

# BIM BUM CRAK! N° 9

Numero  
speciale

DIZIONARIO  
SCOUT



**glossario del gruppo Busto Arsizio 5**  
ovvero lo scautese dalla A di akela alla Z di zuzzerelloni...



# BENVENUTI

Da tutta la redazione e da tutto lo staff del Busto 5 un caloroso benvenuto ai genitori di nuovi piccoli grandi scout.



# PERCHÉ UN DIZIONARIO SCOUT

Molti genitori, quando sentono parlare i propri figli di ritorno dalle attività scout si ritrovano spaesati tra nomi, sigle, definizioni che non conoscono. E' comprensibile. Lo scoutismo ha un suo linguaggio che non è solo forma. Ogni termine racchiude in se un percorso, uno stato, una ritualità, in una parola un senso. Per questo, la redazione di BimBumCrak, aveva pensato a una rubrica dove, volta per volta, abbiamo presentato alcuni dei termini fondamentali della "lingua" scout suddivisi per unità. Dopo varie uscite abbiamo pensato di raccogliere tutti i contributi e lasciarli a disposizione di tutti i genitori, soprattutto dei nuovi che si avvicinano al gruppo.

Sperando che sia uno strumento utile, un ponte per avvicinarsi al mondo scout frequentato dai propri figli.

Questo libretto non sarà ovviamente esaustivo, per qualsiasi parole o sigla che non capite non esitate a contattare gli Staff o la Comunità Capi.



## \*L'ALFABETO DEI CASTORI\*

**A come AIC** - Associazione Italiana Castorini, e **A come AIUTARE**, l'ultimo dei verbi che riceviamo insieme alla coda nera!

**B come BRUNO**, o meglio il Grande Castoro Bruno, che insieme alla sua Colonia ci da l'esempio per essere dei bravi castorini!

**C come CAPANNE**, che sono un po' come delle squadre, nelle quali ogni tanto ci dividiamo per superare i compiti e i giochi più impegnativi; e **C come COSTRUIRE**, il terzo verbo che riceviamo insieme alla coda grigia!

**D come DIGA**, ovvero il nostro cerchio, la nostra colonia, la nostra "famiglia felice"!

**E come ESPLORARE**, il quarto verbo che riceviamo insieme alla coda fulva!

**F come FARE**, il quinto verbo che riceviamo insieme alla coda marrone!

**G come GRANDE ALCE**, che è il nostro nome: "la Colonia Grande Alce"; e **G come GIOCARE**, perché in fondo siamo bambini, ed è più bello crescere giocando!

**H come HAAAIIII CHE MALE!** Perché crescendo, e soprattutto crescendo giocando, spesso capita di "sbucciarsi le ginocchia"! Non importa se siamo caduti, stanchi o tristi, noi castori ci si rialza insieme!

**I come INSIEME**, che non poteva essere altro se non il nostro motto: insieme, insieme, insieme; e **I come IMPARARE**, il secondo dei verbi che riceviamo insieme alla coda bianca (la prima coda, che ci viene data con il fazzolettone con i colori del gruppo, dopo la cerimonia del patto)!



**L come LABORIOSI**, perché non siamo di certo bambini che non si danno da fare!

**M come MIGLIORARE**, perché stando in colonia possiamo imparare, ogni volta sempre di più, a stare insieme ad altri bambini, a diventare più autonomi, ad ascoltare, a rispettare le regole ecc...

**N come NUOTATA**, ovvero la nostra uscita della domenica: chissà dove ci porterà la prossima avventura!

**O come OPEROSO**, perché, come dice la nostra legge, “il castorino è felice perché è operoso e amico di tutti”

**P come PASSAGGIO**, perché una volta raggiunta la coda nera è il momento di diventare grandi e passare in branco, portandosi dietro ciò che si ha imparato e lasciando il posto in colonia a nuovi cuccioli!

**Q come QUADERNO DEL CASTORO**, che raccoglie tutti i nostri ricordi delle varie attività!

**R come ROSICCHIARE**, perché un castorino è sempre pronto a rosicchiare una bella betulla o un pioppo!

**S come SCOPRIRE**, il primo verbo in assoluto che ci viene dato, prima ancora di fare il patto per entrare ufficialmente in colonia!

**T come TIC-TAC** lo scoiattolo, che capisce, guardando i castori lavorare e raccogliere le provviste, che facendolo insieme è più divertente e produttivo, e di certo meno faticoso e noioso!

**U come URCAAA CHE BELLI I CASTORINI**, bisogna aggiungere altro? :-)



**V come Verbi**, ovvero quelle paroline che ci aiutano a crescere dall'entrata in colonia fino alla grande nuotata (cioè il passaggio); portiamo al collo un disegno che li rappresenti, per tenerli sempre in memoria! E **V come Vecchi Castori**, ovvero i capi della Colonia (per alcuni castori raggiungiamo anche l'età di 90 anni, ma se anche così fosse.....li portiamo B come benissimo!!!!)

**Z come ZAINO!** Perché uno zaino lo possono portare tutti, ma volete mettere con i castorini? Uno zaino che appoggiato a terra sembra un innocuo zaino da pernottamento, addosso ad un castorino diventa un mostro che lo avvinghia da dietro, da sopra la testa fino a metà polpaccio, con l'unico obiettivo di farlo cadere all'indietro! Ma il super castorino, con l'aiuto di altri castorini o dei Vecchi Castori, riesce sempre, seppur barcollando, a raggiungere la destinazione sano e salvo!

**Naturalmente non è tutto.....Ma se volete scoprire altro non esitate a contattare i Vecchi Castori!**



---

## \*L'ALFABETO DEL BRANCO\*

**A come “Ambiente Fantastico”:** è “il mondo” che viene creato attorno ai bambini e nel quale bambini e adulti giocano insieme. Gli elementi che concorrono alla realizzazione di un Ambiente fantastico che offra stabilità e continuità pedagogica e che risulti occasione educativa per i bambini e per i Capi sono: il rispetto della psicologia del bambino; la presenza di una figura che permetta all’adulto di inserirsi nel gioco; la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale; la presenza di un cammino di crescita personale e comunitaria; il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita; la possibilità di ambientare trame; il gioco. L’Ambiente Fantastico del branco è la Giungla, vissuta attraverso “Le storie di Mowgli” tratte da “I Libri della Giungla” di R. Kipling. All’Ambiente sono ispirati i termini e i simboli che designano i momenti di crescita personale dei bambini, i nomi di alcune strutture e attività fondamentali del Branco, nonché un linguaggio più specifico. Le “Parole Maestre”, contenute nei testi “Le storie di Mowgli”, sono espressioni che richiamano un valore di riferimento, ne stimolano l’adesione, suggeriscono un comportamento, incentivano un modo attivo di vivere. I Capi le mettono in evidenza in particolari situazioni che si vivono in Branco.

**B come “Buona Azione”:** la Buona Azione è un piccolo gesto con il quale il lupetto si rende utile per aiutare qualcun altro. Con la Buona Azione il lupetto impara a mettersi al servizio del prossimo.

**C come “Caccia”:** ogni uscita, attività e pernottamento del branco è chiamata “caccia”. Il termine “caccia” rientra



nel linguaggio utilizzato dagli adulti in attività per costruire e far vivere ad ogni bambino l'Ambiente Fantastico della Giungla.

**D come “Del nostro meglio”:** questo è il motto del lupetto. Il motto esprime lo spirito di impegno dei lupetti a migliorarsi, a superarsi continuamente, a progredire nel bene. Non è il meglio in assoluto ma “il meglio” di ciascuno rispetto a quanto già fatto, in prospettiva di un nuovo “meglio”.

**E come “Esempio”:** all'interno del branco è importante che, con la guida degli adulti, i lupetti più piccoli imparino dai lupetti più grandi. I lupetti più grandi devono quindi essere di esempio per i più piccoli.

**F come “Famiglia Felice”:** Quello della Famiglia Felice è il clima che si crea all'interno del branco per permettere ai bambini di vivere in serenità l'ambiente fantastico ed apprendere con gioia tutti gli insegnamenti dei vecchi lupi.

**G come “Giungla”:** La giungla è l'ambiente fantastico del branco. Qui i bambini imparano a crescere insieme accompagnati dalle avventure di Mowgli e dei personaggi de “I Libri della Giungla” di R. Kipling.

**H come “Hathi”:** Hathi è il capo degli elefanti che vivono nella giungla. È il custode della Legge della Giungla. Hathi assicura il quieto vivere a tutti gli abitanti della giungla, soprattutto nel periodo di siccità, quando Hathi proclama la Tregua dell'Acqua



vietando la caccia nei pressi del fiume Waingunga e permettendo così a tutti gli abitanti della giungla di dissetarsi.

**I come “Impegno”**: è quello che i Vecchi Lupi chiedono ad ogni lupetto. Impegno nel rispettare la Promessa, nel rispettare la Legge e nel migliorare sé stessi per via delle prede e delle specialità.

**L come “Legge”**: “Il lupetto pensa agli altri come a sé stesso; il lupetto vive con gioia e lealtà insieme al branco” Questa è la Legge che ogni lupetto si impegna a rispettare.

**M come “Mowgli”**: il cucciolo d’uomo accolto nella tana di Babbo Lupo e Mamma Raksha. I racconti delle avventure di Mowgli narrate ne “I Libri della Giungla” di R. Kipling accompagnano la crescita dei lupetti durante i quattro anni di permanenza in branco.

**N come “Natura”**: La vita all’aria aperta e nella natura è fondamentale per il nostro metodo educativo. Nella vita all’aria aperta è possibile sviluppare i quattro punti sui quali si basa il nostro metodo educativo: formazione del carattere, salute e forza fisica, abilità manuale, servizio al prossimo.

**O come “Orecchie tese”**: così devono sempre essere le orecchie del lupetto. Tese per ascoltare, perché è anche tramite l’ascolto che si imparano cose nuove e ci si accorge di eventuali difficoltà di un fratellino che ha bisogno di aiuto.

**P come “Pista”**: il lupetto caccia seguendo la sua pista. La pista



di ogni lupetto è ricca di prede e specialità. Le prede sono quelle “prove” che un lupetto deve affrontare per proseguire sul suo cammino di crescita personale basato sui quattro punti sui quali è costruita la metodologia scout. Le specialità sono quello strumento che permette ad ogni lupetto di accrescere le proprie competenze e quindi di specializzarsi in determinate abilità che un lupetto può mettere a disposizione del branco.

**Q come “Qualità”:** ogni lupetto ha le sue qualità e le sue caratteristiche. La pista sulla quale ogni lupetto cresce è strettamente personale ovvero è studiata ad hoc sulla base delle qualità di ogni singolo lupetto.

**R come “Racconto”:** il racconto è fondamentale per la vita del branco. Come già accennato in precedenza, i racconti proposti al branco sono le avventure di Mowgli narrate ne “I Libri della Giungla” di R. Kipling. Le avventure di Mowgli non sono lette ma raccontate perché è raccontando che il narratore può trasmettere sensazioni, sentimenti e stati d’animo che non potrebbero essere trasmessi a pieno con una semplice lettura.

**S come “Sestiglie”:** il branco è diviso in sestiglie ovvero gruppi di 6 / 8 lupetti di età mista. Ogni sestiglia è guidata da un capo sestiglia e da un vice-capo sestiglia (solitamente lupetti più grandi). In questa struttura i lupetti imparano a collaborare e sperimentano il concetto de “il più grande che aiuta il più piccolo”.

**T come “Tipo morale”:** ogni personaggio del racconto è fondamentale e rappresenta un “tipo morale” per mezzo del quale pos-



siamo mostrare ai lupetti virtù e valori ma anche atteggiamenti negativi da non imitare.

**U come “Unione”:** “La forza del branco è nel lupo e la forza del lupo è nel branco”. Sulla base di questo principio i lupetti imparano a fidarsi l’uno dell’altro e quindi a creare un gruppo coeso in un clima di Famiglia Felice.

**V come “Vacanze di branco”:** La conclusione di un anno di attività ovvero una settimana, solitamente nel mese di agosto, durante la quale i lupetti vivono insieme e sperimentano a pieno il significato di vita comunitaria.

**Z come “Zaffiro”:** Nel racconto “L’ankus del re”, Mowgli entra in possesso di uno zaffiro prezioso. Quando Mowgli si rende conto che per entrare in possesso di questo zaffiro altri uomini sono arrivati addirittura ad uccidersi a vicenda decide di gettare via lo zaffiro in modo che nessuno possa più ritrovarlo. In questo racconto Mowgli scopre l’avidità ed i lupetti imparano, sull’esempio di Mowgli, quali sono le cose importanti nella vita.



## \*L'ALFABETO DEL REPARTO\*

**Qui sotto troverete un elenco di definizioni. Poi avrete lo schema del cruciverba e in fondo le soluzioni (ma non guardatele subito, se no che divertimento è).**

1. Esperienza che si compie facendo cose mai fatte per arricchirsi personalmente.

2. E' simile a una specialità ma è più impegnativa e richiede più competenze.

3. Saper fare singolari di ogni persona la quale le mette al servizio degli altri. Possono essere innate oppure acquisite durante il cammino di crescita individuale.

4. Patacchini di riconoscimento per specialità, squadriglia, gruppo, tap-pe. Si ottengono tramite cerimonie.

5. È il motto del reparto e significa state pronti.

6. È una bandiera che rappresenta il reparto intero e raffi-

gura i colori del gruppo.

7. Simbolo che si conquista dopo aver dimostrato di avere un comportamento corretto.

8. È l'elemento principale del reparto ed è un'esperienza fatta durante un campo dove ogni squadriglia ha una destinazione, quando si arriva all'obiettivo si deve cercare ospitalità. Serve per legare di più ogni componente della squadriglia.

9. E' la realizzazione concreta di un'idea precedentemente pensata. Quello che si andrà a creare coinvolgerà tutte le persone che vi partecipano. Sarà al fine di se stessi, del gruppo ma anche per tutti gli altri.

10. È un insieme di regole che ogni guida ed esploratore deve rispettare.

11. Obiettivo o piccolo tra-



guardo che ognuno si prefigge sul sentiero scoutistico. Servono a migliorare se stessi per fare sempre del proprio meglio. Si raggiunge attraverso gli impegni, piccoli passi con azioni concrete.

12.E' tutto ciò che ci circonda di non artificiale, il mondo dove viviamo, dove è nata la vita, dove gli scout entrato in contatto con il resto del mondo e la rispettano e la proteggono.

13.E' l'orgoglio personale che mettiamo in gioco per guadagnarci la fiducia degli altri.

14.E' un giuramento solenne che facciamo durante una cerimonia scout e che non solo va mantenuta nell'ambito scoutistico ma anche al di fuori perché va ad influenzare il nostro stile di vita.

15.E' un posto dove riponiamo i nostri ricordi delle attività

e tutto ciò che ci potrebbe servire come il codice morse o codici numerici.

16.Terza tappa del cammino in reparto, l'ultima e la più impegnativa.

17.È il modo in cui ogni guida ed esploratore vive la sua vita scoutistica.

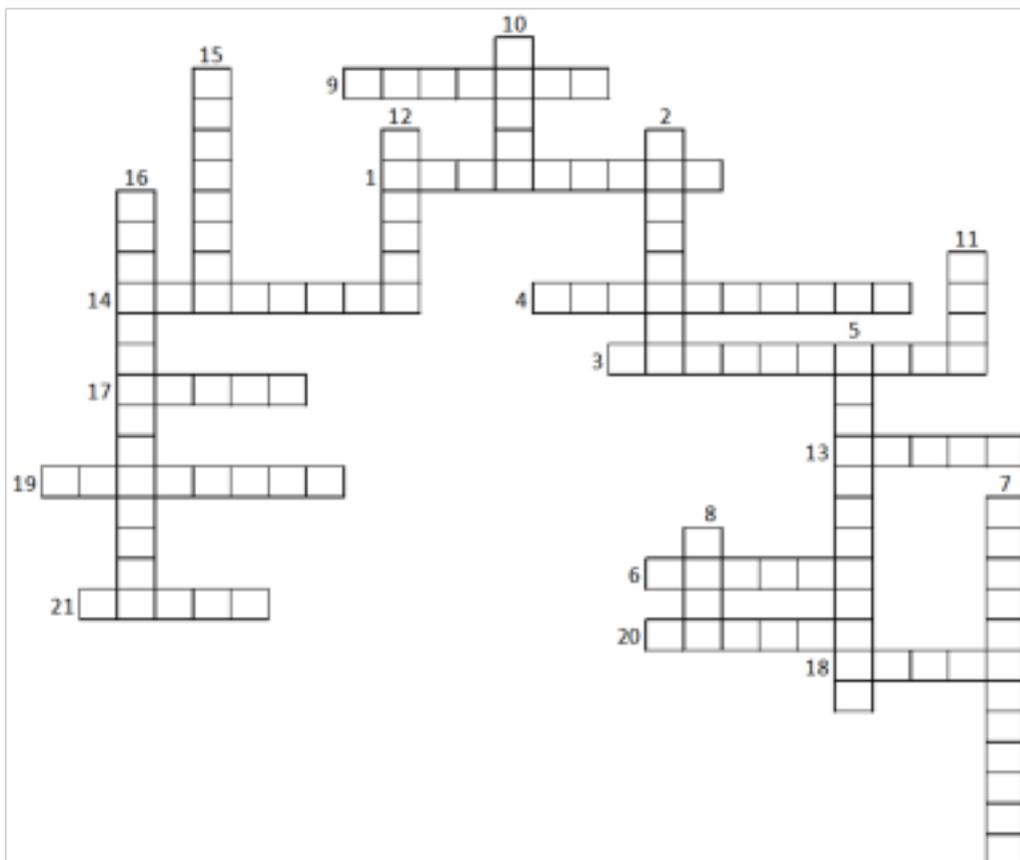
18.È un oggetto comune che viene utilizzato per dormire in pernottamenti e nei campi.

19.E' quella cosa che ti permette di farti riconoscere al primo sguardo dalla gente che passa, che tu in quel momento stai facendo qualcosa di preciso.

20.Turno notturno in cui solitamente si sta svegli la notte per controllare il fuoco e il campo circostante e fare o rafforzare nuove amicizie.

21.Contenitore del materiale richiesto per una attività o un pernottamento.





Soluzioni a pagina 25



## \*L'ALFABETO DEL CLAN\*

**A come Autofinanziamento:** il clan ha sempre tanti progetti ambiziosi lungo la sua strada.. come per esempio una route lontana! Ma spesso sono anche troppo onerosi per le tasche dei rover e delle scolte. Urge rimboccarsi le maniche ed organizzare un autofinanziamento coi fiocchi!

**B come Buona strada:** è il saluto degli scout e ci ricorda la promessa. Ci accompagna sempre in ogni momento importante e anche durante il cammino: non capita di rado di incontrare altri fratelli scout lungo un sentiero e di augurarsi così Buona Strada!

**C come Comunità:** così si definisce il clan, una comunità. Dei ragazzi e delle ragazze che insieme hanno vissuto esperienze e che condividono dei valori. Valori sui quali si basa la comunità. Un ambiente dove ognuno è importante ed è tenuto in considerazione, ma dove, allo stesso tempo, ognuno tenuto ad apportare il proprio contributo e le proprie esperienze affinché la comunità possa crescere e arricchirsi.

**D come Deserto:** è importante che ognuno di noi si prenda del tempo per se stesso, per riflettere sulla propria persona e sulle proprie scelte; senza interferenze esterne, senza distrazioni. Questa dimensione di silenzio e serenità è importante per poter sfuggire dalla frenesia del mondo e capire veramente noi stessi e riuscire ad aprire il nostro cuore a Dio per tentare di ascoltarlo.

**E come Essenzialità:** in una società improntata sull'avere, una comunità come il clan non può che spronare i rover e le scolte ad affrontare le attività in modo essenziale. "Uno zaino sulle spalle ti rende completamente libero e indipendente. Metti solo le cose essenziali e niente di superfluo". ( B.-P., La strada verso il successo)



**F come Fede:** Ormai non è più così scontato lasciare spazio alla fede e trovare tempo da dedicarle. Gli impegni sono tanti, il giudizio degli altri è facile e non sempre si ha la voglia di fare domande a Qualcuno dal quale sembra impossibile ricevere risposte... "Si tratta di una scelta di vita quotidiana da affrontare con coraggio e coerenza". (tratto dalla Carta di Clan).

**G come Gestione del proprio tempo:** diventando più grandi crescono gli impegni e le responsabilità. Il tempo a disposizione è occupato gran in parte dallo studio, dalla famiglia, dagli amici, dalle altre realtà delle quali facciamo parte. Non è così facile dedicare ad ognuna di essi il tempo necessario e diventa indispensabili sapersi gestire il tempo e fare delle scelte.

**H come Hike:** è un'uscita o un pernottato da affrontare da soli o a coppie. E' un cammino di riflessione e introspezione caratterizzato da molti momenti di deserto o di condivisione con il proprio compagno di strada. E' un momento di fatica ed essenzialità dove talvolta non si parte nemmeno con del cibo o con un tetto sicuro sotto il quale dormire.

**I come Impegno:** ogni clan ha una propria carta di clan, quel documento dove la comunità dichiara i propri valori e il proprio modo di essere e anche i mezzi con cui raggiungere quando scritto. Ogni rover e ogni scolta deve impegnarsi a rispettare la carta di clan e i valori in essa contenuti. Questo impegno è sancito anche in maniera formale dalla firma che ognuno appone in calce alla carta dopo averla letta e qualora ne condivida i valori.

**L come Lettera di partenza:** quando un rover o una scolta conclude il suo cammino all'interno del clan, durante la cerimonia della partenza, legge la lettera che ha scritto per la comunità dove ricorda le esperienze vissute insieme, il



cammino percorso durante la sua vita scout, ma soprattutto dice la sua posizione in merito alle tre scelte della partenza: la scelta di fede, la scelta politica e la scelta di servizio.

**M come Motto:** il motto della branca R/S è servire. E' lo spirito con cui ci mettiamo in gioco, seguendo l'esempio di Gesù, al servizio del prossimo, al servizio della nostra città e del nostro Paese, al servizio di Dio.

**N come Noviziato:** il noviziato è il primo momento della branca R/S. E' una specie di anno di transizione dove i ragazzi appena passati dal reparto passano insieme e da soli e che gli permette di scoprire il mondo del clan pian piano. Essere in clan significa scoprire il mondo, formare una coscienza e uno spirito critico. Ritrovarsi in un clan già formato potrebbe voler dire soffocare le voci dei più giovani, di chi ancora si deve ambientare. Il noviziato permette ai novizi di confrontarsi tra pari e di crescere insieme in modo da arrivare in clan per poter dare da subito il proprio contributo attivo.

**O come Opportunità di crescita:** Il clan, ma comunque lo scoutismo più in generale si è sempre rivelato un'opportunità di crescita all'interno della nostra vita. Non è solo divertimento e avventura, ma offre anche molti momenti per riflettere insieme e da soli per permetterci di crescere.

**P come Pattuglie:** i bei tempi sono finti! Il clan non ha i capi che gli organizzano e propongono le attività. La fatica se la deve fare lui! Non servono più sestiglie o squadriglie in competizione tra loro, ma pattuglie che collaborino e organizzino uscite, pernotti e route sotto ogni loro aspetto. Abbiamo la pattuglia Logistica che pensa alla strada, la pattuglia Menate che pensa al nostro divertimento ma anche alle tematiche serie e la pattuglia Amen per il nostro cammino di fede.



**Q come Qui ci si diverte:** tante cose da fare, tanti paroloni e discorsi importanti, ma non dobbiamo mai dimenticarci di saperci divertire. Saper affrontare tematiche profonde e difficili con la giusta serietà, ma anche tornare a sorridere è l'ingrediente segreto per affrontare il clan.. e forse anche al vita!

**R come Route:** così viene chiamato il campo del clan. Route, "Strada" perché molto spesso il campo è di cammino. Ogni giorno zaino e tenda in spalla per raggiungere la prossima meta. Un'esperienza intensa e faticosa, ma allo stesso tempo affascinante... camminare per ore senza una meta precisa, dormire in tenda in mezzo ad un bosco o in una piccola radure in montagna, fare il bagno in un gelido torrente alpino, cercare dell'acqua sotto il sole cocente, trovare riparo presso antichi monasteri e luoghi mistici. Non si può dire di aver vissuto appieno il clan se non si è mai partecipato ad una route!

**S come Strada:** La strada non ha sola valenza di luogo fisico dove si cammina, ma diventa il vero e proprio simbolo di crescita e di tutto quello che viviamo. E' scoprire il significato delle cose, dei gesti, delle parole. E' rimettersi in sintonia con il creato. E' capire meglio se stessi, i propri limiti e le proprie potenzialità. E' incontrare gli altri e costruire la comunità. E' non sentirsi mai arrivati e vivere la provvisorietà. E' un modo originale di considerare la vita, un lungo cammino pieno di scoperte e sorprese alle quali andare incontro senza troppi bagagli ideologici e troppe sicurezze, ma ben attrezzati per cogliere le novità e le bellezze che certamente incontreremo.

**T come Testimoni:** L'unico modo che abbiamo di essere coerenti con le nostre scelte ed i nostri valori e di esserne testimoni. E' molto facile parlare e prendere delle posizioni, ma quello che realmente ci impegniamo di fare è di portare



avanti con coerenza le nostre scelte anche nel quotidiano.

**U come Uscita di clan:** purtroppo se ne fa solo una al mese, ma per permettere a chi fa servizio nelle varie unità di partecipare alle attività. Ma proprio per questo non possiamo sprecare l'unica uscita che facciamo al mese e facciamo sempre delle attività super!

**V come clan del Vento:** è il nome del nostro fantastico clan. Perché si chiama così? Ancora tutt'oggi, questo, rimane un mistero!

**W come Workshop:** è un week-end organizzato dalle regioni dove i rover e le scolte partecipano singolarmente, senza il proprio clan. E' un'opportunità per approfondire tematiche di attualità che riguardano il nostro territorio, per confrontarsi con altri ragazzi provenienti da altri clan, per riflettere su stessi.

**Z come Zaino:** Irrrinunciabile per qualsiasi scout. Lo zaino non solo il nostro compagno di strada, ma diventa simbolo di fatica, di strada, di essenzialità, del nostro bagaglio di esperienze che pian piano si riempie giorno dopo giorno.



## **\*FATTI E MISFATTI DI CO.CA.\***

(che altro non è che la Comunità Capi)

**A come AGESCI** – Associazione Guide E Scout Cattolici Italiani, cioè la struttura nazionale della quale il nostro gruppo fa parte. Nel nostro gruppo vi è anche una unità di un'altra Associazione, che con AGESCI ha una stretta collaborazione: AIC, cioè Associazione Italiana Castorini.

**B come BRANCHE**, ovvero le varie unità presenti nel nostro gruppo. Le nostre unità sono la Colonia Grande Alce, con i castorini e le castorine dai 5 agli 8 anni; il Branco Khanhiwara, con i lupetti e le lupette dagli 8 ai 12 anni; il Reparto Sirio, cioè le guide e gli esploratori dai 12 ai 16 anni; il Noviziato & il Clan del Vento, con i rover e le scolte dai 16 ai 21 anni.

**C come CORRESPONSABILITA' EDUCATIVA**: il percorso che i capi progettano per i ragazzi che gli sono stati affidati è sempre condiviso e verificato insieme alla Comunità Capi. Ci piace pensare che la nostra responsabilità sia su tutti i ragazzi, siano essi castorini, lupetti, repartisti o ragazzi del Clan. Ogni capo non guarda alla sua unità come fine a sé stessa, ma come inserita in un progetto ancora più grande, quello di gruppo. E' importante che ogni capo si senta responsabile di ogni ragazzo, perché un castorino un giorno sarà lupetto, poi sarà repartista, poi sarà in Clan e poi, se vorrà, sarà anch'egli parte della Comunità Capi.

**D come DIVERSITA'**. La nostra Co.Ca. è un insieme di elementi diversi tra loro. Questa diversità è però un valore aggiunto, seppur certe volte può essere faticoso far lavorare insieme persone diverse. Ogni capo, con la sua storia, il suo lavoro, la sua idea, la sua esperienza e le sue doti, partecipa alla Co.Ca., che diventa quindi un luogo di incontro-confronto.



**E come ESPERIENZA.** Ogni attività è utile per conoscere qualcosa di nuovo sui ragazzi e sui bambini. C'è chi ha alle spalle 15 anni come capo e chi solo 1. Quando allora l'esperienza è importante? Quando è condivisa. Gli staff, cioè l'insieme dei capi ai quali viene affidata una unità, devono essere il luogo di un costante trapasso di nozioni; tramite questo confronto i capi più esperti possono arricchire i capi più giovani, e accompagnarli nella loro formazione.

**F come FORMAZIONE PERMANENTE.** La nostra formazione deve essere permanente, cioè continua. E' infatti continuamente ampliata dalla partecipazione alle attività con i ragazzi e i bambini; dal confronto all'interno dello staff e della Co.Ca.; dalla partecipazione ai momenti formativi che l'Associazione ci offre, come la partecipazione alle riunioni di Zona o ai "campi scuola".

**G come GIOCO.** Come direbbe il nostro fondatore Baden Powell "Tutto col gioco, niente per gioco". Il gioco è una parte fondamentale delle nostre attività. E' attraverso il gioco che entriamo in relazione con i bambini e i ragazzi; ed è con il gioco che esprimiamo le nostre intenzionalità educative.

**H come HOTEL.** Che dire? La vita scout non è quella di un Hotel a 5 stelle, ma seppur nell'essenzialità, non ci manca mai nulla.

**I come IMPARARE.** La nostra formazione è permanente anche perché la società intorno a noi è sempre in movimento: tutto è più dinamico. Anche noi, quindi, dobbiamo essere sempre in movimento, pronti ad imparare qualcosa di nuovo in ogni occasione, anche dai ragazzi e dai bambini stessi.

**L come LEGGE SCOUT.** È quella legge che ci accomuna, quei 10 articoli che ci aiutano ad essere migliori.

**M come MANDATO.** Sul finire di ogni anno scoutistico inizia



un grande lavoro della Co.Ca. durante il quale raccogliamo le disponibilità dei vari capi. Gli staff vengono pensati con lo scopo di mettere insieme il miglior mix possibile di esperienza, formazione, capacità e diarchia (cioè la presenza di 1 capo unità uomo e 1 capo unità donna). Ogni capo riceve poi il “mandato” da parte dell’intera Co.Ca. che affida ad ogni staff, in piena fiducia, la gestione di una unità.

**N come NON ESISTE BUONO O CATTIVO TEMPO**, ma buono o cattivo equipaggiamento (Baden Powell). Quindi..... “Estote parati”, cioè “siate pronti”, sempre!

**O come OSSERVAZIONE**. Al centro delle nostre attività ci sono i ragazzi e i bambini. Osserviamo attentamente le loro reazioni alle attività e le loro relazioni all’interno del gruppo, al fine di offrire un servizio di qualità, che sia basato sulle necessità e sulle particolarità di ogni individuo.

**P come PROGETTO**. Un buon servizio ha bisogno di un buon progetto, nel quale fissare obiettivi, strumenti e tempistiche. Il nostro PEG (Progetto Educativo di gruppo) raccoglie le nostre riflessioni e le nostre scelte su temi quali il territorio, il percorso di fede, la comunità, la crescita e il mantenimento del gruppo stesso. Se il PEG serve da guida nell’organizzazione e gestione delle unità e del gruppo, il “progetto del capo” è invece uno strumento di crescita individuale del capo, sia a livello personale che nel suo servizio scout.

**Q come QUALCOSA DI BUONO**. Sempre per citare il nostro fondatore B.P. “Anche nel peggior carattere c’è il 5% di buono. Il gioco consiste nel trovarlo e quindi nello svilupparlo fino ad una proporzione dell’80% o 90%”. Come educatori ci impegniamo a trovare le qualità di ogni bambino e ragazzo, aiutandolo a esprimerle e rafforzarle.

**R come RIUNIONI**. Le riunioni sono un grosso impegno per



un capo, ma sono necessarie per la programmazione e la verifica delle attività. Questi riunioni possono essere di Co.Ca., di staff oppure di Zona.

**S come SERVIZIO ASSOCIATIVO**, ovvero il tipo di servizio che abbiamo scelto di svolgere: quello all'interno dell'Associazione, sia esso un servizio attivo con i ragazzi o all'interno del gruppo (come supporto o Capo Gruppo).

**T come TIMORE**. Fare servizio come capo comporta senza dubbio la voglia di mettersi in gioco. L'entusiasmo però spesso si scontra con il timore, il timore di sbagliare, il timore di non riuscire o di non essere all'altezza. Questo timore, naturalissimo durante le prime esperienze come capo o in una nuova unità può però essere affievolito dal supporto e confronto con lo staff e la Co.ca., dall'esperienza e dalla fiducia dei genitori.

**U come UOMINI E DONNE DELLA PARTENZA**. Qual è lo scopo del percorso scout? È quello di formare "gli uomini e le donne della partenza", ovvero gli uomini e le donne del domani, cioè individui autonomi, capaci di prendere scelte (come ad esempio quella del servizio associativo), responsabili e che vivono seguendo la legge scout.

**V come VALORI**. I valori di AGESCI sono racchiusi nel "Patto Associativo", al quale aderiamo nel momento in cui entriamo in Co.Ca.

**Z come ZONA**. La Zona è la struttura associativa che coordina i gruppi di un'unica area. Tutta la Lombardia (così come anche le altre regioni) è divisa in più Zone. La nostra Zona è la Zona Ticino-Olona e coordina tutti i gruppi scout da Castano Primo a Saronno. Ci ritroviamo tutti insieme di Zona 1 volta al mese, per attività di formazione. Questa può avvenire in gruppi misti (ed è quindi organizzata dal lavoro dei Capi Gruppo e dei Responsabili di Zona) o in base all'unità nella



quale si fa servizio (ed è quindi gestita dagli incaricati alle varie branche).

Insomma.....Sembriamo strani, ma siamo solo scout, che si impegnano nel loro servizio con serietà e amore!

E ora..... ecco il nostro saluto in gergo scout.....

**BUONA STRADA!**

## **\*L'ALFABETO DELLO SCAUTISMO ADULTO\***

**ADULTI SCOUT:** il metodo scout (dal greco meta odos) vuol dire cammino, via e scouting esplorazione avventura: un cammino per la vita intera perché riguarda l'educazione del carattere, l'avventura, le abilità manuali, la vita all aperto, l'imparare facendo, la comunità educante, servizio. Da adulti l'avventura diventa stile di vita ed è la capacità di sognare anche da adulti nel grande gioco della vita.

B.P. Tutto col gioco, niente per gioco.

L'uomo che diventa un A.S. prendendo l'impegno della promessa e osserva la Legge Scout è un uomo affidabile, leale, solidale, sa discernere l'autorità, è incorruttibile, laborioso, in armonia col creato, è un uomo che non indurisce il cuore e infine è un testimone di carità nell'avventura di scoprire modi



diversi di sentire la tutela ambientale, la pace, la solidarietà internazionale. SCOUT UNA VOLTA, SCOUT PER SEMPRE

**ISGF Internazionale scout and guide fellowship:** “Amicizia Internazionale Scout e Guide” è un’organizzazione mondiale rivolta ai membri adulti dei movimenti dello scoutismo e del guidismo. Fondata nel 1953 con sede a Bruxelles in Belgio.

**MASCI Movimento Adulti Scout Cattolici Italiani:** è un’organizzazione cattolica di Scoutismo adulto, affiliato a ISGF, fondato nel 1954 da Mario Mazza. Conta 6162 membri, ha sede Nazionale a Roma.

**COMUNITA’:** la fondazione delle singole comunità prevede la stesura e la sottoscrizione per accettazione della Carta di Comunità che rappresenta il progetto e le linee guida per la vita di comunità. Le singole comunità agiscono nell’ambito dell’educazione permanente degli adulti utilizzando come strumenti caratterizzanti:

- La vita di Comunità
- Il servizio
- Fare strada nella città, la cittadinanza attiva
- Fare strada nel Creato
- Fare strada nel cuore, il Vangelo

La Comunità Busto Arsizio 2 è stata fondata il 17 Dicembre 1994 da 8 aderenti, e in questi anni ha avuto 5 magister (vedi voce sotto): Valter Luise, Rosa Lunghi, Giorgio Tosi, Laura Galli, Riccarda Bossi. Il primo censimento Masci a Busto Arsizio 2 è avvenuto nell'anno 1996

**MAGISTER:** significa **maestro**. Essere A.S. equivale ad avere risposto a una chiamata con una promessa, il maestro è

---



corresponsabile con gli altri della comunità, anche attraverso piccoli gesti. In pratica essere Profeti! I grandi profeti erano anche loro persone semplici: pastori, pescatori, o anche persone importanti come Mosè.

Dio li ha chiamati ad essere strumenti al suo servizio. Accettare di servire una comunità con i propri doni e carismi è un itinerario profetico con l'aiuto della preghiera. (J. Vanier)

Ecco perché bisogna mettersi in gioco, senza timore in un contesto in cui vige un rapporto paritario fondato su ascolto, rispetto, tolleranza, partecipazione. Il magister resta il legame e il punto di riferimento, il coordinatore, quello che conferma gli altri nelle loro responsabilità e veglia sul mantenimento dello spirito e sull'unità armoniosa dell'insieme, fino al giorno in cui lascia il posto ad un altro che lo sostituisce.

**MAGISTERO:** significa **Consiglio**, è frutto del divenire della comunità, è indispensabile per il trapasso delle nozioni, per suscitare nuove esperienze e nuovi leader. Questo consiglio si ritrova per deliberare sugli orientamenti profondi della comunità e prendere decisioni su cose importanti. (J. Vanier)

Il magistero diventa come una palestra nella quale i membri della comunità prescelti presentano e sperimentano i propri carismi.

- È il luogo dove si elaborano progetti e proposte rispetto all'orientamento della comunità con la quale poi ci si confronta e verifica.
- È il luogo dove ci si allena a conoscere i bisogni propri e degli altri, si individuano i bisogni più urgenti e si interviene.

Riccarda

Magister Masci Busto Arsizio 2

---



## \*L'ALFABETO DEL REPARTO- SOLUZIONI\*

1. Avventura	12.	Natura
2. Brevetto	13.	Onore
3. Competenza	14.	Promessa
4. Distintivi	15.	Quaderno
5. Estote parati	16.	Responsabilità
6. Fiamma	17.	Stile
7. Gagliardetto	18.	Tenda
8. Hike	19.	Uniforme
9. Impresa	20.	Veglia
10. Legge	21.	Zaino
11. Meta		

### Siti amici:

**I Calimali:** [www.calimali.org](http://www.calimali.org)

**Fondazione Baden:** [www.monsggetti-baden.it](http://www.monsggetti-baden.it)

**Pro loco di Olgiate Olona:** [www.olgiateolonaproloco.it](http://www.olgiateolonaproloco.it)

**Kim forniture Scout:** [www.kimscout.it](http://www.kimscout.it)

**Base scout Castello:** [www.basescoutcastello.com](http://www.basescoutcastello.com)

### Contatti:

**Sito:** [www.bustoarsizio5.it](http://www.bustoarsizio5.it)

**Gruppo scout Busto Arsizio 5:** [info@bustoarsizio5.it](mailto:info@bustoarsizio5.it)

**Branco:** [branco.khanhiwara.busto5@gmail.com](mailto:branco.khanhiwara.busto5@gmail.com)

**Reparto:** [staffsirio@outlook.com](mailto:staffsirio@outlook.com)

**Clan:** [riccardo.pinciroli@hotmail.it](mailto:riccardo.pinciroli@hotmail.it)

**Redazione:** [bbk.busto5@gmail.com](mailto:bbk.busto5@gmail.com)



# IN QUESTO NUMERO

Pagina 1 - PERCHE' UN DIZIONARIO SCOUT

Pagina 2 - L'ALFABETO DEI CASTORI

Pagina 5 - L'ALFABETO DEL BRANCO

Pagina 10 - L'ALFABETO DEL REPARTO

Pagina 13 - L'ALFABETO DEL CLAN

Pagina 18 - FATTI E MISFATTI DI CO.CA.

Pagina 22 - L'ALFABETO DELLO SCAUTISMO  
ADULTO

Pagina 25 - SITI AMICI

Pagina 25 - CONTATTI

