

SCOUT

Avventura

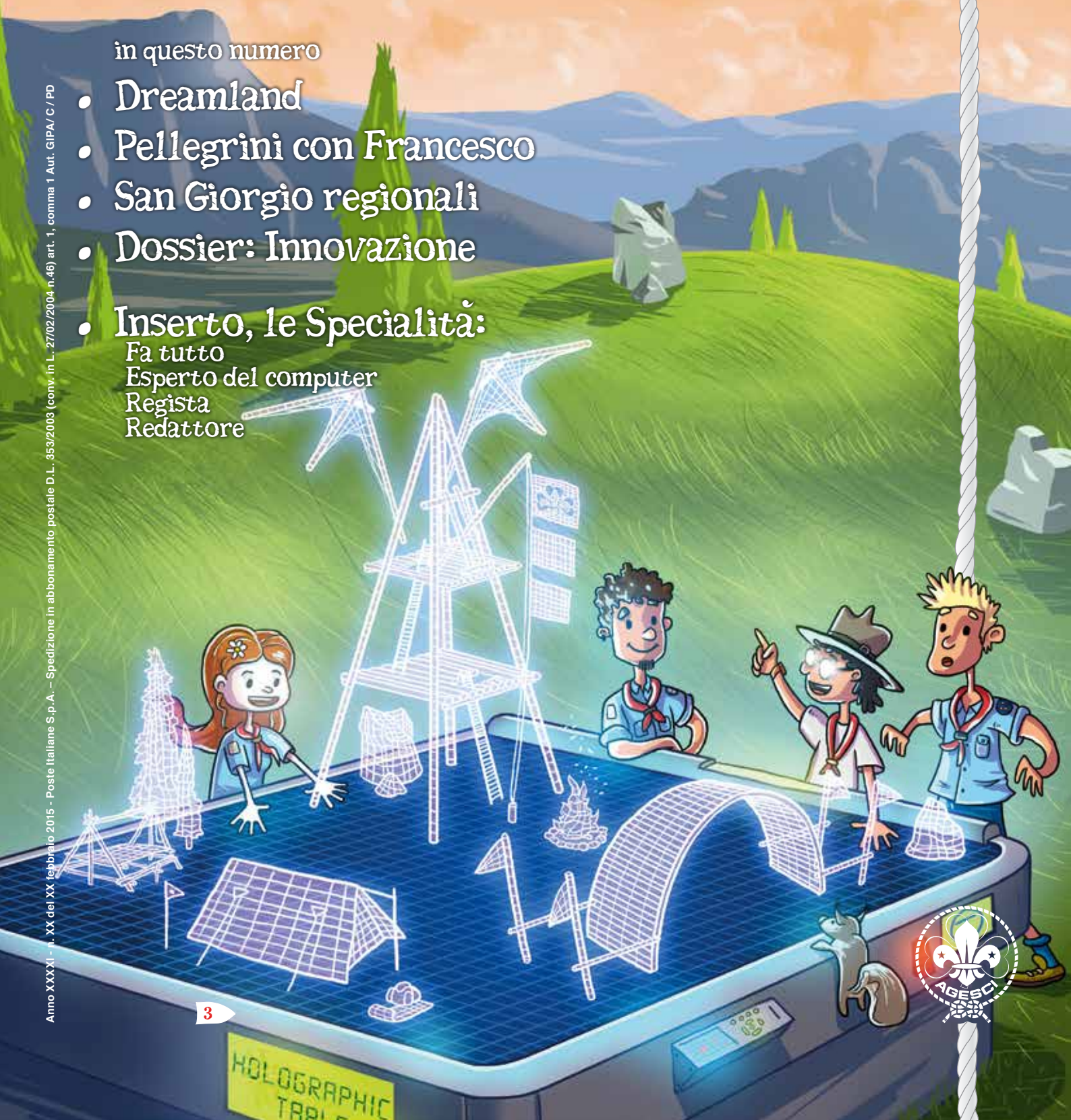
in questo numero

- Dreamland
- Pellegrini con Francesco
- San Giorgio regionali
- Dossier: Innovazione

- **Inserito, le Specialità:**

Fa tutto
Esperto del computer
Regista
Redattore

Anno XXXXI - n. XX del XX febbraio 2015 - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/C/PD



- 3 *Parliamo di... Innovazione.*
 4 *Una sorella scout*
 6 *Tra specialità, maestri e brevetti*
 8 *Dossier: Innovazione.*
 12 *Come nasce Avventura: il timone.*
 13 *Si può fare*
 14 *Il bosco non serve più.*
Ovvero: ma come fanno le barche oggi?
 16 *Smart scouting. Le nuove tecnologie a servizio degli E/G.*
 18 *Le storie di Dreamland.*
 20 *Pellegrini con Francesco.*
 22 *Ma tutta questa tecnologia?*
 24 *L'angolo di squadriglia intelligente.*
 26 *San Giorgio: è tempo di campi regionali.*
 30 *C'erano una volta il cielo stellato e i suoni del bosco...*
 32 *Luce al campo. Mensa e tende illuminate da fonti energetiche naturali.*
 34 *Giochi enigmistici*
 36 *Oroscopo scout*
 38 *Spazio E/G*
 40 *L'ultima dei Caimani*

INSERTO:

Esploratori speciali. Le specialità

Fa tutto, Esperto del computer, Regista, Redattore

Direttore responsabile: Sergio Gatti

Redattore capo: Federica Fatica

Progetto grafico e impaginazione: Roberto Cavicchioli

In redazione: Martina Acazi, Mauro Bonomini, Roberto Ballarini, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Damiano Marino, don Andrea Meregalli, Francesco Iandolo, Giorgio Infante, Giorgio Cusma, don Andrea Meregalli, Tonio Negro, Enrico Rocchetti, Salvo Tomarchio, Paolo Vanzini, Francesco Scoppola, Erika Polimeni, Fabio Fogu, Letizia Busetto.

Grazie a: Luigi Gobbi, Laura Fagliarone, Andrea Tagliaferri, agli E/G di Basilicata, Molise, Sardegna e Trentino Alto Adige.

Disegni di: Tommaso Pedullà, Roberta Becchi, Francesco Ciavarella, Elisabetta Damini, Giulia Bracesco, Chiara Beucci, Flavio Fatica, Elisa Cella, Riccardo Villanova, Matteo Frulio, Franco Bianco, Jean Claudio Vinci, Debbie Ann Macalipay, Viola Ingrosso, Riccardo Francaviglia, Anna Demurtas.

Copertina: disegno di Tommaso Pedullà

La redazione ha bisogno di te, delle tue doti di lettore curioso, di consigliere preciso, di avventuriero sveglio... Dicci tutto quello che ti piace e che non ti piace, suggeriscici cosa ti interessa e cosa vorresti leggere in queste pagine, raccontaci a quali grandi imprese ti stai preparando... La redazione sarà pronta a fare del proprio meglio per te!

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con Avventura, scrivete a:

Redazione di Avventura c/o Federica Fatica

Via G. Carducci, 45/B - 86100 Campobasso

Oppure: scout.avventura@agesci.it

Puoi anche seguirci on line su www.agesci.org e sulla **pagina Facebook Scout-Aventura**... posta, condividi e clicca "I like"!

Manoscritti, disegni, fotografie ecc. inviati alla redazione non vengono restituiti.



“**A**ndrò da Papa Francesco per sentire cos’ha da dirmi.”

Siamo andati tutti ad ascoltarlo e a pregare con lui, ciascuno con il proprio bastone e la propria bisaccia. 100 mila pellegrini in camicia azzurra e pantaloncini corti, “una festosa presenza in piazza San Pietro”, per dirla con le parole del Santo Padre.

Accogliamo l’invito a **fare ponti** con il dialogo per avvicinarci al prossimo, abbattendo i muri che questa società è abituata a costruire, e ringraziamo Papa Francesco che, ancora una volta, ci accoglie e ci saluta con bellissime parole!

Continuiamo a raccontare la nostra esperienza su Facebook e su Twitter: #agescidalpapa!



SALVO TOMARCHIO



FRANCESCO MASTRELLA

È partire da casa fremendo per la curiosità di incontrare per la prima volta gli altri ragazzi e di conoscere il Paese così lontano e così diverso che ospiterà l’evento...



CRISTIANO FRASCA

Un hashtag per l’incontro con il Papa? Bello! Questo Santo Padre è proprio innovativo e tecnologico, sa come raggiungere tutti!

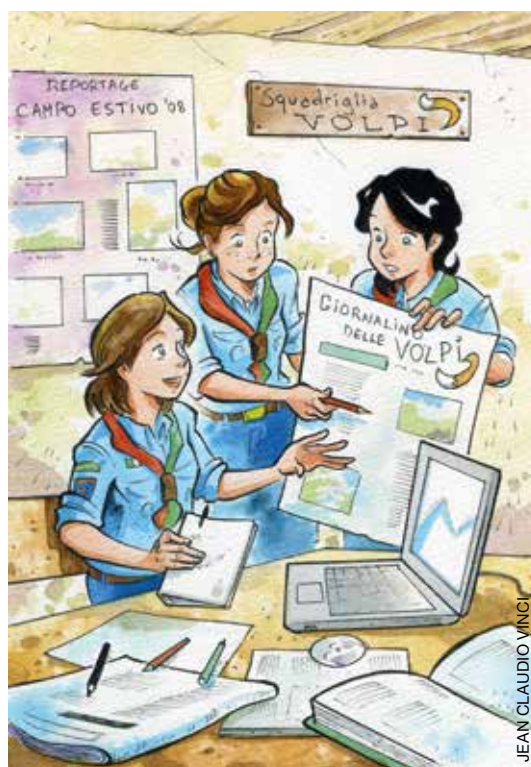
Di innovazione parleremo in questo numero di Avventura: l’innovazione che cambia la vita in meglio, la tecnologia che spinge ragazzi in gamba a essere creativi e a inventare con



ROBERTA BECCHI

mente aperta modi sempre nuovi per superare gli ostacoli e per fare le cose.

Innovazione sarà la terza parola chiave del Jamboree in Giappone: l’incontro con l’altro rappresenta lo sforzo di rinunciare a qualcosa di conosciuto, è scoprire che anche valori condivisi possono essere vissuti diversamente.



JEAN CLAUDIO VINCI

di Federica Fatica

Continua il nostro viaggio nelle specialità: Fa tutto, Esperto del computer, Regista, Redattore. Tanti utili suggerimenti per diventare davvero degli specialisti!

Collegati al sito www.agesci.org e scopri quale sq. ha vinto il **Noncorso** “Il monumento svelato”: guarda la foto... riconosci di quale monumento si tratta?

UNA SORELLA SCOUT

Stavamo cucinando nell'angolo di squadriglia, chiacchierando come sempre del più e del meno. Si parlava di scuola, visto che ormai si stavano avvicinando le vacanze estive. Marcella ad un certo punto se ne uscì raccontando quello che era successo qualche tempo prima nella sua classe.

to alle tante storie di cui spesso sentiamo parlare.

“Non proprio, la sua è una storia più complicata – continuò Marcella – ma lasciatemi raccontare...”

Incominciò a raccontare la storia di Maryam che, ci disse, quel giorno era finita nel banco accanto al suo perché Carlotta era assente e, poi, in quel

“Sai che non ci ho pensato? Ho sempre pensato di aiutarla a scuola o a casa nei compiti e nello studio, ma di invitarla a venire con noi non ci ho mai pensato”.

“Con lei avremmo potuto fare una bellissima impresa di internazionale, ci pensi?”. Luisella era **ossessionata** dall'idea di concludere il suo anno come capo lasciando in eredità alla sua squadriglia il **guidoncino** da appendere all'alpenstock.

Queste ultime battute le aveva sentite anche don Gigi che quel giorno era invitato a pranzo da noi e che incominciava ad avere fame e vedeva trascorrere il tempo senza che nessuno lo chiamasse.

“Maryam? L'ho conosciuta anch'io, conosco i suoi parenti e ho dato loro una mano quando è arrivata. Però questa cosa degli scout non la sapevo... ma siamo sempre in tempo a rimediare!”



“Qualche mese fa è entrato nella nostra classe il preside e ci ha presentato una ragazza che da quel giorno sarebbe stata con noi. Ci disse che Maryam era arrivata da poco nella nostra città per **fuggire dalla guerra** che affliggeva il suo Paese. Aveva dei parenti che già da anni vivevano nella nostra città e, dopo un turbolento viaggio, li aveva raggiunti. Ora veniva inserita nella nostra classe per continuare il suo percorso scolastico. Ci invitava ad **accoglierla** e a fare ogni sforzo per darle una mano nel suo inserimento.”

“Una venuta con i barconi!” esclamò Donatella, che aveva interpretato il pensiero di tutte noi: subito avevamo pensa-

banco ci è rimasta per tutto il resto dell'anno perché subito avevano fatto una scoperta interessante.

“Sul mio diario che stava sul banco Maryam ha visto un simbolo degli scout, lo sanno tutti nella mia classe che io sono una guida dell'Agesci; Maryam lo ha riconosciuto e mi ha chiesto: “Ma tu sei una scout? Anch'io nel mio Paese partecipavo a un gruppo scout”.

L'ho salutata con il saluto scout e lei mi ha risposto allo stesso modo e da allora siamo state **come due sorelle**, due sorelle scout”.

“Ma perché non l'hai invitata a venire con noi? – le chiese Luisella, la caposquadriglia.



“Perché non la invitiamo **al campo estivo** – disse Marcel-
la che, a questo punto, non
vedeva l’ora di rimediare alla
sua precedente distrazione –
dopo tutto, questo è l’anno del
Jamboree e al San Giorgio ab-
biamo incontrato qualcuno di
quelli che andrà in Giappone,

deva di spiegarle quello che
non capiva.

In compenso Maryam era ec-
cezionale in matematica: io ci
capisco poco, ma da quando lei
è la mia compagna di banco e
di studio, ho la sufficienza as-
sicurata”.

portare povertà, malattie, a
rubarci il lavoro e a tutte quel-
le cose che sentite e qualche
volta magari pensate anche
voi! – intervenne don Gigi –
Invece pensate quante cose
belle ci sono in questa storia
che Marcella ci ha racconta-
to, quante cose belle sono
venute in mente anche a voi
ascoltandola. Aveva proprio
ragione B.-P. quando pensava
allo scautismo come **strumen-
to per costruire la pace**, non
quella fatta dai governanti
con i trattati, ma quella fatta
dai ragazzi che imparano ad
accogliersi come avete fatto
anche voi e che farete quan-
do incomincerete a realiz-
zare qualcuna delle idee
che avete appena detto”.

Ci fu un momento di si-
lenzio, di sospensione, tanti
pensieri attraversarono le no-
stre menti, parole ascoltate,
tante discussioni fatte anche
tra di noi, quel sogno di Mi-
chela di partire per il Giappo-
ne che non si era realizzato...
ma anche noi avevamo il nostro
piccolo Jamboree!

“Ma allora quando si man-
gia?” don Gigi ci riportò alla
realtà, dopo aver sognato un
mondo migliore.



fortunati loro, ma anche noi
possiamo fare il nostro piccolo
Jamboree invitando Maryam a
stare con noi.”

“Una bella idea – disse don
Gigi – io sono stato anni fa ad
un Jamboree e mi ricordo come
era bello quando si incontra-
vano tanti altri scout con uni-
formi diverse dalle nostre, che
parlavano lingue diverse dalle
nostre e con i quali non era
sempre così facile parlare, ma
qualcosa si intuiva, qualcosa
si riusciva a dire, e si facevano
tante scoperte interessanti”.

“Ma con Maryam come parla-
vi?” “Un po’ di italiano lo sape-
va, parlava bene l’inglese, anzi
in inglese era più brava di me
ed ero io a farmi aiutare da lei,
ma poi mi diceva di aiutarla ad
imparare l’italiano e mi chie-

“Ma Maryam cosa dice del
suo Paese?” “È dovuta scappa-
re, ma un giorno che stavamo
parlando di scout, mi ha detto
che, quando le insegnavano
che B.-P. vuole che impariamo
a lasciare il mondo migliore
di come lo abbiamo trovato,
lei pensava che il mondo incom-
incia dal suo Paese e che vor-
rebbe tanto tornare là per
migliorare le cose. Adesso
che ci penso se l’avessi
invitata a venire con noi
avremmo insieme po-
tuto continuare a col-
tivare questo sogno e
imparare come poterlo
realizzare”.

“Se penso alle tan-
te parole dette per far
capire che gli stranie-
ri non vengono solo a



TRA SPECIALITÀ, MAESTRI E BREVETTI

Ma alla fine, cosa vuol dire essere un esploratore o una guida competente?

Come prima cosa, ricordiamoci che nella vita di squadriglia e di reparto esistono **occasioni** come il posto d'azione, l'uscita, la missione, il campo estivo.

Beh - forse state pensando - che c'è di nuovo? Conosciamo bene queste cose...

Bene, allora andiamo avanti.

Vi presento **Ettore**, in cammino per la **tappa della scoperta**. Un piede tenero vispo e turbolento quanto basta. Uno zio vigile del fuoco; già, proprio questo ha fatto brillare i suoi occhi quando, sul cartellone delle specialità, ha visto quella di... Pompieri! E allora, ecco che al campo invernale, preso dall'entusiasmo, Ettore è già pronto per conquistare la sua prima specialità.

In fondo, durante i primi passi lungo il sentiero, è giusto che sia così. Si va alla ricerca e alla scoperta dei **talenti personali**, si riconfermano, attraverso **il fare**, le specialità conquistate in branco/cerchio, si esplorano ambiti e tecniche di cui, forse, prima non si era neanche sentito parlare (segnalatore, maestro dei nodi, hebertista, ...).

È questo il bello... Un percorso a volte anche un po' casuale nel quale magari inserire la musica, ma anche la cucina, il ciclismo e la botanica; un cammino che permetterà a Ettore di **assumere i primi impegni** nel sentiero e iniziare così a ritagliarsi il suo ruolo nel reparto.

Vi sembra che Ettore, nel percorso verso la tappa della

Giulia si accorge che "questo percorso un po' casuale" le inizia a stare stretto; ha bisogno di dare una direzione alle specialità, alle tecniche, ai propri talenti esplorati nella tappa della scoperta e così (bussola in mano) riguarda... il Brevetto.

Sì, sì... Con calma però... Un passo per volta.

È questo il momento in cui lanciarsi da vera protagonista nella vita di reparto: Giulia, per esempio, potrà giocare nel ruolo di **Maestro di Specialità**. Questo ruolo la porterà ad affiancare un altro E/G che ha intrapreso il cammino verso una specialità da lei già conquistata; progetteranno insieme i passi da compiere, individueranno le abilità da acquisire, i luoghi e le occasioni nelle quali mettere in gioco queste capacità.

Ma, dicevamo... il brevetto! Ecco qual è la grande ambizione nata in Giulia, il grande traguardo da raggiungere.

È questo il tempo, quello della tappa della competenza, per puntare dritti a questa meta. Il brevetto permetterà a Giulia di diventare una *specialista*, sarà riconosciuta tale nel reparto, potrà offrire il suo aiuto a chiunque dovesse avere bisogno della sua **competenza**.

Il rischio, però, di perdersi in questo percorso è alto e, proprio per tale motivo, è fondamentale **progettarsi bene** e per far questo Giulia può avvalersi di due "amici" speciali: il Maestro e la Carta di Competenza.

scoperta, abbia iniziato a dare risposte alla domanda iniziale?

Qualche passo più avanti lungo il sentiero troviamo **Giulia**. In cammino per la **tappa della competenza**.



Il primo, il **Maestro di Competenza**, sarà l'amico che inizialmente ci aiuterà a definire i passi da compiere, le tecniche da affinare, le occasioni da vivere in reparto; la **Carta di Competenza**, invece, segnerà la rotta da seguire, il ritmo dei passi da rispettare per giungere alla meta.



ATTENZIONE

È possibile iscriversi ai campi di specialità organizzati dalla vostra Regione anche come Maestri di Specialità. Durante il campo, tramite un posto d'azione concordato, avrete quindi la possibilità di mettere al servizio degli altri E/G partecipanti la competenza da voi conquistata. Chiedete informazioni ai vostri capi reparto.

E una volta conquistato il brevetto, cosa si fa? La risposta a questa ultima domanda ci viene data da **Andrea**, rover al secondo anno di clan.

Andrea, in reparto, era appassionato delle specialità "a sfondo verde" (campeggiatore, topografo, ...); queste sue competenze sono servite per essere un ottimo capo sq. e poi, passato in branca R/S, sono state fondamentali per la sua vittoria al challenge regionale dei noviziati e, qualche anno dopo, per tirar fuori, con cartina e bussola, il suo clan da un sentiero di montagna non più segnato.



In voi, come uno scrigno prezioso, **deve essere custodito il tesoro della competenza conquistata**; uno scrigno, tuttavia, dalle pareti trasparenti, che irradia la luce del suo tesoro in modo che tutti possano goderne.

Sì, perché se ci pensate, è facile esaltarsi per un brevetto conquistato, metterlo subito in mostra sulla manica della camicia (mai così pulita e stirata prima di quel momento); ma è altrettanto facile, subito dopo l'iniziale euforia, lasciare questa competenza nel dimenticatoio o (peggio ancora!) tenerla tutta per sé. Il vostro sforzo e il vostro impegno sarà allora proprio quello di rendersi... trasparenti, come lo scrigno.

La competenza, qualunque essa sia, una volta conquistata **dovrà restare sempre con voi**, come fosse una *app* da attivare al momento giusto, da aggiornare quando sarà diventata un po' "antiquata".

L'INNOVAZIONE

di Paolo Vanzini

Tra i tre cosiddetti *concept* del prossimo **Jamboree in Giappone**, il tema dell'**innovazione** è quello che potrebbe stupire di più. Noi scout generalmente sembra vogliamo fuggire dall'innovazione, fare a meno della tecnologia rinunciando a tante ottime invenzioni per poter esercitare il nostro spirito di adattamento, la nostra capacità di arrangiarci in ogni situazione. Facciamo di tutto per vivere campi estivi rudi e spartani, per isolarci dal mondo civilizzato. Lasciamo a casa *smartphone*, attrezzi elettrici e impianti di riscaldamento, comunichiamo con le bandierine, cerchiamo di costruire senza chiodi e cucinare senza gas.

Ma l'innovazione allora? **Siamo amici o nemici?**

I Giapponesi di innovazione si intendono. Il loro Paese da decenni è tra i più importanti esportatori di **tecnologia** del mondo. Ha dato origine a colossi dell'elettronica i cui prodotti sono in tutte le nostre case (Sony, Nintendo, Canon, Nikon, Panasonic, per dirne qualcuno...), ha creato tecnologie avanzate nel campo della robotica, dei trasporti, del settore aerospaziale, dei motori (Honda, Toyota, Yamaha, Suzuki, per dire i più noti), è un Paese leader

nel campo della ricerca scientifica. Magari - direte voi - hanno scelto l'innovazione perché è un ambito che nel loro Paese è così importante che non se ne poteva fare a meno...

E invece ci stanno insegnando una cosa molto importante.

Una frase attribuita ad Albert Einstein - che di innovazione ne sapeva qualcosa - dice più o meno così: "

"Tutti sanno che una cosa è impossibile da realizzare, finché arriva uno sprovveduto che non lo sa e la inventa".



$$E=mc^2$$



CHIARA BEUCCI

L'innovazione è una **questione di apertura mentale, di saper andare oltre i pregiudizi e i preconcetti**, di saper essere anche quei cosiddetti sprovveduti che, in realtà, sono in grado di capire molto più degli altri perché sanno osservare le cose fuori dagli schemi e... innovare.

Il Jamboree è un incontro di culture ed esperienze molto differenti tra loro. Avvicinarsi alle differenze, conoscerle e capirle è il modo migliore per **imparare a pensare con punti di vista differenti**, per diventare abili a **cambiare il proprio modo di pensare e vedere le cose**.

Questa è la vera innovazione che cercheremo al Jamboree: non l'ultimo ritrovato della scienza, bensì quella ricchezza di idee e punti di vista differenti che permette di imparare a non dare nulla per scontato, a pensare fuori dagli schemi, ad aprirsi alle diverse possibilità, anche lasciando qualcuna delle proprie certezze, per lanciarsi a.. esplorare. Chi meglio degli scout può farlo?

Questa è l'innovazione che i nostri fratelli scout giapponesi ci propongono. Una potenzialità che sta prima di tutto nella nostra testa, nella nostra capacità di pensare liberamente, nel coraggio di abbandonare un sentiero tracciato perché la nostra esperienza e competenza ci suggerisce una strada nuova.

Questa, ci dicono dal Paese del sol levante, è la base per essere portatori di innovazione. E se lo dicono loro, possiamo sicuramente crederci!

CAMBIA PUNTO DI VISTA!



CHIARA BEUCCI

LA RIVOLUZIONE DEL FRIGORIFERO

di Tonio Negro



CHIARA BELUCCI

Innovazione. Il vocabolario dà una definizione molto chiara: **Modificazione, perlopiù in meglio, dello stato di cose esistente**. Per esserci un fenomeno che possiamo definire "innovazione" ci deve anche essere uno stato di cose esistente e ci deve essere una sua modificazione. Qui viene il punto nodale della questione: per poter parlare di innovazione la modificazione deve essere **perlopiù in meglio**. Quindi la domanda è: quanta di quella che chiamiamo comunemente innovazione lo è per davvero?

L'innovazione, insomma, deve cambiare la vita, deve cambiarla in meglio e deve essere utile. Un esempio semplice. Dagli anni Cinquanta agli anni Settanta del Novecento ci fu in tutte le case italiane la più grande e la più vera rivoluzione tecnologica della storia italiana recente: quella degli elettrodomestici.

Da quelli piccoli come il ferro da stiro, l'aspirapolvere e i frullatori, agli apparecchi elettrici per la comunicazione e lo svago come telefoni, televisori, giradischi, registratori, radio. A fare

la grande differenza, a modificare in meglio la vita delle famiglie italiane sono stati soprattutto gli elettrodomestici definiti bianchi, più grandi e contenuti in una scocca metallica smaltata bianca, ovvero, del colore simbolo dell'igiene e della luminosità.

A completare tale rivoluzione epocale la diffusione della rete elettrica in modo capillare in tutta Italia. Dall'innovazione prodotta dall'introduzione degli elettrodomestici, cambiano i rapporti sociali all'interno delle famiglie: il ruolo della donna si emancipa dai lavori domestici, la famiglia si evolve verso la parità dei ruoli tra i suoi membri. Prima di tali ondate innovative, cuocere il cibo richiedeva capacità di cuciniere e di fuochista; era necessario mantenere dentro la cucina di casa la fiamma, anzi, le fiamme necessarie: vivaci o basse e durature. Serviva legna da ardere, la capacità di conservarla

con ordine e pulizia. A proposito della pulizia, era un lavoro molto laborioso riassetare e lavare pentolame, piatti e stoviglie dovendo scaldare l'acqua ancora con il fuoco; o la pulizia dei pavimenti. L'attività più faticosa era sicuramente il bucato, ci volevano due giorni. I panni andavano fatti bollire sul fuoco, poi lavati con detersivi naturali come la cenere, sciacquati, strizzati e poi stesi. Poi il giorno dopo avveniva la stiratura, utilizzando almeno tre ferri di diversa grandezza e peso a seconda dello spessore del tessuto; mentre si utilizzava un ferro gli altri venivano lasciati a scaldare su una piastra di metallo nel camino.

Siamo talmente abituati alle innovazioni che poco dopo averle conquistate **ci sembrano scontate e ovvie** e troppo presto ci dimentichiamo della vita delle generazioni che ci hanno preceduto solo qualche decennio fa.



CHIARA BELUCCI

9

DOSSIER

DOSSIER

DOSSIER

DOSSIER

di Lucio Costantini

Aprondo, anche sulla rete, un dizionario alla voce "creatività", potremmo imbatterci in una definizione come questa: **un processo che si svolge nel tempo ed è caratterizzato dall'originalità, dallo spirito di adattamento, dalla possibilità di una realizzazione concreta.** Sono sicuro che anche tu che stai leggendo queste righe avrai a portata di mano un telefonino. Immagino che sia un modello recente, in grado non solo di metterti in contatto col mondo intero in pochi secondi, ma dotato di un sacco di altre opportunità (dato che sei uno scout o una guida vi avrai già scoperto una bussola, vero?...). Il tuo telefono, pur nato a suo tempo da una base creativa, è oggi frutto di una costante **innovazione**, anche se il principio di base che sta sotto a esso è lo stesso (a proposito, sai come funziona il tuo telefono, che cos'è che lo fa sembrare quasi una cosa viva? Sai cosa c'è "dentro"?...). Diciamo che il tuo è un prodotto che è stato migliorato nel tempo per rispondere alle attese (vere o presunte, cioè indotte dal produttore) dell'utilizzatore. Altra cosa è la **creatività**. Un esempio: hai tra le mani una lattina di grandi dimensioni



VIOLA INGROSSO

che abbia conservato dei pomodori pelati o qualcosa di simile. Prima di schiacciarla, e di gettarla via, osservalo con attenzione da ogni lato. Giralo e rigiralo tra le mani. Prenditi tutto il tempo che ti servirà. Rifletti. Prova a uscire dallo schema mentale statico che ti fa riconoscere quel recipiente **solo** come "lattina". Potrebbe essere, o divenire qualcos'altro? Cosa ti suggerisce la fantasia? Liberala! Mentre scrivo penso che potrebbe diventare un buon riflettore per la scena da usare al fuoco di campo. Basta tagliarla a metà con forbici da lattoniere nel senso della lunghezza conservandone il fondo su cui poserai una candela. Un paletto di legno, fissato sotto la base con una vite, distanzierà la lattina da terra.

Hai notato che oggi le ombrelle non si regolano più? Si buttano. Cosa potresti fare con i loro ferri? Quanto alla tela, conosco una signora che ha realizzato un numero incredibile di costumi medievali, variopinti e originali, adatti per delle sfilate, raccomandando

alle amiche di donarle la tela di vecchie ombrelle altrimenti destinate al cassonetto delle immondizie!

Uno scout, una guida, sono degli osservatori attenti, capaci cioè di leggere la realtà che li circonda, ma anche di immaginarla come diversa da quel che è. Inoltre, in quanto persone rispettose dell'ambiente, potrebbero esercitare la loro creatività sforzandosi di non farsi imprigionare dagli schemi di una società opulenta e caratterizzata da enormi sprechi come la nostra.

10



VIOLA INGROSSO



VIOLA INGROSSO

RICICLARE PER RICREARE

di Laura Fagliarone
foto di Laura Fagliarone
e Serena Evangelista

Il **riciclo creativo** di oggetti non più usati per il loro scopo, non è solo un modo per aumentare la propria creatività ed esprimere la propria fantasia. Negli ultimi tempi sta prendendo piede soprattutto perché consente di risparmiare notevolmente e, allo stesso tempo, di creare oggetti originali con cui arricchire il proprio guardaroba o arredare l'angolo di squadriglia.

Provate a chiudere gli occhi e a immaginare un oggetto di uso quotidiano trasformato in qualcosa di completamente diverso dalla sua funzione originale. Cosa vi viene in mente?

Lo scorso anno **quattro squadriglie del Molise** hanno partecipato a una bottega di riciclo sperimentando tecniche nuove e realizzando... con quasi 80 bottiglie di plastica una



comoda e confortevole poltrona, con rotoli industriali da imballaggio un pratico tavolino ideale per qualsiasi uso quotidiano, una fantastica libreria con vecchie cassette della frutta, con interruttori, lampadine e bottiglie del latte una simpatica lampada decorata.

Carta, plastica, legno, vetro, sono solo alcuni dei materiali più utilizzati nel riciclo creativo, ma anche vecchie coperte o vestiti, sarebbero potuti servire, ad esempio, per rivestire la poltrona.

Viviamo in un mondo che **produce sempre più rifiuti**, non sappiamo più come fare a sbarazzarcene, eppure la Terra ha provveduto, per miliardi di anni, a smaltire "da sola" i rifiuti prodotti, senza arrecare alcun danno all'ambiente.

In natura il concetto di rifiuto non esiste: tutto ciò che viene scartato viene assorbito dall'ambiente e rimesso in circolo.

Questa è la lezione che dobbiamo imparare dalla natura: **produrre oggetti e beni che possano essere assorbiti dall'ambiente una volta terminato il loro uso.**

Quindi, pensiamo all'ambiente, liberiamo la fantasia innovando e rinnovando per *"lasciare questo mondo un pò migliore di come lo avete trovato"*, come ci ha insegnato il nostro fondatore B.-P.



Francesco Nicolosi, autore dell'articolo "Energie rinnovabili" a pag 9 del dossier del numero 2 di Avventura, ci segnala un errore: abbiamo confuso gli anni sui grafici a torta, invertendo il 1997 con il 2012. Ci scusiamo con lui e con tutti voi, nostri attenti lettori!



COME NASCE *Avventura* il timone

“Costruire” un giornale è un gioco di squadra a cui partecipano un direttore, la redazione e dei collaboratori. La redazione di *Avventura* ormai la conoscete: Paolo, che è stato caporedattore negli ultimi sei anni, nel numero 1 di quest’anno ce l’ha presentata per bene, ci ha raccontato dei redattori, degli illustratori, del grafico e di tutti voi, che ci leggete e contribuite a migliorarci con suggerimenti e commenti.

I redattori non scrivono quello che capita, ma **seguono un progetto**, come ci ha spiegato nel secondo numero Giorgio (anche lui è stato caporedattore di *Avventura*).

Ciascun numero va poi pensato e programmato sulla base delle **linee guida generali** dettate dal **progetto editoriale**. Bisogna infatti stabilire **quali articoli** inserire pagina per pagina, chi li scrive, entro quando, quanto lunghi devono essere e in quale ordine verranno presentati al lettore. Per ogni articolo si stabilisce inoltre il **tipo di illustrazioni** e chi le disegna.



Tutta questa organizzazione prende il nome di **timone**. Come dice il nome, il timone serve a **guidare attraverso gli argomenti del giornale**.

In sostanza si tratta di uno **schema** (noi lo prepariamo con *Excel*, ma si possono usare altri programmi analoghi), una rappresentazione visiva su carta della **scaletta** di tutte le pagine che lo compongono e della sequenza di articoli. Normalmente viene definito dalla redazione dopo che, nella riunione, sono stati decisi gli argomenti del numero in preparazione.

Il timone viene **aggiornato e modificato** marcando le fasi di lavoro con vari colori, così già a colpo d’occhio il caporedattore, che lo gestisce, si rende conto della velocità con la quale si procede sulla tabella di marcia.

Ogni redazione può organizzare il timone come più le piace; è consuetudine per la redazione di *Avventura* marcare in **rosso** gli articoli

ancora da scrivere, in **verde** quelli pronti (scritti e corretti) e in **giallo** gli articoli inviati al disegnatore per le illustrazioni.

Di regola, i nostri redattori, dopo aver ricevuto il timone dal caporedattore, scrivono il proprio pezzo in 15 giorni (sono bravissimi e molto puntuali... ehm, abbastanza puntuali!) quindi l’articolo arriva nelle mani dell’illustratore che, a sua volta, prepara i disegni adatti in 15 giorni



(o 16...17...18...giorni).

La correzione delle bozze richiede l’attenzione del caporedattore per qualche giorno ancora e, poi, entra in gioco il **grafico** che impagina la rivista per renderla stampabile, sfogliabile, adatta ad essere inserita nell’archivio personale di ogni guida e di ogni esploratore. Come fa? È una domanda

interessante: chiederemo a lui di spiegarcelo!





ESPLORAZIONE... IN DELTAPLANO

Si può fare

Dal quaderno di caccia delle Volpi:

“Il 2 novembre 2013, durante un’abituale riunione si sq., Caterina e Lara hanno spiegato cos’è una specialità di squadriglia, in cosa consiste e cosa vuol dire accettare la sfida che mette alla prova e sfrutta le capacità di ogni componente del gruppo al fine di raggiungere un obiettivo comune.”



Dopo diverse ipotesi, Caterina ha proposto: “e se facessimo esplorazione? Potrei chiedere a un amico di mio papà di farci fare un volo con il deltaplano a motore per esplorare una zona ristretta da un’altra prospettiva.”

Dunque, è deciso: la prima missione consiste nell’esplorare un territorio dall’alto sorvolandolo in deltaplano. Un’impresa tutt’altro che semplice!

Per diversi mesi abbiamo partecipato a delle riunioni serali tenute da un esperto di volo che ci ha spiegato com’è fatto un deltaplano, le tecniche di volo, i venti, la misurazione delle condizioni atmosferiche e

le norme di sicurezza necessarie.

L’esperienza ci è piaciuta così tanto che, una volta terminati gli incontri, abbiamo chiesto di continuare con delle lezioni supplementari!

Purtroppo abbiamo dovuto rimandare molte volte il volo a causa delle continue piogge; questa difficoltà non ci ha però demoralizzate, anzi: ha rafforzato il nostro carattere tenace e la voglia di portare a termine il lavoro iniziato! Finchè... “il 29 marzo 2014, alle 17.36 siamo arrivate alla pista di Povolaro. Eravamo emozionatissime e cariche per fare il nostro giretto in cielo e, alla fine, siamo riuscite tutte a compiere il volo, scattando anche foto stupende del territorio esplorato”.



Questa esperienza sicuramente ci ha rese più forti e unite e ci ha fornite di esperienza e nozioni davvero uniche!

ATTENZIONE: la redazione di *Avventura* vi ricorda che la copertura assicurativa relativa alle attività scout prevede quanto segue:

«Sono esclusi dalla garanzia infortuni la pratica del paracadutismo, immersioni subacquee con uso di autorespiratore, speleologia e alpinismo con scalata di rocce di grado superiore al 3° della scala UIAA, salto dal trampolino con gli sci, bob, pugilato, deltaplano, sport aerei in genere».

La sq Volpi del Dueville 1 ha stipulato una assicurazione integrativa per effettuare il volo!

testo e foto Sq. Volpi, Dueville 1



IL BOSCO NON SERVE PIÙ

ovvero: ma come fanno le barche oggi?

Un vecchio detto marinaro suonava così: "Finché c'è il bosco c'è la barca!"

Il che stava a significare che finché c'era del legno disponibile, una barca poteva venir riparata, ristrutturata, ricostruita. Bastava il legno per prolungare, di parecchi decenni, la vita di un'imbarcazione.

Cos'è cambiato nelle navi nel secolo scorso e fino ad oggi, quali le innovazioni maggiormente significative che hanno interessato il campo marittimo? Vediamo quelle più significative.

LO SCAFO - Ormai le barche in legno sono quasi scomparse ma se vi è capitato di vederne una, avrete visto che lo scafo è un insieme di ordinate (come le costole in uno scheletro) che fungono da supporto a tante tavole (il fasciame); il tutto, opportunamente fissato, forma una specie di "cassa", la barca, quasi impermeabile, che, per la nota legge di Archimede, galleggia!

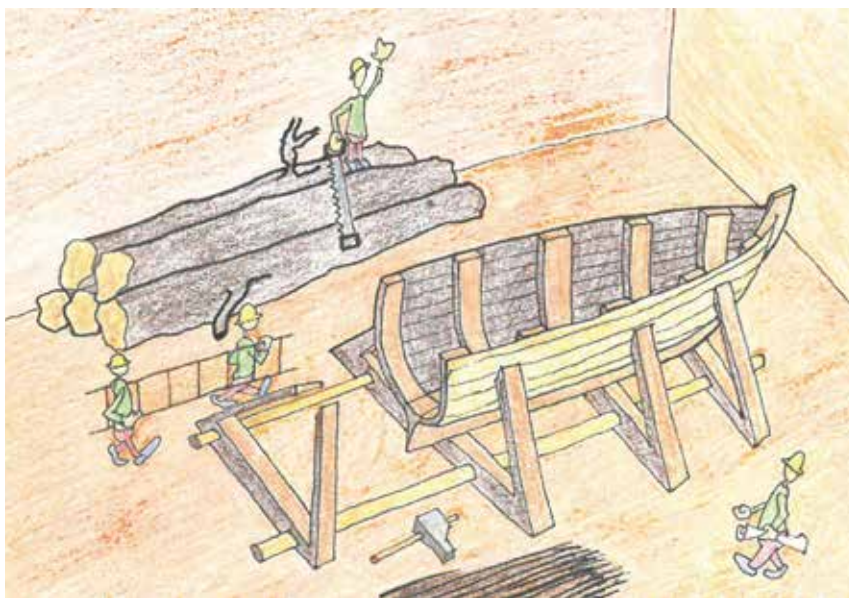
Fino al 1800 per costruire barche si usava solo il legno,

poi la tecnologia introdusse il ferro per grandi navi: per gli scafi "piccoli" non cambiò nulla. Poi, una cinquantina d'anni fa, arrivarono diversi tipi di materiali plastici, derivati dal petrolio. Oggi quasi tutti gli scafi delle "piccole" imbarcazioni sono realizzati con materiali plastici. Il più diffuso è la **vetroresina**: una resina sintetica in cui vengono inglobati fogli di **lana di vetro**.

VANTAGGI OTTENUTI: non più alberi abbattuti; maggiore durata e minori manutenzioni degli scafi; tempi di costruzione ridotti ed economici; maggior diffusione delle barche da tempo libero (vela, pesca, diporto).

SVANTAGGI: maggiore inquinamento sia per la lavorazione (i materiali usati sono tossici) che per lo smaltimento (il legno è biodegradabile, la plastica no...).

LA PROPULSIONE - Contemporaneamente allo scafo venivano migliorate le capacità di movimento delle barche. Prima c'erano i remi, poi venne la vela. La manovra delle vele diventò un'arte e i cantieri costruivano navi a più alberi e con grande abbondanza di vele. La manovra alle vele obbligava i marinai a turni quasi



continui, faticosi e disagiati. Ma nel secolo XIX (1800) arrivò il **motore**! Quelli più efficienti si costruirono poi nel secolo scorso e ancora oggi lo sviluppo continua. La nave ora può andare dove vuole, su qualsiasi rotta, senza problemi di vento... basta il combustibile! I motori si sono evoluti e potenziati: pensate a quelli di una grande nave da crociera: riescono a spingerla a veloci-

tà superiori ai 20 nodi o a quei piccoli fuoribordo elettrici che spingono le barchette dei pescatori dilettanti alle loro aree di pesca, senza fatica.

La vela è rimasta solo sulle barche da regata o da crociera (che però hanno anche il motore!). Un tempo le vele erano confezionate con una tela grossa e pesante: manovrarle/aprirle/avvolgerle quando erano bagnate costava un grosso sforzo ai marinai. Oggi, le vele sono realizzate in materiali (plastici!) leggerissimi e molto resistenti. Manipolarle diventa molto più semplice, anche se bagnate.

VANTAGGI OTTENUTI: maggiori autonomie di movimento, decisiva riduzione di fatica e disagio, materiali più leggeri e resistenti

SVANTAGGI: inquinamento da combustibile (derivati del petrolio), inquinamento da materiali non riciclabili né biodegradabili

LE COMUNICAZIONI

- La nave in navigazione, fino all'avvento del telegrafo, era

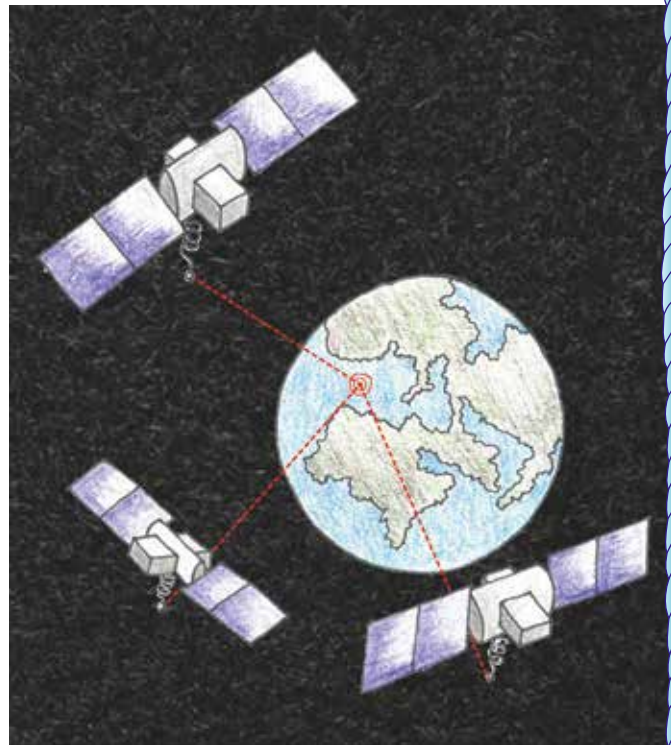
completamente isolata. Per comunicare con altre navi in vista si usava la voce o un sistema di segnali con bandiere. Dal secolo scorso la radio ha posto rimedio a questi inconvenienti. Sulle lunghe distanze si comunicava con il telegrafo ed il codice Morse, per la fonia invece si usava il radiotelefono (VHF), utilizzabile nei limiti del campo visivo che corrispondeva a poco oltre il limite dell'orizzonte.

A bordo delle navi c'era un operatore esperto di radio e di Morse, il radiotelegrafista, che battendo su un tasto poteva comunicare con il mondo intero. Oggi l'opera del *marconista* (questo era il nome in gergo dell'operatore) non è più necessaria: anche una persona inesperta, con un **telefono satellite**

(che trasmette inviando un segnale ad un **satellite** che poi lo rimanda a destinazione sulla terra) può mettersi in comunicazione con chiunque. Quello stesso satellite permette ai PC di bordo di collegarsi ad Internet.

VANTAGGI: impagabili!

SVANTAGGI: nessuno... a parte il fatto di trovarsi con le pile scari-



LA NAVIGAZIONE -

Fino a poco tempo fa, per determinare il punto nave si usava il **sestante** ed una **serie di calcoli laboriosi**. Conoscere la propria posizione permetteva di determinare la rotta da seguire per raggiungere la propria destinazione. Oggi ci sono i **GPS** (Global Position System), comunemente noti come **navigatori**, che ricevono i segnali da una serie di satelliti e danno l'esatta posizione **con una semplice lettura**.

VANTAGGI: impagabili anche questi!

SVANTAGGI: nessuno... a parte il fatto che al sestante non mancava mai la corrente elettrica!

Finita questa breve carrellata possiamo stabilire senz'altro un bilancio positivo sulle innovazioni che hanno riguardato, nell'ultimo secolo, le navi in generale e gli equipaggi in particolare. Il progresso ha dato frutti positivi anche in questo settore!



SMART SCOUTING: TECNOLOGIE A SERVIZIO DEGLI E/G

C'erano una volta guide ed esploratori che non avevano modo di comunicare al campo se non una volta tornati a casa. C'erano una volta guide ed esploratori che solo dalle cabine telefoniche riuscivano a far circolare rare informazioni tra i genitori.

fanno fuorchè chiamare a casa e l'unica salvezza per un capo è sperare che si scarichino presto perché tanto al campo non c'è elettricità.

Ecco. Di storie come questa potremmo raccontare tante altre.

Questo tempo che viviamo è così veloce che ha mutato rapidamente ogni tipo di comunicazione. Non solo quella telefonica, ma anche quella degli altri linguaggi mediali. Una volta produrre musica era possibile solo con qualche strumento musicale mentre vedere video era praticamente impossibile. Chi l'ha visto mai un videoregistratore attaccato a una televisione in un campo o a un'attività scout?

In effetti oggi c'è una grande fortuna: gli strumenti di riproduzione non solo sono diventati comuni ma si sono rimpiccioliti talmente tanto che sono diventati facilmente trasportabili e a batterie.

La verità è che in quelle piccole scatolette non ci sono dei semplici aggeggi elettronici. Lì dentro molto spesso ci sono le vostre passioni, i vostri sogni, ciò con cui vi collegate ogni giorno e che magari vi aiutano a far lavorare la fantasia, ma che spesso tenete fuori dagli scout dove immaginate si possa lavorare solo di pali, attrezzi e cordini. Eppure dite la verità: quanti almeno una volta non hanno provato a suonare uno strumento su uno smartphone? Quanti non hanno mai visto almeno un video su Youtube?



C'erano una volta guide ed esploratori che, una volta arrivati i primi cellulari, ricevevano le telefonate dei genitori sui telefonini dei capi. C'erano una volta guide ed esploratori che iniziavano ad avere propri cellulari che venivano puntualmente sequestrati dai capi perché non bisognava usarli in attività.

Ci sono oggi guide ed esploratori con i propri smartphone che tutto





Per rendere più reale la nostra partecipazione in reparto non possiamo non portare un pezzo di ciò che quotidianamente facciamo e siamo. Non vi chiediamo di continuare anche agli scout la vostra routine. No! Vi chiediamo di essere più reali e più autentici di quanto non siete già.

Ma come si fa ad essere più reali se usate mezzi tecnologici? Beh, questi non sono strumenti che operano ed agiscono da soli: sono gestiti e governati da noi in tutto e per tutto e quindi ci rispecchiano alla perfezione! Proviamo a vedere come fare per usarli al meglio in attività.

MUSICA

Gli Mp3, ma soprattutto Youtube o Spotify sono sicuramente tra i modi più semplici per riprodurre musica durante le nostre attività. Molto spesso ascoltiamo musica di altri, sicuramente bella, ma che riprodotta da un dispositivo mobile non crea quell'atmosfera come se venisse cantata attorno al fuoco. Eppure i nostri aggregati sono davvero formidabili e ci mettono alla prova nella composizione di fantastici brani o

jingle registrati o fatti al momento. Avevate mai pensato di corredare le vostre scenette con irruzioni musicali? È quasi come fare un montaggio nel momento stesso della recitazione o è come tornare ai vecchi film dove gli attori non parlavano e c'era solo un simpatico accompagnamento musicale. E che dire di una 'discoteca' con canzoni scout che avete già registrato in precedenza?

VIDEO

Anche per i video, come per la musica, in internet si trova di tutto: video musicali, divertenti, seri e per riflettere. Per emozionare gli altri usiamo dei video di poesie o brani realizzati da sconosciuti che magari riproducono anche immagini belle, ma sono impersonali! Forse non abbiamo mai pensato che quello stesso video potremmo farlo noi, con le foto delle nostre città, con le foto dei nostri amici o con foto che abbiamo deciso di scattare per



l'occasione e che sicuramente sarebbero più coinvolgenti per tutti. E che dire di usare i nostri smartphone per scattare fotografie da montarle l'ultimo giorno di campo e guardare tutti insieme alla festa? Oppure raccogliere giorno dopo giorno testimonianze video di E/G che raccontano la vita di reparto?

Le idee sono davvero tante: basta essere un pizzico più

intraprendenti per realizzare piccole grandi imprese.

Ma attenzione a non esagerare. Vivere l'esperienza scout con essenzialità è e resta un nostro obiettivo. Immaginate una veglia dove non riuscite a vedere le stelle perché avete tutti gli schermi dei cellulari accesi? Oppure immaginatevi a controllare notifiche di Facebook e Whatsapp mentre state giocando?

Ponete il vostro onore nel meritare fiducia davvero, e con orgoglio potrete dire al capo reparto che portate lo smartphone in attività (solo se è proprio necessario!) semplicemente per essere degli Smart Scout!



Sq. CANGURI Ravenna 1: AZIMUT IN CANOA

Domenica 22 Marzo: nonostante il meteo un po' incerto, la squadriglia Canguri, dopo aver passato la notte insieme nella casa della loro novizia Roberta, si è recata a Marina Romea insieme alle canoe trasportate dal capo reparto Nicolò. Lì hanno indossato gli importantissimi giubbottini di salvataggio e imparato a pagaiare per poi navigare per tutta la Pialassa di Ravenna fino ad arrivare sull'isola degli Spinaroni – in queste Valli i Partigiani impegnarono duramente l'invasione nazista nella battaglia per la liberazione di Ravenna (1943-1945) – Qui le ragazze si sono accampate, hanno esplorato e consumato un delizioso picnic per poi ripartire. Ci siamo improvvisate canoiste affrontando gare, donne pirata sbarcando su isole sconosciute, impantanate e aiutate

a vicenda, ci siamo bagnate molto ma soprattutto abbiamo sorriso molto! Abbiamo scherzato e CI SIAMO DIVERTITE!



Sq. ALBATROS Monselice 1: PESCA E MANGIA

Ciao, siamo la sq. Albatros di Monselice. Abbiamo partecipato alla sfida "Pesca e Mangia" con molto entusiasmo! Ci siamo trovate un sabato pomeriggio al Laghetto delle rose per iniziare la nostra avventura "pescosa"! Con la bellezza di 3 canne da pesca e con la sfortuna di aver beccato una giornata molto ventosa siamo riuscite a pescare ben 2 trote! (Abbiamo anche rischiato di restare a bocca asciutta a causa di un simpatico cane che cercava di rubare il nostro pescato). Verso il tardo pomeriggio ci siamo dirette in un luogo adatto per accendere il fuoco con la tecnica della "bombetta". Il giorno prima avevamo già raccolto la legna. Mentre tre delle



nostre squadrigliere si impegnavano a mantenere il fuoco, io e una novizia siamo andate a pulire i pesci...bleah... Abbiamo costruito una "racchetta" per cuocere il pesce sulle braci e il pesce rimanente l'abbiamo cotto al cartoccio. Infine abbiamo gustato la pietanza accompagnata con del pane che avevamo "tostato" sul fuoco. È stata una cena buonissima!



Sq. PANTERE, Capua 1: LA TERRA DEI FUOCHI

La Squadriglia Pantere del gruppo Agesci Capua, reparto Kim, durante l'uscita in occasione della ricorrenza di San Giorgio, ha realizzato la terza grande sfida. Con l'aiuto del resto del Reparto ha messo in atto una rappresentazione teatrale che affrontava la problematica principale del nostro territorio: la "Terra dei Fuochi". Nonostante questo sia un tema ben conosciuto dagli abitanti della regione, molto spesso viene ignorato o trattato con indifferenza. La nostra storia narra di contadini che, pur di uscire dalla loro condizione di miseria, vendono le loro terre ad associazioni mafiose che le usano poi per sotterrare abusivamente rifiuti tossici. Anni dopo, attratti dai ciliegi rigogliosi cresciuti su quel suolo, dei ragazzini corrono a mangiare i frutti, inconsapevoli di ciò che c'era sotto. Due ragazzi si ammalano: uno di loro non ce la fa, mentre l'altra, dopo anni di coma, si sveglia urlando basta, basta perché non ce la fa ad aver paura di ciò che mangia, di ciò che beve e addirittura di ciò che respira. Abbiamo dimostrato che realizzare un'impresa non è impossibile, parte tutto da un sogno, uno stimolo che nasce dentro

che va coltivato con buona volontà e tenacia... con l'augurio che quest'impresa sia il punto di partenza per tutti i ragazzi della nostra età affinché tutti noi, nel nostro piccolo, ci impegniamo a salvare la nostra terra.



Sq. CERVI VOLANTI Giovinazzo 1 CONFETTURE BIOLOGICHE

Per questa sfida, abbiamo deciso di fare qualcosa di nuovo, che nessuna ragazza della squadriglia aveva mai fatto: confetture biologiche per un evento scout. Siamo riuscite ad avere il contatto dell'azienda Colicello nella periferia di Molfetta. Ci siamo messe d'accordo con il signor Sergio, responsabile dell'azienda, e abbiamo concordato come unica data disponibile il 2 Maggio. Lì abbiamo fatto amicizia con un altro gruppo di ragazzi che, come noi, aveva voglia di fare una nuova esperienza. Per prima cosa abbiamo raccolto insieme i limoni, che

abbiamo poi sbucciato accuratamente e messo a bollire divisi dalle bucce. Successivamente Sergio ci ha accompagnate a fare un giro nella serra e nei campi, analizzando ogni singola pianta. Alla fine, abbiamo messo all'interno dei vasetti sterilizzati la nostra marmellata biologica di limoni. Questa è stata davvero una bella esperienza e tutte insieme ci siamo riproposte di riprovare a fare marmellate per il campo estivo, senza doverle comprare.



Sq. ALBATROS Pedara 1 ALLA SCOPERTA DELLA PIETRA LAVICA

Domenica 18 Gennaio 2015 con tutta la squadriglia siamo andati da un artigiano della pietra lavica e abbiamo imparato come utilizzare e a cosa servono i macchinari e gli attrezzi da lavoro. L'artigiano che ci ha accompagnati in questa avventura è Antonio, un uomo sui quarant'anni allegro e solare.

"A che età ha intrapreso questa attività?"

"Ho incominciato la mia attività all'età di 7 anni"

"Perché ha intrapreso questo antico mestiere?"

"All'inizio ho incominciato per aiutare i miei genitori, poi ho provato interesse per questa attività e ho mantenuto la tradizione di famiglia"

"In che cosa consiste il suo lavoro?"

"Il lavoro consiste nello spaccare i massi e ridurli in pezzi più piccoli così da essere lavorati meglio"

"Gli utensili che usa sono moderni?"

"Sì, la tecnologia ha permesso un'evoluzione di tutte le fasi del lavoro, in particolare oggi si usa il taglio laser, per un risultato più preciso"

"Cosa si può realizzare con la pietra lavica?"

"beh... si può realizzare di tutto dalle scale per la casa fino ai camini o delle decorazioni"

"Quali sono le abilità necessarie per la realizzazione di un prodotto finito in pietra lavica?"

"Prima di tutto bisogna essere bravi nel disegnare quello che si ha in testa, ma la cosa più importante è avere fantasia e inventiva"



Con l'aiuto di Gesù
e con l'aiuto di Dio
vogliamo dire con Te:
noi ci siamo!"

Dalla Preghiera del Papa e con il Papa
creata con le oltre 150 preghiere arri-
vate dai gruppi delle varie regioni.



SALVO TOMARCHIO

L'AGESCI DAL PAPA

LE VOCI DELLA PIAZZA

- **Il reparto Mafeking**, Roma 132 si allena a battere il 5 al Papa e ci dice: "Abbiamo realizzato il nostro bastone con un simbolo che rappresenta ognuno di noi e ognuno degli ex scout del nostro gruppo che ci hanno aiutato a prepararlo."

- **Luca, Manuel, Giovanni e Moreno** arrivano da Istrana (Treviso) e raccontano: "abbiamo fatto tanta strada, ma è un'occasione che non si poteva perdere! Speriamo di stringere la mano a Papa Francesco!".

- **Vito**, Piana degli Albanesi 1, è emozionato: "il Papa è una persona molto importante per noi. Ci siamo preparati sul significato del pellegrinaggio e poi continueremo sicuramente a riflettere."

- **Il reparto Gulliver** del gruppo Saracena 1 attende in piazza dalle 6.30 del mattino... "ma non ci pesa!", urlano in coro!

- Da Bologna **i reparti San Giorgio e Nuovo Cielo** sono partiti dal venerdì pomeriggio per non perdersi nemmeno un momento di questo incontro importante e... "Aspettiamo dal Papa un largo sorriso!".

- **Lorenzo, Agostino e Nicola** arrivano da Pagani e hanno ancora fresca nella memoria l'emozione condivisa con tantissimi scout a Casal di Principe, dove hanno ricordato don Peppe Diana. Mostrano orgogliosi il bastone del pellegrino realizzato con un tamburello e con le nacchere, simboli del proprio paese: "Abbiamo portato al Papa un po' di noi e delle nostre tradizioni. Dieci anni fa avevamo due anni e non c'eravamo in piazza San Pietro: speravamo tanto che un evento così venisse riproposto!"... Accontentati!

- Da Padova, stanchi ma felici, **gli E/G del reparto L'Orizzonte** non vedono l'ora di incontrare il Papa e ci tengono a sottolineare: "aspettiamo una benedizione per Sofia e Gaia che hanno gli esami di terza media!".

- **Donato** del Termoli 3 a Papa Francesco direbbe: "di te mi piace che sei estroverso e dai consigli!"

- **I reparti Edelwaiss e Antares** di Omegna hanno progettato una impresa di autofinanziamento per poter raggiungere Roma e descrivono questa giornata con tre parole: entusiasmo, emozione, impazienza.

- C'è anche **il gruppo Foggia 3.8** a San Pietro, nato dall'unione di due gruppi della città. Vito e Roberto ne sono portavoce: • "Non capita tutti i giorni, è un'esperienza unica! Volevamo incontrarlo con l'Alta Sq già dallo scorso anno, ma non siamo riusciti e ottenere i permessi, quindi essere qua oggi con tutto il reparto è un sogno che si realizza. Vorremmo fare un selfie con lui!"



PAOLO VANZINI

SCRIVERE UN ARTICOLO



Quello del giornalista è un bel mestiere: permette di esprimere opinioni, di stare a contatto con la gente, di dare voce a chi non ha modo di esprimersi.



6 semplici ma imprescindibili regole per scrivere un articolo di giornale:

- 1) **La notizia innanzitutto.** Valuta quali sono le cose più importanti tra tutto quello che hai a disposizione. Mettile in fila temporalmente e scopri i nessi.
- 2) **Pensa al titolo.** Cerca di non scrivere prima l'articolo e poi titolo: se il lettore casca nella trappola che hai predisposto con un bel titolo, è il momento di non farlo scappare.
- 3) **L'attacco o lead.** Devi riportare in sintesi tutti gli elementi principali della notizia, le famose "5 W": chi, cosa, dove, quando e perché (*who, what, where, when, why*). Elimina ogni parola superflua finché non ottieni poche righe semplici, essenziali ma coinvolgenti: devono informare e incuriosire, invogliare il lettore ad andare avanti.
- 4) **Pensare al lettore.** Immagina mentalmente un tipo di pubblico interessato al tuo articolo: chi è? cosa gli interessa? quanti anni ha? Perché dovrebbe ascoltare la storia che hai da raccontargli? La tua relazione col lettore è molto importante.
- 5) **Scrivi con umiltà le notizie che hai raccolto.** Il "corpo" di un articolo - la sua parte centrale - è una storia basata su fatti. Senza notizie da raccontare non c'è articolo. Se nell'attacco e nel titolo hai già dato gli elementi fondamentali, adesso puoi spiegare le "5 W" con dovizia di particolari, puoi far capire l'importanza della notizia che stai raccontando.
- 6) **Saluta.** Il tuo lettore va salutato con cortesia e professionalità: se qualcuno ha letto quello che hai scritto fino in fondo vuol dire che l'ha apprezzato, perciò merita un ultimo paragrafo curato nei particolari... È l'ultima cosa che il lettore saprà del tuo articolo prima di passare ad altro.

DOVE?

QUANDO?

CHE COSA?

CHI?

PERCHÉ?'

COME?

Lo schema di un articolo...

ATTACCO

5 W (+come)

CODA

Perciò, studia le tue fonti, misura le parole, ma soprattutto, divertiti.

di Federica Fatica
disegni di Jean Claudio Vinci

ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ

FA TUTTO - ESPERTO DEL COMPUTER - REGISTA - REDATTORE





ANTONIO FEOLA

“Più contempi un pericolo, meno ti piacerà. Affrontalo con decisione e ti accorgerai che non è poi così brutto come sembra.”

Baden Powell

C'ERA UNA VOLTA...



Il vostro gruppo si accinge a compiere un importante anniversario e voi dovete raccontarlo, siete pronti? La prima cosa da fare è andare alla ricerca delle radici storiche: cercate nei vecchi libri oppure in un archivio della vostra sede tutte le informazioni che riguardano principalmente gli anni iniziali per arrivare sino ai giorni attuali.



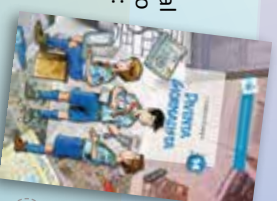
Dopo aver ricostruito la base della storia, dovrete reperire molto materiale fotografico che vi aiuti da un lato a legare le informazioni ottenute con le relative immagini e dall'altro a rendere più interessante l'intera mostra. Fate attenzione però a non dimenticare che le foto abbiano sempre una didascalia riportante il luogo, l'anno ed i soggetti presenti. Le foto montatele su dei pannelli rigidi, anche di semplice compensato, evitando così cartelloni che non diano il giusto valore all'immagine.

A questo punto non vi manca che realizzare un video, da proiettare in un momento della mostra, in cui raccogliere interviste ad alcuni scout che hanno fatto parte del gruppo, vecchi filmati di alcuni campi od occasioni significative e magari articoli di giornali e riviste che vi riguardano.

Ora avrete realizzato una mostra perfetta, ma non dimenticatevi il passaggio più importante e cioè quello di raccontare i frutti del vostro lavoro. Contattate la stampa locale, il giornale della diocesi, i fratelli e le sorelle di altri gruppi ed invitateli all'inaugurazione della mostra e accompagnateli lungo il percorso che racconta la storia del gruppo scout.



Le illustrazioni sono tratte dal sussidio della Fioraliso "Diventa giornalista": volete provare anche voi a scrivere, comunicare, a essere giornalisti?



di Francesco Scoppola
disegni di Jean Claudio Vinci

AAA VOLANTINI CREATIVI CERCASI



Per realizzare un volantino accattivante è importante mettere in campo la creatività, ma nello stesso tempo rispettare regole tecniche. Esistono tanti programmi di grafica per il pc: se siete alle prime armi, iniziate con *Microsoft PowerPoint* o *Publisher*, semplici e intuitivi; se invece avete già dimestichezza con la grafica, provate i programmi della *Adobe* come *Photoshop*, *InDesign*, *Illustrator*.



La regola più importante da ricordare è **catturare l'attenzione**: "chi", "quando", "come" e "dove" sono le domande basilari e le risposte vanno ordinate in modo da far risaltare i punti salienti. Un volantino che si rispetti è suddiviso in 3 parti principali: la testa, il corpo, e i piedi.

1) **Testa**: è il punto di partenza per attirare l'attenzione del lettore. Generalmente contiene un logo o uno slogan corto e facile da memorizzare. La dimensione del carattere deve essere superiore al resto del messaggio, in modo da farlo risaltare; colori o stili particolari colpiscono visivamente il lettore.

2) **Corpo**: a uno slogan accattivante è necessario abbinare un'immagine altrettanto attraente. Una sola immagine può essere sufficiente, l'importante è che sia nitida e di buona risoluzione: le immagini sono le prime cose ad entrare nel raggio visivo del lettore. Non dimenticare di inserire qualche informazione di supporto: anche in questo caso poche parole sufficientemente grandi.

Ricorda che il volantino viene letto in pochi secondi e, in media, soltanto una volta: non strafare con la grafica e con le informazioni.

3) **Piedi**: in fondo alla pagina non bisogna dimenticare di aggiungere i vostri contatti in modo che nessuno abbia difficoltà a trovarvi. Dall'indirizzo al numero di telefono, dalla e-mail al profilo di un social network, sia esso *Facebook*, *Twitter*, *Google Plus*, ecc.

Aggiungendo un tocco di fantasia e creatività, otterrai di sicuro un ottimo risultato.



TESTA: Slogan con bella immagine che colpisce visivamente il lettore

CORPO: bella immagine in buona risoluzione

PIEDI: Contatti



Chi lavora su questa specialità è maestro del "fai da te", capace di compiere quei lavoretti di riparazione e manutenzione che possono servire sia in casa che in sede. Conoscerà quindi le tecniche base riguardo all'elettricità, all'idraulica, alla falegnameria, alla muratura, così come sarà capace di cambiare serrature, tapparelle, vetri o una bombola del gas. Per tutti questi lavori possiederà una cassetta con gli attrezzi e gli accessori più comuni, ed essere così "sempre pronto" per ogni intervento richiesto.



AR

di Andrea Tagliaferri
disegni di Jean Claudio Vinci

di Damiano Marino
disegni di Francesco Ciavarella

ALLA CONOSCENZA DEI MATERIALI INNOVATIVI



Un "fa tutto" è chiamato ad intervenire in situazioni tradizionali: un rubinetto che perde, una lampadina o un interruttore da cambiare, una porta da rivernicciare, un oggetto da riparare. Però se conosce i prodotti innovativi che continuamente vengono immessi nel mercato, potrà offrire una soluzione più valida o anche solo più ecosostenibile.

Vediamone assieme alcuni ormai diventati di uso comune e che non lo erano qualche anno fa.

ELETTRICITÀ

In questo settore emergono le ricerche per soluzioni di illuminazione a semipre minor consumo. Si è passati negli ultimi anni dalle lampadine a incandescenza a quelle fluorescenti e a quelle alogene ed oggi il mercato è invaso da quelle a tecnologia LED (Light Emitting Diode). Questa evoluzione sta cambiando la nostra mentalità nell'acquistare una lampadina: il nuovo criterio infatti ci fa guardare quanti lumen (lm) emette, il parametro cioè che ci dice quanta luce fa davvero una lampadina a prescindere da quanti watt (W) consuma, che varia dal tipo scelto.



RIPARAZIONI
La ricerca chimica ha portato negli ultimi anni grandi innovazioni nel settore delle colle, che si trovano sempre più potenti e capaci di incollare i materiali più disparati. Fino a poco tempo fa infatti per la rottura di alcuni oggetti non c'era soluzione poiché anche le colle più potenti su alcuni materiali non avevano efficacia. Oggi una piccola ricerca su internet permette di trovare colle per i più differenti utilizzi: dalla riparazione di oggetti alla posa di mattonelle, dalla sostituzione della saldatura a quella di chiodi e tasselli.

disegni di Francesco Ciavarella

REDATTORE



Ma il redattore è un giornalista? No, è qualcosa di più! È colui che legge i giornali, che si interessa, che ha curiosità per tutto ciò che accade nel mondo. Allo stesso modo però è capace di raccontarlo, di sapere costruire un giornale di reparto curando tutte le fasi: dalla scoperta di una notizia alla scrittura di un articolo, dall'ideazione di un volantino alla sua impaginazione e, infine, anche alla stampa. Non deve essere solo un bravo scrittore, ma deve dimostrare capacità di comunicazione sia che stia curando, ad esempio l'albo d'oro di sq., sia che stia raccontando una bella cerimonia.



disegni di Jean Claudio Vinci

VIAGGIO AL CENTRO DELLA STORIA



Saper raccontare bene una storia non è difficile come può apparire, a patto che si seguano alcune semplici regole: chi guarda, così come chi legge, potrebbe sapere poco o nulla di ciò che gli stiamo raccontando quindi vanno, usando un termine da

sceneggiatore, **accompagnati verso il cuore della storia stessa**. Iniziamo quindi descrivendo il contesto in cui si svolge ciò che vogliamo raccontare, sia questa una storia inventata o un documentario sulla vita della squadriglia al campo.

Un'altra regola fondamentale è cercare di far affezionare chi guarda alla storia che gli stiamo raccontando, quindi, se è un documentario, spingiamo lo spettatore e simpatizzarlo con i protagonisti (descrivendone sogni e debolezze magari) o rivolgliamogli qualche domanda, così la nostra audience rimarrà incollata alla poltrona.

Un altro aspetto da tenere presente è la suddivisione della storia in termini di tempo che dedichiamo ad ogni fase: un'introduzione, che serve ai due scopi descritti sopra, uno svolgimento in cui i nostri protagonisti dovranno fare qualcosa trovando un po' di ostacoli (altrimenti diventa noioso!) e una conclusione, in cui i problemi si risolvono.

Nei documentari la struttura è simile: si parte da una descrizione generale e poi si vanno ad approfondire i vari aspetti per poi cercare di arrivare a una risposta.

Se dovessimo dividere le tre fasi di una storia, tipicamente dovremmo dedicare un **quarto del tempo della storia all'introduzione, due quarti allo svolgimento della vicenda ed un quarto alla conclusione**.



di Damiano Sandei
disegni di Giulia Bracesco

KIT VADEMECUM

Per poter intervenire in ogni occasione ed essere pronto e tempestivo, è bene avere un piccolo kit di attrezzi base per le emergenze, una piccola cassetta da avere sempre a portata di mano: a casa, in sede, al campo.

Cosa metterci dentro? Pensiamo che per le emergenze non possano mancare:

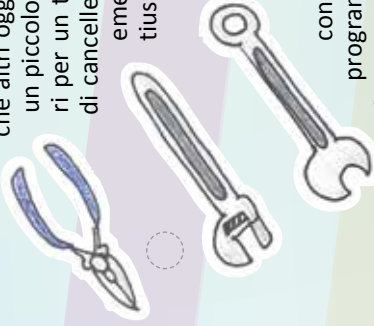


- 1 martello, 1 pinza, 2 cacciaviti a croce e 2 a taglio (diverse misure),
 - 1 forcipe, una chiave inglese regolabile, una chiave "a pappagallo".
- Inoltre una serie di accessori: un po' di filo di ferro e un po' di filo elettrico, scatolette con chiodi, viti e tasselli di diverse grandezze, un nastro isolante, un metro a nastro, della colla universale, delle fascette stringi tubo, delle guarnizioni di diverse misure, un paio di guanti da lavoro, un foglietto di carta vetrata, una matita, un taglierino.



Nella cassetta potranno poi trovar spazio anche altri oggetti utili per le più diverse emergenze:

- un piccolo kit di cucito (ago, filo, bottoni, spille da balia), degli accessori per un trucco rapido (matita per gli occhi e rossetto), del materiale di cancelleria di emergenza (2 pennarelli, un blocchetto notes), un kit emergenza fuoco (un accendino, una candela), un coltellino multiuso (lama normale, apriscatole, apribottiglie, punteruolo, ...), 5 metri di spago grosso o di cordino.



Come vedete la lista potrebbe continuare a seconda delle attività che avete programmato.

La raccomandazione è che il materiale non sia messo alla rinfusa nella cassetta, ma che abbia un suo piccolo contenitore, possibilmente impermeabile, che ne consenta la facile individuazione ed un rapido uso.



di Damiano Marino
disegni di Francesco Ciavarella

ESPERTO DEL COMPUTER



“Marco vieni il computer parla da solo”... “Ivan non so proprio come ho fatto ma ho rotto Internet”... “Adele sei proprio sicura che l'aspirina non vale come antivirus per il PC?”...

Bene, se siete pronti a reagire con passione e prontezza a mille richieste (anche le più incredibili) e volete diventare un punto di riferimento per squadriglia e reparto quando si parla di computer e tecnologia, questa è la specialità che fa per voi! Non cadete nel tranello però, non basta saper navigare su internet e controllare la posta elettronica, il vero esperto del computer ha una buona dose di conoscenze tecniche e sa trovare soluzioni utili e veloci per tutti.



STRUMENTI PER GIRARE UN VIDEO



Mettiamo subito in chiaro una cosa: non è vero che servono attrezzature megalomani per fare un buon video.

C'è un famoso detto tra i fotografi: “la migliore macchina fotografica è quella che hai con te”. Cosa vuol dire? Vuol dire che se si conoscono le regole base di una buona composizione fotografica e di una buona realizzazione video, non è necessario avere con sé nulla di più che il mezzo che si possiede. E che bisogna conoscere, per poterlo sfruttare al meglio!

La prima regola del buon fotografo o film-maker infatti è: leggere il libretto delle istruzioni! Solo così potrete fare i vostri video nel modo migliore... E se conoscete bene il mezzo che avete tra le mani, potrete sfruttare bene i suoi pregi e le sue qualità, ma potrete anche evitare certi errori perchè ne conoscete i limiti. Per fare video oggi si può usare davvero di tutto. Ognuno di voi, ormai, ha sempre in tasca uno smartphone, o ha un tablet nello zaino. Se questi sono gli unici mezzi video che avete, sfruttateli a dovere: cercate sempre di avere delle **scene ben illuminate** (usate delle luci oppure la luce naturale del sole) e soprattutto cercate di mantenere la **mano ferma** oppure appoggiatevi a qualcosa per evitare troppi traballamenti. Se invece avete dei mezzi più dedicati, per esempio una macchina fotografica o una

telecamera digitale, è ancora meglio! Potete divertirvi a giocare con la **messa a fuoco** e con dei movimenti più fluidi. Inoltre questi mezzi sono dotati di una fessura per poter esser posizionati su dei comodi **cavalletti**: con questi ultimi vedrete che potrete fare un sacco di video perfetti!

Attenzione all'audio! Purtroppo non tutti i mezzi possono registrarlo pulito... Se non siete dotati di microfoni esterni, cercate di scegliere delle **situazioni silenziose** e chiedete agli attori di parlare un po' più a voce alta.

Ricordatevi sempre: non è il mezzo che fa il video. Il video lo fate voi.



di Salvo Tomarchio
disegni di Flavio Fatuca

6

11

di Martina Acazi
disegni di Giulia Bracesco

COME SI REALIZZA UN VIDEO



Girare un video è un po' come affrontare un'impresa: esiste un momento in cui nasce e si sviluppa un'idea, fino al momento in cui la si realizza e la si verifica (pensate a quanto ideate una costruzione, ne fate i progetti, la costruite, la verificate).

Per realizzare un video esistono tre fasi: la **pre-produzione** (l'idea, la storia, organizzare le riprese), la **produzione** (le riprese) e la **post-produzione** (il montaggio, la proiezione).

Tutto comincia dalla faticida idea. Cosa volete raccontare nel vostro video? Una storia? Quale storia? L'idea è alla base di tutto. Senza idea non si può fare un video.

Una volta avuta l'idea, la si sviluppa e la si scrive. Per prima cosa va scritto il soggetto, ovvero una o due frasi che raccontano in breve l'idea avuta. Poi va scritto un trattamento, ovvero una sorta di riassunto della storia completa. Infine viene la sceneggiatura, quindi la storia descritta scena per scena, coi dialoghi e i personaggi, con le azioni e gli ambienti.

Quando si ha in mano la sceneggiatura, si può cominciare a organizzare le riprese: bisogna disegnare lo storyboard, chiarire chi farà parte della troupe (regista, cameraman, fonico, ecc), chi farà parte del cast (gli attori), dove fare le riprese, quando, con che materiale, e via dicendo.

Soltanto quando tutto è pronto e organizzato al meglio si può cominciare la fase della produzione ovvero le riprese, e quindi il famosissimo "Ciak, si gira!".

Quando le riprese sono finite, inizia la post-produzione,

ovvero il montaggio del video, una delle fasi più importanti. Nel montaggio

la storia prende vita davvero e il regista, assieme

al montatore, può decidere il modo migliore di raccontarla,

al fine di regalare emozioni particolari allo spettatore. In

questa fase si montano anche l'audio e la musica.

Una volta che il video è pronto, può essere mostrato al pubblico. Lo

si porta al cinema e, nel momento in cui si spengono le luci, il vostro cuore

d'artista comincerà a battere fortissimo...

Questo è il cinema.



di Martina Acazi
disegni di Giulia Bracesco

INFORMATICA PRATICA: PC E SMARTPHONE AL SERVIZIO DELLA SQUADRIGLIA



Metti in pratica le tue conoscenze e abilità informatiche misurandoti con alcuni dei programmi più divertenti e utili che puoi recuperare in rete. Come prova pratica per ottenere la tua specialità potresti ad esempio realizzare un modellino in 3D dell'angolo di squadriglia. Non serve un architetto o un grande esperto di effetti speciali, basta provare a recuperare sul web uno dei tanti software

gratuiti che permettono di realizzare semplici simulazioni in tre dimensioni.

Tra le tante possibilità presenti in rete, moltissime gratuite e *open source* (se non sai cosa significa,

rimedia subito!) ti consigliamo di scaricare la

versione gratuita del software **Sketchup**,

disponibile per ogni piattaforma e

sistema operativo. In pochi passaggi,

seguendo la guida o alcuni dei

tantissimi tutorial presenti

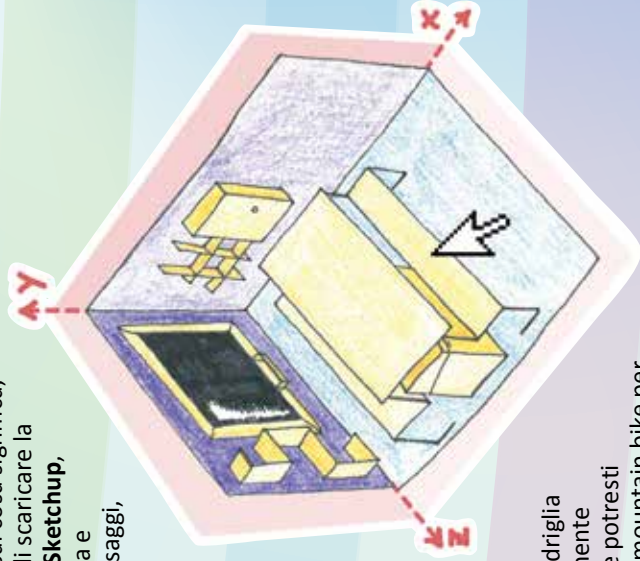
in rete, puoi realizzare un

modellino in scala del tuo

angolo di squadriglia, puoi

proporre un nuovo progetto

per la tua sede di reparto.



Un'altra applicazione

delle tue conoscenze

informatiche potrebbe

tornarti utile durante le

uscite di squadriglia o di

reparto: hai mai pensato di

realizzare una dieta per la squadriglia

calcolando le calorie effettivamente

consumate in un'uscita? Sai che potresti

ricercare percorsi di trekking o mountain bike per

la squadriglia osservando i tempi e le difficoltà che

hanno incontrato altri escursionisti osservando su una

mappa punti di interesse e alternative del percorso? Tutte queste possibilità

puoi svilupparle attraverso una delle tante applicazioni per *smartphone* che

hanno anche un sito internet e una community di riferimento. Tra le più

complete e partecipate segnaliamo quella di **Strava.com**.

di Salvo Tomarchio
disegni di Flavio Fatica

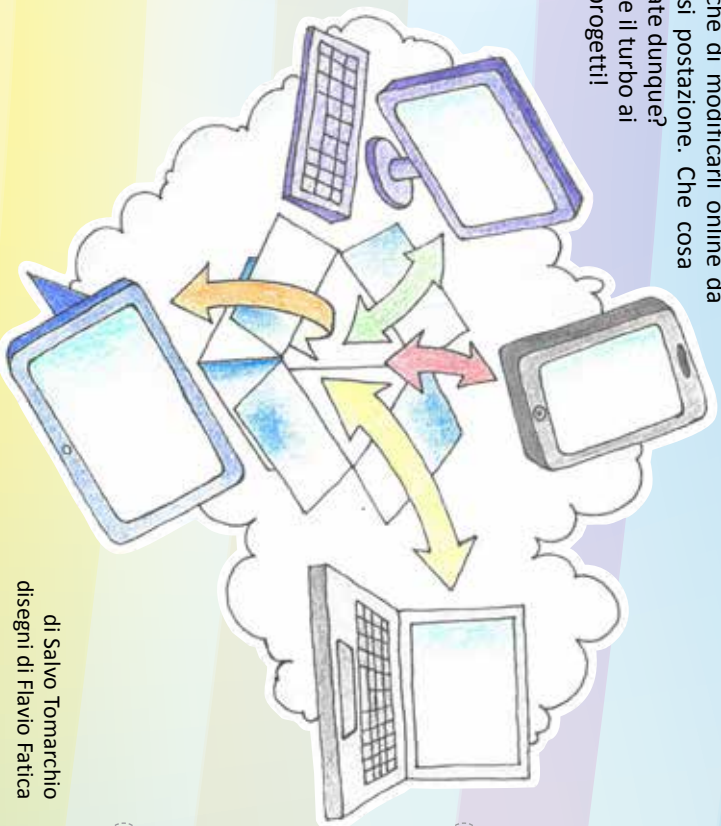
LAVORARE IN RETE SULLA NUVOOLA



Non di solo *whatsapp* vive lo scout! E speriamo direi... ma è pure vero che spesso è utile e comodo sfruttare la tecnologia per condividere velocemente con squadriglieri e capi alcune informazioni e documenti.

Vediamo come evitare di affidarsi solo ai telefonini e superare i limiti di spazio e segnalare tramite i tanti strumenti di *cloud networking*. Per "lavorare in rete sulla nuvola" non servono le ali, ma basta scaricare su pc e smartphone uno dei mille servizi che permettono la condivisione di file e cartelle su più pc collegati tra loro sfruttando lo spazio "in remoto" messo a disposizione da queste compagnie. Ve ne citiamo quattro, ma la lista è davvero lunga e ogni servizio ha la sua particolarità: provate a farne funzionare uno tra *OneDrive*, *Google Drive*, *Dropbox* o *Box*.

Sarà semplice condividere file e cartelle per lavorare insieme anche contemporaneamente a un progetto. Pensate quanto può risultare utile per collaborare con amici lontani o semplicemente per condividere le foto dei vostri campi in alta risoluzione e senza doverle necessariamente pubblicare su *Facebook*: Quasi tutti i servizi hanno anche un'applicazione per *smartphone* e *tablet* e alcuni permettono non solo di visualizzare e scaricare i file, ma anche di modificarli online da qualsiasi postazione. Che cosa aspettate dunque? Mettete il turbo ai vostri progetti!



8

di Salvo Tomarchio
disegni di Flavio Fatica

REGISTA



Quando ero guida, la specialità di regista non esisteva e quando è comparsa per la prima volta fui molto tentata dal comprarmene una. Il distintivo riporta il mitico ciak del cinema, uno degli oggetti più rappresentativi in assoluto di quel mondo. Ma il regista non è solo quello! Chi si avvicina a questa specialità deve sapere che esiste il regista cinematografico e quello teatrale. E non fanno un lavoro tanto diverso, anzi: il regista è quella persona che dirige gli attori, siano essi sul palcoscenico piuttosto che sul set cinematografico.

Il regista è uno *storyteller*: è lui che decide in che modo raccontare quella storia, che emozioni regalare, che inquadrature scegliere, che azioni e movimenti far fare ai personaggi. Non siate timidi dunque e venite a conoscere questo mondo magico dove la fantasia diventa realtà... Anche grazie al regista!



9

di Martina Acazi
disegni di Giulia Braceco

I COLORI DELLA PIAZZA

IL RACCONTO DELLE GAZZELLE, CIVITAVECCHIA 3

“Cari amici dell’AGESCI, buon-giorno!” Questo è l’esordio di Papa Francesco rivolto agli oltre 100.000 scout provenienti da tutta Italia: dalla Sicilia, dalla Sardegna fino ai paesi lontani del nord Italia! Aspettando il fatidico momento dell’arrivo del nostro Papa, una band, cantando canzoni scout, ha intrattenuto le 4 ore di ansia e felicità. Ma alla fine eccolo con la sua “Papa machine” che sfrecciava in piazza San Pietro. I pareri della giornata sono contrastanti: c’è chi dice che la giornata sia stata



GIACOMO BINDI

PAOLO VANZINI



è arrivato forte e chiaro: “Fate ponti, fate ponti in questa società dove c’è l’abitudine di fare muri. Voi fate ponti, per favore!”.

Quel giorno Piazza San Pietro si è dipinta di azzurro, donando varie sfumature sia di emozioni che di colori a tutti coloro che erano presenti, ma anche a coloro che hanno assistito all’evento dagli schermi di casa.

fantastica; chi crede che il Papa avrebbe dovuto dedicare più parole agli scout stremati dal caldo e dall’attesa. Gli scout provenienti da più lontano sono stati i più soddisfatti: sarà stata l’aria accogliente di Roma o l’emozione di vedere tutta la nostra comunità riunita ascoltando le parole del Papa? Non lo sappiamo con certezza, ma, per quanto riguarda la nostra opinione c’è stato un misto tra le due opzioni. Una cosa però è certa, il messaggio lanciato dal Papa



SALVO TOMARCHIO

MA TUTTA QUESTA TECNOLOGIA?

Come sempre, in occasione della prima uscita in tenda della stagione, viene dato l'incarico a due capi sq. di trovare il luogo adatto all'evento.

Quest'anno toccherà a Paolo e Federica, rispettivamente csq. dei Tapiri e delle **Seppie**... ebbene sì, il nome Seppie per una sq. non è proprio il massimo, ma Federica che si è trasferita qui da una località di mare ci teneva molto. E, dicendola tutta, non è che Tapiri dia quest'immagine di vitalità! Contenti loro! Subito i due si sono messi in moto per cercare il posto dove piantare le sei tende del reparto più quella dei capi. Vicino alla città si ergono dei colli molto belli che potrebbero prestarsi egregiamente

alla bisogna e, naturalmente, il primo pensiero dei due esploratori è stato quello di procurarsi delle **carte aggiornate** e darsi appuntamento in sede per il giorno successivo per stabilire un piano d'azione.

Ben presto fu tutto chiaro... in **località Vecchie Case** c'era il posto che faceva per loro: un piccolo agglomerato di abitazioni ormai abbandonate con attorno dei prati spaziosi costeggiati dal bosco e un piccolo ruscello a lambire i prati.

"Un luogo da favola" - pensarono i due.

Prima di proporre la soluzione trovata era necessaria una **ispezione del luogo** per essere sicuri. Appuntamento per la domenica successiva alla stazione delle corriere, da lì

avrebbero raggiunto il paese più vicino ai colli e, seguendo i sentieri, sarebbero arrivati in quest'oasi di pace.

Federica però, che non è una nota camminatrice, cominciò dal primo momento a muovere delle obiezioni: "Ma la salita è troppo salita, il sentiero è troppo sentiero, il prato è troppo fatto di erba"... era chiaro che non aveva voglia di fare una scarpinata per i monti.

Paolo però aveva un asso nella manica e rassicurò l'amica con quel modo di fare classico di chi ha la soluzione a portata di mano e si pavoneggia all'idea. "Ragazza, non ti farò fare più di pochi passi" - disse con il fare di Humprey Bogart in Casablanca (film del 1942 n.d.a.) e



quell'occhio da sbruffone classico di un csq. dei Tapiri.

La domenica successiva tutto era pronto, Federica con il suo zainetto sulle spalle, Paolo con un fagotto grande quasi come un baule... era inutile chiedere cosa trasportasse: il Tapiro voleva tenere tutto segreto.

Si incamminarono lungo il sentiero e, fatto qualche centinaio di metri, Paolo alzò il braccio come se dovesse fermare una carovana di cammelli nel deserto.

"Possiamo fermarci qui" - disse indicando la piazzola fra gli alberi dove si trovavano. Federica non capiva e lui con fare rassicurante le fece cenno di aspettare.

Fu allora che Paolo cominciò ad estrarre dal suo sacco una serie di **marchingegni** che per la maggior parte delle ragazze sono sconosciuti.

"Ecco" - disse Paolo - "la soluzione ai nostri problemi". Aveva estratto una specie di **attrezzo con delle eliche** e una telecamera fissata sulla pancia.

"E che cos'è?" chiese la ragazza curiosa.

"Questo, cara mia, è un **drone**. Io, che modestamente sono una bestia nel guidarlo, gli farò fare dall'alto tutta la strada che dovremmo percorrere noi e, attraverso la telecamera, vedremo tutto il percorso senza muoverci da qui".

Alle parole "senza muoverci da qui", Federica era già convinta della bontà dell'idea di Paolo, anche se non capiva assolutamente nulla di cosa stesse succedendo.

In men che non si dica il pilota aveva messo in testa un berretto delle Frecce Tricolori e si apprestava al decollo.

In poco tempo il drone era su per la montagna seguendo il sentiero e cominciando a registrare le preziose immagini.

"Guarda qui, è già arrivato quasi alla fine, mi sembra che sia quasi tutto in piano, e questa sulla destra potrebbe essere una valida scorciatoia, non ti pare? Ecco sta girando intorno alla collina e dovrebbe sbucare sui prati tra poco... che bellez-



za, guarda le case tutte diroccate, ma il prato è bellissimo, verde di erba, con il bosco vicino potremo anche fare legna per il fuoco della sera!".

Federica aveva seguito incantata questa tecnologia estrema e, al colmo dell'euforia, aveva abbracciato Paolo che non le aveva fatto fare una faticata inutile.

Recuperato il velivolo poterono riprendere la strada di casa tronfi all'idea di aver espletato al meglio il loro compito.

Non restava che relazionare tutto ai capi reparto, naturalmente vantandosi dell'impiego di questi mezzi così sofisticati,

magari sperando in qualche specialità.

La sera stessa a casa di Damiano, il capo reparto, con le carte e con il pc erano pronti a far vedere quanto scoperto.

"Ecco, Paolo e Fede" - iniziò Damiano con voce calma - "siete partiti da località Capitello, da cui partono due sentieri: quello di sinistra che avete fatto fare al vostro attrezzo, va su a 450 metri in un piccolo tratto che taglia le curve di livello perpendicolarmente... vuol dire che è molto, ma molto ripido, cosa che farebbe morire metà delle vostre sq. con gli zaini, pentole e tenda.

L'altro sentiero, sebbene più lungo, sarebbe più agevole da percorrere perché si sviluppa quasi in piano con dolci salite. Ma questo non potevate saperlo visto che, vedendo dall'alto, probabilmente non vi siete resi conto della situazione. Ma la cosa più

importante è che da qualche tempo su alle Case Vecchie c'è una cooperativa che sta sperimentando la coltura di riso in collina e quindi quei bei prati verdi in cui vorresti campeggiare sono risaie: a meno che non andiamo su con pinne e maschera, non è il caso, non credete?"

I due, rimasti **pietrificati** dalle parole di Damiano, non ebbero neppure il fiato per replicare. L'uscita si fece lo stesso in un posto deciso dai capi, ma la cosa peggiore è che per un bel po' di tempo Paolo fu soprannominato "TOPO GUN" e questo non è bello!

L'ANGOLO DI SQUADRIGLIA INTELLIGENTE

Durante il campo estivo l'angolo è il **fulcro** attorno a cui ruota tutta la vita della nostra squadriglia, quindi la sua progettazione richiede la nostra **massima attenzione**. Il primo imperativo, in questo caso, è quello di **evitare l'inutile**: visto che il tempo a disposizione è sempre troppo poco per fare tutto, inutile disperdere energie per trasportare e mettere a dimora costruzioni o materiale che non useremo mai.

Il secondo punto importante, anche se può sembrare strano, è la **comodità**.

Le nostre costruzioni e la nostra attrezzatura devono essere sicuramente facili da usare, robuste e sicure.

Il quarto punto comprende la novità, la creatività, la **sperimentazione di soluzioni nuove**. Rappresenta uno stimolo a far vedere al mondo che le guide e gli esploratori della nostra squadriglia sono in gamba e capaci di vedere lontano.

Aspettate... forse abbiamo dimenticato qualcosa... Ah!

Il terzo punto!

Rimediato subito: al terzo posto, ma non ultimo per importanza, ci sono **l'ordine e la progettazione efficace**. La linea guida più importante, in questo caso è quella di un posto per ogni cosa, ogni cosa al suo posto. Questi ultimi tre punti sono strettamente intrecciati e richiedono tutta la nostra fantasia, la nostra competenza e la nostra logica.

Riprendendo il primo punto, riguardo alla scelta di mate-

riali e attrezzi, consideriamo le possibilità attuali: grazie alle nuove tecnologie abbiamo a disposizione (valutando accuratamente prezzi e caratteristiche) attrezzi e materiali leggeri e impermeabili.

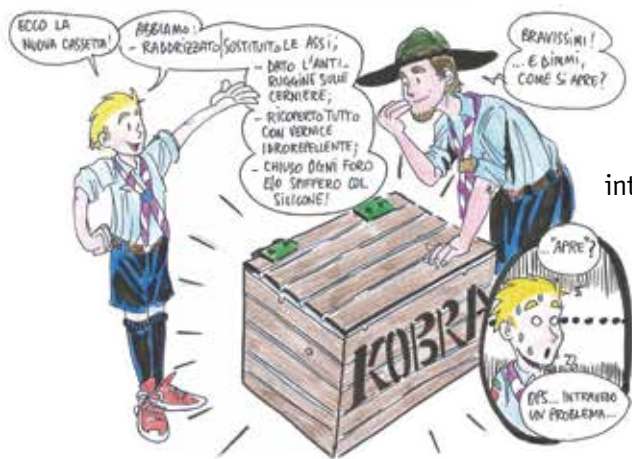
Attrezzi robusti e leggeri renderanno più facile il trasporto della cassa di squadriglia, **contenitori in plastica** a tenuta e teli impermeabili garantiranno la miglior **difesa dall'umidità**. Usando vernici impermeabili e silicone per chiudere le fessure potremo garantire una buona **impermeabilizzazione** della cassa di squadriglia, facendo anche attenzione al **trattamento anti-ruggine** delle parti metalliche. Ricordiamoci che sarà inutile portare un numero di attrezzi eccessivo: peso e disordine in più. È bene prevedere **contenitori impermeabili**, della giusta misura, per il materiale più sensibile all'umidità. La cassa di squadriglia deve anche essere organizzata in modo da garantire un **accesso ordinato**, veloce e sicuro a tutta l'attrezzatura.



Pannelli mobili a cui fissare con cordini gli attrezzi sono una buona soluzione. Scatole di plastica a tenuta d'acqua e misure ben calcolate permetteranno una conservazione ordinata e ottimale dei materiali.

Il primo passo da fare per progettare l'angolo è quello di **valutare bene il luogo** dove lo posizioneremo, cosa che faremo durante il sopralluogo. L'attenzione sarà mirata a cercare di sfruttare al meglio **gli spazi e le caratteristiche** dell'ambiente. La presenza di alberi, rocce, la qualità del terreno saranno tutte **variabili da prendere in considerazione** per rendere veramente intelligente la nostra progettazione.





Con le misure degli spazi a disposizione sapremo dove collocare la tenda, la cucina, il tavolo, la legnaia. Rocce e alberi ci permetteranno anche di risparmiare materiale da costruzione, se ben sfruttati.

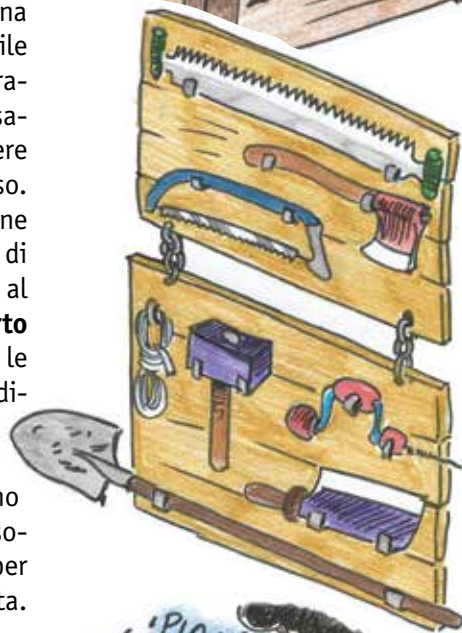
Per le **costruzioni**, la scelta dei materiali dovrà essere in funzione del **minor ingombro** (non servono pali di diametro eccessivo, non garantiscono migliore stabilità), minor peso e facilità di uso.

Anche **l'altezza delle costruzioni** deve essere ben valutata, per evitare eccessi. Valutiamo anche la possibilità di costruire una "attrezzera" (si possono studiare attrezzerie anche per la cucina), cioè una parte dell'angolo in cui inserire una **rastrelliera** per gli attrezzi di uso comune, in modo che siano sempre disponibili e non sparsi in giro per il mondo.

Si tratta di una semplice gri-

glia di paletti su cui inserire asole di corda che reggeranno gli attrezzi. Alla sera, per evitare l'umido, gli attrezzi torneranno nella cassa di squadriglia, ma durante il giorno la rastrelliera dimostrerà tutta la sua comodità. Una legnaia intelligente avrà un piano di appoggio sollevato, per evitare il contatto della nostra scorta con l'umidità del terreno, e una copertura impermeabile sollevabile e in grado di essere fissata per permettere un veloce accesso.

Un'altra soluzione intelligente è quella di prevedere, vicino al tavolo, un **supporto** dove appoggiare le pentole per la distribuzione del cibo e un appoggio simile, vicino alla cucina, con soluzione di drenaggio per l'acqua, per scolare la pasta. Pensandoci, sicuramente verranno tantissime e intelligenti altre idee.



Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia.

(da *Profiles of the Future*, Harper & Row, 1958) Arthur C. Clark

Se una persona dei primi anni del secolo scorso fosse trasportata nel tempo sino a noi, potreste immaginare cosa penserebbe di un semplice cellulare: magia! Per quei tempi l'idea di poter tenere in tasca un oggetto con il quale comunicare a distanza e senza fili era assolutamente visionaria. Anche soltanto l'uso di un semplice accendino per chi visse ai tempi dei Romani sarebbe stato una magia potentissima o altrettanto magica sarebbe sembrata una torcia elettrica. L'abitudine alla fantascienza ci ha un po' anestetizzato, nei confronti dell'innovazione tecnologica, ma mai come in questi periodi storici si fanno balzi in avanti incredibili. L'unico, vero, grande problema è che l'utilizzo della tecnologia non dovrebbe mai essere fine a se stesso, ma portare al miglioramento della vita degli individui. Una riflessione da tenere sempre presente.

SAN GIORGIO LO F

TUTTI UNITI CONTRO IL DRAGO

“**E**ra il tempo delle Lunghe Giornate, avevamo raccolti abbondanti e temperature miti. Disprezzavamo la guerra, ma eravamo forti in corpo e in spirito. Vennero però anche i giorni più tristi che quest'isola conobbe in secoli di storia. I Giorni della Nebbia di Fuoco furono preceduti da giornate in cui scomparve l'azzurro del cielo. La notte vampate di fuoco infiammavano le nostre foreste e i nostri campi coltivati...”

Gunor, Dastek, Tirsan, Serot e Alegis furono i 5 eroi che al tempo guidarono i rispettivi popoli nella lotta contro le “lingue di fuoco” e vinsero tutti insieme, ristabilendo la pace nei rispettivi villaggi. Ma ora i Draghi sono tornati, più furiosi e devastatori che mai...” ...e per sconfiggerli era necessario l'a-



aiuto di tutti i reparti della Sardegna!

Inizia così la nostra avventura verso il San Giorgio regionale 2015! 1297 ragazzi, suddivisi in 5 sottocampi pronti a tutto per sconfiggere il Drago e riportare la pace nella nostra terra. Il 6-7-8 Dicembre 2015 tutti i capi sq. della regione si sono incontrati presso la Base Scout di San Martino (Abbasanta) per decidere assieme il modo migliore per infondere coraggio al resto della sq. e definire la strategia di battaglia. Ci siamo lasciati promettendo di portare avanti delle “imprese” in grado di sviluppare le migliori caratteristiche che un cavaliere possiede, perché solo così saremmo stati in grado di vincere.

La preparazione è stata impegnativa e faticosa, ma in un batter d'occhio si è arrivati al 24 Aprile! Ed alle ore 19.00

si innalzavano le bandiere nei sottocampi di Is olias (CA), San Martino (OR), Farcana (NU), Anela (SS) e Porto scuso (CI). Ogni sottocampo, formato dai reparti provenienti da tutte le zone della Sardegna, ha dato vita a un villaggio operoso, che si è confrontato ed ha condiviso le imprese e lottato tutti insieme contro il Drago.

Ospite speciale del nostro evento è stato Gionata Fragoni, Incaricato Nazionale alla branca E/G, che con molta pazienza ha percorso 800 km per visitare tutti i sottocampi e salutare gli E/G. Ci ha raccomandato di non smettere di “sognare in grande” e non lasciarci mai intimorire dagli ostacoli e le difficoltà della vita di uno scout-cavaliere... figuriamoci da un Drago!

Atrus annus mellus!*

*dalla lingua sarda “Che possiamo rivivere questa esperienza per molti anni e sempre meglio!”



CELEBRIAMO COSÌ

I SOGNATORI DEL MOLISE

“Proprio come il San Giorgio dei tempi antichi, gli scout di oggi lottano contro tutto ciò che è male”. B.-P.

2 4, 25, 26 Aprile: tre giorni unici e pieni di emozioni, intensi e allegri, tre giorni che hanno visto tutti gli esploratori e le guide del Molise uniti nel San Giorgio regionale. Un San Giorgio vissuto tra colori e profumi da tutto il

mondo immaginandola e personalizzandola al meglio.

I momenti di riflessione hanno visto come protagonista Giuseppe, il sognatore che dopo esser stato venduto e tradito dai fratelli, apre il cuore alla fratellanza e all'unione.

Sull'esempio di Giuseppe, abbiamo conosciuto altri grandi “sognatori”, persone in gamba, perseveranti e tenaci.

Le attività da ridere che ricorderemo sempre? I fuochi serali, ma anche un grande gioco sullo scautismo nel mondo;

e poi, di sicuro, l'attesissima giornata del “Cultural Day”, in cui ogni reparto ha presentato i piatti tipici, i suoni e gli odori, i vestiti tradizionali del Paese affidatogli.

Cos'altro? Le amicizie consolidate e quelle nuove, la lealtà, l'affiatamento delle squadriglie e dei reparti gemellati...

E infine nota di merito per la sq. Scoiattolo del reparto “Brownsea” del Termoli 3, per

il reparto dell'Isernia 1 e per la sq. Cobra del reparto “Challenge” del Campobasso 5... Estote parati!

Troppo presto si è concluso questo San Giorgio: ammaniera bandiera e un voga pieno di energia che ha fatto incuriosire tutti gli animali del Bosco Mazzocca.

Tanti ringraziamenti, due principali: alla pattuglia regionale E/G che ha organizzato l'evento con il cuore e agli esploratori e guide che con la loro voglia di sognare, ridere e vivere nuove avventure hanno reso questo campo unico.



mondo: a ogni reparto è stato affidato un Paese del mondo da presentare con musiche, canti, balli e cucina.

Tutta questa meravigliosa cornice “internazionale”, è stata allestita e vissuta nel suggestivo Bosco “Mazzocca” di Riccia (CB), un luogo in cui la natura è incontaminata e si respira aria pulita.

Per l'occasione ogni reparto ha allestito la sua parte di



“Come un sognatore che sceglie il suo sogno io voglio lasciare un segno nel mondo, così nella vita si presenta una scelta, preparare lo zaino e ripartire in fretta”.



GIOCARE E RIFLETTERE

“**E**lena, dove si fa il San Giorgio regionale quest’anno?”

“Nello stesso posto della scorsa volta!”

“Cosa? Dove abbiamo nuotato due giorni nel fango?”

“Esattamente, proprio lì... ma un bravo scout non si farà di certo scoraggiare da queste bazzecole, è pur sempre un San Giorgio regionale! E poi dai, questa volta non pioverà... spero!”

È ormai abitudine proporre il San Giorgio regionale **ogni due anni**. Quest’anno ai Piani di Mezzolombardo, tra il 25 ed il 26 aprile, si sono riuniti quasi in seicento, tra guide, esploratori, capi, rover, scolte, cambusa, e anche qualche processionaria qua e là. “Mai visti così tanti fazzolettoni di colori diversi in una volta sola!”

Per molte squadriglie è stato un anno vissuto all’insegna di



Dreamland. Quindi, quale occasione migliore del San Giorgio regionale poteva esserci per mostrare finalmente a tutti i propri progressi?

Attraverso l’**Expo** (un’idea è stata ripresa qualche giorno più tardi anche a Milano...) si è avuta la possibilità di esporre, appunto, i risultati raggiunti dalla propria squadriglia, mentre attraverso il grande gioco e le sue super-sfide scout si sono potute mettere alla prova le proprie abilità tecniche. Per qualche ora decine e decine di squadriglie si sono messe in gioco. Dal lancio dello scarpone al sarabanda liturgico, dalla

se all’accensione del fuoco. “Un grande gioco coi fiocchi!”

Non c’è dubbio però che il clou

di questo meeting regionale sia stato il **bivacco** stile “route nazionale” animato dalla band “4e42” che è riuscita a trascinare tutti i presenti alternando letture di testi con canti, danze di gruppo con momenti di riflessione, che molto hanno colpito per la loro profondità: la Liberazione, la Resistenza di ieri e le resistenze di oggi e infine il ricordo delle centinaia di persone che proprio in quei giorni erano rimaste vittime del mare.

“Facciamo in modo che l’indifferenza non li uccida una seconda volta. Ricordarli è un atto dovuto, ma soprattutto voluto, per non essere indifferenti.”



SVUOTANDO LO ZAINO

“**D**ivertiti”, ho pensato solo questo tre giorni fa. Mentre rivedo le foto e i bei momenti di quest’ultimo San Giorgio, ho ricordato me al primo anno di reparto, timorosa e dubbiosa ma divoratrice di novità. Ora invece tanta sicurezza mista a malinconia...

Abbiamo camminato sotto la pioggia, lungo una salita, con gli zaini in spalla. Insomma, il San Giorgio si prospettava “nuvoloso”. Ogni reparto, in timida allegria e curiosa fretta, ha consumato la cena, per dirigersi ai piedi dell’alza bandiera per i primi gridi di squadriglia e di reparto. Mille voci diverse e altrettanti gridi differenti, tutti con il solo desiderio di farsi sentire. Poi lancio del gioco notturno. Buio, grida, buio, luce. Una sequenza di istanti troppo veloce da immaginare. I guidoni delle 48 squadriglie

presenti erano scomparsi. Toccava a noi riprendere i nostri “animali guida”, senza i quali eravamo persi. A commettere il furto dei guidoni sono stati dei demoni, che per tutti e 3 i giorni hanno messo alla prova il nostro cuore scout, la compattezza di ogni squadriglia e la nostra fede. Stanchi siamo piombati ognuno nelle proprie tende per dormire, o così si racconta ai capi. La sveglia è stata morbida e dopo un’abbondante colazione tutti all’alza bandiera, pronti per l’apertura ufficiale del San Giorgio. Le parole della Legge e della Promessa scout, riecheggiavano scandite e melodiche nel cielo, fino a raggiungere le più alte sfere del sentimento e a incontrare i sogni e la passione.

C’eravamo solo io, il bosco e i miei pensieri. Per ognuno era così. Centinaia di sguardi rivolti all’insù. S’innalzavano silenziosi canti di pace capaci di irrompere attraverso le nubi che coprivano le nostre teste.

Una volta ancora la realtà ci riportava sulla terra. Quella stessa terra che pochi momenti dopo è stata calpestata da frettolosi passi di ragazzi che, pian piano, da sconosciuti cominciavano a sentirsi sempre più fratelli.



La mattinata è volata, fatta prigioniera prima dal grande gioco organizzato dai capi, poi dall’amicizia che ha iniziato ad aggirarsi tra di noi, prendendoci per mano e portandoci alla ricerca di nuovi scout da conoscere. La celebrazione della santa messa ha mutato i frenetici ritmi della mattina. Al momento dell’offertorio io e gli altri tre ambasciatori del Jamboree della Basilicata abbiamo donato al Signore degli oggetti, simboli del viaggio che ci accingiamo a compiere verso il Giappone. L’attività pomeridiana è consistita in simpatici lavori creativi di sottocampo. Tutti hanno contribuito, ma la voglia di girovagare per gli altri sottocampi, come bimbi sperduti nell’isola che non



c’è, non è stata facilmente contenibile. Una sveglia triste ci ha accolti l’indomani. In pochi minuti le bandiere erano giù e in poco tempo il bosco tornava ad essere spoglio, ma questa volta c’era il sole. Ci aveva accolti grigio e cupo, siamo stati in grado di restituirgli il suo colore. Per quanto riguarda noi invece, è stato un susseguirsi di pianti, abbracci e saluti. Il mio ultimo San Giorgio mi ha salutata regalandomi tanti nuovi amici, più speranze e alcune certezze: canta finché hai voglia di dare. Dai finché hai voglia d’amare. Ama finché hai voglia di sognare. Sogna finché hai voglia di vivere. Vivi, per non scoprire, poi, di non essere vissuto. Ecco che lo zaino, quasi vuoto, è pronto a riempirsi per partire di nuovo.



C'ERANO UNA VOLTA IL CIELO STELLATO E I SUONI DEL BOSCO...

inquinamento luminoso e inquinamento acustico: questi sconosciuti!

C'era una volta il bubbolio del gufo e il frinire del grillo.

C'erano una volta le stelle nel cielo.

Poche volte ci fermiamo ad ascoltare il fruscio del vento, la pioggia, gli uccellini che ci svegliano con il loro canto, allo spuntar del primo raggio di sole. Forse solo durante la veglia alle stelle, o quando torniamo alle tende dopo il fuoco di bivacco, i nostri occhi sanno stupirsi dell'immensità dell'universo nel vedere la magia del cielo stellato. Lì prestiamo ascolto al suono della natura... Perché non riusciamo nelle nostre città? Inquinamento dell'aria, dell'acqua, del suolo...

Alla lista si aggiungono due tipi d'inquinamento di cui ancora pochi, nonostante la loro importanza, parlano: **l'inquinamento luminoso** e **l'inquinamento acustico**.

Il primo è un problema globale che impedisce l'osservazione delle stelle sia a occhio nudo sia con i telescopi; è causato, principalmente, dall'emissione di luce artificiale anche nei tempi e nei luoghi in cui essa non sia strettamente necessaria, dall'emissione



della luce diffusa nell'atmosfera.

Mentre in un cielo molto scuro si possono facilmente vedere fino a duemila stelle, gli abitanti delle città possono a malapena scorgerne qualche decina,

comprese quelle... degli hotel!

Se crediamo che il problema non ci riguardi, secondo i dati dell'Istituto di Scienza e Tecnologia dell'Inquinamento Luminoso, il cielo notturno in Italia è molto più degradato di quanto si creda.

Su più di tre quarti della popolazione non scende nemmeno una vera e propria notte vista l'eccessiva quantità di luce artificiale che illumina l'atmosfera.

Le regioni più sfortunate sono la Lombardia, il Lazio e la Campania: qui il 75% della popolazione non vede la Via Lattea dal luogo in cui vive. La percentuale si abbassa nelle altre regioni fino all'Umbria, Calabria e Molise dove solo il 10% è così sfortunato.

Hanno un bel cielo il Trentino Alto-Adige, la Basilicata e la Valle d'Aosta.

Ma l'inquinamento luminoso non ostacola soltanto l'osser-

vazione del cielo stellato. Non si tratta, cioè, di un problema per astronomi, ma anche per gli ecosistemi: la perdita di oscurità ha un impatto negativo sulla salute umana e confonde le specie animali notturne e le piante.



Queste ultime, la cui fioritura è influenzata dalla lunghezza d'onda della luce, soffrono molto per questo tipo d'inquinamento e ciò si ripercuote, ovviamente, su altre specie che di esse si nutrono.

Anche gli animali notturni come il pipistrello, gufi reali, ghiri, usignolo, gechi, lucciole e molti altri, in questi ultimi decenni, stanno risentendo di quest'alterazione fra le ore di buio e di luce.

L'alterazione dei cosiddetti ritmi circadiani (importanti per moltissime attività bio-

zione luminosa emessa sopra il piano dell'orizzonte) oltre a costituire un inutile spreco energetico, altera il nostro rapporto con l'ambiente.

Nel tentativo di richiamare l'attenzione e aumentare la consapevolezza sul problema del cambiamento climatico, è nata l'"Earth Hour", l'Ora della Terra, in cui le luci sono spente in tutto il mondo, da Sydney a Parigi. È importante iniziare a osservare tutto ciò che ci circonda con un occhio più critico.

rioramento degli ecosistemi, dell'ambiente abitativo o dell'ambiente esterno o tale da interferire con le normali funzioni degli ambienti stessi. Un'eccessiva e prolungata esposizione a forti rumori, infatti, può causare nel tempo problemi psicologici, di pressione e di stress. Nelle nostre città trafficate e chiassose è sempre più difficile ritrovarsi ad ascoltare la natura.

Traffico veicolare e ferroviario, porti e aeroporti, discoteche, industrie.

Anche le nostre case sono fonte d'inquinamento acustico: elettrodomestici, cellulari, televisione.

E se l'uomo ha fatto l'abitudine al rumore, imparando a convivere con il mal di testa, così non è per gli animali.

I nostri piccoli amici, infatti, sull'equilibrio dei suoni hanno costruito la loro vita ed è difficile, ad esempio, trovare le prede da cacciare.

Le loro orecchie percepiscono frequenze che noi non percepiamo e il loro udito è talmente disturbato che scappano dal loro habitat naturale.

Inquinamento acustico e luminoso. Il problema si sta espandendo sempre più, anche verso

le zone montane: con le luci e i suoni che ci bombardano non si vedono più le stelle e non si sentono più i suoni della natura! E così... c'erano una volta il cielo stellato e i suoni del bosco.

Quanto siamo fortunati se conosciamo ancora queste bellezze!



logiche) si ripercuote anche sull'uomo... anche se non ce ne accorgiamo.

L'inquinamento luminoso (che può essere limitato spegnendo la luce quando non serve e orientando le lampade per gli esterni in modo da colpire solo il bersaglio da rischiare rendendo minima la radia-

Per quanto riguarda **l'inquinamento acustico**, invece, c'è da tapparsi le orecchie!

Per inquinamento acustico, o inquinamento da rumore, s'intende, invece, l'eccessiva esposizione a suoni di elevata intensità tale da provocare fastidio o disturbo al riposo e alle attività umane, dete-

LUCE AL CAMPO

mensa e tenda illuminate da fonti energetiche naturali

L'energia elettrica al campo è una realtà. Ma realizzare i meccanismi per ottenerla non è una cosa da nulla, anche se, lo so: a voi piacciono le sfide. Mi sembra di sentirvi: "Se non è difficile non ci divertiamo"! Ed allora che sfida sia! Ve la lanciaio: suggerendovi delle procedure per realizzare la vostra centrale elettrica autonoma. Non fornirò dimensioni o schemi, che dipendono dalla vostra realtà e competenza: a voi ideare il progetto finale, come in ogni Impresa che si rispetti.

Fonti energetiche a vostra disposizione

VENTO: fruibile in ogni situazione all'aperto, ma non sempre presente o, se presente, non sempre di forza sufficiente a muovere meccanismi. Di solito è più forte durante il giorno, quando la luce artificiale non vi serve.

ACQUA: questa non è sempre

disponibile e utile ai vostri scopi anche se, vedremo, tutto si può fare. L'ideale è l'acqua corrente di un piccolo corso d'acqua; se non c'è, potete sostituirlo con un tubo di gomma attaccato ad un rubinetto... se disponibile!



carla in un negozio specializzato o trovarla on-line (<http://www.ilovebike.it> - ma ce ne sono anche altri). Sul mercato trovate anche dinamo di nuova concezione: piuttosto care per l'uso che dovete farne.

RUOTA DA BICICLETTA

- Reperibile facilmente, o da recupero (soliti amici e parenti) o in negozio... ma costa. Se ha anche il copertone è meglio.

BOTTIGLIE DI PLASTICA - Per realizzare coppe sia per il vento che per l'acqua.

LEGNO - Per costruire la pala del

Materiali utili, pochi, semplici ed economici!

DINAMO: alla base del tutto c'è un piccolo aggeggio: la dinamo da bicicletta.

Una di quelle che stanno attaccate alla forcella anteriore e hanno una parte mobile che si può appoggiare alla ruota, sul copertone, che la fa girare producendo elettricità per far funzionare una piccola lampadina: sufficiente per risparmiare le pile delle torce. Per reperirla vi suggerisco le seguenti possibilità: chiedere a parenti e amici se ne hanno una vecchia non usata (così forse vi beccate anche una vecchia ruota!); cer-

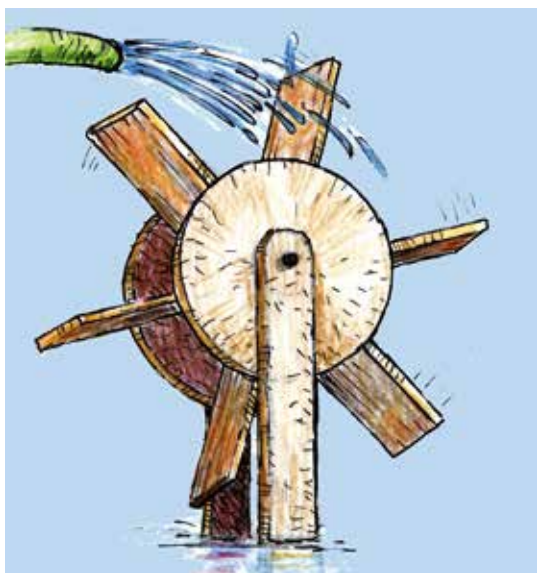


mulino o rotorii alternativi alla ruota di bicicletta, ma non solo.

FERRAMENTA VARIA - Sia profilati, e simili, per strutture portanti, che viti, chiodi, bulloni, ecc.

UTENSILI - Cacciaviti, martelli, seghe, saldatore, stagno e quant'altro vi possa aiutare a fare un buon lavoro.

VARI - Corde, cordini, fili metallici, fili elettrici, nastro



isolante, lampadine (non quelle per casa!) ed anche qui tutto ciò che possa rendere più valido il risultato del vostro progetto

ESPERTI - Non è un peccato farsi aiutare, purchè sia farsi aiutare! Persone preparate possono insegnarvi molte cose: ma poi fatele voi... non loro!

Qualche suggerimento finale:

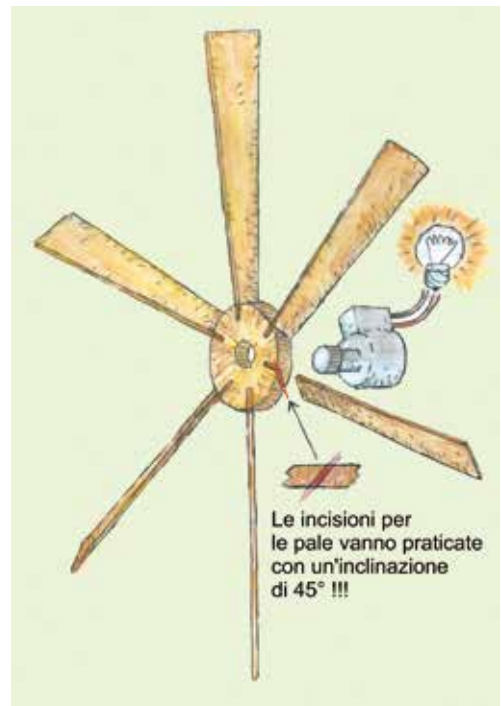
Per sfruttare la forza del vento vi serve la dinamo ovviamente, che:

sistemata in posizione verticale – raccomandata! - : se cambia la direzione del vento non c'è bisogno di riposizionarla come nel caso successivo. Avrete bisogno di un rotore di legno, inserito in maniera solidale con il perno mobile, su cui sistemerete delle asticelle metalliche/ di legno, con alle estremità, quattro o più coppe semisferiche, ricavate da bottiglie di plastica; se ne possono utilizzare entrambi le estremità: per fissarle preferite la parte con il tappo. Vi servirà anche un'asta che dev'essere alta almeno due metri e mezzo, sistemata con buoni tiranti.

Sistemata in posizione orizzontale – ad ogni variazione del vento si dovrà orientare

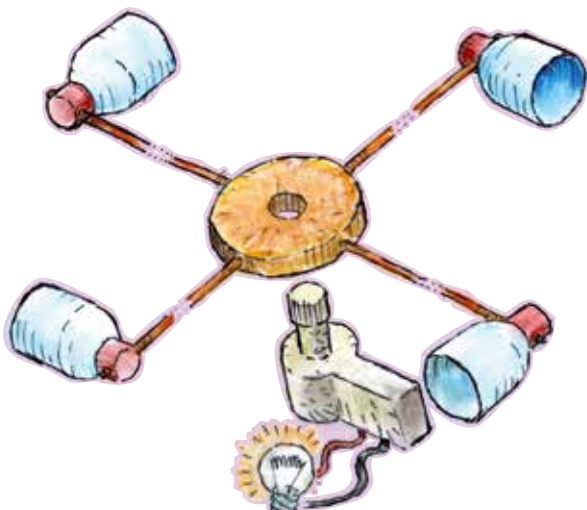
tutto il meccanismo nella nuova direzione. Utile sistemare l'asta su supporto tipo albero di Natale. Comunque i tiranti risultano scomodi da gestire. Si potrebbe integrare con una banderuola ma c'è il problema del filo che trasmette la corrente: si avvolgerebbe, fino a bloccarsi, sull'asta portante a meno di non creare un congegno (possibile ma difficile da realizzare) che trasmetta l'elettricità con contatti rotanti e mobili. In questo caso la parte rotante sarà lo stesso blocco di legno di prima ma con sopra fissate 4 o 6 pale lunghe fino a 40 cm. Un'elica di questo tipo fornisce delle buone potenze.

Per sfruttare la forza dell'acqua si dovrà ricorrere ad una struttura simile alle pale dei mulini che, con le opportune soluzioni, trasferirà il proprio movimento alla testina mobile della dinamo. La sistemazione della pala, se in un corso d'acqua, dovrà avvenire su una struttura molto solida che possa venir ancorata per bene sul fondo. Ci sono svariati modi per realizzare la pala, sia ricorrendo alla ruota della bicicletta che



costruendola tutta in legno, Nella foto un mulino realizzato dalle Antilopi dell'UDINE 4, qualche anno fa, strutturato in modo da far girare ben due dinamo.

Il trasporto dell'elettricità dalla dinamo alla lampadina avviene, in ogni caso, tramite un filo bipolare, non più lungo di 50 metri: isolate bene i contatti esposti alle intemperie. Su You Tube potrete trovare molti altri esempi di generatori di corrente... e buon lavoro!



SPECIALI QUIZ

In questo numero ci daremo all'**ittica!**

Nei precedenti numeri ci siamo scervellati per riconoscere e individuare foglie e alberi o animali da bosco; questa è la volta di alcuni pesciolini.

Il meccanismo è sempre uguale: si comincia con l'accoppiare correttamente il nome scientifico del pesce alla sua immagine, ma spostando solamente i riquadri delle definizioni scientifiche e tenendo bloccati nelle loro posizioni i riquadri dei pesci.

In ogni riquadro con il nome scientifico troverete un numero: l'esatto accoppiamento fornirà una sequenza numerica che indica una data a noi molto nota.



Salmo (truta) trutta **7**



Oncorhynchus mykiss **0**



Tinca tinca **9**



Acipenser sturio **1**



Silurus glanis **7**



Esox lucius **0**



Cyprinus carpio **0**



Alburnus alburnus **3**

SOLUZIONI

Il codice numerico è 30071907
data di inizio del primo campo scout a Brownsea.
Disordini alimentari violenti: IL FUOCO
Gara di cucina: FISCHI, ETTO
Ma noi ci rivedremo: TRISTE, LITRI, STELLI
Il botanico: PINO, NOCCIOLO, PICCIOLO
Specialità di artigiano: TIGRI, PIALLE, TIFI ALLEGRI

DESIGNO - IMMAGINE	DEFINIZ. SCIENTIFICA
2	Alborella
2	Carpa
0	Cyprinus carpio
0	Esox lucius
2	Siluro
2	Silurus glanis
1	Storione
1	Acipenser sturio
8	Tinca
8	Tinca tinca
8	Oncorhynchus mykiss
9	Trota fario
9	Salmo (truta) trutta

GIOCHI (ENIGMISTICI) CON LE PAROLE

L'arte di inventare "enigmi" si è sviluppata in tante forme. Vi proponiamo qui alcuni dei giochi più comuni che sfruttano le parole e il loro significato. E alla fine... vi lanciamo una sfida!

INDOVINELLO

È il gioco enigmistico più antico. Viene proposto con un testo, spesso in versi, in cui il soggetto apparente, attraverso il doppio senso di una serie di parole chiave, nasconde in realtà un altro significato che corrisponde alla soluzione dell'enigma. Proviamo?

Disordini alimentari violenti

*Vive d'aria e segue il vento,
finché ha cibo sta contento,
ma se beve deperisce
se ti accosti ti ferisce*

SCIARADA

È un gioco enigmistico della famiglia degli indovinelli che propone la ricerca di due parole che unite ne formano una terza di senso compiuto. Spesso le parole vengono sostituite da lettere x e y ripetute per il numero di caratteri delle due parole. Altre volte, se non sono presenti le "incognite", ogni riga suggerisce una parola (come in tanti piccoli indovinelli, con largo uso di parole con doppio senso) e il titolo riporta la chiave, ovvero i numeri di lettere delle parole che compongono la soluzione.

La soluzione sono le tre parole che sostituite alle x e alle y danno senso alla frase.

Gara di cucina

Una serie di xxxxxx, tutti vanno in cambusa:
qualche yyyy di pasta, pietanze e condimenti...
Avanti col fuoco! Non saremo i più lenti!
Tra poco col xxxxxxyyyyy la gara verrà chiusa!

Esistono tante varianti della sciarada, qui sotto qualche esempio...

Cerniera: un tipo particolare di sciarada in cui la terza parola si ottiene unendo le prime due ed eliminando la *testa* della prima e la *coda* della seconda che sono identiche.

Ma noi ci rivedremo

L'ultimo fuoco al campo è sempre xxxxxx,
yyyyy di lacrime si versano sui prati,
se non altro gli xxxyy saran grati

Lucchetto: la terza parola deriva dall'unione delle prime due, eliminando le lettere in comune in coda alla prima e in testa alla seconda.

Il botanico

Guarda quant'è maestoso questo xxyy
rispetto a questo piccolo yzzzzzzz
e a quell'altra pianta che fa frutti col xxzzzzzz.

Incastro: è un meccanismo per cui inserendo la seconda parola all'interno della prima si ottiene una terza parola o frase di senso compiuto.

Specialità di artigianato

Le xxxxx sono il massimo in falegnameria:
usan scalpelli, yyyyyy e colla con maestria.
Non c'è squadriglia in gamba
come queste ragazze,
son pure xxyy yyyyxxx,
simpatiche e un po' pazze.

Questi sono solo alcuni dei tanti giochi esistenti.
Crearne di nuovi è un gioco divertente per mettere alla prova o allenare la mente.

Che ne dite di inventare anche voi i vostri enigmi, magari a tema scout?

Inviateli a scout.avventura@agesci.it (indicando il vostro nome),
i migliori saranno pubblicati in questa rubrica!

OROSCOPO SCOUT!

Cosa ci riserva il campo estivo?
Le Pantere del Castel di Sangro 1 hanno consultato le stelle per noi!

della Squadriglia Pantere del Castel di Sangro 1



36



ARIETE: avrai un fantastico anno Scout! Con la tua squadriglia farete una indimenticabile uscita, ma attenzione: potrebbe piovere ed il vostro fuoco non accendersi mai!
Squadriglia fortunata: Orsi.



TORO: fai parte di una squadriglia sensazionale! In molti vorrebbero essere organizzati e solidali come voi, ma attenzione: mantenere i piedi per terra è indispensabile! **Squadriglia fortunata:** Lupi.



GEMELLI: se sei ancora in tempo, partecipa al prossimo campetto di Specialità! Conoscerai la tua dolce metà, ma dovrete impegnarvi per sconfiggere la distanza una volta tornati a casa! Non disperate; probabilmente vi rincontrerete alle Bandierine Verdi! **Squadriglia fortunata:** Pantere.



CANCRO: durante il San Giorgio la tua squadriglia farà un Raid che

putroppo sarà pieno di insidie. Incontrerete nel vostro cammino ospiti inaspettati (rane, serpenti...chi più ne ha più ne metta!) ma non temete: il vostro istinto e la vostra esperienza vi guideranno per tutto il tragitto!

Squadriglia fortunata: Aquile.



LEONE: una squadriglia del tuo reparto proporrà un gioco in cui

tu ed i tuoi compagni siete davvero scarsi! Ma, come è nostro solito fare, affronterete l'attività con un sorriso e tanta speranza e... Otterrete il punteggio migliore!

Squadriglia fortunata: Leoni



VERGINE: la prossima festa organizzata dai tuoi Capi Reparto si rivelerà

un fallimento; starà alla tua squadriglia prendere le redini della situazione e divertire tutto il Gruppo! Armatevi di bans e scenette, nonché giochi davvero entusiasmanti!

Squadriglia fortunata: Delfini.



BILANCIA: sii sempre pronto! Ti sarà chiesto di animare una Messa domenicale, dunque organizza con anticipo i canti e prepara i canzonieri da distribuire al Reparto! Sarà un successo!

Squadriglia fortunata: Cobra.



SCORPIONE: le stelle non ti consigliano di cantare durante il campo

estivo 'strade e pensieri per domani'. E'una canzone bellissima, ma potrebbe portarti sfortuna! Terribile acquazzone, non riuscirete ad abbassare gli angolari della tenda... Al suo interno penetrerà l'acqua!

Squadriglia fortunata: Tigri.



SAGITTARIO: nella tua progressione personale i Capi richiederanno

di organizzare una cena per la tua squadriglia, in modo da esternare tutto il tuo talento per la cucina!

Squadriglia fortunata: Panda.



CAPRICORNO: L'impresa della tua squadriglia si rivelerà un successo! Deciderete di trascorrere la vostra

fiesta facendo un'uscita di due giorni. Durante la notte in tenda avrete la fantastica compagnia di un cervo che vigilerà per voi! **Squadriglia fortunata: Falchi.**



ACQUARIO: diventerai capo squadriglia, sei molto responsabile e competente. Riuscirai a trasmettere i tuoi talenti ai tuoi squadriglieri. Se invece sei già a capo dei tuoi compagni d'avventura, riuscirai ad esternare la più profonda parte di te, che fino ad ora non conoscevi.

Squadriglia fortunata: Gufi.



PESCI: organizza una veglia alle stelle! Rimarrai colpito dalla bellezza del Cielo che prima d'ora guardavi solo di sfuggita!

Squadriglia fortunata: Cervi.





Salve avventura!
Vorrei pubblicare una foto della mia squadriglia, le aquile: ragazze siete fantastiche! Avete un'energia travolgente e ricordate che non bisogna arrendersi al primo ostacolo, ma si deve andare avanti! Un bacione grandissimo anche alla nuova arrivata Cri e al nostro fantastico reparto Brownsea.

Volpe Loquace

Ed è giunta anche per noi la fine del sentiero e iniziamo la strada, come la canzone "è la strada si apre passo dopo passo."

Passanti: Aquila coraggiosa, panda sensibile, geko lento, toro disponibile, stambecco tenero, panda curioso
Gruppo scout Bitonto 3 Reparto Kairos
Aquila coraggiosa



Ciao Avventura!
Sono Maya, capo sq. delle Volpi del Gruppo Scout Copertino 97. Vorrei fare una sorpresa a tutto il mio reparto. Quest'ultimo anno passato insieme è stato davvero bellissimo e mi mancheranno tutti. Un grazie particolare alla mia magnifica squadriglia che mi ha sempre sostenuta e sopportata. Grazie per ogni momento passato insieme, brutto o bello che sia stato. Tutte le parole del mondo non riuscirebbero a rendere l'idea di quanto bene io voglia alla mie Volpi! Un ringraziamento anche ai capi che ci sono sempre stati quando ne avevamo bisogno. Buona caccia reparto Pegaso! Bacioni, Maya.

Ciao Avventura! siamo Romolo e Remigio, due esploratori del reparto Antares del Salerno 1. Questa è una nostra foto sotto il fantastico alzabandiera a tema pirati progettato e realizzato da noi al campo estivo! Salutiamo l'intero gruppo Salerno 1 che quest'anno spegne 50 candeline, buona caccia!



Ciao, sono Giulio, capo reparto del reparto Olympia dello Spezia 3. Utilizzando il tema della giornata del pensiero, il 22 febbraio abbiamo fatto un'attività con due reparti dell'agea (associazione guide esploratori apuani), una realtà locale. E' stata una bellissima esperienza e vi inviamo una foto.



Ciao Avventura, sono Alessia capo squadriglia delle aquile, del reparto Equatore del Rende 3. Volevo ringraziare tutto il mio reparto per tutte le avventure vissute insieme; questo è il mio ultimo anno e non lo dimenticherò facilmente. Siamo un reparto fantastico e unito e ci vogliamo un bene enorme e, come si può vedere nella foto, ci divertiamo un sacco a fare cose particolari. Un grazie ai capi e alla mia squadriglia che mi sostengono sempre. Un bacio, vi voglio bene.



Ciao Avventura!

Sono Giovanni, capo squadriglia della sq. Iene del reparto Fenix del gruppo Forlì 14. La foto che vedete, inquadra me e la mia squadriglia al termine della costruzione dell'altare che abbiamo realizzato come impresa. Vorrei approfittare per salutare i miei fantastici squadriglieri, Brian (che purtroppo non è nella foto perché era ammalato), *Simone, Alessandro e Mike.*



Ciao Avventura! siamo la mitica Sq.scoiattoli dell'Alpignano-Collegno1. Desideriamo fare tanti auguri al nostro gruppo che ha compiuto 1 anno: HAPPY BIRTHDAY ALPILLE-GNO! 12 mesi da quando i nostri reparti hanno unito le forze. Un grazie speciale a tutti coloro che mettono anima e corpo nell'esperienza scout e rendono ogni momento vissuto insieme così speciale e indimenticabile! Un abbraccio forte a Marco, Lorenzo e Miriam che il prossimo anno passeranno in noviziato e un grande in bocca al lupo a chi deve ancora arrivare in reparto e scoprire tutte le gioie e la fatica dell'essere scout: le camminate con lo zaino pesante e il tornare a casa con le ginocchia sbucciate, ma con un gran sorriso stampato sulla faccia, l'odore di cenere sui vestiti che solo il fuoco di un campo può lasciare... Concludiamo con una frase di B.P che ci piace molto:

"Nella mia vita ho trovato almeno tre modi per affrontare le difficoltà con successo: il primo è il dovere, il secondo la giustizia e il terzo, l'arma più potente, l'amore". Buon Sentiero Miriam :), Irene, Giada, Sharol, Martina e Valeria.

Ciao Avventura, siamo la sq. Leoni: Andrea, Vladimir, Laris, Giacomo e Stefano, del reparto Diavoli Gialli, Siena 12.

Per la missione di squadriglia i nostri fantastici capi ci hanno organizzato un incontro con degli istruttori di tiro con l'arco che ci hanno accolto a braccia aperte. È stata, la prima, ma emozionante e fantastica esperienza con l'arco per tutti noi. Dopo qualche giro di prova abbiamo deciso di fare una piccola gara fra di noi e per alcuni l'emozione ha giocato brutti scherzi sul tiro. Dopo un pomeriggio con l'arco in mano abbiamo salutato e ringraziato i nostri istruttori e ci siamo incamminati verso nuove avventure. Un saluto a tutti gli scout e BUONA CACCIA! La sq. Leoni.



Ciao Avventura!

Sono Chiara, capo Sq. delle Aquile del Reparto Campanile Rosso, San Damiano I. Questo È il mio ultimo anno di reparto così ho deciso di scriverti per fare una sorpresa alla mia Sq. ma soprattutto per ringraziarla dei magnifici momenti trascorsi insieme e per tutto l'impegno messo! Spero davvero con grande gioia di poter vivere altre avventure in loro compagnia! Un grazie anche a tutto il Reparto. Chiara, San Damiano I



S.Giorgio bagnato, S.Giorgio...guadagnato! Nonostante infatti qualche leggera avversità iniziale, siamo tornati a vivere questo evento a livello regionale, e ci siamo divertiti tantissimo! Abbiamo imparato che i nostri demoni si possono battere facilmente se insieme ci facciamo trasportare (tanto di giorno, quanto di notte!) dal nostro Estote Parati e da "Ua" lo spirito di unità che contraddistinguerà il prossimo Jamboree! Un saluto a tutto il mio reparto, a tutta la Basilicata, a tutti gli e/g d'Italia, a voi redazione e alla nuova caporedattrice, Federica, un grande in bocca al lupo! Buon Lavoro! E dai dai dai! Nicola, Orso Golosone, Reparto Tuono Dirompente, Melfi 2



L'ULTIMA DEI CAIMANI

ALLORA, LA BUSSOLA CE L'HAI SULLO
SMARTPHONE, LA CARTINA CE L'HAI SUL
TABLET, CHE TI CI VUOLE PER
DIRCI QUALE SENTIERO
PRENDERE??

UNA PRESA
ELETTRICA?

?!



FRANCO

SCOUT – Anno XXXX – n. XX – XX luglio 2015 – Settimanale - Poste Italiane S.p.A. – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/ C / PD - euro 0,51 – Edito dall'Agesci Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma Direttore responsabile: Sergio Gatti Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma Stampa: Mediagraf spa Viale della Navigazione Interna, 89 Novanta Padovana (PD) - Tiratura di questo numero copie 60.000



Finito di stampare nel luglio 2015

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

