



membro degli organismi internazionali



CF: 80149370589
Sede Centrale:
Via Pio Emanuelli n. 122
00143 Roma

t +39 06 54221391
f +39 06 54210012
sc@cngai.it
www.cngai.it

Social CNGEI:
facebook.com/cngai.it
twitter.com/cngai
instagram.com/cngai

Margherita Zanardo
Commissario Nazionale
Branca R
t +39 346 0958203
margherita.zanardo@cngai.it

Ai CG Agesci
Ai Capi Clan Agesci

e P.C: ai Presidenti Agesci
Incaricati R/S Agesci
P, CS, RPE e CN Cngai

Prot. EVA.14.0041.22/23

ER23

Rovering the Future

*C'è pure chi educa, senza nascondere
l'assurdo ch'è nel mondo, aperto ad ogni
sviluppo ma cercando
d'essere franco all'altro come a sé,
sognando gli altri come ora non sono:
ciascuno cresce solo se sognato*

Danilo Dolci

Index

Perché un'Estate Rover Nazionale

- Empowerment
- Cultura del benessere
- Impact
- Community involvement
- Leadership
- Partecipazione attiva in associazione

Chi ci sarà?

Strutturazione del campo

- Campo mobile, aka Trampolini & Sentieri
 - Compagnie/Clan gemellate
- Campo fisso, aka fai esperienza, fai la differenza
 - Competenze
 - Ispirazioni
 - Speak Up
 - Advocacy
 - Cultural Day
- Il ritorno a casa, aka quant'è bella Orte

Percorso educativo

- Prima del campo
- Campo mobile
- Campo fisso
 - Competenze
 - Ispirazioni
 - Well Being
 - Speak Up
 - Advocacy
- Dopo il campo

Contributo

Iscrizioni

- Iscrizione di Compagnia/Clan
- Iscrizione singoli Rover/Scolte
- Iscrizione ai workshop

Riassunto tempistiche

E che dico ai Rover/Scolte?

F.A.Q.

Perché un'Estate Rover Nazionale

Nonostante l'arrivo di una pandemia mondiale, il desiderio di far incontrare tutti i Rover/Scolte italiani AGESCI e CNGEI nella cornice di un'Estate Rover Nazionale non si è spento, anzi è ancora più forte!

Da tempo, come associazione, sentiamo l'esigenza di creare un momento, delle modalità e un luogo di incontro per tutti i Rover/Scolte d'Italia in cui condividere esperienze, buone prassi, visioni del mondo e guardare al futuro cercando di capire come formare al meglio i buoni cittadini del domani rimanendo sempre al passo con il mondo che cambia. Per essere efficaci in questa grande *mission* abbiamo identificato alcuni temi centrali su cui si basa tutta l'Estate Rover Nazionale.



Empowerment

Organizzare un evento che possa dare ai Rover/Scolte gli strumenti che consentano loro di avere un impatto positivo sulla società che li circonda, ovvero far leva sul loro *empowerment*. Costruire insieme percorsi perché i Rover/Scolte siano consapevoli delle proprie competenze spendibili in ogni campo della propria vita; perché sentano di avere la possibilità di scegliere e determinare in prima persona il proprio percorso.

Cultura del benessere

La cassetta degli attrezzi può non essere sufficiente per essere un buon cittadino. Infatti risulta utile fare manutenzione degli attrezzi a disposizione, primo tra tutti il nostro benessere. "Stando bene con me stesso e con gli altri sarò più predisposto ad ampliare le mie competenze attraverso nuove esperienze e offrire il mio servizio" è da questo principio che nasce la centralità di questo punto: prendersi cura di sé stessi (fisicamente, mentalmente, emotivamente) per poi aprirci al mondo e attivarci all'interno della società.

Impact

Agire attivamente all'interno della società attraverso gli strumenti che abbiamo a disposizione e attenti al nostro benessere significa avere un impatto, il quale può essere proporzionalmente maggiore a quante più "cassette degli attrezzi" e attenzioni mettiamo in campo.

Community involvement

Non resta quindi che esplorare attivamente e impegnarsi verso le comunità e la società, favorendo un senso di maggiore comprensione e valorizzazione tra le persone, esplorando quindi il "*Community involvement*" uno degli strumenti inseriti da [WOSM](#) nel proprio metodo e lavorando sul "*Connecting with my world*" di [WAGGGS](#).

Leadership

L'impegno e la partecipazione attiva mantenendo i nostri strumenti e avendo cura del nostro benessere ci portano a sviluppare la leadership dei nostri Rover. Stimolati dalle ultime riflessioni di [WOSM](#) e [WAGGGS](#) su questo argomento, cercheremo di far vivere la leadership come un viaggio condiviso per lavorare insieme e portare cambiamenti positivi nelle nostre vite, nelle vite degli altri e in tutta la società. Un buon leader infatti continua a imparare, approfondisce consapevolmente le proprie conoscenze e usa tutti i suoi apprendimenti per collaborare con gli altri e fare la differenza.

Partecipazione attiva

Possedere padronanza e consapevolezza delle proprie competenze significa avere con sé una cassetta degli attrezzi pronta ad essere utilizzata a seconda del contesto in cui ci si trova, che sia l'ambito delle relazioni personali, oppure quello della vita politica e sociale oppure la nostra associazione.

Chi ci sarà?



L'Estate Rover Nazionale sarà un grande evento per i Rover e i Capi Clan di tutta Italia AGESCI e CNGEI. Ma non solo! Tra i partecipanti ci saranno anche Rover dal resto d'Europa, invitati e accompagnati grazie al nostro Settore Internazionale..

Tutti insieme saremo circa 1500 partecipanti! L'evento sarà aperto ai Rover CNGEI con età compresa tra 16 e 19 anni e ai Rover/Scolte e Scolte Agesci con età compresa tra i 16 e i 21.

Strutturazione del campo

Il campo sarà composto da due parti tra loro imprescindibili: i sentieri e il campo fisso.

I sentieri partiranno da una serie di punti di ritrovo, detti trampolini, in cui ci troveremo il 28 Luglio, mentre il campo fisso si svolgerà dall' 1 al 6 Agosto 2023.

Campo mobile, aka Trampolini & Sentieri

	Giovedì 27	Venerdì 28	Sabato 29	Domenica 30	Lunedì 31	Martedì 1
Mattina		Viaggio	Sentiero	Sentiero	Sentiero	Ritorno al trampolino
Pomeriggio		Arrivo al trampolino	Sentiero	Sentiero	Sentiero	
Sera	Viaggio lungo	Apertura Trampolino	Sentiero	Sentiero	Ritorno al trampolino / Sentiero	

Ci saranno 12 trampolini distribuiti tra Emilia Romagna, Toscana, Lazio, Abruzzo e Campania: li trovate tutti [qui](#).

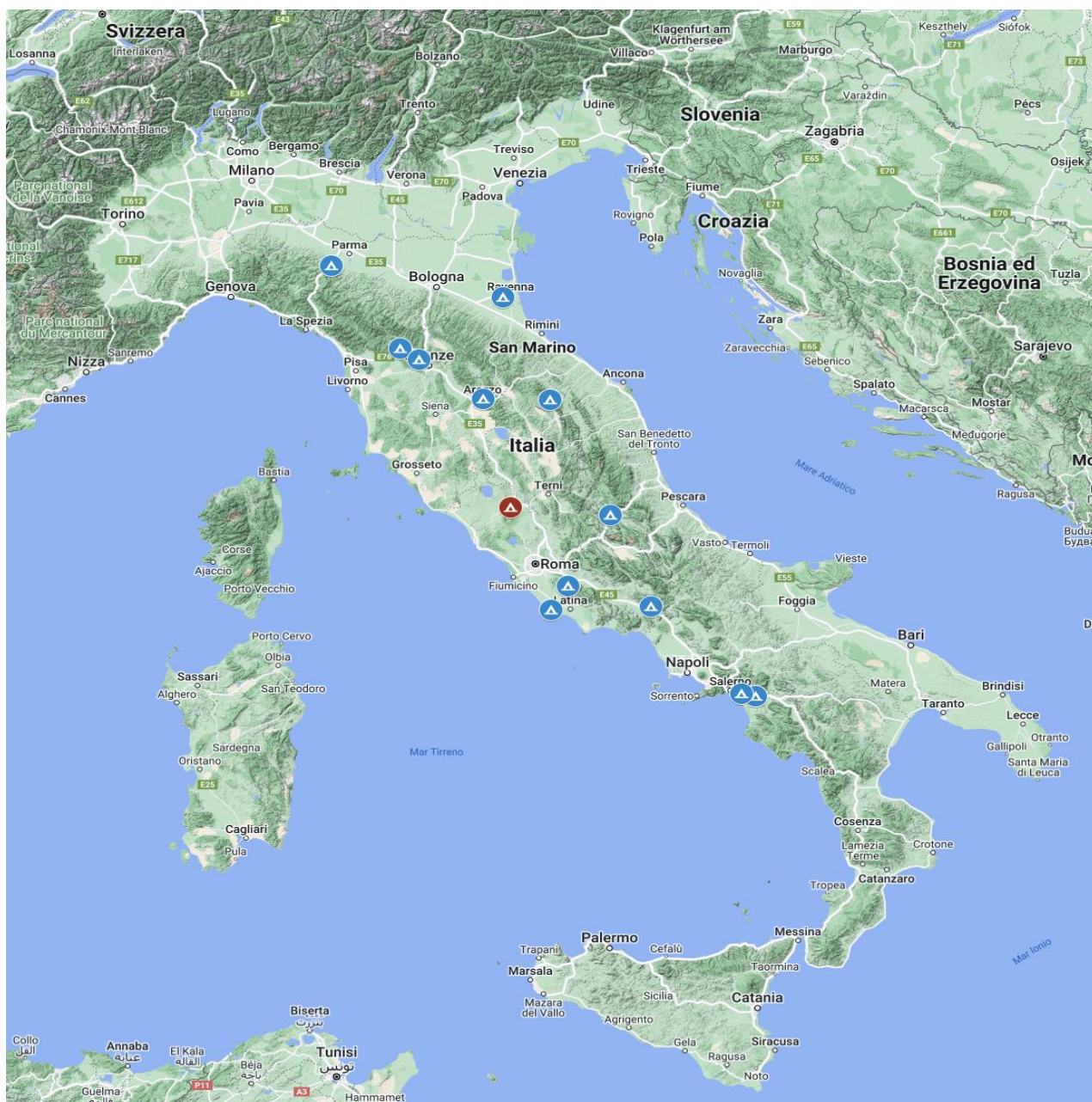
[Nell'allegato 1](#) a questa circolare trovate la lista di abstract con cui ciascun trampolino è presentato. Questa breve descrizione serve per darvi le principali informazioni rispetto alla zona geografica del trampolino e a come raggiungerlo.

Sarà fondamentale leggere attentamente gli abstract per essere informati e guidare al meglio la scelta della Compagnia/Clan. Ogni Compagnia/Clan infatti indicherà 2 possibili trampolini nel form di iscrizione; dopo una fase di smistamento da parte nostra, verrà assegnato alla Compagnia/Clan uno dei 2 trampolini indicati.

Presso i trampolini, di fatto, si vivrà unicamente la giornata di arrivo (28 Luglio) ed eventualmente la giornata conclusiva del campo mobile (sera 31 Luglio / mattino del 1 Agosto).

Dai trampolini inizierà l'esperienza dei Sentieri, che rappresentano la parte centrale del campo mobile. Infatti, costituiranno l'occasione principale di questa prima parte di campo in cui sperimentare il proprio impatto sulla comunità, vivere l'aria aperta, acquisire nuove competenze consapevolmente, riflettere sul proprio benessere personale e confrontarsi sull'applicazione del metodo di Branca.

Concretamente i Sentieri possono includere percorsi di hike (di difficoltà variabile), hike-bike, hike cittadini o occasioni di servizio. Il responsabile del Trampolino saprà indicare, per ciascuno dei possibili Sentieri, le comunità del territorio da coinvolgere durante il percorso; rendendo così concreto il percorso di Community Involvement.



I Sentieri saranno vissuti come Compagnie/Clan Gemellate.

Compagnie/Clan gemellate

Saprete con chi siete gemellati e quale sarà il vostro trampolino prima di Natale. Considerate che la Compagnia/Clan gemellata potrà essere una Compagnia CNGEI o un'unità straniera.

A partire da questo momento potrete procedere con l'organizzazione del vostro viaggio verso il trampolino, con la conoscenza della vostra Compagnia/Clan gemellata e con la costruzione del Sentiero da vivere insieme. Il vostro aiutante nella definizione di questo sentiero sarà il vostro trampoliere che conosce il territorio in cui vi muoverete e avrà già degli spunti di hike da percorrere, servizi da vivere e comunità da coinvolgere. Il

trampoliere si occuperà anche di effettuare gli acquisti (spesa, trasporti, biglietti per attività, ecc.) di cui avrete bisogno nel vostro Sentiero.

Una volta presi questi spunti sarete poi voi con la vostra Compagnia/Clan e con la Compagnia/Clan gemellata a definire il dettaglio del Sentiero da percorrere e vivere così un classico percorso di autoprogrammazione della propria Estate Rover. Insieme alla comunicazione relativa agli abbinamenti vi forniremo un piccolo vademecum per una buona gestione dei gemellaggi.

Campo fisso, aka *fai esperienza, fai la differenza*

	Martedì 1	Mercoledì 2	Giovedì 3	Venerdì 4	Sabato 5	Domenica 6
Mattina		Competenze	Ispirazioni	Speak Up	Orizzonte Rover / Preparazione Cultural Day	Smontaggio e partenze
Pomeriggio	Arrivo al campo	Competenze	Well being	Advocacy	Cultural Day	Partenze
Sera	Cerimonia apertura	Serata Compagnia / Sottocampo	Serata Compagnia / Sottocampo	Serata Speak Up	Cerimonia chiusura	

Una volta conclusi i Sentieri e salutati i Trampolini che ci hanno accolto per la prima parte del campo, si partirà di Compagnia/Clan di provenienza alla volta del Campo fisso, dove ciascuna Compagnia/Clan di provenienza sarà sistemata in un apposito Sottocampo.

Il campo fisso si svolgerà nella base FSE di Brownsea Park a Soriano del Cimino in provincia di Viterbo. Abbiamo fortemente cercato un luogo che fosse centrale per tutti gli scout d'Italia e d'ispirazione per tutti noi.

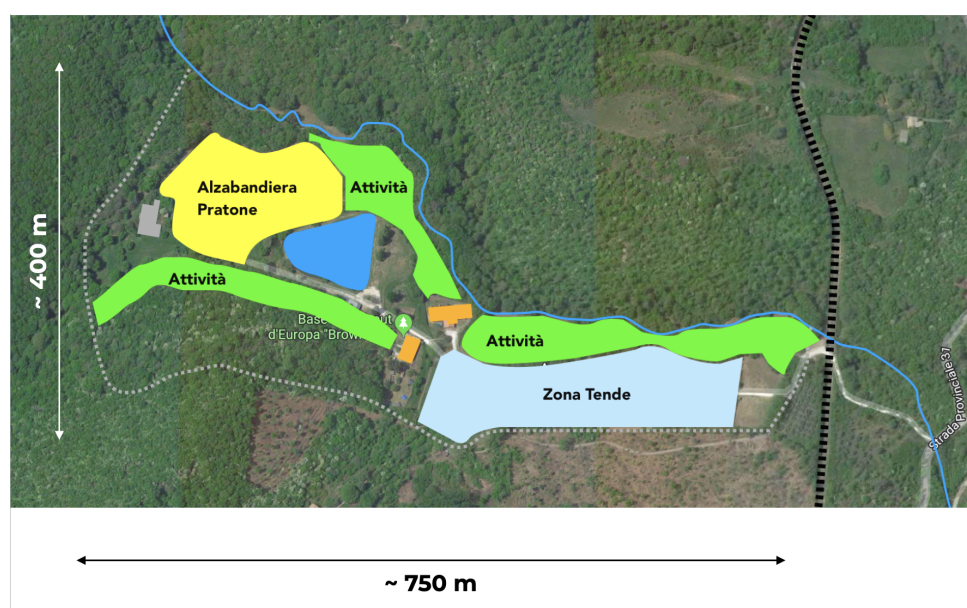
Soriano del Cimino si trova a circa 100 Km da Roma (1h 15 min in auto) e 200 Km da Firenze (2h 30 min in auto). Dista circa 15 km dalla fermata di Attigliano - Bomarzo dove passa la linea veloce Firenze – Roma: in 40 min si arriva nella capitale, in 2h 30min nel capoluogo toscano. È anche presente una linea ferroviaria regionale secondaria che passa accanto al campo.

Attorno al monte Cimino si estende una zona collinare, incastonata tra i laghi di Bolsena, di Bracciano, e di Vico.



La Base FSE è accogliente e molto ben tenuta. Si estende per circa 14 ettari, all'interno di un perimetro di circa 750 metri per 400 metri. Possiede 2 strutture in muratura utilizzabili come magazzino e/o riparo, e al loro interno sono presenti 2 cucine e 54 posti letto. Possiede un sistema di servizi igienici centralizzati sufficienti per circa 500 persone, estendibile in base alle necessità degli utilizzatori. Può accogliere fino a 1.500 ragazzi: questo è grossomodo il numero di Rover/Scolte, Capi Unità e adulti in servizio che ci immaginiamo al campo, tra CNGEI ed eventuali invitati di altre associazioni scout italiane e straniere.

Il terreno è pianeggiante e soleggiato nella sua zona di ingresso, dove abbiamo immaginato di posizionare la zona tende, e prosegue in maniera pianeggiante intorno al suo laghetto. Intorno a queste aree si estendono dei boschetti in cui è possibile svolgere attività all'ombra. Oltre il laghetto sono presenti un grande prato e l'alzabandiera.



Il Campo fisso si aprirà con la cerimonia di apertura durante la serata del 1 Agosto e vedrà, nei giorni seguenti, il susseguirsi di proposte di attività. Tali proposte saranno offerte sotto forma di workshop a partecipazione individuale durante le prime tre giornate di campo fisso (2-4 Agosto).

Nella timetable indicata sopra vedete solo un esempio di disposizione dei workshop. I Rover/Scolte non vivranno tutti insieme ogni tematica: ogni sottocampo girerà giorno per giorno le 5 aree educative cosicché alla fine tutti avranno vissuto tutte le 5 diverse attività.

Entrando nel dettaglio avremo:

Competenze

Ogni Rover/Scolte potrà partecipare a 2 workshop da 3 ore oppure ad 1 workshop da 6 ore per acquisire o approfondire una competenza, e grazie all'elaborazione di un output concreto, sarà possibile anche accrescere la consapevolezza dell'utilizzo di tale competenza nella propria vita quotidiana. I workshop saranno condotti da esperti esterni o interni al CNGEI che sapranno fornire le conoscenze di base rispetto alle 8 competenze chiave europee. Sarà data importanza anche alla differenza tra hard e soft skills, utili strumenti da avere a portata di mano nella propria cassetta degli attrezzi. Ad ogni workshop prenderanno parte circa 20 persone.

Durata: 6 ore (oppure 3 ore + 3 ore) - Partecipazione: individuale

Iscrizione: prima del campo

Ispirazioni

Sarà come entrare in un'antica biblioteca, ma al posto di tanti libri più o meno voluminosi troveremo ospiti pronti a raccontare il proprio percorso di vita e l'impatto che hanno avuto per la propria comunità. Ascoltando le storie e le competenze che hanno portato a questi percorsi, sarà possibile per ogni Rover/Scolte provare a immaginare l'impatto che potrebbe avere in prima persona nella propria vita. I gruppi saranno di circa 15 persone e ogni Rover/Scolte potrà iscriversi in base alle proprie preferenze.

Durata: 3 ore - Partecipazione: individuale - Iscrizione: prima del campo

Well Being

Per 3 ore il protagonista assoluto sarà il nostro benessere. Ogni incontro sarà costituito da una parte teorica e una pratica, caratterizzata dall'apprendimento problem based. Ogni Rover/Scolte avrà la possibilità di riflettere sull'importanza del benessere e di conoscere strumenti per accrescere il proprio benessere psicologico, fisico e relazionale. Sviluppando soft skills e buone pratiche da utilizzare nella vita quotidiana, ciascuno di noi ha la possibilità di prendersi cura di sé per prendersi poi cura del mondo intorno a sé con consapevolezza. Gli incontri, a cui i Rover/Scolte si iscrivono in base alle proprie preferenze, saranno tenuti da ospiti esterni o interni al CNGEI.

Durata: 3 ore - Partecipazione: individuale - Iscrizione: prima del campo

Speak Up

Rappresenta l'occasione concreta per i Rover/Scolte per sperimentare occasioni di leadership. Tre ore che faranno da megafono alla voce e alle opinioni dei Rover/Scolte, per arrivare alla co-costruzione di un manifesto da consegnare alle istituzioni e ai rappresentanti di associazioni giovanili e al CNGEI in una serata dedicata. Sarà frutto dei Rover/Scolte partecipanti ad Agorà 2022 e Agorà 2023 sostenuti dalla Ronda.

Durata: 3 ore - Partecipazione: individuale in base alla tematica di proprio interesse -

Iscrizione: prima del campo

Advocacy

Non c'entrano gli avvocati... qui si tratta di capire come i Rover/Scolte presentano se stessi e la propria associazione, aumentarne il livello di consapevolezza e conoscere strumenti per poter essere dei portavoce con le istituzioni del proprio territorio. Ogni Compagnia/Clan sarà guidata da facilitatori che hanno seguito uno specifico percorso di formazione costruito insieme a WOSM e avrà l'occasione di conoscere esempi di successo di percorsi di Advocacy dentro e fuori lo scoutismo. Per capire come essere più efficaci nella propria realtà locale, i partecipanti vivranno questa attività in Compagnia/Clan di provenienza.

Durata: 3 ore - Partecipazione: di Compagnia/Clan

Il Campo fisso sarà occasione anche per vivere momenti tipici del metodo di Branca e per condividere tradizioni e peculiarità della propria Compagnia/Clan. Attraverso:

Cultural Day

La grande Fiera delle Compagnie/Clan dove condividere le proprie tradizioni di Compagnia/Clan, far conoscere il proprio territorio di provenienza e ricevere spunti su attività vissute da altre Compagnie/Clan.

Il ritorno a casa, aka quant'è bella Orte

Il campo terminerà Domenica 6 Agosto. Tra lacrime e abbracci, dopo la fase mattutina di smontaggio e pulizia del campo, vi preparerete per tornare a casa o vivere altre avventure: siete infatti ovviamente liberissimi di allungare la vostra Estate Rover con un vostro momento di Compagnia/Clan, se non l'avete già fatto prima del Campo!

Per semplificare il ritorno a casa di tutti stiamo valutando la migliore soluzione logistica possibile. In fase di iscrizione troverete la domanda "Dove preferisci essere lasciato alla fine del campo?". Le possibilità sono Roma Termini o Orte. Si tratta di una domanda statistica per aiutarci a capire come è meglio procedere: compilatela pensando bene al vostro ritorno a casa. Seguiranno poi comunicazioni più dettagliate su questo aspetto. Considerate che la volontà è quella di includere il trasporto tra il Campo fisso e questo luogo (o questi luoghi) di partenza all'interno della quota del campo.



Percorso educativo

Prima del campo

Ad ogni Rover/Scolte verrà chiesto di preparare un moodboard prima del campo dove spiegherà un progetto di Community Involvement vissuto con il proprio Clan e di condividerlo con gli altri Rover/Scolte durante il Sentiero. La Moodboard deve essere un oggetto fisico (stampato o disegnato su carta) e deve comprendere:

- il tipo di progetto che è stato vissuto, chi lo ha realizzato, chi è stato coinvolto
- una competenza che hanno utilizzato per realizzare il loro progetto e almeno un'altra competenza che hanno acquisito realizzandolo (se possibile vi chiediamo di fare riferimento agli 8 punti chiave europei competenze [Key Competences for lifelong learning](#));
- almeno una parola che descriva come si sono sentiti i Rover/Scolte quando hanno portato a termine il progetto.

Maggiori informazioni su questo e sulle attività pre-campo con la truppa gemellata saranno fornite nelle prossime settimane.

Campo mobile

Come sapete i Sentieri saranno vissuti in Compagnie/Clan gemellate. Ogni Ronda avrà il compito di organizzare una parte del Sentiero così come avviene in una qualsiasi ER di Compagnia/Clan. In questo modo sarà possibile lavorare sul sistema delle Ronde e sulla capacità di programmazione dei ragazzi. Questa esperienza sarà diversa rispetto a quella vissuta normalmente dalle Ronde e da quella proposta dal kit di attività per l'avvicinamento al campo in quanto sarà necessario collaborare con Ronde provenienti da altre Compagnie/Clan d'Italia.

Durante il campo mobile i ragazzi avranno modo di confrontarsi sulle esperienze vissute "a casa" prima di partire e di prepararsi al Campo Fisso. Saranno presenti momenti di monitoraggio del proprio benessere, proposti e sperimentati durante i Cantieri 2022; allo stesso tempo, sarà il momento in cui entrate in contatto con realtà del territorio per vivere, questa volta in Compagnie/Clan di Formazione, il *community involvement*.

Le tematiche e gli obiettivi che ci immaginiamo per questa parte di campo sono:

Tematiche

- Community Involvement
- Cultura del benessere
- Leadership

Obiettivi

- Sperimentare il proprio impatto sulla comunità
- Vivere l'aria aperta
- Conoscere e sperimentare modelli di leadership confrontandosi con la proposta di WAGGGS
- Acquisire nuove competenze consapevolmente
- Riflettere sul proprio benessere personale
- Confrontarsi su applicazione metodo di Branca

Vista la ricchezza e la diversità di esperienze che ogni Compagnia/Clan vivrà durante il Campo mobile è plausibile immaginare che la somma di queste esperienze coprirebbe tutte le possibili aree educative. Ad ogni modo in questa tabella abbiamo indicato le aree di riferimento, gli obiettivi, i percorsi spirituali e le competenze che principalmente rappresenteranno questa parte di Campo. Confrontandola con la tabella relativa al Campo fisso dovreste capire il diverso taglio di esperienze vissute in questi diversi momenti.

Aree di riferimento	Obiettivo	Percorso spirituale	Competenze attese
IMPEGNO CIVILE PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA	Saper individuare modalità di partecipazione concreta nei contesti di appartenenza.	Gli altri Quale è il mio impegno sociale? Come entrano gli altri nel mio progetto?	Sapere: conoscere quali sono gli ambiti di azione e le forme di partecipazione all'interno dei contesti di appartenenza Saper fare: partecipare e stimolare la partecipazione ai momenti decisionali negli ambienti di appartenenza Saper essere: essere consapevoli di poter contribuire al cambiamento
CORPOREITÀ CONSAPEVOLEZZA E SVILUPPO DI SÉ, DEI PROPRI LIMITI E DELLE PROPRIE POTENZIALITÀ	Saper riconoscere i propri punti da sviluppare, porsi degli obiettivi in relazione a questi e viverli come una sfida con e per se stessi	Il cammino Cosa sto realizzando?	Sapere: conoscere i propri limiti e il proprio potenziale Saper fare: sviluppare il proprio potenziale e superare i propri limiti Saper essere: sentirsi protagonisti e responsabili del proprio progetto di crescita personale
CREATIVITÀ CAPACITÀ PROGETTUALI	Saper seguire con continuità e perseveranza le fasi del progetto riadattandolo con flessibilità quando necessario;	La ricerca I miei progetti su cosa si fondano?	Sapere: comprendere l'utilità del progettare Saper fare: ideare, programmare, realizzare e verificare un progetto in tutte le sue componenti Saper essere: avere voglia di progettare con gli altri
CARATTERE SENSIBILITÀ, ATTENZIONE E RISPETTO VERSO SE STESSI E VERSO GLI ALTRI	Sapendo che "un gruppo è la risultante delle dinamiche relazionali tra i suoi componenti", saper dare ascolto e cercare una risposta ai bisogni nel gruppo di riferimento e dei suoi singoli componenti in armonia;	Gli altri Dove è la libertà e dove sono i limiti?	Sapere: sapere che i propri comportamenti e parole hanno un effetto sugli altri Saper fare: agire in modo rispettoso delle sensibilità e dei bisogni propri e altrui Saper essere: essere attenti ai segnali provenienti dagli altri
DIMENSIONE SPIRITUALE SAPER DARE UN SENSO ALLE PROPRIE ESPERIENZE E AI PROPRI VISSUTI	Comprendere che ciascuno può attribuire un diverso senso alle stesse esperienze ed essere curiosi in merito alle visioni altrui	Gli altri -Il mondo... tutto il mondo...	Sapere: sapere che ogni esperienza lascia una traccia Saper fare: distinguere il proprio personale vissuto all'interno di esperienze condivise con gli altri Saper essere: essere disponibili a ricercare un senso proprio da dare alle esperienze

Campo fisso

All'interno del Campo fisso i ragazzi vivranno una ricca serie di attività con tematiche e obiettivi diversi. Ve li indichiamo per ognuna delle 5 principali aree del Campo.

Come per il Campo mobile, anche per quello fisso tutte le esperienze che i Rover vivranno potrebbero rispondere a numerosi bisogni collegabili a diverse competenze. Nella tabella

che troverete alla fine di questo paragrafo abbiamo estratto quelli più presenti tra le varie attività proposte.

Competenze

Tematiche

- Empowerment

Obiettivi

- Conoscere il quadro delle 8 competenze chiave europee e la differenza tra hard skills e soft skills
- Acquisire o approfondire una competenza
- Essere pronti a utilizzare la competenza acquisita nella propria vita

Ispirazioni

Tematiche

- Community involvement
- Impact

Obiettivi

- Scoprire percorsi di vita che hanno un impatto concreto per la propria comunità
- Conoscere le competenze e le scelte che hanno portato a questi percorsi di vita
- Immaginare l'impatto che posso generare nella mia vita

Well Being

Tematiche

- Cultura del benessere
- Impact

Obiettivi

- Riconoscere l'importanza del benessere
- Conoscere strumenti per accrescimento del benessere psicologico, fisico, emotivo e relazionale
- Sviluppare soft skills e best practices da utilizzare nella propria vita quotidiana

Speak Up

Tematiche

- Impact
- Leadership
- Community Involvement
- Partecipazione attiva in associazione

Obiettivi

- Sperimentare occasioni di leadership
- Sperimentare strumenti e occasioni di democrazia su tematiche di rilevanza civica e associativa

- Individuare nuove possibili occasioni educative di Branca

Advocacy

Tematiche

- Impact
- Empowerment
- Community Involvement

Obiettivi

- Aumentare il livello di consapevolezza e competenza dei Rover/Scolte nel presentare se stessi e la propria associazione
- Scoprire esempi di successo di percorsi di Advocacy dentro e fuori lo scoutismo
- Apprendere strumenti per poter essere dei portavoce con le istituzioni del proprio territorio

Aree di riferimento	Obiettivo	Percorso spirituale	Competenze attese
IMPEGNO CIVILE PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA	Saper valutare gli effetti della propria azione nei contesti sociali di appartenenza	Gli altri - Il mondo... tutto il mondo... - Come mi preparo a comprendere, intervenire, aiutare?	Sapere: conoscere quali sono gli ambiti di azione e le forme di partecipazione all'interno dei contesti di appartenenza Saper fare: contribuire e cooperare per il raggiungimento di un fine comune Saper essere: essere desiderosi di allargare sempre di più il proprio raggio d'azione in qualità di cittadini
CORPOREITÀ ADOZIONE DI STILI DI VITA SANI	Comprendere l'importanza di avere uno stile di vita sano per poter essere utile agli altri.	Il cammino Devo farcela. Cosa mi dà le forze?	Sapere: riconoscere la complessità e la delicatezza del corpo umano e dell'affettività umana Saper fare: praticare comportamenti responsabili per la salute Saper essere: sentirsi responsabili della propria salute
CREATIVITÀ ORIGINALITÀ E FANTASIA	Riconoscere nell'originalità e fantasia propria e altrui una risorsa importante per la propria vita	Il cammino Quale è il mio progetto?	Sapere: riconoscere nell'uso dell'immaginazione una risorsa Saper fare: ricercare soluzioni originali per risolvere i problemi Saper essere: essere curioso di sperimentare situazioni nuove
CARATTERE SAPER COLLABORARE	Saper offrire e gestire il proprio contributo agli altri.	Gli altri Quanto il rapporto con gli altri dipende da me?	Sapere: essere consapevoli che la collaborazione è fonte di arricchimento Saper fare: saper superare la fatica e le criticità che possono emergere nella collaborazione Saper essere: sapersi porre in modo costruttivo, proattivo e motivante per il gruppo
DIMENSIONE SPIRITUALE	Considerare le risposte proprie come frutto di un	La ricerca I miei progetti su	Sapere: sapere che la ricerca è una parte irrinunciabile della

SVILUPPARE UNA RICERCA PERSONALE	percorso di ricerca continua e per questo modificabili nel tempo	cosa si fondano?	crescita personale Saper fare: riconoscere e rispettare il percorso di ricerca degli altri e saperne trarre spunti di crescita personale Saper essere: essere disponibile a rimettere in discussione le risposte già acquisite
----------------------------------	--	------------------	--

Dopo il campo

È difficile immaginare quale impatto possa avere un campo di questo tipo un mese, un anno o 5 anni dopo che tutti i Rover/Scolte italiani (e non solo) lo avranno vissuto.

Il nostro sogno è che, una volta tornate a casa, le Compagnie/Clan possano svolgere attività di impatto sulla cittadinanza del territorio che le circonda. Durante l'anno i Rover/Scolte si sono sperimentati, al campo si sono ispirati, hanno imparato una serie di competenze e hanno capito come poter essere efficaci parlando nel modo giusto con le persone giuste per poter cambiare il mondo nella maniera per loro più corretta. Il tutto con una certa consapevolezza di come poter essere più sereni con sé stessi e poter quindi portare avanti i propri obiettivi.

Per la Branca sarà invece importante saper recepire e gestire le richieste espresse dai Rover/Scolte durante l'attività di Speak Up in modo che siano costruttive e proficue. Sarà una grande sfida che porterà interrogativi e stimoli per la Branca dei prossimi anni.

Contributo



Ai Rover/Scolte partecipanti al campo verrà richiesto un contributo di 350€ a copertura delle spese vive sostenute dal CNGEI, calcolato sui costi di vitto, alloggio, trasporti, strutture e materiale per le attività. L'ente organizzatore sta cercando di ridurre le spese previste e di conseguenza anche il contributo richiesto per partecipare all'evento. Eventuali aggiornamenti sul valore del contributo verranno comunicati a inizio 2023.

La quota dei Capi Clan che partecipano all'evento è invece ridotta al 50% ed è quindi pari a 175€.

Il contributo comprende:

1. Vitto, alloggio e attività al trampolino e durante il Sentiero
2. Trasporti all'interno Sentiero
3. Trasporto dal Sentiero al Campo fisso
4. Trasporto dal Campo fisso alla località da cui partire per il rientro (Roma o Orte)
5. Vitto, alloggio e attività al Campo fisso

Sono esclusi solamente:

1. Trasporto da casa al trampolino
2. Trasporto dal Campo fisso (Roma o Orte) a casa

Le modalità di versamento previste sono le seguenti:

Numero quota	Quota intera	Quota CC	Scadenza
Quota #1	100 €	50 €	15 Dicembre
Quota #2	100 €	50 €	26 Marzo
Quota #3	150 €	75 €	28 Maggio

Tutti i pagamenti devono essere effettuati da un unico Conto Corrente per il Clan a:

Intestatario CNGEI	Banca Crédit Agricole Cariparma	Filiale Agenzia Roma
IBAN IT 23 Z 06230 03205 0000 4042 1938		

Nella causale indicare: ER23, n° della rata, AGESCI + nome Clan, numero Rover/Scolte, numero Adulti, nome Gruppo (ad esempio: ER23, 1° rata, Clan del Fulmine, 6 Rover/Scolte, 2 Capo Clan/Fuoco, Aosta 2).

Si ricorda che i bonifici dovranno pervenire per il tramite del vostro Gruppo. Non è possibile inviare bonifici dai conti correnti di Capi Unità, Clan, persone fisiche o giuridiche di qualsiasi natura.

Iscrizioni

Le iscrizioni al campo si svolgeranno in 3 diversi momenti.

Iscrizione di Clan

Nel primo step iscrivete il vostro CLAN indicando il numero di partecipanti al Campo. Questo numero determinerà la quota da versare.

Potete procedere con l'iscrizione [da qui](#). Il form viene compilato dal Capo Clan e dalla Capo Fuoco.

Inizio iscrizioni: 12 Novembre 2022

Termine iscrizioni: 15 Dicembre 2022

Istruzioni compilazione:

- Chiediamo ai Capi Clan/Fuoco se sono presenti al campo insieme ai Rover/Scolte. Ovviamente il Capo Clan e la Capo Fuoco devono essere presente al campo e, in sua vece, in casi particolari, può essere presente un Capo Gruppo: non è possibile che il Clan partecipi senza un adulto. Il numero di quote ridotte sarà calcolata sulla base di queste risposte (ad esempio se i Capi Clan/Fuoco rispondono "Sì" calcoliamo 2 quote ridotte).
Per necessità particolari (ad esempio il Capo Clan segue campo mobile, il Capo Gruppo segue campo fisso) scrivete a er2023@cngai.it
- Chiediamo ai Capi Clan/Fuoco se sono disponibili a collaborare nelle attività al Campo.

Si tratta dei 5 workshop del Campo fisso. In generale siete invitati a partecipare ai workshop nel modo che preferite (ad esempio seguendo tutti i Rover/Scolte della Compagnia/Clan nei diversi slot). Se però siete disponibili a gestire dei workshop al Campo potete rispondere “Sì” a questa domanda e aspettare la call Adulti per avere maggiori informazioni.

- Con “Numero Rover” si intende il numero di Rover/Scolte iscritti in Clan.
- Con “Numero Rover presenti al campo” si intende il numero di Rover/Scolte che parteciperanno a ER23. La quota dei Rover/Scolte sarà calcolata sul numero indicato in questo campo. In questo numero non sono da considerare Capi Clan che sono calcolati come indicato sopra.
- Le preferenze rispetto ai trampolini hanno lo stesso peso. Non esiste una scelta primaria e una secondaria.
- La domanda “Dove preferisci essere lasciato a fine campo?” è una domanda statistica come indicato nel paragrafo “Il ritorno a casa, aka quant’è bella Orte”

Iscrizione singoli Rover/Scolte

Nel secondo step ci fornirete i dati di ogni singolo Rover/Scolte (informazioni sanitarie, alimentari, educative, ecc.).

Il link al form verrà comunicato all’apertura delle iscrizioni, il 23 dicembre.

Il form viene compilato dal Capi Clan/Fuoco.

Inizio iscrizioni: 23 Dicembre 2022

Termine iscrizioni: 12 Febbraio 2023

Iscrizione ai workshop

Nel terzo step i Rover/Scolte si iscrivono ai workshop presenti al campo. All’interno dello stesso workshop non sarà possibile iscrivere più 3 Rover/Scolte per Compagnia/Clan. Considerate poi che il numero di posti disponibili per ogni workshop è limitato e diminuirà con l’iscrizione dei ragazzi: come si suol dire “primo arrivato, meglio servito”.

Il link al form verrà comunicato all’apertura delle iscrizioni ai workshop, il 3 aprile 2023

Il form viene compilato da ogni Rover/Scolte.

Inizio iscrizioni: 3 Aprile 2023

Termine iscrizioni: 28 Maggio 2023

Riassunto tempistiche

Se vi state perdendo tra le varie date, ecco qui l’atteso schemino riassuntivo.

Data	Comunicazioni	Iscrizioni	Quota
15/12/22		Termine iscrizione CLAN	Termine pagamento Rata #1
23/12/22	Comunicazione trampolino e abbinamento Compagnie gemellate	Inizio iscrizione Rover e Scolte	

12/02/23		Termine iscrizione Rover e Scolte	
26/03/23			Termine pagamento Rata #2
03/04/23	Comunicazione lista workshop Campo fisso	Inizio iscrizione Rover e Scolte ai Workshop	
28/05/23		Termine iscrizione Rover e Scolte ai Workshop	Termine pagamento Rata #3

E che dico ai Rover?

Anzitutto per raccontare questa fantastica occasione ai Rover/Scolte proietta questo video <https://youtu.be/QXrEFlah3oE> fatto apposta per te!

Se poi vuoi creare un qualsiasi artefatto comunicativo per loro [qui](#) trovi il logo dell'evento in tutte le sue forme e varianti.

Invita poi i Rover/Scolte a seguire i canali di Branca dedicati a loro e tenuti vivi dai Rover di Sharing Compa: ci saranno aggiornamenti sull'evento e sull'hype che ne nascerà!

- Sito di Branca: <https://brancar.cngei.it/news>
- Sito evento: <https://er23.cngei.it/>

Per il momento il sito è vuoto, ma a breve si riempirà di contenuti!

- Instagram: <https://www.instagram.com/brancarover/>
- [Spotify](#)

F.A.Q.

Posso partecipare solo a una delle 2 parti del Campo?

No, le 2 parti sono complementari. A livello educativo una non avrebbe senso senza l'altra. Anche logisticamente ed economicamente sarebbe difficile dividere in 2 parti l'evento.

Se io Capo Clan/Fuoco ho problemi di ferie posso partecipare a una sola parte del Campo?

Preferibilmente no, ma se proprio non riesci a liberarti, puoi organizzarti con altri educatori del tuo Gruppo. Chiaramente non puoi lasciare i tuoi ragazzi senza un responsabile adulto che li accompagni.

Quanto tempo dell'evento sarà vissuto con la mia Compagnia/Clan?

Sicuramente come Compagnia/Clan vivrete la partenza da casa e l'arrivo al trampolino. Durante i Sentieri sarete sempre insieme, anche se gemellati ad un'altra Compagnia. Al termine dei Sentieri vi ritroverete e da quel momento vivrete tutto il Campo insieme. Le attività al Campo saranno in buona parte vissute come EPI ma considerate che avrete sempre un'ora prima di cena per organizzare attività con la vostra Compagnia/Clan, oltre a 2 sere in cui valuterete se vivere un momento con il vostro sottocampo o solo con la Compagnia/Clan.

Che ne sarà del Covid?

Come sappiamo la gestione della pandemia è sempre in continua evoluzione. Con l'avvicinarsi della data del campo stileremo insieme al Responsabile alla Sanità del Campo un corretto triage sanitario. Ad ogni modo in infermeria è prevista una zona utile per un primo isolamento dei casi.

È possibile bere alcolici al campo?

Il campo sarà alcool free anche per gli adulti presenti al campo. Non sarebbe corretto lasciare la possibilità ai Capi Clan di bere alcolici al campo per ovvie difficoltà nella gestione di questa disparità con i propri Rover/Scolte. Per coerenza anche a tutti gli adulti presenti al campo sarà chiesto di non consumare alcolici.

E per qualsiasi altro dubbio?

Scrivi a er2023@cngai.it

La Ronda Nazionale
Margherita, Pablo, Elena, Francesco, Giulia

Capo e Vice Capi Campo
Fabio, Nicoletta, Riccardo

Il Tesoriere
Marco