

Squadriglie in marcia seguendo la traccia:

La “marcia” vedrà impegnate le squadriglie dell’associazione per i prossimi due anni e si concluderà al campo associativo del 2010. L’obiettivo finale per ciascuna squadriglia è quello di raggiungere un buon livello di competenza e conquistare così l’ambito brevetto di “**GUIDE DELLA MONTAGNA**”.

Durante questo percorso le squadriglie avranno la possibilità di accumulare dei punti che d’ora in avanti chiameremo **NODI**. Per raggiungere il brevetto di Squadriglia Ranger occorrono almeno **2.500** nodi.

Tutti i nodi conquistati durante questi mesi andranno ad alimentare uno **ZAINETTO** da utilizzare al campo associativo del 2010 (in pratica lo zainetto costituirà la base di partenza per ciascuna squadriglia).

Inoltre, tutte le squadriglie che a conclusione del programma di attività previste per il 2009 avranno raggiunto un buon grado di preparazione potranno fregiarsi del distintivo del **NODO CARRICK**. In pratica, il nodo carrick costituisce un traguardo intermedio e comporta, per la squadriglia che lo conquista, anche un **bonus di 70 nodi** che andrà ad alimentare lo zainetto di squadriglia. Per conquistare il distintivo del nodo carrick occorre totalizzare non meno di **200** nodi.

Durante il San Giorgio del 2009 si svolgeranno una parte delle prove previste. Costituiranno ulteriore oggetto di valutazione: l’angolo di squadriglia in sede, le costruzioni e l’angolo di squadriglia al campo estivo di riparto (vedi più avanti per ulteriori specifiche).

Tenuto conto della diversa “anzianità” delle squadriglie in gara, della loro diversa composizione ed esperienza, si è voluto evitare qualsiasi competizione e confronto tra le stesse durante l’esecuzione e la valutazione delle prove. Anche una giovane squadriglia può pertanto concorrere a pieno titolo e raggiungere il traguardo di **Guide della montagna**.

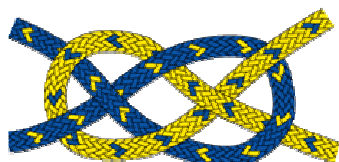
Tutti i nodi (punteggi) saranno riepilogati in una apposita scheda che sarà consegnata alle squadriglie al loro arrivo sul luogo del San Giorgio 2009 (vedi esempio sotto riportato). La classifica (che stileremo a puro titolo di evidenza), il totale dei nodi assegnati (zainetto) e tutte le altre notizie utili saranno successivamente pubblicate sul sito internet dell’associazione.

PROVE (numero e descrizione)	Max nodi	Zainetto	FIRMA
1. Cucina in 90 minuti	20		
2. Segnalazione notturna	20		
3. L’ispezione	20		
4. Espressione	20		
5. Cucina Trappeur	20		
6. Gioco di pionieristica	20		
7. Base topografia	25		
8. Base pronto soccorso	25		
9. Base natura	25		
10. Vita di fede	25		
Nodi conquistati al San Giorgio	Max 220		
11. Angolo di sq. in sede	20		
12. Angolo di sq. al campo estivo	20		
13. Pionieristica al campo estivo	20		
Totale nodi conquistati	Max 280		Minimo per il distintivo “Nodo Carrick”: 200 nodi
+ Bonus nodo Carrick	70		
+ Talenti d’oro (gioco San Giorgio)	30		
TOTALE ZAINETTO	Max 380		

Nel corso del 2010 verrà avviata la 2° fase per la conquista finale del brevetto, denominata **“tappa del nodo piano”**. Anche in questo caso si tratta di una buona occasione per accumulare punti che andranno ad incrementare lo zainetto di squadriglia. Per ulteriori dettagli su questa fase vedi più avanti.

Nell'estate del 2010 si terrà il 1° campo associativo di branca Guide che costituirà l'ultima fase per il raggiungimento del brevetto finale.

Andiamo adesso a vedere più nel dettaglio le prove nelle quali le squadriglie dovranno cimentarsi.



Tappa del “Nodo Carrick” (San Giorgio 2009)

1. PROVA: Cucina in 90 minuti (20 nodi)

La Sq. dovrà cucinare entro un tempo dato una cena completa, già prestabilita, composta da: una minestra, un secondo con cortorno, un dessert (anche non cucinato). La presentazione avverrà al massimo 10 minuti dopo la scadenza del tempo assegnato, in appositi punti (almeno 3) ove si troveranno i capi della “staff di valutazione”

2. PROVA: Segnalazione notturna (20 nodi)

Le Sq. si recheranno in 3 punti di ricezione dai quali saranno ben visibili altrettante postazione di segnalazione dalle quali verranno trasmessi 2 messaggi in morse. Le postazioni di segnalazione saranno composte dai Capi Riparto e dalla “staff di valutazione”. I messaggi dovranno essere ben articolati e la segnalazione durare almeno 10/15 minuti. Il 1° messaggio sarà ricevuto da ½ Sq. con il suo Capo, il 2° messaggio sarà ricevuto dall' altra ½ Sq. con il suo Vice. Alle tre postazioni di ricezione vi saranno dei Capi che faranno alternare i “gruppi riceventi”. Al termine delle 2 segnalazioni, le Sq. avranno al massimo 10 minuti per consegnare, in apposita busta sigillata, il testo di quanto ricevuto.

3. PROVA: L'ispezione (20 nodi)

Le Capo Riparto saranno incaricate di “fermare il tempo”, ovvero bloccare le Sq. all'orario dato, in attesa della ispezione che verrà svolta dai capi della “staff di valutazione” (si prevedano almeno 5 pattuglie di “staff di valutazione”). Saranno forniti per tempo dei canoni di valutazione e modalità di svolgimento della ispezione.

4. PROVA: Espressione (20 nodi)

Tutte le Sq. riceveranno i copioni della espressione che dovranno realizzare la sera in occasione del fuoco di sottocampo.

La Sq. riceverà insieme alla busta anche del materiale utile per realizzare i costumi, ad eccezione della cassetta segreteria che dovrà portare dalla sede, ove sarà presente almeno il materiale per tempo indicato.

5. PROVA: Cucina trappeur (20 nodi)

Ogni Sq. dovrà portare da casa una serie data di ingredienti utili per la cucina trappeur. L'Associazione fornirà i “galletti”. La consegna di quanto realizzato e cucinato, senza l'ausilio di carta argentata, dovrà avvenire tra le 12.30 e le 13,00 in appositi punti di presentazione. Durante la prova la “staff di valutazione” andrà in ogni angolo di Sq. ed effettuerà una ispezione silente verificando il grado di ordine, efficienza e pulizia. La “ispezione silente” costituisce la 4^a prova di campismo.

6. PROVA: Gioco di pionieristica (20 nodi)

I Riparti si ritroveranno per sottocampi. Qui si svolgerà un gioco di pionieristica basato sui nodi e sulle legature. P.es. : al fischio parte il primo componente della Sq. arriva al banco prova e gli viene chiesto di realizzare un nodo, lasciandolo sul posto, al fischio parte un secondo componente e gli viene chiesto di realizzare un altro nodo, al fischio partono 2 componenti e gli viene chiesto di fare una legatura, al fischio

parte un 5 componete e gli si chiede di rispondere per iscritto ad alcune domande già preparate sul foglio, e così via, anche eventualmente facendo fare 2/3 giri interi della Sq.

La valutazione verrà fatta dalla “staff di valutazione” presente nel “sottocampo” verificando a fine gara i nodi, le legature e le altre prove realizzate.

7. PROVA: Topografia (20 nodi)

La sq. sa prendere un azimut con la bussola e lo sa correttamente riportare su cartina topografica.

La sq. sa percorrere sentieri e mulattiere con l'aiuto di una carta topografica 1:25.000 e/o 1:10.000.

Ciascun componente della squadriglia sa orientare una carta con la bussola e sa prendere le coordinate topografiche.

8. PROVA: Pronto soccorso (20 nodi)

La sq. possiede una cassetta di Pronto Soccorso attrezzata per le evenienze più urgenti e la sa utilizzare correttamente in situazioni di infortunio.

1. scottature e piccole ferite;
2. fratture (bendaggi e fasciature d'emergenza, immobilizzazione in attesa di trasporto dell'infortunato, barella di fortuna);
3. morso di animale;

9. PROVA: Natura (20 nodi)

Realizzare, in sede entro il San Giorgio, con osservazioni dal vero, a scelta una fra le seguenti proposte:

- Realizzare 10 pannelli natura (formato: min. A4 - max. A3) di alberi o arbusti con tanto di esemplare. (foglie, calco corteccia, fiori, ecc...).
- Realizzare una piccola stazione di meteorologia con almeno barometro, igrometro, termometro, pluviometro costruito dalla Sq. e realizzare osservazioni, rilevamenti e previsioni meteo almeno per un arco di tempo di 30 giorni continui suddividendo il lavoro a tutta la sq. e supportando tutta l'attività svolta con una relazione dettagliata.
- Riconoscere, raccogliere in campo e realizzare un erbario di erbe commestibili, servendosi anche dell'aiuto di un esperto. Realizzare una raccolta di ricette di cucina con queste erbe dopo averne verificato l'efficacia.

Ciascun componente della squadriglia deve essere in grado di rispondere a semplici domande sulla prova scelta ed eseguita dalla squadriglia (riconoscere un albero dal vivo o un arbusto o un'erba commestibile o avere nozioni di meteorologia, ecc....).

Metro di valutazione delle prove: la squadriglia presenterà ciò che ha realizzato in precedenza in sede: vale a dire o le schede di osservazioni o la piccola stazione meteo fatte per un periodo di tempo di almeno 30 giorni e vistate dalla Capo riparto. Si valuterà la completezza della presentazione della prova scelta, l'utilizzo di tecniche di manualità quali pittura, disegno, fotografia, calchi, ecc...) I componenti della squadriglia interpellati rispondono in modo corretto alle domande fatte.

10. PROVA: Vita di fede

Le domande a cui le guide della squadriglia dovranno rispondere sono quelle previste dal libretto “La Traccia”. Si prenderanno in considerazione le prove FINO alla tappa che la guida deve raggiungere (promessa per le novizie, 2° classe per le promesse, 1° classe per coloro che hanno la 2° classe).

Bonus

Talenti d'oro (max 30 nodi): si tratta di punti bonus che le squadriglie potranno accumulare in occasione del grande gioco che si terrà al San Giorgio 2009.

Ulteriori prove da svolgere durante l'anno:

11. PROVA: Angoli di squadriglia in sede

La sq. dovrà realizzare il proprio angolo di sq. con stile ed in modo curato e funzionale e secondo il Tema lanciato dalla Corte d'Onore. Le visite per la valutazione degli angoli verrà effettuata tra maggio e giugno 2009

12 e 13 PROVA: Pionieristica e angoli di squadriglia al campo estivo

- La sq. deve essere in grado di realizzare in modo solido una qualsiasi costruzione da campo.
- La sq. dovrà realizzare il proprio angolo di sq. al campo con stile ed in modo ordinato e funzionale e secondo il Tema del campo.

Metro di valutazione delle prove: la squadriglia deve costruire le normali installazioni da campo di propria scelta e secondo un progetto definito. Si valuterà la corretta realizzazione della costruzione, la sua rispondenza al progetto, la sua solidità e funzionalità.



Tappa del “Nodo Piano”

La seconda tappa (anno 2009/2010) è quella denominata “**nodo piano**”. La squadriglia che raggiungerà il traguardo del nodo piano riceverà un **bonus di 50 nodi**.

Per il superamento della tappa la squadriglia dovrà realizzare una Impresa a sua scelta tra quelle in elenco e documentarla. L'elenco delle imprese disponibili sarà reso disponibile a partire del mese di ottobre 2009. La presentazione dell'impresa dovrà avvenire entro e non oltre il 25 aprile 2010. Questa prova consente di incrementare lo “zainetto” di squadriglia dei seguenti nodi:

100 nodi + 50 bonus (nodo piano conseguito): Impresa realizzata da tutta la Squadriglia. Inoltre ben documentata e presentata con schede, foto, relazione, ecc... dove vengano messe in atto le diverse tecniche di manualità (disegno, pittura, calchi di foglie e/o tracce di animali, fotografia, osservazione, ecc...).

60 nodi (nodo piano non conseguito): Impresa realizzata da tutta la Squadriglia. Inoltre impresa adeguatamente documentata ma con qualche carenza nella presentazione e/o nell'utilizzo delle diverse tecniche di manualità;

da 0 a 30 nodi per tutte le altre.

Hai dubbi? Vuoi chiedere maggiori chiarimenti? Vai su www.scoutsanbenedetto.it/Cammino e registrati al FORUM dedicato a “squadriglie in marcia”.