



REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

RELAZIONE IMPRESA ESPLORATORE SCELTO DELLO SCAUT DANILO DELLISANTI



Presentazione

Lo scout Danilo Dellisanti nato a Taranto il 04/02/03, iscritto il 24/04/2010 passato nel reparto il 13/10/2013, attualmente capo pattuglia della pattuglia falchi, ha conseguito la categoria di esploratore ranger in data 03/08/2016.

Alla data di oggi ha conseguito le seguenti specialità:

- SENTIERO VERDE: pionierismo, segnalazione, campismo, topografia, animazione;
- SENTIERO AZZURRO: espressione;
- SENTIERO ROSSO: gioco di squadra, hebertismo;
- SENTIERO BIANCO: utilità sociale, spiritualità.

Danilo è giunto al suo quarto anno di esploratori e l'anno prossimo passerà in compagnia.

IDEAZIONE

Buona caccia sono Danilo Dellisanti attuale Capo Pattuglia della pattuglia Falchi, durante il mio percorso nel reparto ho maturato diverse specialità come: pionierismo, segnalazione, campismo, animazione, topografia, espressione, gioco di squadra, hebertismo, utilità sociale e spiritualità. Per la mia Impresa personale dello scelto ho voluto organizzare un **Open Day di sezione sullo scautismo** per far conoscere la vita scout e quindi favorire delle nuove iscrizioni all'interno delle branche giovanili.

(ALLEGATO 1 Vontantino Open Day Scout)

L'attività si è svolta il 22-23 aprile 2017 presso la sede scout e prevedeva una fase preparatoria relativa alla pionieristica il sabato dalle 17 alle 20 con tutto il reparto, successivamente un pernottato di alta pattuglia con veglia sull'amicizia; ma l'attività vera e propria si è svolta il giorno seguente dalle 10.00 alle 12.30 in piazza vicino la sede scout.

L'intera impresa si è articolata sulle seguenti specialità:

SENTIERO VERDE PIONERISMO: la prima parte dell'impresa prevedeva la progettazione e costruzione di un sottocampo di pattuglia completo di tavolo, cucina e lavabo, la seconda costruzione prevedeva un pennone per la cerimonia di alza e ammaina bandiera.



REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

SENTIERO AZZURRO ESPRESSIONE: la seconda parte dell'impresa prevedeva la realizzazione di diversi stand nei quali si sarebbero incontrate le squadre simboleggiate da un braccialetto colorato che indossava ogni partecipante; ogni stand era un gioco e tra questi vi era un gioco di espressione.

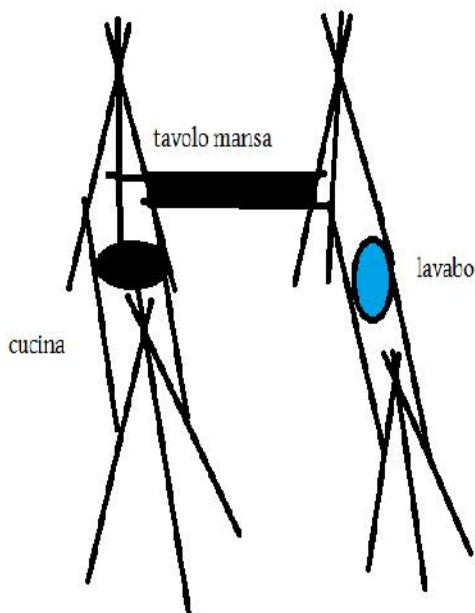
SENTIERO ROSSO GIOCO DI SQUADRA: sempre nella seconda parte dell'impresa oltre al gioco di espressione vi erano nella piazza altri 4 stand di giochi di squadra, sulle quali tutte le squadre si alternavano.

SENTIERO BIANCO UTILITA' SOCIALE E SPIRITUALITA': l'attività si configura comunque di servizio verso la sezione, ma durante il pernottamento di alta pattuglia si è svolta la veglia nella quale ho portato il testo di una canzone e una storia che sarebbero poi diventati oggetto di discussione della veglia.

PROGETTAZIONE E PROGRAMMAZIONE

PROGETTAZIONE PIONIERISTICA

La parte relativa alla pionieristica ha ovviamente richiesto la progettazione di una mensa, di una cucina e di un lavabo da poter utilizzare al CNE: la costruzione ha la caratteristica di essere tutta unita era composta da 4 TP tutti collegati tra loro.

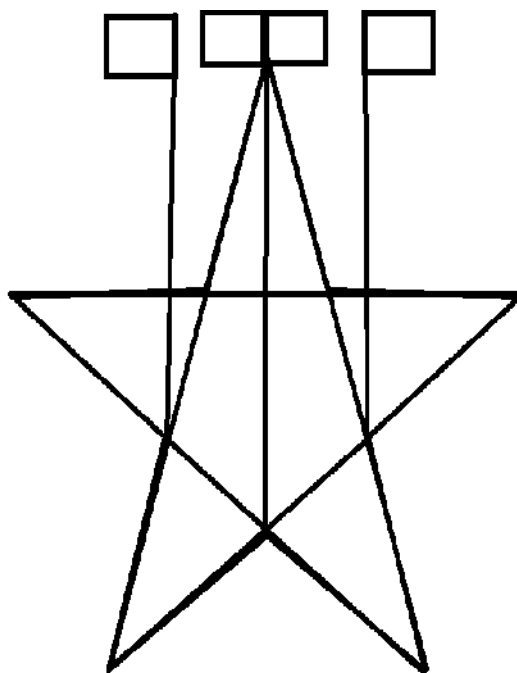




REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

Inoltre c'è stata anche la progettazione del Pennone, vista l'impossibilità di infossare i pali sul piazzale (pavimentato) per dare stabilità ho preferito progettare un pennone a forma di Stella tridimensionale: ricavato su un TP con pali da 3 metri, su ogni lato del TP si è andata a formare successivamente con legature quadre e croce una stella. Infine erano previsti nella struttura 3 pennoni alti 5 metri circa con legature piane, sul cui pennone centrale erano previste 2 bandiere, per un totale di 4 bandiere (Europa, Italia, Wfis e Assoraider). Successivamente il pennone nella sua stella frontale prevedeva di essere addobbato in ogni punta della stella con i 5 araldi delle pattuglie del Reparto Hogwarts, mentre al centro avremmo messo lo Stendardo del Comune di Taranto.



Infine per rendere l'idea di un campo scout avevo previsto di montare una tenda e siccome la Jamboree ha bisogno di picchetti da piantare ho preferito montare una tenda Igloo.

PROGRAMMAZIONE PARTE PIONIERISTICA

Per i lavori inerenti alla parte pionieristica abbiamo riservato il sabato dalle ore 17.00 alle ore 20.00, e la mattina della domenica dalle ore 08.00 alle ore 10.00.



REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

PROGRAMMAZIONE DEI GIOCHI DI SQUADRA ED ESPRESSIONE

Ore 10.00 della domenica raduno in piazza e cerimonia Alza Bandiera, successivamente fino alle ore 12.00 sono iniziati i giochi, la cui formula prevedeva la divisione dei partecipanti in 8 squadre contraddistinte da colori diversi (identificati da braccialetti) che abbinata in coppie da 2 a turno hanno svolto tutti i giochi dei vari stand.

- **1° gioco: gioco d' espressione** si presenteranno 2 squadre il gioco consiste nel mimare una cosa e farlo indovinare alla propria squadra entro 1 minuto nel momento in cui la squadra non lo indovina nel tempo prestabilito la squadra avversaria ha una sola possibilità per indovinare.
- **2° gioco: palla ai teloni** come ad ogni gioco si presentano 2 squadre in questo ogni squadra aveva un telone che era mantenuto dai membri della squadra. Le squadre erano poste una di fronte all'altra ed il campo era diviso da una linea che distingueva la metà campo l'arbitro lanciava la palla al centro e le due squadre dovevano prendere la palla sul telone e lanciairla oltre la linea di metà a campo e farla cadere per terra per fare punto.
- **3° gioco: tic tac toe** le due squadre erano poste dietro la linea di partenza e ognuna possedeva tre fazzoletti di colore diverso dall'altra squadra avanti a loro di più o meno 10 metri vi erano 9 cerchi che formavano le caselle del tris al fischio i concorrenti partivano e posizionavano le pezze a loro piacimento il gioco continuava finché una squadra non faceva tris.
- **4° gioco: bandierina all'assemblaggio** le due squadre venivano messe in riga e ad ognuno dei concorrenti veniva assegnato un numero, che serviva per poi correre se si veniva chiamati e portare il fazzoletto dalla propria squadra per fare punto, la chicca del gioco era che potevano essere chiamati più numeri contemporaneamente.
- **5° gioco: palla scout** le due squadre erano in un campo rettangolare e sul lato più piccolo del campo vi era l'area del portiere dove bisognava fare meta per guadagnare il punto, il portiere aveva la possibilità di difendere la propria area scalpando i giocatori e facendoli rimanere fuori fino alla prossima meta.

Ogni postazione durava 20 minuti la fine di ogni partita era segnalata da un triplice fischio a cui seguiva la rotazione dei gruppi.



REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

PROGRAMMAZIONE VEGLIA ALTA PATTUGLIA

Al fine di poter svolgere una veglia di Alta Pattuglia, si è reso necessario organizzare un pernottamento dell'alta in sede nella notte a cavallo tra il sabato e la domenica. Essendo un'attività di servizio al Reparto ho chiesto quale potesse essere il tema più utile da trattare al Capo Reparto e mi è stato indicato l'Amicizia.

Successivamente ho pensato di impostare la veglia facendo scrivere a tutti un bigliettino anonimo con su scritto il significato dell'amicizia per ognuno da leggere a sorteggio durante la veglia, io invece oltre al bigliettino ho portato e distribuito a tutti il testo di una canzone che me rispecchiava i punti saldi dell'amicizia. La mia scelta è ricaduta su "In segno di amicizia" di Eros Ramazzotti.

(ALLEGATO 2 Testo canzone veglia)

La canzone a mio parere rispecchia tutti i capi saldi di una vera amicizia, il confidarsi con un amico quando si sta male, il non rinfacciare mai ad un amico un favore che lui non ha ricambiato.

ORGANIZZAZIONE

Per lo svolgimento dell'Impresa è stato necessario suddividere tutte le pattuglie in posti d'azione, per quanto riguarda i giochi, ogni pattuglia ne ha organizzato uno:

-IL MIMO/ESPRESSIONE: pattuglia **Falchi** i materiali utilizzati dalla pattuglia falchi sono 6 pali da 2,50 metri 1 telone e 5 cordini, oltre carta e penna e la lista delle cose da mimare;

-PALLA AI TELONI: la pattuglia **Puma** ha organizzato il gioco utilizzando 2 teloni 1 palla e nastro bianco e rosso per segnalare la metà campo;

-TIC TAC TOE : la pattuglia **Giaguaro** si è occupata del gioco utilizzando 9 hula hop e 6 pezzi colorate;

-BANDIERINA ALL' ASSEMBLAGGIO: la pattuglia **Leoni** ha utilizzato un foulard per il gioco un fazzoletto;

-PALLA SCAUT: la **Cobra** ha utilizzato il campo disegnato in passato sulla piazza e 1 palla;

Per la veglia di alta pattuglia abbiamo utilizzato una lanterna e una cassa per ascoltare la canzone.

In campo pionieristico, alla Ptg Leoni e Puma è toccato lavorare sul Pennone, mentre Falchi, Giaguaro e Cobra si sono adoperati per costruire la mensa, la cucina e il lavabo, oltre che montare la tenda igloo. Per la parte pionieristica si sono utilizzati diversi materiali.

Per il pennone abbiamo utilizzato:

- 12 pali da 3 metri per la stella e 6 per i pennoni (3 da 3 metri e 3 da 2 metri)
- cordini
- 4 carrucole
- filo di ferro
- 4 bandiere(Wfis, Assoraider, Italia ,Europa)
- 5 araldi di ptg
- 1 Stendardo Comune di Taranto



REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

Per la mensa invece abbiamo utilizzato:

- 22 pali
- 1 ripiano
- 4 ferri
- 2 bidoni
- 2 vasconi

Un pò di foto:





REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

SVOLGIMENTO

Le attività sono andate tutte abbastanza bene soprattutto quella pioneristica, ciò nonostante io nell'immediata vigilia mi sia ingessato una mano, abbiamo fatto solo alcune variazioni nella mensa dove abbiamo diminuito il numero dei pali.

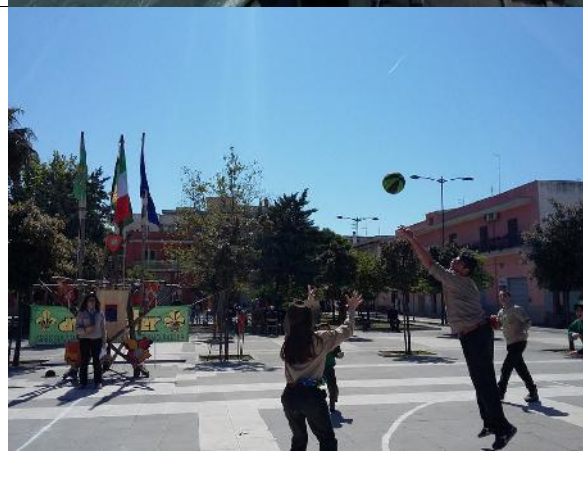
Per quanto riguarda i giochi si è creato un attimo di caos nel momento in cui si sono formate le squadre, ogni Capo Pattuglia ha diretto la propria postazione, il sipario del Mimo della pattuglia Falchi non è stato montato a causa del forte vento che faceva vela rendendo i tp pericolanti, inizialmente l'attività della Puma doveva essere un percorso con i ramini ma a causa del poco tempo l'attività è stata sostituita con palla ai teloni, stessa cosa è successo con il posto d'azione della Giaguari che doveva essere un ripiano con all'interno una pallina e farla arrivare alla fine del percorso senza farla cadere ma a causa del poco tempo l'attività è stata sostituita con il tic tac toe.





REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”



VERIFICA

La parte pionieristica è andata bene anche la arte dei giochi, si può dire che una pecca della mia impresa sia stato qualche tempo morto o un po' di caos durante la formazione delle squadre con l'attacco dei braccialetti che ha allungato i tempi.

Taranto, 22/05/2017

Lo Scout
Danilo Dellisanti