



CAMPO ESTIVO 2019

Reparto Krakatoa – Buccinasco 1

Nel lontano 1919 due ragazzi, Monica e Joey, seppelliscono spaventati una misteriosa cassa sotto terra.

Cento anni dopo, nel 2019, la Staff del Reparto Krakatoa durante un Hike decide di appisolarsi sotto un albero per riposarsi (be, lo sapete bene, Ivan e Michele sono proprio due pigroni). Michele, però, continua a non riuscire a riposare perché il terreno era per lui troppo scomodo. Con l'aiuto di Ivan scopre che stava dormendo così scomodo perché sotto l'albero c'era una cassa di vetro sotterrata.

Dopo aver dissotterrato la cassa, con l'aiuto di Anna e Chiara, cercano di aprirla e scoprono uno strano oggetto. Aveva una forma strana e i nostri amici non riuscivano a capire cosa fosse. Decisero allora di portarlo a casa e chiedere aiuto. Come faranno a scoprire di cosa si tratta? Voi Esploratori potrete aiutarli a scoprirlo?

Se sì, allora prendete tutte le vostre cose, infilatele in uno zaino e raggiungeteli per cominciare l'avventura alla scoperta dell'oggetto misterioso! Siete carichi?????????

Di seguito tutte le informazioni che vi servono per arrivare preparati a questa avventura.

Ritrovo: 27 Luglio alle ore 7.15 al parcheggio della sede in **uniforme perfetta** (pantaloncini corti, maglietta scout, camicia, scarponcini, zainetto con pranzo al sacco e acqua).

Ritorno: 6 Agosto alle ore 18.30 stesso luogo.

Quota: 250 € (saldo finale entro 11 Luglio 2019).

Dove: Località Porcavio, Pezzolo Valle Uzzone (CU).

Cosa portare?

Per dormire:

- 2 pigiami
- Sacco a pelo
- Materassino

Per lavarsi:

- Dentifricio
- Spazzolino
- Spazzola o pettine
- Deodorante

- Shampoo
- Sapone
- Salviette intime
- Asciugamano piccolo
- Asciugamano grande/accappatoio
- Ciabatte per fare la doccia
- Costume da bagno
- Crema solare

Per vestirsi:

- 8 mutande
- 8 paia di calze
- 6 magliette scout o tinta unita
- 2 felpe/maglioni
- 1 paio di pantaloni lunghi di uniforme
- 3 pantaloni corti (almeno uno di uniforme)

Per mangiare:

- Gavetta
- Posate (cucchiaio, forchetta e coltello)
- Strofinaccio
- Tovagliolo
- Bicchiere o tazza

Altro:

- Sacchetta roba sporca
- Sapone di Marsiglia
- Torcia
- Coltellino
- Accendino
- Ago e filo per cucire
- Autan
- K-way/poncho
- Bussola
- Borraccia
- Candela
- Materiali per le specialità (libri utili, appunti, oggetti da presentare, progetti da presentare, cartelloni, necessario per attività da proporre etc.)

Di pattuglia:

- Guidone
- Borsa tattica (matite colorate, penne, matita di grafite, righello, forbici, colla, scotch, carta da lucido, carta millimetrata, quaderno, fogli bianchi)

Vi consigliamo di mettere nome e cognome su ogni oggetto.

Chi necessitasse di prendere medicinali durante il campo li consegni ad Anna la mattina della partenza in un sacchetto chiuso con Nome, Cognome, dosi e orari di somministrazione.

Per quanto riguarda i **cellulari** di seguito i nomi delle persone che lo devono portare (spento, carico, con una batteria esterna carica e il caricabatterie funzionante):

- Sara B.
- Mayra R.
- Emma H.
- Andrea A.
- Eric L.
- Francesco d. N.
- Simone A.
- Alessandro D.
- Antonio d. N.
- Viola S.
- Luca R.
- Mirko F.
- Lorenzo P.

Per gli altri consigliamo caldamente di lasciarlo a casa.

Al campo avrete la possibilità e siete caldamente invitati a fare la specialità. Tra le seguenti dovete sceglierne almeno una per area (massimo due) e comunicarle alla Staff entro il 20 Luglio.

Area sviluppo fisico:

- **Hebertismo:**
 - o Acquisire e migliorare costantemente la padronanza dei movimenti del proprio corpo attraverso le 10 famiglie dell'hebertismo: marcia, corsa, salto, quadrupedia, arrampicata, equilibrio, sollevamento e trasporto, lancio, lotta, nuoto.

- Conoscere il funzionamento del proprio corpo: muscolatura, apparato respiratorio e circolatorio.
- Conoscere le principali norme igieniche per la pulizia del corpo ed una corretta prevenzione per il mantenimento dell'efficienza fisica; conoscere le principali regole per una corretta alimentazione.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Orientamento:**

- Saper leggere correttamente una carta topografica, usandola per progettare e percorrere itinerari; conoscere e saper utilizzare i principali strumenti di orientamento.
- Conoscere i principali mezzi di trasmissione (bandiere da segnalazione, luminosi, sonori) sapendo utilizzare i loro codici (morse, codici specifici dei mezzi).
- Essere in grado di riconoscere luoghi o persone dopo un limitato periodo di osservazione; saper riconoscere orme di animali e tracce di veicoli e descrivere un avvenimento sulla base degli indizi rimasti nell'ambiente circostante il fatto; dimostrare, attraverso giochi di Kim ed altri tipi di attività, di saper utilizzare tutti i sensi.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Giochi di squadra:**

- Praticare correntemente un gioco o uno sport di squadra.
- Tenere correttamente il proprio ruolo ed il proprio comportamento in una squadra.
- Seguire le comuni norme dell'igiene sportiva.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Difesa personale:**

- Conoscere le origini e le principali scuole dello sport prescelto.
- Far vedere al reparto le tecniche fondamentali e le caratteristiche peculiari dello sport prescelto.
- Saper adottare le misure di sicurezza nella pratica.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

Area abilità manuale:

- **Vita al campo:**

- Essere in grado di cucinare con fuoco a legna in una tipica cucina da campo; saper conservare i principali cibi consumati normalmente durante il campo; essere in grado di preparare e cucinare il menù per un fine settimana.
- Saper montare, piegare, conservare e riparare la tenda di pattuglia; conoscere, saper utilizzare e conservare i principali materiali da campo, sapersi equipaggiare per i campi estivi.
- Saper progettare e realizzare le principali costruzioni presenti in un sottocampo di pattuglia: cucine, tavolo, portale di pattuglia, forno, ecc.

- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.
- **Pionerismo:**
 - Conoscere i vari tipi di corde, le loro caratteristiche e la loro conservazione; conoscere l'uso e manutenzione dei principali attrezzi da pionierismo (accetta, sega, ecc).
 - Eseguire con sicurezza i vari tipi di legature e nodi, conoscendone le caratteristiche e l'utilità.
 - Progettare e realizzare (assieme al reparto o alla pattuglia) una costruzione di "grandi dimensioni" (torre, ponte, portale, alzabandiera, ecc).
 - Prova decisa dal CR.
 - Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.
- **Fuochismo:**
 - Conoscere le norme di prevenzione e sicurezza per i fuochi e avere cenni sulla legge in materia; conoscere le principali tecniche (materiali) per arginare o spegnere un fuoco.
 - Conoscere le principali sostanze infiammabili, saper utilizzare i tipi di legna migliore per le varie necessità dei fuochi (luce, calore, braci, fumo, ecc).
 - Essere in grado di accendere un fuoco anche in condizioni avverse e riuscire a spegnerlo senza lasciare tracce; conoscere le varie disposizioni dei fuochi; saper conservare ed utilizzare gli attrezzi utili per la manutenzione del fuoco.
 - Prova decisa dal CR.
 - Prova decisa dal ragazzo in accordo con il CR.
- **Artista:**
 - Conoscere le principali tecniche espressive (pittura, scultura, ecc).
 - Presentare al reparto un lavoro nell'ambito prescelto descrivendolo sia dal punto di vista tecnico (come è stato eseguito) sia dal punto di vista artistico (cosa rappresenta).
 - Avere partecipato attivamente alla decorazione o all'arredamento della sede mediante le tecniche sopra indicate.
 - Prova decisa dal CR.
 - Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

Area carattere:

- **Animazione:**
 - Avere una buona capacità di "stare in scena" (in qualsiasi momento assumere le posizioni, la voce, i movimenti più adatti).
 - Conoscere le principali tecniche di espressione (canto, mimo, ombre cinesi, quadri plastici, danza, ecc).
 - Saper organizzare momenti animati sfruttando canovacci e scenografie (scaletta del F.d.B., tipi di illuminazione, disposizione del pubblico, ecc).
 - Prova decisa dal CR.
 - Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.
- **Primo soccorso:**
 - Conoscere a grandi linee la fisiologia umana (circolazione, respirazione, muscoli, ossa).
 - Sapere come comportarsi e come prevenire i principali infortuni che avvengono durante l'attività scout.

- Saper valutare l'opportunità di un intervento; conoscere le principali procedure per la richiesta di aiuto.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Giornalismo:**

- Saper "leggere" un giornale: come è fatto un giornale (articoli, titoli, spalle, ecc.); visitare una redazione e conoscere i ruoli all'interno della redazione o ufficio stampa.
- Raccontare sotto forma di articolo, un avvenimento significativo accaduto in pattuglia e presentarlo al reparto.
- Scrivere almeno un articolo ad un giornale scout come "inviato speciale".
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Collezionismo:**

- Possedere una collezione a proprio piacimento, ordinata e catalogata.
- Illustrare al reparto alcuni pezzi della collezione, raccontandone la storia.
- Programmare lo sviluppo della collezione e delle proprie conoscenze.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR

Area senso civico:

- **Ambiente:**

- Conoscere la flora, la fauna, i parchi e le zone protette della propria regione
- Capire il funzionamento della propria città dal punto di vista ambientale: aree verdi, acquedotti, depuratori, discariche, energia elettrica...
- Analizzare l'impatto ambientale del campo estivo ed adottare comportamenti concreti per ridurlo: riciclaggio, economia delle risorse, biodegradabilità...
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Guida:**

- Conoscere il funzionamento della propria città dal punto di vista gestionale: trasporti, uffici, servizi...
- Conoscere il funzionamento della propria città dal punto di vista gestionale: trasporti, uffici, servizi...
- Conoscere la storia della propria città e saperla raccontare attraverso i principali monumenti.
- Svolgere il ruolo di guida nella propria città per un gruppo scout, di amici o altro.
- Conoscere i principali avvenimenti culturali, manifestazioni ed attività offerte e parteciparvi, personalmente o con la ptg, segnalandole al Reparto.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Interprete:**

- Saper sostenere semplice conversazione in una lingua straniera.

- Conoscere a grandi linee la storia e le tradizioni di un paese in cui si parli la lingua prescelta; saper raccontare storie o leggende popolari tipiche di quel paese.
- Commentare al reparto le notizie presenti in un giornale (meglio se scout) stampato nella lingua straniera prescelta.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

- **Folklore:**

- Conoscere le principali tradizioni popolari attualmente in uso nella propria provincia (feste, cerimonie, sagre, mercati, ecc.) e conoscerne il significato.
- Conoscere le caratteristiche e le ricette della cucina locale realizzando almeno due piatti al reparto o alla pattuglia.
- Cercare di individuare punti in comune tra le proprie tradizioni popolari e quelle di una altra regione.
- Prova decisa dal CR.
- Prova decisa dal ragazzo, in accordo col CR.

A presto.

Buona caccia,

La KrakaStaff

