

# World Federation of Independent Scouts WFIS

## Pathfinder Belt



**Progetto internazionale per Rover e Scout della WFIS mondiale  
Pathfinder Belt**

## **Introduzione:**

Pathfinder Belt è la sfida di una vita, aperta agli Scout con più di 16 anni e Rover/Scolte. Si tratta della possibilità di prendere parte a una spedizione di 10 giorni con lo scopo di comprendere realmente un altro paese con la sua gente e lo stile di vita.

The Pathfinder Belt è descritto come 'l'antidoto al pacchetto vacanza'. È concepito per aiutare i giovani ad approfondire la comprensione di un altro paese, viaggiando sul suo territorio, completando dei progetti "sorpresa", lavorando come piccolo team e incontrando persone del posto.

## **Condizioni richieste:**

Per completare la Pathfinder Belt, lo Scout o Rover deve:

- Avere più di 16 anni
- Pianificare e formarsi come piccola squadra per una spedizione internazionale
- Viaggiare all'interno di un altro paese per 10 giorni
- Completare un'impresa/progetto maggiore decisa dalla squadra
- Completare 10 progetti minori
- Tenere un diario durante la spedizione
- Prendere parte a una verifica post spedizione
- Fare una presentazione della spedizione

## **Preparazione del progetto e delle attività:**

una prima bozza del progetto e delle attività deve essere inviata al supervisore entro e non oltre 8 settimane prima della partenza. Il progetto dovrebbe essere preparato secondo le seguenti sei fasi metodologiche:

- Ricerca delle idee
- Scelta dell'idea
- Preparazione progetto
- Determinazione della fase di realizzazione
- Realizzazione
- Verifica

Non ci sono requisiti personali speciali per la Pathfinder Belt. Va da sé che le buone condizioni fisiche e un poco di esperienza di viaggio sono un vantaggio.

Quando si sceglie l'itinerario, tra il luogo di partenza e di arrivo, sono da considerare i seguenti punti:

- Quanto tempo abbiamo a disposizione?
- Quali interessi ci portano a voler viaggiare nella zona scelta?

## **Viaggio:**

La maggior parte delle spedizioni Pathfinder Belt sono intraprese a piedi, sebbene altre forme di trasporto tra cui canoa, barca, bicicletta e cavallo, siano ugualmente accettabili. Alcune squadre potrebbero voler utilizzare il trasporto pubblico locale come parte della loro spedizione: anche questo è accettabile, purché ciò fornisca reali opportunità di incontrare e parlare con le persone locali. I gruppi possono combinare diverse forme di viaggio. *Si prega di notare che l'autostop non è autorizzato dalla WFIS.*

## **Durata:**

La spedizione dovrebbe durare almeno dieci giorni. La Pathfinder Belt è più una maratona che uno sprint! Durante questo periodo, la squadra dovrebbe trascorrere almeno 30 ore viaggiando da un posto all'altro e visitare almeno quattro città o villaggi. Per una squadra tipica che viaggia principalmente a piedi, ciò suggerirebbe un percorso di circa 160 km. Tuttavia, è importante che il percorso e la distanza tengano conto della geografia locale, dei mezzi di trasporto, delle capacità fisiche dei membri del team, delle temperature diurne e delle condizioni meteo. Il tempo necessario per viaggiare verso e dal paese dove si svolge la spedizione non va incluso nel calcolo.

## **Training:**

Le squadre devono affrontare una preparazione fisica appropriata per la spedizione pianificata. Per la maggior parte dei giovani, portare a termine progetti in movimento sarà una nuova esperienza. Una buona preparazione potrebbe essere una "mini-Pathfinder Belt" dove le squadre si spostano durante un fine settimana, vicino a casa e con due o tre progetti a sorpresa. La formazione dovrebbe riguardare la sicurezza delle spedizioni e le emergenze, la preparazione fisica e alcune discussioni approfondite sui modi migliori per approcciarsi alle persone locali per ottenere aiuto per la realizzazione dei progetti.

È essenziale che, alla fine della formazione, le squadre capiscano che l'obiettivo della Pathfinder Belt è quello di "sviluppare una migliore comprensione di un altro paese, della popolazione e del suo modo di vivere". Le squadre che si avvicinano alla Pathfinder come una sfida puramente fisica difficilmente raggiungeranno tali requisiti.

## **Dove e quando:**

Molte spedizioni Pathfinder Belt sono organizzate da un Paese o Associazione. Queste spedizioni beneficiano dei risparmi sui costi dei viaggi di gruppo e del supporto extra che un team esperto di un paese o associazione può offrire. In questo caso la squadra potrebbe non avere molta influenza sulla destinazione e le date della spedizione. Tuttavia, le decisioni sul percorso preciso rimarranno sempre della squadra.

In alternativa, Scout e Rover possono organizzare le proprie spedizioni con la Pathfinder Belt come una piccola squadra, eventualmente anche come parte di un viaggio o di un campo più ampio.

## **Itinerario:**

Il percorso deve essere scelto tenendo presente quanto segue:

- Dovrebbe passare attraverso almeno quattro città o villaggi
- Non deve includere alcun paese selvaggio
- Dovrebbe supportare il grande progetto e offrire opportunità per il completamento di progetti minori

In molti paesi, sarà più facile incontrare persone locali nei villaggi piuttosto che in città più grandi.

## **Equipaggiamento:**

Sarete per conto vostro per almeno 10 giorni; quindi tutto l'equipaggiamento deve essere in buone condizioni per farvi affidamento. Gli scarponi, indumenti e tende devono essere adeguati per le condizioni previste nelle varie località che si visiteranno.

Gran parte del cibo da consumare sarà acquistato nel paese che state visitando, ma assicuratevi di avere a disposizione alimenti disidratati come riserva.

Dovrete fare attenzione al peso dello zaino e trasportare non più di 16 kg a persona o un quinto del proprio peso corporeo.

## **Sicurezza e dimensione della squadra:**

La sicurezza delle squadre è essenziale. Le spedizioni di Pathfinder Belt non dovrebbero essere intraprese in paesi pericolosi, come per esempio zone di guerra o a rischio. Dove è necessario passare attraverso aree solitarie, vanno rispettate le linee guida dell'attraversamento. È importante per la sicurezza che la squadra si metta regolarmente in contatto con un capo. Perché è essenziale incontrare le popolazioni locali per completare i progetti, è molto più efficace viaggiare in piccoli gruppi nelle aree semi-popolate. Le squadre dovrebbero essere composte da non meno di quattro persone, ma le dimensioni della squadra dipenderanno dai rischi che potrebbero verificarsi.

Nella maggior parte delle aree in cui si svolgono le spedizioni di Pathfinder Belt, dovrebbe esserci accesso a una rete di telefonia mobile e questo va seriamente considerato come una delle opzioni di contatto di emergenza, ma

non l'unica. Le squadre dovrebbero essere chiaramente informate su cosa fare e a chi rivolgersi in caso di emergenza. Inoltre, sono utili i suggerimenti di buon senso, su come approcciarsi alle popolazioni locali in modo adeguato a seconda del paese visitato. Molte squadre hanno riferito che indossare una divisa da scout in ogni momento è un modo rapido ed efficace per essere riconosciuti e di conseguenza per ottenere facilmente aiuto e collaborazione.

### **Partecipazione:**

Per partecipare alla Pathfinder Belt WFIS, aspettiamo la vostra richiesta scritta al più tardi entro la primavera dell'anno in cui si svolgerà la spedizione.

### **Budget:**

La maggior parte delle spedizioni di Pathfinder Belt operano con un budget limitato. In pratica, questo aiuta perché incoraggia le squadre a mangiare cibo locale, evitare grandi campeggi commerciali e approfittare dell'ospitalità domestica.

### **Progetti:**

Ogni squadra dovrebbe scegliere un progetto (impresa) maggiore. Il team organizzatore dovrebbe approvare il progetto prima della partenza.

All'interno di questo progetto va individuata un'attività principale. È questa attività che determina quale itinerario scegliere, quali persone incontrare e così via.

Quest'attività principale deve essere interessante per voi e deve valere la pena renderla il fulcro del viaggio. Se l'attività è buona, l'entusiasmo arriva da solo! Tuttavia, non dovrebbe essere pianificata in maniera troppo rigida, in modo che possa essere adattata strada facendo, in base alle diverse e possibili situazioni ed imprevisti.

Si prega di tenere a mente: la Pathfinder Belt è una sfida che non solo mette alla prova le vostre capacità personali, ma vuole anche rendere possibile un reale approccio al paese, alle persone del posto e al loro stile di vita.

Un buon progetto per esempio:

- Indaga sugli interessi ricreativi dei giovani e sui mezzi e servizi a loro disposizione.
- Studia industrie e mestieri rurali tipici

Studia gli avvenimenti storici, nonché l'influenza che questi hanno avuti sui tempi attuali

- Fa un confronto tra stili di vita dei diversi villaggi, città e regioni visitati
- Segue il corso di un fiume e studia le diverse comunità da questo servite, la loro industria, l'agricoltura e lo stile di vita
- Sviluppo musicale del paese
- Cultura
- Cibo e bevande
- Architettura
- Lingua

Ogni squadra dovrebbe anche completare dieci progetti minori. Cinque di questi dovrebbero essere progetti a sorpresa stabiliti dagli altri membri del team organizzatore o della sezione di appartenenza. Questi progetti dovrebbero essere consegnati alla squadra 24 ore prima della partenza. Le squadre dovrebbero essere in grado di scegliere i progetti da un elenco più lungo di circa 20 progetti, al fine di fornire flessibilità e maggiore scelta in base alle circostanze locali.

Un buon progetto minore:

- Si avvale dell'aiuto o delle informazioni da parte della popolazione locale
- Chiederà alla squadra di provare o fare qualcosa che altrimenti non avrebbero considerato
- Richiede un'ora circa per essere realizzato
- Si basa su qualcosa di unico o speciale dell'area visitata.
- Ad esempio, "parlare con la persona più anziana che si può trovare in un villaggio dei cambiamenti che hanno visto nell'area durante la loro vita"

### **Verifica:**

Non appena la spedizione è completata e, se possibile, prima di lasciare il paese visitato, la squadra dovrebbe fare una verifica informale con un capo per stimolare la riflessione su:

- Cosa hanno fatto
- Le persone che hanno incontrato
- Come si sono sviluppate le loro opinioni sul paese visitato
- Come hanno lavorato in squadra
- L'adeguatezza della loro pianificazione, preparazione e formazione
- Che obiettivi hanno raggiunto

La verifica non è una valutazione e non devono essere emessi giudizi.

### **Diario:**

Va tenuto un diario della spedizione. Il suo scopo è di aiutare la squadra a tenere appunti personali, a supportare la verifica e la presentazione. Il diario può essere tenuto su carta, dettato o realizzato su supporto video. Anche le fotografie o le diapositive sono utili e possono arricchire la presentazione.

### **Valutazione personale**

La squadra deve fare una propria valutazione entro un mese dal tuo ritorno. La valutazione consente di determinare in tutta onestà se sono state rispettate le regole della Pathfinder Belt e se sono state eseguite correttamente le attività principali.

Provate a registrare i vostri progressi personali: la squadra ha fatto dei progressi in merito alle conoscenze del paese, si riconosce uno sviluppo personale e del gruppo?

### **Valutazione:**

La Pathfinder Belt è valutata da un team che baserà le proprie decisioni su:

- Quanto la squadra ha sviluppato la propria conoscenza del paese, delle persone e del modo di vivere
- Quanto i membri della squadra si sono evoluti personalmente e come gruppo grazie all'esperienza vissuta
- La qualità della spedizione

I membri del team di valutazione includono normalmente:

- Qualsiasi capo spedizione.
- Il coordinatore di rete.
- Un'altra persona nominata dal Paese o Associazione di appartenenza.

Dopo aver ricevuto la valutazione, la presentazione e dopo una discussione con la squadra, la dirigenza del team organizzativo deciderà se il vostro progetto e le vostre attività saranno riconosciuti come Pathfinder Belt di successo o meno.

Le squadre che hanno superato ricevono un certificato e una cintura con una fibbia speciale. Questi possono essere ordinati come fornitura WFIS.

Le spedizioni di Pathfinder Belt possono essere considerate parte del "Duke of Edinburghs Award" o IJP, ma questo progetto dovrebbe essere realizzato almeno 4 mesi prima del completamento del Livello Oro. La Pathfinder Belt può anche essere utilizzata per soddisfare i requisiti del St. George Award o di parti di altri premi, ma non può essere utilizzata più di una volta.