

# DIZIONARIO SCOUTESE ITALIANO

---

Mamma ho dimenticato anche sta volta il qdc e il csq mi vuol portare in con.ca. e se non bastasse, passeranno anche alla co.ca. perché è un problema di p.p. e siccome è un vizio comune a molti, ci sta che si rivolgano addirittura al co.zo.





**COMPENDIO A CURA DELL'ASSOCIAZIONE:**

**"100% SCAUT - GENITORI IN CAMMINO" onlus**

**Editore: 100% SCAUT - GENITORI IN CAMMINO ONLUS"**

**Via della Fortezza, 1**

**59100 Prato (Po)**

**PRATO 1/10/2011**

**E-MAIL:**

**100X100SCAUT@ARUBA.IT**

**100X100SCAUT@100X100SCOUT.IT**

**UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE AL GRUPPO PARMA 5 CHE HA INSERITO IN RETE  
MOLTI DEI TERMINI DI QUESTO GLOSSARIO**

A.E.	<b>Assistente ecclesiastico.</b> È il sacerdote che segue le attività scout legate alla religione e alla liturgia (in molti casi è assistente spirituale dei singoli ragazzi). È un capo uguale agli altri nello staff; con gli stessi diritti e doveri di tutti gli altri capi.
ABILITA' MANUALE	<b>Uno dei quattro punti di B.P. posti a base del metodo educativo Scout.</b>
ACCANTONAMENTO	<b>Quando, durante un'Uscita o al campo invernale, a causa del freddo intenso, gli Scouts o le Guide pernottano al coperto anziché in tenda. Le Vacanze di Branco per i Lupetti ed il Volo Estivo per le Coccinelle si svolgono normalmente in accantonamento vista la tenera età.</b>
AGESCI	<b>ASSOCIAZIONE GUIDE E SCOUT CATTOLICI ITALIANI:</b> ovvero Associazione Giovanile e Senile (data l'età di alcuni capi) . È una delle Associazioni Italiane che portano avanti il "metodo educativo" elaborato da un vaneggiante colonnello britannico agli inizi del secolo scorso.. (Vedi B.P.). Nata, nel 1974 dall'unione dell'associazione maschile ASCI e di quella femminile AGI. Pratica la coeducazione.
AGI	<b>Associazione Guide Italiane (1943 - 1974)</b>
AKELA	<b>Nel libro di Kipling "Il libro della giungla", da dove viene tratta l'ambientazione fantastica per operare il metodo educativo della brancai Lupetti, è il capo del branco, il Vecchio Lupo (sigla VL) saggio che siede sulla rupe e guida il Popolo Libero (i lupi). In pratica un povero sciagurato che nel tempo libero ha il 50% della responsabilità e deve guardarsi le spalle da una trentina di scalmanati dagli 8 ai 12 anni. Alla fine muore (nel libro), in un combattimento valoroso.</b>
ALFIERE	<b>Colui che porta la fiamma. Di solito un membro meritevole del reparto che per motivi vari non è caposquadriglia.</b>
ALPENSTOCK	<b>Bastone dotato di punta finale per essere piantato nel terreno, che funge da base per la costruzione di totem, guidoni, fiamma etc...</b>
ALTA SQUADRIGLIA	<b>Sottoinsieme di un Reparto AGESCI che include i ragazzi/e più grandi. Solitamente comprende i ragazzi degli ultimi due anni. L'A.S. vive momenti specifici extra, supplementari alle normali attività di Reparto. Nella FSE invece comprende solitamente i capi squadriglia e vice capi squadriglia di un Riparto.</b>
ANGOLO DI SQUADRIGLIA	<b>Base di attività di ciascuna squadriglia Esploratori o Guide, costruita interamente dai suoi componenti (idem "angolo di sestiglia" o "tana di sestiglia" per Lupetti e Coccinelle è parte della "tana" assegnata a ciascuna sestiglia)</b>
ANNO SCOUT	<b>E' il periodo nel quale si svolge l'attività Scout con il suo "ciclo" educativo. Inizia normalmente nel mese di ottobre, con la ripresa delle attività, e si conclude nei mesi tra giugno e agosto, con i Campi estivi.</b>
AQUILE RANDAGIE	<b>Nome che gli Scouts milanesi hanno assunto durante il periodo clandestino dello scoutismo sotto il regime fascista.</b>
ASSISTENTE ECCLESIASTICO	<b>Vedi A.E.</b>
ASSOCIAZIONE GUIDE E SCOUTS CATTOLICI ITALIANI	<b>A.G.E.S.C.I. Associazione costituita nel 1974 in seguito alla fusione dell'A.G.I. e dell'A.S.C.I.</b>

ASSOCIAZIONE GUIDE ITALIANE ASSOCIAZIONE SCAUTISTICA CATTOLICA ITALIANA	<b>A.G.I. Sorta nel 1944, fu sciolta nel 1974 per fondersi con l'A.S.C.I.</b>
AUTOFINANZIAMENTO	<b>Un'attività in cui i ragazzi, tramite il proprio lavoro, guadagnano soldi che servono a coprire le spese delle attività .</b>
B.P.	<b>Robert Baden Powell, Lord of Gilwell: colonnello inglese fondatore del movimento Scoutistico nato durante l'assedio di Mafeking nella guerra Boera quando per trasportare i dispacci dell'esercito all'interno della città usò dei ragazzi di strada: rientrato in patria, maturò la convinzione di poter migliorare la vita dei ragazzi che in quel tempo vivevano per le strade di Londra dando loro una istruzione con il gioco. Il 22 Febbraio, anniversario della sua nascita, tutti gli scout del mondo lo pensano intensamente assieme a sua moglie, fondatrice del movimento femminile e nata nello stesso giorno (poi si dicono le coincidenze).</b>
BADEN POWELL	<b>vedi B.P.</b>
BAGHEERA	<b>La pantera nera, altro VL a capo del Branco, è il simbolo della scaltrezza e dell'agilità.</b>
BALOO (BALÙ)	<b>E' l'orso vecchio e saggio, maestro della legge nel "libro della Giungla". Nel Lupettismo Cattolico il nome e il ruolo è riservato all'Assistente Spirituale.</b>
BANS	<b>è un insieme di una canzoncina e di gesti da fare simultaneamente a scopo ludico.</b>
BORRACCIA	<b>recipiente di piccole dimensioni: 1l/2l, per la conservazione e il trasporto di liquidi</b>
BOSCO	<b>E' l'ambiente fantastico della Branca Coccinelle</b>
BRANCHE	<b>Da distinguere dalle Branchie che aiutano il pesce a respirare, le branche tendono a far soffocare giovani tenaci che hanno malauguratamente posto piede in Co.Ca. Si usa Branca come nome generico per indicare ogni tipo di unità, che va da quelle L/C a R/S, passando per E/G...</b>
BRANCO	<b>Unità della Branca L/C, cioè Lupetti/Coccinelle. È l'unità dei lupetti, formata da bambini di età compresa tra gli 8 e 12 anni. Il clima di favola, che i bambini cercano in tutti i modi di distruggere, si rifà alle storie di Mowgli nel libro della giungla, di Rudyard Kipling.</b>
BREVETTO	<b>E' la "patacca" o meglio, il documento ufficiale che l'Associazione rilascia ai Capi e agli Aiuto Capi</b>
BUONA AZIONE	<b>B.A. E' l'impegno quotidiano di tutti gli Scouts del mondo</b>
BUONA CACCIA	<b>B.C. Caratteristico saluto dei Lupetti, degli Scouts e delle Guide</b>
BUONA STRADA	<b>Saluto dei Rover e delle Scolte.</b>
C.D.A.	<b>Consiglio di Akela, o degli Anziani (nessuno lo ha mai capito). La parte più vecchia del branco che, vista l'età, non riesci più a tenere ferma con i soliti giochini, ma abbisogna di qualcosa più da grandi...</b>
C.F.A.	<b>Campo di Formazione Associativa, secondo step della FO.CA. Di carattere nazionale. Vuole essere un confronto tra i capi, sul loro</b>

	<b>essere capi, sulla associazione, sulle scelte... sulle diversità dello scoutismo a livello italiano.</b>
<b>C.F.M.</b>	<b>Campo di Formazione Metodologica, primo step della FO.CA. Di carattere regionale è un campo della durata solitamente di una settimana dove i capi vanno per imparare il metodo, adempiere ai loro doveri associativi, confrontarsi con altri capi della branca. Il campo solitamente è seguito da uno o più ritorni e, dopo circa due anni, da un giudizio stilato dai "capi campo" sugli allievi, si decreta la possibilità o la impossibilità di carriera associativa.</b>
<b>CACCIA</b>	<b>giornata all'aperto vissuta dal Lupetto/a insieme a tutto il Branco</b>
<b>CAMBUSA</b>	<b>luogo dove viene immagazzinato il cibo ai Campi</b>
<b>CAMBUSIERE</b>	<b>persona adibita alla cambusa</b>
<b>CAMPO</b>	<b>malgrado vi siano ancora genitori che pensano sia un premio per la promozione, è l'attività più importante dell'anno. E' un periodo in cui si dorme in tenda, si cucina, ecc., immersi nella natura e possibilmente in luoghi non affollati. Qualche volta il campo è "mobile" (Route) e prevede quindi spostamenti anche quotidiani...</b>
<b>CAMPO INVERNALE</b>	<b>E' quell'attività di Riparto realizzata in accantonamento nel periodo invernale.</b>
<b>CAMPO SCUOLA</b>	<b>E' un campo Scout rivolto ai futuri Capi dell'Associazione. può essere di 1° o di 2° tempo a seconda che lo scopo formativo sia di farne degli Aiuti o dei Capi. E' elemento essenziale della Formazione Capi.</b>
<b>CANTO</b>	<b>Strumento pedagogico che aiuta a realizzare la giusta atmosfera ed il giusto spirito di ciascuna Branca.</b>
<b>CAPITOLO</b>	<b>Fase di analisi di un problema che in branca R/S si sceglie di affrontare. Solitamente precede l'impresa..</b>
<b>CAPO GRUPPO</b>	<b>E' il Capo scelto, per la sua saggezza e responsabilità, a guidare il Gruppo Scout. E' il Capo dei Capi del Gruppo</b>
<b>CAPO SCOUT DEL MONDO</b>	<b>Titolo che è stato assegnato una sola volta nella storia dello scoutismo al fondatore Baden Powell. (E' meno male perché in giro ci sono troppi Gran Mogo!)</b>
<b>CAPO SESTIGLIA</b>	<b>C.SESE. Insieme al/alla suo Vice è quel Lupetto scelto per aiutare Akela ed ai quali è affidata la sestiglia.</b>
<b>CAPO SQUADRIGLIA</b>	<b>C.SQ. E' quello Scout o quella Guida scelti per le loro doti e capacità che è messo a capo della squadriglia con effettive responsabilità di conduzione della Sq. stessa e del Riparto insieme agli altri C.Sq. ed ai Capi del Rip.</b>
<b>CAPO UNITA'</b>	<b>E' il capo che ha la responsabilità di un'Unità Scout della quale assume il nome: Capo Branco, Capo Riparto, Capo Cerchio, ecc.</b>
<b>CAPO</b>	<b>E' il dirigente dell'Associazione.</b>
<b>CARATTERE</b>	<b>Uno dei quattro punti di B.P. posti a base del metodo educativo Scout (formazione del carattere)</b>
<b>CARTA DI CLAN</b>	<b>Strumento educativo della branca Rovers. Documento scritto, compilato dai Rovers che prefigura il tipo di uomo Scout desiderato. E' una analisi delle esigenze individuali commisurate a quelle della comunità, illuminati dai principi dello scoutismo</b>
<b>CARTA DI FUOCO</b>	<b>Strumento educativo della Branca Scolte, analogo alla Carta di Clan</b>

CENSIMENTO	<b>E' l'atto ufficiale con il quale, annualmente, si aderisce al movimento Scout e si contribuisce alla vita dell'Associazione mediante il versamento di una quota.</b>
CERCHIO	<b>Duplici significati: Unità di coccinelle e figura geometrica secondo la quale gli scout si dispongono, ormai anche quando non sono in attività, per deformazione professionale. È la figura più comoda che consente la paritarietà dei ruoli e la possibilità di guardarsi tutti in faccia.</b>
CERIMONIE	<b>Strumento educativo per sottolineare alcuni momenti tipici della vita delle Unità Scouts</b>
CHALLENGE	<b>Termine inglese che significa "sfida", "gara". Utilizzato per impegnative sfide nelle terze Branche (Rovers)</b>
CHIKAI	<b>Uno dei tanti nomi che si danno a un Vecchio lupo</b>
CLAN	<b>È il gruppo dei più grandi i Rovers (18-20/21): sono i ragazzi che alla fine del loro cammino diverranno capi. La conclusione del loro cammino è la Partenza. Gli accomuna lo spirito di solidarietà e collaborazione. Solitamente il Clan agisce sulla strada e pratica un servizio. I suoi componenti hanno firmato la Carta di Clan.</b>
CO.CA.	<b>Comunità Capi. Il nome è stato coniato una volta realizzata la necessità di avere un qualche supporto atto a sopportare la frequenza delle riunioni e la pesantezza degli argomenti trattati. Da non confondersi con una nota bevanda dissetante che invece è spesso osteggiata, ne' con altro materiale ludico in polvere. È il luogo dove viene stabilito il destino di tutte le branche per gli anni (solitamente 3) a venire attraverso strumenti dal nome pomposo (Progetto Educativo); dove vengono tenuti a bacchetta i capi cercando di stimolarli nella loro crescita (sono frequenti torte, biscotti, caramelle ); dove vengono gestite le attività che coinvolgono tutto il gruppo; dove vengono "ricoverati" i capi che, ormai vecchi ma reticenti all'abbandono, i ragazzi non riescono più a reggere.</b>
CO.ZO.	<b>Organo (no, non ci sono errori di stampa) direttivo della zona, abbreviazione per Comitato di Zona, formato da tutti i capi gruppo dei gruppi della zona, dai responsabili di zona (molto più spesso dal responsabile), dagli incaricati alle branche (capi scelti per coordinare le attività delle branche a livello di zona) e dai membri delle varie pattuglie presenti in zona.</b>
COCCINELLE	<b>Sono le bambine in età dagli 8 ai 12 anni, nei gruppi dove esistono anche i cerchi e non solo i branchi, branca L/C.</b>
COCCINELLISMO	<b>È il metodo educativo Scout rivolto alle bambine dagli 8 agli 12 anni. Sviluppato dalla tradizione dell'A.G.I. è oggi utilizzato anche da altre associazioni straniere.</b>
COEDUCAZIONE	<b>Principio base dell'AGESCI che parte dalla volontà di far conoscere e apprezzare le diversità dei maschietti e delle femminucce, considerandole una ricchezza.</b>
COMMISSARIO	<b>È il Capo designato per la sua disponibilità, capacità, equilibrio e buon senso per particolari incarichi Associativi (Commissario di Distretto, Regionale, Nazionale, Generale, ecc.)</b>
CONSIGLIO CAPI (CONCA)	<b>riunione del Capo Reparto e della Capo Reparto con i Capi Squadriglia. Prende le decisioni più importanti per la vita del</b>

	<b>Reparto stesso.</b>
CONSIGLIO CAPI ALLARGATO	<b>Consiglio Capi cui partecipano anche i Vice Capi Squadriglia.</b>
CONSIGLIO D'AKELA	<b>riunione di Akela con i Capi e Vice Capi sestiglia. In genere vi si svolgono attività adatte ai più anziani del Branco</b>
CONSIGLIO DELLA LEGGE	<b>Organo decisionale del Reparto, vi partecipano tutti gli elementi e vi si discute del cammino del reparto, della squadriglia, dei singoli; vi si assegnano tappe e specialità... Lo scopo, come per altre attività, è uscirne vivi; di norma la durata è da 2 ore all'infinito...</b>
CONSIGLIO DELLA RUPE	<b>Organo di confronto del Branco, dove il Branco fa il punto della sua situazione in riferimento alla legge. Hanno qui diritto di parola solo i lupetti che hanno già fatto la loro promessa</b>
CONSIGLIO DI BRANCO	<b>E' la Direzione di Unità della Branca Lupetti</b>
CONSIGLIO DI GRUPPO	<b>E' la riunione di tutti i Capi ed Assistenti del Gruppo. Affida gli incarichi e traccia la linea educativa del Gruppo stesso</b>
CONSIGLIO DI SQUADRIGLIA	<b>Organo motore della Squadriglia</b>
CONSIGLIO DIRETTIVO	<b>E' la Pattuglia che dirige l'Associazione. E' composta dal Presidente, dall'Assistente Generale, dalla Commissaria Generale Guida, dal Commissario Generale Scout, dal Tesoriere e dal Segretario Generale.</b>
CORREZIONE FRATERNA	<b>Pratica nella quale si cerca di far presente agli altri che non sono perfetti e di suggerirgli cammini di miglioramento, partendo dal presupposto che possiamo aiutarci a crescere. Il termine fraterno indica che questo dovrebbe accadere non tra insulti e grida. Il metodo è preventivo rispetto allo sparlare e educa alla limpidezza e sincerità nei rapporti.</b>
CORTE D'ONORE	<b>Strumento educativo e strategico del Riparto. Il nome trae origine dalla "coorte d'onore", cortile interno del castello medievale dove si riunivano gli antichi cavalieri.</b>
COSTRUZIONI	<b>sono i vari manufatti in legno: tavoli, cucine, ecc. che ogni squadriglia prepara all'inizio del campo estivo</b>
CRACK	<b>Grido di chiusura di un' attività, dopo ragazzi e capi sono liberi di rompere il cerchio e disperdersi</b>
CUCCILO	<b>e' il nome dato al Lupetto/a che non ha ancora pronunciato la Promessa</b>
DANZA	<b>Strumento educativo molto usato nello scautismo, di carattere gioioso e folkloristico</b>
DI CARPEGNA MARIO	<b>Fondatore dello Scautismo Cattolico Italiano e primo Capo Scout dell'ASCI. Ha tradotto in italiano, per la prima volta, lo "Scautismo per ragazzi" di B.P.</b>
DIARCHIA	<b>Si riferisce alla pratica di avere due persone (un uomo ed una donna) in ogni posizione, dal capo unità fino ai presidenti dell'associazione. La Diarchia fu introdotta alla nascita dell'AGESCI per evitare che l'AGI, più piccola, venisse sopraffatta dall'ASCI, oggi viene mantenuta perché si ritiene utile un doppio punto di vista in ogni decisione. Inoltre, ovviamente, nelle unità miste è necessario che ogni ragazzo o ragazza possa avere come riferimento un capo del proprio stesso sesso, e la diarchia consente di evitare che uno dei due sessi appaia subordinato all'altro.</b>

DIREZIONE DI GRUPPO	<b>E' la pattuglia direttiva del Gruppo, composta dal Capo Gruppo e dai Capi e Assistenti di Unità; si riunisce periodicamente per il governo e la conduzione del Gruppo stesso</b>
DIREZIONE DI UNITA'	<b>E' la riunione periodica del Capo Unità, l'Assistente e gli Aiuti Capo, per la conduzione e la stesura dei programmi di attività</b>
DISTINTIVO	<b>Emblema di stoffa portato sull'uniforme come riconoscimento dell'appartenenza ad un'associazione o di particolari abilità possedute o di prove superate. Ha il duplice scopo di dare al ragazzo un segno tangibile di un obiettivo raggiunto e di rendere visibili a tutti le proprie capacità, per metterle a disposizione. Il distintivo più importante è quello con il simbolo dell'associazione di appartenenza, comunemente soprannominato Promessa poiché si riceve in quella cerimonia.</b>
DIVISA	<b>Vedi Uniforme</b>
E/G	<b>Esploratori/Guide: si riferisce alla Branca dei ragazzi (12-16 anni); esploratori sono chiamati i maschi, guide le femmine.</b>
ECCOMI!	<b>Il "si" di Maria all'annuncio dell'Arcangelo Gabriele, è il motto delle Coccinelle</b>
ENTE PROMOTORE	<b>Parrocchia, Istituto o Associazione di persone che si assume la responsabilità di fondare o ospitare un Gruppo Scout e che ha la proprietà o la gestione di aree e/o fabbricati in modo da garantire la continuità educativa</b>
ESERCIZI DI B.P.	<b>Così sono definiti i 5 esercizi ginnici suggeriti da B.P. nei suoi manuali</b>
ESPLORATORE	<b>Scout, dai 12 ai 16 anni che ha fatto la sua promessa. Si dice porti al collo un fazzoletto multicolore e aiuti le vecchiette ad attraversare la strada.</b>
ESPRESSIONE	<b>Insieme di attività che tendono a far esprimere ciascun ragazzo, individualmente o assieme ad altri, con gesti, parole, pensiero, manualità. Nello scautismo può raggiungere livelli elevati</b>
ESTOTE PARATI	<b>Espressione latina che si ritrova anche nel Vangelo (cfr. Mt 24,44) significa "siate pronti". E' il motto dell'Associazione e delle Branche Esploratori e Guide. E' stato scelto da B.P. per indicare come uno Scout deve essere sempre pronto a compiere il proprio dovere.</b>
EUROJAM	<b>Jamboree cui partecipano Esploratori e Guide provenienti dalle varie nazioni Europee.</b>
FAIR PLAY	<b>Termine inglese che significa "buon gioco, correttezza, lealtà, stare alle regole". Secondo B.P. è una dote indispensabile ad uno Scout</b>
FAMIGLIA FELICE	<b>E' il "tono" dato a tutta la vita del Branco e del Cerchio. B.P. scrive: "il Branco non è una famiglia, è una famiglia felice".</b>
FAZZOLETTO SCOUT	<b>Elemento importantissimo per distinguere uno Scout da un altro ragazzo. Pulito, stirato, con nodo per ricordare la B.A., con ferma fazzoletto autocostruito. E' il distintivo del Gruppo. Serve per tantissimi usi.</b>
FIAMMA	<b>Duplice significato. Primo sintomo di un incendio divampato perché qualcuno si è scordato il fuoco acceso o le braci incustodite a fine cerchio... o più comunemente il simbolo del Reparto: costituito da un alpenstock a cui è appesa una bandierina triangolare con i colori del gruppo. Viene portata dall'alfiere di</b>



	<b>reparto.</b>
<b>FORCOLA</b>	<b>Simbolo del Clan, indica i continui bivi a cui siamo davanti lungo la strada, solitamente usata anche nel gergo "Non capisci una forcola", intendendo chiaramente: "non sai quando è il caso di scegliere".</b>
<b>FORMATORE</b>	<b>Chi è impegnato nella formazione capi.</b>
<b>FORMAZIONE CAPI FO.CA. - F.C.</b>	<b>L'Associazione prepara e qualifica i propri Capi attraverso un iter articolato, che comprende la partecipazione ai Campi Scuola, in tre periodi: 1° tempo, 2° tempo, 3° tempo (o permanente).</b>
<b>FRATELLINO</b>	<b>Diminutivo di fratello è usato in molti Branchi nel rivolgersi ai Lupetti</b>
<b>FRATELLO MAGGIORE</b>	<b>E' la definizione che B.P. dà del Capo</b>
<b>FUOCO</b>	<b>Triplice significato: 1) Evoluzione della fiamma (vedi fiamma, significato 1); 2) Parte femminile della branca R/S; 3) Dopocena, solitamente ludico, in attività. Si svolge in cerchio, intorno a un fuoco se all'aperto (ma mantiene lo stesso nome anche se si è al chiuso e il fuoco non c'è), allietato da canti, bans, scenette, danze etc...</b>
<b>FUOCO DI BIVACCO</b>	<b>Si svolge in genere al campo prima di andare a dormire, seduti in cerchio intorno ad un falò, conclude gioiosamente la giornata con attività di espressione e momenti di riflessione spirituale e preghiera.</b>
<b>GAMELLA</b>	<b>insieme di vari recipienti in metallo, atti alla sostituzione dei normali piatti e scodelle. Viene usata nelle uscite o più spesso ai campi</b>
<b>GHIRBA</b>	<b>recipiente di grandi dimensioni per la conservazione e il trasporto di liquidi (tanica)</b>
<b>GIGLIO</b>	<b>Il giglio è il simbolo della purezza. Sulle antiche carte geografiche la direzione del Nord era indicata sulla rosa dei venti per mezzo di una freccia con la punta a forma di giglio. Baden-Powell, durante la sua carriera militare, lo scelse come distintivo per i propri soldati che si distinguevano nelle doti di esplorazione. Quando fondò lo Scouting lo scelse come simbolo di tutti gli Scout. Il Giglio Scout ha tre parti, corrispondenti ai tre impegni della Promessa scout. Contiene due stelle (Legge e Promessa), ognuna con cinque punte, che simboleggiano i dieci punti della Legge scout. Il Giglio Scout è circondato da una corda chiusa con un Nodo Piano, che simboleggia il legame che unisce tutto il Movimento Scout mondiale. Le guide usano il Trifoglio al posto del Giglio.</b>
<b>GILWELL</b>	<b>Si usa a volte l'espressione "il Gilwell" per indicare quel fazzolettone che viene consegnato assieme al Wood Badge. Altrimenti può essere un riferimento a Gilwell Park, località donata a B.P. perché potesse svolgere le attività con i ragazzi.</b>
<b>GIOCO</b>	<b>E' uno degli strumenti educativi più importanti suggeriti da B.P. che lo definisce "il primo grande educatore". Per facilitare la scelta del gioco in rapporto alle sue funzioni educative esso può essere classificato in vari modi (di squadra, tecnico, sport, ecc.)</b>
<b>GIORNATA DEL PENSIERO (O DEL RICORDO, O THINKING DAY)</b>	<b>Il giorno 22 febbraio è il compleanno congiunto di Baden-Powell e sua moglie Olave. È un momento di festa per ricordare e celebrare</b>

	<b>il lavoro del Capo Scout e della Capo Guida del mondo. In particolare, le associazioni di Guide dedicano questa giornata a conoscere meglio la dimensione internazionale del movimento, ed ogni anno si segue un tema indicato dal WAGGGS.</b>
<b>GIUNGLA - JUNGLA</b>	<b>elemento fondamentale della Branca Lupetti, crea l'ambientazione fantastica nella quale è immersa tutta la vita del Branco.</b>
<b>GIUNGLA SILENTE</b>	<b>Nome che gli Scouts romani hanno assunto durante il periodo clandestino dello scoutismo sotto il regime fascista.</b>
<b>GRANDE URLO</b>	<b>Da non confondersi con quello lanciato dai vecchi lupi per esasperazione... È un insieme di gesti e parole fatto dal branco, di fronte ai vecchi lupi, in alcune occasioni.</b>
<b>GRIDO DI SQUADRIGLIA</b>	<b>detto anche "URLO" e' il motto scelto dalla Squadriglia per presentarsi al Reparto e al Gruppo</b>
<b>GRUPPO SCOUT</b>	<b>E' l'insieme di più Unità di una o entrambe le sezioni che lavorano insieme in modo coordinato con l'intendimento di assicurare ai ragazzi la continuità del metodo. E' la cellula fondamentale per l'attuazione del metodo Scout.</b>
<b>GUI</b>	<b>E' la Guida, appena entrata in Unità che non ha ancora fatto la Promessa.</b>
<b>GUIDE</b>	<b>Sono le ragazze che formano il Riparto della sezione femminile. B.P. ha scelto questo nome perchè sembra riassumere in una parola sola l'alta missione della donna, come madre, come moglie e come cittadina. Un qualcosa in più rispetto al semplice "girl Scout".</b>
<b>GUIDISMO</b>	<b>E' il metodo educativo Scout adattato alle ragazze. Lady B.P. ha aiutato il marito in tale adattamento.</b>
<b>GUIDONCINO</b>	<b>è un simbolo della vittoria in una prova, propria dello scouting. Va appeso al guidone (da cui il nome).</b>
<b>GUIDONE</b>	<b>è il sostantivo utilizzato per descrivere lo stendardo simbolo della squadriglia, di solito addobbato con code di similtopo, ammenicoli vari è un fazzoletto con raffigurato l'animale da cui prende il nome la squadriglia.</b>
<b>HATHI</b>	<b>Altro nome possibile per un vecchio lupo.</b>
<b>HEBERTISMO</b>	<b>Metodo naturale di educazione fisica ideato da Giorgio Hébert.</b>
<b>HIKE</b>	<b>Nome in codice scoutese per indicare una 'missione' (gita' fa troppo scolastico), che può essere fatta singolarmente, a coppie... Di solito lo scopo è tornarne vivi per questo a volte è detto anche "mission impossible"... Dibattiti accesi sulla durata , pare infatti che ci sia differenza dal Ride: uno dei due dura un giorno, l'altro due, ma quale.....</b>
<b>IMPEGNO</b>	<b>Momento in cui il novizio Rover o la Scolta semplice firmano la Carta di Clan o di Fuoco entrando così a far parte a pieno titolo del Clan o del Fuoco stesso e impegnandosi a svolgervi un servizio continuativo.</b>
<b>IMPRESA</b>	<b>è il cardine dell'attività in branca E/G, ma tutto nello scoutismo è un'avventura, è un'impresa!</b>
<b>INCARICHI</b>	<b>Posti d'azione</b>
<b>INDABA</b>	<b>E' la riunione internazionale di tutti i Capi del Movimento Scout. Si possono avere anche Indaba locali (di Distretto, Regionali, ecc.).</b>

INVESTITURA	<b>E' la cerimonia attraverso la quale viene ufficializzato un incarico o una nomina. C'è quella dei/delle Capi/o sestiglia, dei/delle Capi/o Squadriglia dei Capi brevettati, dei Commissari ecc. ecc.</b>
JAMBOREE	<b>E' il raduno di tutti gli Scouts e le Guide del mondo (in termini simboli tramite rappresentanza). Ideato da B.P. perchè si propaghi l'ideale di pace e fratellanza tra i popoli. Trae origine dalla parola inglese "jamb" che significa "marmellata"; il Jamboree è una marmellata di Scouts. Si tiene mediamente ogni quattro anni.</b>
JAMBORETTE	<b>Diminutivo di Jamboree. Così si possono chiamare dei raduni Scout locali.</b>
JAU	<b>Classico grido dei Lupetti</b>
KA A	<b>Serpente delle Rocce, Vecchio Lupo (ma come non e' un serpente? Si ma è un Vecchio Lupo) che rappresenta l'abilità manuale (ma i serpenti non hanno mani) boh!</b>
KIM	<b>Romanzo di R. Kipling. Il personaggio è ampiamente citato da B.P. che ha dato origine a tutta una serie di giochi, detti appunto "di Kim", di osservazione e allenamento sensi.</b>
KIPLING RUDYARD	<b>Giornalista, scrittore e poeta inglese, autore di molti romanzi tra i quali "Kim" ed il "primo" e "secondo libro della Giungla" dei quali B.P. ha fatto una particolare utilizzazione per gli Scouts ed i Lupetti.</b>
L/C	<b>Lupetti/Coccinelle: si riferisce alla branca dei ragazzi più piccoli (8-12 anni); Lupetti e Lupette hanno l'ambientazione del "Libro della Gungla", Coccinelli e Coccinelle hanno come ambientazione "I sette punti neri".</b>
LADY B.P.	<b>Lady Olive, moglie di B.P., è stata preziosa consigliera del marito nello sviluppo del Guidismo.</b>
LEGGE SCOUT	<b>Più che un insieme di regole, è un insieme di valori che ogni Scout si impegna a seguire. Ora et semper .</b>
LIBRO DEI GIOCHI	<b>E' uno strumento che ogni Capo dovrebbe possedere. Si tratta di un quaderno robusto suddiviso con un certo criterio sul quale sono elencati i giochi con il loro scopo educativo.</b>
LIBRO DELLA GIUNGLA	<b>Più propriamente il 1° e 2° Libro della Giungla: è il capolavoro di R. Kipling che B.P. ha fatto proprio nel fondare i Lupetti. Contiene le storie di Mowgli, che sono alla base dello spirito Giungla del Branco.</b>
LUPETTISMO	<b>E' il metodo educativo ideato da B.P.: che si rivolge ai Lupetti. Meglio sarebbe definirlo un aspetto del metodo Scout se per quest'ultimo s'intende un metodo educativo che porta il bambino dagli 8 anni (Lupetto), attraverso il Riparto (Esploratore) al Clan (Rover) per farne un Uomo Scout.</b>
LUPETTISTA - LUPETTARO	<b>Così è chiamato colui che s'interessa di Lupetti e Lupettismo, detto anche Vecchio Lupo</b>
LUPETTO	<b>Così B.P. ha chiamato quei ragazzi che non sono abbastanza grandi per diventare Esploratori. Nel Manuale dei Lupetti è data anche un'altra spiegazione e cioè: se lo Scout è un Lupo, colui che si prepara a diventare Scout è un Lupetto.</b>
LUPO ANZIANO	<b>Da non confondersi col vecchio lupo. È il lupetto che aiuta a cacciare anche i cuccioli, poichè essendo tra i più grandi del branco, la sua esperienza può essere di aiuto agli altri. È la terza</b>

	<b>tappa della P.P. di branco.</b>
<b>LUPO DELLA LEGGE</b>	<b>È il lupetto che ha scoperto come si caccia in branco, prima tappa della P.P. di branco.</b>
<b>LUPO DELLA RUPE</b>	<b>È il lupetto che caccia da solo, perchè ormai sà assumersi delle responsabilità. Seconda tappa della P.P. di branco.</b>
<b>MADONNA DEGLI SCOUTS</b>	<b>Gli Scouts cattolici le hanno sempre riservato una speciale devozione. Per i Lupetti e le Coccinelle è la "Mamma del cielo", Madre degli Esploratori e delle Guide, Nostra Signora della Strada per i Rovers e le Scolte.</b>
<b>MAESTRO DI SPECIALITÀ</b>	<b>Un ragazzo che voglia conquistare una specialità può essere aiutato da una persona più esperta in quel campo che gli insegni le tecniche. Questa persona (che può essere sia un capo sia un ragazzo) è detta maestro di specialità.</b>
<b>MANUALE DEI LUPETTI (IL)</b>	<b>E' una delle opere di B.P. ed è quella fondamentale per comprendere il Metodo ed i principi del Lupettismo.</b>
<b>MAZZA MARIO</b>	<b>Insegnante ed educatore italiano fondatore delle "Gioiose" liguri, che divennero il primo nucleo degli Scouts cattolici italiani.</b>
<b>MECCHIA</b>	<b>grosso strumento simile ad un succhiello, atto a forare il legno, viene usato per fare costruzioni senza l'uso di chiodi o corde, ma solo con incastri in legno.</b>
<b>METODO</b>	<b>È la cosa a cui ogni capo si appella quando non sa spiegare le motivazioni di ciò che fa: è cioè l'insieme delle indicazioni pedagogiche proprie dello scautismo a cui tutti i gruppi italiani si attengono. L'uniformità del metodo sul territorio è garantita dal CFM ed è stabilita da un regolamento.</b>
<b>MORSE</b>	<b>Inventore di un alfabeto a punti e linee, chiamato appunto "Alfabeto Morse"</b>
<b>MOTTO SCOUT</b>	<b>Racchiude in due parole l'essenza dello Scautismo.</b>
<b>MOVIMENTO SCOUT</b>	<b>E' la fratellanza universale che unisce tutti gli Scouts del mondo.</b>
<b>MOWGLI</b>	<b>Il bambino indiano protagonista de "Il libro della giungla" di R. Kipling, da cui il branco trae l'ambiente fantastico.</b>
<b>NASTRO AL TOTEM</b>	<b>Ogni volta che un Lupetto guadagna una specialità, viene attaccato all'asta del Totem un nastro del colore della specialità con su scritto il nome di chi l'ha conquistata.</b>
<b>NATURA</b>	<b>E' l'ambiente naturale dove si dovrebbe cercare di far vivere i ragazzi e le ragazze il più possibile. La natura va studiata praticamente, rispettata, amata, ma soprattutto vissuta.</b>
<b>NODO</b>	<b>La tecnica dei nodi è un sistema piacevolissimo suggerito da B.P. per mettere in condizione di coordinare l'intelligenza e l'opera delle mani. I nodi devono essere sempre eseguiti con corde vere e non con lo spago.</b>
<b>NOMINA A CAPO (O BREVETTO)</b>	<b>Il completamento dell'iter di Formazione Capi. Da diritto a tutte le insegne Wood Badge (fazzolettone Gilwell, tizzoni e portafazzolettone a testa di turco).</b>
<b>NORME DIRETTIVE</b>	<b>L'Associazione nel suo insieme e ciascuna Branca in particolare si sono date delle "norme" per il buon funzionamento. Ogni Capo si sente impegnato sul suo onore a metterle in pratica perché esse sono garanzia di buona applicazione del Metodo.</b>

NOVIZIATO	<b>È l'anno di passaggio tra il Reparto il Clan (17 anni): si impara a conoscere quello che sarà il Clan.</b>
NOVIZIO	<b>E' colui che non ha fatto ancora la promessa Scout.</b>
ORIFIAMMA	<b>E' l'insegna ufficiale dell'Associazione che possiede ogni Gruppo o Commissariato.</b>
P.P.	<b>Progressione Personale. Solitamente confusa con un liquido organico. In realtà è un concetto elaboratissimo basato sul fatto che il cammino (vedere pista, sentiero e strada) di crescita di ogni ragazzo deve essere continuo e consecutivo (da qui il termine 'progressione') e basato sulle sue caratteristiche personali. Il concetto che meglio illustra il modello adottato dall'A.G.E.S.C.I. è la spirale. Essa ha la caratteristica di essere continua e in continua salita, ma di ripassare per gli stessi punti che, a seconda dell'età, ogni fanciullo potrà apprezzare in modo diverso (scoperta, responsabilità, competenza/animazione). Ciascuno di questi momenti è vissuto nei quattro ambiti (vedere prede e impegni) individuati da B.P. per una crescita armoniosa e globale della persona ('abilità manuale', 'carattere', 'salute e forza fisica', 'servizio agli altri'). Il capo dovrebbe aiutare il ragazzo a tirare fuori le sue caratteristiche e a esprimerle al meglio in tutti gli ambiti.</b>
PAROLA MAESTRA	<b>E' il motto dei Lupetti " del nostro meglio"</b>
PARTENZA	<b>momento (e cerimonia) in cui il Rover o la Scolta escono dal Clan o dal Fuoco, avendo completato la propria formazione e s'impegnano a testimoniare i valori Scout. Dopo la partenza il Rover e la Scolta possono decidere di restare in Associazione a svolgere servizio come Capi oppure lasciare l'Associazione stessa.</b>
PATTUGLIA	<b>E' il Gruppo di Rover o Scolte o Capi che realizza un certo lavoro, è un metodo di lavoro che richiede la partecipazione e collaborazione di più persone che lavorano con umiltà, capacità, competenza, ed in fraterna e cordiale amicizia e che sanno apprezzare la vita all'aperto. tutte le iniziative Scout sono realizzate da Pattuglie: Pattuglia direttiva di Branco, di Riparto, ecc. Pattuglia Nazionale di Branco, Pattuglia di Campi Scuola, pattuglie redazionali ecc.</b>
PIEDE TENERO	<b>E' lo Scout che ha appena pronunciato la promessa</b>
PIONIERISTICA	<b>"scienza" delle costruzioni</b>
PISTA	<b>Non è in relazione col termine CO.CA . (almeno in scoutese). Esprime il concetto del cammino continuo di crescita che si fa in branco: crescendo la pista diventa un sentiero e poi una strada.</b>
PORTAFAZZOLETTONE/ FERMAFAZZOLETTONE	<b>Qualunque oggetto venga usato per tenere legato attorno al collo un fazzolettone.</b>
PREDA	<b>Obbiettivo parziale della P.P. di Branco, per il raggiungimento delle varie 'tappe' (Lupo della Legge, Lupo della Rupe, Lupo Anziano). A seconda del punto di B.P. a cui si riferisce gli viene dato il nome di un VL (Preda di akela, Bagheera, Kaa, Baloo). La preda si 'zampa' (conquista) e un volta atterrata va mantenuta a terra (ci si deve continuare ad impegnare in quel senso).</b>
PRIMO TEMPO	<b>è il primo campo di formazione capi che viene proposto.</b>
PROGETTO	<b>Nell'AGESCI ogni livello (gruppo, zona, regione, nazionale) ha un suo</b>

	<b>progetto che ne guida le azioni per 3-4 anni. Nel caso del gruppo, si parla di Progetto Educativo.</b>
<b>PROGRAMMA</b>	<b>Ogni unità Scout deve predisporre un programma annuale. Ci possono essere anche programmi più dettagliati, settimanali o periodici, delle uscite, dei campi; di Gruppo, di distretto, regionali, nazionali. B.P. suggerisce di preparare in anticipo il programma di attività</b>
<b>PROGRESSIONE PERSONALE</b>	<b>L'insieme delle mete che un ragazzo deve raggiungere nel suo cammino scout, che si chiamano Stelle, Momenti, Tappe, Classi, Specialità, Brevetti di Competenza ecc. a seconda della branca e dell'associazione.</b>
<b>PROMESSA SCOUT</b>	<b>L'impegno assunto da ogni Scout. Con la promessa si entra a far parte della grande famiglia degli Scout. Vedi la voce relativa. Il testo della promessa varia con la branca e l'associazione di appartenenza, i suoi valori no. Alcuni, erroneamente, chiamano Promessa anche il Fazzolettone. Spesso con questo nome si indica anche il distintivo col simbolo dell'associazione di appartenenza.</b>
<b>PRONTO SOCCORSO</b>	<b>E' una scatola o cassetta o altro recipiente che contiene il necessario per intervenire in caso di piccole ferite, graffiature, escoriazioni, ecc. Ogni Unità ne possiede uno in sede e lo porta con se alle uscite e al campo.</b>
<b>PROVE DI CLASSE</b>	<b>Insieme di prove che si devono superare per progredire nel "sentiero dello Scout"</b>
<b>QUADERNO DI CACCIA - Q. DI C.</b>	<b>È il taccuino personale che contiene annotazioni tecniche e riflessioni</b>
<b>QUADRO DELLA PISTA DEL LUPETTO</b>	<b>Grosso quadro con riportati i nomi dei Lupetti di un Branco, le prove della Pista. Ogni prova superata è segnata con una "zampata" e la firma di un Vecchio Lupo, o altro sistema.</b>
<b>QUATTRO PUNTI DI B.P.</b>	<b>Il carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio del prossimo, sono indicati da fondatore stesso come i quattro punti su cui si fonda il Metodo Scout. Si tratta di una sintesi di altrettanti ampi concetti che vengono variamente espressi nelle opere di B.P.</b>
<b>R/S</b>	<b>Rover/Scolte: si riferisce alla Branca dei più grandi (17-20/21 anni); rover sono chiamati gli uomini e scolte le donne.</b>
<b>RACCONTO</b>	<b>B.P. ha scritto tanti racconti ("chiacchierate di bivacco" per Scouts e "morsi" per i Lupetti), per interessare i ragazzi ai vari argomenti.</b>
<b>RASKHA</b>	<b>Altro nome per un VL.</b>
<b>REGOLAMENTO ASSOCIATIVO</b>	<b>Vedi Norme Direttive</b>
<b>RENDERE SERVIZIO</b>	<b>E' colei che ha preso la partenza e lascia il Fuoco per prestare servizio. E' il "prodotto finito" del Guidismo.</b>
<b>REPARTO</b>	<b>Branca in età dai 12 ai 16 anni, che può essere mista o monosessuata, costituita da squadriglie. Il nome pare derivi da quello di rianimazione dove non è raro vengano portati i capi dopo le attività.</b>
<b>RIMBOCCARSI LE MANICHE</b>	<b>Sinonimo di "darsi da fare", "non aspettare che la soluzione piovva dal cielo". Uno Scout ha sempre le maniche rimboccate perché è sempre pronto a fare qualcosa. Ogni qualvolta è possibile anche le maniche della camicia sono rimboccate. B.P. suggerisce di rimboccare le maniche arrotolando all'interno per evitare che la</b>

	<b>sporczia si annidi nelle pieghe.</b>
<b>RIPARTO - REPATO - RIP.</b>	<b>Unità che accoglie gli Scouts e le Guide: è una "ripartizione" del movimento, cioè un "pezzetto" del movimento Scout del mondo.</b>
<b>RIUNIONE</b>	<b>E' l'attività settimanale che si svolge in sede.</b>
<b>ROUTE</b>	<b>Il concetto di Route nasce nel Roverismo francofono, (tanto che in alcune associazioni i Rover si chiamano Routards) e non ha corrispondente in inglese. Indica un campo mobile, solitamente in montagna, nel quale vengono messe in evidenza l'essenzialità, il rapporto con la natura, e dove il camminare è anche una metafora dell'avvicinarsi a Dio. Il termine viene adottato prima dall'AGI, e viene ripreso dall'AGESCI. Nella FSE viene usato solo per le Scolte, i Rover usano l'espressione Campo Mobile.</b>
<b>ROVER</b>	<b>ragazzo del Clan, quindi di eta' tra i 17 e i 22 anni. Egli ha firmato una carta di Clan, come impegno di appartenenza alla comunità, e svolge un servizio, in associazione o fuori.</b>
<b>ROVER MOOT</b>	<b>Non è una nuova marca di vermut ma è un raduno internazionale dei Rovers, simile al Jamboree degli Scouts</b>
<b>ROVER SCOUT</b>	<b>E' colui che ha preso la partenza e lascia il Clan per prestare servizio. E' il "prodotto finito" dello Scouting.</b>
<b>ROVERISMO</b>	<b>E' il metodo attuato dal Clan o più propriamente è quell'aspetto del Metodo Scout che si interessa di completare nel giovane la sua formazione di Uomo Scout. Lo spirito del metodo è delineato nel libro "La strada verso il successo" di B.P.</b>
<b>R-S</b>	<b>è la sigla di Rover Scout e Scolte di San Giorgio; l'acronimo può essere letto anche con il motto Ricordati di Servire.</b>
<b>RUPE DEL CONSIGLIO</b>	<b>Strumento educativo del Lupettismo in atmosfera Giungla.</b>
<b>S. CATERINA DA SIENA</b>	<b>E' la particolare protettrice delle Scolte. La sua festa si celebra il 29 aprile.</b>
<b>SALITA AL RIPARTO</b>	<b>E' la cerimonia Lupetto/Coccinella più importante dopo la Promessa, e viene eseguita prima di far passare il/la ragazzo/a tra gli/le Scouts/guide.</b>
<b>SALUTE E FORZA FISICA</b>	<b>Uno dei quattro punti di B.P. posti a base del metodo educativo Scout.</b>
<b>SALUTO SCOUT E SEGNO SCOUT</b>	<b>Il segno che riconosce i membri di tutte le associazioni scout del mondo. Va fatto portando la mano destra all'altezza delle spalle, l'indice, il medio e l'anulare tesi e uniti, il mignolo ripiegato sotto il pollice, che sta ad indicare che il più grande aiuta il più piccolo ed il palmo rivolto in avanti. Il saluto scout è identico al segno scout con l'unica differenza, all'atto del salutare, nel portare la mano destra al copricapo indossato (Cappello Lupetto, Zucchetto Coccinella, Cappellone Boero, Cappello Nautico, Basco ecc ecc). Quando si ha nella mano destra il bastone scout (oppure l'Orifiamma per la FSE), il saluto si fa con la mano sinistra in posizione orizzontale e perpendicolare al bastone.</b>
<b>SAN FRANCESCO</b>	<b>E' il patrono dei Lupetti e delle Coccinelle. La sua festa si celebra il 4 ottobre.</b>
<b>SAN GIORGIO</b>	<b>E' stato scelto da B.P. come protettore di tutti gli Scout del mondo. Nelle sue opere ne spiega anche i motivi. E' protettore dell'Associazione. La sua festa si celebra il 23 aprile. Sarebbe</b>

	<b>buona abitudine che alle ore 19,00 di quel giorno, tutti gli Scouts rinnovino la loro promessa in qualsiasi posto si trovino.</b>
<b>SAN PAOLO</b>	<b>E' il particolare patrono dei Rovers. La sua festa si celebra il 25 gennaio.</b>
<b>SCALPO</b>	<b>Classico gioco a presa.</b>
<b>SCAUTISMO - SCOUTISMO</b>	<b>E' il metodo educativo ideato da B.P. per i ragazzi; esso si realizza in Riparto ed in Squadriglia. E' anche la definizione comune del Movimento Scout. E' parola della lingua italiana e pertanto si scrive con la "a".</b>
<b>SCAUTISMO PER RAGAZZI</b>	<b>E' la prima opera di B.P. diretta ai ragazzi e divulgata inizialmente a dispense e che praticamente dette il via al Movimento Scout. In esso si delinea il Metodo Scout e come si attua nel Riparto.</b>
<b>SCENETTA</b>	<b>vedi espressione</b>
<b>SCOLTA</b>	<b>E' la giovane che vive nella Comunità chiamata "Fuoco" nella quale realizza l'ultima tappa della sua formazione Scout.</b>
<b>SCOUT (SING.) SCOUTS (PLUR.) SCAUT (ITA)</b>	<b>E' il ragazzo che fa parte del Riparto. E' anche l'appellativo comune a tutti i componenti del Movimento. E' parola entrata nell'uso comune della lingua italiana e pertanto utilizzabile indifferentemente sia nella forma inglese che italiana; significa "Esploratore"</b>
<b>SCOUTING</b>	<b>Questo termine, preso tale e quale dall'inglese, viene solitamente utilizzato per indicare le attività più tipiche di esplorazione, vita all'aria aperta, campismo orientamento ecc. Non va usato come sinonimo di scautismo in generale.</b>
<b>SECONDO TEMPO</b>	<b>è il secondo campo di formazione capi che viene proposto.</b>
<b>SEDE</b>	<b>Così è chiamato il luogo dove si svolgono le attività Scout ordinarie. Ogni Unità, ove possibile, ha la sua Sede.</b>
<b>SEMAFORICO</b>	<b>Sistema di trasmissione con bandierine.</b>
<b>SENTIERO</b>	<b>Esprime il concetto del cammino continuo di crescita che si utilizza in reparto.</b>
<b>SENTIERO DELLO SCOUT E DELLA GUIDA</b>	<b>E' l'insieme delle prove che uno Scout e una Guida devono superare per conquistare la Promessa, la Seconda Classe, La Prima Classe e, per la Brancha Esploratori, l'Esploratore Scelto.</b>
<b>SERVIRE</b>	<b>E' il motto delle Branche Scolte e Rovers.</b>
<b>SERVIZIO</b>	<b>Scelta fondamentale della partenza: dedicare del tempo agli altri gratuitamente. Non ha nulla a che vedere con quello 'di piatti' e 'di pentole'. Quello che fanno i capi è un servizio.</b>
<b>SERVIZIO DEL PROSSIMO</b>	<b>Uno dei quattro punti di B.P. posti a base del metodo educativo Scout. E' una delle attività formative delle Scolte e dei Rovers ed uno degli impegni del R-S e del Capo. E' la conclusione logica di un'educazione altruistica e cristiana. E' un modo di essere uomini tra gli altri uomini.</b>
<b>SESTIGLIA</b>	<b>In branco i bambini vengono suddivisi in sestiglie (che nonostante il nome raramente sono di 6 elementi, ma comunque di un numero che da esso si discosta al max per due o tre unità). Esse sono dotate di un capo e un vice ma non godono di molta autonomia, data l'età dei componenti. È una divisione interna del branco, simile alla squadriglia del reparto, ma è usata solamente come organizzazione o per dividere i bambini nei giochi.</b>



SEZIONE	L'Associazione è ripartita in una sezione maschile e in una femminile. Ogni sezione, a sua volta, è ripartita in Branche.
SPECIALITA'	E' un aspetto del metodo volto a sviluppare tecniche e capacità individuali.
SQUADRIGLIA	SQ. E' l'unità fondamentale educativa del Riparto. E' un sistema educativo originale, che si basa sul concetto dell'autogestione, della corresponsabilità, dell'emulazione, e del senso dell'onore. B.P. suggerisce di affidare ai Capi Squadriglia una vera responsabilità.
STATUTO	Contiene i valori fondamentali che i fondatori hanno inteso dare all'Associazione e che consistono nella fedeltà al Metodo, al Movimento, all'Associazione, alla Chiesa, alla Patria, all'Europa. Lo Statuto trova spiegazione nel Regolamento il quale si fonda sul pensiero di B.P.
STRADA	Esprime il concetto del cammino continuo di crescita che si utilizza in Clan. La vita è una strada, non si smette mai di camminare, ciascuno di noi scegliendo si trova a un bivio, le vie del Signore sono infinite, tutte le strade portano a Roma.
STRADA VERSO IL SUCCESSO	Opera di B.P. nella quale, rivolgendosi direttamente al giovane, egli delinea il metodo Rover e gli suggerisce idee e tecniche per riuscire a "guidare la propria canoa da solo".
STRETTA DI MANO	Quelli che hanno pronunciato la promessa si stringono la mano sinistra. I Cuccioli ed i Novizi, la mano destra. In Italia è rimasto l'uso di incrociare anche il dito mignolo (posizionando così le dita della mano come nel saluto scout), così come si salutavano gli Scouts durante il tempo della clandestinità nel periodo fascista.
TANA	Così è chiamata la sede dei Lupetti
TAPPA	Da non confondersi con Guida molto bassa. Etimologicamente probabilmente esprimeva ogni traguardo da raggiungere e superare nella vita. Per questo ora indica ogni fase della P.P. in reparto; le tappe sono quattro: 'scoperta', 'responsabilità', 'competenza', 'animazione'.
TECNICA	Insieme di prove concrete.
TENDA	E' uno strumento usuale per le Guide gli Scouts le Scolte ed i Rovers per la vita all'aperto. Il Branco ed il Cerchio non ne fanno uso anche per non anticipare nulla di quello che sarà fatto nel Riparto.
TERZO TEMPO	è il periodo dopo il secondo tempo in cui si effettua un qualche progetto per completare il proprio iter di formazione capi. Non è un campo.
TESSERA SCOUT	E' uno strumento educativo nel quale si evidenzia, oltre all'appartenenza all'Associazione ed al Movimento Scout, anche la progressione Scout individuale (prove, specialità, incarichi, ecc.)
THINKING DAY	Vedi Giornata del Pensiero.
TIROCINANTE	Capo al primo anno in Co.Ca. ( AGESCI ).
TIZZONI	Parte delle insegne del Wood Badge. Da notare che NON sono i tizzoni dell'ultimo fuoco di Baden-Powell, il quale ha iniziato a distribuire tali tizzoni nel 1919, ben prima di fare un ultimo fuoco.
TOPOGRAFIA	studio della planimetria del territorio circostante: rara dote per non perdersi in un bosco

TOTEM	E' parola indiana che significa stemma o insegna. E' l'insegna ufficiale del Branco. Sul totem vengono appuntati dei nastri ogni qualvolta un lupetto conquista una specialità. E' anche il "nome di caccia" (normalmente di un animale accompagnato da un aggettivo) che taluni Riparti, per un fine educativo, usano dare ad Esploratori e Guide per evidenziarne un aspetto della personalità.
TRACCE	Interessante attività di allenamento sensi.
TRIFOGLIO	Il trifoglio è il simbolo mondiale delle Guide. Il trifoglio dorato, sullo sfondo blu, ricorda un sole che splende su tutte le ragazze del mondo. Le tre foglioline corrispondono ai tre impegni della Promessa. Contiene due stelle, che ricordano la Legge e la Promessa. Ogni stella ha cinque punte, che simboleggiano i dieci punti della Legge. Il trifoglio (nella sua versione moderna) è circondato dal suo stelo, che simboleggia il legame che unisce tutto il movimento mondiale delle guide. La base dello stelo ricorda una fiamma, cioè l'amore dell'umanità. La venatura della foglia centrale, che punta verso l'alto, ricorda l'ago di una bussola. Gli Scout, invece, usano il Giglio.
UNIFORME	Tutte le associazioni di Scout e di Guide hanno una uniforme, che serve a dare un'immagine coerente all'esterno, a creare spirito di gruppo e a ridurre le differenze sociali fra i soci (Baden-Powell nel 1938 dichiarò l'uniforme celerà tutte le differenze di condizione sociale in un paese e favorisce l'uguaglianza; ma, cosa ancor più importante, copre le differenze di nazionalità e razza e fede, facendo sì che tutti si sentano appartenenti ad un'unica grande fratellanza. Qualcuno ogni tanto sostiene che la disquisizione semantica fra divisa (che dividerebbe) e uniforme (che invece uniformerebbe) risalga a Baden-Powell; questo è molto difficile, visto che entrambe le parole in inglese vengono tradotte con Uniform.
UNITÀ	Dicesi di un reparto, branco, clan o cerchio
UOMO DEI BOSCHI	E' lo Scout capace di vivere all'aperto, di costruirsi le comodità, di essere felice a contatto con la natura.
USCITA	E' l'attività all'aperto che ogni Unità svolge durante l'anno Scout mediamente una o più volte al mese "uscendo" dalla sede. Può durare per un'intera giornata o anche, quando possibile, per due o anche tre giorni. In questo caso sarà "Uscita con pernottamento".
V.D.B.	Acronimo di Vacanze di Branco; il branco vive alcuni giorni insieme. E' il culmine dell'attività di branco
VECCHIO LUPO	(detto anche V.L. o al plurale VV.LL) Da non confondersi con il 'Lupo Anziano'. Nome attribuito a qualunque capo del branco che, per far calare meglio nella ambientazione prende il nome di un personaggio del 'Libro della Giungla' (di R.Kipling). Nessuno capisce perché ma sono vecchi lupi anche orsi, pantere, serpenti etc...
VEGLIA D'ARMI	E' una particolare attività Scout fatta alla vigilia della promessa. B.P. ne parla diffusamente a proposito dei cavalieri e della cavalleria.
VICE CAPO SESTIGLIA	E' quella Coccinella o quel Lupetto scelto per affiancare il la/il Capo

## **Sestiglia nella conduzione della sestiglia**

---

VICE CAPO SQUADRIGLIA

**E' quello Scout scelto per affiancare il Capo Squadriglia nella direzione della Squadriglia.**

---

WOOD BADGE

**Letteralmente distintivo di legno" o "distintivo del bosco". si tratta di due pezzetti di legno bruciati alle estremità (tizzoni). Si fa risalire a B.P. quando ricevette in omaggio una collana di denti che a sua volta donò ai suoi migliori collaboratori. Insieme al fazzoletto e al ferma fazzoletto costituito da un nodo a testa di turco è l'insegna dei Capi Brevettati dell'Associazione.**

---

ZAMPA TENERA

**E' il Lupetto che ha appena pronunciato la promessa.**

---

ZOCCOLETTI

**Termine usato da alcuni al posto di Tizzoni (vedi).**

---

ZONA

**Parte del territorio a cui fanno capo una serie di gruppi. Solitamente le zone hanno l'estensione delle province.**

---