

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA
AGUZZA L'INGEGNO!

A=7

18/14/24/26/23/6/23/24/14//27/
9/23/14/11/14/8/6/23/10//17/10//8/
20/18/21/10/25/10/19/31/10//24/26/
21/10/23/6/23/10//6//21/23/20/21/
23/14//17/14/18/14/25/14/25/14

Nel caso in cui la missione sia proposta all'interno del percorso per la conquista del guidoncino verde, dovrà essere coerente con le tecniche della specialità scelta. Permetterà alla squadriglia di misurarsi con le diverse sfaccettature della relativa competenza e dovrà essere una nuova sfida che spinga i ragazzi a verificarsi e puntare in alto.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA
AGUZZA L'INGEGNO!

GHIGLIOTTINA!

- 1 - COLLO, STAZIONE, NORD, STIPITE, TRENO
- 2 - CAPO, FINE, MESI, GENETLIACO, 365.
- 3 - RAI, NUMERO, PREMIO, VINCITORE, L'ITALIA

(Capo, anno, uno)

I capi faranno in modo che, nel corso dell'anno, sia sempre vissuta almeno una missione per le squadriglie.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA
AGUZZA L'INGEGNO!

REBUS (5, 6)



IVO

(Campo estivo)

La squadriglia può essere mandata in missione dai capi reparto tutto l'anno, anche al campo estivo.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA
AGUZZA L'INGEGNO!

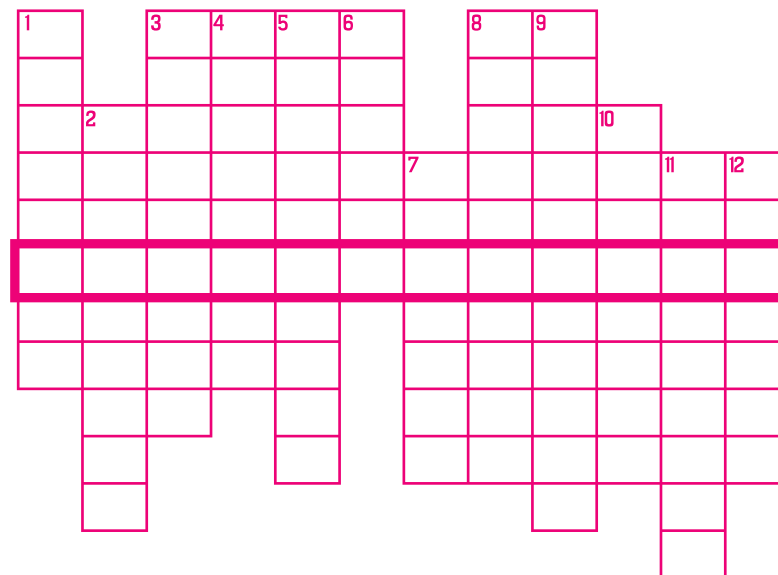
--./.-./..// ---/ -... /.. / ./ -/ .. / ...-/..
// .// .-./..// -/ ./ -.-/ -./ .. / -.-/
.... / .// .../ ---/ -./ --- // .. / -./ -./
.. / -.-/ .-/ -/ .. // -./ .-/ .. // -.-/ .-/
.--./ .. /

Gli obiettivi e le tecniche sono indicati dai capi.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA

AGUZZA L'INGEGNO!



- 1** Questa non te l'aspettavi **2** Se va presa una decisione il ... entra in azione! **3** Respiriamo verde... **4** Di questo gioco la protagonista **5** Se la vuoi mettere alla prova una missione è buona cosa **6** Se vuoi un buon risultato un posto d'... ad ognuno deve essere affidato **7** Se un sogno vogliam realizzare un'... dovremo fare **8** Se di Sq la vuoi fare a 2 imprese la missione devi accompagnare **9** Tori, lupi, chiurli e corvi: con loro nasce la... **10** Se una cosa non sai fare prima dovrai... **11** Con la missione la puoi sperimentare **12** Dalla squadriglia non mi posso separare

Sapere che i capi potranno metterli alla prova su qualcosa di inaspettato potrà creare nella squadriglia l'attenzione a tenere alta la guardia e a sapere che dovranno mettere in atto le proprie capacità e competenze.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA
AGUZZA L'INGEGNO!

SAELSLTAASIQLUEAGDGREiNGDLOiQAUSEASR
TAADFARTAOSUENHOABiiSEBTATGiLVUOADTA
ORVAEGRGSiOUQNUGiENRDEiETSOARRNÀAQ
iUNiDNiDEiTlROOCECRAiScioOMNiENPCEiRAD
DiAMCOASPTORiANRUENAANLCTORROAVUEN
RASVOOFLOTRAZLAARPiRPOAPRRTiiACAHUE
TAOSNPOEMTiTAiESLEEiCAONMCPoERTAEiNN
ZTEEAMCPQOUSiTSoIPTPE

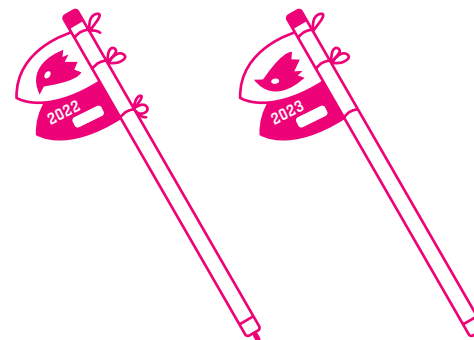
Alla squadriglia sarà dato un obiettivo da raggiungere e sarà quindi l'occasione per dimostrare ancora una volta la propria autonomia e le competenze acquisite;

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA

AGUZZA L'INGEGNO!

TROVA LE 5 DIFFERENZE



La squadriglia consegue una specialità se nell'anno scout realizza una missione e due imprese di squadriglia (anche se nell'ambito di un'impresa di reparto). La specialità conseguita è confermata per un solo ulteriore anno, se la squadriglia realizza una nuova impresa affine, che ne dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza.

MISSION IS POSSIBLE

TUTTOTESTA

AGUZZA L'INGEGNO!

$$\begin{array}{rclcl} \text{Boy} & + & \text{Boy} & + & \text{Boy} & = & 45 \\ \text{Flag} & + & \text{Flag} & + & \text{Boy} & = & 23 \\ \text{Fish} & + & \text{Fish} & - & \text{Flag} & = & 2 \\ \text{Boy} & + & \text{Fish} & \times & \text{Flag} & = & ??? \end{array}$$

(33)

Lo spirito fondamentale dovrà essere sempre quello dell'avventura, della sperimentazione delle proprie conoscenze e competenze, della sfida e del superamento dei propri limiti.