



## Reparto «Lumen»

### Programma E/G 2015-2016

#### REPARTO

1. Contribuire alla creazione di una Comunità di Reparto
  - a. Coeducazione: creazione di momenti sia separati per sesso, sia di confronto con l'altro gruppo, in modo da permettere alle ragazze di potersi esprimere e aprire tra di loro senza essere soverchiate dalla vivacità dei ragazzi e incentivare i ragazzi più giovani a esprimersi senza vergogna davanti alle ragazze.
  - b. Impresa di Reparto: Migliorare le capacità organizzative di ognuno, valorizzare i talenti individuali, migliorare le capacità espressive dei ragazzi, favorire l'integrazione dei più piccoli all'interno del Reparto, valorizzare i più grandi come punti di riferimento, consolidare i rapporti tra i ragazzi del reparto.
2. Consolidare i microcontesti del reparto in cui tutti siano attivi e partecipi.
  - a. Squadriglia: realtà di 7-8 persone in media in cui crescere e sviluppare autonomia.
  - b. Con.Ca.: il **Consiglio Capi-Squadriglia** è un organo che prepara insieme allo staff le linee guida di ogni attività. Il loro coinvolgimento è infatti fonte di motivazione per i singoli CSq in quanto conoscono meglio di noi le esigenze degli squadriglieri. Diamo loro una delega importante perché si sentano responsabili non solo della riuscita delle piccole e grandi imprese, ma anche del coinvolgimento e della crescita di tutti i componenti del Reparto. Cerchiamo così di non far cadere le scelte dall'alto, affinché prendano fiducia nel loro ruolo.
  - c. Posti d'azione: ogni ragazzo assume un ruolo ben specifico durante un'uscita o al campo che si propone di perseguire al meglio per il benessere della propria Squadriglia e del Reparto)
  - d. Alta Squadriglia: i ragazzi più grandi del reparto si incontreranno fuori dal contesto squadriglia, una volta al mese, insieme allo staff per discutere di tematiche più adatte alla loro età e creare un vero e proprio motore di reparto che sappia guidare i più piccoli. Le loro attività sono sciolte dal calendario di reparto e l'adesione o meno all'alta squadriglia è totalmente volontaria.
3. Creare un ambiente in cui sia possibile sviluppare un senso autocritico.
  - a. Consiglio della Legge: assemblea di tutti gli esploratori e le guide del Reparto, assieme ai capi per verificare l'impegno e la crescita del Reparto e di ogni E/G, chiamati a confrontare il comportamento e l'atteggiamento tenuti rispetto ai contenuti della legge scout.
  - b. Consiglio di squadriglia: momento riservato alla squadriglia in cui organizzare le attività e discutere del proprio comportamento. Rivedere gli errori commessi, come migliorarsi e riconoscere i meriti.
4. Motivare i ragazzi in modo che si sentano fondamentali, responsabili e autonomi.





- a. Passaggio di nozioni: formazione dei più piccoli tramite uno sguardo ai più grandi, responsabilizzando così chi insegna e motivando i più piccoli a imparare da chi ha più esperienza.
- b. Fazzolettone di stile: assegnato all'esploratore/guida che si sarà maggiormente distinto nel comportamento e nello stile durante un'attività.
- c. Progressione personale
- d. Partecipazione a campetti di specialità, competenza e capi/vice (in quanto ottimi momenti per migliorarsi e vivere l'autonomia)
- e. Giornata autogestita e invertita: strumento con il quale imparano a non dipendere visceralmente dai capi

#### 5. Stile

- a. Uniforme: rispetto di quest'ultima in quanto strumento di coesione e praticità
- b. Comportamento, mantenere un certo stile anche fuori dalle mura della sede.
- c. Essenzialità: allontanamento dalle tecnologie cui i ragazzi sono quotidianamente attaccati (cellulare, iPod e simili).

### SQUADRIGLIA

Focus su: Il reparto sono le squadriglie. Non esiste reparto senza squadriglie.

1. Far capire ai ragazzi che tutti sono importanti e che non devono dipendere esclusivamente da un singolo della squadriglia.
  - a. Incarichi personali (magazziniere, infermiere, segretario, cicala, guardiano dell'angolo...)
  - b. Impresa di squadriglia
  - c. Incarichi di squadriglia (news-animazione, liturgia, merenda-pulizia sede)
2. Giocare sulla competizione per far sì che puntino sempre più in alto.
  - a. Gara della Fiamma (durante l'anno, nelle uscite e ai campi)
  - b. Incarichi di squadriglia
  - c. Rendere la squadriglia un microcontesto autonomo e efficiente.
  - d. Autofinanziamento: utile a rendere la squadriglia indipendente dal punto di vista finanziario, ponendo attenzione ai materiali che già si possiedono, a quelli da cambiare ecc...
  - e. Uscita di squadriglia/missione/hike: momento privilegiato in cui stringere ulteriormente i rapporti di amicizia e collaborazione creando un vero e proprio spirito di sq.
  - f. Catena di squadriglia: meccanismo con il quale i ragazzi pongono attenzione all'altro e passano informazioni logistiche su attività e uscite.
  - g. Quaderno di squadriglia: utile a creare un'identità di squadriglia.



3. Migliorare l'aspetto progettuale dei ragazzi. La sq è un organo autonomo, libero di decidere e di realizzarsi. È importante che imparino a progettare nel breve e lungo termine e che possano fornire a noi ma soprattutto a loro stessi un piano d'azione dei propri sogni e desideri.

- a. Sottolineare l'importanza di seguire un progetto
- b. Riscoprire l'importanza di mettere se stesso al servizio della Comunità
- c. Migliorare l'autonomia di Squadriglia
- d. Stimolare il confronto nella Squadriglia
- e. Sottolineare l'importanza dei ruoli nella Squadriglia



## COMPETENZE E TECNICHE

1. Incentivare il processo di passaggio di nozioni.
  - a. Valorizzare i momenti di squadriglia in cui questo si rende necessario
  - b. Insegnare l'importanza del seguire l'esempio positivo
  - c. Mettere in gioco i propri talenti
  - d. Maestri di specialità interni e/o esterni al gruppo
2. Dare particolare enfasi alla progressione personale facendo capire ai ragazzi che le specialità e le competenze non sono compiti a casa ma un'occasione di arricchimento personale e di gruppo.
  - a. Motivare i ragazzi a mettere a disposizione del Reparto/Squadriglia le loro capacità individuali senza settorializzare le loro competenze
  - b. Campetti di competenza/specialità
  - c. Riscoprire il coinvolgimento con l'animazione.
  - d. Proporre giochi/canzoni/danze nuovi
3. Focus sui 4 punti di B.P. (carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio al prossimo)



## FEDE

1. Far sentire i ragazzi coinvolti nel percorso di Fede come in ogni altro ambito della vita di Reparto.
  - a. Incarico "liturgia" di squadriglia
  - b. Coinvolgimento del Con.Ca. nel programmare il percorso di fede e i momenti di catechesi
2. Educazione all'essenzialità.
  - a. Uscite in luoghi immersi nella natura per godere della bellezza del creato
  - b. Proporre uno stile di vita sobrio per contrastare il consumismo diffuso.
3. Sviluppo di catechesi su tematiche vicine allo scoutismo e non solo.
  - a. Proporre momenti di catechesi di gruppo (Veglia di Natale/Pasqua)
  - b. Coinvolgere Padre Antonio e Padre Angelo nelle attività di catechesi.

## CIVITAS

1. Ambiente
  - a. Attività all'aperto
  - b. Rivalutazione della sede
  - c. Conoscenza del territorio che ci circonda e in cui viviamo
2. Consumo critico
  - a. Passaggio delle uniformi per evitare sprechi
  - b. Cambuse critiche (quando possibile utilizzare prodotti a km 0 e/o di stagione nelle uscite e nei campi, rendere i ragazzi consapevoli di ciò che mangiano)
  - c. Creare contenitori per la raccolta differenziata per la sede così da stimolare e sensibilizzare i ragazzi su riciclo e sostenibilità.



Buon Sentiero

Giulio, Michela e Francesco