



Riunione tipo

- **Durata di una riunione:** 2 ore massimo

Cosa fare in una riunione tipo

Canti (20 minuti): canti nuovi allegri, bans, danze ecc... variare di sabato in sabato, far partecipare i ragazzi, coinvolgerli nella scelta dei canti etc...

Parte spirituale 15 -20 minuti

deve essere interattiva

abbinare dei giochi o un attività manuale.

Tenendo conto del programma spirituale dell' anno. Cercare di seguire un senso logico ed un percorso spirituale da iniziare e concludere alla fine dell' anno ecclesiastico per promuovere sviluppo e la crescita del ragazzo anche sotto questo punto di vista.



Distinzioni (20- 30 minuti)



- Basare le distinzioni sul gruppo che si ha

Quando preparare i gradi? Durante l' attività pomeridiana del sabato (parte teorica) eventuali uscite per sviluppare la parte tecnica dei gradi. Non cadere nell' errore di scolarizzare troppo la preparazione dei ragazzi (non siamo a scuola!!!!).



LE CLASSI PROGRESSIVE

Un animatore per 4 o 5 bambini
suddividerli per gradi (ed età) e stabilire in
base ai gradi le distinzioni abbinate scritte
sul libretto.

Prendere un grado all'anno con massimo
3 distinzioni non di più.

Giochi 30 minuti

- giochi attivi di squadra,
- cacce al tesoro all'aperto o all'interno dei locali,
- quiz di vario tipo sull'argomento



LE PATTUGLIE

Il sistema delle pattuglie è l'aspetto essenziale per il quale l'educazione scout differisce da quella di qualsiasi altra organizzazione. Ed è la chiave del successo della formazione scout. Una pattuglia è composta da 6-8 ragazzi sotto un ragazzo con più esperienza scoutistica che è il capopattuglia.

Pattuglie miste, per età e miste tra ragazzi e ragazze, - stesso numero.



LE PATTUGLIE

Ogni pattuglia avrà il suo capo pattuglia e grido.

Quando la squadriglia si presenta i suoi componenti sono schierati a sinistra del capo; I grido può essere divertente ma non ridicolo.

Come distinguerle: attraverso i colori di pattuglia, (porta fazzoletti diversi)

PROGRAMMI

La proposta educativa dello scoutismo è **adeguata alle varie età a cui si rivolge** proponendo gli **stessi valori** e gli **stessi obbiettivi** da raggiungere ma con **attività e metodi diversi**;

Si tratta di un **processo educativo continuativo**, che offre il vantaggio di condurre il ragazzo gradatamente e con profondità sempre maggiore, a quel complesso di abitudini fisiche e manuali necessarie per formare il suo carattere, mediante un itinerario che prevede successivi passaggi.

COME SVOLGERLI

i programmi devono essere svolti **separatamente** tra tizzoni ed esploratori.

COSA FARE ASSIEME

- Apertura
- Canti
- Gridi
- Annunci generali
- Conclusione attività

COSA FARE SEPARATAMENTE

- Parte spirituale
- Distinzioni /gradi
- giochi

I PROGRAMMI DEVONO ESSERE...

- Tutto deve essere una scoperta
- I ragazzi vanno stupiti (non cose semplici e banali)
- **Non deve** essere tutto monotono
- **No deve** essere un obbligo
- Non un richiamo continuo (non fare questo- stai in silenzio- stai fermo ecc...)
- Quando si parla con i ragazzi non mettere tutto sul negativo

II POMERIGGIO

deve essere programmato nel dettaglio.

TUTTO il programma

Concentrarsi su tutte le sue parti

Canti

Parte Spirituale

Distinzioni

Giochi

COMUNICAZIONE

Comunicare al responsabile o chi vi
assegnato un compito almeno 1 giorno
prima la vostra assenza

Questo per evitare di improvvisare



RIUNIONI

Riunioni periodiche del gruppo di animatori
per valutare:

- il programma,
- scambio di idee
- discussione problematiche



