



# SCOUT

**Avventura**  
**Avventura**

Anno XXXIV - n. 23  
 6 ottobre 2008  
 Settimanale  
 Poste Italiane s.p.a.  
 Spedizione periodica  
 in abbonamento postale  
 L. 45/04 art. 1 comma 2,  
 DCB 801/000A

# SOMMARIO

## ottobre

**Direttore Responsabile:** Sergio Gatti

**Redattore Capo:** Giorgio Cusma

**In redazione:** Mauro Bonomini, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Chiara Fontanot, Stefano Garzaro, Giorgio Infante, Don Damiano Marino, Stefania Martiniello, Don Luca Meacci, Sara Meloni, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, Isabella Samà, Simona Spadaro, Salvo Tomarchio, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

**Grazie a:** Valter Bigazzi, Silvia Bontempo, Francesco Lano, Nicola Mastrodicasa, Fabrizio Tancioni, Allievi di Scuolavventura, Corrispondenti di Avventura

**Progetto grafico:** ART Group srl

**Grafica:** ART Group srl

**Disegni di:** Martina Acazi, B.-P., Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Chiara Fontanot, Pierre Joubert, Simona Spadaro

**Foto di:** Giorgio Cusma, Corrado Dapretto, Carmelo di Mauro, Marco Pusccheddu, Paolo Vanzini, Giorgia Zane, archivi di: Base di Cantalupa, Base di Marineo, regione Trentino-Alto Adige, L'Esploratore-ASCI

**Copertina:** foto di Andrea Simone

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con **Avventura** ecco il recapito da riportare esattamente sulla busta:

**AGESCI – Redazione di Avventura –**  
Piazza Pasquale Paoli, 18 – 00186  
ROMA RM

**E-mail:** scout.avventura@agesci.it

**Avventura on line:**  
www.agesci.org/eg/

**Webmaster:** Emanuele Cesena

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

- ✓ Parliamo di... ← 3
- ✓ Dove si nasconde Dio ← 4
- ✓ Il Settore della competenza ← 6
- ✓ Non ci siamo scelti ma cresceremo insieme ← 8
- ✓ Giulietta e le specialità ← 10
- ✓ La Specialità di Squadriglia: sogni realizzati S.P.A. ← 12
- ✓ Come funzionano le Specialità ← 14
- ✓ Entrare nel Reparto ← 16
- ✓ Il campo regionale del Trentino - Alto Adige ← 18
- ✓ La base di Cantalupa ← 20
- ✓ Topo di biblioteca ← 23
- ✓ C'è posta per voi ← 24

**Inserto: Quattordicesima chiacchierata**



Alzabandiera sotto la pioggia (Foto di Giorgio Cusma)

Parliamo di...  
Parliamo di...

Parliamo di...  
Parliamo di...

Parliamo di...  
Parliamo di...

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA

... **SOLUZIONE** di IL DELITTO NELLA SEDE (apparso nell'inserto del numero precedente) - Siamo certi che tutti conoscete molto bene questa soluzione ma vogliamo comunque dirvela. L'assassino **era nella stanza** al momento del delitto, infatti **ha sparato alla schiena** della vittima. Dopo essersi liberato della pistola ha svolto, in sequenza, le seguenti azioni:  
Ha preso la chiave della stanza  
Ha tolto il distintivo dall'asola del risvolto della giacca della vittima (ecco perché il distintivo era sul tavolo)  
Ha fatto passare nell'asola uno spago, tenendo in mano le due estremità  
Ha fatto passare lo spago nello spioncino sopra alla porta  
Ha chiuso la porta a chiave  
Ha infilato la chiave nello spago: solo in una delle due estremità  
Manovrando dallo spioncino, ha fatto scorrere la chiave come una teleferica, guidandola per farla poi cadere nel taschino della giacca (ecco perché la chiave è stata trovata lì)  
Ha recuperato lo spago lasciandone libera un'estremità ed è scappato  
Speriamo di essere stati chiari nella spiegazione... altrimenti ditemelo!  
La gara a premi che avevamo lanciato per scoprire se tra voi c'erano degli investigatori particolarmente in gamba non ha avuto un vincitore, almeno fino al momento in cui andiamo in stampa. Potrebbe esserci un colpo di scena, se così fosse ve lo faremo sapere nel prossimo numero. Molti ci hanno inviato le loro soluzioni ma nessuno ha indovinato quella giusta.

... **GIORNATA DEL PENSIERO 2009** - Il prossimo 22 febbraio, a ricordo dell'anniversario della data di nascita di B.-P., come ogni anno il **WAGGGS** (L'organizzazione mondiale delle Guide) lancia un tema su cui impegnarsi per tutto il corso del 2009. Ricorderete che l'anno scorso si parlò della conservazione e tutela dell'acqua potabile, quest'anno invece riguarderà interventi per **dire basta alla diffusione di AIDS, malaria ed altre malattie**. Sarà possibile acquistare un distintivo disegnato per l'occasione, e partecipare a molte attività che, a breve, il WAGGGS pubblicherà sul proprio sito (è in inglese, ma per voi non sarà un problema!):

[www.worldthinkingday.org/en/news/963](http://www.worldthinkingday.org/en/news/963).

L'iniziativa si inserisce nel programma, più a vasto raggio, dell'impegno del WAGGGS su "**insieme possiamo cambiare il nostro mondo**".

... **GIORNATA DEL PENSIERO 2008** - No, non abbiamo sbagliato anno! Vogliamo proporvi una **collaborazione** sul tema della Giornata del Pensiero dello scorso febbraio. A tutte le Squadriglie che hanno la **Specialità di Giornalismo**, ma anche a **tutte le altre**, ed a **tutti gli E/G** che hanno la "penna facile" chiediamo di inviarci un resoconto di come, nella loro realtà, hanno realizzato la **Giornata del Pensiero al 22 febbraio 2008**... giorno più, giorno meno. Mandateci dei testi accompagnati da buone fotografie, in uniforme: **i migliori articoli verranno pubblicati su queste pagine**. Datevi da fare allora: aspettiamo di leggervi quanto prima!

... **QUALITÀ DI STAMPA** - Ci scusiamo con tutti voi per la qualità veramente scadente della stampa del numero precedente, il n. 6.

Non dipende da noi che, materialmente, "riempiamo" queste pagine. Altri, dopo di noi, provvedono a comporlo e stamparlo, ed è proprio in questa ultima fase che il risultato del nostro impegno viene danneggiato con l'uso non corretto dei colori. L'Incaricato Nazionale Stampa si sta impegnando affinché questi problemi non si presentino più. Speriamo pertanto che tali inconvenienti non si ripetano e voi possiate godere della piena leggibilità delle nostre pagine.

# DOVE SI NASCONDE DIO

TESTO DI DON LUCA MEACCI - AE NAZIONALE DI BRANCA E/G  
ILLUSTRAZIONI DI ELISABETTA DAMINI

GIOCA A NASCONDINO...  
E POI LIBERA TUTTI!!!

**P**uò sembrarvi strano questo titolo, quasi volesse mettere in evidenza che a Dio piace nascondersi, o comunque faccia di tutto per non farsi trovare. Ma state tranquilli, Dio non vuole nascondersi, né tanto meno restare nascosto ai nostri occhi: ha fatto di tutto pur di farsi conoscere ed entrare in relazione con l'Umanità. In tutto ciò che ha fatto e detto, il suo grande desiderio è stato quello di rivelarsi, cioè mostrare il suo volto e il suo amore, affinché ogni uomo e donna, imparassero a riconoscerlo come Padre e a ricambiarlo con lo stesso amore.

L'elenco di episodi in cui Dio si è rivelato, potrebbe essere lungo, ma credo che il gesto più completo sia l'incarnazione del Figlio Suo. Nel mistero di Dio che si fa uomo, c'è tutta la voglia e il desiderio di entrare in relazione con l'Uomo, di mettersi "faccia a faccia" per poter stringere con noi un patto di amicizia valido per tutti i secoli.

Però, se ho voluto intitolare così questo mio contributo, forse un pizzico di verità c'è....

Credo di aver imparato questo da Dio, che non ama le cose scontate come il rapporto con Lui: quante persone credono di sapere tutto di Dio, di conoscerlo e di conoscere quello che Lui desidera, ma invece non sanno nulla, se non qualche



nozione imparata al catechismo tanto tempo fa. Ed è per questo che ha inventato un gioco che sicuramente conoscete ed avete giocato: ebbene sì, Dio è l'inventore del "Nascondino". Un gioco che appassiona ancora oggi centinaia di ragazzi e ragazze; io stesso ho passato serate intere a giocarlo con i miei amici e solo adesso ho scoperto che l'inventore è Dio.

Lo scopo del gioco è quello di nascondersi e non farsi trovare o vedere da chi

ha il compito di "bombarci", dalle mie parti si dice così, ma sono certo che in altri paesi si usano termini diversi; cioè andare a cercare gli altri dopo aver chiuso gli occhi e contato per un certo tempo. Chi è nascosto deve poi fare "bomba" per salvarsi personalmente, oppure, se ultimo, "bomba libero tutti" per salvare tutti i componenti del gioco che in precedenza erano stati "bombati", cioè scoperti da colui che li cercava. Comprendete che se colui che si nasconde, resta sempre nascosto, il gioco finisce ben presto perché passa la voglia di cercare.

Questo gioco, non può che averlo inventato Dio e il suo ruolo è quello di chi va a nascondersi, non quello che cerca, perché chi si nasconde: costringe l'altro a cercarti; ha come scopo la vittoria finale, cioè liberare tutti.

Vi suggerisco di fare uno sforzo di fantasia e di immaginare un mega nascondino con Dio, dove Lui si nasconde e noi tutti, dopo aver abbondantemente contato fino a più di 100, ci mettiamo alla sua ricerca. Dio si nasconde, ma non per restare sempre nascosto, ma perché noi lo cerchiamo senza stancarci e Lui, nel tentativo di salvarci tutti, si mostra e si fa vedere. Sicuramente qualcuno si sarà già posta questa domanda: "Ma se noi lo "bombiamo" come fa a salvarci?" Provate a fare una corsa con Dio verso il luogo della "bomba" e poi ditemi chi vince..... Dio corre più veloce di noi, perché è spinto dall'Amore che vuole tutti noi salvi.

Il suo "nascondersi" è un invito:



a cercarlo, a saper riconoscere dove ama nascondersi; ad andare oltre a ciò che vediamo; a saper guardare in profondi-

tà nel cuore delle persone; a guardare il Creato per leggere i segni della sua presenza e del suo amore per noi.

Nessuno di noi deve accontentarsi di quello che sa di Dio, ma deve fare di tutto per conoscerlo in profondità e se ciò non bastasse, mettersi a cercarlo perché sappiamo che non vuole stare sempre nascosto; Dio confida in noi che siamo Esploratori e Guide, cioè ragazzi e ragazze che amano l'Avventura, che non si tirano mai indietro dinanzi a nuove sfide, a nuove e sempre più impegnative



Vorrei provare adesso ad elencare, anche se sarà un elenco molto incompleto, quelle situazioni, persone, luoghi, che in qualche modo offrono a Dio la possibilità di "nascondersi".

In questi giorni mi trovo in Valle d'Aosta e nelle varie escursioni ho la possibilità di ammirare la bellezza della natura e ciò che vedo mi spinge a proclamare il Salmo 8: "O Signore nostro Dio quanto è grande il tuo nome su tutta la terra..."; riconoscendo che Dio non solo ne è il Creatore, ma queste bellezze mi parlano di lui.

Quando vedo un Reparto che gioca, impegnato nelle varie Imprese, come non pensare che Dio è presente in ciascuno di quegli E/G.

Una mia amica, di nome Laura è in attesa, insieme con Alessandro suo marito, di un bambino e tutte le volte che li vedo insieme, lei con quel bel "pancione", io vedo la presenza di Dio. Come lo sguardo di un bambino, di un debole, oppure i volti smarriti di quelle persone disperate che arrivano sulle nostre coste a cercare fortuna: tutti questi sono segno di una presenza di Dio che ci interpella e non può lasciarci indifferenti.

Un grande santo, esperto di carità, San Vincenzo de Paoli, diceva che se sei a fare l'adorazione davanti a Gesù eucaristia, e alla porta suona un povero, puoi lasciare l'adorazione e andare alla porta, perché in quel povero che ha bussato alla tua porta, è presente Gesù.

Imprese. In questa ricerca non sentitevi soli, con voi ci sono i vostri Capi e i vostri Assistenti: anche loro giocano a nascondino con Dio. Chiedete consiglio, affidatevi a loro, perché sono un po' più esperti nel saper riconoscere la presenza di Dio.



# IL SETTORE DELLA COMPETENZA

DALL'INTERVISTA CON GLI INCARICATI NAZIONALI DEL SETTORE SILVIA BONTEMPI E FABRIZIO TANCIONI, A CURA DI PAOLO VANZINI  
FOTO DI GIORGIO CUSMA, GIORGIA ZANE ED ARCHIVIO BASE DI MARINEO

TANTE BASI PER CRESCERE



Spe come... Spettine, spettacolare, Specializzazioni! Eccoci arrivati a raccontare uno dei settori dell'Agesci che più di tutti gli altri riesce a entrare nella nostra vita di Reparto: il settore Specializzazioni. Alzi la mano chi non ne ha mai sentito parlare! Tu?! Non posso crederci... allora seguici nella lettura di queste pagine e chiedi al tuo Capo Reparto come fare per andare in una delle sue Basi.

Come sempre abbiamo puntato al "massimo" all'incaricato in persona, anche se non si chiama Massimo ma Fabrizio. Sentiamo cosa hanno da dirci, perché c'è anche Silvia, l'Incaricata. La prima domanda che facciamo è la più classica:

**Avventura - Chi siete, e soprattutto, come siete arrivati a questi incarichi?**

Ciao, sono Silvia, nata a Fornovo, provincia di Parma, in casa, di notte, senza troppo clamore. Sono l'ultima di cinque figli.

Quando ero piccola, durante una passeggiata in montagna, ho visto magicamente una padella scendere da una pianta, che sogno!! Era un meraviglioso angolo di Squadriglia: lì è scattata la scintilla per lo scautismo! Appena ho potuto mi sono iscritta, 30 km mi separavano dall'Agesci, e non me ne sono mai pentita.

Quindi, con piacere, ho accolto l'idea di prestare il mio servizio nel Settore "che aiuta i ragazzi a realizzare sogni".

Sono **Fabrizio**, nato a Roma, ho fatto la Promessa a 17 anni sul Gran Sasso e pur non avendo vissuto il Reparto da Esploratore, mi sono legato strettamente alla branca E/G come Capo Reparto e poi come Incaricato regionale del Lazio. Un giorno del 2005 mi è stato chiesto di dare una mano nel settore Specializzazioni, che mi aveva sempre affascinato, e così eccomi qua.

**Avventura - Cos'è e come funziona il Settore Specializzazioni?**

**Specializzazioni:** Il Settore è nato circa 40 anni fa, per iniziativa di alcuni capi di Piacenza che volevano offrire agli E/G la possibilità di vivere esperienze di competenza a un livello superiore a quello che già vivevano nei Reparti. Spettine è stata la prima base, dove, da subito, si colse anche la ricchezza che offrivano questi Campetti Nazionali, come esperienza di incontro e confronto tra "scautismi" di zone diverse d'Italia. L'idea ha attecchito rapidamente, tanto che oggi esistono altre 12 basi in tutta Italia, che propongono un centinaio di Campi di Specializzazione ogni anno.

Oltre a **Spettine**, in Emilia Romagna, che è la base più grande e più attiva, abbiamo **Cantalupa** in Piemonte, **Melegnano, Piazzole e Colico** in Lombardia, **Andreis** in Friuli Venezia Giulia, **Costigliola e Mazzorbetto** (attualmente in ristrutturazione) in Veneto, **Bracciano** nel Lazio, **Treia** nelle Marche, **Cassano Murge** in Puglia, **Marineo** in Sicilia e **S. Martino** in Sardegna.

Tutti i campi fanno riferimento ad una comune idea d'Impresa perfezionata nel tempo con le esperienze e i relativi commenti e suggerimenti raccolti dai capi e dai partecipanti. Questa caratteristica permette di mantenere l'alto livello dei Campi in modo omogeneo in tutte le basi. Le differenze quindi tra un campo in Sicilia o in Lombardia sono legate alle ricchezze specifiche dell'ambiente, alle particolarità delle singole basi e chiaramente alla tipologia di Campo, ma il livello tecnico, la qualità e lo spirito d'avventura sono gli stessi.

Dalla base di Colico

Avventura 7/2008



Dalla base di Andreis

**Avventura - Cosa fate di particolare per la branca E/G?**

**Specializzazioni:** Lavoriamo moltissimo con la branca E/G, in un continuo confronto che ci fa essere protagonisti di opportunità per crescere, formare il carattere, relazionarsi con gli altri, e maturare capacità tecniche. Capacità che sono solo una parte del nostro scopo, perché si acquisiscono all'interno di una vita da Campo completa. **Non tecnica e basta ma Campi completi di tutte le loro potenzialità**, proprio come quelli che si vivono in Reparto, ma con la ricchezza di viverli con ragazzi di provenienze ed esperienze differenti.

**Avventura - Tutto positivo, quindi?**

**Specializzazioni:** Purtroppo dal punto di vista tecnico il campo di competenza oggi ci sembra un'occasione molto superiore a quella che mediamente si vive nei Reparti. Dico "purtroppo" perché il nostro scopo è quello di proporre le tecniche che caratterizzano la vita di Reparto, sperimentate a un livello superiore e con opportunità che normalmente nella propria realtà non si hanno; ma uno degli obiettivi è anche quello di permettere ai ragazzi e ragazze che vivono queste esperienze di essere protagonisti una volta tornati a casa attraverso la condivisione concreta di quanto appreso. Se fino a qualche anno fa arrivavano ragazzi che nei loro reparti avevano acquisito le competenze di base, quello che si faceva ai campi del settore specializzazioni permetteva loro di sperimentare forme diverse e di approfondirle; adesso in molti casi imparano cose completamente nuove e in queste situazioni diventa più difficile raggiungere l'obiettivo di renderli così competenti da poter essere dei veri "master" di tecnica. Questo ci fa preoccupare perché ci dà l'idea che dal punto di vista tecnico non vivono, nei loro reparti, le piene potenzialità che lo scautismo offre.

**Avventura - State facendo qualcosa in questo senso?**

**Specializzazioni:** Recentemente la branca EG ha lavorato bene in questa direzione, ma si fa molto presto a perdere terreno, mentre si fa molta più fatica a recuperarlo. L'opportunità che i Campetti danno per loro natura ai ragazzi, serve molto: partendo dalla fratellanza e dal confronto, si dà l'occasione di sperimentare la diversità facendolo nelle esperienze concrete, nel lavoro, in **quella stanchezza che ti fa svegliare la mattina più felice ed entusiasta di aver realizzato qualcosa.**

Magari si arriva un po' sbruffoni, mostrando di non avere niente da imparare, per pavoneggiarsi o solo per difendersi in un ambiente sconosciuto. Alla fine del Campo, il solo fatto di costruire qualcosa insieme, che sia lo spettacolo, la torre o il percorso in canoa, ci fa tornare a casa diversi. È significativo che quasi sempre i partecipanti vogliono portarsi a casa quello che hanno costruito: a volte li vedi andar via con oggetti più grandi del loro zaino, perché fatti con le loro mani e la loro testa. E a distanza di 40 anni se si toccano queste corde i ragazzi volano eccome, e quando ritornano in Reparto fanno la differenza.

**Avventura - Prima il sentiero era di 4 tappe, e venivano i ragazzi in terza e quarta. Chi può venire ora?**

**Specializzazioni:** Il Campo si dovrebbe fare in una fase avanzata del Sentiero, idealmente nella fase avanzata della Tappa della Competenza oppure nella fase successiva della Responsabilità. In realtà chiediamo, che i ragazzi **siano almeno nella Tappa della Competenza** e abbiano già tracciato **il loro progetto di competenza**, che abbiano cioè chiaro il loro sentiero. Non abbiamo un'indicazione precisa di età o di Tappa, perché lavoriamo su un'idea di "stile di vita competente" non semplicemente di un Brevetto.

Dalla base di Piazzole

**Vuoi sapere dove si trovano le Basi del Settore Specializzazioni? Vai su questo sito:**

<http://www.agesci.org/settori/demano/case/index.php>

**Se invece, a febbraio, vorrai avere notizie sui Campi di Competenza, andrai su questo:**

<http://www.agesci.org/eventi/campi/speceg.php>

Avventura 7/2008



Silvia Bontempi



Dalla base di Marineo



# NON CI SIAMO SCELTI, MA CRESCEREMO INSIEME...

TESTO DI LUCIO COSTANTINI - LUPO CHE CANTA  
DISEGNI DI SIMONA SPADARO

Con l'apertura di un nuovo anno scout le Squadriglie si preparano ad accogliere i ragazzi che provengono dai Lupetti e i novizi che arrivano dall'esterno.



Per i Capisquadriglia è sempre un momento di grande trepidazione, consapevoli come in genere sono che un ragazzo che provenga dai Lupetti è sempre un buon "acquisto"; però, a volte, anche un Novizio assolutamente digiuno di scoutismo può costituire una felice sorpresa. Comunque sia, quando i Capi sapranno quali e quanti Lupetti passeranno al Reparto, faranno in modo, sentiti i Capisquadriglia riuniti in Consiglio, da distribuire equamente i ragazzi nella varie Squadriglie. Certo, magari le Aquile, che da tempo soffrono di... carenza di effettivi avranno bisogno di essere rimpolpate, mentre i Castori, chissà perché sempre esuberanti quanto a numero di squadriglieri, non avranno la stesso esigenza... quel che conta è giungere al nuovo anno con il numero dei componenti le Squadriglie che crei un giusto equilibrio tra esse, per potere iniziare bene le danze!

È praticamente impossibile che le Squadriglie vengano formate da persone che si conoscono e si frequentano da tempo, salvo rari casi in cui degli amici per la pelle chiedano ai Capi di restare insieme.

Quella che all'inizio dell'anno può sembrare una difficoltà, dovuta al fatto che i ragazzi non si sono scelti tra loro, si può rivelare invece una stimolante opportunità, soprattutto se i Capisquadriglia sono disposti a comprendere che la differenza può essere una vera ricchezza, nel senso che ciò che fa originale una Squadriglia, è proprio quel modo particolare di essere, a volte unico, di ciascun ragazzo.

Nel corso dell'anno si srotolerà un'altra parte di sentiero: per i più giovani denso di cose assolutamente ignote, per gli altri foriero comunque di nuove avventure che portino verso luoghi ed eventi inesplorati. Viene quasi da dire, con riferimento ai tre livelli della progressione personale, "tappa dopo tappa"!

Provate a immaginare quanto si possa rendere denso di attività un anno scout, nell'ambito della vita di Squadriglia, semplicemente riflettendo sulle tante e tante cose di cui può essere "riempito" il programma, a partire dalle riunioni settimanali nella base - che si avrà cura di caratterizzare con giochi, canti, momenti di espressività, ma anche di riflessione e di preghiera, di conoscenza e trasmissione di tecniche legate alla



vita all'aperto - fino alle uscite di Squadriglia, ai Campi brevi, per giungere preparati all'avventura più entusiasmante, il Campo Estivo. Un sacco di attività da inventare, da proporre, da approfondire, da affinare.

Tante conoscenze che i più anziani possono/deverono trasmettere ai più giovani, per accompagnarli per gradi lungo il sentiero.

Così, strada facendo, quei ragazzi che all'inizio dell'anno non si sono scelti, cresceranno insieme, trasformando un rapporto iniziale di semplice conoscenza, in un'amicizia coi fiocchi. Di quel genere di amicizie che poi ti porterai dentro, cosa preziosa, per tutta la vita. Eh! sì, perché lo scoutismo ha in sé qualcosa che è difficile da spiegare a voce a chi non lo conosca, ma che ti prende, penetra nell'animo, e ti fa sentire diverso, di giorno in giorno migliore. Gli ingredienti che compongono questa sorta di "pozione magica" sono molteplici e se sono ben amalgamati tra loro, l'effetto può essere davvero dirompente, nel senso migliore del termine. Non sono tanto le più diverse attività, in se stesse, a rendere efficace la "pozione", quanto il modo in cui le si svolge. Caratterizzato innanzitutto dalla cura che ogni Scout che ami definirsi tale, deve a se stesso, pensando a sviluppare in maniera armoniosa, seguendo l'esempio dei Capi, il proprio corpo, la propria mente, il proprio spirito. In secondo luogo dall'attenzione verso gli altri, a cominciare dai più deboli, dai più piccoli, proprio dentro la Squa-

driglia, cercando di capire i loro bisogni, di cogliere le loro aspettative, aiutandoli a sviluppare i loro interessi, per gradi, con pazienza. Il tutto avendo come riferimento la Legge, decalogo positivo nel quale rispecchiarsi. La vita di Squadriglia poi si caratterizza per degli elementi esclusivi: ha le sue cerimonie per accogliere i novizi; ha, occorre dirlo? il suo Grido di Squadriglia, caratterizzante e significativo, mai banale o sbracato; il suo canto, la sua preghiera; ha, e conserva, le sue tradizioni; cura il Libro di Bordo su cui

si trascrive l'attività svolta; custodisce come cosa preziosa il Libro d'Oro, sulle cui pagine resteranno i nomi degli squadriglieri e la composizione della Squadriglia anno dopo anno.

Un bel regalo per chi verrà dopo! Insomma, la Squadriglia, anche se formata da persone che non si sono scelte, ha in sé delle risorse preziose per far sì che tutti i suoi componenti al suo interno si trovino a loro agio, crescano, ciascuno dando il meglio di sé, con il costante desiderio, con riferimento al motto così caro ai Lupetti, di fare del proprio meglio!



NON CI SIAMO SCELTI, MA CRESCEREMO INSIEME...

NON CI SIAMO SCELTI, MA CRESCEREMO INSIEME...

# GIULIETTA E LE SPECIALITÀ

TESTO DI FRANCESCA TRAINI  
DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

Giulietta era in Reparto da qualche mese, ma aveva già le idee ben chiare. Guardando alle uniformi della compagne più grandi, aveva deciso che la camicia della sua uniforme era decisamente troppo spoglia. Ancora nessun distintivo, nessuna **Specialità**: vedendola si capiva subito che era una "di primo anno", come le ripetevano le amiche della Sq. Invece Giulietta voleva essere una competente, voleva riempire la manica destra della sua camicia di tanti **distintivi**

**colorati**, così che vedendola, tutti avrebbero capito subito che era una in gamba, con ormai una certa esperienza del Reparto.

A dire il vero, però, nonostante la sua buona volontà, tutto il sistema delle Specialità non le era perfettamente chiaro. Quello che aveva capito era soltanto che per meritare il prezioso distintivo avrebbe dovuto fare "cose" in determinati "ambiti".

Dato che gli ambiti le erano piuttosto oscuri aveva catalogato le Specialità secondo una sua ripartizione personale. Queste venivano raggruppate in una serie minuziosa di categorie che procedevano dalle "diffuse-diffusissime" fino alle "rare-rarissime-praticamente-introvabili" a seconda della frequenza con la quale Giulietta le vedeva cucite sulle camicie dei compagni di Reparto.

Le Specialità finivano nella categoria "diffuse-omolto-diffuse" nel caso in cui i relativi distintivi apparissero cuciti alla maggioranza delle camicie dei suoi amici (categoria nella quale facevano

bella mostra di sé: **maestro dei giochi, disegnatore, fotografo**) o nella categoria "tanto-diffuse-tra-tutti-che-era-come-averle" (in questa categoria rientrava ad esempio la ben nota triade: **infermiere, campeggiatore, cucciniere**), oppure per esclusione potevano finire nel gruppo "rare-perchè-difficili", se in giro ce n'erano solo sulle camicie dei più costanti (**geologo o nocchiere o pennese**). Così di categoria in categoria si finiva fino agli ampi e temibili insiemi delle Specialità "rare-perchè-sconosciute-ai-più" (**hebertista, guida marina o giocattolaio**) di quelle "rare-in-quanto-incomprensibili" (**esperantista, filatelico, numismatico**) o peggio "mai-viste-nè-sentite-dunque-misteriose" (**muratore, modellista navale, maglierista**).

E questa era l'idea che Giulietta si era fatta delle Specialità.

Ora, da brava Guida diligente quale era, Giulietta aveva deciso di scegliere le Specialità da conquistare secondo un criterio rigorosamente razionale. Il suo impegno per gli anni seguenti sarebbe stato: conquistare una Specialità per ogni categoria. Così, tanto per andare sul sicuro.

Per iniziare bene, e trovarsi già avvantaggiata, decise di

sorteggiare la prima Specialità da prendere nella categoria più rara delle "misteriose", pensando, non senza una punta di soddisfazione, alla faccia che avrebbero fatto i suoi amici



nel vederle cucito sulla camicia un distintivo tanto raro e, per questo secondo Giulietta, molto prezioso. Così senza esitazione iniziò a lavorare sulla Specialità di **boscaiolo**.

Quando aveva spiegato le sue intenzioni ai Capi-reparto questi erano stati un po' scettici. Non perchè credevano lei non fosse in grado di prendere la Specialità, ma sembrava che non riuscissero a capire che lei volesse lavorare a una Specialità senza una passione precisa per quello che doveva imparare. "Una passione", avevano detto proprio così. A Giulietta questo sembrava molto strano.

**Cosa c'entravano le passioni con le Specialità?**

In ogni caso i suoi Capi non si erano opposti al suo progetto e Giulietta aveva iniziato a trascorrere molti sabati pomeriggio con il suo **Maestro di Specialità**, Mauro, un signore simpatico ed esperto, proprietario di una piccola segheria. Mauro la accompagnava nei boschi intorno al suo paesino, le insegnava a riconoscere gli alberi, le proprietà dei diversi tipi di legno, quali erano più adatti alle diverse costruzioni, finchè, quando ritenne che Giulietta aveva imparato tutte le cose più importanti, le insegnò come facevano i boscaioli, con funi e seghe ad abbattere gli alberi in sicurezza. A Giulietta quel lavoro piacque tantissimo. Le piaceva riconoscere gli alberi, ma ancora di più le piaceva girare nel bosco e scoprire sentieri e posti nuovi.

Una volta conquistata la Specialità di boscaiolo decise quindi di prendere quella di **topografo**, per imparare a leggere bene le cartine e potersi così avventurare da sola in posti nuovi. In realtà

questa decisione non era del tutto coerente col sistema delle categorie. Stava passando nella non molto prestigiosa categoria delle Specialità diffuse, ma imparare a decifrare le preziose cartine del luogo le interessava troppo. Così decise di fare un'eccezione e si ripromise che per la prossima Specialità sarebbe



tornata ad attenersi alle sue classificazioni. La topografia le piacque molto, così prese la Specialità molto in fretta. Prendendo la Specialità scoprì che le piaceva moltissimo soprattutto valutare il terreno da percorrere, le distanze e i tempi. E le piaceva cercare punti di riferimento intorno a sé e orientarsi con quelli.

La Specialità seguente fu dunque quella di **osservatore**.

In seguito decise di imparare ad orientarsi senza l'aiuto di cartine, e prese la Specialità di astronomo, e poi, avendo preso la mano disegnando rilievi e cartine per tutto quel tempo, decise di continuare a lavorare alla Specialità di **disegnatore**.

Così, di Specialità in Specialità aveva scoperto un sacco di cose che le piacevano. E ogni volta che scopriva una nuova passione, ecco che trovava

facilmente una Specialità per approfondirla. **Ecco cosa centravano le passioni con le Specialità!** Le sue preziose categorie non vennero affatto rispettate ma il suo scopo era stato ampiamente raggiunto: "una Guida competente, esperta della vita del Reparto" e adesso Giulietta lo era davvero. I suoi distintivi suscitavano l'ammirazione delle più piccole ed era divertente quando, vedendo un distintivo, la sceglievano come Maestro di Specialità o le chiedevano di aiutarle a fare qualcosa per il Reparto. Così, con la scusa di rendersi utile agli altri, poteva passare un sacco di tempo facendo le cose che le

# LA SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA: SOGNI REALIZZATI S.P.A.

TUTTI INSIEME  
PER REALIZZARE SOGNI

TESTO DI NICOLA MASTRODICASA - PATTUGLIA NAZIONALE E/G  
FOTO DI GIORGIO CUSMA

Quest'anno abbiamo proprio lavorato come bestie. Con Marco che non ha mai voglia di far niente; con Lucio (il mio Vice) che è convinto di saper fare tutto e vuole sempre gli spazi di tutti gli altri; con Sandro

che sta sempre da una parte, se la ride e quando le cose non vanno se ne esce sempre fuori sghignazzando "ve l'avevo detto io...!"; con Michele che pensa solo alle Guide; con Franco che è così timido che non è mai riuscito a dire non solo ciò che gli piacerebbe fare ma neanche "ahi!" quando Sandro gli sale sopra a un piede; con Matteo poi che invece non si è mai fatto vedere e il solito Sandro dice che non sa neanche come è fatto ("Matteo? Matteo chi?").

Ma quest'anno me lo sentivo che non sarebbe stato come tutti gli altri anni. Sapevo che la scintilla prima o poi sarebbe scoccata. Be', non era proprio amore, ma all'improvviso è scoppiata la voglia di realizzare quel ponte come se fosse la cosa più importante dei nostri pomeriggi e alla fine ce l'abbiamo fatta: Marco ha provato a darsi un po' una mossa, un giorno ha pure retto un palo; Lucio, dopo che (contemporaneamente reggendo quattro pali, tirando le funi, guadagnando il fiume, assicurando il passaggio) il fiume lo ha portato a valle sotto

un oceano di pali, si è un po' ridimensionato e, tutto ingessato, ha cominciato a non poter fare più niente e finalmente ha cominciato a dare consigli utili; Sandro continua a sghignazzare ma adesso lo fa anche su se stesso, dopo che si è accorto che, se le cose le fa e non le giudica e basta, è imbranato quanto noi; Michele, dopo il quarto no ricevuto dalle Guide, ha cominciato a pensare che anche il ponte in fondo poteva essere un buon diversivo; e Franco... beh, Franco ha parlato! Ha detto "ehi!" e poi ha addirittura aggiunto "Però!" quando ha visto Lucio trasportato a valle dalla corrente che gli chiedeva di chiamare i soccorsi; per Matteo si è compiuto il miracolo: il giorno dell'inaugurazione del ponte è apparso, è stata come una visione, e il solito Sandro, dopo che lo ha visto, ha detto "ehi, ragazzi, c'è coso qui... Mino... no Gianni... va beh, c'è coso!". Ma alla fine il ponte si è fatto, è riuscito e anche bene. Tutti hanno dato precisamente quanto potevano e forse anche quel qualcosina in più. Dopo il ponte siamo andati avanti e poi ancora più avanti, con un'altra Impresa e con la missione: siamo diventati un fiume in piena e trascinavamo tutto e tutti.

C'era qualcosa (non mi ricordo se un film, un libro, un qualcosa insomma) che si chiamava la "sostanza dei sogni". Se penso a qualcosa che per me rappresenti alla perfezione la "sostanza dei sogni" è proprio la Specialità di Squadriglia. E non perché la conquista del Guidoncino Verde sia un sogno irrealizzabile o qualcosa di semplicemente fantastico.

In realtà so che cosa è ma voglio lanciarvi un'esca: si tratta di una citazione usata da due autori. Uno molto illustre, inglese, vissuto circa 400 anni fa e un altro, italiano, meno illustre ma molto conosciuto, che l'ha appena usata in un suo testo...  
**CHI INDOVINERÀ?**



Intendo la sostanza dei sogni come quella cosa che permette ai sogni di essere reali. Per spiegarmi: un sogno è un sogno. Quello di notte, per capirci, è un sogno senza sostanza, rimane confinato dentro i limiti del nostro sonno, al massimo può essere raccontato ma rimane lì, insomma. C'è poi il sogno che rimane confinato nel mondo dei desideri: per dire, a me piacerebbe vincere la medaglia d'oro nei cento metri, ma credo che questo rimarrà, appunto, solo

un sogno. Invece, ci sono sogni che assumono una sostanza. Cioè sogni che non rimangono confinati dentro ai nostri pisolini, né nella nostra immaginazione. Sono sogni che vogliono diventare reali. Ed i sogni che diventano reali hanno tutto un loro cammino. Come possiamo vedere dalla Squadriglia del nostro racconto, a differenza dei sogni della fantasia e del semplice desiderio (la mia medaglia d'oro...), non sono perfetti. I sogni con la sostanza sono imperfetti, strani, si scontrano con la realtà (i nostri amici di Squadriglia che non sono dei geni come vorremmo, il poco tempo a disposizione, noi che a scuola non andiamo al massimo e la mamma ci dice che non possiamo passare tutto il giorno alla sede degli Scout ecc.) Chiaro, perché un sogno abbia sostanza c'è bisogno di lavoro duro, impegno, sudore. Vi diamo alcuni consigli sparsi tenendo come guida l'idea del sogno e della sua sostanza.

## 1. Cosa spinge? Cioè: qual è la molla che fa decidere ad una Sq. di lavorare per una specialità di Sq.

Ci sono tanti modi in cui un gruppo di persone decide di seguire un sogno comune. Ecco alcuni possibili spinte per una Sq.:

a) un membro vuole conquistare un brevetto e nel suo percorso gli vengono alla mente imprese straordinarie in cui tutta la Sq. può essere chiamata a dare il proprio contributo; il membro in questione proporrà allora a tutti il proprio sogno e se tutti sono sintonizzati... perché no?

b) siamo scarsi su un certo ambito di competenza e i veri sogni per noi sono migliorare dove c'è più bisogno... straordinario!

c) vogliamo conquistare il Guidoncino Verde, anzi il nostro sogno è vincere la gara dei Guidoncini verdi (non c'è in tutte le regioni, ma in molte sì)... beh, non pensate che questa sia una motivazione più debole delle altre: un sogno che nasce con la voglia di competere, se poi sostenuto da un lavoro valido e che tenga conto del coinvolgimento di tutti, non è per niente da scartare; poi, se non si arriva o se si perde... l'importante è tenere nella giusta considerazione tutto il lavoro e l'impegno spesi e i veri risultati che la Sq. ha saputo raggiungere.

Badate bene: non scegliete tanto per scegliere. Un sogno ha bisogno di diventare concreto a partire dal modo in cui si sceglie. Soprattutto dovete scegliere con l'idea del GRUPPO. È questo il vero segreto: un sogno, quando è di uno solo, non diventa mai vero. **È vero quando in tanti si comincia a crederci, a lavorarci.**

## 2. Quali attenzioni? Come fare a mantenere forma e sostanza del sogno.

Per fare in modo che anche con gli occhi aperti continuiate a sognare, avete bisogno di un ingrediente fondamentale: l'Avventura è quel tocco che vi permette di non far mai finire il sogno. Puntate a delle imprese che giochino con l'avventura, che vi portino col cuore e con i piedi lontani dalle sedi; sfidatevi, fate in modo di finire il percorso per la conquista della specialità diversi da come l'avete cominciato, più grandi, più forti, più uniti. E, vedrete, il sogno continuerà.



## Il ragno e la mosca

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie

**Materiale occorrente:** carta e penna per ciascun giocatore

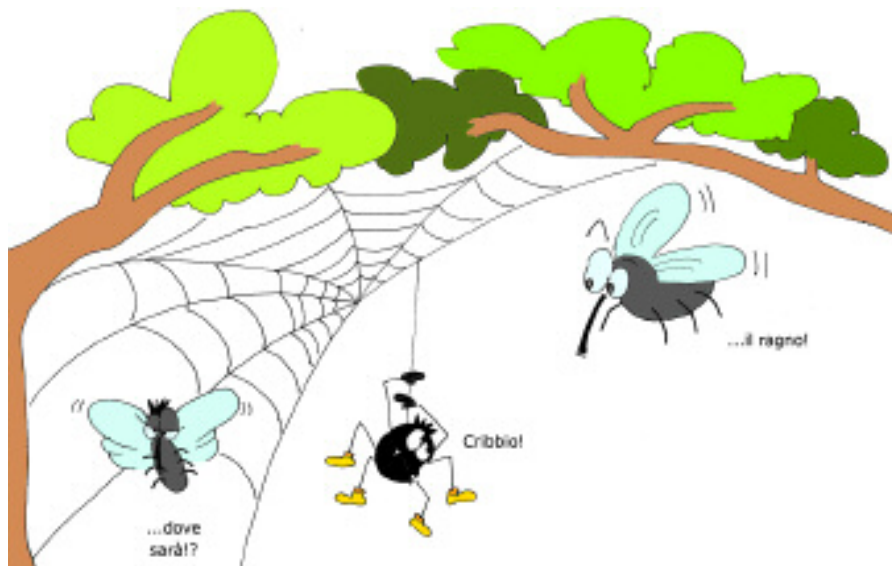
Come "ragnatela" si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro e mezzo di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato; si fissa anche l'ora in cui devono cessare le operazioni. Una o mezza Squadriglia, fa la parte del "ragno" e sceglie un posto per nascondersi. L'altra Squadriglia (o mezza Squadriglia) parte un quarto d'ora più tardi e fa la "mosca" che va a cercare il ragno. I ragazzi possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro Capo tutto quello che scoprono.

Ognuna delle due squadre è accompagnata da un arbitro.

Se entro il tempo stabilito, la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelle dei ragni che scoprono, ed il loro preciso nascondiglio.



# Quattordicesima chiacchierata Vedere senza essere visti





## Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

## Progetto grafico e Impaginazione:

Art GROUP - TS

## Testi di:

Mauro Bonomini  
Chiara Fontanot  
Stefania Martiniello  
Enrico Rocchetti  
Francesco Scoppola  
Salvo Tomarchio

## Disegni di:

B.-P.  
Martina Acazi  
Chiara Beucci  
Giorgio Cusma  
Anna Demurtas  
Chiara Fontanot  
Sara Palombo

Vedere senza essere visti...cosa vi viene in mente? Scagli la prima pietra chi non accoppia, al tempo di Internet, TV satellitari e telefonini che fanno anche il caffè; l'esperienza di osservare, vedere, guardare senza che si corra il "rischio" di essere visti, alle mille occasioni che ci offre la tecnologia dei nostri giorni. Eppure non staremo qui certo a parlare di Grande Fratello, perché tanti anni fa B.-P. ha immaginato Guide e Scout capaci di avventure ben più eccitanti e "rischiose" di quella quotidiana che vede molti ragazzi vegetare sul divano del

soggiorno. Siamo sicuri che anche tra coloro che leggeranno queste pagine, ci saranno ragazze e ragazzi curiosi di scoprire l'arte di appostarsi, nascondersi e camuffarsi in mezzo alla Natura, piuttosto che l'arte di cambiare canale o appostarsi o confondersi tra il divano e il frigorifero.

E allora via a scoprire tutte le tecniche per vedere senza essere visti, perché « *quando tende un agguato a un animale selvatico, un cacciatore sta completamente nascosto. E così fa l'esploratore militare quando osserva il nemico* ». Magari pochi di voi



**TOM IL PIEDE TENERO** – N.8 – Tom all'agguato: "...state giù, quando spiante il nemico..." Ma può venir interpretato in due modi, come Tom ora sa!

avranno nemici da scovare o animali selvatici da catturare, ma apprendere le tecniche e i consigli di B.-P., vi darà la possibilità di imparare a muoversi nel bosco da veri esploratori, di riuscire a nascondervi facendo attenzione alla scelta del luogo e dei vestiti più adatti: « *in questo modo, uno Scout può sfuggire spesso all'osservazione, anche restando allo scoperto* ». B.-P. pensa anche a spiegarci come ci si deve muovere, come si segue una persona o un animale sfruttando il vento, come riuscire a camminare senza fare rumore e co-

me camuffarsi all'interno di un territorio nemico. Pensandoci bene possono essere mille le attività e le occasioni in cui sapersi muovere bene senza essere visti, sapersi appostare e nascondersi può tornare utile e divertente. Apprendendo le tecniche giuste, non vi sarà difficile riuscire a scoprire che il bosco è popolato da mille creature e se vi armate di macchina fotografica potrete anche "cacciare" tanti animali senza torcere loro un pelo. Oppure vi basterà pensare al vantaggio che "vedere senza essere visti" può dare durante i grandi giochi:

quante volte per aver indossato una maglietta rossa siete stati scoperti anche a un miglio di distanza? Quante volte per il movimento brusco di una Piede Tenera la vostra Squadriglia è stata scovata?

Coraggio dunque: iniziamo ad apprendere quella che B.-P. chiama "scienza dei boschi" e scopriremo un modo diverso di vivere la Natura. Lo Scout non è certo come quei vacanzieri che a volte infestano i boschi turbando la quiete di alberi secolari e luoghi quasi magici. Lo Scout quando è il momento, sa essere silenzioso, attento,

pronto a cogliere ogni movimento e ogni cambiamento nell'aria. Lo Scout sa ascoltare il respiro della Natura, è in grado quasi di scomparire, di confondersi tra alberi e cespugli e di sbucare fuori soltanto al momento giusto.



Gli indigeni australiani si avvicinano agli struzzi con addosso una pelle di struzzo; portano un boomerang in mano e una lancia fra le dita dei piedi.

## COME NASCONDERSI

Essere invisibili...

TESTO DI STEFANIA MARTINIELLO  
ILLUSTRAZIONI DI SARA PALOMBO

Essere invisibili, vedere senza essere visti, nascondersi...uno dei desideri più ricorrenti tra le persone, eppure un sogno non ancora completamente realizzato...oppure no?

Esistono infatti mille modi. quantomeno utili, per nascondersi, che se proprio non ci rendono **invisibili**, almeno ci rendono **poco visibili!**

Se ci fermiamo un attimo a pensare a come ciò avviene in natura, riusciamo ad ottenere degli esempi molto più che risolutivi. Gli animali infatti utilizzano varie tecniche per nascondersi, che però tut-

te fanno capo ad un unico principio, che è quello della **mimesi**.

Mimetizzarsi è un'arte, che però con pochi e fondamentali consigli si può apprendere e fare propria per poi essere utilizzata all'occorrenza.

Chi vuole mimetizzarsi, deve innanzitutto cercare di diventare tutt'uno con l'ambiente che lo circonda: quindi è necessario guardarsi intorno e cogliere le caratteristiche più evidenti, come i **colori dominanti** e le **linee d'orizzonte**.

Una volta stabilito questo, bisogna decidere a che scopo ci si deve na-

scondere. Se ad esempio è per un **gioco di movimento**, per una **caccia**, o per qualsiasi altro scopo che prevede degli spostamenti, bisogna studiare un vero e proprio **travestimento mimetico** e se invece è per **avvistamenti di animali o persone**, bisogna pensare alla costruzione di **piccoli rifugi** perfettamente integrati nell'ambiente circostante.

In entrambi i casi possiamo attingere alla natura per avere delle ottime idee. Pensate infatti a quelle specie, soprattutto prede, che cambiano colore della pelliccia o del piumaggio in base alla stagione, sfoggiando candidi mantelli in periodi nevosi, e vestendosi dei toni caldi della terra e del legno, in quelli più caldi. Oppure a quegli uccelli che costruiscono splendidi nidi, perfettamente mimetizzati nell'ambiente, per tenere al sicuro le loro



uova, e per poter osservare senza essere visti, eventuali predatori.

Così noi indosseremo candidi abiti, o useremo delle bianche lenzuola per avvolgerci, se dovremo nasconderci in ambienti innevati, preferiremo le tonalità marroni e verdi per girare inosservati in un bosco e sceglieremo invece quelli delle terre naturali e delle sabbie per ambienti aridi e incolti. Potremmo anche usare dei veri e propri travestimenti da animale (stando attenti a sceglierne qualcuno della fauna del luogo!) o anche da vegetale (e in questo caso ci si dovrà muovere molto lentamente).

Per costruire capanni invece, sceglieremo i



Saremo così estremamente silenziosi, facendo attenzione a dove mettiamo i piedi per non far rumore e non lasciare tracce, camminando adagio e in punta di piedi. Ci muoveremo sempre cercando di stare sottovento rispetto all'animale o alla persona che non deve vederci, e non ci esporremo mai, anche a lunga distanza, in ambienti dove la nostra silhouette sarebbe troppo evidente (ricordi l'esempio che fa B.-P. sull'esploratore fermo sulla cresta della collina?). Infine avremo tanta tanta pazienza, dote che, secondo il nostro fondatore, è fondamentale per divenire davvero invisibili!

## COME MUOVERSI NEL BOSCO

Da soli o in squadriglia

TESTO DI FRANCESCO SCOPPOLA  
ILLUSTRAZIONI DI GIORGIO CUSMA

Un vero Scout, quando si incammina dentro un bosco, deve essere molto abile nel sapersi muovere senza farsi vedere da altri compagni con i quali magari sta giocando, oppure da animali che potrebbero essere pericolosi.

In tante situazioni è infatti importante nascondersi per proseguire, più spediti e sicuri, Vediamo nel dettaglio una serie di piccoli consigli da seguire, nel caso ne abbiate bisogno.

La prima regola da seguire, sotto il punto di vista del rumore che potreste provocare, è quello di **camminare si-**

**lenziosamente:** per comunicare tra di voi potrete usare un codice convenzionale fatto di **gesti e segni con le mani.** (Fig.1)

State poi attenti, nel camminare, a **non poggiare tutta la pianta del piede** sul terreno e soprattutto a schivare i legni sul suolo che, se calpestati, provocherebbero uno schiocco che vi farebbe individuare con facilità.

In genere quando dovete attraversare un bosco, specialmente da soli, potete indossare un abbigliamento che, nei colori, ricalchi i colori della vegetazione. Pur

mantenendo infatti la vostra uniforme, potrete usare un coprizzaino ed una giacca a vento che producano l'effetto di farvi parzialmente **mimetizzare.**

Se il bosco si presenta molto fitto, fate buon uso degli alberi e dei ceppugli presenti, utilizzando per nascondervi ed, in modo ancora più utile, come luoghi privilegiati per appostarvi e osservare il terreno circostante. In questo caso è opportuno che non ci si concentri tutti in uno stesso punto, ma che si pensi a dividersi per **evitare affollamenti troppo rumorosi.**

Qualora ci si sposti con un gruppo abbastanza numeroso, due E/G, generalmente il Capo Squadriglia ed un altro che non sia il Vice, si spingono avanti per scegliere il percorso più agevole e veloce, stando però attenti a camminare senza farsi vedere e a tenere il resto della Squadriglia ben nascosta dietro a massi od alberi.



FIG. 1

Sempre per avere una buona visuale dell'ambiente che vi circonda, potrete usare uno schema di cammino a rombo con il CSQ davanti, i componenti della Sq ai due lati destro e sinistro ed il Vice dietro: questo schema vi consentirebbe, nelle vicinanze più strette, di avere una panoramica e una visuale a 360 gradi sul territorio da attraversare.

(Fig.2)

Tante volte nelle vostre uscite vi sarà capitato di dover attraversare un guado od un fiume posizionato sul vostro percorso: ricordate bene che attraversarlo, passandoci dentro, provocherebbe un forte ru-

more e soprattutto vi renderebbe visibili. **Provate quindi ad aggirarlo e trovare un punto di minore visibilità**

che vi consenta comunque di superarlo. Un accorgimento da seguire è quello di non porsi **mai** in situazione di centralità, come salite **su una grande roccia, sporgervi dal profilo di un'altura avendo il cielo libero dietro di voi** od



FIG. 3

**appostarvi su un albero** che vi renderebbero visibili a grande distanza. (Fig.3) A questo punto non vi resta che partire: portate con voi un binocolo che faciliti la vostra visione e ricordate...**in punta di piedi!!**



FIG. 2

## MIMETIZZATI E NEL CAPANNO

Alla scoperta delle tracce del passato

TESTI DI ENRICO ROCCHETTI  
ILLUSTRAZIONI DI MARTINA ACAZI

L'osservazione degli animali è una pratica molto interessante perché il loro avvistamento premia delle ore spese nell'attesa. E' importante innanzitutto imparare a comportarsi in modo corretto. Ci si inoltra negli ambienti naturali parlando a voce alta e si vestono abiti troppo colorati. Non ci ren-

di, **costituisce qualcosa di anormale che spaventa.**

Fatta questa premessa andiamo a considerare uno degli strumenti indispensabili ai fini di un buon appostamento: il **capanno di osservazione**. Premesso che questo non necessariamente deve essere una costruzione esagerata, partiamo dal



diamo conto che, dal momento in cui si entra in un bosco o in una palude, si diventa **animale tra gli animali**. In natura il rumore predominante è il **silenzio** e i **colori** hanno tutti un particolare significato. **Un uomo che grida, quin-**

valutare alcuni aspetti essenziali prima della sua costruzione. Innanzitutto la **posizione**: se volessimo piazzarlo nel bel mezzo di una radura, probabilmente sconvolgeremmo quella che è la morfologia del terreno a cui gli animali, fre-

quentatori del luogo, sono abituati. Quindi è meglio privilegiare una zona alberata o cespugliosa in modo che il nostro punto di osservazione si possa ben mimetizzare con l'ambiente.

Altra cosa importantissima è la **direzione del vento predominante**: se siamo in prossimità di uno stagno, dove gli animali si abbeverano, facciamo in modo che il nostro odore, che noi non percepiamo, ma loro sì, non venga portato dalla brezza ai loro sensibili nasi.

La costruzione quindi dovrà essere **sottovento**. Il vento cioè, dovrà venire dalle bestie verso di noi.

I **materiali di costruzione** sono indispensabili: usare teli di plastica potrebbe risultare rumoroso e quindi è **preferibile la tela**.

Che sia a terra o sovrappeso, è necessario che sia **solido**, che la struttura non si muova scricchiolando



o peggio rischiando di crollare nel bel mezzo della nostra osservazione.

A seconda di quanti siamo, dovremo costruire un luogo che ci contenga tutti abbastanza **comodamente**: non ci devono essere andirivieni continui, disturberebbero la fauna inutilmente.

Stabilita la **grandezza**, possiamo costruire un ambiente non esageratamente alto, se a terra e neppure troppo al di fuori della vegetazione che lo circonda, se preferiamo una costruzione aerea. Pensate a che effetto

può fare il vostro capanno stagliandosi sullo sfondo del cielo: sarebbe immediatamente **individuabile** a scapito della riuscita dell'attività. Il punto di osservazione dovrebbe essere montato quando il sole non è ancora sorto, quindi

calcolate i tempi di lavoro occorrenti.

Se vi trovate a tirare teli e legare pali alle dieci del mattino, dovrete considerare andata una giornata intera di osservazione.

Quindi io vi consiglio sia a terra che in aria, una costruzione cubica, la più alta naturalmente posizionata su una solida torre di pali.

Alcuni consigli: non considerate gli animali come prede, ma come **"amici"** che desiderate "spiare".

**Evitate di portarvi da mangiare** nel capanno, soprattutto bibite che all'apertura fanno rumore o sacchetti di patatine.

Pensate di dover restare diverso tempo e quindi è importante essere **comodi**: cuscini o altro possono essere molto utili.

Bene, detto questo non mi resta che augurarvi una buona ..osservazione.

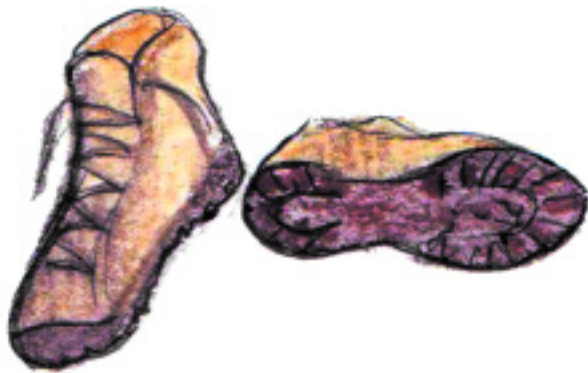


Non sono "bubbole", sono un momento in cui la Squadriglia deve dimostrare a pieno le sue capacità e le capacità dei singoli componenti. Nei GG, per ottenere la vittoria, o almeno per comportarsi decorosamente, è necessario miscelare con giudizio molte caratteristiche: strategia, pianificazioni, sfruttamento delle capacità dei singoli. Ognuno avrà il suo ruolo, sia nella programmazione, che nel gioco vero e proprio.

La scelta dell'equipaggiamento corretto, è una delle componenti importanti ed è parte integrante della programmazione/pianificazione. Per organizzare un giusto equipaggiamento per prima cosa dobbiamo conoscere il terreno, la situazione climatica (e le previsioni del tempo, se possibile), i tipi di giochi che verranno proposti. Andiamo con ordine, individuando, per ogni situazione, le soluzioni migliori.

## Terreno

Per quanto riguarda le **calzature**, al di là delle differenze del terreno di gioco (terreno compatto, fango, terreno sdruciolevole) è sempre consigliabile scegliere calzature da trekking o scarponcini leggeri, con una suola robusta e bene incisa (il famoso "**carrarmato**", insomma). Sono un po' più pesanti delle scarpe da ginnastica, ma ci proteggono da distorsioni e permettono una solida presa su qualsiasi terreno. Per quanto riguarda la **vegetazione**, se giochiamo in sottobosco fitto (specie se in notturna) sono consigliate **camice robuste con maniche lunghe**, per proteggerci dalle spine e dall'intrico dei rami. Se giochiamo in spazi più aperti, **magliette a mezze maniche** possono essere sufficienti. Per proteggere le gambe non sono indi-



Scarponi con suola carrarmato

spensabili i calzoni lunghi, anzi, su qualsiasi terreno si corre meglio con **calzoncini (robusti), lunghi fino al ginocchio** e non "a

tuno indossare vestiti (se non proprio espressamente **mimetici**) di colore **verde/marrone**; sono **sconsigliatissimi i colori chiari e squillanti**, lo stesso vale per il cappello.

## Situazione climatica

Se il clima è stabile non ci sarà necessità di usare materiale impermeabile, ma se il gioco avrà anche uno svolgimento notturno, un **poncho** è molto consigliabile. Per la notturna un poncho di colore scuro è sufficiente, ma potrebbe essere

utilizzabile anche nelle ore diurne. Lo si può usare per nascondigli, ma anche per facilitare la mimetizzazione personale. Per rendere più liberi i movimenti si può **firmare alla vita con una cintura o un cordino**. Questi poncho possono essere impermeabilizzati con sostanze specifiche (paraffina ecc.) o con spray impermeabilizzanti. Infine uno **zainetto**, anch'esso magari recuperato tra i mercatini di materiale militare, verde o marrone, per contenere **borraccia, cordino e materiale di emergenza oltre alle cibarie**, quando il gioco prevede il pranzo (o la cena) "in azione".



Calzettoni al ginocchio

**coscia**", di giusta misura (non attillati né troppo larghi o bassi di cavallo) e **calzettoni alti sino al ginocchio**.

Questa soluzione **protegge** benissimo dalle spine e garantisce una ottima **velocità** di corsa. Per nasconderci agli avversari è oppor-

un buon investimento cercare in un mercatino uno dei poncho militari scuri in tela mimetica,



Zainetto militare mitico

## GIOCHI DI APPOSTAMENTO

TESTO DI CHIARA FONTANOT  
ILLUSTRAZIONI DELL'AUTRICE E DI CHIARA BEUCCI

### Appostamento al cervo

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie

Il Capo Reparto rappresenta il cervo: non si nasconde ma resta in piedi e si muove ogni tanto di qualche metro. Gli scouts partono alla caccia del cervo, ed ognuno cerca di avvicinarlo per conto suo senza essere visto. Appena il cervo vede uno Scout gli fa cenno nominandolo, e questi si alza in piedi sul posto. Dopo un certo tempo, il Capo Reparto dà il segnale di fine gioco e tutti si alzano in piedi nel posto in cui sono giunti. Vince lo Scout che è giunto più vicino al cervo.

*Variante:* il cervo ha gli occhi bendati. Ogni Scout a turno, comincia il suo avvicinamento partendo da una distanza di 100 metri che deve percorrere entro un certo tempo. Lo Scout deve fermarsi sul posto se la sua direzione viene correttamente indicata dal Capo Reparto, o se è scaduto il suo tempo limite. Vince lo Scout che riesce ad arrivare più vicino al cervo o addirittura a toccarlo.



### Osservare e riferire

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie

Il Capo Reparto si mette in un luogo e manda a circa 800 metri di distanza, in diverse direzioni, tutti gli Scouts soli, o a coppie. Quando agita una bandiera come segnale di inizio, tutti si nascondono e cominciano a spiare le sue mosse, strisciando verso di lui e osservando tutto quello che fa. Quando agita



nuovamente la bandiera, gli Scouts si alzano, ritornano e – secondo quanto viene chiesto loro – gli riferiscono a turno ciò che il Capo ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto. Durante il gioco il Capo ha continuato a guardare tutt'intorno, ed ogni volta che vede uno Scout lo penalizza di due punti. Inoltre compie un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare col binocolo, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare in cerchio per un certo numero di volte, in modo da dare agli Scouts qualcosa da annotare e riferire. Vengono dati tre punti a ogni Scout per ogni gesto riferito correttamente.

### Caccia all'esploratore

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie

Si dà a uno Scout un certo tempo per nascondersi, poi il resto del Reparto parte alla sua ricerca. Scopo dello Scout nascosto, è di tornare al punto di partenza senza essere toccato: se ha scelto un nascondiglio lontano, i cercatori saranno sparpagliati quando lo raggiungono, ma la distanza che il ricercato dovrà compiere per rientrare alla base sarà maggiore.

È importante fissare un tempo limite e una zona tabù per i cacciatori intorno alla base.



### L'imboscata

**Numero di giocatori:** più Squadriglie

Il Reparto si divide in due squadre, una delle quali parte con un certo vantaggio e va a nascondersi in cespugli ai bordi della strada. L'altra squadra segue, e chiama fuori dal loro nascondiglio gli Scouts che riesce a vedere, senza lasciare la strada.

Si continua così a piacimento, alternando i ruoli delle squadre. All'inizio bisognerà dare molto vantaggio alla squadra che va a nascondersi; in seguito, via via che divengono esperti, saranno in grado di nascondersi sempre più rapidamente.



Si può cogliere l'occasione, quando qualche Scout si allontana dal gruppo, se il terreno lo consente, per far nascondere tutti gli altri in un batter d'occhio. Così, quando quello Scout che si era allontanato ritorna, tutto il Reparto è sparito come per miracolo.

### Pedinamento

**Numero di giocatori:** due o più Squadriglie

Una Squadriglia ha il compito di pedinare un gruppo nemico (un'altra Squadriglia o il resto del Reparto) che avanza attraverso la campagna. La Squadriglia dovrà seguire i movimenti del gruppo più da vicino possibile, ma sarà opportuno che invii avanti uno o due Scouts per segnalare quando si può avanzare senza pericolo. Appena un nemico scorge un pedinatore gli può dare la caccia e, se lo cattura (presa a tocco), il prigioniero deve marciare col gruppo. Questo può anche dividersi, tendere imboscate ai pedinatori: ma vincono i pedinatori se entro una certa distanza (per esempio tre chilometri) i nemici non riescono a far perdere le loro tracce o a catturare più di metà dei pedinatori.

Può anche essere giocato nel corso di una marcia di trasferimento, col vantaggio di avere sempre un terreno diverso.



### Corsa del messaggio

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie

Uno Scout viene incaricato di portare da lontano un messaggio in un dato luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri Scout "nemici" sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo, e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere.

Per catturarlo, bisogna che due Scout tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo dove deve consegnare il messaggio.



### Caccia alla bandiera

**Numero di giocatori:** quattro o più Squadriglie

**Materiale occorrente:** sei bandiere o lanterne, carta e penna per ciascun giocatore

Giocheranno due o più Squadriglie per parte. Ogni squadra costruisce un posto avanzato, entro un determinato tratto di terreno, e deve proteggere tre bandiere (oppure di notte, tre lanterne appese a 60 cm da terra), poste a non meno di 200 m da esso (100 m se di notte). Il posto avanzato sarà collocato in un punto nascosto, e i ragazzi staranno tutti insieme o disseminati a coppie.

Ogni campo manderà poi qualche Scout in esplorazione per scoprire la posizione nemica: una volta individuata, essi cercheranno di aggirarla, strisciando e mantenendosi fuori di vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarsele nelle proprie linee. Ogni scout non può portare via più di una bandiera per volta.

Ecco la disposizione della Squadriglia in questo tipo di gioco: ogni Scout che arriverà a meno di 50 m da un gruppo nemico più forte, sarà dichiarato fuori dal combattimento non appena visto dal nemico, se invece riesce a strisciare accanto senza farsi accorgere, è salvo.

Gli Scouts di guardia nei posti avanzati possono muoversi dal loro posto, ma la loro forza conta come doppia, e possono mandare messaggeri isolati tanto ai posti vicini, come agli Scouts in esplorazione.

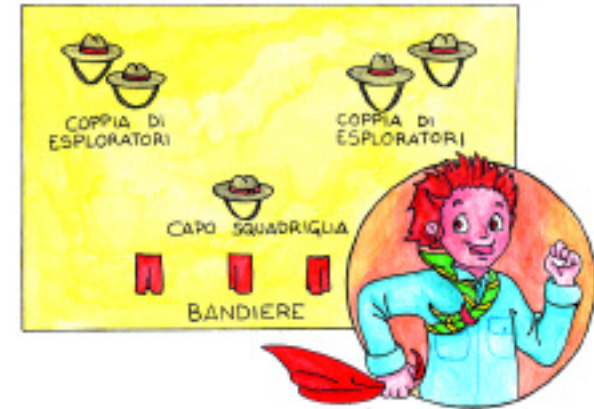
Presso ogni posto di guardia, e con ogni squadra in esplorazione, dovrà esserci un arbitro.

Le operazioni cessano ad un'ora stabilita, e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti.

Verranno attribuiti i seguenti punti:

- Per ogni bandiera, o lanterna, catturata e consegnata *5 punti*;
- Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti di guardia nemici *5 punti*;
- Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di esploratori nemici *2 punti*;

Vince la squadra che ha ottenuto il maggiore punteggio.



# COME FUNZIONANO LE SPECIALITÀ

SONO MOMENTI IMPORTANTI PER IL PROPRIO SENTIERO

TESTI DI CORRISPONDENTI DI AVVENTURA  
FOTO DI GIORGIO CUSMA

I nostri Corrispondenti son sempre pronti a rispondere alle nostre domande. Stavolta abbiamo rivolto loro il seguente quesito:

## Come funziona con le Specialità nel vostro Reparto?

Leggete quanto ci hanno risposto e confrontate le risposte con la vostra realtà.

Se avete opinioni diverse... scriveteci! Saremo felici di dare dello spazio anche a voi.



Per conquistare le Specialità bisogna lavorare sodo. Le prove per la Specialità vanno chieste al Capo Reparto o anche a un altro Capo dello staff, che provvederà a darti degli obiettivi sulla base delle proprie competenze. Le Specialità, secondo noi, sono una grande opportunità poichè ti fanno scoprire argomenti che prima non avevi preso in considerazione. Quando hai finito il tuo lavoro, e hai la Specialità cucita sulla manica, ti rendi conto che

te la sei meritata, ed è una grande soddisfazione. Il Maestro di Specialità è quasi sempre un Capo Reparto, ma a volte può essere anche il Capo Squadriglia o una persona che ha delle ottime competenze nell'ambito richiesto. Le Specialità vengono consegnate durante i Consigli della Legge, è un momento molto atteso, dove ognuno riceve le Specialità che si è davvero meritato.

**Alessia Marcantonio e Fabia D'Eramo**  
Sulmona 1

Credo che le Specialità siano utilissime, grandi occasioni per migliorare noi stessi, essere utili nel Reparto e in Sq. (mi viene in mente il titolo dell'agenda scout di quest'anno: "essere competenti per essere utili!"), ma anche per aprire gli occhi e vedere il mondo che ci circonda in un modo nuovo...

Per conquistare le Specialità dobbiamo realizzare tre impegni, concordati insieme al Maestro di Specialità, che è di



solito uno dei capi. Gli impegni sono appunto tre per poter approfondire più tecniche. Tutto il lavoro svolto va presentato al Reparto, di solito si fa per mezzo di un cartellone, ma logicamente dipende dalla Specialità! La consegna è un momento ufficiale, si fa quindi in Reparto, in uniforme...

**Alessia Matrisciano – Rovereto 1**

Un pezzetto di stoffa stretto nella mano, un quadratino colorato sulla manica. Qualcosa in più nel cuore, una nuova lente attraverso cui capire la realtà. Un nuovo segreto strappato all'universo che ci circonda, quel segreto che si vede brillare ad un tratto negli occhi di chi l'ha colto. Tutta questa magia, quella di conquistare una Specialità, da noi è stata per molto un impegno dimenticato, per poi tornare a conoscere una nuova fioritura quest'anno. Con estrema soddisfazione sono state finalmente riconosciute le più svariate Specialità al Consigli della Legge, mentre il Reparto acquistava persone aperte a nuove tecniche ed entusiaste per aver assaggiato le possibilità infinite che la vita, in questo caso scout, ci può offrire.

**Costanza Galanti – Roma 22**

Nel nostro Reparto le Specialità sono molto importanti, per poterle ottenere bisogna portare a termine delle prove che ci vengono assegnate dal nostro Capo (Maestro di Specialità), da noi ogni Capo ha delle competenze in cui è specializzato. A seconda della Specialità che vogliamo ottenere ci dobbiamo rivolgere con un Capo diverso, lui ci darà le prove. Alla riunione di Reparto più vicina, dopo aver completato le prove, le presentiamo ed a discrezione dei Capi, otteniamo la Specialità.

**Marta Giovannini – Pesaro 2**

Nel nostro Reparto le Specialità sono, per la maggior parte, dei riconoscimenti attribuiti a una persona e spesso rimangono tali e non vengono sfruttati nelle attività.



Per quelle che riguardano lo scouting, invece, il discorso è completamente diverso e infatti, le conoscenze acquisite nel raggiungere la Specialità sono importanti per la vita del Campo e questo fa sì che la Specialità venga sempre utilizzata.

Ovviamente, come in ogni Reparto, si passa da un estremo all'altro: c'è chi fa delle Specialità la propria ragione di vita e chi, invece, non gliene importa nulla. Per questo motivo i Capi hanno stabilito che il numero massimo di Brevetti raggiungibili è due, per evitare che alcune persone conquistino Specialità per il solo gusto di farlo.

**Matteo Lelli – Livorno 10**



Per conquistare le Specialità ci vengono assegnate delle prove che bisogna, bene o male, portare a termine; poi se i Capi Reparto vedono l'impegno che mettiamo nella vita scout, ci agevolano. Le prove vengono assegnate dai Capi e gli Aiuti Capi Reparto, insieme allo specializzando. Il maestro di Specialità non deve essere per forza un Capo ma può essere anche un'altra persona di cui i capi Reparto si fidano. Il momento della consegna avviene in "Consiglio della Legge" quando siamo in quadrato. Di solito il "Consiglio" avviene alla fine di un Campo o di una Uscita. Ad un singolo E/G ho visto assegnare non più di 3 Specialità.

Il momento della consegna del distintivo è delizioso! Si sta tutti in quadrato.. e il capo Reparto cerca di fare il solenne: "...Consegniamo la Specialità di... Fotografia... alla... Guidaaaaaaaa... SSSSSaraaaaa!!!!!!" e poi giù gli applausi mentre l'interessato/a assume una sfumatura grigio-violetto!

**Mirko Grammatico – Empoli 3**

Ummm... Credo di essere stata la Guida ad averne conquistate di più: ne ho conquistate ben nove: Campeggiatore, Mani abili, Cuciniere, Attrice, Fotografa, Falegname, Lavoratore in cuoio, Sarta e Pennese. Per quanto riguarda gli Esploratori, ahimè, se ne conquistano quattro per il Brevetto è già un traguardo. Solo uno, il nostro piccolo genio, ne ha conquistato dodici! chissà quest'anno quante ne avrà aggiunte al suo repertorio.

lità, dato che negli scorsi anni sono state date Specialità a chi non se le meritava affatto, per cui, meglio impegnarsi tutto l'anno per ottenerle. Noi "aspiranti specialisti" dobbiamo far perlomeno tre o più prove per testimoniare di essere competenti in quel campo. Più che altro l'importante è non arrendersi oppure, ancora meglio, concentrarsi su Specialità importanti, come Topografo o Campeggiatore. Fino alla fine del Campo Estivo credevo che i Capi si sarebbero scordati della consegna delle Specialità!! L'ultimo giorno, o comunque dopo il Consiglio della Legge invece, ci hanno consegnato i bollini delle Specialità. È poi una bella soddisfazione prendere il merito alla fine dell'anno, ti appaga degli sforzi compiuti e ti sprona a continuare per l'anno prossimo.

**Riccardo Gori – Follonica 2**

A che servono le Specialità? Beh, io personalmente le ho sfruttate per il Brevetto di Competenza, ma è davvero quello lo scopo finale! Principalmente io credo che servano come stimolo, come una piccola meta da raggiungere, per dimostrare le proprie competenze in un determinato campo o anche per soddisfazione personale...!

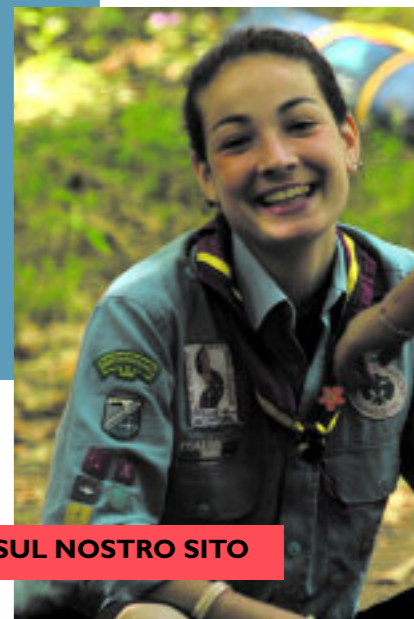
Conquistare una Specialità è molto semplice: ognuno di noi ha delle attitudini innate (chi per disegnare, chi per costruire, chi per fotografare ecc ecc), basta solo coltivarle e creare qualcosa per dimostrare a tutti di cosa si è capaci.

Il Maestro di Specialità può essere chiunque! Un capo Reparto, uno dello staff, un'altro del Reparto o perfino una persona esterna. Io stessa ho preso la specialità di Falegname lavoricchiando con il legno e costruendo dei trofei di fine campo, con tecniche insegnatemi da mio fratello maggiore!

Il momento della consegna del distintivo è delizioso! Si sta tutti in quadrato.. e il capo Reparto cerca di fare il solenne: "...Consegniamo la Specialità di... Fotografia... alla... Guidaaaaaaaa... SSSSSaraaaaa!!!!!!" e poi giù gli applausi mentre l'interessato/a assume una sfumatura grigio-violetto!

Ummm... Credo di essere stata la Guida ad averne conquistate di più: ne ho conquistate ben nove: Campeggiatore, Mani abili, Cuciniere, Attrice, Fotografa, Falegname, Lavoratore in cuoio, Sarta e Pennese. Per quanto riguarda gli Esploratori, ahimè, se ne conquistano quattro per il Brevetto è già un traguardo. Solo uno, il nostro piccolo genio, ne ha conquistato dodici! chissà quest'anno quante ne avrà aggiunte al suo repertorio.

**Valeria Porceddu – Iglesias 6**



LA VERSIONE INTEGRALE DI QUESTO ARTICOLO È DISPONIBILE SUL NOSTRO SITO



# ENTRARE NEL REPARTO

I RICORDI  
DI QUEL MOMENTO  
IMPORTANTE

TESTI DEGLI ALLIEVI DI SCUOLAVENTURA  
FOTO DI GIORGIO CUSMA, CORRADO DAPRETTO E MARCO PUSCEDDU, DISEGNO DALL'ESPLORATORE-ASCI 1961

**Scuolavventura** è la palestra in cui alcuni di voi iniziano una possibile carriera giornalistica. Si tratta di E/G che hanno già fatto delle esperienze come **redattori in qualche evento** o sono cresciuti nelle file dei **Corrispondenti di Avventura**. Alla base del loro impegno vi è una grande passione per lo scrivere: diventeranno giornalisti? Non si sa... ma loro intanto ci provano e percorrono con grinta l'impegnativo percorso della Scuola. A loro abbiamo chiesto di parlarci dei **ricordi che hanno dei momenti in cui sono entrati in Reparto**.



Mi sembra ieri, quando il 9 ottobre 2005 morivo dalla voglia di andare ad attività nelle Coccinelle: l'ultima attività da piccola del gruppo, per passare finalmente ai piani più alti, "la vita di Reparto"! Appena varcata la soglia, i Capi mi inserirono nella "Squadriglia Orsi", perché la ritenevano più adatta alla

mia personalità; infatti, vi ho trascorso un anno indimenticabile. In seguito sono stata spostata nella Squadriglia Antilopi, dove ho passato gli ultimi tre anni, anch'essi magnifici, ricchi di emozioni e nuove amicizie.

Quando sono entrata, non sapevo cosa mi aspettava, però tutti mi dicevano: "vedrai che ti divertirai, è bellissimo". Infatti, è stato così.

**Marta Vidoz.**

Dopo un fiume di esperienze assieme al mio amatissimo Reparto, della prima riunione e seguito ricordo... Provenivo da un altro Gruppo scout ed ero l'unica new entry! Che ansia! Ma la Sq. Scoiattoli mi accolse calorosa. Bruciammo i nostri desideri e le nostre paure scritte sulla carta. Scrissi: "vivere con il mio nuovo gruppo grandi ideali". Poi la proposta dell'Eurojam per Squadriglie! Tutto era collegato! L'idea mi catturò, ma non trovò riscontro fra le altre Guide. Così in "the sound of silence" sognai

il Jamboree del centenario! Progettare fin dall'inizio può portare a grandi risultati! Ve lo assicuro... :-)

**Francesca Tarter**

Eravamo in dieci, molto diversi. Eppure avevamo lo stesso sguardo, quello di qualcuno che, lasciandosi indietro tutto, si inerpica su una nuova strada. La nuova strada era il Reparto.

Erano davvero grandi, quei ragazzi che ci circondarono con le torce. Eppure i loro volti sembravano vivaci, accoglienti. Essi ci trasportarono gli zaini, ci fecero sistemare nelle tende e prepararono per noi un bel bivacco.

Lo ammetto, eravamo timorosi all'inizio, ma invece i "veterani" di Reparto dimostrarono che si può stare bene insieme anche senza essere coetanei. La sera, andando a dormire nella mia nuova tenda, un sorriso illuminò il mio volto, mentre sprofondavo nel sonno: sarebbero stati quattro anni meravigliosi. E ora che quei quattro anni sono quasi finiti, riaffiora il sorriso di quella sera. Con una lacrima in più.

**Miriam Bonalumi**

Il passaggio dai Lupetti al Reparto? Pochi ricordi di tanta tensione, forse quasi paura. L'inizio di una nuova Avventura che per alcuni è del tutto sconosciuta. Emozioni ma anche qualche delusione. Nello stesso bivacco dei passaggi, è successa per me e per il mio Gruppo una cosa davvero importante; i Reparti Ge24 e Ge1 si sono uniti a formare il Ge25. Si possono immaginare le difficoltà da quella prima tappa insieme.

Al ritorno dal luogo dove si erano svolti i passaggi, i miei primi ricordi: noi piccoli "primi anni" in fondo alla fila



di questi ragazzi grandissimi che camminavano velocemente, e la Capo Reparto che ci diceva di sbrigarci... a ripensarci ora viene quasi da ridere!

**Miriam Fiorenza**

Il 25 Ottobre 2003 si è conclusa la prima fase del mio cammino Scout: il Branco.

Da quel momento si apriva per me e per altri fratellini un nuovo orizzonte, a base di costruzioni e tende. Solo ora che anche questa tappa della mia Avventura si è conclusa posso tirare un bilancio. Nei quattro anni che ho trascorso con la branca E/G ho imparato cos'è la vera amicizia, quella che va oltre l'età e il colore della pelle: credo che questa sia la cosa più bella che si possa comprendere. Voto finale? 10 +.

**Francesca Morelli**

Quella sera di sabato, di un umido weekend di fine settembre, tutto il CdA del Popolo Libero aveva compiuto un grande passo: entrare in Reparto.

Il sabato successivo erano state formate le Squadriglie: il timore era aumentato perché avevo paura di finire con la Capo acida o con quella frivola o con quella bella ma imbranata. La fortuna volle che capilai con la migliore che potessi avere: la Capo Sq premurosa, che ti sorride sempre e ti dimostra la sua fiducia.

Nel Reparto tutti erano molto disponibili con le novizie, soprattutto quando si dovevano lavare i piatti alle Uscite: era noto che questa mansione spettava di "diritto" ai nuovi entrati!

Il primo Campo è rimasto nei miei ricordi come uno tra i migliori cui abbia partecipato: il clima della mia Sq. mi aveva fatto sentire a mio agio, come se fossi in una grande famiglia.

**Elena Bassoli**

Le Sq avevano appena finito gli urlati ed io stavo ancora cercando di riprendermi da quell'indigestione di informazioni sul Reparto quando un Capo mi si avvicinò di soppiatto



e, sfilatosi il fazzolettone, me lo mise sugli occhi. Prendendomi per mano mi fece sedere sulle ginocchia di una ragazza che avrei dovuto riconoscere. Io mi sentivo avvampare: ero sicura che non l'avrei mai riconosciuta solo dalla voce, e stavo appollaiata sulle sue ginocchia cercando il modo di scappare via il più in fretta possibile. Poi mi parve di riconoscerla. Gridai il suo nome e mi sbendarono. Ce l'avevo fatta: ero in Reparto!

**Annachiara Vicini**

Entrare nella "branca di mezzo", come la definiscono alcuni, è una esperienza già di per sé unica, che comporta da subito la perdita di certe abitudini, del linguaggio e del comportamento, per far spazio a nuove abitudini. Solitamente i più giovani rimangono emozionati e increduli davanti ai racconti che sentono dai più grandi:

- Eh, quella volta che siamo andati a "rocciare" su a 2000 m...-

- Ah, quella volta che abbiamo fatto quella bellissima camminata per raggiungere quel rifugio...-

- Ti ricordi di quella volta che Pierino si è fatto quasi mordere da una vipera...-

In conclusione: l'entrata in Reparto è un'esperienza unica che segna l'inizio di quella meravigliosa Avventura nel mondo E/G con tutte le sue gioie e i suoi dolori.

**Giacomo Vendrametto**

Quando, nel lontano 2002 mi iscrissi alla grande famiglia degli Scout, entrai, per una scelta dei Capi, direttamente in Reparto anche se avrei dovuto frequentare l'ultimo anno di Branco. All'inizio rimasi un po' deluso perché volevo stare con gli amici che conoscevo, che erano negli Scout fin da piccoli, e mi piaceva sentire delle piccole Avventure cui avevano partecipato, in questo mondo per me ancora sconosciuto e ricco di novità. Comunque andai avanti lo stesso e mi ritrovai in mezzo a ragazzi e ragazze anche di 5 anni più grandi di me! Mi sentivo un pesce fuor d'acqua! Ero, ovviamente, il più piccolo di tutti (almeno 20-25 cm di altezza in meno del più basso) e come fosse il primo giorno in una nuova scuola, dove tutti si conoscono, tutti tranne te.

**Michele Salvagno**



LA VERSIONE INTEGRALE DI QUESTO ARTICOLO È DISPONIBILE SUL NOSTRO SITO

# IL CAMPO REGIONALE DEL TRENTINO - ALTO ADIGE

SEGUIRE L'AZIMUTH...

FOTO DI CARMELO DI MAURO E DALL'ARCHIVIO REGIONALE TRENTINO-ALTO ADIGE

## PARTECIPARE PER CRESCERE

TESTO DI FRANCESCA TARTER - DI SCUOLAVVENTURA

9 agosto 2008

"...Calcola bene la giusta distanza, fra il tuo passo e ogni raggio di sole, e prepara con cura il cammino... e prepara con cura il cammino..."

Così dopo mesi e mesi di intenso lavoro, di cammini programmati, di Sentieri preparati, inizia una grande Avventura, quella del Campo Regionale EG del Trentino Alto Adige: "Azimut, attrezziamo il sentiero".



A questo Campo hanno partecipato 536 E/G (89 Squadriglie) di tutto il Trentino - Alto Adige, grazie a 120 Capi ed Aiuti che hanno collaborato alla realizzazione dell'evento, svoltosi a Passo Vezzena, nel Trentino orientale, al confine con il Veneto... a ben 1402 m slm! La zona, di malghe e pascoli, fu teatro di sanguinose battaglie durante la Prima Guerra Mondiale ed è meta di turismo storico e non solo.

Aria di scoperta e di attesa, ragazzi sorridenti, mucche curiose, mucche stizzite, capi nervosi, Guide lanciate, turisti a bocca aperta! Il lavoro comincia subito... crescono le sopraelevate, i pianali singoli o a schiera, gli angoli comodi o con l'intenzione di esserlo... tre sottocampi (Palù, Forte e Passo)! L'apertura del Campo avviene in plenaria sotto le stelle, dove si assiste allo spettacolo di Rudy: la storia vera di un ragazzo ebreo condannato ai lavori forzati che "in mezzo all'inferno sceglie di non affondare, di cercare anche il più piccolissimo punto di Paradiso". I Capi Campo Federica, Paolo, Lorella e padre Michele accolgono i Reparti: "Il Campo è nelle vostre mani, serve il vostro cervello, ma anche le vostre mani, e soprattutto il vostro cuore".



Attenzione all'impatto ambientale, è massima. Il mitico "Tintinnambolo", giornalino del Campo che prende il nome da un famoso campanile locale, raccomanda: "Per lasciare la piana migliore di come l'hai trovata... è importante la raccolta differenziata". I sottocampi svolgono a turno il "modulo servizio" sistemando pascoli, pulendo aree boschive, ecc. Il

Durante il Campo molti sono i momenti dedicati alle attività di Reparto... non si possono tralasciare tradizioni come quella dei totem! Lo stesso vale per la Missione di Squadriglia.

I fuochi di sottocampo, le olimpiadi di salto della caccia di mucca, i risultati della giornate di Specialità personali - villaggio tecniche - ogni cosa diventa ricordo indelebile.

La fine del Campo segna la fine delle notti al freddo, dei diluvi improvvisi, dei canti a squarciagola, dei fuochi saturi di entusiasmo... ma tutto questo non ha significato se non torniamo a casa cresciuti e con la voglia di preparare il nostro cammino portando avanti grandi ideali nelle piccole scelte.

percorso di fede, delicato e profondo, segue passo per passo le nostre attività. Al servizio si collega il "modulo gioco": un pomeriggio di sfide grazie alle quali nascono amicizie e non solo... eheh!

Il tema centrale del preparare con cura il proprio cammino, si concretizza nell'Impresa di Squadriglie gemellate: è l'ultima tappa di un lungo percorso! Segue la cerimonia della consegna dei Guidoncini!!



## LA SQUADRIGLIA È PROTAGONISTA

TESTO DI ALESSIA MATRISCIANO - CORRISPONDENTE DI AVVENTURA

Potrei ricordare i grandi eventi celebrati tutti insieme, come l'apertura e la chiusura del Campo, l'esplosione di colori che invadeva il prato nello sventolio dei fazzolettoni, o la Messa del Vescovo Bressan, finita in un acquazzone. Potrei ricordare il Grande Gioco e le attività di sottocampo, le nuove conoscenze che ho fatto.

Infine, potrei raccontare i bei momenti di Reparto, i fuochi, le canzoni. ...Sono stati tutti momenti splendidi, momenti degni di essere raccolti in un articolo. Ma non scriverò di questo.

Ma voglio parlare della cosa più bella ed importante? Di tutti i bei momenti vissuti in Squadriglia? Piccoli episodi, ma anche grandi avventure solo nostre, ci siamo sentite veramente un gruppo affiatato, una famiglia, ci siamo sorrette e confortate, abbiamo riso insieme, ci siamo confidate... perché è questo che si ricorda con più gioia; un sorriso, una piccola difficoltà superata insieme.

Per noi il Campo è cominciato con la Missione per il raggiungimento della Specialità, fatta ai primi di giugno: abbiamo dormito, mangiato, viaggiato insieme, lot-tato sorridendo e cantando sotto una pioggia martellante.

Poi il Campo. I primi giorni faticosi: dovevamo montare la tenda rialzata e l'angolo. Ce la siamo cavata! Ognuna di noi cercava di aiutare l'altra: non si faceva in tempo a stancarsi che qualcuno ti diceva: "...dai, lascia un attimo, faccio io!...".

Ai lavandini, lavando le pentole, sentivo uno lamentarsi perchè in Sq. nessuno voleva lavare e lui era obbligato a farlo... noi facevamo i turni: due lavavano, le altre riordinavano l'angolo, in breve tutto era pronto e potevamo sederci sul prato a chiacchierare...

L'Impresa non è stata particolarmente difficile. Noi avevamo scelto la Specialità di Civitas e la nostra Sq gemellata Giornalismo: abbiamo realizzato un articolo per rilevare le differenze etnico-culturali tra la popolazione ladina e gli abitanti di Trento. Ma non credevo che ce l'avremmo fatta a ricevere il mitico Guidoncino Verde. Quando, al fuoco di sottocampo, hanno chiamato le Squadriglie per consegnare le Specialità, c'eravamo anche noi!!!

Ma è stata un'emozione altrettanto bella quando Melany, la nostra squadrigliera più giovane, ha fatto la Promessa. E poi l'inaspettata e grande felicità mia e di Meggy quando i Capi ci hanno consegnato rispettivamente la Specialità e la Terza Tappa!

Poi la mitica Missione di Sq! Carta alla mano, cantare camminando su per le strade di montagna ... poi (!) ci siamo perse ma non ci siamo perse d'animo, ed abbiamo proseguito arrivando con solo mezz'ora di ritardo! Tutto perchè abbiamo creduto in noi stesse.

Infine, il Consiglio di Squadriglia. Ho ammirato tantissimo la sincerità, il clima sereno e non "accusatorio" che c'era tra noi, il non imbarazzo nel sottolineare i difetti e le mancanze delle altre.

Abbiamo vissuto la grande avventura del Campo, con un vero spirito scout, lo spirito della condivisione, dell'amicizia, delle risate, mettendo in gioco ognuna, le proprie competenze e capacità! E, anche se magari non ce ne siamo accorte, siamo cresciute tanto.



# LA BASE DI CANTALUPA

TRA LE CIME PIÙ ALTE

A CURA DI GIORGIO CUSMA CON LA COLLABORAZIONE DI FRANCESCO LANO  
FOTO DALL'ARCHIVIO DELLA BASE, DISEGNI DI PIERRE JOUBERT

Andiamo alla scoperta di una nuova Base del Settore Specializzazioni: quella di Cantalupa in provincia di Torino. Si trova ai piedi delle Alpi ed i monti la circondano donandole il fascino della montagna più vera, qui l'alpinismo è di casa. Provate a visitarla, magari partecipando ad un Campo di Competenza con tanta montagna.

## STORIA DELLA BASE:

La Base nasce nel 1977 con l'acquisto di una vecchia stalla e di un appezzamento di terreno. L'ambizioso intento è quello di offrire ai Gruppi scout un luogo accogliente ed attrezzato dove poter vivere Uscite e Campi in un ambiente tipicamente scout. Il progetto della Base è a lunga scadenza e ha come obiettivo finale la ristrutturazione di un'intera Borgata che permetterà di usufruire di un maggior numero di locali per l'ospitalità e lo svolgimento delle varie iniziative. La "casa sotto" è ormai completamente ristrutturata e necessita solo di opere di manutenzione. Da quest'anno inizia l'ospitalità anche nella "casa sopra" ed è quindi possibile ospitare più gruppi contemporaneamente, in spazi distinti tra loro. La maggior parte del lavoro fino ad oggi svolto è frutto del Servizio di tantissimi scout ospitati presso la Base.

Da gennaio 2007 è diventata Base Nazionale del Settore AGESCI Specializzazioni. La Base è di proprietà di Emanuele Musso, mentre Francesco Lano ne è il Responsabile.

**Informazioni logistiche** sul sito:

[www.piemonte.agesci.it/settori/specializzazioni/](http://www.piemonte.agesci.it/settori/specializzazioni/)

**Prenotazioni ospitalità:**

Davide Borio 338/5641226 email: [dborio@email.it](mailto:dborio@email.it)

**Informazioni varie:** Emanuele Musso email: [kenosi62@tiscali.it](mailto:kenosi62@tiscali.it)



La casa sotto

## DOVE SITROVA?

IN Borgata Bironera Alta - Via Scrivanda 29 - 10060 Cantalupa (TO)

## COME ARRIVARCI?

Il Comune di Cantalupa dista 35 Km da Torino e 9 Km da Pinerolo. La Base dista 2,5 Km dalla fermata dei bus di Cantalupa (circa 30 minuti a piedi).

Pinerolo e Piscina sono raggiungibili in treno (linea Torino-Pinerolo-Torre Pellice)

La Base è raggiungibile anche in auto (ultimi 500 metri strada sterrata in ripida salita).

## COM'È FATTA?

### Strutture al coperto:

- La prima casa acquistata, la "casa sotto", ormai completamente ristrutturata, mette a disposizione 25 posti letto, cucina attrezzata, bagni, due stanzoni per i momenti di ritrovo, riscaldamento con stufe a legna e camino.
- Dal settembre 2007 è possibile essere ospitati anche presso la "casa sopra" anche se la sua ristrutturazione è ancora in corso. È possibile usufruire di un salone di 60 mq, di 35 posti letto, di un'ampia cucina attrezzata, di un servizio con doccia, riscaldamento con stufe a legna.
- È a disposizione una cappella con circa 30 posti
- Vi è anche una stanza autonoma con cucina e riscaldamento adatta per hyke personali o a coppie e momenti di deserto.

### Strutture all'aperto:

- Fuoco da campo e altare con sedili in pietra
- Alzabandiera
- Campo da gioco
- 8 piazzole per tende di Squadriglia
- Forno a legna

### Attrezzature:

- Il bosco in proprietà, di quasi 50.000 mq, può essere utilizzato per attività natura, pionieristica, esplorazione e grandi giochi.
- La Base è provvista di tutte le attrezzature necessarie per le attività di **Pionieristica** e **Mani Abili**.



La casa sopra

## COSA OFFRE?

La Base ospita **Campi** ed iniziative specifiche della base nell'ambito del Settore Specializzazioni:

- Campi di Competenza su tecniche di pionieristica, mani abili, espressione (per E/G ed R/S)
- Stages per Capi su tecniche di pionieristica e mani abili
- Campi per L/C, E/G ed R/S

## ALTRE INFORMAZIONI:

- Estensione della Base: 4,9 ettari di bosco prevalentemente di castagno. Sono presenti anche betulle, faggi, conifere, noccioli e ciliegi selvatici.
- Clima: continentale temperato di mezza montagna (altitudine circa 650 m s.l.m.).
- Fauna: cinghiali, ghiri, scoiattoli, volpi, cerbiatti, tassi, ricci, lepri, poiane, ghiandaie, cinciallegre, picchi, salamandre.
- La Base si estende su un territorio non pianeggiante con un dislivello di circa 40 metri tra la casa "sotto" e la casa "sopra".
- La base è u di partenza per escursioni in montagna, quali i Tre Denti, il Monte Freidour, il rifugio Melano e la Rocca Sbarua (con le sue stupende pareti adibite a palestra alpina di arrampicata).



## AVVENTURA IN MONTAGNA

TESTO DI VALTER BIGAZZI

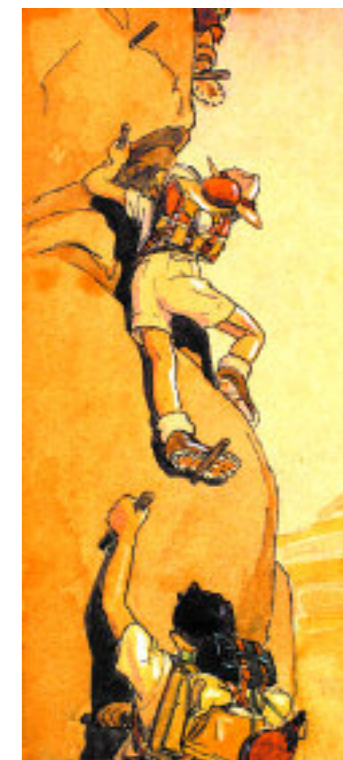
Mossi dalla voglia di avventurarsi in nuove imprese e verso nuove Competenze, diciotto ragazzi provenienti da varie parti di Italia, sono arrivati a Bardonecchia dove una parte della staff li attendeva per portarli in Valle Stretta: valle un tempo italiana e ora francese, dove avrebbero raggiunto il loro campo base (2100 mt di altitudine) ospiti di Don Paolo e della sua "maison de chamois".

I quattro giorni di Campo si sono sviluppati attraverso chiacchierate e sessioni, che avevano lo scopo di introdurre e dare spiegazioni teoriche su quello che i ragazzi avrebbero osservato e fatto, ma soprattutto vissuto sulle proprie gambe lungo i sentieri delle montagne della valle, raggiungendo vette che, viste dal campo base, sembravano irraggiungibili e che invece si sono dimostrate alla portata di tutti (per la cronaca la vetta di una delle montagne raggiunge quasi i 3200 mt)

Mai come quest'anno, a seguito del fatto che i mesi di aprile e maggio sono stati molto piovosi e freddi, le cime si presentavano ancora coperte da molta neve. Questo rendeva molto più lunga la salita ma divertentissima la discesa nonostante i piedi e soprattutto i fondoschiena bagnati.

Sono state insegnate le tecniche e le modalità di **equipaggiamento** da adottare in alta quota, l'**alimentazione** corretta da seguire, la **rilevazione topografica** sulle carte, di varia scala, del punto in cui ci si trova ed inoltre, nozioni base di **primo soccorso** in montagna. Inoltre è stato spiegato quale comportamento adotta un buon alpinista: come camminare in gruppo per raggiungere una cima, come camminare lungo un nevaio, come discenderlo e come saper riconoscere quale è il sentiero e il percorso migliore da prendere.

Il tutto, adottando accorgimenti tecnici per essere sempre in sicurezza e pronti per un repentino rientro al campo base, in caso di improvviso maltempo.





Insomma, grazie alle attività e ai giochi proposti, i ragazzi sono riusciti, nel poco tempo a disposizione, ad apprendere le nozioni e le conoscenze di una tecnica che dietro l'apparente semplicità può nascondere dei pericoli soprattutto se sottovalutata nei

suoi fondamenti

Il Campo stesso ha spinto i ragazzi a mettersi sempre e continuamente alla prova perché ogni giornata richiedeva impegno e grinta per provare a superare le proprie difficoltà e le proprie insicurezze, che sono state puntualmente superate sia dal gruppo che dal singolo.

Al Campo, non ci sono stati elementi negativi, a parte i pochi giorni a disposizione e il venire a conoscenza, tramite una radio clandestina, della sconfitta della nazionale italiana agli europei di calcio ad opera della Spagna.

Nei giorni trascorsi in alta valle, non c'è stata occasione per poter avvistare il leggendario "daù", un mammifero ruminante, tipico delle Alpi Cozie di Bardonecchia, simile al camoscio ma con la caratteristica di avere **le zampe di un fianco** (sia quella anteriore che posteriore) **più corte alle altre due del lato opposto**: questo fa sì che, a seconda di come nasce, sarà sempre costretto a correre nello stesso senso lungo il fianco delle montagne (solo così potrà stare in equilibrio).

Il Campo ha poi avuto termine sempre in valle ai piedi della Guglia Rossa, l'ultima cima raggiunta, con una festa a base di carne alla trappeur cucinata al fuoco da campo allestito per il pernottamento dell'ultima sera.

**LA PAROLA A FEDERICO, UN CAPO DELLA STAFF DEL CAMPO**

**Valter - da cosa nasce l'esigenza di far nascere questo campo**

**Federico -** Dall'esperienza, di inizio anni novanta, di un Campo di esplorazione e natura in cui si è voluto portare l'esplorazione e l'avventura un po' più in alto, nell'ambiente alpino

**Valter - come mai si è voluto affrontare, e quindi insegnare questa tecnica ai ragazzi**

**Federico -** Questo è uno di quei Campi più inusuali. I ragazzi partecipano perché affascinati da questa tecnica e dal mondo dell'alpinismo, e perché vogliono aumentare le loro competenze in questo ambito. È anche vero che nei pochi giorni a disposizione non si può entrare nello specifico delle varie parti della tecnica stessa, perché è davvero complessa e che, già conoscendone le basi ti consente di conseguire tranquillamente una Specialità

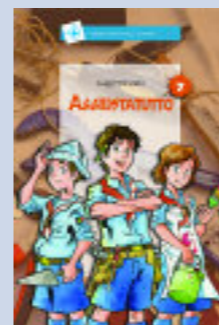
**Valter - Quali sono state le difficoltà e le soddisfazioni incontrate**

**Federico -** L'unica difficoltà è stata quella di trovare un posto da dove si potesse godere di un fantastico panorama sulle montagne circostanti, unita alla possibilità di poterle raggiungere senza impegnativi spostamenti.

A tal riguardo ancora un ringraziamento a **Don Paolo** che ci ha messo a disposizione la sua "Maison" come fosse un vero e proprio rifugio alpino. Come staff, abbiamo avuto la soddisfazione di avere al Campo ragazzi entusiasti nel voler imparare: alcuni anche esperti. Ragazzi con cui è stato possibile creare, in così poco tempo, un Reparto veramente affiatato che ci ha permesso, non solo di proporre bene la nostra tecnica ma anche di far concludere con successo il Campo..



Vi presentiamo due nuovissimi manuali della collana pubblicata dalla Fiordaliso. Questi volumetti hanno trovato una ottima accoglienza da parte di tutti per la loro praticità, la facile realizzabilità delle proposte e la competenza tecnica degli autori. Anche questi non sono da meno. Pensiamo che nella biblioteca di ogni guida ed esploratore non ne debba mancare nemmeno uno... non si sa mai che possano venirci utili, sia per il conseguimento di un brevetto, sia per l'organizzazione di qualche speciale attività o impresa di squadriglia. Il costo contenuto ci avvantaggia!



**Autore: Luigi Ferrando**  
**Titolo: Aggiustatutto**  
**Editrice: Fiordaliso**  
**Prezzo: € 6,00**

Non vi è mai capitato di avere un problema, tipo qualcosa che si rompe oppure un'azione da compiere senza l'attrezzo giusto per farla? In questo manuale c'è di tutto e di più per diventare un mago nelle attività di riparazione e costruzione. Viene spiegato l'uso e le tipologie degli attrezzi più comuni, i modi di costruirsi in proprio attrezzi con materiali di fortuna, le caratteristiche di ogni materiale da utilizzare. Alla fine troverete suggerimenti utilissimi al bisogno. Quello che il libro cerca di fare è mettere in grado una persona, anche non espertissima, di sapersela cavare in ogni frangente. La rappresentazione pratica dell'Estote Parati... vi ricorda niente?



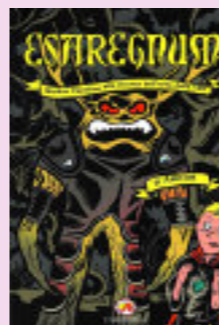
**Autore: Damiano Marino**  
**Titolo: Scopri dove vivi**  
**Editrice: Fiordaliso**  
**Prezzo: € 6,00**

La città in cui abitiamo ha sicuramente una sua storia e sue tradizioni. Inoltre fornisce anche servizi ai propri abitanti e ai visitatori che vengono dalle nostre parti. Allora, che ci vuole per organizzarsi e diventare delle perfette guide cittadine, dei veri amici del quartiere? La base è proprio questo libro, che vi aiuterà ad affrontare il non semplice lavoro di raccogliere e sistemare organicamente le notizie storiche, i punti di riferimento, le indicazioni da fornire, i recapiti e i numeri di telefono. Volete dire che pensavate che fosse tutto più breve, una foto ricordo e poi via? Assolutamente no! Ma non scorraggiatoci, seguiamo passo per passo i consigli e non avremo nulla da invidiare ai professionisti. E se poi abbiamo qualcosa di veramente interessante e particolare, magari un'attività tradizionale a cui partecipa anche il Reparto, ricordiamoci che un bell'articolo su Avventura, scritto da voi, sarebbe il giusto coronamento del vostro impegno.



**Autrice: Cecilia Randall**  
**Titolo: hyperversum Il Falco e il Leone**  
**Editore Giunti**  
**Prezzo: € 17,50**

Hyperversum è un programma molto avanzato di videogioco che è in grado, in particolari occasioni, di trasportare realmente le persone nel passato. Daniel nel primo libro ha lasciato la sua amata nel medioevo, ha passato anni cercando di ritornare, ma forse, ora, Hyperversum può riportarlo indietro. Ripiomberà in una guerra tra francesi ed inglesi e avrà occasione di far ancora notare le sue qualità di cavaliere e guerriero.



**Autore: Amcan**  
**Titolo: Esaregnum**  
**Editore Campanila**  
**Prezzo: € 18,90**

Vi sareste mai immaginati un libro fantasy che parla di Scautismo? Perché Esaregnum è proprio questo: un fantasy in cui il personaggio principale è Markus, un Lupetto che sta per passare in Reparto e che, nelle vacanze estive, vive una avventura concitata piena di magie e razze strane e fantastiche. Lui e un gruppo di amici di queste razze, sfideranno personaggi malvagi e metteranno a rischio la propria vita per tenere fede agli ideali Scout. Le azioni si susseguono concitate e non ci vorrà molto per appassionarsi e leggere cercando di prevedere come finirà la storia...

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA  
FOTO DI GIORGIO CUSMA

Eccovi un'altra "infornata di possibili Corrispondenti. Ci sono tanti altri in lista d'attesa ed i tempi per la pubblicazione sono un po' lunghi ma, come vi abbiamo detto più volte, nell'attesa scrivete a quanti sono già comparsi su queste pagine.

Se desiderate una corrispondenza solo via mail, ricordate che dovete trasmetterci sempre anche il vostro indirizzo postale.

**Galatea TROTTA** - Ciao a tutti... ho 14 anni, sono al mio terzo anno di Reparto Antares - Bari 3. Ho da poco preso la Specialità di corrispondente, ma comunque vorrei continuare questa esperienza scambiando idee con altri E/G d'Italia, su giochi, bans e attività di Reparto, ma non solo sullo scoutismo, su tutto quello che vi interessa e vi piace fare... Sono una ragazza molto, ma molto molto, chiacchierona. Amo ridere, scherzare, dire cose senza senso e le mie più grandi passioni sono la danza e lo scoutismo. Dai non perdetevi tempo... se volete una corrispondente simpatica e piena di entusiasmo sono quella che fa per voi... contattatemi o su [galatrotta@alice.it](mailto:galatrotta@alice.it), oppure all'indirizzo di casa: Via Generale dalla Chiesa 10/a - 70124 Bari (BA)... Vi aspetto in tantissimi...

**Roberta GUARRERA** - Salve a tutti! Sono una squadrighiera della straordinaria Sq Cigni (a cui mando un grosso bacio) del reparto Cassiopea-Fiumefreddo 1. Sono una ragazza attiva, simpatica e sportiva. Amo stare all'aria aperta, nell'Avventura, e non per niente sono una Scout.. inoltre amo i libri, la musica e lo sport. Sono qui per conquistare la specialità di corrispondente e quindi vorrei corrispondere con voi, E/G di tutta Italia.. per scambiare idee, giochi, bans e curiosità sul vostro Gruppo, ecc... Se siete ancora qui, aprite il computer e aggiungete ai vostri contatti MSN : [robymary94@hotmail.it](mailto:robymary94@hotmail.it) - > Vi aspetto numerosi. Ciao!!!



**Rachele SATURNINO** - Ciao a tutti mi chiamo e sono una Guida del Reparto Conte Mario di Carpegna del Palermo 15!!! Ho 13 anni e cerco qualcuno con cui poter socializzare... amo leggere e sto scrivendo un libro: una storia d'amore. Per chi volesse contattarmi per diventare amici io non ho pro-

blemi: anzi! Mi fa piacere e se qualcuno desidera diventare mio amico di penna può scrivermi al mio indirizzo msn: [rakelinda95@hotmail.it](mailto:rakelinda95@hotmail.it) oppure al mio indirizzo di casa: via Papa Gregorio Magno 26- 90142 Palermo (PA) spero di ricevere molte lettere... risponderò e spero di esservi simpatica!!!! baci a tutti



**Angela BARBATO** - Ciao a tutti!!!! - Ho 14 anni e sono la Vice della Sq. Tigri del Reparto Nuovi Orizzonti e Nuove Aurore di Torri di Quartesolo (VI). Sono una ragazza simpatica, allegra un po' timida, che ama la musica, cantare, ballare e recitare. Cerco dei corrispondenti (sia ragazzi che ragazze) da tutta Italia per parlare un po' della vita in Reparto, delle attività, dei giochi e poi, perchè no, per conoscere nuove persone con cui condividere idee ed esperienze. Mi raccomando rispondete in tanti! Mi potete scrivere al mio indirizzo di casa: via Lorenzoni 13 - Torri di Quartesolo (VI) 36040 oppure al mio indirizzo messenger: [piccola94@hotmail.it](mailto:piccola94@hotmail.it) grazie..... 1 bacio..... P.S.:risponderò a tutti perchè adoro conoscere persone nuove e perchè la lealtà è uno dei punti fondamentali della nostra Legge!

**Morena DI BATTISTA** - Ciao a tutti, ho 12 anni e frequento il Reparto Mir-Mir - Lanciano 2. Faccio parte della Sq. Gufi. Sono allegra e solare, ma soprattutto mi piace scrivere e parlare. Sto prendendo la Specialità di Corrispondente e mi piacerebbe molto che mi arrivassero lettere da altri E/G. Il mio indirizzo è: Coda Colle Campitelli, 32 66032 Lanciano CH. Aspetto con ansia le vostre lettere. Mi raccomando, scrivetemi in molti!

