni istante con i suoi sermoncini, le sue osservazioni più o meno argute... etc.

Come per ogni altra attività, il Csq. deve rispondere ai famosi interrogativi: *dove? quando? come? che cosa?* (impara a porti questi stessi interrogativi per la soluzione di ogni problema, così arriverai a risolverlo metodicamente ed a formarti uno spirito chiaro).

La risposta comporta due stadi, che chiamerò preparazione remota e preparazione immediata.

PREPARAZIONE REMOTA

La prima parte di questa preparazione è già stata attuata, elaborando il programma trimestrale o mensile. Certi punti son quindi già stabiliti in anticipo: bisognerà ricordarsene.

Tale preparazione si fa lungo tutta la settimana o la quindicina che precede la riunione. Per questo, ogni volta che gli passa per la testa qualche idea da fare o da esporre, il Csq. se la appunta sul suo notes; fa, in un certo senso, «la brutta copia» della riunione.

Noterà così anche le osservazioni fatte dal Capo, dall'Assistente o dagli altri Csq., sia casualmente sia durante il Consiglio Capi.

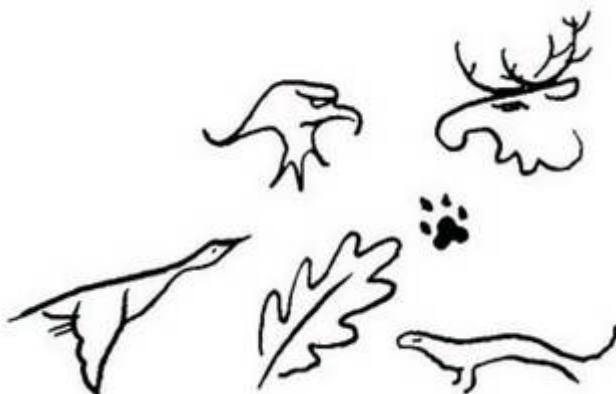
Stabilirà, poco per volta, ciò che desidera fare nella riunione, e questo suppone che egli ci pensi abbastanza spesso, senza aspettare all'ultimo momento a spremersi dal cervello «qualcosa».

Tutto questo non è che un abbozzo della riunione, ma occorre che alla fine del periodo della preparazione remota si sia già risposto agli interrogativi: *dove, quando e che cosa*. Resta ancora da vedere il *come*, ma ciò è appunto oggetto della preparazione immediata.

PREPARAZIONE IMMEDIATA

La farai di preferenza col vice e qualche volta con gli scouts anziani di sq.; preciserete assieme ogni punto del programma e deciderete:

- l'argomento della chiacchierata del Csq. e la Parola d'Ordine (quest'ultima deve essere in armonia con il programma di Reparto o anche semplicemente con quello della squadriglia);
- le osservazioni, proposte, suggerimenti da fare e le decisioni da prendere che costituiranno l'argomento del Consiglio di squadriglia;
- le attività tecniche e chi le deve realizzare;
- i giochi da fare e chi deve presentarli;
- le altre parti della riunione.



Un consiglio: prepara sempre delle attività o dei giochi di riserva, che ti servono per «riempire i buchi» eventuali della riunione.

PROGRAMMA DELLA RIUNIONE

Se proponiamo qui un programma di riunione, non significa certo che intendiamo che esso venga seguito a puntino: si tratta solo di un programma di massima o programma-tipo, che indica come una riunione debba essere equilibrata e come le diverse attività debbano stare in rapporto fra loro.

Tocca ad ogni Csq. formulare il programma secondo le sue idee personali e talvolta anche di mettere da parte lo schema abituale, per sostituirlo con attività «fuori serie» come un grande gioco al chiuso o un fuoco di bivacco.

Faccio notare che il seguente programma è concepito per una riunione di circa un'ora e mezza.

1. Grido di squadriglia
2. Preghiera scout o, *meglio*, *Preghiera di sq.*
3. Lettura e breve commento di un brano evangelico.
4. *Parla il Csq.*: presenta e spiega la Parola d'Ordine della settimana, seguendo press'a poco questi punti:
 - un esempio (storia o aneddoto) che colpisca;
 - la lezione che se ne deve trarre;
 - citare i casi precisi in cui esso insegna come correggersi;
 - far vedere in pratica, con casi molto concreti e numerosi, come si debba applicare la Parola d'Ordine nel corso della settimana.

Come? La parola del Csq. dev'essere assai semplice, senza termini difficili o astrusi ma che siano alla portata di tutti. Deve anche essere piena di convinzione: è un fratello maggiore che parla.
5. *Consiglio di squadriglia*. È la parte vera e propria della sq., dato che esso riguarda solo i membri della sq. e non i propri vicini.
 - Ricorda le decisioni dell'ultima riunione e la Parola d'Ordine (puoi far leggere il verbale della riunione dal segretario).
Si sono osservate tali decisioni?
È stata ben messa in pratica la Parola d'Ordine?
 - Comunica le direttive e le osservazioni fatte dal Capo e dal Consiglio Capi; come metterle in pratica?
 - Gli incarichi ed i turni di sq.: ciascuno ha fatto quello che doveva? C'è forse qualcosa d'altro da fare?
Ogni scout può prendere la parola in relazione al suo incarico e fare osservazioni che giudica necessarie (cfr. messaggio III della II tappa).
 - Ognuno, a cominciare dal Csq., fa le osservazioni che interessano il buon andamento della sq.; per questo occorre badare a che ogni scout partecipi attivamente al Consiglio di sq.; sono in gioco gli interessi di tutti.
6. *Gioco distensivo*, organizzato dal vCsq. o dal Maestro dei giochi;
7. *Attività tecniche collettive*:
 - prove della 1^a e 2^a classe o preparazione di una specialità;
 - può presentarle un «esperto» oppure lo stesso vCsq.;
 - tale presentazione deve essere più viva e concreta possibile.

Esempio: spiegare come si fa una fasciatura e... farla vedere (non è certo necessario che per questo si sia... tagliato il braccio di qualche novizietto!).
8. *Gioco tecnico*, in applicazione a quanto appena imparato;
9. *Chiacchierata di interesse generale*, presentata dal Csq. o da qualche altro scout. Essa risponde alla sete di sapere di cui abbiamo già parlato e deve servire per introdurre lo scout in argomenti che gli sono ignoti.
Naturalmente non deve essere una lezione scolastica astratta; si deve cercare di renderla più concreta possibile onde evitare la monotonia e destare il massimo interesse; procurarsi quindi documenti, foto, modellini, schizzi, tracciati etc. che la renderanno attiva.

Quanto al soggetto di tali chiacchierate, si può variare all'infinito:

- Educazione civica: come funziona un consiglio comunale, un tribunale...
- Natura: vita di un animale; foto e tracce;
- Industria: come funziona una miniera, una raffineria di petrolio...;
- Meccanica: come funziona una moto, un tram;
- Letture: riassunto di un bel libro (tipo «Libro Animato»);
- Arte: come si riconoscono i diversi stili (servirsi di cartoline); come si riconosce una scuola di pittura (mostrare riproduzioni);
- Laboriosità: come si costruisce un telefono, una radio a galena;
- Araldica: origine e significato degli stemmi araldici: schizzi;
- Toponomastica: che origine hanno i nomi delle città, regioni, etc.
- Fotografia: come si adopera la cinepresa;
- Storia nazionale: racconti di imprese di guerra, di atti d'eroismo;
- Folklore: leggende, costumi, danze, canti tradizionali;
- Varie: si possono attuare ogni tanto delle imprese più ricreative come: scenette coi burattini, modellismo collettivo, trucchi di prestigiatori; preparazione di una scenetta per il campo, spettacolo di ombre cinesi...

10. *Tecnica individuale*: si lascia il tempo agli scouts di far pratica per superare le prove di classe, per conquistare una specialità, sotto la direzione dei più anziani; il Csq. ne approfitta per iniziare i novizi alle prove per la Promessa.
11. *Gioco in ambiente chiuso o in cortile* (purché non sia il solito ad ogni riunione e che non si riduca sempre e solo a dar dei calci ad un pallone!)
12. *Canto* (oltre a quelli che il Csq. avrà saputo inserire tra le attività più impegnative della riunione);
13. *Richiamo delle decisioni* prese al Consiglio di squadriglia e Parola d'Ordine;
14. *Preghiera conclusiva*, secondo qualche particolare intenzione enunciata.

Ricordo ancora una volta che questo è solo uno schema... e che qualsiasi altro potrebbe quindi andare benissimo, purché dosato ed equilibrato a dovere.

Dopo la riunione, fermati un istante col tuo vice e nota sul tuo taccuino personale un giudizio sommario su di essa: ciò che non è riuscito e perché, ciò che è riuscito bene - le reazioni dei tuoi scouts - i punti da curare maggiormente per le riunioni successive - gli sforzi da chiedere a ciascuno degli squadriglieri.

Rifletti prima della riunione,

Datti da fare durante la riunione,

Concludi dopo la riunione, prendendo delle decisioni per la riunione successiva.

APPENDICE SUL CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA ^(G)

Se il Consiglio di sq. è inserito in ogni riunione, come parte integrante di essa, il suo posto logico è dopo la chiacchierata del Csq., come ha detto l'Autore nel corso del capitolo; esso può tuttavia essere del tutto indipendente.

Il Consiglio di Squadriglia è la riunione periodica di tutti gli elementi della sq. che hanno fatto la Promessa; si tiene di regola ogni 15 giorni sia nell'angolo di sq., sia in casa del Csq. o di uno degli squadriglieri, a turno; non dura più di un'ora.

Si osservino scrupolosamente queste regole:

1. esso è diretto dal Csq. come presidente ed ogni altro scout vi partecipa come responsabile del suo incarico di squadriglia;
2. la parola è concessa a turno dal Csq.; quindi chi non è autorizzato a parlare è tenuto ad ascoltare in silenzio il relatore, senza disturbare;
3. nelle discussioni, essere brevi senza fare ostruzionismi di sorta; non ci sono «partiti al governo» e «opposizione»; si esprime chiaramente e serenamente il proprio parere, quando si è interrogati;
4. ogni questione è discussa e messa ai voti; ognuno ha un voto; in caso di parità, prevale la parte in cui si trova il Csq.; finito il Consiglio, non sono permesse recriminazioni; ogni decisione presa dal Consiglio può essere modificata solo dal Consiglio, dopo aver sentito il parere del C.R.; ogni critica contro le decisioni e fuori del Consiglio è negativa quindi da bandire.

(Spunti basati su relazione del già citato Csq. Bruno De Martino – E.P. 1964, *pagg. 328-329*).

(G) Il CONSIGLIO DI SQ. è descritto nell'art. 17 del Regolamento Metodologico E/G



TERZO MESSAGGIO

L'USCITA DI SQUADRIGLIA

«LO SCOUTISMO NON SI STUDIA, SI FA»

Uno dei principali fattori della formazione scout è la vita all'aria aperta.

Lo scoutismo al chiuso non esiste, non sarebbe scoutismo. La nostra prima sede è Madre Natura, la natura creata da Dio. Riduciamo quindi allo stretto indispensabile le riunioni al chiuso ed, appena possibile, usciamo all'aperto.

Ricordiamo anzitutto che il Csq. ha la responsabilità della squadriglia e che deve quindi usare la massima prudenza: niente attività pericolose o sregolate. Tocca a lui anche il vegliare sul comportamento dei suoi scouts, specie per quanto riguarda gli artt. 5° (cortesia con tutti) e 9° (laboriosità ed economia).

Questo è solo un richiamo, ma è della massima importanza nelle uscite e al campo. Per finire, ci restano ancora da suggerire alcuni temi e programmi per le uscite di squadriglia; essi, infatti, più delle parole, ti daranno la possibilità di giudicare ciò che può e deve essere una vera uscita di squadriglia.

Ci limiteremo a suggerirne un paio e tu stesso, senza difficoltà, ne troverai in poco tempo anche di più belli ed interessanti.

USCITA DI SQ. PER MEZZA GIORNATA (livello 2^a classe)

«IL CORSARO»

TEMA

La sq. rappresenta l'equipaggio di una nave corsara; il Csq. ne è il capitano ed il vice, nostromo.

ATTIVITÀ

Il capitano ha raccolto l'equipaggio e deve allenarlo all'arte marinara.

1. *salita agli alberi della nave: arrampicarsi sulle piante;*
2. *orientamento:* ogni marinaio deve disegnare a terra una rosa dei venti (16 punte) servendosi di bastoncini e orientandola secondo la posizione del sole; verificare poi con la bussola;
3. *arte nautica:* fare il nodo del barcaiolo, il bolina... fare una scaia a corda;
4. *agilità:* passaggio alla marinara su un fossato, una trincea;
5. *salvataggio:* imparare a lanciare una corda, mettendosi su una piccola altura e lanciando la corda (nodo bolina) ad uno scout lontano una decina di metri;
6. *pilotaggio:* dividere l'equipaggio in scialuppe di due uomini; ogni scialuppa deve seguire con la bussola un dato itinerario; per esempio: 150 metri a Nord, quindi 200 metri a N.E., 100 metri a Sud, etc.
Calcolare i percorsi in modo che, alla fine, le scialuppe si trovino a circa 200 metri l'una dall'altra;
7. *segnalazioni:* ogni equipaggio deve trasmettere al vicino un messaggio morse partito dal capitano; stazioni fra una scialuppa e l'altra;
8. *fuoco:* dopo un naufragio, gli uomini fanno il fuoco per asciugarsi; gara di velocità per i fuochi: bruciare una cordicella sospesa a 70 cm. da terra;
9. *ammutinamento:* quattro pirati scappano col tesoro (il guidone) e si nascondono su un'isola vicina; assalirli per riprendere il tesoro rubato.

Al ritorno dall'uscita, cantare canzoni marinare (repertorio napoletano...).

USCITA DI SQ. PER UNA GIORNATA (livello 1^ classe) «NEL PAESE DELLE PIRAMIDI »

TEMA

Un gruppo di egittologi viene mandato in Egitto dal Direttore del Museo Nazionale di Egittologia.

ORGANIZZAZIONE

La squadriglia è divisa in coppie; il Csq. ed il vice sono dislocati liberi lungo il tragitto per preparare le diverse prove.

INTRODUZIONE DEL TEMA

Una lettera della Missione, inviata dal Direttore del Museo, viene consegnata ad ogni coppia di scout; essa indica esattamente il luogo in cui la missione avrà inizio; tale luogo viene indicato da un percorso a tracce.

Durante il percorso si possono intercalare le seguenti prove da superare:

- *decifrare dei geroglifici* (messaggio in ideogrammi, tracciato su una pietra);
- *attraversare il deserto*: marcia all'azimut per circa un km.;
- *scoprire dei ruderi*: gioco di Kim (24 oggetti da ritenere a memoria);
- *superare un fossato* (con una corda secondo il metodo «Tarzan»);
- *cercare delle tracce (tracheodromo)*;
- *topografia*: percorso rettificato su una data distanza;
- *botanica*: attraversando un bosco, raccogliere ed identificare il maggior numero possibile di tipi di pianticelle od alberi;
- *cucina individuale*: nella gavetta;
- *valutare la portata d'un affluente del Nilo*;
- *calcolare l'ora secondo il Sole-Rha*;
- *disegnare un bue dal vero* (divinità egiziana: bue Api)
- *visita della tomba di Tutankhamon*: scegliere un terreno abbastanza accidentato con grotte o gallerie o forre; superare gli ostacoli posti dalle divinità del faraone (il Csq. ed il vice);
- *assalto alle Piramidi*: la squadriglia arriva ai piedi di una piramide (monticello, collina o roccia) e le varie coppie di scouts gareggiano fra loro per avere il privilegio di piantare per primo il guidone sulla sommità: esse agiscono per proprio conto e si difendono dalle altre.

Ognuna delle attività qui proposte deve essere integrata nel tema generale dell'uscita ed avvolta quindi in un alone fantasioso di epoca faraonica.

PROGRAMMI DIVERSI PER USCITE DI SQ.

Puoi fare eccellenti uscite di sq. con un programma anche più semplice.

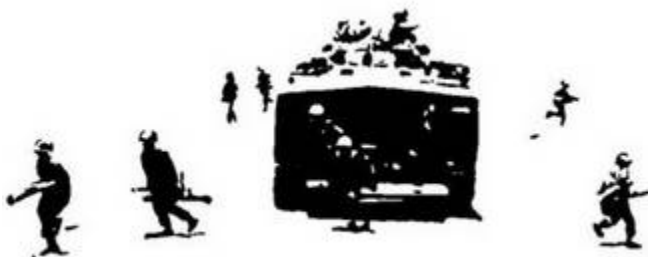
Uscita tipo «natura»: uscire per tutta una giornata alla ricerca di curiosità per il Museo di sq. (caccia agli insetti, pesca per l'acquario, rilevamento di tracce).

Uscita pre-campo: per montare e smontare una tenda in velocità fino a che si riesca a montarla in cinque minuti alla fine della giornata.

Scheda Olimpica: allenamento per compilare la scheda personale di capacità fisiche in vista di una sfida da lanciare ad un'altra squadriglia.

Etc., etc., etc., facendo lavorare la tua fantasia...

Come dopo le riunioni di sq., concludi e decidi qualcosa per l'uscita successiva.



MISSIONI (HIKES), IMPRESE, GESTA E SPECIALITA' DI SQUADRIGLIA

Questo capitolo manca completamente nel testo originale; non potendosi tuttavia, passare sotto silenzio argomenti di tanta importanza, si è pensato di rimediare in tal modo, in questa edizione italiana. Per la quale si fa notare che i paragrafi II e III, che trattano delle Imprese e delle Gesta, sono tratti da una pubblicazione di Du Bot - Ghetti, edita nel 1948 e recentemente ristampata a cura del Commissariato Lombardo (cfr, indicazione bibliografica in "Biblioteca scout del Csq.", in appendice); essa porta appunto lo stesso titolo di «Imprese e Gesta di squadriglia»; i capitoli da noi riprodotti sono il II (Impresa) e X (Gesta). Tale pubblicazione deve essere consultata ad ogni momento dal Csq. che voglia dare ai suoi scouts il vero gusto dell'avventura e quindi farli vivere il vero "gioco scout essa è ricchissima di spunti per attività e imprese d'ogni genere e non possiamo quindi far altro che raccomandarla.

(N.d.T.)

LA MISSIONE ^(H)

A differenza dell'impresa di squadriglia, che è scelta dagli stessi squadriglieri, come vedremo fra poco, ed approvata dal C.R., l'Hike o Missione di sq. è una attività lanciata ed organizzata dal C.R. stesso o da altro Capo, per una o più squadriglie.

Il lavoro del Csq. consiste nella preparazione generale a tali hikes, dato che essi sono generalmente conosciuti molto in anticipo, e nella divisione della squadriglia secondo le attività richieste, con l'assegnazione dei «posti d'azione»; egli dirige la sq. per tutto il tempo della Missione e, a missione compiuta, organizza il lavoro di presentazione di essa secondo le direttive impartite.

Quest'ultima parte della missione, detta «relazione» è della massima importanza.

Ecco come può essere svolta:

1^a *parte generale*, valevole per ogni tipo di Missione;

2^a *parte specifica*, valevole per una data missione (es. di Topografia) e quindi variabile di volta in volta.

PARTE GENERALE

- *copertina* (dovrebbe essere un capolavoro, preparato in precedenza...);
- *presentazione della Squadriglia* (Reparto-nome della sq., del csq, e degli squadriglieri secondo il loro numero d'ordine, con la loro firma ed il loro «posto d'azione»);
- «*ordine di Missione*» (testo della lettera del Capo sulla missione da svolgere ricevuto il comunicato alla sq. il
- *cronaca della missione*: data - condizioni del tempo - difficoltà - sorprese o incidenti - mezzi di trasporto - itinerario seguito - spirito della squadriglia - risultati tecnici e morali - equipaggiamento - viveri - tabella di marcia - relazione finanziaria (ogni squadrigliere compone la parte che lo riguarda secondo il posto assegnatogli nella missione; il Csq. redige la parte relativa allo spirito, ai risultati, alle osservazioni sui suoi uomini).

PARTE SPECIFICA

Suddividere il lavoro di presentazione secondo l'ordine di missione e le richieste specifiche del Capo che l'ha emesso; arricchirlo di foto, disegni, schizzi, calchi di tracce etc. secondo il caso.

CONCLUSIONE

Indice ed, eventualmente, un breve giudizio scritto da ogni squadrigliere, sulla missione compiuta.

OSSERVAZIONE

Inutile ricordare che tutto questo lavoro di relazione, anche se deve essere consegnato entro un lasso di tempo piuttosto breve, deve essere fatto con la massima cura e stile scout, onde faccia bella impressione fin dal suo primo apparire. Si deve tener fede al motto: « Lo scout non fa nulla a metà! ».

L'IMPRESA ⁽¹⁾

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.

L'Impresa non comporta necessariamente la specializzazione definitiva della sq.: la specializzazione della squadriglia richiede infatti altri fattori, tra cui una preparazione tecnica generale di 1^a classe. Le Imprese sono di tipi molto vari tutte sono interessantissime.

La squadriglia può così realizzarne parecchie, una dopo l'altra, e scegliere, dopo qualche tempo, la più rispondente alle sue tendenze naturali. Allora molti scouts si troveranno di 1^a classe senza essersene accorti.

Così un buon Csq. che vuol far vivere veramente la sua squadriglia, la lancerà sicuramente nelle Imprese.

Un giorno il Consiglio di sq., dopo aver studiato accuratamente tutte le possibilità, dopo aver ascoltato tutte le idee, e previsto tutte le difficoltà, sceglierà la sua impresa: sarà un momento magnifico di entusiasmo e di ardore.

Forse, solo da questo istante, la squadriglia vivrà finalmente il vero Gioco Scout.

Quattro sono i momenti sostanziali dell'impresa:

IDEAZIONE

Tutto viene deciso in Consiglio di squadriglia!

L'Impresa deve essere una cosa seria e non un giochetto per bambini.

Non si deve temere l'insuccesso: se tutti «vorranno» si riuscirà.

Sarà anche una cosa fuori dell'ordinario, quale i compagni di scuola o di lavoro non sarebbero in grado di fare; una cosa che «non farà sorridere gli impomatati del caffè quando sentono parlare degli Esploratori».

Ognuno nella squadriglia porta le sue idee: nel Consiglio si ascolta tutto e tutti, e poi gli anziani della squadriglia prenderanno quelle decisioni definitive che verranno, secondo le tradizioni, iscritte nel Libro d'Oro: «...e così in quel di... decidemmo insieme di operare la grande Impresa e fu questa... ».

PREPARAZIONE

Quando Amundsen decise di intraprendere la sua seconda spedizione polare, dopo il fallimento della prima, impiegò due anni per immaginare, scegliere, collaudare il materiale ed allenare i suoi compagni.

Nel mondo scout, è rimasta famosa la «Parigi-Saigon» in automobile di Guy de Larigaudie con un altro rover. È interessantissimo leggere con quale meticolosità e quali cure gli «esploratori» preparavano e studiavano i più minuti particolari per attrezzare la loro macchina, una vecchia «Ford», adattata allo scopo.

Così, se veramente il vostro progetto è un'impresa scout, voi dovete prepararlo da lontano, in ogni suo dettaglio.

Nella squadriglia ognuno avrà il suo compito ben specificato: l'orientatore sarà un'autorità indiscussa in fatto di orientamento; anche il Csq. si varrà del suo autorevole parere.

Il pioniere sarà lo specialista in nodi e legature: se ci sarà un ponte da fare, sarà lui che avrà la direzione dei lavori.

Il segnalatore sarà quello scout che sa trasmettere in 227 modi il Morse e Semaforico; tocca a lui l'ultima parola in materia.

Ma la squadriglia inoltre rappresenterà veramente un'unità protesa verso lo stesso scopo: con la collaborazione di tutti, piani e progetti successivi avranno avuto frequenti collaudi su scala ridotta ma tali da dare un'assoluta sicurezza di riuscita.

Ogni impresa ha bisogno di mezzi per essere realizzata: tocca al Consiglio di sq. affrontare anche questo problema e studiare come procurarseli.

La squadriglia avrà il suo tecnico del materiale, che si occuperà dell'acquisto di esso e troverà il modo di costruire tutto quanto necessita.

ATTUAZIONE

Siamo nell'azione: ogni uomo, fattosi esperto nella sua specialità attraverso un'accurato allenamento, è al suo posto di manovra conscio della propria responsabilità. Ognuno ha a disposizione il materiale occorrente il cui uso gli è diventato familiare. Tutti sanno di poter contare sulla tecnica, sul valore e sullo spirito scout del compagno. Nessuno dubita del successo.

Agli specialisti sono affidati man mano i compiti specifici, che richiedono particolari competenze; ma è al Csq. che spetta la direzione generale dell'impresa ed è su lui che grava tutta la responsabilità.

Egli è sicuro dei suoi uomini e questi si fidano di lui.

L'art. 7 non ammette in tali circostanze la minima trasgressione: una disciplina ferrea regge il piccolo gruppo di uomini lanciati nell'avventura.

DOCUMENTAZIONE

Con il suo buon esito, l'impresa però non è finita. Bisogna che essa passi alla storia per esser di esempio e di monito alle generazioni future.

Inoltre è necessario che ogni possibile dubbio sulla realtà dei fatti venga facilmente smentito dalla presentazione di una documentazione seria, precisa ed abbondante.

Così sarà stata stesa una relazione dei due primi momenti (Ideazione - Preparazione) e saranno conservati gelosamente i piani ed i progetti, gli elenchi dei materiali e le disposizioni etc., relative a queste fasi.

Durante la realizzazione sarà cura di uno specialista designato, di raccogliere tutto quanto (fotografie, disegni, attestazioni di autorità civili e religiose, certificati di competenti, estratti di stampe o riviste, eventuali riferimenti giornalistici, schizzi, carte topografiche, etc.) possa servire a corredare la cronaca dell'impresa, e a darle un'impronta di realtà inconfutabile.

La squadriglia lascerà, se del caso, inoltre, sul teatro delle sue operazioni, segni indelebili dei risultati raggiunti.

Con questi elementi, sarà facile alla squadriglia arricchire il suo «Libro d'Oro».

LA GESTA

Alcune Imprese, per il loro carattere di eccezionalità, per l'assommarsi in esse di tecniche disparate ed impegnative, per la durata della prova e lo sforzo di qualsiasi natura richiesto, per la risonanza avuta nel mondo scout, per l'importanza dei servizi resi al prossimo, per la genialità e l'originalità della concezione e per il coraggio e l'abnegazione dimostrati, possono trasformarsi in *Gesta*.

La Gesta è un'impresa di vasto respiro, che dimostra un eccezionale stile della squadriglia in tecnica e spirito scout.

È frutto di una intensa vita di squadriglia. Con essa la squadriglia supera se stessa.

In simile evenienza, una semplice relazione, sia pur documentata sul «Libro d'Oro» di squadriglia, risulterà insufficiente ed incompleta. Si renderà cioè indispensabile la pubblicazione di un «*Libro delle Gesta*», a parte, che costituirà un documento facente epoca per lo scoutismo di una determinata regione.

IL LIBRO DELLE GESTA

Composto e rilegato dalla squadriglia stessa, il «Libro delle Gesta», soddisferà anche nella sua presentazione, le esigenze artistiche più raffinate.

Anche qui la squadriglia ha un'ottima occasione per dimostrare la sua originalità ed il suo buon gusto.

Sebbene ognuno di questi testi abbia caratteristiche sue proprie, variabili da paese a paese, da squadriglia a squadriglia, da impresa ad impresa, si usa nelle loro compilazione seguire le norme tradizionali qui sotto indicate:

1. *Prima pagina* in bianco
2. *Seconda pagina*: testo ufficiale dell'impresa quale la squadriglia si era prefissa di compiere, vidimato dal Capo Reparto ed eventualmente dalla Corte d'Onore.
3. *Sulla terza pagina*: nome, motto, emblema della squadriglia e tutto quanto rientra nel patrimonio già glorioso di essa.
Seguono i nomi dei componenti con l'età, la data della Promessa, la classe scout, e gli incarichi specifici di squadriglia, particolarmente svolti nel corso della Gesta.
4. *Comincia la relazione del Csq.* Da essa devono risultare le varie fasi preparatorie con speciale riguardo alla divisione degli incarichi ed ai risultati ottenuti in inerito alla vita della squadriglia ed al suo spirito scout.
5. La documentazione più varia possibile.
6. *Le attestazioni ed i riconoscimenti ufficiali* di Autorità venute a conoscenza della Gesta, scritti di simpatizzanti, etc.
7. Seguono tutte *le manifestazioni artistiche sbocciate dalla Gesta*: la cronaca letteraria dello storico, i piccoli poemi del poeta, le canzoni del menestrello, le pitture dell'artista, la musica ed i sonetti nati nel corso della Gesta o dopo il grande giorno. La preghiera di squadriglia ispirata alla Gesta.
8. *Nell'ultima pagina*, firme dei membri della squadriglia che hanno partecipato alla Gesta, possibilmente con le loro fotografie (formato tessera); luogo e data.

« ...e così fu. Ed io, storico della squadriglia ... ho visto queste cose, e sono vere, e le ho scritte perché siano note ed imitate».

(H) l'**HIKE** è descritto nell'art. 29 del Regolamento Metodologico E/G

(I) l'**IMPRESA** è descritta nell'art. 27 del Regolamento Metodologico E/G

LE SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA ^(L) (testo dalle Norme Direttive 1964)

«Le specialità hanno lo scopo di coltivare e sviluppare nei ragazzi le loro naturali tendenze e di aiutarli nell'orientamento professionale » (N.D. 294).

«Ogni squadriglia che abbia inizialmente:

- a) il Caposquadriglia di prima classe;
- b) un minimo di tre Esploratori di seconda classe con almeno una specialità ciascuno, può impegnarsi a conseguire una specialità di Squadriglia il cui distintivo concesso dal Commissariato Centrale, verrà portato sul guidone (da entrambi i lati).

Per conseguirla:

- a) la Squadriglia deve aver compiuto due Imprese riguardanti quella Specialità;
- b) gli Esploratori di prima e seconda classe della Squadriglia debbono conseguire una specialità fra quelle inerenti alla specialità di Squadriglia.

Per mantenerla:

- a) la Squadriglia deve compiere ogni anno un'impresa riguardante la specialità;
- b) in ogni momento la Squadriglia deve poter dimostrare alto livello di tecnica scout » (N.D. 411).

Le specialità di squadriglia sono le seguenti:

- servizio di Dio;
- vita di campo;
- osservazione della Natura;
- attività artigiana;
- servizio del prossimo;
- lavori agricoli;
- attività sportive;
- aeronautica;
- nautica;
- alpinismo.

(L) le SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA sono descritte nell'art. 19 del Regolamento Metodologico E/G ed attualmente sono: 1) Alpinismo - 2) Artigiano - 3) Campismo - 4) Civitas - 5) Esplorazione - 6) Espressione - 7) Giornalismo - 8) Internazionale - 9) Natura - 10) Nautica - 11) Olympia - 12) Pronto Intervento

IL CAMPO DI SQUADRIGLIA

Si tenga presente che in questo capitolo l'Autore non distingue nettamente tra fine-settimana (week-end) e campo di squadriglia e si noterà alla fine che vi fa rientrare anche il campo di Reparto, considerandolo come più campi di sq. tenuti nello stesso luogo e sotto un'unica responsabilità.

Qualsiasi Csq. sa benissimo, pertanto, che si tratta di tre argomenti ben distinti sui quali si richiamano solo i dati relativi al fattore «durata»:

- a) il fine-settimana dura dal sabato pomeriggio alla domenica sera (circa 30 ore);*
- b) il campo di sq. che, in genere, non supera i quattro giorni;*
- c) il campo estivo di Reparto si tiene per un minimo di 10 ad un massimo di 20 giorni.*

(N.d.T.)



Tra gli scouts inglesi c'è l'abitudine che ogni squadriglia fa un week-end (fine-settimana) ogni quindici giorni circa, se non ogni settimana.

Da noi non vige tale abitudine; tuttavia è indispensabile che le squadriglie facciano il campo, dato che esso è il vertice della vita scout.

La tua squadriglia dovrebbe partire per un fine-settimana almeno due volte al trimestre. Ci sono evidentemente dei Reparti in cui le abituali condizioni di vita non permetteranno di farlo, ma allora essi possono forse compensare ciò, facendo durante le vacanze un piccolo campo di 18 ore.

Se il campo di squadriglia è lasciato sotto la totale responsabilità del Csq., è tuttavia indispensabile che il C.R. sia avvertito, imodo che conosca esattamente il luogo preciso in cui la squadriglia accampa; il Csq. gli deve anche far conoscere nei particolari le condizioni di tale luogo e sottomettergli il programma che intende realizzare.

Bada bene a ciò! Spero ti parrà normale tale procedimento, se già sei abituato ad informare il tuo Capo su tutti i tuoi progetti; se invece questo avviene in modo molto superficiale ed irregolare (mentre egli dovrebbe conoscere tutto sulla vita della squadriglia), devi assolutamente presentargli in anticipo lo scopo, il programma e quanto d'altro può riguardare la squadriglia durante il campo.

Detto ciò possiamo vedere come si organizza in pratica un campo di squadriglia.

SCELTA DEL POSTO

La prima cosa da scegliere sarà il posto; non si può infatti accamparsi dove capita; tanto varrebbe accamparsi nel giardino di casa...!

Ci possono tuttavia essere dei luoghi splendidi senza per questo che siano adatti per organizzare un campo sano ed ordinato. Ci vogliono delle condizioni, la prima delle quali è che il *terreno sia asciutto*: l'umidità è il peggior nemico per la vita al campo.

TERRENO ASCIUTTO

Evitare le praterie di fondo valle, le erbe alte, i terreni presso le rive dei fiumi, il sottobosco fitto (la rugiada resta a lungo sulle erbe, sulle foglie e le felci e solo nella tarda mattinata il sole riesce a far evaporare tutta l'umidità accumulata durante la notte). Se proprio ci tieni ad accamparti in un bosco, scegli una bella radura, abbastanza vasta in modo che fin dall'alzata i raggi del sole vengano ad illuminare la tenda e le immediate vicinanze.

Per *evitare l'umidità dell'atmosfera* bisogna evitare le vallate nebbiose, i piedi di pendii o le colline, in cui facilmente si raccoglie l'acqua piovana, e la vicinanza di paludi.

AL RIPARO DEI VENTI

Dietro un dosso, ai margini d'un bosco, presso una grossa macchia o almeno, se non c'è altro, riparati da una folta siepe.

Devi badare anche *alla disponibilità della legna da ardere e alla vicinanza dell'acqua potabile* (100 m. al massimo), se non vuoi correre il rischio di perdere ore preziose in lavori faticosi che stancano inutilmente i campeggiatori.

Evita anche l'immediata vicinanza di abitazioni, sia per non disturbare le persone che per la tranquillità dei campeggiatori stessi. Ciò non significa che ci si debba allontanare troppo dai centri abitati: essi ci servono infatti per i viveri. È difficile che il cambusiere possa seguire le attività di squadriglia se per cercare un uovo o 100 gr. di sale deve macinare qualche chilometro di strada! Anche qui, come in ogni cosa, occorre saper scegliere il giusto mezzo.

Una fattoria abbastanza vicina può anche servire di ricovero in caso di pioggia torrenziale o persistente.

Inoltre, anche se lo scout è amico degli animali, deve tuttavia tenere la giusta distanza da cavalli, vacche, porci e compagnia..., e non voler dormire assieme a loro, nello stesso prato se non vuol essere costretto a prendere parte a qualche gioco notturno imprevisto e spiacevole.

Occorre infine mettersi d'accordo con il Parroco del paese per la Messa, con il proprietario del terreno, con i fornitori dei viveri... e prendere nota dell'indirizzo (e telefono) del medico e del farmacista più vicini, come pure del posto più comodo per telefonare.

Nota: prima del campo, ogni scout deve consegnare l'autorizzazione scritta dei genitori per partecipare ad esso; anche loro devono essere al corrente e d'accordo!

L'ALIMENTAZIONE

Si dice spesso che il cuore d'un soldato sta nello stomaco e che gli basta mangiare bene per avere un buon morale.

Anche tra gli scout, parecchi «duri», in nome della vita rude, vorrebbero pretendere che uno scout debba mangiare qualsiasi cosa ed in qualsiasi modo. Da tal principio alla pratica c'è un solo passo assai facile a farsi: per questo si incontrano talora dei cosiddetti scouts, alle prese con intrugli di cibi equivoci in gavette appiccicose... che vita da campo!

- abbrancare con dita sporche ed azzannare coi denti voraci pezzi di carne o bistecche,... è quello che facevano già i nostri antenati all'età della pietra!

- sdraiarsi per terra, o «sbracarsi» chissà come, per mangiare..., quando anche gli indiani della prateria hanno le loro belle poltrone... all'indiana!

- e così di seguito, fino a dimenticare secoli di civiltà e ridursi a vivere come degli animali. È questo lo scoutismo? Mangiare male e vivere nella sporcizia? Neppure per sogno!

Al campo il cibo dev'essere:

- 1) *Sufficiente* ed anche *abbondante* : lo sforzo fisico che deriva dalla vita intensa del campo esige cibo sano e nutriente. Il campo non deve essere una cura dimagrante!

- 2) *Buono*: non basta mangiare cibi nutrienti; bisogna anche che siano preparati bene. Perché non cominciare il pranzo con una portata appetitosa, con una buona salsa? Questo insegnerà ai cuochi il gusto del rifinito e permetterà ai golosi di avanzarne un po' anche per i vicini.

- 3) *Pulito*: che ci stanno a fare questi aghi di abete nella minestra? (probabilmente il cuoco ha messo a terra il coperchio senza rovesciarlo!). Perché tutti questi occhi nelle patate? Perché quel cuoco assaggia tutte le vivande con lo stesso mestolo ed impugna la bistecca con due dita dalla pulizia dubbia?

... Forse perché il Csq. non ha la minima nozione di igiene e di pulizia?

Ci sono le forchette apposta per la carne, i cucchiaini apposta per la minestra e i coperchi apposta per proteggere le pentole.

E poi, suonata l'ora del pranzo, che dire degli scouts che vanno a sdraiarsi sotto un albero, col naso dentro la gavetta e s'ingozzano di furia, s'impinzano, sbafano e si riempiono letteralmente, dimenticandosi che esiste un verbo che si chiama «mangiare»?

Ho visto degli uomini vivere alla macchia, dormire in buche scavate nella terra, usare il mitra di giorno e la dinamite di notte, proprio come se fossero dei banditi... ma quando arrivava il cuoco ad annunciare che il pranzo era pronto, questi stessi individui si lavavano le mani, indossavano la casacca, si aggiustavano la cravatta prima di avvicinarsi alla tavola di legno grezzo.

A testa scoperta recitavano la preghiera prima del pasto e poi prendevano educatamente il loro cibo modesto... erano dei «gentiluomini». Ecco come si deve mangiare!

QUANDO BISOGNA MANGIARE?

Le ore più indicate sembrano essere: alle 8 (8,30) alle 12,30 ed alle 18,30. Eventualmente si può intercalare una leggera merenda verso le 16 e spostare la cena alle 19-19,30. Ripareremo di questo nell'orario del campo.

L'essenziale è che i pasti siano ad ore fisse; bisogna fare di tutto e prevedere tutto per evitare che i pasti vengano ritardati: quante giornate di campo sono state sciupate solo perché non si rispettava l'ora dei pasti!

E poi, anche per la salute, non è affatto consigliato di mangiare a qualsiasi ora, senza regola.

CHE COSA MANGIARE?

Non possiamo riportare qui, evidentemente, tutte le ricette di zia Carolina; ci limiteremo a richiamare alcuni principi importanti relativi al cibo:

- È sempre meglio, quando è possibile, mangiare frutta e verdura *crude* (non però frutta acerba) piuttosto che cotte, perché solo così si conservano le vitamine ed i sali minerali che tali cibi contengono;
- la carne non è il cibo più nutriente; è necessaria, ma in dosi ragionevoli. La media è di 100-150 gr. al giorno (pesce - uova - formaggio, la possono sostituire);
- gli abusi di cibo di ogni genere sono più nocivi che proficui; troppo pane, troppa frutta, troppe patate... sono spesso causa di disturbi. Il cibo deve essere proporzionato;
- non mangiare frutta o funghi che non si conoscono; gettare via la conserva andata a male e i cibi avariati. Evitare di acquistare cibi in scatola presso piccole botteghe dove astuti rivenditori possono rifilarvi prodotti avanzati dall'anteguerra... L'abuso di tali cibi è, d'altronde, malsano e può portare la malattia chiamata "scorbuto";
- i cibi mal cotti sono indigesti, specie se patate, cavoli, etc.; lo stesso si dica per il pane fresco, le uova cotte, il grasso coagulato e la carne fredda;
- certi cibi sono più pesanti da digerire che non altri: non si diano a cena.

Per la cena sono più adatti i latticini, che si faranno molto utilmente precedere da un'altra leggera portata. Si eviti soprattutto di mangiare troppo grasso la sera.

Non lasciar mai mangiare fuori dei pasti, neppure dolciumi o ghiottonerie.

BEVANDE

Non si deve bere la prima acqua che si trova. Essa potrebbe essere non potabile per cause diverse (sostanze in putrefazione, microbi, vicinanza di officine o di scarichi) e causare gravi malattie, come la dissenteria, la febbre tifoidea, etc..

In caso di dubbio bisogna sempre sterilizzare l'acqua per renderla potabile:

1° *metodo* ; mettere una goccia d'acqua clorurata (di Javel) per 2 litri d'acqua; lasciare riposare per 2 ore. Per togliere il gusto mettere 2 gocce di soluzione di iposolfito di sodio al 10% oppure 12 gocce di acqua ossigenata;

2° *metodo*: 6 gocce di tintura di iodio per 1 litro;

3° *metodo*: far bollire l'acqua per $\frac{1}{4}$ d'ora poi agitarla forte con una spatola per un paio di minuti;

4° *metodo*: versare nell'acqua un pochino di permanganato di potassio: appena ti accorgi che l'acqua diventa rossastra è più che sufficiente. Se ne metti di più, essa diventa rossa ed allora serve da antisettico.

Questi metodi tuttavia non purificano mai l'acqua perfettamente; sii quindi prudente!

IL CAMBUSIERE DI SQUADRIGLIA

Dato che il Csq. non può pretendere di voler far tutto da solo, dà ad uno degli squadriglieri l'incarico di pensare al vettovagliamento, all'acquisto dei viveri, alla loro conservazione e distribuzione ed a tenere i relativi conti.

Questo incarico assai impegnativo tocca d'ordinario al vice o ad uno scout anziano, capace e serio. Egli prestabilisce i menu e la quantità di viveri da acquistare e li sottomette alla discussione del Csq.: tutto ciò si deve fare prima del campo. Probabilmente sarà necessario comprare in anticipo certi viveri.

Il cambusiere consegna ogni giorno i viveri da cucinare al cuoco.

Deve stare attento a non dar troppo ma neppure troppo poco; se alla fine di un pasto avanza ancora qualcosa, si mette d'accordo col cuoco per l'uso migliore da fare di quanto resta.

Il cambusiere tiene anche i conti delle spese al campo; essi devono essere chiari e particolareggiati, secondo il principio già esposto a proposito del tesoriere di sq.; nulla in contrario, d'altronde, che essi siano segnati sullo stesso libro dei conti.

Un buon consiglio è di pagare in contanti, se si vogliono evitare alla fine del campo sgradevoli sorprese!

Per conservare i viveri, il cambusiere faccia ben attenzione ad alcuni nemici: il calore, il sole, la pioggia, i topi, i gatti, le mosche e... i golosi!

Tocca quindi a lui trovare le armi per difenderli!

ORARIO DI CAMPO

Abbiamo già detto che il campo dovrebbe essere una cura ricostituente e non dimagrante. Per questo bisogna badare al riposo degli scouts.

Se è normale che essi siano stanchi alla fine della giornata, non devono tuttavia essere sfiniti; non bisogna passare i limiti della resistenza umana col pretesto dell'allenamento!

Due cose sono sacre nell'orario; le ore *dei pasti* e le ore *del riposo*.

Normalmente al campo occorrono 9 ore di sonno ed 1 ora di siesta. Durante queste ore deve regnare il silenzio assoluto: non a base di «zitto» ma per autodisciplina liberamente accettata.

Tutti devono sapere che dopo il «buona notte» del Csq., la giornata è chiusa e che non c'è più nulla da dire. Anche per la siesta, ciascuno deve isolarsi e riposare, e non distrarsi con pezzetti di legno o con le formiche...

Quelli che eventualmente hanno bisogno di scrivere, possono chiedere di essere svegliati dopo mezz'ora di siesta.

ORARIO-TIPO

7,00	alzata (i 100 secondi tradizionali per... irrompere dalla tenda; breve preghiera del mattino (si consiglia di recitare l'Angelus a questo momento ed al tramonto: è una bella tradizione cristiana da mantenere);
7,05	ginnastica, in calzoncini e scarpette; non si tratta di una lezione di educazione fisica, ma dei 5 esercizi di B.P., intercalati da qualche corsa;
7,20	pulizia personale;
7,40	stendere all'aria e al sole il materiale usato per la notte;
7,50	riunirsi per la Messa;
8,00	Messa; se non è festa di precetto il cuoco può restare a preparare il caffè;
8,45	colazione;
9,15	preparazione dell'ispezione - pulizia del campo - rifornimento dell'acqua;
9,45	ispezione;
10,00	alzabandiera;
10,10	attività della mattinata: tecniche, fisiche, giochi o sport, lavori in legno, preparazione o prove delle specialità. Il cuoco e il « guardiano del fuoco » possono restare in cucina;
12,30	pranzo;
13,15	pulizia delle stoviglie (per tutti);
13,30	siesta;
14,40	fine della siesta. Attività pomeridiane (giochi, gare di squadriglia);
	ritorno al campo. Si accende il fuoco per la cena.
17,00	Raccolta della legna per il fuoco serale e per il fuoco della cucina. Attività calme in squadriglia (cfr. Campismo, mess. VII, tappa III);
18,30	ammaina-bandiera. Cena, stoviglie, ordine in cucina (viveri e legna al riparo);
19,30	tempo libero. Il Csq. ed il vice fanno assieme la revisione della giornata e preparano il consiglio di squadriglia;
20,00	fuoco di bivacco, canti, danze, bans, mimica, racconti;
21,00	consiglio di squadriglia. Divisione degli incarichi per l'indomani, esame critico della giornata, Parola d'Ordine;
21,30	preghiera della sera;
21,45	riposo (a partire da questo momento si eviti ogni rumore e ci si abitui a parlare a bassa voce);
22,00	copri-fuoco, silenzio.

Non ci si consideri vincolati da questo orario: esso può essere soggetto a variazioni; ciò che interessa è rispettare le ore del riposo e l'intervallo tra i pasti.

Si potrà anche, secondo la stagione in cui si effettua il campo, avanzare o ritardare di una mezz'ora tutti gli orari, sempre conservando le suddette proporzioni.

Anche l'ora della Messa può subire notevoli variazioni da luogo a luogo e ci si deve regolare in conseguenza per la colazione e l'ispezione. La nuova Riforma Liturgica permette ora di celebrare la Messa anche al pomeriggio ed in molti paesi, specie in località di villeggiatura, oltre alla Messa del mattino c'è anche quella della sera, al tramonto (verso le ore 17-18), la quale può offrire notevoli vantaggi per la programmazione dell'orario (la Messa può concludere l'attività pomeridiana).

Si ricordi anche la notevole facilitazione concessa per la S. Comunione, dato che ora il digiuno richiesto è solo di un'ora prima di accostarsi a riceverla, e quindi a tutti gli scouts di buona volontà è facile potersi accostare ad essa con una certa frequenza. Un buon Csq. dovrebbe tendere a fare, almeno al campo, la sua Comunione quotidiana, purché sappia conservarsi, naturalmente, nelle debite disposizioni.

Se capitasse il caso di uno scout che si trovi particolarmente stanco, dopo una giornata di lavori gravosi, non si tema di accordargli l'autorizzazione a recarsi a dormire prima degli altri: l'orario è per l'uomo e non l'uomo per l'orario!

Per prendere il bagno, *si richiede la presenza di un Capo adulto*, perciò in questo orario non lo si è previsto; se il Capo è presente, lo si può fare prima del pranzo.

Così pure si è ridotto allo stretto necessario il tempo previsto per la preparazione dell'ispezione, dato che non si deve perdere tempo prezioso a causa della lentezza di qualche scout a fare la debita pulizia. Il tempo lasciato tra la colazione e l'ispezione deve essere tra i momenti di più intensa attività durante il campo.

PROGRAMMA DEL CAMPO

«Un buon capo vive sempre qualche ora in anticipo»; perciò ha previsto, preparato, soppesato bene tutto ciò che deve fare o far fare. Così anche il Csq. prepara il programma del campo: che sia ben equilibrato, né troppo carico né troppo libero. Equilibrato sia nella quantità di cose da realizzare ma anche nel genere di attività previste. La flemma non deve mai trovar posto nelle giornate al campo (la flemma genera ipocrisia), ma si dovranno prevedere dei momenti di attività più calma, ed essi saranno sistemati normalmente dopo le 16, nel pomeriggio.

Si possono anche prevedere dei tempi liberi, ma non siano troppo lunghi; in essi ogni scout si occupa a suo piacimento (tempo libero non significa ozio!). Saranno, per es., i momenti di svago tra la cena ed il consiglio di squadriglia assai graditi perché vengono a rallentare un po' la tensione creata dalla continua presenza di un orario e permettono allo scout di ritrovarsi un po' con se stesso, liberato dalle esigenze, gravose anche se accettate, della vita comune.

Segue qui sotto un programma di fine-settimana, come al solito, a puro titolo di suggerimento. Le attività previste si inquadrano nell'orario giornaliero dato sopra.

PROGRAMMA DI FINE-SETTIMANA PER UNA SQUADRIGLIA

PAROLA D'ORDINE: « APRI L'OCCHIO »

1. Dal punto di vista materiale: imparare ad osservare.
2. Dal punto di vista morale: cercar di scoprire le B. A. da fare ed i servizi da rendere.
3. Dal punto di vista spirituale: ritrovare Dio in se stessi, nei fratelli, nella natura.

Incarichi

cambusiere: il vice Csq.

magazziniere: (prepara il materiale per sabato alle 16);

cuoco: sabato... domenica...

guardiano del fuoco (o aiuto cuoco): sabato ... domenica...

servizio dell'acqua: sabato ... domenica...

servizio legna (da fuoco): la squadriglia;

responsabile della tenda ...

infermiere...

Menu

Cena: minestrone - insalata e prosciutto, frutta.

Colazione: cacao - pane - burro.

Pranzo: pastasciutta - patate arrosto e bistecca - formaggio – frutta.

Merenda: biscotti con cioccolata.

Partenza:

Convegno in sede alle 13, partenza alle 13,15.

Prendere pullman a ..., alle ore 13,45; sul pullman, gioco: scoprire i manifesti che cominciano con una data lettera.

Pista fino al campo. Percorso a tracce fino al campo (preparato dal vice). Arrivo verso le ore 15,50.

Installazione:

Montaggio tenda - disposizione sacchi e pagliericci (o materassini); Installazione della cucina W.C. (latrina) sala da pranzo.

Servizi di cambusa, della legna e dell'acqua.

Dalle 17 alle 18,30

- 1) tempo libero 1/4 ora;
- 2) su terreno mobile far camminare gli scouts avanti, indietro, carponi; far correre, osservare le diverse tracce;
- 3) trakeodromo (preparato da...) ricostruire una scena in base a tracce; rilievo di un'orma col gesso (portarselo!)

Dopo cena:

- 4) tempo libero 1/4 ora;
- 5) fuoco da campo (diretto da...)
- 6) consiglio di squadriglia.

DOMENICA

Messa alla chiesa di... alle ore...

Dopo la Messa, visita della chiesa:

- 1) scoprire l'iscrizione più antica;
- 2) riconoscere lo stile in base ad alcuni particolari;
- 3) fare uno schizzo dell'esterno;
- 4) calcolare l'altezza del campanile.

N.B.: (Subito dopo Messa il cuoco è tornato al campo per preparare la colazione).

Colazione: Le pagnotte sono nascoste (per es: appese ai rami dell'albero).

Durante la colazione:

Tirare a sorte dei bigliettini; chi trova quello con una crocetta deve far sparire il guidone della sq. tra mezzogiorno e le tre e mezza e riportarlo a posto, il tutto senza farsi vedere.

Ispezione:

Gli scouts devono scoprire sull'uniforme del Csq. qualcosa di insolito.

Mattinata

Gioco di Kim,

Esercizi di valutazione e misura delle distanze, altezze, larghezze, etc. Osservazioni

natura: raccolta di particolari per il « *Libro di caccia* » di sq.; gioco di scalpo;

Dopo il pranzo: stoviglie, che appena pulite si mettono subito a posto nel sacco;

1° gioco: *Appostamento* (terreno a macchia folta, felci...)

La squadriglia è divisa in due campi.

Alle due estremità del terreno di gioco si collocano due bandierine ed accanto a loro, per terra, un foglio di carta ed una matita.

Ogni campo riceve prima del gioco un messaggio di 80 parole, di cui ogni scout deve imparare a memoria una parte (circa 20 parole). Per ogni campo, il punto di partenza è la base della bandierina.

Al segnale d'inizio, gli scouts di ciascun campo cercano di arrivare strisciando presso la bandierina del campo opposto e di trascrivere sul foglio la loro parte di messaggio.

Ogni giocatore riconosciuto dall'avversario e chiamato per nome, deve ritornare al punto di partenza e ricominciare l'avanzata.

Nessun giocatore può restare a difendere la bandierina propria.

Vince il campo che per primo riesce a trascrivere tutto il proprio messaggio sul foglio accanto alla bandierina avversaria.

2° *gioco:* gioco distensivo e di sforzo fisico.

Preso del guidone allo scalpo; il guidone ed i difensori possono essere nascosti (questi però debbono essere a meno di 5 m. dal guidone).

3° *gioco* (se c'è ancora tempo...): variante di «guardie e ladri».

Quattro ladri vanno a nascondersi e quattro guardie vanno alla ricerca, cominciando al segnale d'inizio. I ladri devono cercare di raggiungere il campo senza farsi prendere (col semplice tocco) dalle guardie.

Rivincita: invertire le parti.

Alle ore 17: Consiglio di squadriglia - esame critico del campo.

Alle 17,15: smontaggio del campo e pulizia,

Alle 17,45: partenza.

Ringraziamenti al proprietario del terreno.

Ritorno: rientrare all'ora *prevista* e non prevedere mai un'ora troppo tardiva (dopo le 19,30 tutti dovrebbero essere a casa).

DIVISIONE DEGLI INCARICHI AL CAMPO

Tutti devono avere un lavoro, un posto, come sulla nave.

IL CAMBUSIERE

È incaricato della sua missione per tutto il fine-settimana, o il breve campo di squadriglia (gli altri incarichi cambiano ogni giorno, alla stessa ora, seguendo i turni affissi presso l'entrata della tenda).

IL CUCINIERE

Ha il compito gravoso di preparare i cibi, buoni, cotti come si deve, appetitosi ed in orario. Tutta la sq. s'incarica di pelare le patate, i piselli etc., dato che il cuoco deve pensare solo a cucinare i cibi ricevuti dal cambusiere.

Il cuciniere è padrone assoluto in cucina dove nessuno deve entrare, salvo il guardiano del fuoco che lo aiuta. E ne è l'unico responsabile.

Questo sistema del cuciniere unico è assai più formativo dell'altro in cui tutti vanno ad armeggiare tra le pentole. Esso insegna allo scout a pensare unicamente al suo incarico ed a svolgerlo per bene.

Il cuciniere è responsabile anche della pulizia permanente sia nell'angolo della cucina che dell'attrezzatura.

IL GUARDIANO DEL FUOCO

È quello che pensa a mantenere il fuoco all'intensità voluta, che lo accende al mattino e lo spegne alla sera, che fa asciugare la legna umida, ne spacca i ceppi, la mette bene in ordine, tiene la riserva di legna sempre asciutta per l'indomani. Si incarica anche di far riscaldare in tempo utile l'acqua per le stoviglie. Infine, è lui che accende e tiene vivo il fuoco da campo.

Se l'insegna del cuoco è il mestolo, lui merita come insegna l'accetta.

Non è che tocchi a lui fare la ricerca della legna, ma deve avvisare per tempo il Csq. quando teme di non averne più a sufficienza.

La sua permanenza in cucina serve ad iniziarlo ai segreti dell'arte culinaria dato che aiuta il cuoco, quando ha dei momenti liberi.

IL GUARDIANO DELLA TENDA

Responsabile dell'ordine in tenda per tutta la giornata ma in modo speciale durante l'ispezione. Allenta i tiranti della tenda se piove e li tende se tira vento forte; chiude la tenda per la notte e ne lascia aperto solo un angolino in alto (o la finestrella, se c'è), aera la tenda al mattino, aprendone completamente le due facce, davanti e dietro, e ne solleva i due bordi; mette al sole il tappeto della tenda per farlo asciugare sulle due facce; al tramonto del sole mette dentro il tappeto e chiude la tenda da fuori.

IL SERVIZIO LEGNA

Funziona a richiesta del guardiano del fuoco; impegnarvi tutta la squadriglia, per evitare fatica eccessiva per uno o due soli.

IL SERVIZIO ACQUA

Il «coppiere» deve pensare all'acqua potabile (e se occorre deve renderla potabile) per i pasti e la cucina. Se deve attingerla ad un ruscello o sorgente, lo faccia con una gavetta pulita o un mestolo, badando bene a non agitare l'acqua che deve essere cristallina.

Egli provvede anche a che ci sia sempre, in cucina e presso il refettorio una tanica d'acqua per lavarsi le mani (non dimentichi sapone e asciugamano).

IL SERVIZIO A TAVOLA

Può essere svolto a turno da tutti.

Altri particolari incarichi possono essere assegnati per il campo, se già non ci sono nell'ambito della squadriglia: cicala (per i fuochi serali), infermiere; maestro di giochi e sport; storico (o cronista del campo), (si veda per questo il III messaggio della II tappa).

IMPIANTO DEL CAMPO

ALCUNI PRINCIPI DA NON DIMENTICARE

- la tenda al riparo dal vento ma non troppo vicina al ruscello;
- la spiaggetta a valle della sorgente in cui si attinge l'acqua;
- le latrine sotto vento e a valle;
- il refettorio contro vento in relazione alla cucina;
- la cucina fuori del bosco.

ALCUNI CONSIGLI

- tagliare l'erba attorno ai fuochi o meglio, levare le zolle e conservarle;
- mettere la legna umida ad asciugare vicino al fuoco, sotto vento;
- non dimenticare la riserva di legna secca;
- secchi e pentole vuote si lascino capovolti e senza coperchio;
- i viveri al sicuro dal sole, dagli insetti, dagli animali, dalle intemperie;
- non sprecare la legna;
- non utilizzare mattonelle o pietre per sostenere il fuoco, dato che si rompono al calore; utilizzare i mattoni.



COME FARE ED UTILIZZARE UNA «PENTOLA NORVEGESE»?

«Scavare per terra un buco quadrato di circa un metro di larghezza e profondità; imbottirlo di paglia, fieno o giornali lasciando un posto in mezzo per la pentola. Quando essa comincia a bollire, metterla dentro, ricoprirla di uno spesso strato di paglia pressata, fino al livello di terreno. Porre un vecchio sacco o un telone al di sopra e ricoprire tutto con zolle ben schiacciate. La temperatura della pentola si abbasserà lentamente, facendo cuocere il contenuto come a fuoco lento. Dopo un'ora abbondante, ritirare». Si consiglia questo sistema per il semolino e le patate per la cena.

CHE TIPO DI LEGNA UTILIZZARE ?

	brucia presto	fiamma viva	forte calore	brace abbondante
ontano	*		*	
betulla	*	*	*	*
carpino		*	**	*
quercia			*	*
conifere	**	*		
frassino				*
faggio		*		*
nocciolo			*	*
olmo			*	
pioppo	*			
salice	**			
tiglio	*			

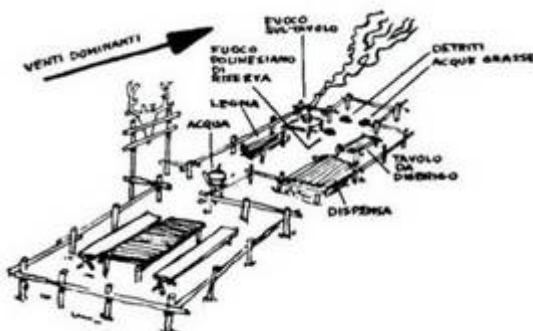
questi dati riguardano dei rami ben secchi.

Si nota facilmente che il miglior combustibile è il legno di carpino; subito dopo viene il faggio. Le conifere sono ottime per accendere o ravvivare il fuoco. L'olmo ed il frassino sono adatti per un fuoco lento (arrosto, minestrone).

COMODITÀ

«Le vere comodità non si comprano, si costruiscono»:

- refettorio, tavolino, sedili;
- dispensa, fuoco rialzato, buca rifiuti;
- scaffale, armadio indiano, doccia;
- asciugatoio, sbarramento di un ruscello.



IGIENE

Forse pensi che questa voce starebbe meglio in un manuale tecnico di infermiere. Eppure no, perché a te Csq. tocca vegliare sulla salute dei tuoi ragazzi di cui sei responsabile.

Igiene dei cibi e bevande: cfr. par. 2° di questo capitolo;

LATRINA

Il sistema più semplice e più igienico è una buca stretta scavata al riparo di un boschetto o dietro un graticcio. Accanto ad essa devono esserci:

- una paletta per gettare la terra dopo l'uso;
- una piccola scatola con la carta igienica;
- un catino d'acqua col sapone.

È anche necessario mettere poco lontano un segnale per indicare quando essa è libera. Il Csq. non deve farsi scrupolo di informarsi per sapere dai suoi scouts, specie i neo-campeggiatori, se ci vanno regolarmente, dato che alcuni trovano difficile adattarsi a questi mezzi di fortuna; per questo tali impianti devono essere sempre perfettamente puliti (è il Csq. stesso che deve badare a questo). La latrina si installa un po' lontana dal campo, sotto vento. Deve essere regolarmente disinfettata, gettandovi un po' di calce o di creolina.

IGIENE PER LE ESCURSIONI

Scarpe: solide, ben allacciate e ben ingrassate; non si usino mai i sandali.

Calze e calzerotti di lana, non di cotone. Si cerchi di non mettere calzerotti nuovi o tutti rattoppati per delle lunghe camminate.

Non si bagnino i piedi per strada ma solo alla fine della escursione (acqua fredda).

Non tenere mai addosso degli indumenti bagnati: mettere sulla pelle delle magliette di lana.

Non bere quando si è sudati o si ha caldo, tanto meno mettersi in una corrente d'aria col pretesto di rinfrescarsi: è il metodo migliore per buscarsi una polmonite.

Camminare a passo regolare con una sosta di dieci minuti ad ogni ora di marcia.

Cure ai piedi : per indurire la pelle dei piedi, bagnarsi regolarmente con acqua e formol (5%), lasciar asciugare da sé.

Vesciche: forare da parte a parte con un ago arroventato o immerso nell'alcool. Non asportare mai la pelle. Disinfettare in seguito.

LA VITA SOTTO LA TENDA

Ecco montata la tenda di squadriglia: la sistemazione è favorevole, il terreno asciutto ed in leggero pendio, protetto da un bosco contro il vento forte; (appena tutto è sistemato, metti un Crocefisso nella tenda: se occorre, lo fai fare). Perché il pendio del terreno non possa causare pericoli di inondazione, la prima cosa da fare è di scavare un fossetto tutto attorno alla tenda e immediatamente sotto il bordo del sopra-telo; le zolle scavate vanno rivoltate tra il fossetto ed il bordo interno della tenda (si rimettono al loro posto quando la tenda viene tolta).

Venuta la sera, il guardiano della tenda ha leggermente allentato i tiranti, badando che il sopra-telo non tocchi la tenda sottostante e conservando una forza di trazione uguale per ogni tirante (il che suppone naturalmente che i picchetti siano stati piantati tutti su una stessa linea, parallela all'asse della tenda). Il tappeto a terra è stato steso in modo che la tela della tenda non si bagni e marcisca (in mancanza di tappeto, si può usare della plastica; il pagliericcio comunque non deve mai essere a diretto contatto col suolo).

È arrivata l'ora di andare a coricarsi: ognuno si spoglia badando bene a non conservare su di sé alcuno degli indumenti che ha portato durante la giornata, dato che essi, imbevuti di sudore, impedirebbero ai pori della pelle di respirare durante la notte. Questa regola vale a maggior ragione per calzini e calzerotti di qualsiasi genere. Se si teme di avere freddo, una volta infilato il pigiama di flanella sulla pelle, ci si può mettere sopra un maglione di lana. Se si vuole aver ben caldo, si ricordi anzitutto che di notte il freddo penetra sia di sotto che di sopra; per questo, si pieghi la metà delle coperte direttamente sul pagliericcio, ci si metta sopra il sacco-letto e si rivolti sopra di esso l'altra metà delle coperte. «Ricordati - dice B. - P. - che il segreto per star caldi di notte è di avere lo stesso numero di coperte sia sopra che sotto». Si può infine stendere sopra a tutto, la propria giacca a vento o un impermeabile.

In precedenza, il buon campeggiatore avrà già pensato a rimuovere la paglia del pagliericcio, mettendone di più sotto le anche; se è abituato a dormire sul fianco, che è certo la posizione migliore di tutte, pensa a scavare nel terreno la buchetta per le spalle e l'anca. «Sarà proprio questo piccolo trucco che vi farà dormire bene» (B.P.).

Spogliandosi, ogni scout piega con cura i suoi indumenti.

Per evitare di sporcare il catino della tenda, se esso è fisso si collochi davanti alla tenda un netta-scarpe (tavoletta o simili) o un tappetino di tela ruvida; se è mobile si può ripiegare a metà, quando piove, oppure stenderlo all'aperto se c'è il sole.

COME COMPORTARSI

IN CASO DI VENTO FORTE

- tendere bene i tiranti;
- rinforzare ogni picchetto con un secondo picchetto supplementare, unito al primo con un cordino;
- mettere le «corde-antivento», cioè delle cordicelle supplementari che si incrociano a diagonale sulle due pareti del sopratelo, fissate a terra con dei picchetti propri.

IN CASO DI PIOGGIA TORRENZIALE

- allentare i tiranti e tenerli di continuo sotto sorveglianza;
- se è necessario, approfondire i fossetti attorno alla tenda;
- non toccare il tetto né il sopratelo (perderebbero la impermeabilità);
- la squadriglia sta sotto la tenda e si dà ad attività calme (canti, giochi).

Il cuciniere, con il guardiano del fuoco, si occupano della cucina, debitamente coperti da mantelli o teli impermeabili (ottimo il tipo «lupo di mare») ed hanno i piedi nudi dentro un paio di sandali o zoccoli.

L'arte di mantenere il fuoco sotto la pioggia consiste nel mettergli attorno regolarmente della legna «da asciugare» e nel caricarlo, appena la fiamma accenna a calare. (Beati quelli che avranno pensato a tenere della legna sempre all'asciutto!).

Appena cuciniere e «fuochista» ritornano in tenda, si asciugano e frizionano vigorosamente le membra e mettono ai piedi un paio di calzerotti ben asciutti. Le stesse precauzioni si dovrebbero prendere contro la rugiada del mattino se l'erba ne è ricoperta in modo sovrabbondante.

Se la tenda sgocciola in qualche posto, basta tracciare col dito sulla tela una linea che va dal punto di sgocciolamento fino al bordo; le gocce seguiranno tale linea e non cadranno più dentro la tenda.

EQUIPAGGIAMENTO DA CAMPO

Ti ricordi quando hai fatto il primo campo? I giorni precedenti la partenza li avevi passati in un'agitazione indescrivibile, facendo e disfacendo più volte lo zaino, smistando, arrotolando, ammucchiando, legando tra loro mille ed uno oggetti, più o meno utili «cianfrusaglie», di cui ti sei in seguito sbarazzato volentieri.

I tuoi «piedi-teneri» si trovano ora nella stessa situazione e passano le ore a chiedersi ansiosamente se lo zaino «ce la farà» a contenere «tutto».

Ma sanno, almeno, con esattezza quello di cui avranno bisogno al campo? Hai pensato a dar loro la lista completa degli oggetti da portare? E poi non avresti dovuto accontentarti di questo; i «novellini» infatti non sanno ancora fare lo zaino e sei tu che devi aiutarli, dato che questa è un'arte che solo un vecchio campaggiatore ha imparato.

ELENCO DEGLI OGGETTI DA PORTARE AL CAMPO

Indossare: uniforme completa (scarponcini piuttosto che le scarpe basse);

In tasca: carta d'identità e tessera scout, matita, fazzoletto, portamonete, temperino, dello spago, spille di sicurezza, bussola, rosario scout.

Nello zaino: in sacchetti ben distinti e riconoscibili:

- biancheria di ricambio (camicie 2 - mutandine 4 - calzini 5 p. - fazzoletti da naso 4 - tovagliolo di ricambio); sacchetto per biancheria sporca;
- necessario per la notte: pigiama di flanella - maglione di lana;
- tenuta da campo: calzoncini di tela - maglietta sportiva
- scarpette o sandali;
- in fondo allo zaino: il sacco-letto (se non c'è posto, lo si fissi solidamente ed esteticamente all'esterno, sopra lo zaino); scarpe di ricambio.

N.B. : Si badi a mettere a contatto col dorso il sacchetto della biancheria soffice!

All'esterno dello zaino: la giacca a vento o impermeabile (ben fissati!); *nelle tasche:* i viveri per il viaggio, sacchettino «omnia» (necessario per rammendi, pila e batterie di ricambio, carta igienica, carta da lettera, cordino, lacci, libro di canti, messalino, forbici); il sacchetto di pronto soccorso personale, borraccia, carta topografica.

Se lo zaino non ha «armatura», bisogna fare attenzione che una volta chiuso non ne risulti un pallone gonfiato, il che, oltre che antiestetico, è quanto mai scomodo: esso infatti, poggiando su un solo punto della schiena, invece che su tutta uniformemente, agisce da braccio di leva, tirando indietro le spalle e rovinando la schiena.

Ricordiamo per finire che la buona riuscita di un'attività dipende spesso da un buon equipaggiamento; si dice sempre tra noi scouts che «non esiste buono o cattivo tempo ma solo buono o cattivo equipaggiamento».

IL CAMPO DI REPARTO ^(M)

Abbiamo sempre parlato della tua squadriglia, delle sue riunioni, delle uscite, dei campi che essa fa... ma non dobbiamo dimenticare che essa è parte integrante del Reparto nel quale deve vivere ed agire.

Il che è d'altronde di massima utilità sotto tanti punti di vista: grandi giochi, grandi campi, rapporti più estesi donde deriva uno spirito più aperto, emulazione e fraternità, direzione di capi esperti, tenuti al corrente di tutto dal Consiglio Capi.

Così anche la squadriglia avrà l'occasione di coronare le attività di Reparto con un campo. Il campo di Reparto ha dei vantaggi e delle esigenze nei riguardi della squadriglia; ma esso consiste praticamente nell'insieme di più campi di sq. che hanno lo stesso scopo, diretti da uno stesso capo, animati dallo stesso spirito per la realizzazione di giochi e di attività collettive a vasto raggio.

Il campo di Reparto è quindi essenzialmente il campo delle squadriglie.

Per questo, quanto si è detto vale, press'a poco, anche per esso, salvo che programmi e responsabilità generale ricadono sul C.R. che è «Capo Campo».

Restano per il Csq. le dirette responsabilità della propria squadriglia, oltre a quelle che deve assumere nei riguardi di tutto il Reparto (servizi vari, rapporti tra squadriglie...).

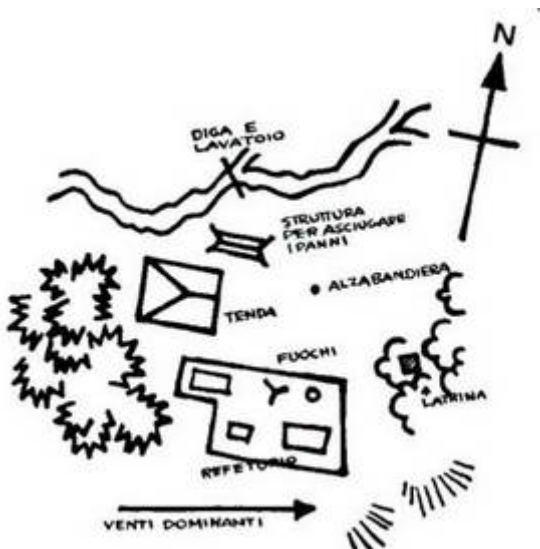
Egli deve anche provvedere per le attività dei tempi liberi in squadriglia, per i fuochi serali, per le installazioni di Reparto affidate alla sua sq., per la divisione degli incarichi in sq., per le Parole d'Ordine giornaliere, per le attività in caso di pioggia, per il programma di superamento di prove di classe e specialità dei suoi squadriglieri.

Se il campo di Reparto dura un certo tempo (una quindicina di giorni), il C.R. farà in modo di accordare ai Csq. una giornata o almeno mezza giornata di riposo; in essa i Csq. affideranno la sq., ai loro vice e cercheranno di distrarsi e di rinfrescarsi le idee nella calma. Io ho sempre notato che un Csq., o un qualsiasi altro Capo, mezzo esaurito per il sovraccarico di lavoro, perde buona parte delle sue possibilità d'azione e la squadriglia o l'Unità è la prima a risentirne.

Ci sono due cose essenziali da rispettare in un campo di Reparto:

- anzitutto il Consiglio dei Capi, ogni giorno;
- in secondo luogo, il Consiglio di squadriglia.

Dato che quest'ultimo non si può fare dopo il fuoco serale, lo si farà dopo cena ed allora il Consiglio Capi trova il suo posto logico immediatamente prima della cena, così i Csq. possono comunicare in tempo utile alla sq. le direttive dei Capi.



(M) il CAMPO ESTIVO (esclusivamente di Reparto) è descritto nell'art. 26 del Regolamento Metodologico E/G

CONCLUSIONE

Al campo più che altrove tu hai l'occasione di vivere a contatto diretto con i tuoi scouts e di imparare quindi a conoscerli. Un ragazzo non riesce infatti a restare per oltre 48 ore di seguito senza mostrare di sé anche «il rovescio della medaglia». Sia dal campo che dal fine-settimana saprai quindi trarre delle utili informazioni:

- a) su ciascuno dei tuoi ragazzi, sui progressi che devono compiere sia riguardo allo spirito della Legge scout sia riguardo alle attività tecniche;
- b) sulle attività da realizzare, da lanciare, da rianimare nella squadriglia.

Il C.R. ti chiederà un rapporto su tutto ciò; cerca di farlo il meglio possibile: esso ti obbligherà a riflettere, a mettere nero su bianco, a concretizzare pensieri e idee che sono rimaste in te, dopo il campo, allo stato vago...

Eccoti ancora una volta, per concludere, il parere del Csq. Bruno de Martino sul campo di squadriglia.

«Il campo di sq. non è una cosa facilissima, tutt'altro; esso deve essere preparato con molta attenzione, vissuto nello spirito scout (cosa basilare), e con grande senso di responsabilità da parte del Csq., anche per l'esempio che gli altri ragazzi prenderanno da lui per avere una più solida base, per apprendere nuove cognizioni e soprattutto per essere certi di non sbagliare. Infine si deve ricordare che il campo di sq. non ha niente a che vedere con un week-end in cui si balla, si suona e si canta; esso è una bella avventura di allegri fratelli, a contatto con la natura, tanto generosa con noi e spesso così poco conosciuta e remunerata...» (da Estote Parati, a. 1964, pag. 331).



SESTO MESSAGGIO

LA B.A. DI SQUADRIGLIA

«Il primo dovere dello scout è la B.A. quotidiana»

Ciascuno dei tuoi scouts si è impegnato con la Promessa a fare ogni giorno una B.A.; ragione di più perché anche la tua squadriglia non perda le occasioni che le si presentano per fare una B.A. collettiva.

Gli scouts della squadriglia devono per questo cercare e trovare il mezzo di poter aiutare il prossimo in qualche modo.

Non è affatto difficile! Vuoi vedere?



- andare a cantare in un Ospedale;
- far giocare i bambini di un Orfanotrofio;
- visitare regolarmente ed aiutare una famiglia povera;
- raccogliere, aggiustare o fare dei giocattoli da regalare a Natale;
- raccogliere francobolli, carta stagnola... per le Missioni;
- preparare un presepio o un albero di Natale per una famiglia povera e passare con essa la veglia di Natale;
- vendita di oggetti di artigianato scout, di disegni, pitture... per un Istituto di beneficenza;
- organizzazione di una cena per i poveri una volta al mese;
- raccogliere legna per persone anziane...
- al campo, aiutare una squadriglia in ritardo o con un incarico molto gravoso;
- raccogliere libri e riviste per malati, carcerati...
- togliere la neve dai marciapiedi;
- pulire le tombe più abbandonate in un Cimitero;
- pulire e mettere fiori in una Cappellina o edicola abbandonata, trovata nel corso di un'uscita.



Non dimenticare mai di fare tutte le B.A. di cui ti si presenta l'occasione durante un'uscita, un hike, al campo.

ATTIVITÀ DEGLI SCOUTS

« Uno scout non resta mai senza far niente »

L'Associazione ha fissato ufficialmente il programma delle attività da realizzare e delle conoscenze da possedere per aver diritto ai vari passaggi di Classe e ai distintivi delle Specialità (Norme Direttive 1964, pagg. 69-133). Non si tratta certo di un programma di esami da superare, ma è solo l'espressione di un livello da raggiungere nei diversi campi, onde fare dei nostri scouts degli uomini equilibrati e completi nella vita di domani.

Da parte tua, hai pensato ad intercalare queste diverse attività nei programmi delle riunioni, uscite, campi, ad inserirle nei giochi in modo da poter constatare il livello che i tuoi ragazzi hanno raggiunto? Non ci sono da una parte i giochi e dall'altra i corsi e gli esami per i passaggi; no, si tratta di un tutto unico, il gioco scout.

Tu puoi benissimo, per es., alla fine d'una riunione o di un'uscita, dire ai tuoi scouts: «Gigi e Alberto, avete seguito molto bene il percorso a tracce e potete considerare come superata la prova di «Osservazione» per la Promessa; e tu Gianni, dato che hai saputo dirci in modo magistrale il nome degli alberi incontrati per strada, sei pronto per la prova «Natura» della 2^a Classe; quanto a te Roberto, che hai saputo leggere la carta topografica e guidarci così bene, dovresti cercare di prendere la specialità di Guida: si vede proprio che sei nato per questo!».

Il Capo può d'altronde organizzare per tutto il Reparto dei giochi tecnici, onde saggiare le capacità e la preparazione degli scouts ed alla fine di essi può considerare superate, da parte dei migliori, le relative prove di Classe o di Specialità.

Organizzandoli tu stesso ed inserendoli in diverse attività, gli scouts saranno gradualmente ed naturalmente portati a superare quanto è richiesto per la II o la 1^a Classe e potranno quindi rivolgersi al C.R. per la conferma ufficiale di tali Classi e la facoltà di potersi fregiare del relativo distintivo.

Tuttavia non bisogna credere che esistano per gli scouts solo le prove ed attività fissate dalla Associazione; ce ne sono moltissime altre che rientrano nel quadro dello scoutismo e che il Csq. deve saper trovare, scegliendole secondo i tempi e le necessità.

Ne elenchiamo qui una serie ma egli ne troverà tre volte di più nel suo cervello.

Ricalcare la carta della propria regione segnandoci sopra:

- fiumi e città (indicarle con un monumento caratteristico);
- luoghi celebri per avvenimenti storici;
- i prodotti regionali (con un disegno o un simbolo);
- i luoghi adatti per un campo.

Conoscenza della propria città:

- pianta di essa con le chiese ed i monumenti principali;
- pianta delle vie di comunicazione, delle grandi arterie di traffico, dei sobborghi,
- raccogliere una documentazione fotografica o artistica su di essa;
- fare modellini dei monumenti artistici.

Conoscenza della propria regione o nazione:

- fare rappresentazione mimata di un celebre fatto storico;
- raccontare la vita di un eroe, genio, esploratore, scienziato italiano;
- eseguire danze folcloristiche e canti regionali;
- fare una raccolta dei costumi regionali d'Italia;
- ricercare e disegnare le diverse uniformi militari attraverso i secoli;
- conoscere e disegnare i diversi gradi dell'Esercito, Marina, Aeronautica;
- disegnare o raccogliere gli stemmi regionali e provinciali d'Italia;
- visitare il Municipio;
- visitare una grande fabbrica di prodotti nazionali.

SALUTE ED IGIENE

Fare la ginnastica del mattino (insegnare i 5 esercizi di B.-P.):

- percorso Hébert;
- esercizi di forza muscolare;
- scheda delle proprie capacità fisiche;
- olimpiadi di squadriglia (corsa, salto, lancio del peso...);
- marciare al passo ed eseguire movimenti d'insieme.

Salita alla fune:

- arrampicarsi sugli alberi;
- scalare un muro servendosi di staffe, della scaletta da rocciatore, di una corda;
- attraversare o superare del filo spinato senza toccarlo;
- passare sull'asse di equilibrio;
- attraversare un fiume con una corda (passaggio alla marinara);
- attraversare un ruscello, un canale, un crepaccio con la corda a pendolo ("metodo Tarzan");
- arrampicarsi;
- fare corsa campestre;
- capriole e salti mortali con o senza materasso;
- nuoto, canottaggio, gare di nuoto (mai senza un Capo adulto);
- passo scout (marcia e corsa alternati);
- tiro alla fune;
- evoluzioni ed esercizi di bravura sulla bicicletta;
- imparare i colpi principali del Judo;
- dare una mano in campagna per mietere, raccogliere il fieno...
- tirare una slitta.

OSSERVAZIONE E DEDUZIONE

- chiedere la descrizione di una data persona incontrata, colore degli occhi...
- gioco di Kim con difficoltà crescenti («sempre più difficile!»);
24 oggetti in un minuto;
24 oggetti piccoli e abbastanza simili;
24 oggetti che spiccano poco sullo sfondo;
- Kim natura (foglie, fiori, gemme, cortecce)
- Kim a odorato, gusto, tatto;
- gioco di Morgan (descrivere meglio possibile una vetrina, dopo averla osservata per 2 minuti; o una vetrina scelta fra tre o quattro);
- cercare di indovinare il mestiere di qualcuno, dai diversi indizi;
- descrivere o disegnare a memoria un posto visitato;
- dare un messaggio da imparare in pochi minuti e da ripetere il giorno dopo;
- riconoscere una macchina da scrivere dai tasti o dai caratteri;
- eseguire il gioco di Zorro;
- avanzare su terreno scoperto e trovare un nascondiglio prima di averlo sorpassato;
- descrivere, anche nei particolari una chiesa, un castello visitato;
- valutare un minuto (senza orologio!);
- seguire la traccia di una bicicletta;
- riconoscere persone travestite;
- riconoscere le marche delle auto o degli aerei;
- nascondere su di sé un messaggio e farsi perquisire;
- in campagna, ascoltare per 5 minuti i rumori e saperli identificare;
- valutare distanze, lunghezze, superfici, pesi...;
- per strada, scoprire su cartelli, manifesti..., tutti i nomi che cominciano per una data lettera;
- osservare come cammina o galoppa un cavallo;
- come si comporta un uomo o una donna per accendere un fiammifero? per guardarsi le unghie? qual'è la loro reazione se, da seduti, cade loro qualcosa dalle mani?;
- riconoscere le impronte di un uomo che cammina normalmente, a ritroso, correndo, zoppicando, carico di un peso?; influsso dei venti e delle piogge sulle tracce;
- rimuovere un terreno e farvi fare delle impronte dagli scouts stessi;
- tracheodromo: ricostruire una scena basandosi sulle tracce rimaste sul terreno;
- giochi polizieschi: scoprire dei fatti basandosi su indizi (tipo «Ispettore Rock»);
- studi sulle tracce di animali;
- come cammina un uccello che vive sugli alberi ed un altro che vive a terra?; quanti artigli hanno gli uccelli e come sono disposti?;
- seguire un percorso a tracce senza segni col gesso; nella neve; con macchie d'inchiostro o di colore;
- seguire la traccia di un animale; giochi di illusione ottica e di memoria visiva;
- giochi tipo «che differenza c'è?» (cercare differenze in due disegni simili);
- narrare storie o racconti, inserendovi degli errori; indovinelli, enigmi, problemi da risolvere;
- gioco dell'ambasciatore (indovinare dai gesti ciò che qualcuno vuol dire);
- giochi dei ritratti (indovinare la persona o la cosa alla quale si pensa, potendo rispondere solo con dei «sì» o dei «no»);
- far passare in mano delle monete ed indovinarne il valore, senza guardarle;
- sottolineare in un articolo di giornale una data lettera.

ORIENTAMENTO – TOPOGRAFIA

- disegnare o costruire una rosa dei venti (32 punte);
- saper usare la bussola per orientarsi, per orientare la carta; trovare il nord con l'orologio, col sole, la luna, le stelle; oppure osservando i diversi indizi: muschio sugli alberi, direzione delle chiese;
- saper leggere le ore usando la bussola, considerando la posizione del sole, della luna e delle stelle;
- avanzare per 2 km. su terreno vario in una data direzione, servendosi della bussola o dell'orologio (marcia all'azimut); idem di notte;
- sapere la differenza tra ora legale ed ora solare; conoscere la linea di cambiamento di data;
- conoscere la differenza tra polo nord magnetico e geografico;
- durante un'uscita; costruire una rosa dei venti utilizzando dei bastoncini infissi a terra; il nome dell'albero da cui son tolti i bastoncini deve avere l'iniziale equivalente al punto cardinale indicato (Nord = nocciolo);
- calcolare la distanza tra due punti sulla carta;
- calcolare la lunghezza di un percorso, di una strada;
- designare esattamente con longitudine e latitudine un punto sulla carta;
- conoscere i segni convenzionali delle carte geografiche e topografiche;
- il Csq. descrive un itinerario con tutto ciò che incontra a destra ed a sinistra e gli scout lo ricostruiscono sulla carta;
- gioco del domino con cartoncini rappresentanti segni topografici;
- in un'uscita, far guidare la sq. da uno scout, seguendo un dato itinerario;
- dare ad ogni scout un itinerario ricalcato sulla carta e da seguire da solo;
- saper ritrovare sulla carta il punto di arrivo;
- fare un percorso rettificato;
- fare uno schizzo topografico secondo una data scala;
- fare la pianta di un edificio, di un parco;
- riprodurre la facciata di una chiesa, di un edificio con un disegno dal vero;
- fare lo schizzo panoramico di un paesaggio;
- riprodurre la sezione verticale di un terreno, di una strada, di un ponte;
- in base alla carta, saper fare il profilo in rilievo di un terreno;
- in base alla carta, dire se un punto è visibile da un altro punto;
- calcolare sulla carta l'altimetria di un punto;
- calcolare coi diversi metodi conosciuti:
 - la larghezza di un fiume;
 - l'altezza di un campanile (base accessibile o no);
 - la superficie di un laghetto, di uno stagno;
 - la velocità di un veicolo;
 - la portata di un torrente;
- costruire un «dendrometro», per misurare le altezze degli alberi;
- calcolare altezza e larghezza per mezzo di un righello millimetrato;
- conoscere le misure personali: altezza, lunghezza del passo, apertura delle braccia, gomito, piede, spanna;
- fare dei piani d'attacco o di difesa per un gioco sulla carta;
- fare il plastico in rilievo di una parte della carta.

PIONIERISTICA – NODI

- far eseguire tutti i nodi di «Esploratore semplice» in un minuto; oppure tutti sulla stessa corda; oppure con le mani dietro il dorso;
- fare attorno a sé il nodo «bolina» (o della sedia);
- calare uno scout da un piano per mezzo del «bolina doppio»;
- calare una trave con un nodo da muratore (da paletto o a legno);
- portare in due un pentolone pieno d'acqua e senza manici;
- tiro alla fune, con uno scout per capo; vince chi riesce a fare per primo un nodo fissato dal Csq.;
- congiungere tra loro due corde con sette nodi diversi;
- fare un manicotto di corda su un palo o bastone incrinato o spaccato;
- fare un'impiombatura ad una corda o ad un tirante;
- fare un pacco;
- trasmettere un messaggio in morse con una cordicella (punto = nodo semplice; linea = nodo cappuccino);
- tendere una corda per attraversare un ostacolo;
- far passare un ferito sopra un fiume per mezzo di una corda, di una carrucola e di cordini;
- far passare tutta la sq. con lo stesso sistema, supponendo che un solo scout sappia nuotare e non possa attraversare il fiume più di una volta;
- fare una diga in un ruscello;
- costruire un cavalletto;
- costruire una passerella sopra un fossato;
- fare dei graticci per evitare di camminare nel fango;
- costruire un osservatorio abbastanza comodo su un albero ed una scala a corda per arrivarci;
- scendere da un albero col nodo dell'evaso;
- circondare il terreno della squadriglia con un portico (o ponte levatoio);
- costruire una capanna;
- fare una zattera o una «uba»;
- arrotare ed affilare un'accetta;
- abbattere un albero, tagliare i rami, scavare il ceppo, trasportarlo; (scegliere la direzione della caduta);
- costruire un'amaca;
- intrecciare un cordino;
- lavori di costruzione al campo: fuoco rialzato su tavolo; scaffale, attaccapanni; doccia, spiaggetta, solario; sala da pranzo, portascarpe; costruire modellini di ponti;
- saper mostrare tutti i vari usi del bastone scout (ed altri ancora...).

SEGNALAZIONI

- studio del Morse col metodo delle parole-chiave (Alto - Bonaparte - etc.);
- dividere la sq. in due gruppi e trasmettere a distanza in morse con le bandierine;
- organizzare tra due squadriglie una gara di trasmissione a distanza;
- imparare il semaforico;
- segnali morse di notte con fuochi, lampade, pile;
- segnali morse col fumo, usando una coperta bagnata;
- nascondere un messaggio morse in un disegno o in una caricatura;
- scriversi in morse tra scouts;
- in un percorso a tracce lasciare messaggi morse: mediante intacchi sul bastone;
- disponendo foglie grandi e piccole (linea e punto); facendo dei nodi su una cordicella;
- scritture segrete a base di morse;
- costruire un apparecchio per trasmettere il morse (sia tipo telegrafo, o vibrazioni, o luminoso, o a pannelli per grandi distanze).

SCOPERTA DELLA NATURA

- costruire un erbario di squadriglia:
ogni scout sceglie il suo albero (vicino a casa sua); ne segue le varie fasi nel corso dell'anno; raccoglie gemme, foglie, fiori, frutti, corteccia; ne studia le malattie... e affida tutto al guardiano dell'erbario; si possono anche disegnare due o tre alberi per scout;
- allevare delle api;
- allevare animali domestici o selvatici;
- coltivare un angolo del giardino;
- fare un terrario: allevarvi formiche, ragni, lucertole;
- in un acquario allevare girini, pesci ...
- raccogliere un nido di vespe: togliervi le larve a tutti i differenti stadi di sviluppo conservarle in tubetti di vetro sotto formalina;
- riconoscere i canti degli uccelli e cercare di imitarli;
- collezione di piume, di insetti, di farfalle;
- impronta delle foglie su gesso o col carbone;
- rilevamento di tracce con gesso (o paraffina nella neve);
- costruire nidi artificiali per uccelli;
- visitare lo Zoo o il Museo di Storia naturale e farvi giochi di osservazione;
- prendere dal vivo fotografie di animali selvatici (appostamento);
- collezione di cortecce d'albero;
- far crescere una gemma nell'acqua (esporla al sole);
- seguire le tracce di un animale nel bosco;
- disegnare le sagome degli alberi;
- osservare gli insetti al microscopio o alla lente;
- conoscere gli usi industriali delle diverse specie di alberi;
- costruire un planetario;
- calcolare l'età di un albero;
- riconoscere le uova degli uccelli;
- far ricerche sull'origine del loro colore;
- battere le foglie secche con una spazzola per far risaltare la nervatura;
- scelta una lettera, trovare i nomi di piante, animali, insetti, uccelli che cominciano per essa;
- imparare a prevedere il tempo (informarsi presso i contadini);
- riconoscere le Costellazioni: dapprima con una carta del cielo; in seguito senza carta, alla stessa ora; infine, in ore diverse;
- sapere l'origine e la spiegazione dei fenomeni meteorologici o astronomici quali: vento, pioggia, neve, grandine, maree, notte, stelle cadenti, eclissi, fasi lunari;
- conoscere le piante commestibili;
- vita di una fattoria: allevamento, mungitura delle mucche...



PRONTO SOCCORSO

- gioco di domino con le parti di uno scheletro (tipo «Dracula»);
- spiegare il funzionamento del sistema sanguigno - respiratorio - nervoso - digerente;
- simulare un infortunio e insegnare a dare le prime cure;
- sapere come comportarsi in caso di incendi, allagamenti e fare qualche gioco per allenamento;
- affumicare un ambiente e salvarvi un ferito;
- saper usare un estintore d'incendio;
- costruire una cassetta di P. S. per la squadriglia;
- avere nel notes personale l'indirizzo dei pompieri, medici, sacerdoti vicini;
- saper prendere la temperatura, il polso;
- saper praticare la respirazione artificiale;
- nei giochi allo scalpo, farsi restituire la «vita» facendosi curare una ferita immaginaria (speriamo!);
- invitare un medico a venire a parlare in squadriglia;
- imparare a salvare un annegato, a lanciargli una corda;
- costruire barelle con materiali di fortuna;
- superare differenti ostacoli con una barella: siepi, fossi, scale, muri...;
- calare un ferito da una finestra o in un fossato per mezzo del nodo bolina semplice o doppio;
- telegrafare o telefonare un messaggio di soccorso;



Nota: in tutti questi giochi di P. S. gli scouts devono agire e comportarsi come se si trattasse della realtà; e quando uno scout si ferisce, il Csq. ne approfitti per mostrare come deve essere curato.

VITA AL CAMPO

(Attività adatte per riempire i momenti liberi del campo, le mattinate, i pomeriggi)

- come accendere il fuoco senza fiammiferi (sistemi australiani e indiani);
- accendere il fuoco senza carta;
- gare per bruciare una cordicella sospesa o per bollire una gavetta d'acqua;
- costruire una stuoia di paglia, un letto da campo;
- costruire un candeliere da campo;
- scuoiare e squartare un animale catturato;
- conciare una pelle;
- farsi un arco ed imparare ad usarlo;
- tiro col fucile a piombini;
- pesca;
- caccia agli insetti;
- raccolta di foglie, pianticelle...
- cucina trappeur: patate sotto la cenere - mele cotte - carne alla griglia – frittate sulla pietra - pollo nell'argilla - uovo nell'arancio, etc.;
- saper fare il pane da campo;
- intagliare cucchiari, forchette, spatole etc. nel legno;
- rendere potabile l'acqua;
- dare la caccia alle farfalle;
- rilevare e raccogliere tracce;
- arricchire le raccolte di sq., dividendosi per sezioni: minerali - vegetali - animali - oggetti eterogenei;
- costruire una meridiana; una banderuola per il vento;
- costruire un mulino ad acqua e farlo funzionare;
- lavori in argilla, cuocendo poi quanto fatto (terrecotte);
- fare un cervo volante o aquilone (far salire dei messaggi che poi cadranno per i giochi di ricerca);
- imparare a lanciare il «lazo»;
- intagliare il proprio bastone scout;
- fare degli ostacoli per organizzare una corsa;
- costruire un'altalena, un trapezio, una scala a corda;
- visitare una fattoria e chiedere di poter aiutare a mungere,

FUOCHI AL CAMPO - ESPRESSIONE

Non ci sono solo da realizzare i tradizionali spettacoli durante i fuochi del campo; si possono prevedere ed organizzare molte altre attività di espressione ed anche la partecipazione ai fuochi deve essere quanto mai varia.

Per questo però occorre che ogni scout interpreti meglio possibile il suo personaggio e dia il meglio di se stesso.

- scene mimate e pantomime;
- canti mimati; racconti e parabole sceneggiati;
- presentazione di una danza di squadriglia;
- rappresentare fatti celebri della storia, leggende regionali, etc.;
- rappresentare dei brevi drammi, commedie, farse...;
- orchestra di squadriglia;
- sciarade: ogni scena rappresenta una parola od una sillaba;
- raffigurare monumenti sconosciuti;
- gara di travestimento con giornali o carta colorata;
- giochi di prestigio, di abilità manuale, di acrobazia;
- ombre cinesi;
- costruirsi in squadriglia gli abiti per il fuoco da campo, le maschere.

La tua squadriglia deve possedere uno «zibaldone» contenente materiale di ogni genere per i fuochi, secondo le indicazioni date a più riprese in questo libro; esso deve essere aggiornato e conservato con cura nel proprio angolo, in attesa di entrare in servizio permanente al campo.



SCINTILLE: MOTTI DI CAVALIERI

Plus ultra!
Avanti, se posso!
Il riposo, dopo!
Di bene in meglio.
Su retto cammino, nessun ostacolo.
Tale il cuore, tale la bocca.
Finché posso...
A cuor intrepido nulla d'impossibile.
Senza Dio nulla posso.
Chi risica, rosica.

QUARTA TAPPA

PIÙ IN ALTO E PIÙ LONTANO

(Motto del Jamboree di Maratona 1963)

PRIMO MESSAGGIO

PENSIERI SULLA LEGGE SCOUT

Art. 1 - LO SCOUT CONSIDERA SUO ONORE MERITARE FIDUCIA

LA FIDUCIA SI MERITA

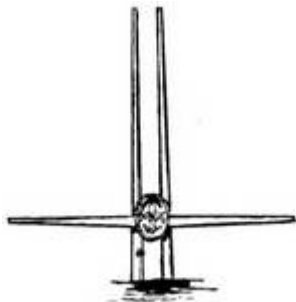
Chi non la gode vuoi dire che non la merita.

Capi e scouts, superiori ed inferiori hanno avuto fiducia in me, quando mi hanno scelto come Csq.: sono ancora degno di questa fiducia?

Sulla parola di uno scout si deve poter contare; chi manca alla sua parola, manca al suo onore e cessa per il fatto stesso di essere un uomo rispettabile.

Il Csq. deve a più forte ragione tenere alla sua parola, realizzare la sua Promessa: non dimenticarlo!

Essere primo in tutto, esser sempre puntuale è un segno pratico che si sa mantenere la parola data. Onesto e retto, mostrati sempre quale devi essere: un capo.



Art. 2 - LO SCOUT È LEALE

(verso la Patria, i genitori, i capi, i suoi datori di lavoro ed i suoi dipendenti)

ESSERE LEALI :

non significa solo non mentire...

ma non lasciare supporre nulla che sia contrario alla verità...

non fare, dire o pensare nulla di nascosto...

pensare come si parla e agire come si pensa ... ovunque.

VERSO LA PATRIA:

essa attende che io sia pronto a dare per lei la mia vita, se occorre, ma anche che sia disposto a vivere per lei, a darle il cuore e l'anima:

a divenire un cittadino «preparato» per assumere degnamente nella società il posto che mi spetta, per il bene di tutti;

ad essere quindi fin d'ora lo studente o l'apprendista laborioso che saprà contribuire un giorno a renderla grande e rispettata;

a non criticare sempre e per principio le disposizioni delle Autorità pubbliche;

ad interessarmi dei grandi problemi nazionali ed internazionali;

ad amare la sua storia, ad apprezzare il suo passato, i suoi geni, i suoi santi, i suoi eroi, le sue bellezze naturali e le conquiste dell'uomo;

devo riuscire a fare dei miei scouts dei membri efficienti della comunità nazionale, aperti verso gli altri popoli.

VERSO I GENITORI:

rendermi conto di ciò che debbo loro: la vita naturale, l'istruzione, l'educazione e soprattutto l'amore. Io posso fare moltissimo per renderli felici: sono il primo artefice della loro felicità.

Il mio affetto per loro deve tradursi in atti.

Ho mai pensato, per es., a ringraziarli anche quando mi rimproverano o correggono?

Io debbo loro non solo il corpo, come tutti gli animali, ma soprattutto l'anima, ed il prezzo d'un'anima si paga solo con l'amore.

VERSO I CAPI:

mi hanno dimostrato fiducia chiamandomi ad aiutarli a formare dei tipi «in gamba»; ho saputo e so seguire le loro direttive?

- consigliarli, se occorre, invece di criticarli?
- obbedire, prima di comandare?
- collaborare, invece di agire da solo?

VERSO I DIPENDENTI :

sono responsabile di anime e di corpi. Debbo quindi pesare

- ciascuno dei miei ordini,
- ciascuno delle mie attività di squadriglia.



Debbo rendermi conto dell'importanza del mio buon esempio, esser conscio della dignità del mio grado ed esserne degno: «Nobiltà obbliga».

PENSIERO:

«Si dà il meglio di se stessi solo al servizio di un grande signore e non c'è signore più grande del mio Dio».

Art. 3 - LO SCOUT È SEMPRE PRONTO A SERVIRE IL PROSSIMO

Non sono rare le occasioni di compiere una grande B.A.; ognuno conosce quelle degli scouts nel Polesine, nel terremoto dell'Irpinia, a Longarone, nella tragedia di Marsala, per dire solo le ultime più note; tante altre, Dio solo le sa. Ma non ci sono grandi B.A. senza quelle piccole. La mia B.A. di ogni giorno è un gradino che mi fa salire nella "scala" della carità. Per questo le attività tecniche mi aiutano ad esser sempre pronto ed utile in ogni circostanza. Ma non ci sono solo corpi da salvare... ci sono anche anime. Oh, se ogni cristiano conducesse a Dio un'anima! fosse insomma, un piccolo «missionario»! E non è poi tanto difficile: basta che viva la mia fede e la irradi attorno a me, che sia un *«pescatore di uomini»*.

Art. 4 - LO SCOUT È AMICO DI TUTTI E FRATELLO DI OGNI ALTRO SCOUT

Fra i compagni di scuola o di lavoro non ce n'è per caso qualcuno che non posso vedere, che «non mi va giù»? Essere come Kim: l'amico di tutti. E fra i Csq. c'è qualcuno con cui non vado d'accordo? Eppure la concordia è la forza di un gruppo di capi! E fra i miei scouts, ce n'è forse qualcuno che preferisco perché più simpatico o più allegro o più docile alle mie direttive? E non ce n'è invece qualche altro che lascio un po' da parte perché «testa dura» o perché ostacola, col suo atteggiamento, l'andamento della squadriglia? Eppure tutta la dose di amore di cui sono capace deve essere divisa fra tutti in modo uguale e ciascuno deve sentire in me battere un cuore di fratello maggiore... soprattutto quelli che sono più difficili. Anche Gesù è morto per tutti, specie per i peccatori ed il Padre celeste «fa piovere ugualmente sui giusti e sui peccatori».

Art. 5 - LO SCOUT È CORTESE E CAVALLERESCO

La cortesia, che è il rispetto degli altri, specie dei più deboli (bambini, donne, vecchi, invalidi) era la virtù dei cavalieri antichi e quindi anche dei cavalieri moderni che sono gli scouts. Mostrarsi sempre uguali, mai burberi, collerici, super fidati.

Amabilità e buona educazione. Semplicità di cuore e di atteggiamenti.

Sapersi mettere nei panni degli altri, cercando i loro interessi, il loro bene, la loro gioia. Saper sacrificare tutto per un ideale, cioè:

vanità: fierezza per le mie due barrette verdi;

egoismo: io, primo servito, dato che sono il capo (e «dopo di me, il diluvio!»);

coscienza della mia importanza: comandare per il gusto di vedere gli altri obbedire;

rispetto umano: che cosa potrebbe pensare quel Tizio?

cocciutaggine: voler avere sempre ragione, anche davanti all'evidenza del torto. Paura di riconoscere i propri torti, temendo di perdere la stima.

Due attitudini: cavaliere cortese o dittatore vanitoso? Capo o fantoccio?

Un pensiero: *«La buona educazione consiste nella padronanza di sé e nel rispetto degli altri»* (J. Rimand).

Art. 6 - LO SCOUT È BUONO ANCHE CON GLI ANIMALI CREATURE DI DIO

È l'articolo dell'amore per la Natura, creazione di Dio.

Questi grandi boschi in cui giochiamo... gli animali che inseguiamo... questa radura in cui spicca la nostra tenda di squadriglia... il cielo, il sole, il vento, la pioggia, le montagne, le stelle... tutta questa natura che Dio creò prima dell'uomo e per l'uomo, ho già saputo gustarla e farla gustare? Sono già riuscito a scoprirvi la mano creatrice di Dio? (come il bambino in casa scopre ovunque la presenza della mano della mamma... come in una festa, una cerimonia, un campo, si intravede la mano organizzatrice...).

Sentire la presenza di Dio, scoprirvi Dio, amarvi Dio.

La foresta... tutta la Natura... la casa di Dio., un tempio.

I canti degli uccelli... una preghiera, che non può lasciarmi insensibile.

«Pleni sunt coeli et terra gloria Tua!».

Art. 7 - LO SCOUT OBBEDISCE PRONTAMENTE

Obbedire: 14, 15, 16 anni... credo forse di essere troppo grande per essere ancora costretto ad obbedire «come un ragazzo per bene»?

Ma forse mi dimentico che nella sottomissione che esige la mia obbedienza trovo una ginnastica eccellente per la mia volontà.

Dimentico soprattutto che obbedire significa mettersi nell'ordine divino, nella gerarchia che Dio ha previsto.

Obbedire subito:

- senza mormorare;
- neppure mentalmente.

Obbedire sia ai genitori che ai Capi:

- obbedire come io vorrei essere obbedito;
- obbedire dato che anch'io ho autorità;
- obbedire per riconoscere l'autorità di colui che è sopra di me;
- obbedire per sottomettermi a colui che Dio ha scelto per guidarmi;
- obbedire come un inviato, un «apostolo»; come il Cristo, «inviato del Padre».

Obbedire non significa fare un movimento meccanico, un gesto da autòma, da «robot»; significa agire da uomo capace di apportare all'esecuzione di un ordine tutta quella intelligente applicazione che gli permetterà di ottenerne i risultati più fruttuosi possibili.

Significa agire con tutta la propria intelligenza e volontà; con tutto il proprio cuore, la propria anima.

Uno scout non fa mai nulla a metà, né il suo lavoro di ogni giorno, né la B.A. quotidiana, né le preghiere, né le riunioni, le attività, le uscite.

Devo quindi non fare a metà il mio dovere di Csq., la preparazione delle attività.

Art. 8 - LO SCOUT SORRIDE E CANTA ANCHE NELLE DIFFICOLTA

È un altro mezzo per disciplinare il mio corpo («frate asino», come diceva S. Francesco). Devo quindi dominare i miei sentimenti, cacciare da me ogni tristezza e ipocrisia.

Essere sempre padrone di me, allegro e gioioso, e così spargere sulla vita degli altri il profumo della felicità.

Essere trascinatore degli altri verso l'entusiasmo.

Quando tutto va «per traverso», quando la squadriglia arranca e fatica, quando qualsiasi altro «pianterebbe lì tutto», il capo non cede, tiene la testa alta, il sorriso sulle labbra.

Una battuta di spirito, un canto... e via di nuovo!

Ah, il sorriso dello scout... che arma formidabile!

Fa valere anche per la tua squadriglia il motto di S. Filippo Neri, il santo della gioia: *«Scrupoli e malinconia, fuori di casa mia»*.

Art. 9 - LO SCOUT È LABORIOSO ED ECONOMO

Quante coscienze sono state falsate dalla guerra e dalle sue conseguenze! Molti, credendo che la felicità consista nella fortuna economica, fanno del denaro l'unico scopo della loro vita e trovano che tutti i mezzi per accumularlo sono buoni.

Ma per quelli che ce l'hanno, c'è anche il modo di usarlo: non gettarlo in sciocchezze. Non temere di fare ciò che si sa fare, anche se si può acquistarlo. Non gettare ciò che si può riparare ed utilizzare ancora.

Ogni oggetto rappresenta un valore: un chiodo, un pezzo di corda, un mozzicone di matita... tutto rappresenta un valore, non un valore monetario in sé ma soprattutto un valore umano, il valore dell'operaio che ha lavorato per farlo e che io devo rispettare.

E se un oggetto a me non serve più, ci sono altri che possono averne bisogno (se i ricchi sapessero dare regolarmente e rispettosamente ai poveri, questi non sarebbero costretti a cercare gli avanzi nelle loro pattumiere!).

Dare sì, gettar via, no! (e non dare solo del superfluo...).

Il bene degli altri: ciò che prendo in prestito non è mio; ciò che trovo, neppure...

Eppure devo averne cura come se fosse mio, come vorrei che si facesse del mio (foderare un libro che ci hanno prestato e restituirlo appena lo si è finito di leggere).

Combattere da una parte lo spreco e la negligenza, e dall'altra l'avarizia o la mancanza di cure. Sono io che devo metterlo in pratica per primo e poi esigerlo dagli altri.

Saper rispettare anche l'onore degli altri: è così bello vedere un uomo che parla degli altri solo in bene!

Un pensiero: *«Non è quello che si prende che arricchisce, ma quello che si dà»* (J. Flory)

Art. 10 - LO SCOUT È PURO DI PENSIERI, DI PAROLE, DI AZIONI

«Il mio corpo è il riflesso dell'anima e l'anima è il riflesso di Dio».

Non devo offuscare questo riflesso divino per mancanza di volontà, per trascuratezza o per egoismo.

Essere puri significa comprendere i doni di Dio e rendergli omaggio utilizzandoli secondo lo scopo per cui Egli ce li ha dati. Dio ha creato il mio corpo e lo ha messo a vivere in una natura splendida: sono i sensi che mi permettono di gustare questo splendore attraverso di esso e di giungere al Creatore.

I nostri sensi, le facoltà spirituali (intelligenza e pensiero, volontà...) sono le antenne che ci permettono di captare le onde su cui Dio emette di continuo dei messaggi per me. E allora, se per caso captano una postazione nemica che si chiama «cinema vietato», «letture pericolose o frivole», «discorsi pesanti», «pensieri malsani», devo saper girare il bottone di comando della «volontà» per annullare la «trasmissione» nemica.

Può darsi il caso, naturalmente, che il mio ricevitore si consumi un po' (specie il bottone «volontà») e che qualche «parassita» venga a disturbare l'ascolto. Ma appena me ne accorgo, non devo più permettere che peggiori: il medico delle anime, il mio Assistente, è a portata di mano; egli farà presto a distruggere i parassiti ed a rimettere la mia anima sulla giusta frequenza d'onda.

Io voglio essere una bandiera... ma una bandiera sporca è un rifiuto, uno straccio.

Di fronte ai miei scouts il mio principale dovere è di creare per loro un'atmosfera gioiosa, vivace, laboriosa, fraterna.

Creare il clima dell'ambiente, che deve essere il clima della loro anima.

Guidarli verso il Sacerdote, sempre pronto a servirli.

Lo scout è virilmente puro; la sua purezza cioè, non è una rinuncia di timorosi ma una difficile conquista di valorosi.

Senza la purezza nessuna sincerità, nessuna carità, nessuna gioia, nessuna virtù è possibile per lo scout.

Ma la purezza esige sacrificio.

Per questo il nostro giglio scout fiorisce tra le spine, ai piedi della croce.



Un pensiero: «Essere degni degli sguardi che cercano Dio in me».

SECONDO MESSAGGIO

LA TUA PREGHIERA, CSQ.

Signore e Capo Gesù, che malgrado la mia debolezza, mi hai scelto per capo e per custode dei miei fratelli scout, fa' che la mia parola ed il mio esempio rischiarino la loro marcia nei sentieri della Tua Legge, che io sappia mostrare loro le Tue tracce divine nella natura che Tu hai creato, insegnar loro ciò che io devo, e condurre quelli che mi hai affidato, di tappa in tappa, fino a Te, o mio Dio, nel campo del riposo e della gioia dove Tu, hai piantato la Tua tenda e la nostra per tutta l'eternità.

Amen.



ULTIMO MESSAGGIO

La montagna aspra e nuda tende la sua cima al cielo; si allarga ai suoi piedi la rumorosa vallata del mondo, mollemente imprigionata nei suoi vizi, la sua pigrizia, il suo egoismo.

La massa segue il corso della valle, alla ricerca di ciò che mai troverà, di una felicità che mai potrà raggiungere... poiché la felicità, come l'aquila, non abita nei fondovalle ma solo presso le alte vette.

Sono pochi quelli che hanno abbandonato la massa, e questa volta sono dei ragazzi.

Hanno forse scorto un raggio di sole che sfiorava la cima?

Hanno visto in sogno la grande croce dei cavalieri coronare la possente massa di granito?

Hanno voluto provare l'ebbrezza, le vertigini del cielo?

Sono pochi, sette-otto, che hanno afferrato la corda ed ora, intacco su intacco, metro su metro, scalano la vetta sospettosa.

La roccia aguzza fa sanguinare le mani... ma forgia la loro energia.

Il vento sferza il loro viso..., ma essi respirano la piena franchezza e la libertà.

La corda sotto di loro sopporta il peso dei loro fratelli d'avventura, ma essi sono alcuni anelli di una grande catena d'amore e di fratellanza.

I piedi inesperti saggiano la pietra, ma i loro sguardi rivolti al cielo sono fissi sulla guida, che indica loro l'appoggio sicuro e mostra la roccia friabile o il muschio insidioso.

Essi ricordano i suoi, gesti, e li ricopiano,

Perché essi hanno fiducia nella loro guida, nel capo della cordata: il suo piede è sicuro, la mano ferma, l'anima decisa, il coraggio a tutta prova ... ed il peso di tutta la squadriglia che egli trascina verso l'alto gli pare leggero, giacché sa dove egli guida la sua cordata.

E poi, laggiù, poco sotto la sua, vede salire altre cordate, centinaia di cordate, centinaia, migliaia di squadriglie tutte tese alla stessa meta, tutte attratte dallo stesso ideale di luce, tutte verso lo stesso punto. E questo punto è una croce, che, brilla lassù ai raggi del sole. E sulla croce un Cristo si tende sorridendo verso i coraggiosi, invitandoli a salire fino a Lui, fino alla felicità.

Guida, alla vetta!

Csq., sempre più in alto!



PENSIERI SPARSI E CONSIGLI

Non accendere il fuoco a meno di 100 metri dal bosco.

Strappare un ramo verde ad un albero è come strappare un braccio ad un uomo.

Non lasciare segni di pista ovunque tu passi. Cancellali.

In caso di incidenti: prime cure, avvertire il medico, un sacerdote, il Capo.

Si può giudicare di una squadriglia dall'ordine che la circonda.

Non ci sono « lavori forzati » al campo ma solo « servizi ».

Il Csq. deve sapere in qualsiasi momento dove si trova ciascuno dei suoi scouts.

Quando una squadriglia si divide in due per un gioco o per un lavoro, il Csq. sta sempre con il gruppo più difficile, il vice con l'altro.

Non perchè si mangia in una gavetta si deve mangiare nella sporcizia.

Gli scouts non devono mai correre o giocare con addosso oggetti di valore (portamonete, catenine, orologio...). Tutto ciò si lascia in luogo apposito o nel sacco prima del gioco.



APPENDICE

La Biblioteca Scout del Csq.
Dizionarietto Scout dei termini esotici

LA BIBLIOTECA SCOUT DEL CSQ.

I libri che trovi qui sotto elencati, limitatamente alla produzione in lingua italiana, non sono molti, ma dovrebbero esserci assolutamente nella tua biblioteca personale o almeno in quella di squadriglia.

ANSCIEAU GILBERT: **L'amico della natura**. Ed. La Scuola, Brescia (L. 1300).

A.S.C.I.:

Norme Direttive 1964. Ed. Fiordaliso, Roma, pag. 176 (L. 700);

Prove di classe e specialità, estratte dalle N. D. Ed. Fiordaliso, Roma, pag. 104 (L. 300);

Cerimoniale. Ed. Fiordaliso, Roma, pag. 104 (L. 500);

Il mio libro di caccia (14 fascicoli a schede). Ed. Fiordaliso, Roma.

A.S.C.I. LOMBARDIA: **Canti di mezzanotte**. Ed. Kim, Milano (L. 500).

BADEN-POWELL ROBERT: **Scoutismo per ragazzi**. II. Ed. Ancora, pag. 488 (L. 1500).

BASTIN ROBERT: **B.-P., cittadino del mondo**. Ed. C.L.I., Bologna (L. 1200).

BERTOLINI PIERO: **Educazione e scoutismo**. Ed. Malipiero, Bologna (L. 1500).

BEAULIEU P. M.: **Lo scoutismo nel Vangelo**. Ed. L.D.C., Torino (L. 450).

COURTOIS GASTON: **L'arte di essere capo**. Ed. Ancora, Milano (L. 850).

La scuola dei capi. Ed. Ancora, Milano (L. 400).

DELSUC PIERRE: **Tappe**. Manuale di formazione e di tecnica scout. Ed. Ancora, Milano (L. 1400).

DU BOT - GHETTI: **Imprese e gesta di squadriglia**. Ed. Scinò, Milano (L. 600).

Forestier P. M.-D.: **Il metodo educativo dello scoutismo**. Ed. La Scuola, Brescia (L. 1200).

JACQUIN: **L'educazione attraverso il gioco**. Ed. Ancora, Milano (L. 1100).

Lombardi - Varvelli: **Teoria e tecnica dell'espressione**. Ed. Fiordaliso, Roma (L. 550).

MIRA GIUSEPPE: **Noi e la Società**. Ed. Fiordaliso, Roma (L. 250).

PAUTARD: **L'educatione attraverso la scoperta della natura**. Ed. Ancora, (L. 1200).

PHILIPPE LUCIEN: **La mia squadriglia**. Ed. Esploratore (gennaio 1960), pag. 64 (L. 100).

PARMA (Comm. Prov.): **Pronto Soccorso** (per specialità di Infermiere).

QUOIST MICHEL: **Amare. Diario di Daniele**. Ed. Borla, Torino, pag. 224 (L. 1000).

: **In volo**. Riflessioni sulla Legge scout. Ed. Esperienze, Fossano (L. 400).

Consigliamo anche le collane di scienza per ragazzi che vengono editate da Mondadori e Principato, in bellissime edizioni illustrate; il prezzo si aggira sulle L. 3000 al volume; una bella collana sui grandi esploratori e navigatori è edita da Paravia; volumi interessanti per attività di ogni genere si trovano anche nelle ediz. La Scuola e S.E.I.

DIZIONARIETTO SCOUT DI TERMINI ESOTICI

BAN: corrisponde, in origine, al nostro «**bando**»; come proclamazione pubblica di un fatto che si vuole affermare decisamente; è un grido, una frase ritmata, di approvazione, di evviva, di gioia e serve anche per scaricare una tensione.

CHALLENGE: indica comunemente una gara, una prova, che si sostiene in concorrenza con altri, per affermare il proprio prestigio. Deriva dalla corruzione del verbo latino «**calumniari**» (accusare falsamente); il challenge ha l'incarico di restituire al calunniato la sua fama, negata o messa in dubbio dall'accusatore.

GIOCHI DI KIM: ritenere meglio possibile degli oggetti, osservati per un tempo limitato.

MORGAN: osservare 3-4 luoghi (vetrine) e saperne poi descrivere uno a richiesta, nel miglior modo possibile, in tutti i particolari.

ZORRO: compiere un'azione rischiosa contro un avversario ed a sua insaputa, lasciando sul luogo un segno che confermi il proprio passaggio.

HIKE: lunga marcia, fatta per svago o per allenamento; si intraprende senza viveri di scorta, dato che si deve essere in grado di procurarseli per strada. È così chiamato abitualmente il «**viaggio di 1^a classe**» ed ogni altra «**missione**» scout.

INDABA: è il campo che raccoglie i capi dello scoutismo mondiale; il termine è di origine zulù e indica l'assemblea dei rappresentanti delle tribù.



INDICE

Prefazione	pag	3
Ramoscelli	“	5

PRIMA TAPPA IL RITRATTO DEL CAPOSQUADRIGLIA

Primo Messaggio - Il messaggio di B.P.	“	7
<i>Massime di capi</i>	“	9
Secondo Messaggio - Tu sei il primo Scout	“	10
<i>Un valore in campo tecnico</i>	“	10
<i>Un valore in campo fisico</i>	“	11
<i>Un valore in campo intellettuale</i>	“	12
<i>Un valore in campo morale</i>	“	12
<i>Un valore in campo religioso</i>	“	14
Terzo Messaggio - Sii il fratello maggiore	“	17
Quarto Messaggio - Sii un trascinatoro	“	20
Quinto Messaggio - Sii un formatore	“	22
Sesto Messaggio - Tu sei responsabile	“	26
<i>Propositi</i>	“	31
<i>Il pensiero di un CSQ</i>	“	32
Settimo Messaggio - Alla direzione della squadriglia	“	33
<i>Fare o non fare</i>	“	33
<i>Tenere consiglio</i>	“	34
<i>Dare ordini</i>	“	34
<i>Preparazione</i>	“	35
<i>Programma</i>	“	35
<i>Il taccuino del CSQ</i>	“	35
<i>Gli organi direttivi</i>	“	36
Ottavo Messaggio - Il tuo vice	“	38

SECONDA TAPPA LO SPIRITO DI SQUADRIGLIA

Primo Messaggio - Che cosa è lo spirito di squadriglia	“	42
Secondo Messaggio - La disciplina Scout	“	46
<i>Quello che non bisogna mai fare</i>	“	48
<i>Quello che bisogna sempre fare</i>	“	48
<i>Quello che talvolta bisogna fare</i>	“	48

Terzo Messaggio - Gli incarichi di squadriglia	pag	49
<i>Quali sono questi famosi incarichi</i>	"	49
<i>I posti d'azione</i>	"	53
Quarto Messaggio - L'impalcatura dello spirito di squadriglia	"	55
<i>Il totem o animale di squadriglia</i>	"	55
<i>Motto e grido di squadriglia</i>	"	57
<i>Il Libro d'Oro</i>	"	58
<i>Regolamento di squadriglia - «Magna charta»</i>	"	59
<i>Altri suggerimenti per la tua squadriglia</i>	"	60
Quinto Messaggio - La base di squadriglia (o angolo)	"	61
Sesto Messaggio – Il materiale di squadriglia	"	63
<i>Conservazione della tenda</i>	"	63
<i>Conservazione del materiale da cucina</i>	"	65
<i>Inventario del materiale di squadriglia</i>	"	65
<i>Cassetta di pronto soccorso</i>	"	66
Settimo Messaggio - Spirito di emulazione	"	67
<i>Tra le squadriglie</i>	"	67
<i>Nella squadriglia</i>	"	67
Ottavo Messaggio - Preparare alla promessa	"	70
<i>1ª fase: Esame della situazione</i>	"	70
<i>2ª fase: Piano d'attacco</i>	"	71
<i>3ª fase: L'avanzata</i>	"	72
<i>4ª fase: L'assalto</i>	"	74
<i>5ª fase: La vittoria</i>	"	75
<i>Dopo</i>	"	76

TERZA TAPPA LA VITA DELLA SQUADRIGLIA

Primo Messaggio - Che cosa si aspetta il ragazzo e come accontentarlo	"	79
<i>Immaginazione</i>	"	79
<i>Spirito di imitazione</i>	"	80
<i>Spirito di avventura</i>	"	81
<i>Sete di sapere</i>	"	82
Secondo Messaggio - La riunione di squadriglia	"	83
<i>Condizioni di riuscita</i>	"	83
<i>Preparazione</i>	"	84
<i>Programma della riunione</i>	"	85
<i>Appendice sul consiglio di squadriglia</i>	"	88

Terzo Messaggio - L'uscita di squadriglia	pag	89
«Lo scoutismo non si studia, si fa»	“	89
<i>Uscita di squadriglia per mezza giornata</i>	“	89
<i>Uscita di squadriglia per una giornata</i>	“	90
<i>Programmi diversi per uscite di squadriglia</i>	“	91
 Quarto Messaggio - Missioni (Hikes), Imprese, Gesta e specialità di squadriglia	“	92
<i>La Missione</i>	“	92
<i>L'Impresa</i>	“	93
<i>La Gesta</i>	“	95
<i>Il libro delle Gesta</i>	“	96
<i>Le specialità di squadriglia</i>	“	97
 Quinto Messaggio – Il campo di squadriglia	“	98
<i>Scelta del posto</i>	“	99
<i>L'alimentazione</i>	“	100
<i>Orario di campo</i>	“	103
<i>Programma del campo</i>	“	104
<i>Divisione degli incarichi al campo</i>	“	107
<i>Impianto del campo</i>	“	108
<i>La vita sotto la tenda</i>	“	111
<i>Come comportarsi</i>	“	112
<i>Equipaggiamento da campo</i>	“	112
<i>Il campo di Reparto</i>	“	113
<i>Conclusione</i>	“	115
 Sesto Messaggio – la B.A. di squadriglia	“	116
 Settimo Messaggio – Attività degli Scouts	“	117
<i>Educazione civica - Patriottismo</i>	“	118
<i>Salute ed igiene</i>	“	118
<i>Osservazione - Deduzione</i>	“	119
<i>Orientamento - Topografia</i>	“	120
<i>Pionieristica - Nodi</i>	“	121
<i>Segnalazioni</i>	“	121
<i>Scoperta della natura</i>	“	122
<i>Pronto soccorso</i>	“	123
<i>Vita al campo</i>	“	124
<i>Fuochi al campo - Espressione</i>	“	124

QUARTA TAPPA
«PIÙ IN ALTO E PIÙ LONTANO»
(Motto del Jamboree di Maratona - 1963)

Primo Messaggio – Pensieri sulla Legge Scout	pag 127
<i>Lo Scout considera suo onore meritare fiducia</i>	“ 127
<i>Lo Scout è leale</i>	“ 127
<i>Lo Scout è sempre pronto a servire il prossimo</i>	“ 129
<i>Lo Scout è amico di tutti e fratello di ogni altro Scout</i>	“ 129
<i>Lo Scout è cortese e cavalleresco</i>	“ 129
<i>Lo Scout è buono anche con gli animali creature di Dio</i>	“ 130
<i>Lo Scout obbedisce prontamente</i>	“ 130
<i>Lo Scout sorride e canta anche nelle difficoltà</i>	“ 131
<i>Lo Scout è laborioso ed economo</i>	“ 131
<i>Lo Scout è puro di pensieri, di parole e di azioni</i>	“ 132
 Secondo Messaggio - La tua preghiera, Csq.	 “ 133
 Terzo ed ultimo messaggio	 “ 134
<i>Pensieri sparsi e consigli</i>	“ 135
 Appendice	
<i>La Biblioteca Scout del Csq.</i>	“ 137
<i>Dizionarietto Scout di termini esotici</i>	“ 138