



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

## RELAZIONE IMPRESA DELLO SCELTO SCAUT FILIPPO PAVONE



### Presentazione

Lo scout Filippo Pavone nato a Massafra il 17/04/2004, iscritto ad aprile 2016, attualmente capo pattuglia della Leoni, ha conseguito il grado di esploratore Ranger in data 06/01/2018. Alla data di oggi ha inoltre conseguito le seguenti specialità: Sentiero verde: Pionierismo, campismo, segnalazione, topografia, animazione. Sentiero rosso: alpinismo, gioco di squadra. Sentiero azzurro: espressione. Sentiero bianco: spiritualità, utilità sociale.

Filippo è giunto al suo quarto anno nella branca EE e l'anno prossimo passerà nella branca RS.

### Ideazione

Buona caccia a tutti! Sono Filippo Pavone, capopattuglia della Pattuglia Leoni e ho ideato la mia impresa personale articolandola su quattro specialità della mia progressione personale:

**PIONIERISMO:** Realizzazione di un progetto e costruzione di un pennone per l'alzabandiera del campo estivo.

**GIOCO DI SQUADRA:** Spiegazione e organizzazione di un torneo ad un nuovo gioco.

**ESPRESSIONE :** Scrittura e messa in scena di un cortometraggio comico.

**SPIRITUALITA':** Presentazione di una veglia nella quale si analizza il messaggio del cortometraggio.

### Progettazione, Organizzazione costruzione pennone

Ho realizzato il progetto di una struttura per l'alzabandiera inerente al tema del campo sulle olimpiadi degli antichi Romani. A causa della disponibilità di pali inferiore rispetto al numero richiesto dal primo progetto, esso è stato revisionato e rielaborato più volte fino al prototipo finale, ovvero quello di realizzare la scritta “XIX” cioè diciannove in numeri Romani. Per quanto riguarda la costruzione vera e propria abbiamo diviso gli incarichi in vari gruppi, affinché ognuno si occupasse di una sezione specifica del pennone. Ecco allegate alcune immagini qui di seguito.

### Svolgimento e verifica

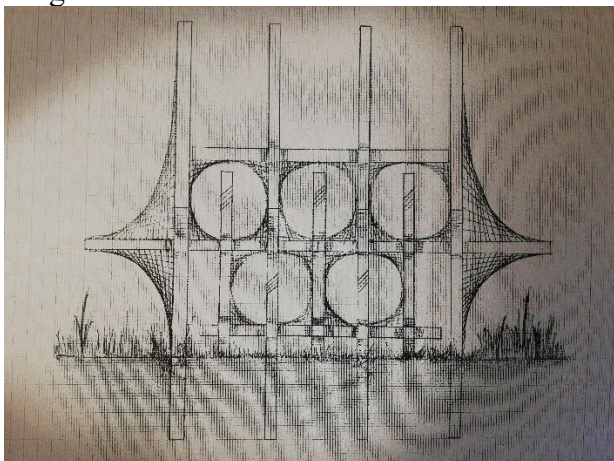
la realizzazione del pennone si è svolta il terzo giorno del campo estivo e ha impegnato piccoli gruppi durante la giornata. È stato necessario effettuare con l'utilizzo della trivella, delle buche affinché poi potessero essere infilati i pali portanti della struttura, così da renderla ancora più stabile. Purtroppo i tempi ridotti non ci hanno permesso di completare come da progetto il pennone, al quale mancavano le decorazioni fatte con il ph.



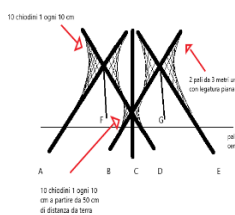
# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

Progetto iniziale



Secondo progetto



Progetto pionieristico pennone campo 2019

- 11 pali da 3 metri
  - cordini
  - chiodini 120
  - cordino ph
  - corde rosse
  - camuciole
  - sacco bandiere
  - trivelle
  - piccone
  - pala
  - pennarello nero
  - ruilina metrica
  - cacciavite
- PAILO A & E: 50 cm infissato  
 PAILO B & D: 50 cm infissato  
 1 mt sopra + ph  
 2,5 mt in mezzo  
 1 mt spazio lega piano  
 1 mt sotto + ph  
 PAILO C: 50 cm infissato

Svolgimento



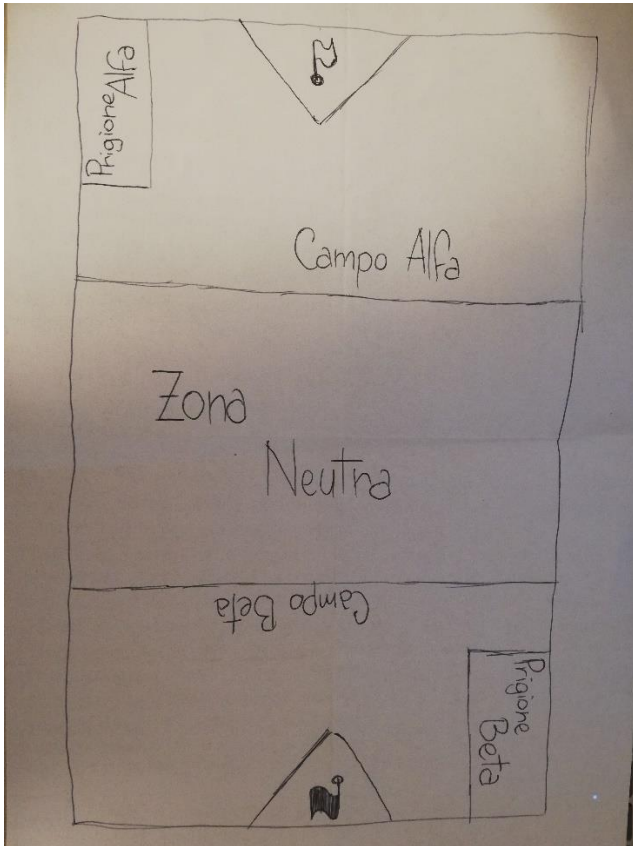
## Organizzazione, Svolgimento e verifica torneo “Guerra tra popoli”

Per quanto riguarda il gioco di squadra, ho voluto presentare un nuovo gioco al Reparto che, ispirato dal tema del campo, ho intitolato “guerra tra popoli”. Ci siamo innanzi tutto divisi in due gruppi per la costruzione dei campi, poi ho illustrato le regole alle pattuglie e risposto alle loro domande. In tutto ci sono state sei partite articolate in tre giornate. Il gioco è stato molto movimentato, divertente e ci ha sfiniti, ma ho visto che è piaciuto a tutti ed è stato apprezzato. Forse non mi sono spiegato chiaramente, infatti alcune persone si sono confuse quando dovevano recuperare la palla, ma per essere stata la prima volta in cui abbiamo provato questo gioco, mi ritengo soddisfatto.



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”



**GUERRA TRA POPOLI**  
Numero giocatori: 2 o 4 pattuglie  
Materiale: 2 palloni di colore diverso, 12 picchetti, nastro bianco e rosso, 2 bandierine  
Terreno: 30 m x 10 m

Ciascun giocatore avrà un contrassegno della propria squadra ben visibile. In ciascun campo ci sarà un avversario, l'“Ambasciatore” che ha il compito di rilanciare la palla ai propri compagni di squadra. L'“Ambasciatore” non può essere colpito.

Il gioco consiste nel prendere la bandiera avversaria e portarla nel proprio campo senza lasciarsi prendere. All'inizio i giocatori sono sparpagliati nei rispettivi campi. Il capo gioco lancerà in ciascun campo una palla di colore differente.

Parte dei giocatori andrà all'attacco e parte rimarrà in difesa. Gli attaccanti entrano nel campo nemico per impadronirsi della bandiera senza farsi prendere dagli avversari. Possono formarsi dentro l'area della bandiera per attendere il momento proprio per sfuggire alla vigilanza degli avversari e portare la bandiera nel proprio campo. Chi riesce ha vinto la partita. Chi è preso diventa prigioniero.

Per fare prigionieri gli avversari, bisogna colpire con la palla, sia nel loro campo, sia nella Zona neutra. L'“Ambasciatore” provvede a rilanciare la palla dal campo nemico ai propri compagni di squadra. Nella Zona neutra, Entrambe le squadre si colpiscono a vicenda esclusivamente con la palla: chi è preso va in prigione. Chi prende la palla avversaria, anche solo per sbaglio, va in prigione.

I giocatori che entrano nel campo avversario, non vengono presi con la palla ma toccandoli con la mano.

Un giocatore che dalla Zona neutra entra, anche solo con un piede, nel campo avversario, può essere preso prigioniero, però quando viene colpito dalla palla avversaria, tutti gli avversari suoi prigionieri diventano liberi.

I prigionieri liberati devono subito correre verso il proprio campo ed entrarvi: da quel momento sono di nuovo in gioco. Se un giocatore riesce a prendere la bandiera e, mentre torna con essa al proprio campo, viene preso perché è stato toccato o colpito dalla palla avversaria, va in prigione e la palla ritorna al suo posto. Vince chi invece prende la bandiera e riesce a portarla nel proprio campo.

## Progettazione e organizzazione cortometraggio

Dopo aver scritto il copione, eventualmente modificato a causa di problemi tempistici o di disponibilità, ho assegnato i ruoli ad alcuni ragazzi, e quelli di registrazione e montaggio video ad altri. Inoltre ho segnato all'inizio di ogni scena i materiali, le entrate e le scenografie. Abbiamo poi dovuto incrociare i nostri momenti liberi con le disponibilità dei luoghi di registrazione per riprendere le varie scene. È stato, tuttavia, anche una scusa per divertirci insieme e si potrebbe parlare di molti aneddoti e di “dietro le quinte” che abbiamo cercato di riassumere in un backstage alla fine dei titoli di coda durante la fase di montaggio. Ci siamo ritrovati a dover editare le scene registrate aggiungendo effetti e tagli durante i molteplici sketch e gag della storia. Allego, dunque il copione alla relazione dell'impresa.





# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

## Svolgimento impresa teatrale e veglia sull'argomento

La sera della proiezione ero gasatissimo all'idea di mostrare a tutti quello che avevamo realizzato. Ci sedemmo e lo spettacolo iniziò. Le risate e gli aneddoti furono talmente tanti da non poterli elencare tutti. Purtroppo devo evidenziare un problema audio che si è riscontrato durante la proiezione. Probabilmente avrei dovuto provvedere a qualche sorta di isolante per il microfono della videocamera. Ad ogni modo, la proiezione è andata a buon fine, dunque abbiamo continuato con la veglia. Radunati tutti intorno al fuoco, io e il mio amico Gabriele Marraffa, con il quale ho condiviso questa parte dell'impresa, abbiamo iniziato a discutere sul significato del cortometraggio. Infatti, quello che ad una prima apparenza sembrava solo una commedia, nascondeva un messaggio più profondo che abbiamo cercato di far comprendere attraverso alcune domande d'introspezione. In conclusione abbiamo letto alcune frasi che trattassero come affrontare i problemi e soprattutto se è necessario fuggire dai problemi. La veglia è stata molto interessante e totalmente seria. Ci siamo infatti emozionati perché non avevamo mai sentito parlare tutti molto apertamente e vederlo fare è stato molto bello da parte nostra che la abbiamo organizzata. Allego di seguito il testo che abbiamo scritto io e Gabriele per la veglia.

## Verifica

Realizzare un'impresa che riesce a coinvolgere tutti è molto difficile, ma crea molte soddisfazioni. Auguro a tutti di provare un'esperienza del genere. Io ho amato tutto della mia impresa, dalla scrittura del copione alla costruzione dell'alzabandiera, dalla progettazione di una veglia alla partecipazione di un nuovo gioco di squadra. Il bello di un'impresa, secondo me, è proprio il fatto che ti rende completo di un'esperienza memorabile. So che quest'avventura verrà ricordata dai ragazzi, sia per le sue difficoltà che per le sue emozioni. Alcune cose le avrei dovute prevedere e, quindi, migliorare ma sono contento di quello che ho fatto anche perché io e Gabriele siamo stati i primi a voler realizzare un cortometraggio amatoriale e sono davvero soddisfatto. Questa è stata una bellissima esperienza che porterò nel cuore e che non dimenticherò.

Taranto, 16/09/2019

Buona caccia!

Filippo Pavone