

# CAMPO ESTIVO SCOUT

Il Campo estivo scout è una grande avventura che ragazzi/e scout trascorrono per un periodo di 10-12 gg. a contatto con la natura, lontano da casa e dalla routine quotidiana, il C.E. è organizzato dai capi del Riparto Scout è gestito insieme all'aiuto di Rovers-Scolte in servizio, i ragazzi-e già preparati da un anno di attività, mettono in pratica le conoscenze scout, e con responsabilità sono stimolati a sviluppare una progressione di esperienze, e realizzare costruzioni, eseguire delle missioni di autosopravvivenza, divertirsi nei giochi, apprendere nuove tecniche scout, riflettere sulla loro permanenza associativa, aiutando a loro volta, altri ragazzi-e che iniziano l'avventura scout, alcuni di loro infatti, al termine del campo, continueranno la loro vita scout con incarichi di responsabilità nella Squadriglia, o transiteranno nella branca superiore.

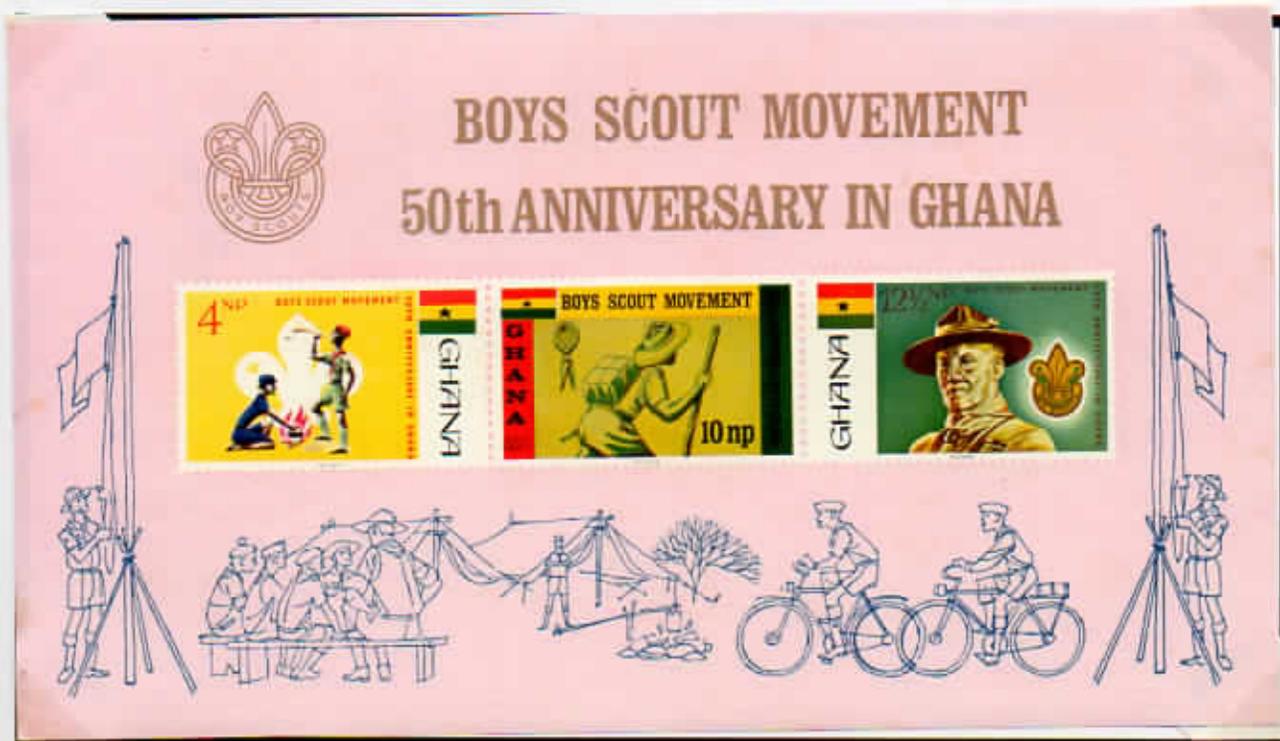


## PIANO DELLA COLLEZIONE

1) Introduzione	fg.1	pag.1	2) Programmazione	fg.1	pag. 2
3) Autofinanziamento	fg. 1	pag.3	4) Sistemazione al Campo	fg.2	pag. 4-5
5) Portale	fg. 1	pag.6	6) Cambusa	fg.1	pag. 7
7) Alzabandiera	fg. 1	pag.8.	8) Altare-Angolo Religioso	fg.1	pag. 9
9) Angolo di Squadriglia	fg. 1	pag.10-11	10) Comunicazioni	fg 3	pag. 12-13-14
11) Cucina	fg. 1	pag.15	12) Costruzioni	fg.4	pag.16-17-18-19
13) Giochi	fg. 1	pag.20	14) Hike	fg.2	pag. 21-22
15) Festa - Incontro	fg. 1	pag.23	16) Parata	fg.1	pag. 24
17) Promessa	fg. 1	pag.25	18) Orienting	fg.2	pag. 26-27
19) Pronto Soccorso	fg. 1	pag.26	20) Segnalazione	fg.2	pag. 29-30
21) Totemizzazione	fg.2	pag.31-32	22) Fuoco di Bivacco	fg. 3	pag. 33-34-35
23) Ammaina Bandiera	fg.1	pag.36			

## 2. PROGRAMMAZIONE

Lo Staff del Riparto programma il CE. sceglie la località, solitamente lontano dalla propria città affinché non sia conosciuto,..... e si inizia a costruire .....



Il posto scelto dallo staff, viene visitato per conoscere la logistica del posto, per chiedere le varie autorizzazioni per l'utilizzo del terreno, comunicare la presenza e la data di permanenza del Riparto Scout, alle autorità del posto.



Qualche mese prima dell'inizio del C.E. si fa il "lancio" del Campo, con un annuncio eclatante coinvolgendo oltre agli scout, anche le loro famiglie, dando il tema sul quale sarà svolto il Campo.

### 3. AUTOFINANZIAMENTO

Il costo del C.E: sia per un'educazione al denaro, oltre che a non pesare sul bilancio familiare, viene risolto, cercando di fare dei piccoli lavori saltuari, risparmiando e procurandosi i soldi per il C.E.



Pulire e tenere in ordine la barca.



Ognuno fa dei lavori in famiglia o dai parenti.

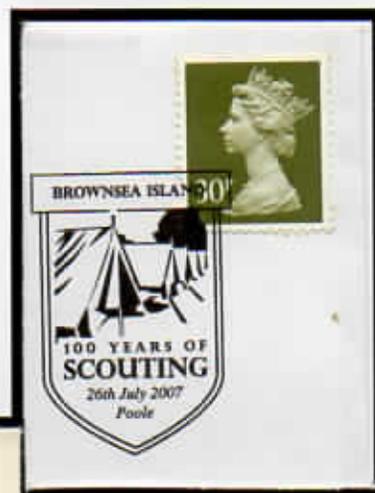


Coltivare delle piante o innaffiare il giardino.



## 4. SISTEMAZIONE DEL CAMPO

L'area destinata al Campo, già tracciata dallo Staff, spesso non è accessibile ai mezzi di trasporto, per cui inizialmente, zaini in spalla e buona volontà vengono portati nei vari posti assegnati il materiale sia di Riparto che delle singole SQ, ma l'allegria e lo spettacolo che si vedrà di lì a poco è consolante per dipanare la fatica.



Il Campo è l'elemento originale della formazione scout, B-P. infatti volendo sperimentare la sua intuizione portò un gruppo di ragazzi sull'isola di Brownsea a campeggiare, realizzando così il primo di un'infinita serie di campi scout.



## 4.1 STEMAZIONE DEL CAMPO

Il metodo scout è basato sulla convinzione che i ragazzi/e vanno stimolati ad imparare soli, ciò ne forma il carattere ed il C.E. è forse l'unica esperienza a tale scopo, perché ti offre:



Luoghi di fantasia, spazi, sogni ed immaginazione, anticipazione del futuro;  
 Luoghi di bellezza, che aprono il cuore alla spiritualità non imposta;  
 Luoghi di libertà, dalla routine di vita quotidiana;  
 Luoghi di azione, i ragazzi/e badando a loro stessi e realizzando attività, percepiscono responsabilmente le loro azioni.

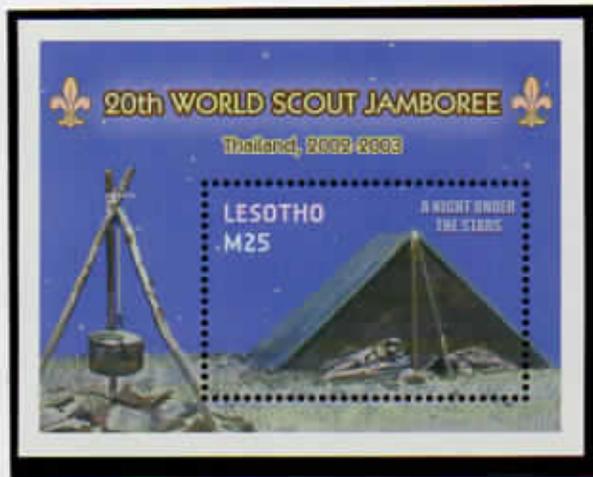


Il Campo realizzato in vero stile scout, serve a dare forma all'Uomo che cresce dentro al ragazzo che gioca.



## 6. CAMBUSA

La Cambusa è realizzata in una tenda molto capiente, dove vengono conservate le provviste alimentari ed altro materiale per le attività comuni a tutto il Riparto.



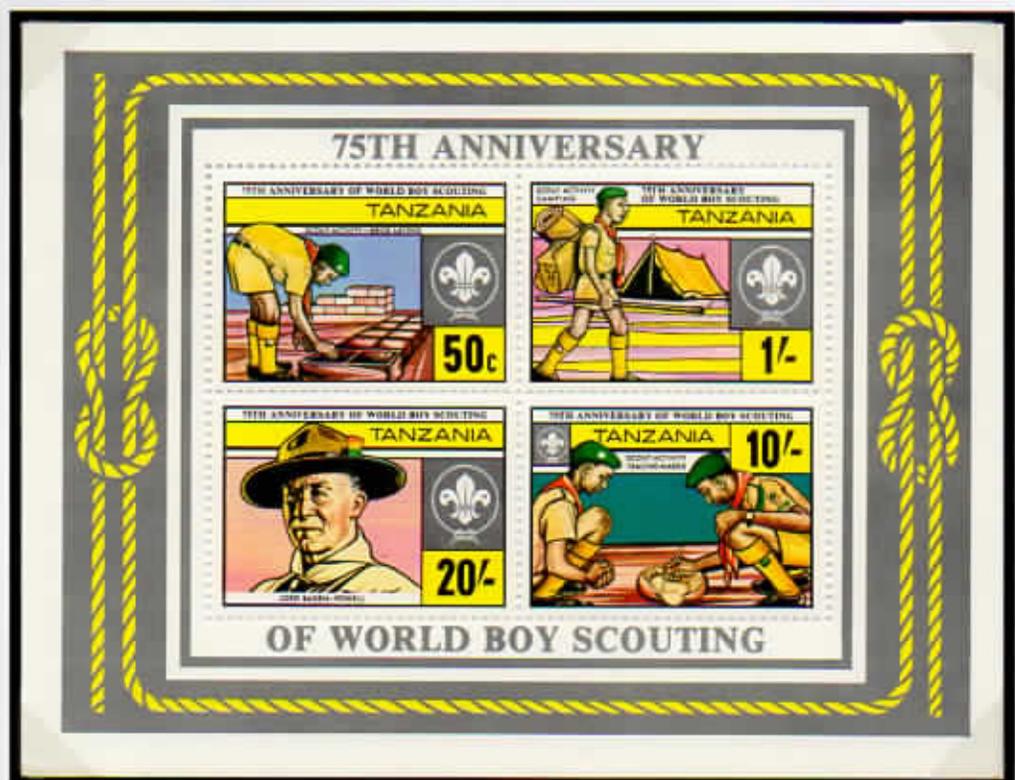
Essendo i viveri deperibili la Cambusa viene sistemata più all'ombra possibile orientata a Nord, un po' in disparte e controllata.



Lo Staff gestisce la Cambusa, con l'aiuto di un Rover in servizio con l'incarico di magazziniere.



Il Kambusiere con il Kudu' negli orari presabiliti chiama i cucinieri di Sq. Per la distribuzione degli alimenti.



## 7. ALZABANDIERA

Ogni mattina verso le sei e trenta viene suonata la sveglia. le SQ. effettuano le prime attività di pulizia personale, attendono l'ispezione da parte di un incaricato dello Staff, procedono con le attività di Hebertismo (attività di ginnastica).



Al suono della tromba od altro suono, si radunano attorno al pennone dell'alza Bandiera, gli scouts disposti in ordine di Sq. In quadrato o in cerchio si presentano innanzi allo Staff, gridando il proprio urlo di SQ. un incaricato dello Staff con un fischio convenzionale.



richiama l'attenzione e l'alfiere procede all'alzabandiera con il canto dell'Associazione o l'Inno Nazionale, la presenza dell'A.E. per un pensiero o una lettura religiosa, e dopo aver ascoltate le direttive dell'attività della giornata, si scioglie l'adunata ed ogni Sq. Si dirige presso il proprio angolo di SQ.



## 8. ALTARE – ANGOLO RELIGIOSO

Al campo viene costruito l'altare, l' A.E. (Assistente Ecclesiastico) celebra la S. Messa.



Vicino all'altare viene realizzato un angolo religioso dove i ragazzi o partecipanti del campo si fermano per una pausa di riflessione o preghiera.



Presso l'angolo religioso l'A.E. può esercitare il proprio ministero della confessione per chi la richiede.



Immagine di San Giorgio Patrono degli Scout.

## 9. ANGOLO DI SQUADRIGLIA

Nel proprio angolo di SQ. i componenti hanno una discreta autonomia per le costruzioni, per la gestione della cucina per la preparazione delle attività espressive.



Si sceglie un posto che sia quasi sempre esposto al sole, per costruire uno stenditoio per stendere i panni, un'altra zona sarà dedicata per montare porta attrezzi, tavolo, doccia e la cucina.



Il materiale di pioneristica, di topografia, segnalazione pronto soccorso e con l'aiuto della fantasia che contraddistingue uno scout, che da un "calcio" alla "im" di impossibile riesce ad inventarsi tantissime comodità per il campo.

## 9.1 ANGOLO DI SQUADRIGLIA

Tutte le strutture degli angoli di SQ. devono essere realizzate con stile scout, con legature e nodi fatti ad arte, il montaggio della tenda deve essere fatta prevedendo lo scorrimento dell'acqua piovana, ed avere il tutto "confortevole" per tutta la durata del campo.



Generalmente si fa un sopralluogo per decidere come meglio posizionare l'angolo di SQ. anche perché lo staff a fine lavori del campo guarda per verificare la bontà dei lavori, considerando le difficoltà sia del potenziale di ogni SQ. sia le difficoltà oggettive che si possono riscontrare.



La tenda nell'angolo di SQ. è posta su un terreno piuttosto pianeggiante e privo di sassi.

## 10. COMUNICAZIONI

Il C.E. grande o piccolo che sia, per la durata del campo, comunica con le famiglie, il cellulare non è ammesso al campo, ma da sempre si comunicava tramite telefono dal posto della spesa in paese, o dalla Chiesa.



Per chi lo voleva, si potevano inviare delle cartoline del posto e lo staff si incaricava del servizio. In qualche campo viene organizzato un collegamento di posta a cavallo.



Le comunicazioni al campo, quando nello staff ci sono dei radioamatori ed anche le SQ. fanno attività radiantistica, si organizzano dei "contesti" (collegamenti tramite radio) o partecipazione alle attività "scout on the air" organizzate.



## 10.1 COMUNICAZIONI

In alcuni campi viene organizzato anche un volo postale scout con un collegamento organizzato  
 Volo Postale -Senigallia-Imola con aereo  
 P64B OSCAR Pilota Luciano Moroni  
 dell'Aereo Club di Ancona.



Volo Postale con elicottero Riccione - S.Marino.

## 10.2 COMUNICAZIONI

Nei campi estivi di grande rilevanza, campi nazionali od internazionali Jamboree (ogni quattro anni in una nazione diversa) viene istituito un vero e proprio ufficio postale distaccato che svolge tutte le attività di posta."



Se organizzata la posta potrebbe essere avioparacadutata, o trasportata con elicottero.



## 11. CUCINA

Gli scout sono dei bravi cuochi, durante le varie attività, si preparano e documentano per il proprio sostentamento, semplice e sobrio, alla trappeur ed in occasioni particolari anche dei menu di gala, al Campo i pasti della giornata sono colazione, pranzo e cena.



Costruttivamente la cucina viene realizzata in diversi modi, a seconda delle disposizione dei proprietari del terreno o per motivi di sicurezza, generalmente facendo delle buche e e con delle pietre attorno, costruendo una struttura con fango e pietre e creando dei fornelli o propriamente all trappeur con asticelle di legno che reggono le varie pentole.



Altri tipi di cucina si realizzano a seconda del terreno e del materiale a disposizione.

## 12. COSTRUZIONI

Le costruzioni che vengono fatte al C.E. sono pregettate in sede, con schizzi e dimensioni, sia per quantificare il materiale da portare o comprare sul posto, la realizzazione di queste strutture vengono fatte dai ragazzi-e con l'ausilio dello staff, mentre le costruzioni di ogni SQ. si realizzano con materiale trovato sul posto, nei boschi.



Si inizia piantando un pale...tra le costruzioni,il piortale,l'alzabandiera,reci nti per i servizi igienici,tante piccole costruzioni vengono realizzate anche durante il campo, o rinforzate, è grande è l'orgoglio a fine lavori, guardando le opere realizzate, ogni ragazzo-a si immedesima in quell'opera che verrà immortalata nel cuore oltre che nel proprio "quaderno di Caccia".

## 12.1 COSTRUZIONI

Gli scout ingegnosamente sanno inventarsi tantissime costruzioni per le loro attività di Campo, anche senza averle progettate in sede, ma nate dalla necessità o possibilità di farle sul posto.



Quando il Campo è di vaste grandezze, vengono costruiti dei pannelli con le indicazioni dei vari servizi o posti per attività specifiche.



Altre costruzioni, vengono realizzate a seconda della possibilità e necessità come torrette per segnalazioni, teleferiche, strutture per esercitazioni fisiche, ponti e recinzioni varie.



## 12.2 COSTRUZIONI

Lo scautismo si è sempre richiamato alla vita all'aperto, dell'esploratore, del pioniere, attività che affascinano i ragazzi-e in età di adolescenti.



Gli scout si dilettano a fare delle escursioni, che mettono a prova il loro ingegno e forza a cavarsela in qualsiasi situazione.



Zaino in spalla, con l'aiuto delle proprie forze, a piccoli gruppi.



## 12.3 COSTRUZIONI

Durante il tempo che si trascorre al campo è normale che possano servire piccole strutture, per l'angolo di SQ od altro, non previste ma che si sono rese necessarie.



Tavoli e supporti vari vengono realizzati per la cucina.



Se il posto è abbastanza isolato si costruiscono torrette per avvistamento fuochi o per segnalazione se c'è un fiume, una zattera servirà a fare delle attività...potrebbe scapparci una doccia non desiderata.



L'uso dei nodi e delle funi è una specialità degli scout sia di terra che nautici, all'occorrenza si realizzano ponti ed attraversamenti di fiumi con funi.

## 13. GIUOCHI

I giochi sono parte fondamentale del metodo scou, i giochi sono creati sia per divertirsi che per dare a tutti possibilità di misurarsi con se stessi e con gli altri.



I giochi promuovono la lealtà, l'altruismo, lo sforzo alla competitività, con l'intento di migliorarsi sempre di più ed applicarsi meglio nelle cose più serie della vita.



Al Campo vengono organizzati diversi giochi, anche notturni, ma comunque finalizzati al programma delle attività del Campo.



Capita in incontri con altri gruppi che si organizzano dei tornei di competizioni sportive, mirati a favorire l'unità delle SQ. o del Riparto, evitando i personalismi e favorendo l'altruismo.

## 14. HIKE

Hike, escursione, cammino impegnativo, su sentieri sconosciuti, obiettivi di questa attività sono verificare i propri limiti e cercare di superarli, vivere il reale significato dello stare in gruppo, riflettere sulla propria spiritualità, entrare in contatto con il silenzio della natura e con il mondo che ci circonda con spirito nuovo.



L'hike è una missione che è svolta dagli scout che a fine Campo, lasciano il Riparto per la branca più adulta, e per la sua caratteristica, l'escursione è svolta nell'essenzialità di mezzi.



L'hike richiama un'antica usanza di una tribù africana, dove i ragazzi del villaggio, prossimi a divenire uomini, venivano cosparsi di una sostanza bianca, muniti di una sola lancia per difendersi e cacciare, dovevano allontanarsi dal proprio territorio e ritornarvi dopo alcuni giorni, quando scompariva il colore bianco dalla pelle, se un guerriero della propria tribù lo avvistava prima della scomparsa del colore, poteva anche ucciderlo, il ragazzo finita la propria missione e tornando indenne, e portando i trofei di animali uccisi per sostentarsi, era acclamato, nuovo guerriero e degno di rispetto da tutto il suo villaggio.



L'hike una volta si effettuava da soli, ma ora per sicurezza, responsabilmente, viene fatto in coppia.

## 14.1 HIKE

I pionieri del West, i cacciatori di pelli del Canada, gli uomini che vivevano alle frontiere della civiltà, si cucinavano il cibo spesso rimediato con cacciagione o con provviste sotto sale o legumi, erano i trappers, utilizzavano solo la brace e non la fiamma viva, anche gli Scout hanno imparato ed utilizzato questo tipo di cucina, durante i loro hike.



L'alimentazione fornisce l'energia per affrontare le fatiche dell'Hike, a mantenere calore al corpo quando c'è freddo, il cibo viene preparato prima della partenza o acquistato durante il percorso o a seconda del tipo di Hike scelto si improvvisa (scegliere di aiutare gente del posto con dei lavori, che sicuramente saranno ricompensati con del cibo).



Comunque gli scout preferiscono il cibo cotto al momento, anziché scatolame ed insaccati, utilizzati solamente in caso di emergenza.

## 15. INCONTRO - FESTA

Non di rado durante il Campo si ha l'opportunità di incontrare altri gruppi scout o associazioni del paese vicino al campo, perciò si organizza una giornata per l'incontro con relativa festa.



Per ogni guida e scout l'ideale della fratellanza e molto sentito perciò l'incontro con gli altri è subito festa.

## 16. PARATA

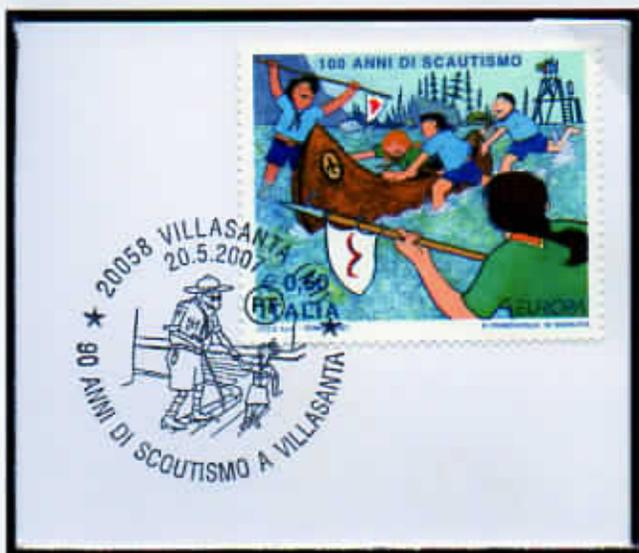
Finiti i lavori di sistemazione del Campo, in occasione di incontri e feste o la visita al campo di personalità o i genitori, è consuetudine che il Riparto si presenta in pompa magna esibendosi in alcune attività, una delle quali la parata per ringraziare gli ospiti.



Man mano che arriva gente al Campo uno squillo di tromba comunica l'annuncio.



Un incaricato dello Staff del Riparto da il benvenuto al nuovo ospite e lo accompagna per il campo, spesso si coinvolgono gli ospiti in qualche "attività".



Immaneabile è la foto ricordo dei presenti, sia per documentazione storiche del Riparto.

## 17. PROMESSA

Ogni scout o guida attende un grande evento per pronunciare la propria Promessa ed il Campo è una di questo.



Una Volta pronunciata la Promessa lo scout o guida potrà indossare il Fazzolettone, il Giglio e potrà fare il saluto scout.



La Promessa di un nuovo elemento nella SQ. è anche un orgoglio ed una festa per tutti gli altri componenti, questo evento viene scritto nel quaderno della SQ.



## 18. ORIENTING

La conoscenza e l'uso dell'orientamento, la topografia, la bussola, le carte topografiche, la loro conoscenza ed utilizzo, sono attività specifiche che gli scout imparano durante le escursioni, riuscendo a conoscere ed a sapersi muovere in territori sconosciuti.



Gli scout nelle loro escursioni, in posti mai visti prima, scoprono parti di flora e fauna mai visti se non dai libri o video.



## 18.1 ORIENTING

I punti naturali, come l'alba o il tramonto, aiutano ad individuare i punti cardinali ed orientare una carta topografica.



Dei punti di riferimenti conosciuti, un monte, una torre di una città, aiutano ad orientare la carta topografica.



Di notte, se il cielo è sereno, ci si può orientare con le stelle, o anche di giorno, non avendo la bussola ci si può orientare con il sole.



## 19. PRONTO SOCCORSO

Una tra le specialità sia individuali che di SQ è quella di pronto soccorso, sia per badare a se stessi che per gli altri, ed oltre al campo per la quotidianità, al Campo l'incaricato di turno al P:S: tiene in ordine la cassetta di SQ. e la porta sempre appresso durante le attività.



Gli scout continuamente esercitano l'attività di pronto soccorso, sia durante le attività, od esercitandosi con simulazioni.



Ragazzi/e scout oltre all'esercitarsi, di tanto in tanto vanno a fare visita a parenti o conoscenti in ospedale o case di cura, per attività assistenziale.



Oltre con le persone, si prodigano quando accade, curare, accudire ed assistere animali feriti.

## 20. SEGNALAZIONE

Con la segnalazione lo scout acquista maggior padronanza di se, trasmettere e ricevere, con altri ragazzi-e a grandi distanze, in situazioni di emergenza può rivelarsi di di vitale importanza.

Il sistema Morse si può trasmettere con bandierine o con un fischietto o con segnali luminosi, di notte con pile, lanterne, di giorno con il sole anche con gli specchi.

Il sistema Semaforico è più veloce ma anche faticoso.

Gli scout hanno dei simboli per segnare una pista, i segni si posizionano sul lato sinistro di una pista.



Di solito al campo si creano attività, o giochi, dove parte fondamentali sono le segnalazioni, creando la stazione trasmittente e ricevente, occorrono tre scout per stazione, il responsabile del messaggio, chi riceve e chi trasmette.



## 20.1 SEGNALAZIONI

Certe attività vengono affidate alle SQ. che si tengono costantemente aggiornati sulle attività stabilite.



Nelle attività di segnalazione vengono utilizzati i vari sistemi di trasmissione che vengono concordate ad inizio dell'attività.



Per le trasmissioni si utilizzano delle bandierine, quadrate (50x50 cm.) per metà bianche e metà rosse, divise diagonalmente, questo è il sistema più semplice.



Nell'attività di segnalazione si formano due o più stazioni di segnalazione, posti a distanza di visibilità, dove non fosse possibile la visibilità, si utilizzano altri mezzi tipo tamburi ecc.

## 21.1 TOTEMIZZAZIONE

Anche le guide, sono state affascinate dal *nome scout*, anche loro nel passaggio alla branca superiore, attendono in una delle ultime sere di fuoco di bivacco, di fare le prove e ricevere il loro nome scout.



Le guide, scelgono o le viene dato un nome scout, di un animale, un uccello o un fiore, che rispecchia la personalità, sia fisica che intellettuale.



## 21.TOTEMIZZAZIONE

E'consuetudine nei Riparti , gli scout che a fine campo passeranno,alla branca superiore Clan-Noviziato, vengono totemizzati,assumendo il nomignolo di un animale o un appellativo, corrispondente alla propria personalità o somiglianza fisica, il nome ricevuto verrà scritto nei quaderni delle proprie SQ.



Il nome è suggerito dalla SQ.il C.R. da l'assenso, evitando che il nome sia ingiurioso a convalida della totemizzazione sono anche delle prove, svolte in una festosa ed allegra sera di fuoco di bivacco.

La tradizione vuole che sia stato B-P. ad istituire la totemizzazione, rifacendosi agli indiani d'America, che agli indigeni Sudafricani, i Matabele, suoi nemici, che lo chiamarono Impeesa ,l'animale che si sposta di notte, identificato con il lupo.



## 22. FUOCO DI BIVACCO

Lo Scouting ha assimilato a fatto propria l'abitudine dei *trappeurs*, che alla fine della giornata si radunavano intorno al fuoco per trascorrere la notte, mangiare, bere bevande calde, raccontare le loro storie, cantare, rallegrarsi con eventuali ospiti, improvvisare danze ed all'occorrenza per difendersi da pericoli od unirsi in raccoglimento per pregare.



Al Campo ogni sera una Sq. è incaricata per la preparazione del fuoco di bivacco, procurando la legna necessaria per la durata del fuoco .



Sempre la SQ. di servizio può essere anche incaricata a curare l'animazione della serata, che secondo l'importanza è coadiuvata dallo Staff .



Al C.E: di solito i fuochi di bivacco sono a tema o si organizza un festival.

## 22.1 FUOCO DI BIVACCO

La SQ. od il Riparto, durante un'attività, con pernottamento all'aperto, a fine giornata si siede attorno al fuoco, chiamato in gergo fuoco di bivacco.



Attorno al fuoco, una SQ. verifica l'attività svolta, discute per la

prossima, ma anche un momento per cantare, provare qualche danza, o ban.

## 22.2 FUOCO DI BIVACCO

L'ultimo fuoco di bivacco è particolare, il cielo ammantato di stelle, crea un'atmosfera di grandi emozioni dal più piccolo "piede tenero" al Capo Riparto e tutto lo Staff, l'entusiasmo della fine del Campo velato da forti emozioni, si arriva al fuoco richiamati dal canto Kamaludu.



Ogni SQ. prende posto nel proprio settore, e l'animatore presenta l'attività del fuoco, ogni presentazione viene salutata con bans, canti o danze al ritmo di una musicalità degne di grandi maestri d'opera.



Come ogni cosa tutto finisce, i capi del campo insieme all'A.E. a chiusura del fuoco e del Campo ringraziano tutti con bellissimi e suggestivi canti di cui il più rivolto a Dio con "Signor fra le tende schierate" e con la benedizione si chiude il fuoco ed il Campo Estivo del Riparto.

## 23. AMMAINA BANDIERA

l'ultimo giorno di campo, le strutture delle varie costruzioni sono già smontate, sistemate per il ritorno, tutte le SQ, hanno pulito i loro angoli ed il terreno del Campo, senza lasciare tracce.



Può succedere di lasciare qualche segno del passaggio degli scout piantando qualche albero.

Ad un segnale convenuto il Riparto in formazione si raduna presso il pennone (ultima costruzione ancora in piedi) per dare l'ultimo saluto alla natura del posto, la SQ. incaricata esegue l'ammaina bandiera recitando *"Mentre il sole scompare dietro l'orizzonte, salutata dal nostro Campo, ammaina la bandiera e noi ci apprestiamo alla partenza, salga a te, o Signore, ora e sempre, la preghiera nostra ed il pensiero ai nostri genitori e al nostro paese"*.



Una pausa di silenzio avvolge tutto il Campo, tante emozioni, qualche lacrima inonda qualche filo d'erba.