



Reparto Esploratori Tesserete

VolF / Reto Arrighi, In Déca 8, 6950 Tesserete,
079 835 30 89, esploratori@scout-tesserete.ch

Compiti e informazioni per il campeggio

Esimi membri del lodevole Comitato delle Esattissime Scienze,

è grazie alle Vostra ineccepibile collaborazione che abbiamo oggi l'onore di presentarVi l'invenzione scaturita dall'ingegno di quel supremo essere che è la specie umana. Il decimo millennio dopo Cristo. non sarà mai stato così vicino, è il caso di dirlo. In occasione del nostro prossimo Congresso delle Esattissime Scienze il grandissimo viaggio nel tempo avrà inizio: destinazione 10'000 d.C!

AspettandoVi con i Vostri protocolli ed il materiale che si confà ad una simile audizione.

Sentitamente Vostri

Patzo Dobrokotov e Ilia Mactokolov
Coordinatori del lodevole Comitato delle
Esattissime Scienze

Munitevi perciò di curiosità e creatività e preparate tutto il necessario per affrontare questo viaggio nel futuro!

Cosa dovete preparare?

Cosa?	Entro	Note:
Nome/personaggi di pattuglia e bandierina del guidone	Campo	Ogni pattuglia rappresenterà un famoso gruppo di esperti in una materia: Cobra→astrofisica Ele-Bradipi→microbiologia Caval→chimica organica Ramarri→metallurgia Orni→ingegneria meccanica Ogni pattuglia deve avere un accessorio (vedi paragrafo sui brevetti) e una bandierina di stoffa da appendere al guidone come ricordo per il futuro.
Vestiti di pattuglia	Campo	Ogni membro della pattuglia deve avere il suo vestito a tema viaggio nel futuro. Siate creativi! Tra i membri il vestito non deve forzatamente essere identico ma il legame deve essere ben riconoscibile. Il vestito deve essere fatto da voi e non acquistato già pronto.
Brevetto di pattuglia	Campo	Non importa che sia un cucchiaino bucato o una calcolatrice a manovella: fate vedere al mondo che siete i più grandi inventori! Qual è il vostro brevetto più spettacolare? Mi raccomando, per essere accettato dalla comunità scientifica deve essere descritto accuratamente!
Rotella dei ruoli di pattuglia:	Campo	Ogni pattuglia deve avere una rotella per i ruoli giornalieri del campo. Qualche esempio di ruolo: asciugare, lavare, accensione del fuoco, raccolta legna,



Reparto Esploratori Tesserete

VolF / Reto Arrighi, In Déca 8, 6950 Tesserete,
079 835 30 89, esploratori@scout-tesserete.ch

		creazione delle teppe, acqua, riordino e pulizia, ruolo del campo, cucinare,...
Progetto della cucina di pattuglia	14 giugno	Avrete a disposizione 2 listelli da 4 m, codighe, materiale della pattuglia, 4 pali lunghi e 2 pali corti. Che sia realistico, fattibile, ma perché non un po' ambizioso.
Progetto della costruzione del campo:	14 giugno	Ogni pattuglia deve disegnare un progetto di una costruzione del campo, compresa di lista del materiale necessario (quale materiale? quantità? dimensioni?). - Cobra: doccia + lavabo - Caval: bivacco + albo - Ramarri: fossa biologica+raccolta differenziata - Bradipi-ele: altare - Orni: entrata
Grido di pattuglia:	Campo	Ogni pattuglia deve creare il proprio grido di pattuglia da avere pronto per il campeggio.
Materiale supplementare per campo	Campo	- Un guanto da cucina per pattuglia - Una maglietta interamente bianca per ogni compattugliano.

Quando?

Sabato 7 giugno ci sarà del tempo per iniziare/continuare la preparazione. Oltre a questa data la pattuglia deve incontrarsi in autonomia (a casa o in sede). Per le disponibilità della sede accordarsi con Volf.

Dove?

In sede, a casa, o dove preferite. In sede avrete a disposizione tutto il materiale presente, potete altrimenti comprare le cose che vi mancano con la vostra cassa di pattuglia.



Con queste informazioni e preparazioni, sarete pronti per il campeggio! Buona avventura!

I vostri Spaturni e pionieri ☺

Ps: siamo a disposizione per qualsiasi dubbio, difficoltà o domanda