



SCOUT **Avventura**



Anno XXXII - n. 9
22 maggio 2006
Settimanale
Poste Italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
L. 46/04 art. 1 comma 2,
DCB BOLOGNA

S O M M A R I O

maggio

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

In redazione: Mauro Bonomini, Filomena Calzedda, Margot Castiglione, Dario Fontanesca, Chiara Fontanot, Stefano Garzaro, Giorgio Infante, Don Damiano Marino, Stefania Martiniello, Antonio Oggiano, Don Luca Meacci, Sara Meloni, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, Isabella Samà, Alessandro Testa, Salvo Tomarchio, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

AvventuraLAB: Giorgia Coviello, Francesco Iandolo, Giada Martin, Elisabetta Percivati, Sara Palombo, Erika Polimeni, Elisabetta Schieppat

Grazie a: Marco De Carolis e Andrea Fabbri della Pattuglia Nazionale E/G, Sq. Coccinelle – Istrana 1

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: Giorgio Cusma, Pierre Joubert, Sara Palombo, Stefano Sandri, Simona Spadaro, Jean Claudio Vinci

Foto di: Mauro Bonomini, Giorgio Cusma, Luigi Ferrando, Mario Indelicato, Giada Martin, Stefania Martiniello, Salvo Tomarchio, Sq. Coccinelle – Istrana 1, archivio Avellino 3

Copertina: Foto di Giorgio Cusma

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

Redazione di Avventura c/o Giorgio Cusma – Santa Croce 438 – 34010 Trieste TS

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
- ✓ Gesù giocava? Come giocare con Gesù 4
- ✓ Alta Squadriglia: occasione per crescere 5
- ✓ Un'alta Squadriglia a pezzi 6
- ✓ L'alta Squadriglia in giro per l'Italia 8
- ✓ Verso il Jamboree del centenario 10
- ✓ Campi di competenza 2006 12
- ✓ Eventi nautici 2006 14
- ✓ Coccinelle alla scoperta dell'Europa 15
- ✓ Spazio E/G 17
- ✓ Magliette colorate 18
- ✓ L'anemometro di Squadriglia 20
- ✓ Topo di biblioteca 22
- ✓ C'è posta per voi 23

Inserto: La Squadriglia gioca



Bracciano 2005 – Campo di Pronto Soccorso (foto di Mauro Bonomini)

Da questo numero dedichiamo questa pagina a notizie che riguardano eventi ed informazioni varie sulla vita dell'Associazione. Cercheremo di passarvi sempre informazioni fresche ed interessanti, con la speranza che vi possano essere utili a rendere più completo il vostro cammino scout.

Parliamo di... **JAMBOREE**: ecco le risposte alle domande più gettonate.

IL JAMBOREE: dove e quando

Il 21° Jamboree si svolgerà dal 27 luglio all'8 agosto 2007 nel Regno Unito, a Hylands Park, nella contea di Chelmsford, vicino Londra. Sarà un'occasione speciale e irripetibile per celebrare il centenario dello scautismo.

L'OPERAZIONE A BIG 2007

L'operazione "A Brownsea Insieme Gioiosamente nel 2007" si pone, tra gli altri, l'obiettivo di portare un rappresentante per ognuno dei quasi 2000 Gruppi che fanno parte dell'AGESCI al Jamboree dove saranno celebrati i cento anni dal primo campo scout organizzato da Baden-Powell nell'isola di Brownsea (UK). Il contingente AGESCI sarà costituito da tanti ambasciatori quanti sono i gruppi italiani che si faranno portavoce dell'esperienza scout del proprio gruppo e che al ritorno riporteranno l'esperienza dei valori vissuti al Jamboree nella loro comunità di appartenenza.

CHI PARTECIPA

Un ambasciatore per ogni gruppo, scelto tra: esploratori/guide (obbligatorio: nati prima del 26/07/1993) e novizi/novizie R/S, rover/scolte, capi

ISCRIZIONI

Le iscrizioni si chiudono il 30/09/06 (termine ultimo di arrivo delle schede in segreteria regionale).



Il logo ufficiale del contingente italiano al Jamboree

Parliamo di... "tasse": questo non è un argomento che vi investe direttamente, però vale la pena di portarlo all'attenzione dei vostri genitori, poi decideranno loro.

Con la nuova normativa fiscale, si possono destinare a organizzazioni non profit il 5 per 1.000 delle imposte dovute.

Nello spazio, dedicato alla scelta per la destinazione del cinque per mille, che si trovano sui modelli CUD 2006, 730/2006 ed UNICO 2006, è possibile firmare nel riquadro "Sostegno del volontariato, delle organizzazioni non lucrative di utilità sociale, delle associazioni di promozione sociale, delle associazioni e fondazioni" e inserire il codice fiscale dell'AGESCI.

C.F. 80183350588

L'Agesci finalizzerà tali entrate a progetti specifici da individuare di volta in volta in base alle risorse raccolte e si impegna a rendicontare in modo chiaro e trasparente tali progetti.

La destinazione del 5 per mille e quella dell'8 per mille non sono in alcun modo alternative tra di loro ed è quindi possibile effettuare entrambe le scelte.

Parliamo di ... **Avventura che si fa in due!** Una rimane questa di carta e l'altra va sul web! Nel nostro nuovo sito troverete tante novità.

Riprende a pulsare **Avventura On Line** (www.agesci.org/eg/)!

Non tutto sarà subito on line poiché le novità sono davvero tante e non è possibile inserirle tutte in una volta.

Ci saranno gli **articoli**, ma con taglio ed argomenti nuovi.

Ci saranno le **News** con tutto quello che di scout succede in giro per l'Italia.

Ci sarà un angolo dedicato alle vostre **curiosità tecniche**.

Ci sarà una **sezione link** di pagine utili e approfondimenti coinvolgenti.

Non mancherà l'**area download** e l'**area giochi**.

E poi alcune novità che, per ora, non vi sveliamo...

Parliamo di... **Campi di Specialità e Campi di competenza.**

In questo numero troverete date, luoghi e tecnica di tutti i Campi di Competenza, che il Settore Specializzazioni e quello Nautico, organizzano per voi. Mentre le Regioni vi offrono una vasta scelta di Campi di Specialità, ma questi non li trovate qui ma sui siti regionali: chiedete di più ai vostri Capi.

Non perdetevi tempo, prima vi iscrivetevi è meglio sarà... non l'avete ancora fatto? E che aspettate?

GESÙ GIOCAVA? COME GIOCARRE CON GESÙ

DI DON LUCA MEACCI
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

E' un bel mistero ! Chissà se Gesù avrà giocato con i suoi amici. In effetti, se scorriamo il Vangelo, sembra che Gesù non abbia passato molto tempo nell'attività ludica. Il testo del Vangelo, riporta, eccetto alcuni episodi, quello che ha fatto dopo i 30 anni, cioè nell'età adulta. Solo nei "vangeli apocrifi", danno ampie notizie dell'infanzia di Gesù, anche se con caratteristiche molto vicine alle favole, e ci narrano che il bambino Gesù passava le sue giornate a giocare con i suoi amici. Permettetemi però di rimanere sul Vangelo che ogni domenica risuona nelle nostre chiese e nelle nostre messe al campo. Gli evangelisti, Matteo, Marco, Luca e Giovanni che hanno scritto le 4 versioni del Vangelo, ci hanno voluto raccontare i fatti, le parole e i gesti più importanti della vita di Gesù. Lo hanno fatto in modo sintetico, non avendo a disposizione né una macchina da scrivere, né un computer. Io sono convinto che Gesù abbia giocato, eccome se ha giocato ! Lo ha fatto quando, ancora fanciullo, si ritrovava con gli altri ragazzi a rincorrersi per le strade polverose del loro paese; giocava con i legnetti che trovava nell'officina di Giuseppe e all'età di un Esploratore o di una Guida, si sarà costruito la sua carrettella per fare le corse per le vie scoscese di Nazareth e poi..... poi a 30 anni, quando ha iniziato la sua missione pubblica, ha continuato a giocare ma lo ha fatto in maniera diversa, coinvolgendo anche gli altri e tutt'oggi continua a chiedere a te e a me, di continuare lo stesso bellissimo gioco dell'Amore di Dio. Il gioco, quello libero da interessi economici, o dal dover vincere ad ogni costo anche con mezzi illeciti, è sempre una cosa bella, ci fa divertire, ci fa incontrare altre persone, ci coinvolge e ci rende liberi per poter esprimere il meglio di noi stessi. Per questo, Gesù ha giocato anche nell'età adulta e lo ha fatto tutte quelle volte dove ha dato il meglio di sé, dove ha saputo coinvolgere anche gli altri. Allora possiamo dire che la vita di Gesù è stata come un "Grande Gioco" in cui è riuscito ad impegnarsi, a dare tutto se stesso e a vincere perché l'unica regola di gioco, era dare se stessi senza perdere la vita. Lui ci è riuscito: proprio perché ha dato tutta la sua vita per amore degli altri, ha vinto anche l'ultima prova, quella della morte. Infatti è risuscitato dai morti ed ora vive in eterno. Gesù è un tipo generoso, non vuole il trofeo solo per se, ma vuole che anche noi entriamo in questo Grande Gioco per riuscire a vincere come lui, in questo modo, la vita cristiana è la partecipazione ad un GG. Il Signore ci chiama ad entrare nella "Squadra di Dio" per giocare da cristiani la vita, tutta la vita; dando sempre il meglio di noi,

l'unica regola del gioco è questa: amatevi gli uni gli altri, come io ho amato voi. In fondo, tutto il Vangelo è una bellissimo gioco che noi siamo chiamati a vivere con tutte le nostre capacità; e questo non dobbiamo prenderlo come un banalissimo gioco, B.-P. ci direbbe: "vivi la vita come un grande gioco e non per gioco". Dobbiamo fare attenzione, ci sono dei giochi che non merita fare con Gesù, perché è certa la nostra sconfitta:

non giochiamo a nascondino, tanto ci trova ed è più veloce nel fare tana.....non ci nascondiamo da Lui, non facciamo finta che non c'è. Non dobbiamo aver paura di Lui.

non giochiamo al più forte, tanto siamo costretti a riconoscere che è Lui quello più forte, non per i muscoli, ma per il cuore grande che pulsa di amore per tutti.

non giochiamo a chi la dice più grossa.....Gesù ha detto: "il vostro parlare sia sì sì, no no".

Tanti però sono i giochi da fare con Lui e con i suoi amici e tutte le volte che nella tua vita sarai pronto a dare il meglio di te, avrai giocato bene nella squadra di Dio.

Se ti viene in mente un bel gioco, da fare con Gesù, fammelo sapere..... egae@agesci.it

don Luca



ALTA SQUADRIGLIA: OCCASIONE PER CRESCERE

DI MARCO DE CAROLIS E ANDREA FABBRI - PATTUGLIA NAZIONALE E/G
FOTO DI GIORGIO CUSMA



Quando ero in Reparto, mi raccontavano una storia che forse qualcuno di voi avrà già sentito...

Un padre che ormai vicino alla morte chiese ai suoi tre figli di portargli un ultimo regalo. Il primo si recò nel profondo oceano e raccolse il tesoro di una nave. Il padre rimase entusiasta e ringraziò il figlio di averlo reso la persona più ricca del mondo. Il secondo figlio invece salì per giorni la grande montagna e arrivato sulla vetta prese nella caverna del Vecchio Saggio la pelle del più vecchio orso mai vissuto. Il padre si commosse quando vide il dono e ringraziò il figlio per averlo così fatto divenire l'uomo più potente e invidiato del mondo.

L'ultimo figlio, il più grande, pensò di salire il monte per prendere la pelle d'orso ma poi arrivato in cima si rese conto che suo fratello era arrivato prima di lui. Sulla vetta del monte però guardò il panorama e vide un luogo che mai aveva visto prima, scese in quella direzione e un paese incantevole si apriva davanti a lui. Monti, prati, fiumi bellissimi che anche i suoi fratelli avevano visto ma mai avevano pensato di esplorare, perché troppo legati alla loro vita quotidiana.

Ogni giorno che passava il figlio scopriva cose nuove, ma dopo un po' di tempo decise di far ritorno a casa, al letto del padre morente. Quando arrivò mancava solo il suo regalo e il padre era molto curioso di conoscere quale fosse.

Il figlio entrò nella stanza e iniziò a raccontare quanto avesse visto ma al momento della consegna le sue mani erano vuote, non aveva portato nulla. Il padre lo osservò in un grande silenzio e nel suo volto comparve una lacrima. Queste furono le sue ultime parole

prima di morire: "Cari figli, ognuno di voi mi ha dato regali stupendi. Uno mi ha reso il più ricco, uno il più potente, ma il regalo più bello è arrivato dal mio figlio maggiore. Lui è venuto a raccontarmi con entusiasmo le sue nuove scoperte, ha saputo farmi capire la sua gioia di crescere, è riuscito a farmi capire che come me continuerà a essere un uomo che sa farsi domande e ricercare risposte. Lui mi ha donato il futuro."

Questo è un racconto che riassume un po' tutte le emozioni e sentimenti che si rincorrono nelle giornate di molti adolescenti, sempre più piene di cose da fare e sempre più povere di amici veri con cui condividerle e di

adulti che sappiano ascoltare e capire tutta l'energia tipica della loro età.

Il figlio più grande, del racconto, aveva capito di aver bisogno di qualcosa che andasse oltre le imprese e le avventure vissute fino a quel momento, aveva bisogno di un luogo in cui crescere.

Questo luogo, nell'avventura del Reparto, è l'Alta Squadriglia dove possono incontrarsi gli E/G che sentono l'esigenza di fare esperienze diverse e di parlare per cercare qualche risposta ai loro quesiti più profondi.

L'Alta non è un ambito in cui entrano tutti quelli di 15 e 16 anni ma un'avventura per coloro che chiedono di farne parte. È un'occasione che non vi viene data in alternativa alla vita di Reparto, ma piuttosto per permettervi di ricaricare le vostre energie e diventare sempre più testimoni anche per coloro che nel Reparto sono da poco entrati. In Alta vi incontrate con il Capo Reparto e l'Assistente e insieme potete decidere quelle che sono le Imprese per realizzare i vostri sogni. È quindi un posto importante per confrontarvi con gli altri della vostra età e con i vostri Capi, con i quali spesso è più difficile parlare dei vostri problemi durante le riunioni di Reparto. Al suo interno potrete costruire da protagonisti le Imprese e i giochi, potrete approfondire in modo più intimo la ricerca del Signore nella vostra vita.

E allora, cari E/G, non esitate a chiedere ai vostri Capi di intraprendere sentieri nei quali poter vivere la vostra Alta Squadriglia.

UN'ALTA SQUADRIGLIA A PEZZI

A CURA DI PICCHIO VOLENTEROSO CON LA COLLABORAZIONE DI ELISABETTA SCHIEPPATI, ERIKA POLIMENI, GIADA MARTIN, GIORGIA COVIELLO E FRANCESCO IANDOLO
FOTO DA ARCHIVIO AVELLINO 3 E GIADA MARTIN

E' sempre AvventuraLab a scorrazzare per tutta Italia ed impicciarsi dei fatti vostri. Elisabetta, Erika, Giada, Giorgia e Francesco questa volta si sono occupati di Alta Squadriglia, la si vivrà ovunque nella stessa maniera?

E' Oscar, il CR dell'**AVELLINO 3**, che ci parla un po' dell'Alta nel suo Reparto.

"I più grandi hanno esigenze diverse rispetto alla zampa tenera, perciò cerchiamo di trovare delle risposte insieme servendoci del confronto."



Il Reparto dell'Avellino 3

In passato si era data periodicità alle riunioni di Alta invece, dall'anno scorso, le abbiamo dedicato un fase in cui, con riunioni settimanali per circa un mese e mezzo, ci incontriamo e lavoriamo per l'Impresa.

L'idea della Trasgressione è nata dall'esigenza dei ragazzi di capire perché nella loro vita si stavano venendo a creare determinate situazioni.

Abbiamo diviso l'Impresa in due parti: nella prima c'è stato il Trapasso di Nozioni da parte di esperti su tre

argomenti in particolare: alcool, fumo e droga.

Nella seconda abbiamo cercato di sintetizzare i concetti confrontandoci e poi, divisi in Pattuglie, abbiamo fatto il punto della situazione in un Bivacco."

Roberta, una Guida, ci parla entusiasta dell'esperienza vissuta: "E' molto bello per noi più grandi poter stare insieme e confrontarci, anche se spesso abbiamo opinioni molto contrastanti." Domenico concorda ed è molto felice di aver potuto approfondire alcuni argomenti."

"Anche per noi Capi -aggiunge Oscar- è un'esperienza formativa e divertente. Obiettivi per questo nuovo anno?...Già l'anno scorso si iniziò a pensare alla famiglia o alla politica... Staremo a vedere!"

Francesco

Stuzzichiamo l'Alta Squadriglia del **MILANO 88**

Durante l'anno avete numerose riunioni di Alta?

Non particolarmente, però anche se sono poche si possono classificare tra le migliori dell'anno, perché c'è un clima migliore, più intimo.

Veniamo trattati dai Capi come adulti, facendo cose che sono maggiormente alla portata della nostra età.

Spesso infatti le attività di Reparto possono perdere il nostro interesse, perché noi cominciamo a crescere.

Queste riunioni sono seguite da Imprese e Attività riservate solo a voi?

Sì. Il Campo di Pasqua, una grande esperienza, dove ovviamente ci viene chiesto di più, perché in quanto più grandi possiamo anche dare di più.

Ma nonostante la fatica, ci si diverte e ci si conosce maggiormente.

L'unica altra Attività è il pre - campo Estivo. Organizziamo appunto il Campo, di modo che quando arriva tutto il Reparto noi abbiamo in mano la situazione e riusciamo a sfruttare al meglio i tempi, facendo più attività, magari guidate proprio da noi e non solo dai Capi.

Cosa pensate della presenza di un'Alta Squadriglia e credete che la vostra "funzioni"?

L'Alta Squadriglia è un modo interessante per creare intesa tra le persone di un futuro Noviziato e Clan, per legare le persone di una stessa fascia di età.

Ovviamente tutto ciò può avvenire solo se l'Alta funziona, ovvero se è organizzata in modo opportuno e la nostra lo è a tutti gli effetti.

Elisabetta



Sono passata a salutare i miei amici del **REGGIO CALABRIA 3**: stavano facendo riunione di Alta Squadriglia. L'Alta Sq. è un ambiente molto particolare che quando funziona, spesso lavora "di nascosto".

Cos'è l'Alta Sq. per i miei amici?

Subito ho deciso di scambiare con loro quattro chiacchiere.

Si incontrano una volta al mese e di certo non mancano uscite di Alta in cui, davvero, ne combinano di tutti i colori!

Si pensano momenti di preghiera, riflessione, ma anche di gioco.

Un'Alta è importante perché i ragazzi che la compongono sono fra loro molto uniti, sono più grandi e - anche se qualcuno ironizza sulla maturità - si sentono più liberi di discutere insieme di argomenti, temi diversi da quelli che potrebbero trattare all'interno del Reparto.

Sono attività che mirano alla crescita e alla riflessione personale, in cui ognuno vede nel compagno di sentiero un amico, se stesso poiché tante sono le cose in comune.

"Argomenti più complicati" dice qualcuno, attività per chi fa parte dell'Alta, ma anche di "servizio" del Reparto come la costruzione del pre - campo compresa la realizzazione delle tanto amate latrine.

L'Alta Sq. è importante dal momento che i ragazzi che ne fanno parte decidono di farla funzionare. "Noi dobbiamo dare l'esempio!" dicono.

Così, fra un ricordo divertente e una risata, li lascio alla loro riunione.

Erika

Una chiacchierata con l'Alta Squadriglia del **GENOVA 36**

Avete già iniziato a fare le riunioni di Alta Squadriglia?

No, purtroppo non abbiamo ancora iniziato le riunioni, però abbiamo già parlato molto dell'Alta Squadriglia.

Quest'anno sarà un'esperienza nuova perché ci uniremo all'Alta Squadriglia del Genova 3.

Siamo molto contenti di iniziare questa nuova esperienza.

Siete così contenti perché vi state stufando delle attività del Reparto?

No, in Reparto ci divertiamo sempre! Però si inizia a creare un distacco, si nota una differenza tra noi e i Piedi Teneri; mentre a noi interessano anche discussioni e non vediamo l'ora di organizzare un'Impresa, loro preferiscono giocare.

Essere i più grandi è molto bello, però oltre al rapporto Capo - Primo anno, sentiamo il bisogno di qualcosa di più: l'Alta.

Come vivete l'Alta Squadriglia?

Quest'anno, pur non avendo ancora iniziato, siamo già un bel gruppo di amici.

Ovviamente ci sono amicizie più o meno forti, però ci sentiamo tutti "legati" e amici.

E non avete paura che l'unione con un'altra Alta Squadriglia possa danneggiare la vostra unione?

No, anzi siamo molto contenti.

La consideriamo una grossa opportunità per poterci confrontare e crediamo che questa unione possa generare ancora più amicizie e legami.

Potremmo fare più attività, più Imprese e avventure: abbiamo già in mente molte idee!

Giorgia

In una fredda serata torinese sono andata ad intervistare l'Alta Squadriglia del **TORINO 9**.

Eccomi accolta da Paolo, Lara, Linda, Nicolò, Dennis, Pino, Marco, Mizar, Annalisa e Gabriella. Finalmente anche il loro Reparto può contare sui più grandi: infatti è il primo anno che la Comunità di Alta Squadriglia è così numerosa!

Qualcuno la definisce come una famiglia ed è proprio grazie alle riunioni, alle attività che li hanno visti come protagonisti e che le relazioni si sono rafforzate.

Caratteristica peculiare è la totemizzazione che avviene in Alta, con un'uscita al Rifugio Roccasella.

Tra le esperienze che hanno vissuto ricordano soprattutto i Campi di Alta che ripercorrono le tappe fondamentali della passione e morte di Gesù con momenti di riflessione, di scambio di opinioni e di crescita.

Per quest'anno hanno in programma un gemellaggio con un'Alta Squadriglia di Mantova, sullo stile di un Challenge o di un San Giorgio; uno spettacolo teatrale, con realizzazione a fine Gennaio, in cui coinvolgeranno il loro Reparto e l'intero Gruppo! Ed è proprio durante l'intervista che spuntano copioni di "La casa della fortuna" di cui cureranno ogni minimo dettaglio, dalle scenografie, ai costumi, alle sceneggiature...

Si dedicheranno anche al percorso di preghiera per il Reparto, partendo da domande che si sono posti sui dubbi della fede, sui valori portanti della vita Scout, come l'amicizia.

Il loro impegno principale sarà il ricordarsi del fazzolettone che portano al collo anche fuori dai momenti di Attività!

Giada

L'Alta Squadriglia del Torino 9



L'ALTA SQUADRIGLIA IN GIRO PER L'ITALIA

A CURA DI GIORGIO CUSMA CON LA COLLABORAZIONE DEI CORRISPONDENTI DI AVVENTURA
FOTO DI GIORGIO CUSMA, MARIO INDELICATO E SALVO TOMARCHIO

TANTE ESPERIENZE,
NON SEMPRE UGUALI

Cambiano le nostre domande ma i corrispondenti son sempre pronti a rispondere. Stavolta abbiamo chiesto come si vive l'esperienza dell'Alta Squadriglia nei loro Reparti. Ed ecco il ventaglio di risposte che abbiamo ricevuto... certo, non tutti la vivono alla stessa maniera: ma forse è un problema di Capi.



Nel mio Reparto l'Alta Sq è composta dai componenti dell'ultimo anno. Ogni settimana si ritrovano insieme ai Capi per discutere di vari argomenti oppure preparano il lancio di un'attività o organizzano giochi e campetti. Hanno anche curato la preparazione alle Promesse ed organizzato, e diretto, tutti i giochi del Campo Invernale! Deve essere stata un'esperienza unica per loro!

Elena Bassoli – Carpi 5

A Caravaggio l'Alta Squadriglia è composta di Capi e Vice. Quando lavoriamo di Alta, andiamo a fare delle uscite o dei campi. Di solito parliamo dell'organizzazione dell'attività da fare, con il resto dei Reparti e ne discutiamo. Quest'anno stiamo allestendo uno spettacolo teatrale che ci servirà anche come autofinanziamento.

Belloni Marta – Caravaggio 1

L'Alta Squadriglia del mio Reparto è composta dalle persone del 5° e 4° anno: i vecchietti del Reparto in poche parole! L'Alta Squadriglia organizza cene di autofinanziamento, grandi giochi, mercatini, viaggi in montagna per fare Alberi di Natale e presepi in paesini sconosciuti e via dicendo! Spesso sogna imprese impossibili, come andare alla Mensa dei Poveri di Roma o cose simili, o cerca di fare alpinismo con la neve che arriva ai fianchi! Cose così..."

Benny Capuani – Teramo 1

Nel mio Reparto, l'Alta Squadriglia è composta da ragazzi e ragazze degli ultimi due anni. Secondo me

questo è un ottimo modo per divertirsi e per conoscerci di più! Quest'anno, dato che le persone scarseggiano, abbiamo pensato di fare un gemellaggio con un'altra Alta Squadriglia vicina (speriamo che qualcuno ci voglia!). Ci sarebbe l'intenzione di andare a fare sci da fondo - ottimo modo per fare muscoli e risate a non finire - o rafting (quello sport che vai con quella barchetta per i fiumi e le rapide), canoa o speleologia - anche se qualcuno è un pò titubante -. Insomma, cose da grandi!

Valentina Peressotti - Pagnacco 1°

Nel mio Reparto l'Alta Squadriglia è come una vera e propria Squadriglia: ci si incontra settimanalmente e, assieme ai Capi Reparto, si propongono attività, canti, preghiere e giochi per eventi determinati come il Campo Invernale o Estivo, la giornata del pensiero, il San Giorgio... si discute sugli eventuali problemi e si cerca di risolverli. Si scelgono gli argomenti da trattare durante l'anno associativo e si decide quando fare il Consiglio della Legge.

Serena Saponaro - Grottaglie 1

La nostra Alta Squadriglia è un po' inusuale. Anzi, molto inusuale. Tutto nacque nella notte dei tempi (due, tre anni fa) quando le rivalità fra le Squadriglie era molto alta. Le Sq. femminili si deridevano e quelle maschili lottavano per la supremazia nel Reparto. Ma tutte aspiravano ad una sola cosa: la tanto anelata Fiamma, simbolo di magnificenza e di gloria per chiunque la possedesse. Dopo qualche tempo l'Alta Sq. dell'epoca, si accorse che quei diverbi erano estremamente improduttivi, nonché offensivi e fastidiosi. Durante un Campo Invernale, in una lugu-





bre serata, i membri dell'Alta si ritrovarono in una stanza, isolata da tutto e da tutti, per discutere sul da farsi. Stipularono così il primo di una lunga serie di accordi, atti a garantire la pace e la serenità all'interno del Reparto stesso. Oggi l'Alta Sq. si preoccupa ancora di mantenere la sincerità e fortificare l'unione, ponendosi come un'organizzazione tanto produttiva quanto silenziosa. Non esistono infatti, accordi scritti o verbali che regolino la sua esistenza; ogni membro è spinto e sostenuto moralmente dagli altri per svolgere al meglio, il proprio compito. Materialmente è divisa in due parti fondamentali: i Capi Sq., che fungono da ambasciatori accordandosi con le altre Sq. per lavori di gruppo, ecc... mentre i Vice Capi Sq. curano il rispetto degli impegni presi all'interno del Reparto. Potrà sembrarvi molto poco o non divertente, ma quello della nostra Alta Sq. è un ruolo essenziale per un Reparto che, ancora oggi, cerca soprattutto la fraternità.

Fabrizio Gaudio – Montichiari 1

L'anno scorso l'Alta Sq. funzionava poco; infatti abbiamo fatto solo un mini campo di due giorni. Purtroppo il nostro gruppo era ancora precario e quindi eravamo soltanto in tre. Per me è stato bello e divertente, perchè mancavano pochi giorni alla Pasqua e abbiamo preparato i simboli per la Via Crucis.

Barbara Antolini - Monti del Trasimeno 1

Nel mio Reparto l'Alta Squadriglia è formata dalle Terze e Quarte Tappe e, di solito, con i Capi Reparto, organizza lo svolgimento dei Campi, delle uscite e dei fine settimana. Inoltre prende le decisioni logistiche più importanti e discute con i Capi delle idee della squadriglia.

Ester Angrisani – Salerno 3

Dell'Alta Sq del mio Reparto ne fanno parte tutte le 3 e 4 Tappe compresa ovviamente io! Di solito si organizzano delle uscite o pernottamenti a tema, molte volte su problemi che riguardano la nostra società. Il tema viene proposto da noi e poi si sceglie quello più interessante!

Selina Falbo – Avola 3

leri, durante il Consiglio Capi, ci è stato comunicato che quest'anno partirà realmente l'Alta Squadriglia, che l'anno scorso non aveva funzionato molto: si era organizzato soltanto qualche incontro a tema. Ora invece abbiamo già programmato un accantonamento, per il primo week end di marzo. Sceglieremo temi da trattare, attività e imprese da realizzare. Dell'A.Sq. fanno parte tutti i ragazzi di Terza e Quarta Tappa, in totale siamo 11. Il nostro è un piccolo Reparto ma in grado di realizzare grandi progetti! Spero il lavoro proceda con costanza. Sto già mettendoci tutto l'impegno possibile, e lo farò per tutto quest'ultimo anno che mi resta da vivere in Reparto.

Rosanna Privitera - Catenanuova 1

Per quanto riguarda l'Alta Sq., nel mio Reparto, è composta generalmente dalle QUARTE TAPPE. Quest'anno siamo in 5 (Federica Biscaro, Stefano Braggion, Stefano Byloos, Michele Massarenti e la sottoscritta), Capi Squadriglia ed anche i più "anziani" del Reparto e ci riuniamo normalmente ogni due settimane. I Capi ci fanno organizzare, una volta al mese, un grande gioco per il Reparto o altre attività a tema. Abbiamo in programma un'uscita con lo scopo di servizio in parrocchie vicine alla nostra città.

Il nostro "referente" è Stefano Braggion: è lui che decide l'ordine del giorno alle nostre riunioni, ed è a lui che i Capi chiedono i resoconti dei nostri incontri.

Giulia Rossi – Adria 2

Nel mio Reparto l'Alta Squadriglia è formata da Capi e Vice, che aiutano i Capi scegliendo le attività da fare, esprimendo pareri e consigli.

Ma, oltre a questo, decidiamo anche cosa fare tra di noi (i più grandi) proponendo di solito uscite in bici e simili. Lo scorso anno lo scorso anno avevamo avuto la geniale idea di andare a sciare, idea troncata sul nascere.

Infine, ispezioniamo il luogo del Campo Estivo insieme ai Capi per scegliere dove fare gli angoli e come organizzare il Campo stesso.

Francesca Morelli - Toscana 1



VERSO IL JAMBOREE DEL CENTENARIO

LE AVVENTURE DI ELENA
COMINCIANO COSÌ!

DI MAURO BONOMINI
DISEGNI DI JEAN CLAUDIO VINCI

Questa è la prima puntata di un racconto che si concluderà prima del Jamboree. Mauro illustrerà il cammino che i partecipanti, con le loro Squadriglie, Reparti e Gruppi, dovranno percorrere per partecipare al grande evento con un loro rappresentante: in questo caso Elena!

Maria Elena era arrivata in sede di Reparto con un certo anticipo, perché doveva incontrarsi con la sua Vice, Elena, prima della solita riunione settimanale di Squadriglia. Diede un'occhiata di sfuggita alla piccola libreria e fece passare un dito su uno dei ripiani: non c'era ancora polvere, dopo l'ultima pulizia a fondo dell'angolo, o forse Francesca, custode dell'angolo, era passata a pulire durante la settimana. Dal corridoio della casa parrocchiale sentì arrivare, attutito, il suono di passi veloci e decisi: un attimo di sosta, il cigolio della porta ed ecco comparire Elena. Come sempre portava i capelli biondo scuro raccolti in una coda di cavallo, come sempre aveva un'aria seria e decisa. Tenace era l'aggettivo che veniva in mente a guardarla. Era Vice dallo scorso anno, quando lei era diventata Capo Squadriglia, e con lei si trovava molto bene, anche se era più giovane di un anno. Elena, Francesca, Noemi e Piera avevano la stessa età, mentre Valeria era appena passata dal cerchio delle Coccinelle. Una Squadriglia giovane, ma con una storia antica, come ci teneva molto a precisare Maria Elena: l'unica Squadriglia del Reparto, da venticinque

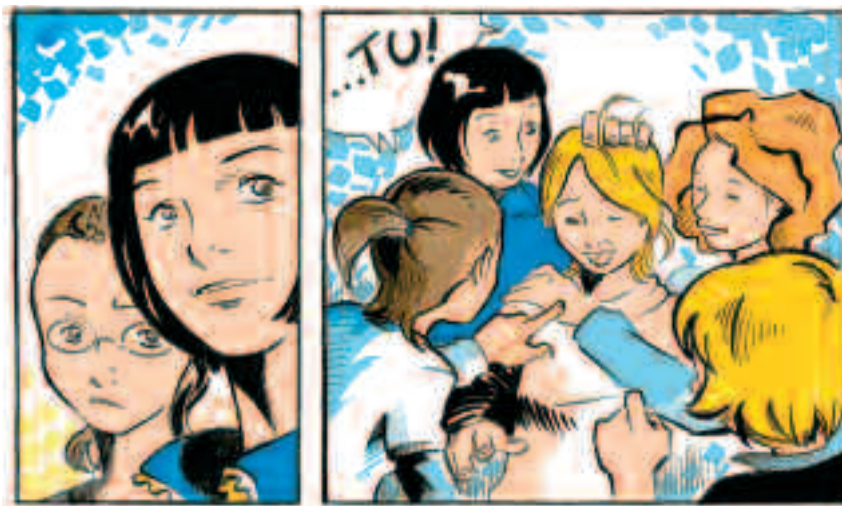
anni a questa parte, a non essere mai stata sciolta. Sorrise mentre l'amica si sedeva al tavolo di Squadriglia: "Capo, ho un favore grande da chiederti." Quando si inizia così un discorso, deve essere successo qualcosa di particolare e Maria Elena si fece subito attenta. Cosa mai poteva chiederle? Forse di esonerarla da qualche incarico di Squadriglia perché doveva studiare? Non era mai successo, Elena era bravissima a scuola... e nemmeno litigava con le altre Guide... forse... un problema di cuore? Non ne avevano mai parlato, ma chi sa, un colpo di fulmine. Un esploratore? O un extra-associativo? Elena la guardò fissa negli occhi: "Mi serve il tuo aiuto, voglio partecipare al Jamboree... lo so che è fra un anno abbondante e a quell'ora tu sarai già passata, ma io voglio essere sicura che mi prendano. Mi sono informata, ci sono un sacco di cose da fare, deve collaborare anche la Squadriglia!" Maria Elena era rimasta a bocca aperta: non se lo aspettava. D'altro canto non le sembrava un grande problema, nella storia del Reparto solo una Guida era andata al Jamboree in Cile, quindi non pensava ci fossero grandi difficoltà per Elena. Ma lei era solita prendere molto sul serio qualsiasi impegno, ogni cosa la voleva fare al meglio, quindi ecco la ragione di tutto questo affanno. "Ho letto su Avventura gli articoli sull'Eurojam, ho pensato a quanto meraviglioso deve essere partecipare al Jamboree del Centenario, ho chiesto in casa e mi sono decisa. Metterò via i soldi dei regali, di compleanno e Natale, mi impegnerò in piccoli lavoretti durante l'anno e d'estate per raccogliergli altri, e arriverò a pagare la quota. Però si deve fare anche un percorso con la Squadriglia e il Reparto... Maria Elena, dimmi che mi aiuterai a convincere anche le altre..."



Ma lei era solita prendere molto sul serio qualsiasi impegno, ogni cosa la voleva fare al meglio, quindi ecco la ragione di tutto questo affanno. "Ho letto su Avventura gli articoli sull'Eurojam, ho pensato a quanto meraviglioso deve essere partecipare al Jamboree del Centenario, ho chiesto in casa e mi sono decisa. Metterò via i soldi dei regali, di compleanno e Natale, mi impegnerò in piccoli lavoretti durante l'anno e d'estate per raccogliergli altri, e arriverò a pagare la quota. Però si deve fare anche un percorso con la Squadriglia e il Reparto... Maria Elena, dimmi che mi aiuterai a convincere anche le altre..."

Ho bisogno di tutte voi, compatte come siamo sempre, anche di più se possibile. Sono certa che quando sarò in Inghilterra sarò un po' come se ci foste anche voi con me!" Maria Elena si alzò sorridendo e abbracciò l'amica con forza : "Ma certo che ti aiuterò! Ti aiuteremo! Aspetta che lo sappiano le altre, si faranno in quattro!" : "Per che cosa dobbiamo farci in quattro?" Chiese Francesca, appena entrata dalla porta, come al solito puntualissima ad ogni riunione. : "E' una grande sorpresa! Te lo diciamo quando arrivano le altre!" Francesca assunse un'aria preoccupata. Lei si preoccupa di frequente, vuole che tutto vada sempre al meglio e che nessuno abbia dei problemi. E' la Protezione Civile della Squadriglia, sia in senso metaforico che nella realtà (in effetti ha partecipato insieme ad Elena ad un campo di competenza di Pronto Soccorso a Bracciano lo scorso anno, a quattordici anni appena compiuti). Un piccolo trattorino pronto a mettersi in moto quando serve, un'ambulanza fatta ragazza pronta ad intervenire ad ogni evenienza, una sicurezza per tutte. Arrivarono di corsa Piera e Noemi. Piera è la più alta di Squadriglia, sorride con facilità ed è allegra e simpatica, un grande aiuto per la Squadriglia nelle difficoltà, oltre che nella normale vita di tutti i giorni. Noemi è l'artista di Squadriglia, attrice provetta e grande animatrice di fuochi di bivacco, disegnatrice molto abile. Alla sera, in tenda, prima che i capi cantino "San Giorgio", racconta storie avvincenti che lasciano tutte con il fiato sospeso. Ogni tanto va a casa di Maria Elena, che è bravissima a scrivere, con la richiesta di un copione per qualche scenetta o qualche spettacolo da fare in parrocchia. Ambedue, sedendosi, guardarono la Capo e la Vice dall'aria, per una volta, così misteriosa. Giunse infine anche Valeria, l'unica e sola in Squadriglia, ad essere coccolata da tutte le altre. Capelli scarmigliati e sguardo accigliato, pronta a ribattere se qualcuno avesse fatto un commento sul suo ritardo di pochi minuti. Anche lei rimase però stupita di quest'aria particolare, che sembrava aleggiare intorno al tavolo di Squadriglia, un'aria da grandi occasioni, o da grandi rimproveri, magari. Invece Maria Elena sfoderò un bellissimo sorriso e guardò ad una ad una

negli occhi le sue squadrighiere. : "Ragazze, vi dò una bellissima notizia, che cambierà i programmi della Squadriglia per i prossimi anni!" Francesca assunse un'aria veramente preoccupata, immaginava già un'Impresa disperata, tra pericoli e difficoltà. Noemi pensò che fosse il lancio di una Impresa e si immaginò i cartelloni da scrivere e disegnare, Piera rispose al sorriso e Valeria sgranò gli occhi. : "E' tanto tempo che la nostra Squadriglia non si impegna a fondo, non dimostra le sue capacità, non fa conoscere al resto del mondo la stoffa di cui è fatta. Insomma, è un sacco di tempo che un bel guidoncino verde non sventola più sul nostro guidone. Vogliamo forse noi essere di meno delle Guide in gamba che ci hanno preceduto? Vogliamo che il nostro nome non entri nella storia della Squadriglia? Allora, è giunto il momento di pensare a questa nuova specialità di Squadriglia! Che so, cosa vi piacerebbe scegliere? Animazione Internazionale, per esempio?" Per un lungo secondo nessuno disse nulla, poi cominciò un coro di : "Ma sei matta?" (tutte insieme) : "Siamo troppo avanti nell'anno, non ce la faremo mai. Troppe cose da programmare e progettare!" (Francesca, naturalmente) : "Vuol dire che andiamo all'estero?" (Valeria) : "Potrei disegnare qualche bel cartellone con luoghi famosi di altri paesi." (Noemi) : "Bella idea!" (Piera) Maria Elena, con aria soddisfatta, proseguì : "Bene, visto che siamo tutte d'accordo, vi do anche un'altra bella notizia: per la prima volta nella storia della nostra Squadriglia qualcuna di noi andrà al prossimo Jamboree!" Tutte si guardarono intorno, cercando di capire, poi pian piano gli sguardi si fissarono su Elena, che fino ad allora non aveva aperto bocca. La puntarono con il dito, come se fosse una spada laser e sbottarono : "Tu!" e poi si buttarono ad abbracciarla e a darle pacche sulle spalle.



CAMPI DI COMPETENZA 2006

A CURA DEL SETTORE SPECIALIZZAZIONI



I Campi di Competenza sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la branca E/G, sia dal settore Specializzazioni che dal settore Nautico e sono rivolti a ragazzi e ragazze in cammino verso le tappe dell'autonomia e dell'animazione. Questi campi hanno lo scopo di offrire l'occasione per affinare uno specifico ambito di competenza attraverso l'approfondimento ad alto livello di una tecnica, con l'ottica di rendere esploratori e guide pronti in ogni circostanza a servire validamente il prossimo, nonché ad animare la squadriglia e il reparto di appartenenza.

Per informazioni e iscrizioni puoi rivolgerti alla Segreteria Centrale: eventiragazzi@agesci.it tel. **06 68166219** e/o verificare la disponibilità sul sito <http://www.agesci.org/utility/eventi/campi/speceg.php>

COMPETENZA	TITOLO DEL CAMPO	BASE	N° MAX	DATA
ABILITA' MANUALE TRAPPEUR - AMICO DELLA NATURA - CAMPEGGIATORE -	MANI MAGICHE	PIAZZOLE	32	GIUGNO
OSSERVATORE - CUCINIERE PIONIERISTICA METEOROLOGIA ASTRONOMIA SHERPA	TRAPPEUR PIONIERISTICA - HEBERTISMO	CANTALUPA SPETTINE	24 30	11-15 GIUGNO 2006 11-15 GIUGNO 2006
MANI ABILI PIONIERISTICA PIONIERISTICA - ANIMAZIONE SPORTIVA NATURA	A SPASSO FRA LE STELLE SHERPA (tecniche di vita all'aperto) ...e noi sopravviveremo!	CASSANO MURGE COSTIGIOLA	32 32	14-18 GIUGNO 2006 14-18 GIUGNO 2006
PRONTO SOCCORSO - EPC PIONIERISTICA GUIDA ALPINA	ABILITA' MANUALE TECNICHE DEL PIONIERE	SPETTINE SPETTINE	30 20 E	15-19 GIUGNO 2006 15-19 GIUGNO 2006
ESPLORAZIONE FLUVIALE	PIONIERISTICA - HEBERTISMO LE MERAVIGLIE DELLA NATURA	ANDREIS CASSANO MURGE - San Giovanni Rotondo (FG)	30 32	17-21 GIUGNO 2006 17-21 GIUGNO 2006
ESPLORAZIONE FLUVIALE	L'EMERGENZA E' IL MIO MESTIERE PIONIERISTICA AVVENTURA ALPINA	PIAZZOLE COLICO CANTALUPA (Fuori base - Valle Stretta)	30 32 22	18-24 GIUGNO 2006 20-25 GIUGNO 2006 22-26 GIUGNO 2006
PIONIERISTICA ANIMAZIONE ESPRESSIVA - MANI ABILI	ESPLORAZIONE FLUVIALE	PIAZZOLE - Quinzano S.O. (BS) PIAZZOLE	24 32	22-26 GIUGNO 2006 22-27 GIUGNO 2006
ESPLORAZIONE - NAUTICA ANIMAZIONE ESPRESSIVA	PIONIERISTICA ESPRESSIONE E MANUALITA'	BRACCIANO (fuori base) SARDEGNA (Cagliari)	32 20	22-28 GIUGNO 2006 23-27 GIUGNO 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	TRA SCOGLIERE E ORIZZONTI... avventura nel Mediterraneo!	SARDEGNA (Cagliari)	20	23-27 GIUGNO 2006
TOPOGRAFIA - NATURA - SCOUTING PIONIERISTICA - ANIMAZIONE SPORTIVA TRAPPEUR TRAPPEUR	I COLORI DELL'ESPRESSIONE	SARDEGNA (San Martino)	32	23-27 GIUGNO 2006
TOPOGRAFIA - NAUTICA - NATURA TRAPPER - AMICO DELLA NATURA - CAMPISMO CAMPISMO - PIONIERISTICA	UN SALTO NELL'AVVENTURA PIONIERISTICA - HEBERTISMO: come superare se stessi TRAPPER TRAPPER	BRACCIANO COSTIGIOLA	32 26	23-29 GIUGNO 2006 24-28 GIUGNO 2006
TOPOGRAFIA - NAUTICA - NATURA TRAPPER - AMICO DELLA NATURA - CAMPISMO CAMPISMO - PIONIERISTICA	UN TUFFO NELL'AVVENTURA L'UOMO DEI BOSCHI: avventura nella natura CAMPISMO - PIONIERISTICA	SPETTINE SPETTINE BRACCIANO COSTIGIOLA - Crespadoro (VI) MARINEO	20 E 20 G 20 24 32	24-28 GIUGNO 2006 24-28 GIUGNO 2006 25-29 GIUGNO 2006 26 GIUGNO - 1 LUGLIO 2006 27 GIUGNO - 1 LUGLIO 2006

INCARICO	IN SEDE e/o AL CAMPO
MAGAZZINIERE	Essendo il custode del materiale di Squadriglia, questo è l'unico incarico ufficiale che viene coinvolto quando la Squadriglia decide di giocare. Tra la dotazione di Squadriglia non potranno infatti mancare anche oggetti che servono per i giochi, tecnici, sportivi o di divertimento: palla, scalpi, cordini, carta, pennarelli, roverino, ecc,ecc. Tutte queste cosette stanno in bell'ordine nel magazzino di Sq. o nella cassa di Sq. quando si va al Campo. Il magazzinoiere farà in modo che tutto sia in ordine e prontamente disponibile quando si decidesse di giocare, ma il suo compito finisce qui: saranno altri a curare ed animare lo svolgimento dei giochi.

attività

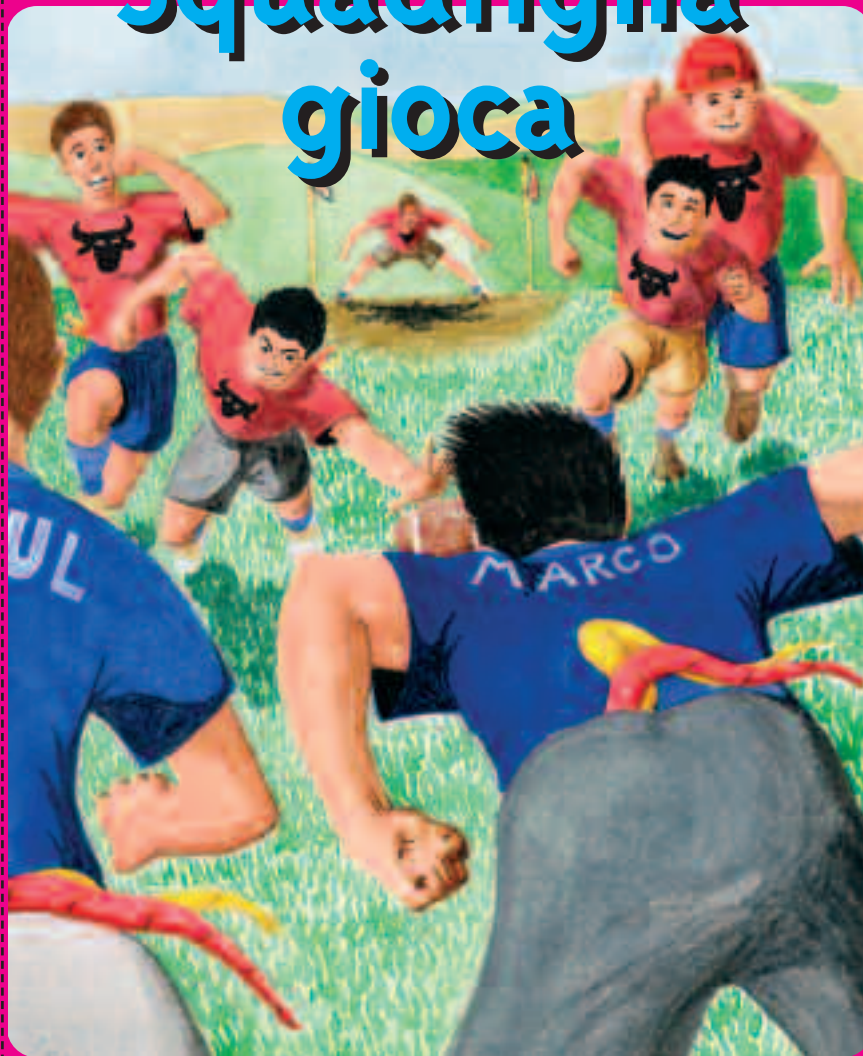
Chi è allora che fa giocare la Squadriglia?

In primo luogo il Capo Squadriglia che, nel Quaderno di Caccia, avrà una particolar sezione dedicata ai giochi. Una serie sufficientemente nutrita per affrontare senza problemi qualsiasi break per divertire la Squadriglia: sia in sede che in uscita o al Campo. In questo elenco non mancheranno i giochi tecnici, quelli cioè che servono per diventare più competenti nelle tecniche scout. Giochi quindi di segnalazione, di nodi, di costruzioni, di cucina, di orientamento, di riconoscimento costellazioni o tracce o foglie o... chi ne ha più ne metta! Non mancheranno nemmeno giochi in cui ci si potrà scatenare in turbolenti coinvolgimenti: palla scout, bandiera, pallavolo, roverino, ecc. E nemmeno quelli più calmi, quasi da società, che servono a creare momenti di tranquillità e distensione all'interno della Squadriglia: indovinelli, quiz, giochi d'osservazione, ecc.

In secondo luogo, se la Squadriglia ha la fortuna d'averlo, un E/G con la specialità di Maestro dei Giochi (in questo caso) sarà lui a curare tutto quello che, abbiamo detto, dovrebbe fare cioè il Capo Squadriglia: elenco giochi, conoscenza regole e... cura del materiale. In quest'ultima incombenza il Maestro dei Giochi si affiancherà al magazzinoiere e provvederà in prima persona alla cura e manutenzione di tutti quelli oggetti, che abbiamo già visto, sono essenziali per giocare bene e con più gusto.

Ma per la riuscita di qualsiasi gioco, è coinvolta tutta la Squadriglia con due regole principali: entusiasmo e rispetto delle regole!!!

La Squadriglia gioca



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.2 di MAGGIO 2006

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:Salvo Tomarchio
Sara Meloni
Isabella Samà
Giorgio Cusma
Stefania Martiniello**Disegni di:**Sara Palombo
Stefano Sandri
Simona Spadaro
Jean Claudio Vinci**Foto:**

Stefania Martiniello

QUANTO GIOGA LA TUA**SQUADRIGLIA**DI ISABELLA SAMÀ
DISEGNO DI STEFANO SANDRI*Giocare per imparare
a vivere*

Giocare è la maniera più bella per imparare a vivere! Con il gioco, impariamo a cooperare con gli altri, a non darci per vinti, a lottare fino all'ultimo per uno scopo; impariamo che ci sono delle regole ed è bene che sia così; impariamo ad essere leali e a rispettare l'avversario; tocchiamo con mano i nostri limiti umani o scopriamo di avere talenti e risorse inaspettate, come l'immaginazione, la capacità di osservazione, uno scatto invidiabile! Con il gioco, impariamo a fare una legatura, un nodo, a risolvere un quesito difficile o misterioso; impariamo a entrare in rapporto con Dio in maniera più intensa e spontanea, ad esprimere liberamente la nostra personalità, ad usare al 100% le possibilità del nostro corpo.

Quante cose importanti impariamo con il gioco, senza accorgercene. Per

questo è importante non smettere mai di giocare, neppure quando si passa dal Branco al Reparto, neppure in Squadriglia.

B.-P., in fondo, quando ha ideato lo scoutismo, non ha pensato ad altro che a creare un gioco, un bel gioco appassionante attraverso il quale fosse naturale per i ragazzi imparare a crescere, a trovare un ruolo nella vita e a rendersi utili nella cittadinanza.

Se negli Scout smettessimo di giocare, lo scoutismo perderebbe tutta la sua attrattiva, non pensate? Allora, cosa c'è di meglio che pensare al prossimo gioco da fare in Squadriglia?

Vi do qualche suggerimento su come si organizza un gioco.

Innanzitutto, chiedetevi: perché giocare? Sembra una domanda sciocca, invece non lo è; sembra una domanda difficile, be' sì, non è facile capire subito quale be-

neficio apporta un gioco, ma anche qui è solo questione di allenamento!

Il gioco da inventare deve servire: a creare affiatamento? Gusto nello stare insieme? Allenare lo spirito di osservazione? I muscoli? Ecc. In base al vostro scopo, siete in grado di ridurre il campionario di giochi da cui tirare fuori quello giusto.

Seconda domanda: quanti siamo? Qualcuno di noi ha dei limiti particolari? Non è semplice creare dei giochi per 3-5-7 persone o per persone con diverse abi-

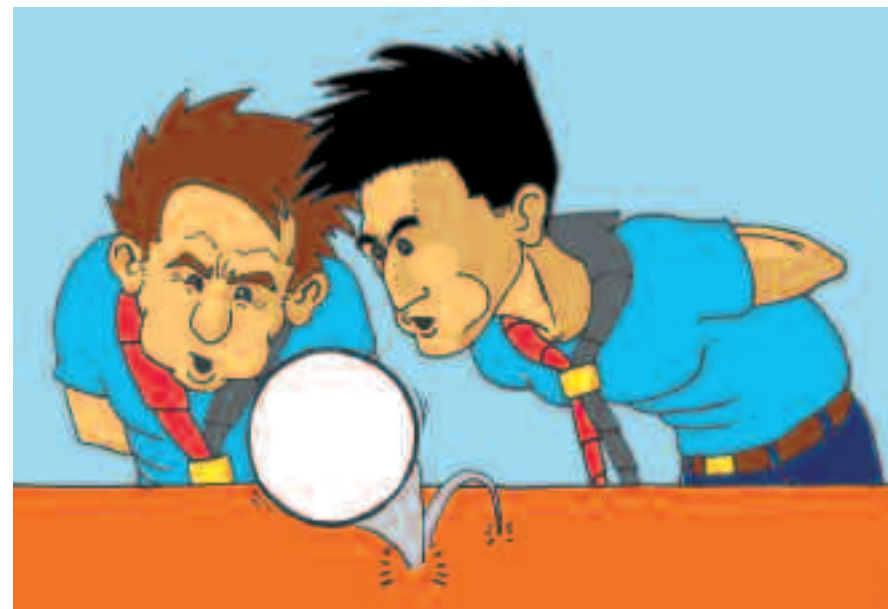
lità, ma ci si può riuscire! Si possono adattare giochi individuali come rebus, parole crociate, ecc. oppure quelli collettivi come il calcio e la pallavolo.

Terza domanda: dove giochiamo (occhio a valutare le insidie!)? Esistono giochi che si possono fare al chiuso o all'aperto, dentro la sede o in mezzo al bosco, al lago, ecc. Valutate bene il terreno: vi servirà per piegarlo alle vostre esigenze ed in più per impedire incidenti!

Quarta domanda: cosa ci servirà? Non dimenticate mai quel che vi

serve per giocare, pena una brutta figura e tanta delusione!

Vi racconto un giochino che ci siamo inventate in Squadriglia (o preso da chissà quale libro o altra esperienza!): Palla al soffio. Basta un tavolo liscio, una pallina da ping-pong e un minimo 4 persone. Il gioco è una variante di calcio balilla: i giocatori si mettono ai lati del tavolo, laddove sarebbero spuntati i tubi, solo che devono tenere le mani dietro la schiena e possono muovere la pallina solo con il soffio. Provateci un po'...



GIOCHI IN LEGNO

TESTO E DISEGNI A CURA DI GIORGIO CUSMA

Un modo per giocare il doppio è quello di costruirsi da sé i giocattoli. Il legno è un materiale molto adatto a questo scopo, perché facile da lavorare ed abbastanza

robusto da resistere ad un uso prolungato. Perché non provate a realizzare il progetto che vi proponiamo?

Si tratta di un pupazzo che farà tutte le acrobazie che gli chiederete. Vediamo che vi serve:

Compensato (**negozio di bricolage**) da 3 mm, da cui ricaverete 5 sagome rettangolari (**A** -una 5x9cm, **B** -due da 2,5x7,5 cm e **C** -due da 2,5x7)

Un'asta di legno a sezione quadrata (1,5 cm per lato) da cui ricavare: 2 listelli lunghi 30 cm ed uno lungo 6 cm (**negozio di bricolage**)

2 graffette d'ottone

(in cartoleria!)

Seghetto per il traforo, coltellino, un paio di chiodini, colla da legno, dello spago, punteruolo

Come procedere:

disegnate le sagome del pupazzo, mantenendo le proporzioni, sulle sagome di compensato (il corpo sulla A, le gambe sulle B e le braccia sulle C). Le sagome vanno disegnate e colorate su entrambi i lati delle sagome. Ritagliate le sagome con il traforo.

(fig.1) sulle sagome, praticate dei fori (del diametro sufficiente a far passare le graffette d'ottone) nelle posizioni indicate sui disegni

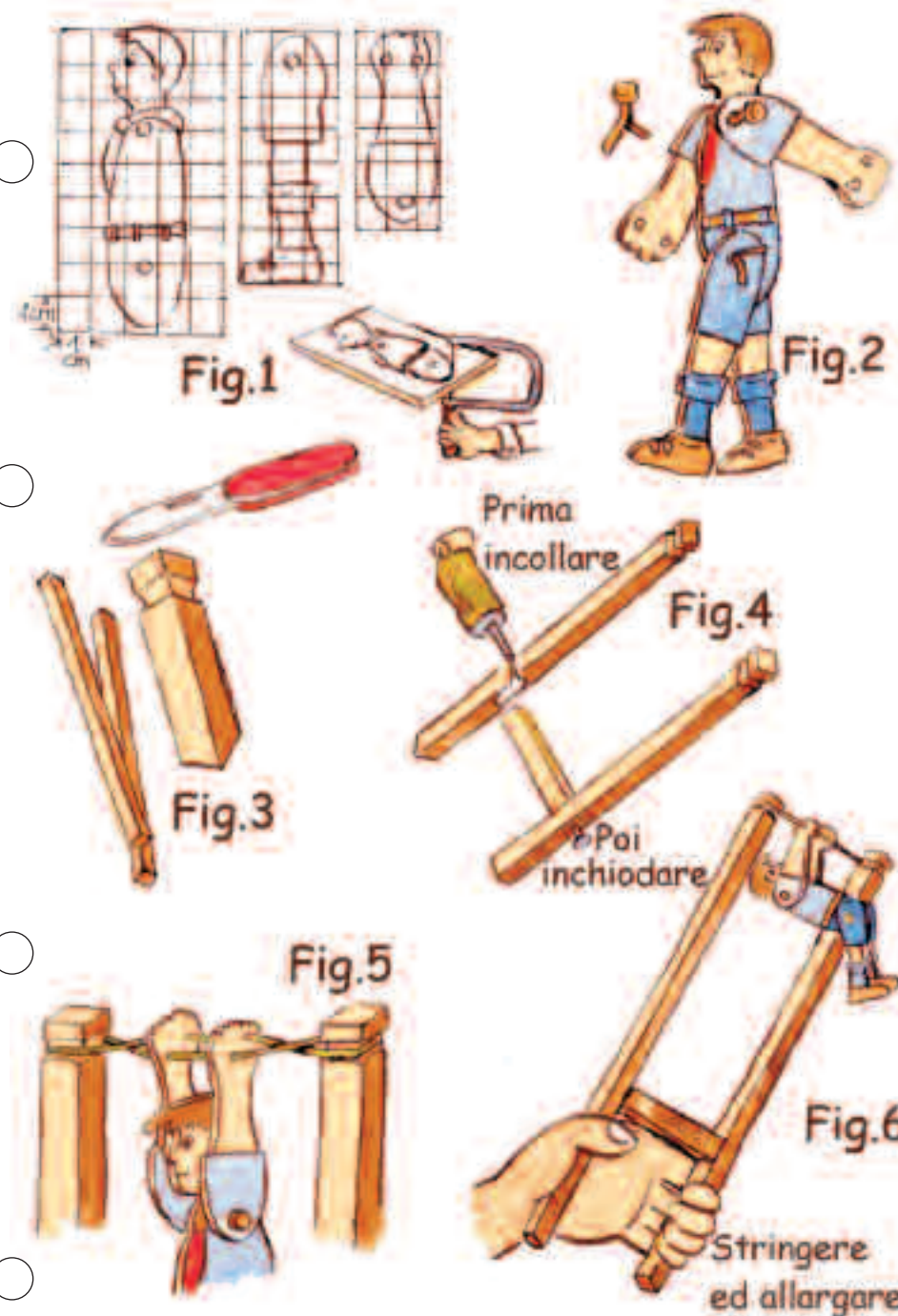
assemblate il pupazzo fissando braccia e gambe al corpo, utilizzando le graffette (fig.2)

eseguite delle tacche ad un'estremità dei 2 listelli da 30 cm (fig.3) incollate ed inchiodate il listello da 6 cm, con i due più lunghi, a 10 cm dall'estremità opposta a quella con le tacche (fig.4)

passate lo spago nei fori delle mani del pupazzo e nelle tacche (come indicato in figura). Lo spago dovrà essere teso quel tanto che basta a forzare un po' i due listelli (fig.5)

manovrando la parte inferiore dei due listelli, il pupazzo inizierà a fare tutte le giravolte che vorrete (fig.6)

Se pensate di essere troppo grandi per questo giochetto, costruitelo per i vostri fratellini più piccoli: così la B.A. è assicurata.



GIOCARE CON MATERIALI DI RICICLO

TESTO E FOTO DI STEFANIA MARTINIELLO

Riutilizzare materiali che altrimenti andrebbero buttati via è un ottimo modo per mettere in pratica il nostro essere "laboriosi ed economici".

Se poi pensiamo che gli oggetti realizzati possono diventare delle originali idee regalo, e, perché no, una fonte di autofinanziamento, praticamente a costo zero, allora il gioco delle trasformazioni si farà davvero interessante!

Le bottiglie di plastica sono degli ottimi galleggianti, e possono essere utilissime per realizzare zattere o giochi in acqua.

Il polistirolo degli imballaggi è perfetto per realizzare qualsiasi tipo di scultura, basta tagliarlo (con la massima cautela!!) con un coltello riscaldato su una fiamma. Può essere poi ricoperto con stoffe fissate con spilli o colorato con colori a tempera o acrilici.

I cartoni del latte

hanno, il più delle volte, l'interno metallizzato e, messi insieme, possono diventare splendide armature per i nostri costumi da cavalieri.

Scatole di cartone che diventano castelli, carta vecchia che diventa carta pesta e prende le forme più svariate, e tanto tanto altro ancora... praticamente tutto quanto riesce a suggerirvi la vostra fantasia!

Infatti, con un po' di inventiva e di abilità manuale, si può riutilizzare qualsiasi tipo di materiale per imballaggio.

Noi vi diamo qui di seguito due idee da poter realizzare con delle comunissime lattine di alluminio per bibite.

Prima di cominciare, però, vogliamo farvi due piccole raccomandazioni:

fate sempre la raccolta differenziata, è l'unico vero modo per non sprecare le risorse ed i

materiali!
l'alluminio delle lattine è molto tagliente, ponete la massima attenzione durante tutte le fasi di realizzazione! !

Il fiore di loto portacandele

Occorrente:

Una lattina di alluminio
Forbici
Taglierino

Realizzazione:

Dopo aver tagliato orizzontalmente la lattina in due metà uguali con l'uso del taglierino (fig.1), ritagliate con le forbici la superficie laterale della lattina in tante striscioline verticali larghe circa 4 mm, avendo cura di non farle staccare dalla base.(fig.2 e 3)

Dividete le striscioline in gruppi di 6-8 e cominciate ad intrecciarle dal centro alternando il passaggio di ciascuna strisciolina prima sotto e poi sopra quella incrociata. (fig.4)

Finito il primo petalo ripiegate verso l'esterno i lembi di strisciolina che non intrecciano altri.

Proseguite così per tutti i petali e quando entrambe le metà saranno finite (fig.5), sistemate la metà inferiore sotto con i petali rivolti verso il basso e incastrategli all'interno la metà superiore con i petali rivolti verso l'alto.

Non vi resta altro che posizionare al centro una candolina, ed il vostro portacandele è fatto! (fig.6)

La girandola segnamento

Occorrente:

Una lattina di alluminio
Forbici
Taglierino
Filo di ferro
Pinze
Pennarelli indelebili

Realizzazione:
Praticate dei tagli sulla superficie laterale della lattina per tutta la sua lunghezza, lasciando tra l'uno e l'altro uno spazio di circa 1,5 cm. (fig.7)

Con le forbici fate dei taglietti alla base verso l'alto e al vertice verso il basso, su ciascuna fascia stando attenti a non farle



FIG. 1

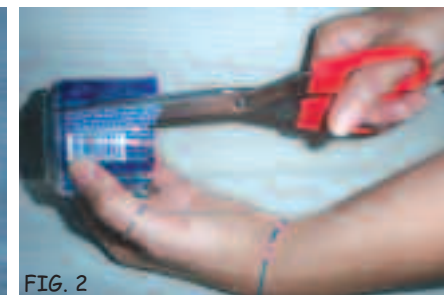


FIG. 2

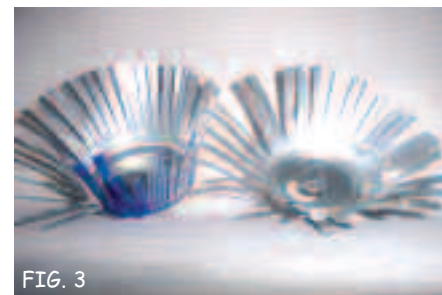


FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

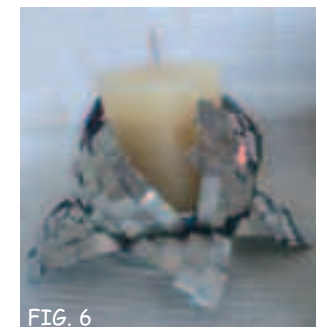


FIG. 6

staccare. (fig.8)
Piegate ogni fascia verso l'esterno della lattina, avendo sempre cura di lasciarle attaccate da un lato. (fig.9)

Col filo di ferro realizzate il supporto per la girandola seguendo il disegno. (fig.10) Praticate un forellino al centro della lattina e fateci passare il

perno della girandola. (fig.11) Decorata con colori vivaci e indelebili, farà bella mostra di se appesa a balconi e finestre! (fig.12)



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10

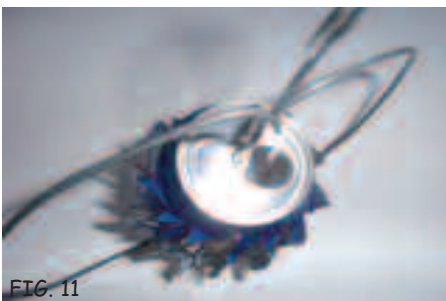


FIG. 11



FIG. 12

AGUZZATE LA VISTA

DI SARA MELONI
DISEGNI DI SIMONA SPADARO

Vi siete mai messi alla prova con i giochi di osservazione? Non sono particolarmente complicati, ma richiedono una buona dose di attenzione. Esistono dei trucchetti per ricordare gli oggetti, i colori, le sequenze di scene e quant'altro. Basta associare, agli oggetti da ricordare, delle serie a noi familiari. Per esempio: si possono associare i co-

lori ai nomi delle persone che conosciamo e che hanno l'iniziale del proprio nome come quella del colore (giallo- Giuseppe). Con l'elenco dei nomi potremo inventare una storiella, semplice da ripetere, e il gioco è fatto. Esistono poi i messaggi cifrati. Bisogna essere molto bravi per scovarli, prestando attenzione soprattutto ad oggetti e situazioni che

solitamente non ci porterebbero a niente di buono.

IL TABELLONE PAZZO

Numero di giocatori: una Squadriglia.

Materiale: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore. Il capo gioco disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un



numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Vengono sbendati per un minuto e poi bendati di nuovo. A questo punto, si modifica l'ordine degli oggetti nelle caselle. Potete anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato davanti al tabellone e dovrà cercare di rimettere gli oggetti al loro posto. Per ogni casella esatta: un punto. Per ogni oggetto messo fuori posto o che è stato tolto ma non è stato segnalato, viene tolto un punto.

QUADRI CIFRATI

Numero giocatori: più Squadriglie.
Materiale: cartellone e pennarello.
 Prendete il cartellone e disegnateci sopra un cruciverba con la forma di rettangolo, senza annerire nessuna casella. Copiate il messaggio che avete intenzione di comunicare ai vostri

giocatori. Cominciate a scrivere dall'ultima casella in basso a destra e proseguite in verticale verso l'alto. Finita la fila di quadretti, ritornate a quelli in basso per poi risalire. Se volete complicare maggiormente la cosa, utilizzate l'alfabeto di Cesare (cioè un alfabeto che comincia 5 lettere dopo, dove la A sarà la E, la B sarà la F e via dicendo). Se il messaggio vi sembra ancora troppo semplice, potrete assegnare alle lettere dei numeri, in via progressiva (la E sarà il numero 1, la F il numero due...): il vostro quadro cifrato sarà pronto per essere interpretato!

CERCA L'OGGETTO

Numero di giocatori: più squadriglie.
Materiale: piccoli oggetti (o bottoni).
 Il capo gioco mette un bottone in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. Poi entrano i giocatori che dovranno cercare il



AGUZZATE LA VISTA

DI SALVO TOMARCHIO
 DISEGNI DI SARA PALOMBO

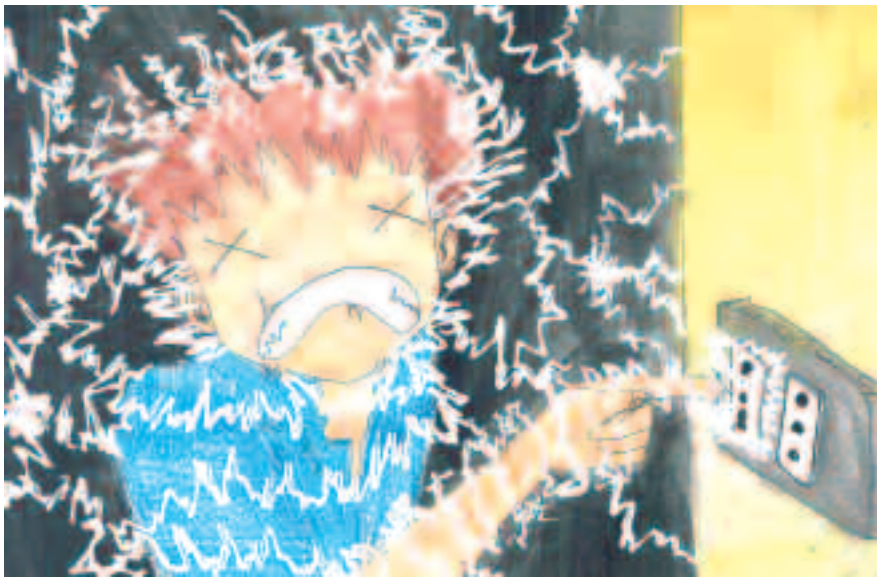
Estote parati. E' tutto racchiuso qui, nel nostro motto. Siate pronti, siate preparati. In ogni occasione, anche quando si gioca. Infatti è proprio nella preparazione dei giochi e dell'ambiente in cui si svolgono, che spesso si distingue un gioco, ben organizzato da una Squadriglia, da un altro

messo su all'occorrenza da una ciurma qualsiasi. Un'attenzione costante alla sicurezza nel gioco, vi permetterà di godervi di più il gioco stesso e soprattutto, eviterà spiacevoli inconvenienti che purtroppo, spesso, non mancano nemmeno nei Reparti e nelle Squadriglie più attente.

Vediamo cosa vuol dire stare attenti alla sicurezza. La sede ad esempio, specie in inverno, diventa l'unico luogo in cui la Squadriglia gioca. Prepararla per essere utilizzata al meglio e in sicurezza non è un'impresa, basta solo un poco di attenzione. Liberare da ogni inutile ingombro la stanza più grande, potrebbe permettervi qualche piccolo gioco di movimento, senza il rischio di inciampare o di sbattere. Attenzione anche a eliminare dalla portata di tutti il materiale pericoloso e inutile per giocare: attrezzi da lavoro appuntiti o taglienti, fil di ferro, vernici, chiodi. Ripulire la sede da questi materiali, ordinarli e chiuderli in un ripostiglio, renderà i vostri giochi in sede certamente più sicuri.

Occhio poi alla manutenzione ordinaria. Non trascurare mai prese di corrente, interruttori e vetri rotti. Queste picco-





le attenzioni, se diventano costanti, renderanno la sede un luogo sicuro e più adatto anche a giocare.

Discorso simile per chi ha un cortile a disposizione. Sfruttarlo al meglio e renderlo sicuro, significa eliminare e riparare recinzioni danneggiate o arrugginite, delimitare bene l'area più adatta al gioco e non dimenticare mai la manutenzione e la pulizia.

Ma la Squadriglia non gioca certo soltanto in sede. Anzi spesso i teatri di grandi e piccoli giochi di Squadriglia e Reparto sono il bosco o il parco. Anche in uscita o al

Campo, occhio alla sicurezza! Nei giochi all'esterno gli scenari possibili sono tanti ed eliminare ogni pericolo è quasi impossibile. Tanta attenzione dei Capi Squadriglia, e la collaborazione con i Capi reparto, vi permetterà di ridurre sempre i rischi al minimo. Anche in questo caso bastano una buona analisi del luogo in cui si gioca e alcuni accorgimenti. Effettuare un veloce sopralluogo prima di iniziare a giocare, e delimitare l'area del campo più sicura. Se il terreno è sassoso, eliminare le pietre più sporgenti e taglienti dal campo di gioco. Scegliere

luoghi il più possibile pianeggianti e lontani da dirupi, stagni o torrenti. Questi sono solo piccoli esempi dell'attenzione alla sicurezza che il gioco all'esterno richiede. E' importante poi comunicare con chiarezza a tutta la Squadriglia quali sono l'area del gioco e i pericoli del caso. Tutte le attenzioni alla sicurezza diventano inutili se beccate una Prima Tappa sul letto del torrente che con sincerità vi dice: "Scusa, ma io non lo sapevo". Un po' di impegno dunque, e tanta attenzione e il divertimento sarà assicurato!

PICCOLA RUBRICA DI GIOCHI

DI ISABELLA SAMÀ
DISEGNI DI JEAN CLAUDIO VINCI

Caccia al tesoro. Gioco a squadre in cui vince chi arriva per primo al "tesoro". Le squadre non competono mai direttamente tra loro, ma ingaggiano una gara di bravura, arguzia e velocità. Devono infatti raccogliere gli indizi che le condurranno all'ambito premio. Un indizio porta all'altro fino a condurre al tesoro oppure tutti gli indizi, messi insieme, ne svelano la posizione. Spesso gli indizi si ottengono superando delle prove, poste da alcuni personaggi del gioco. Le prove possono riguardare diversi tipi di abilità: rispondere ad un quiz culturale, cucire un bottone, fare tre capriole consecutive, recuperare una lista di oggetti e così via.

Giochi a staffetta. Le squadre gareggiano in parallelo. I giocatori si mettono in fila indiana secondo un ordine stabilito. Ogni squadra si pone sulla stessa linea

di partenza. Ad una determinata distanza, ma sempre di fronte a sé, ogni squadra trova il "compito" da svolgere. Il "compito" deve essere eseguito da un membro della squadra alla volta. Finito il compito, il primo giocatore dà il cambio al secondo e così via, fino a che tutti hanno giocato. Vince la squadra che esegue il "compito" nella maniera più corretta e veloce possibile. Il compito di solito è di tipo fisico: fare una gimkana oppure girare 5 volte intorno ad una palla, ecc.

Giochi a tappe.

Le squadre compiono un percorso a tappe assegnato dall'animatore. In ogni tappa ci sarà un

gioco da fare. Tutte le squadre, anche se con un ordine diverso, attraverseranno le medesime tappe e vi sosterranno per lo stesso tempo. I giochi da fare di solito sono di abilità e assomigliano a quelli delle fiere o dei luna park: buttare giù i barattoli con tre lanci a disposizione, tirare le freccette cercando di fare centro, ecc. Ad ogni squadra viene assegnato un punteggio, a seconda dei risultati ottenuti con il singolo gioco. Vince la squadra che complessivamente ha ottenuto la valutazione più alta.



Giochi da cerchio diurno. Giochi di breve durata che avvengono in cerchio. Possono coinvolgere due giocatori oppure tutto il gruppo. *Primo esempio, il gioco del galletto:* due giocatori si fronteggiano tenendo le braccia conserte e una gamba piegata. Vince chi fa perdere l'equilibrio all'avversario, spintonandolo dalle braccia. *Secondo esempio, il gioco del posto:* una persona rimane senza posto nel cerchio, perciò se ne deve conquistare uno. Camminando esternamente al cerchio, dà una botta sulla schiena di una persona a caso. In quel momento, entrambi cominciano a correre, ma in direzioni opposte. Vince chi arriva per primo al posto lasciato vacante dalla persona colpita. L'altro deve ricominciare il gioco.

Giochi da tenda o da viaggio. Giochi per riempire il tempo. Si fanno da seduti. Spesso stimolano le qualità utili per l'espressione, come la fantasia, l'immaginazione, l'associazione di

idee, ecc. *Esempi: nomi, cose, città; racconto a catena*(li conoscete entrambi, suppongo!); ecc.

Giochi di abilità. Giochi che sviluppano le abilità linguistiche, matematiche, logiche, mnemoniche, manuali, di osservazione, dizione, reazione, ecc. Gioca una sola persona, come rappresentante di una squadra. *Esempio: raffica di scioglilingua, "mimo", cruciverba, ecc. Variante: i giochi di Kim.*



Giochi di movimento. Lo dice il nome stesso... Si possono fronteggiare due squadre oppure un gruppo grande svantaggiato contro uno piccolo avvantaggiato oppure si

gioca a coppie. *Primo esempio: giorno e notte.* Due squadre sono allineate una di fronte all'altra. La prima si chiama "giorno", la seconda "notte".

L'animatore racconterà una storia. Quando nominerà "giorno", la squadra "giorno" scapperà fino ad un'area di salvataggio, mentre la squadra "notte" la rincorrerà per eliminare al tocco gli avversari; quando nominerà "notte", viceversa. Vince la squadra che rimane più

numerosa. *Secondo esempio: lo sparpiero.* Una manciata di persone fanno gli sparpieri e si posizionano al centro del campo. Il resto del gruppo si mette al fondo. Al fi-

schio dell'animatore, il gruppo deve correre dall'altra parte del campo, cercando di non farsi toccare dagli sparpieri. Se qualcuno non ci riesce, si aggiunge al gruppo dello sparpiero;

altrimenti, all'ennesimo fischio continuerà la sua corsa. Vincono i pochi superstiti dallo sparpiero. *Terzo esempio: le anfore.* Si formano delle coppie, sparse

lungo il terreno di gioco. Ogni giocatore assume la posizione ad anfora, con le mani sui fianchi. La coppia intreccia un paio di braccia. Solo due individui non fanno coppia. Uno rincorre, l'altro sfugge. Chi scappa, si salva attaccandosi ad un'anfora. In quel caso, però, scaccia la metà opposta dell'anfora che prende il suo posto e comincia a darsela a gambe. Se viene presa, si invertono i ruoli e dà la caccia. *Prima variante: i giochi scout,* come "scoutball" o "roverino". *Seconda variante: i giochi sportivi,* come la pallavolo, il calcio, la pallacanestro.



Giochi di ruolo.

L'animatore assegna un ruolo a ciascun giocatore e descrive la situazione in cui devono agire gli "attori", contemporaneamente. *Esempio: salotto televisivo, consiglio comunale, riunione di famiglia, ecc.* I giocatori improvvisano.

Giochi di sensibilizzazione. Il gioco aiuta a maturare una coscienza civile e morale, facendo vivere situazioni



zioni e personaggi insoliti. *Esempio: la vita di rifugiati, profughi, detenuti, disabili, ecc.* oppure il rischio ambientale, la censura, lo sfruttamento del lavoro minorile. Sfiora la tipologia del gioco di ruolo e del grande gioco.

Grandi giochi. Giochi di grande durata, dotati di ambientazione e curati nei particolari. Sfruttano elementi degli altri giochi, da quello di ruolo a quello di movimento, dalla caccia al tesoro al gioco di sensibilizzazione.

Variante: Giochi notturni. Vengono lanciati di sorpresa, dopo il fuoco serale e durano massimo 2 ore.

COMPETENZA	TITOLO DEL CAMPO	BASE	N° MAX	DATA
ANIMAZIONE ESPRESSIVA SHERPA -		CANTALUPA	24	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
AMICO DEGLI ANIMALI	DALLA CRESTA ALL'ALPEGGIO	CANTALUPA (Fuori base - prealpi biellesi)	24	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	MUSICOLOGY: alla riscoperta del suono e della musica	COSTIGIOLA	28	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE	SPELTINE	20 E	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE	SPELTINE	20 G	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
TRAPPER	TRAPPER	COLICO	32	28 GIUGNO - 2 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA -				
HEBERTISMO	PIONIERISTICA HEBERTISMO	BRACCIANO	32	28 GIUGNO - 3 LUGLIO 2006
TOPOGRAFIA - ESPLO- RAZIONE IN MONTAGNA	AVVENTURA IN MONTAGNA	PIAZZOLE	30	28 GIUGNO - 4 LUGLIO 2006
ESPLORAZIONE IN BICICLETTA	ESPLORAZIONE IN BICICLETTA	PIAZZOLE	30	1-5 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE SPORTIVA	SUL SENTIERO DEI GIGANTI	MELEGNANO	21 E	1-5 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE SPORTIVA	SUL SENTIERO DEI GIGANTI	MELEGNANO	21 G	1-5 LUGLIO 2006
SHERPA	ESPLORAZIONE ED ORIENTAMENTO	COLICO	28	1-6 LUGLIO 2006
PRONTO SOCCORSO	RADIOTELECOMUNICAZIONI E PRONTO SOCCORSO	SPELTINE	30	2-6 LUGLIO 2006
MANI ABILI - SCOUTING MANI ABILI - CUCINIERE -	NELLE DITA L'AVVENTURA	BRACCIANO	36	4-9 LUGLIO 2006
AMICO DELLA NATURA	OCCITANIA	CANTALUPA	24	5-9 LUGLIO 2006
NATURA	NATURAVVENTURA	PIAZZOLE	32	5-9 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA - MANI ABILI	PIONIERISTICA - KAJAK - ASTRONOMIA	ANDREIS	30	6-10 LUGLIO 2006
PRONTO SOCCORSO -				
PRIMO INTERVENTO	PRONTO SOCCORSO	BRACCIANO	32	6-10 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA	CAMPISMO	SPELTINE	20 E	6-10 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA	CAMPISMO	SPELTINE	20 G	6-10 LUGLIO 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	L'ESPRESSIONE CHE COS'E'	SPELTINE (Palena - CH)	30	7-11 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA	PIONIERISTICA	COLICO	32	8-13 LUGLIO 2006
MANI ABILI	"MASTRO GEPPEPPO" e il suo magico laboratorio	COSTIGIOLA	24	13-17 LUGLIO 2006
PIONIERISTICA	PIONIERISTICA	SARDEGNA (San Martino)	32	FINE LUGLIO - AGOSTO
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	ARTI E MESTIERI	TREIA	25	6-10 AGOSTO 2006
MANI ABILI	ARTI E MESTIERI	TREIA	25	6-10 AGOSTO 2006
ANIMAZIONE LITURGICA	MI ALMA CANTA	SPELTINE	20	16-20 AGOSTO 2006
PIONIERISTICA	TECNICHE DI VITA ALL'APERTO	SPELTINE	20 E	16-20 AGOSTO 2006
PIONIERISTICA	TECNICHE DI VITA ALL'APERTO	SPELTINE	20 G	16-20 AGOSTO 2006
MANI ABILI	RICICLIAMOCI	CASSANO MURGE	32	17-21 AGOSTO 2006
SHERPA -				
AMICO DELLA NATURA	IMMERSI NELLA NATURA	SPELTINE (Palena - CH)	30	19-23 AGOSTO 2006
ANIMAZIONE INTERNAZIONALE	ANIMAZIONE INTERNAZIONALE	SPELTINE	30	20-24 AGOSTO 2006
TOPOGRAFIA -				
ANIMAZIONE GRAF. E GIORN. -	INFORMATICA E TECNICHE SCOUTS:	COSTIGIOLA	26	21-25 AGOSTO 2006
AMICO DELLA NATURA	scoperta del territorio con nuove tecnologie			
EPC	SICUREZZA NELLE ATTIVITA'	ANDREIS	30	23-27 AGOSTO 2006
PIONIERISTICA - TOPOGRAFIA	C'E DA PERDERSI	CASSANO MURGE	32	23-27 AGOSTO 2006
AVVENTURA - ESPRESSIONE -	AVVENTURA - ESPRESSIONE -	MARINEO	32	24-28 AGOSTO 2006
MANI ABILI	MANI ABILI			
ANIMAZIONE ESPRESSIVA -	AZIONE-COMUNICAZIONE:	COSTIGIOLA	28	25-29 AGOSTO 2006
GRAF. E GIORN.	quando l'occhio parla con le orecchie			
EXPLO'	EXPLO'	MARINEO	32	28 AGOSTO - 1 SETTEMBRE 2006
AMICO DELLA NATURA -				
GUIDA ALPINA	LA MONTAGNA DENTRO E FUORI	COSTIGIOLA	24	30 AGOSTO - 3 SETTEMBRE 2006
SHERPA	SHERPA - ESPLORAZIONE E NATURA	SPELTINE	30	30 AGOSTO - 3 SETTEMBRE 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	TECNICHE ESPRESSIVE	SPELTINE	25 E	30 AGOSTO - 3 SETTEMBRE 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	TECNICHE ESPRESSIVE	SPELTINE	25 G	30 AGOSTO - 3 SETTEMBRE 2006
TRAPPEUR - ORIENTAMENTO	SURVIVAL	CASSANO MURGE	32	1-6 SETTEMBRE 2006
ANIMAZIONE INTERNAZIONALE	ANIMAZIONE INTERNAZIONALE	COSTIGIOLA	26	2-6 SETTEMBRE 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	ANIMAZIONE DA STRADA	CASSANO MURGE	20 E	5-10 SETTEMBRE 2006
ANIMAZIONE ESPRESSIVA	ANIMAZIONE DA STRADA	CASSANO MURGE	20 G	5-10 SETTEMBRE 2006
NAUTICA	TECNICHE DI NAVIGAZIONE	CASSANO MURGE - Monopoli (BA)	32	6-10 SETTEMBRE 2006

EVENTI NAUTICI 2006

A CURA DEL SETTORE NAUTICO



EVENTI NAZIONALI

COMPETENZA	DATA	LUOGO/ BASE	Per....
NAUTICA	8 - 9 aprile	CND Sebino (Lovere)	3° - 4° tappa
NAUTICA	29 giugno - 2 luglio	Base Nautica Nazionale "Edo Biasoli" Bracciano	3° - 4° tappa
TECNICHE DI NAVIGAZIONE	6 - 10 settembre	Puglia Monopoli	3° - 4° tappa

Tutti possono partecipare agli eventi del settore Nautico, nautici e non. Per partecipare non bisogna essere dei grandi esperti di nautica o dei grandi navigatori. Per informazioni ed iscrizioni puoi rivolgerti direttamente alla Segreteria Centrale all'indirizzo mail: eventiragazzi@agesci.it o al telefono **0668166219**.

EVENTI REGIONALI

CAMPO DI...	DATA	BASE	REGIONE	per....
Avviamento alla nautica	6 - 7 maggio	CND Sebino (Lovere)	Regione Lombardia E-MAIL: segreg@lombardia.agesci.it	E/G 1 e 2 tappa
Avviamento alla nautica	23 - 25 giugno	CND 'Naris' Portoemepedocle	Regione Sicilia E MAIL: segreg@sicilia.agesci.it E/G	E/G 1 e 2 Tappa
Avviamento alla Nautica	1° settimana di luglio	Pescara	Regione Marche E MAIL: segreg@marche.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Avviamento alla Nautica	16 - 18 giugno	Base Nautica Nazionale "Edo Biasoli" Bracciano	Regione Lazio E MAIL: segreg@lazio.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Corrispondente Radio	1 - 2 aprile	CND "Benaco-Ora" Peschiera-(Veneto)	Regione Veneto E MAIL: segreg@veneto.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Corrispondente Radio	22 - 23 aprile	Cà du Pin Sori-(Liguria)	Regione Liguria E MAIL: segreg@liguria.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Corrispondente Radio	6 - 7 maggio	Caccialanza Lodi- (Lombardia)	Regione Lombardia E MAIL: segreg@lombardia.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Canoa	13 - 14 maggio	Falconara Marittima (AN)	Regione Marche E MAIL: segreg@marche.agesci.it	
Specialità Cucina Marinara	13 - 14 maggio	Falconara Marittima (AN)	Regione Marche E MAIL: segreg@marche.agesci.it	
Specialità Pesca in navigazione	13 - 14 maggio	Falconara Marittima (AN)	Regione Marche E MAIL: segreg@marche.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Astronomia	1 - 2 aprile	Lago D'Orta San Giulio (Novara) CND	Piemonte Regione Piemonte E MAIL: segreg@piemonte.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Specialità Corrispondente Radio	10 - 11 giugno	Lago D'Orta San Giulio (Novara) CND Piemonte	Regione Piemonte E MAIL: segreg@piemonte.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
AltaVoga Navigazione in Kajak delle Valli di Comacchio	3 - 4 giugno	Valli di Comacchio	Regione Emilia Romagna E MAIL: segreg@emiro.agesci.it	Alte Sq.
Fratelli della Costa	8-9-10 settembre	Rimini	Regione Emilia Romagna E MAIL: segreg@emiro.agesci.it	Reparti
Scout In Voga	27 - 28 maggio	Reg. Marche	Regione Marche E MAIL: segreg@marche.agesci.it	Reparti
Specialità Nautica	10 - 11 giugno	Regione Sardegna	Regione Sardegna E MAIL: segreg@sardegna.agesci.it	E/G 1 e 2 Tappa
Campo nautico regionale	22 luglio - 2 agosto	Lago D'Iseo	Regione Lombardia E-MAIL: segreg@lombardia.agesci.it	Reparti

Tutti gli eventi regionali sono organizzati dal settore Nautico regionale e dai dipartimenti, ma sono aperti a livello nazionale a discrezione di ogni singola Regione. Per informazioni ed iscrizioni puoi rivolgerti direttamente alle segreterie regionali agli indirizzi mail sopra riportati.

COCCINELLE ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA

I RISULTATI DI UNA
BUONA PARTECIPAZIONE
A LAND'S OF ADVENTURE

TESTO E FOTO DELLA SQUADRIGLIA COCCINELLE -
ISTRANA 1° - A CURA DI GIORGIO CUSMA

Salve! Sono Cristina, Sq. Coccinelle "Istrana I", cominciamo con una breve presentazione:

(da sinistra nella foto a lato)

Federica De Marchi - sedici anni, quarta tappa, Capo Sq.; un punto di riferimento per tutte noi per la sua ottima organizzazione, simpatia e spigliatezza. Prendeva tutto come un gioco, ma nello stesso tempo s'impegnava al massimo per portarlo al termine nel migliore dei modi. Nel corso della specialità si è cimentata nel campo giornalistico, dove, insieme a Michela, ha intervistato gentilissime persone, che si sono divertite a collaborare con noi per la riuscita di questa avventura!

Greta Gasparini - quattordici anni, seconda tappa, un'ottima squadrighiera, che nel momento del bisogno è sempre disposta a dare una mano e che, con la sua allegria, riesce a portare il sorriso sui visi di tutti. Per la specialità ha riportato per scritto, con bravura, interviste, commenti e quant'altro.

Michela Miglioranza - sedici anni, quarta tappa, la cicala del gruppo. Squadrighiera spensierata e divertente, che cercava in ogni modo di far tornare il buon umore nella Squadriglia nei momenti di maggior tensione.

Cristina Zuccato (sono io!) - quattordici anni, seconda tappa, Vice Capo Sq.. Mi sono coinvolta con molto impegno nella realizzazione di tutte le nostre fatiche, con semplicità e umorismo, immortalando in foto indimenticabili le nostre imprese!!



Ora che le presentazioni sono fatte vorrei raccontarvi quello che abbiamo fatto per conquistare la specialità di Squadriglia di Internazionale. Per iniziare, ci siamo date da fare per mettere insieme qualche soldino che ci sarebbe servito per le spese da affrontare nei successivi impegni: abbiamo venduto un mucchio di torte!! Poi ci siamo iscritte a Land's of Adventure: la nostra intenzione era di contattare una Squadriglia inglese, ma varie difficoltà ce lo hanno impedito. Abbiamo allora deciso di condurre un'approfondita indagine su un paese europeo: la scelta è caduta sull'Inghilterra. Il lavoro è stato proficuo e, per noi, soddisfacente. Siamo riuscite anche a reperire molti dati sullo scoutismo inglese: ad esempio i testi originali della Promessa e della Legge, che vi proponiamo nel secondo

box. Poi ci siamo cimentate nella missione che prevedeva la nostra visita alla manifestazione "Ritmi e danze del mondo" a Giavera del Montello: una specie di fiera in cui persone di varie nazionalità espongono, e vendono, prodotti tipici delle loro terre d'origine. I nostri Posti d'Azione erano: Federica - giornalista, Greta - relatore, Michela - giornalista, Cristina - fotografa. Dovevamo realizzare delle interviste, di cui vi diamo ampio resoconto più sotto. E' stata una bellissima esperienza che ci ha fatto conoscere ed apprezzare realtà di vita che non conoscevamo. Siamo, infine, andate in Slovenia, a Caporetto, per immergerci nella scoperta di una nazione, la Slovenia, che non conoscevamo. L'unico problema è stato per la lingua: ma siamo riuscite a farci capire ugualmente. Ed ora un condensato dei risultati raggiunti.

LA PROMESSA DEGLI SCOUTS INGLESI:

"on my Honour, I promise that i will do my best
To do my duty to God and to the Queen,
To help other people
And to keep the Scout Law"

LA LORO LEGGE:

1. A Scout is to be trusted
2. A Scout is loyal
3. A Scout is friendly and considerate
4. A Scout belongs to the world to the worldwide family of Scouts
5. A Scout has courage in all difficulties
6. A Scout makes good use of times and is careful of possession and property
7. A Scout has self-respect and respect for others



Eccoci tutte insieme nella nostra uscita, a Caporetto, in Slovenia.

INTERVISTE RACCOLTE ALLA MANIFESTAZIONE "RITMI E DANZE DEL MONDO" [SOTTOTITOLO - NON VA CON I CARATTERI DEL TITOLO PRINCIPALE, MA CARATTERI DIMENSIONATI AL TESTO CHE SEGUE]

INTERVISTA A BADÙ, ORIGINARIO DEL SENEGAL

Coccinelle: Da dove vieni?

Dal Senegal

Coccinelle: Da quanto sei in Italia?

Sono qui da 13 anni e mi sono trasferito per problemi di lavoro.

Coccinelle: Com'è la situazione nel tuo paese?

In Senegal non ci sono guerre, solo un po' di attriti ogni tanto. La forma di governo in Senegal è la democrazia, c'è un presidente e come qui i cittadini hanno dei diritti.

Coccinelle: Hai una famiglia?

Sì, sono sposato con tre figli. Mia moglie e due figli sono rimasti in Senegal mentre io sono qui con il mio figlio maggiore. Mando alla mia famiglia una parte del ricavato del mio lavoro.

Coccinelle: E' stato difficile ambientarsi nel nostro Paese?

Un po' sì, soprattutto per le difficoltà incontrate con la lingua.

Coccinelle: Sei venuto subito qui al Nord?

No, prima sono stato in Sardegna per un anno e poi nel 1990 sono venuto qui al nord perché c'era più lavoro. Lì in Sardegna la gente era accogliente, mi sono trovato bene. Qui c'è un po' più di diffidenza, la stima della gente te la devi guadagnare, bisogna lavorare!

Coccinelle: Che religione viene praticata in Senegal?

Il 95% della popolazione è musulmana, una minoranza cristiana e animista.

Coccinelle: Com'è la condizione lavorativa in Senegal?

Se il marito ha un lavoro fisso lavora solo lui e la donna rimane a casa con i bambini, mentre se il lavoro è precario allora la donna dà una mano a sostenere la famiglia e quindi lavora anche lei. Comunque il lavoro per le donne è scarso.

Coccinelle: Come hai trovato la gente qui?

Le persone qui sono molto umane... Però nel mio Paese c'era più solidarietà, tutti si aiutavano. Qui le persone sono molto concentrate sul loro lavoro, c'è una corsa a guadagnare sempre di più; ognuno vive in maniera autonoma, è difficile conoscere anche i propri vicini di casa. In Senegal invece era più facile conoscersi e quindi essere più disponibili verso chi aveva bisogno. Se ha qualcuno in paese accadeva una disgrazia, tutti erano pronti ad aiutarlo; eravamo poveri ma felici.



INTERVISTA A BUTRUS BISHARA (PIETRO), ORIGINARIO DELLA PALESTINA

Arrivate alla bancarella di Butrus Bishara abbiamo potuto ammirare i numerosi strumenti musicali che aveva esposto; solo poco dopo abbiamo scoperto che era lui stesso a costruirli.

Coccinelle: Che lavoro fai?

Sono un liutaio, suono il mandolino e il violino e sono io stesso a costruirmi gli strumenti musicali. A Cremona frequento la scuola Internazionale di Liuteria. E faccio concerti in tutto il mondo.

Coccinelle: Qual è il tuo paese di origine?

La Palestina. A 22 anni sono andato in America a New York e da un anno sono qui in Italia. Mi sono spostato con i miei genitori e con i miei fratelli, eravamo una famiglia molto numerosa composta da 10 fratelli.

Coccinelle: Perché sei andato via dal tuo paese?

Perché non c'era lavoro.

Coccinelle: Com'è la gente in Italia? E negli USA?

In Italia la gente è molto ospitale è stato facile farsi degli amici. Mentre negli USA il clima è diverso: l'ospitalità è limitata perché ognuno tende a stare per conto suo. Si pensa più al lavoro che alla vita sociale: c'è poco tempo per incontrarsi.

Coccinelle: Che religioni ci sono in Palestina?

Ci sono quattro religioni: Greco-Ortodosso, Ebraica, Cattolica e Musulmana.

INTERVISTA A LUCKY, ORIGINARIA DEL BANGLADESH

Coccinelle: Da quanto vivi qui?

Da 6 anni e mio marito da 10.

Coccinelle: Quali sono le difficoltà che hai incontrato quando sei venuta qui?

Imparare una lingua diversa.

Coccinelle: Cos'è che ti piace dell'Italia?

Mi piace tutto perché qui c'è più libertà. La gente è ospitale.

Coccinelle: Qual è la condizione della donna in Bangladesh?

Le donne devono stare a casa con i figli anche se vorrebbero studiare.

Coccinelle: Com'è organizzata la scuola?

Si inizia a tre anni obbligatoriamente e poi si prosegue, un po' come qua.

Coccinelle: Come mai sei venuta qui?

Perché in Bangladesh si guadagna poco.

Coccinelle: Ci sono particolari feste nel tuo Paese?

Sì, in aprile c'è il Capodanno chiamato "Boyshak" e altre feste legate alla religione.



Questa è la fantastica Sq. Aquile del Due Carrare I (PD) durante una stupenda remada frutto di un sacco di lavoro da parte nostra per costruire le zattere su cui ci vedete qui...Penso comunque che il risultato sia stato molto soddisfacente!!! Un caloroso saluto a tutti gli E/G d'Italia

Cicala Inesauribile (vice delle Aquile) Due Carrare I (PD)



Vi mando una bella foto di una Sq. del mio Reparto all'evento dei Guidoncini verdi della regione Campania, svoltosi lo scorso Maggio.
Squadriglia Pantere - Napoli 10



Sono stato alla base scout di Spettine in provincia di Piacenza ed ho partecipato ad un campo di competenza di Mani Abili. Mi sono trovato molto bene e ho appreso tante cose nuove...(per la prima volta ho rilegato una piccola agendina, ho decorato col pirografo una cassa di legno da me costruita,..."ho imparato a ricamare", ho imparato tanti nuovi canti..ecc.)..e specialmente ho conosciuto tanti nuovi amici



scout, provenienti dalle più svariate parti d'Italia...vorrei ringraziare lo scautismo che mi ha permesso di vivere questa esperienza che porterò sempre nel mio bagaglio di esploratore.

Vincenzo Librera - Caserta 3

Abbiamo voluto fare una grande sorpresa ai nostri Capi Reparto. Sq. **COBRA**
Ai nostri Capi Reparto: siete le nostre guide, quelli che ci consigliano, che ci fanno divertire tutti insieme, che ci tengono uniti. Siete semplicemente formidabili !!! Sq. **CERBIATTE**
Siamo contentissime che avete pubblicato la nostra foto e i



nostri articoli, comunque "Scicli I°" siete mitici....vi vogliamo bene Sq. **LEPRI**
Vorremmo dire ai nostri capi Donatella, Fausto, Mariella e Nadia quanto sono importanti per noi, e che sono i migliori (non siamo "Licchine")! Grazie per questo meraviglioso campo invernale. Vi vogliamo bene Sq. **PANDA**
Vorremmo dire che i nostri Capi sono bravissimi con noi e ci aiutano sempre, soprattutto nei momenti di maggiore difficoltà. Sq. **AQUILE**
Quest' anno il nostro nuovo Capo S,q Fabrizio, è stato messo duramente alla prova,ma nonostante ciò se l'è cavata di gran carriera, anche con l'aiuto dei nostri Capi Reparto. Sq. **CASTORI**

SCICLI I°

Vi invio una foto dell'ultimo Campo Estivo in Basilicata dove, la mia Sq. e io, ci siamo cimentati nella costruzione di una tenda sopraelevata. La foto rappresenta un momento della sua realizzazione. Io sono il ragazzo biondo con gli occhiali. Faccio parte da tre anni della mitica Sq. Pantere.

Giuseppe Cavone - Bari 8



MAGLIETTE COLORATE

TESTO E FOTO DI LUIGI DI CANTALUPA

Sulle bancarelle dell'autofinanziamento spesso assistiamo al trionfo dell'inutile, cose banali il cui unico scopo è convincere i passanti che la Squadriglia ha bisogno di soldi...invece l'autofinanziamento è soprattutto un'occasione per dimostrare a tutti quante e quali cose belle si è in grado di realizzare. Le magliette fatte con la tecnica della tintura a riserva, sono belle e utili, colorate e uniche. Per realizzarle occorrono pochi ingredienti e strumenti e un po' di bravura. Per prima cosa devi procurarti un **vecchio lenzuolo** che ti servirà per fare le prove, poi ti servono delle **magliette bianche**, dei **cordini sottili**, dei **colori da stoffa**, un **secchio o una bacinella** e dell'**acqua**.

Per comprare le magliette non guardare solo il prezzo, alcune ti danno la garanzia che per la loro fabbricazione non è stato utilizzato il lavoro dei bambini. Preferisci queste ultime conservando e riapplicando l'etichetta che lo certifica. Per quanto riguarda i colori, diluiscili con acqua seguendo le istruzioni e conservali in una bottiglia. Non occorrono molti colori perché tanto si vengono a creare le sfumature che rendono il risultato più interessante.

La cosa divertente di questa tecnica è che il colore si distribuisce in modo organizzato sulla maglietta ma nello stesso tempo imprevedibile (Fig.1). Il trucco è fare in modo che immergendo le magliette nel colore liquido, alcune parti risultino coperte dall'azione del colore. Per ottenere questa protezione detta anche riserva, si possono utilizzare dei cordini che comprimendo il tessuto e coprendolo fanno sì che il liquido colorato non penetri. Con i cordini occorre fare delle legature regolari che una volta sciolte evidenzieranno il risultato. Puoi inserire delle piccole palline di stoffa sotto il tessuto e circondarle con un nodo. Sciogliendolo sulla maglietta rimarrà un segno bianco circolare. Puoi legare la maglietta come un salame (Fig.2), all'apertura il disegno sembrerà una ragnatela (Fig.3), puoi annodare le maniche o fare dei piccoli nodi (Fig.4), l'effetto sarà un po' più imprevedibile. Una volta



FIG. 1

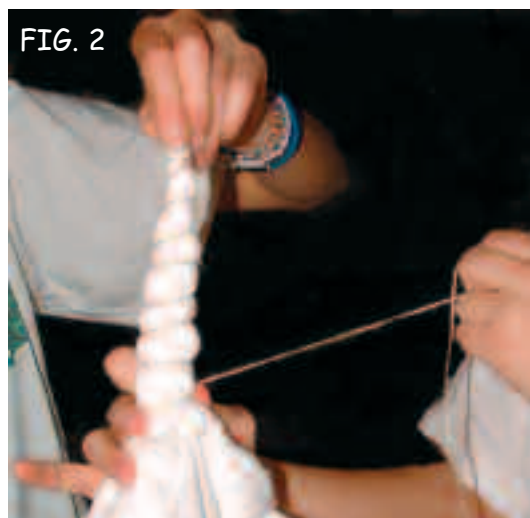


FIG. 2

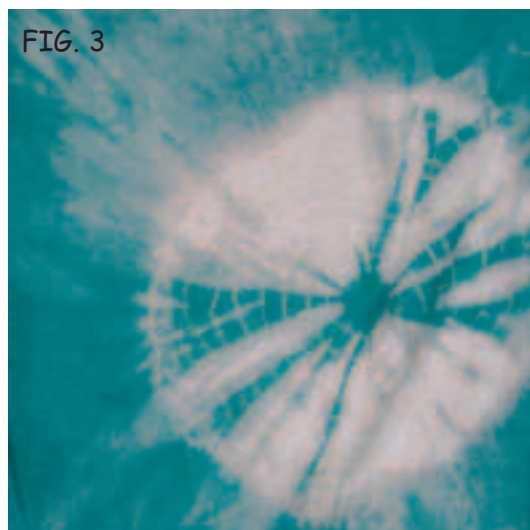


FIG. 3



FIG. 4

sistemata la maglietta nel modo più appropriato immergila nella bacinella in cui avrai inserito il colore liquido. Fai in modo che il colore penetri nelle fibre e successivamente strizza la maglietta ed elimina i nodi e i legacci. Stendi la maglietta su un filo facendolo passare nelle maniche, poi stiralala leggermente. Così come il colore si può mettere, il colore si può anche togliere. Se utilizzi delle magliette colorate al posto di quelle bianche e della conegrina al posto del colore, il risultato sarà simile ma la strada diversa, il colore resterà nei posti dove sono state fatte le riserve, il resto sarà sbiadito. Siccome la conegrina è irritante utilizza sempre i guanti di gomma e fai attenzione agli schizzi (Fig.5). Utilizza la conegrina in soluzione con l'acqua in percentuale tale da sbiadire dolcemente durante l'immersione. La candeggina pura è troppo forte e rovina anche la stoffa.

Se invece pieghi la maglietta in modo ordinato (Fig.6) come fosse un origami e poi la immergi parzialmente, alcune parti rimarranno completamente colorate e altre totalmente bianche. Immergendo successivamente la parte bianca in un altro colore, otterrai delle magliette bicolore (Fig.7) con dei piacevoli cambi di tonalità intermedi. Se sovrapporrai i due colori ne otterrai un terzo (Fig.8) diverso.

Un'altra tecnica interessante è quella di ottenere la riserva utilizzando della cera fusa. Per far questo devi fondere in un pentolino a bagnomaria, alcune candele. Poi devi disporre la maglietta bianca con la parte da dipingere ben tirata su un cartone. Puoi utilizzare un disegno a matita che ti guidi o lavorare lasciandoti ispirare dalla fantasia. Immergi il pennello nella cera fusa e trasferiscila sulla stoffa facendo in modo che si impregni bene. Quando avrai terminato il disegno libera la maglietta dal cartone e immergila nel colore liquido (per questa tecnica che si chiama batik esistono dei colori specifici che devono essere sciolti nell'acqua tiepida) Quando la maglietta avrà assorbito il colore estraila dal contenitore e lasciala asciugare quasi del tutto. Per eliminare la cera dal tessuto devi utilizzare un ferro da stiro e della carta assorbente. Sovrapponi la carta assorbente alla cera, passaci sopra il ferro caldo, la cera si trasferirà dalla stoffa alla carta per capillarità. Al posto della cera rimarrà la stoffa bianca. Puoi ripetere l'operazione applicando nuova cera su altri punti e ripetendo l'immersione in un altro colore. Ricorda di considerare che la sovrapposizione dei colori ne forma di nuovi. Fai delle prove. Con questa tecnica in india si fanno dei bellissimi e complicatissimi paesaggi. Se poi le tecniche della riserva e del batik ti piacciono particolarmente, approfondisci l'argomento. Esistono molti libri e siti internet specifici. Buon lavoro e buon autofinanziamento.



FIG. 5

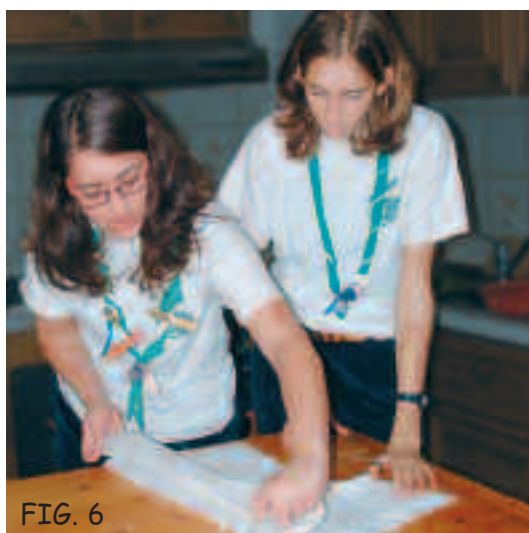


FIG. 6



FIG. 7



FIG. 7

L'ANEMOMETRO DI SQUADRIGLIA

TESTO DI PIETRO STEFANI
DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

In queste pagine cercherò di spiegarvi la realizzazione di un **anemometro**.

Molti si chiederanno: “...cos'è?”.

È uno strumento meteorologico che permette di definire la **direzione** e la **forza** del vento, quest'ultima misurata per mezzo della scala **Beaufort**, che è stata ideata dall'Ammiraglio inglese Beaufort nel corso dei suoi lunghi viaggi e che la utilizzò appunto per misurare la velocità del vento.

La realizzazione dello strumento non è difficile, ma è necessario prestare attenzione durante la costruzione.

Prima di vedere le fasi di costruzione, partiamo dai materiali occorrenti, che sono di facile reperibilità.

L'asse del nostro anemometro, lo trovate nei **negozi di bricolage**, è un listello di legno: lungo 2 mt, a base rettangolare con le misure di 3 x 4.5 cm.

In un **negozio di modellismo** acquisterete: due bastoncini di balsa a base tonda diametro di 0.6 cm e un'elica per aeromodelli con diametro di 20 cm (la misura del diametro è pari alla distanza tra le estremità delle due pale). Il foro che si trova al cen-

tro dell'elica, chiamato **mozzo**, deve avere il diametro di 0.6 cm.

Dal **ferramenta** acquisterete una decina di rosette, diametro interno minimo di 0.6 cm, 1 mt di filo di ferro da giardino, un tondino di acciaio, diametro 0.6 cm lungo 14 cm.

Procuratevi, due pezzi di cartone leggero, il primo a forma rettangolare di 40 x 25 cm, il secondo a forma quadrata di 11 x 11 cm; oppure, in alternativa al cartone, è possibile recuperare del polionda, materiale plastico leggero sempre con le stesse misure.

Recuperate infine un bicchiere di plastica e, da una cassetta della frutta, un'astice ligna della misura di 2 x 30 cm.

Nel vostro materiale inoltre dovranno esserci due sezioni di tondino di legno (uno serve da ogiva) di 2 cm di diametro, alti 1.5 cm. Al loro centro farete un foro, sempre del diametro, di 0.6 cm.

Ed ora passiamo alla fase della sua costruzione.

Prendete l'asse (chiamato “*albero dell'anemometro*”), questo dovrà essere segato ad un'altezza di 1.40 mt creando così due sezioni. Nella sezione più lunga, (1.40 mt), alla base dovete fare la punta in quanto dovrà essere piantato nel terreno. Vi consiglio di conficcare l'albero in modo solido e stabile in quanto, se così non fosse, c'è il pericolo che il vento possa fare muovere tutta la struttura dell'anemometro e quindi compromettere il nostro obiettivo finale, cioè l'individuazione della direzione del vento e la misura della sua forza. (dovrà muoversi solo la struttura della sezione superiore di 60 cm).

(Fig. 1)

Di seguito è necessario collegare le due sezioni, in quanto quella superiore deve potersi muovere sotto l'azione del vento. Questo è possibile prendendo la sezione inferiore, e nella parte segata calcolare il centro dell'albero, il quale dovrà essere forato con una punta (da legno) da trapano di 0.6 cm. Effettuato il foro inseriamo il tondino di acciaio per circa 8 cm, aiutandoci, se in difficoltà, con un martello. I restanti 6 cm devono rimanere esterni alla sezione inferiore in quanto andranno inseriti nella sezione superiore.

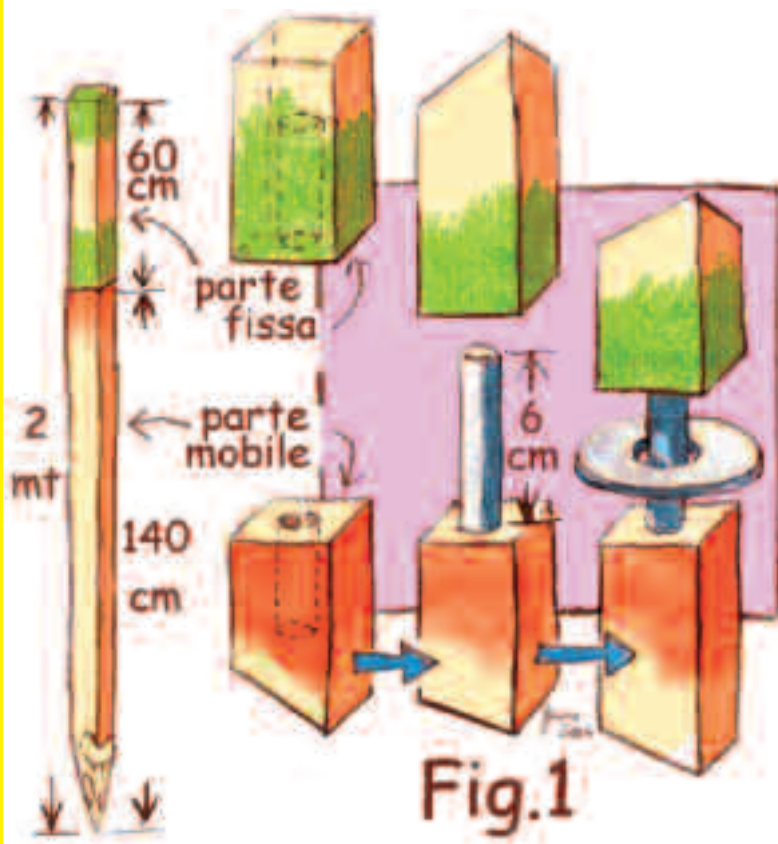


Fig.1

Anche nella base della sezione superiore del nostro albero dovrà essere calcolato il centro il quale andrà forato sempre con una punta da 0.6 cm. Affinché la rotazione sia il meno resistente possibile, vi consiglio di inserire nel tondino tra le due superfici, una rosetta, che serve a ridurre l'attrito tra le due superfici combacianti.

Prima, di inserire la sezione superiore in quella inferiore, è necessario eseguire alcuni interventi molto importanti: usando una punta da trapano, dobbiamo forare a 2 cm dal lato corto superiore, l'intera sezione. Vi andrà inserito l'asse della banderuola (il bastoncino di balsa detto in precedenza che troverete in commercio lungo circa 1 mt, dovreste segarlo con molta attenzione a 80 cm, quindi dovrà trapassare l'intera sezione uscendo per circa 5 cm.) al quale fisseremo in seguito il timone direzionale.

Tagliate il cartone a forma di timone direzionale, come quello degli aerei; avrà un funzione molto importante in quanto permetterà di indirizzare l'asse perpendicolarmente al vento. Fissatelo all'asse, per mezzo di alcuni fori molto piccoli, nei quali inserirete il filo di ferro da giardinaggio, permettendo un solido aggancio tra timone ed asse.

Nei 5 cm, uscenti dalla parte opposta, dovreste fissare l'elica, facendo attenzione di inserire sull'asse una rosetta, tra l'elica stessa e la sezione superiore. Davanti all'elica è necessario inserire, una volta forato, il tondino di legno di h 1.5 x 2 cm di diametro. Questa sarà l'ogiva, anche in questo caso dovrà essere inserita una rosetta tra l'ogiva e l'elica.

L'elica dovrà essere libera di girare senza problemi: è molto importante in quanto dovrà essere molto sensibile al vento. (Fig. 2)

A circa 7 cm, dall'estremità superiore dell'albero, forate e inserite una parte, circa 10 cm, del tondino di balsa restante, permettendo che a questa si possa fissare con dei piccoli chiodini una forma di cartone di 90° nella quale dovrà essere riportata la scala Beaufort (la taratura della scala può essere fatta in una giornata di poco vento, in area di poco traffico, tenendo lo strumento fuori dal finestrino di un'auto ed utilizzando le misure del contachilometri: con l'aiuto di un adulto!). A questa piccola parte di balsa, dovrà essere inserita l'asticella lignea alla cui estremità andrà attaccato il bicchiere di plastica. Questo ha la funzione di essere "riempito" di vento misurando così la velocità stessa indicata nella scala Beaufort. (Fig. 3)

A lavoro finito, il nostro anemometro dovrà essere posizionato in un punto dove il vento sia libero, cioè che attorno non vi siano presenti grandi ostacoli. Il luogo maggiormente consigliato è un punto ove il vento sia diretto, sarà questo ad indirizzare il timone ed a per-

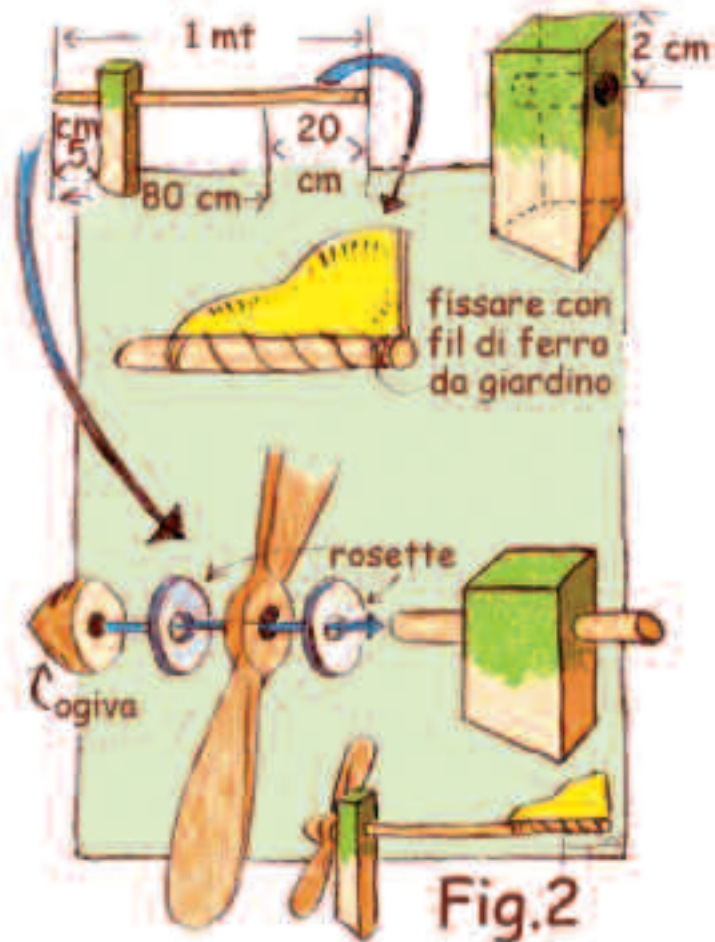


Fig.2

mettere di misurare la forza del vento. A questo punto non mi rimane che augurarvi delle ottime misurazioni con il vostro anemometro di Squadriglia.



Fig.3



Titolo: Grandi giochi per esploratori e guide
Autore: Mario Sica
Editrice: Nuova Fiordaliso
Prezzo: € 9,30

Già recensito altre volte su questa rubrica, è un bel punto di riferimento per l'organizzazione di entusiasmanti giochi di reparto, all'aperto, in città e in sede. Ogni gioco è descritto con chiarezza e precisione, pronto per essere utilizzato... ma anche per essere adattato e completato con la nostra fantasia. E se magari inventiamo una bella animazione per il lancio, tutto riuscirà ancora meglio



Titolo: Il giardino dei giochi dimenticati
Autori: G.F. Reali, N. Barbiero
Editore: Salani
Prezzo: € 9,50

Esistono tutta una serie di giochi "antichi", persi nella memoria dei nostri padri e dei nostri nonni. Sono giochi semplici, ma divertenti, che i due autori hanno saputo raccogliere e rivalutare. Alcuni di questi richiedono poco o nulla di impegno per l'organizzazione, ma altri stimoleranno le nostre "mani abili" a impegnarsi al meglio per produrre attrezzi, bersagli, proiettili e tavole di gioco. Bellissimi da giocare con la Squadriglia o il Reparto, molti di questi giochi possono essere utilizzati per stand nelle fiere del paese, permettendoci di divertirci e procurarci un buon autofinanziamento.



Titolo: I Draghi Iocopei
Autrice: Ersilia Zamponi
Editore: Einaudi
Prezzo: € 13

Questo è un libro professionale. Raccoglie giochi di parole utilizzati dagli insegnanti per contribuire a migliorare la conoscenza dell'italiano per i propri allievi. Sono, però, anche dei bellissimi giochi di enigmistica ed inventiva, facilmente adattabili per entusiasmanti sfide in sede, in tenda sotto la pioggia, intorno al fuoco di bivacco con foglio e penna per aiutarci. Non facciamoci quindi spaventare da qualche titolo di gioco a prima vista incomprensibile: tutti ormai sappiamo cosa sono gli acrostici, che in sé è una parola astrusa... non sappiamo cosa sono gli acrostici? Il libro spiega anche questi.



Titolo: Solo un anno
Autrice: Daniela Palumbo
Editore: Edizioni Paoline

Strettamente personale è il titolo di una collana di testi narrativi per adolescenti scritti in forma di diario, con l'obiettivo di coinvolgere i giovanissimi che vivono questa età delicata, raccontando storie in cui essi possano specchiarsi e utilizzando un linguaggio in cui possano riconoscersi. La collana affronta i temi di sempre: rapporto genitori-figli, innamoramento-affettività-sessualità, la scuola, l'amicizia, ma anche temi emersi prepotentemente in questi anni: multiculturalità, droga e alcolismo, devianza giovanile, ecc. La particolarità della collana è legata al contatto diretto con la realtà e con il tessuto sociale relativo al tema di cui si parla nel racconto. La parte finale di ogni libro apre una finestra sul mondo reale, con informazioni utili a mettere a fuoco la problematica e a trovare interlocutori in grado di fornire risposte ad eventuali quesiti in merito. Lettura raccomandata soprattutto ai più grandi tra voi.

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI SALVO TOMARCHIO

Riceviamo, da alcuni di voi, la segnalazione che quanti hanno già avuto pubblicato il loro annuncio **NON RISPONDONO** a quanti li scrivono. Questo è un comportamento molto scorretto: se non siete sicuri di farcela nel rispondere o nel mantenere una corrispondenza, fate a meno di chiederci di inserirvi in questo spazio! E, se lo chiedete, mantenete gli impegni! Comunque, per esaudire tutte le vostre richieste, in questo numero vi dedichiamo ben due pagine.



Reparto Nuove Aurore del Turi 1, e siamo il Capo ed il Terzo della Sq. Delfini. .Katia vorrebbe prendere la specialità di corrispondente, mentre Rossella vorrebbe prendere il brevetto di animazione e s p r e s s i - va.....quindi scrivete e inviateci bans e giochi potremo anche fare un gemel-

Montecchio Maggiore. Vorrei prendere la specialità di corrispondente perché quest'anno è l'ultimo in Reparto. Se mi scriverete vi risponderò più veloce possibile, assicurato al 100000000000%. Il mio indirizzo è: via P.Beschin 10/a - 36075 Montecchio Maggiore VI (e-mail: giuliameg@yahoo.it).

ANTILOPI - Ciao siamo la Squadriglia Antilopi del Teramo! Desideriamo corrispondere con tutti (o almeno una buona parte) degli Scout d'Italia! Aspettiamo le vostre lettere o e-mail! Buon Sentiero! La nostra e-mail è: sq.antilopi@hotmail.it, mentre il nostro indirizzo è: Sq. Antilopi Vico del Grillo 6 - 64100 Teramo TE

laggio!!!!!!!!!!!!!! Potete anche scriverci se volete o avete già preso la specialità di Sq: NATURA!!!!!!!!!!!!!! Siamo simpaticissime!!!! Rispondeteci presto! Scrivete al seguente indirizzo: Rossella Di Fino - via Regina Elena, 73 - 70010 Turi BA

Gaia BALDUCCI - Ciao a tutti: ho 12 anni e faccio parte del Reparto Arcadia - Jesi 4. I miei hobby sono gli Scout e la pallavolo, sono una ragazza allegra e socievole. Risposta assicurata al 100%. Scrivetemi in: via Collina n.5 - 60030 Monsano AN

Elisabetta FALGETANO - Ciao a tutti, sono la Vice della Sq.Koala. Ho voglia di corrispondere con tutti gli E/G d'Italia; diciamo meglio che devo prendere la specialità e voi mi aiuterete vero?Spero di sì. Vi prego scrivete mi vi assicuro risposte al 10000%. Il mio indirizzo è: via Giorgio Amendola n 57 - 81031 Aversa CE oppure mandatemi una e-mail al mio indirizzo: bettig2@Virgilio.it aspetto presto vostre lettere.

Agnese CARDINALI - Ho 13 anni, sono una Guida del Reparto Mata O'Hara del Terni 1: Sq. Tigri! Cerco di conquistare la specialità di corrispondente. Sono allegra, frizzante e piena di vita... la mia passione? Naturalmente Scout! Vorrei fare nuove amicizie con altri E/G d'Italia. Aspetto la mia cassetta piena di lettere. Scrivetemi in: via Filangieri 5 - 05100 Terni (o alla e-mail: agnesetigrottasn.com)

Gaia GUZZARDO - ciao a tutti! ho 15 anni e faccio parte del Reparto S.Caterina del Gruppo scout Canicattini 1°. Sono Capo Sq dei Panda e vorrei corrispondere con E/G di tutta Italia.:NON DELUDETEMI!!! Scrivetemi all'indirizzo: Gaia Guzzardo, via Mazzini 63- 96010 Canicattini Bagni SR o via e-mail gaiaguzzardo@hotmail.it

Rossella DI FINO e Katia GIANNUZZI - due Guide del

Giulia MEGGIOLARO - ciao sono la Vice della Sq. Colibrì del





PUMA AUDACE - Ciao a tutti, sono un simpatico scout di Galatina e faccio parte del reparto Mafeking Galatina 1. Sono un ragazzo allegro e mi piace molto parlare con qualsiasi persona. Devo prendere la specialità di europeista e tutti voi potete darmi una mano semplicemente scrivendo all'indirizzo mw123@libero.it. Spero di avere presto vostre notizie per iniziare una fantastica corrispondenza. Tanti saluti da Puma Audace.

NOEMI CARDINALE - Ciao a tutti!!! Sono guida del reparto Siracusa 9 e faccio parte della mitica sq. "tigri" (il mio ruolo è di terzo capo). Quest'anno noi tigrotte stiamo lavorando per la specialità di CIVITAS e volevo dei consigli da proporre alla mia sq. Ho bisogno di qualche suggerimento per le attività delle imprese e naturalmente noi prenderemo spunto dai vostri consigli!!! Spero che mi risponderete al più presto a questo indirizzo: noemi.cardinale@virgilio.it grazie mille e se avrò bisogno di altri

suggerimenti saprò a chi chiederli (chissà magari sarò anche capo!!!) :-)

TIZIANA GRECO - Ciao tipi! Eccomi qua sono una pantera 14enne del reparto "Stella Polare" Gruppo Sciacca2. Sono solare, simpatica e con tanta voglia di fare amicizia con tutti voi!!! Amo ballare e ascoltare musica!!!! Spero che risponderete in molti perchè non vedo l'ora di scambiare giochi, curiosità ed idee con voi! Scrivetemi su titty-greco92@virgilio.it oppure in via Aldo Moro 21 - 92019 Sciacca AG

BRENDA - Ciaoooooooo! Sono Brenda, 12 anni, sq. Volpi, reparto Carpe Diem, gruppo Piano di Sorrento 1. Cerco una corrispondenza lunga, lunga, lunga (continuate a dire lunga x un ora). Sono allegra, mi piace cantare (ho la specialità) e sono anche un po' pazza. Il mio indirizzo è via s. Andrea 5 80063 Piano di Sorrento (NA) o e-mail brendainsonne@yahoo.it; non voglio la specialità per ora ma solo degli amici. E allora, cosa aspetti? Che tu sia maschio o femmina, biondo o castano, alto o basso, bello o brutto, questa è la corrispondenza che fa per te!!!

CAMILLA MEOSI - Ciao a tutti!!! Sono una volpina di quasi 15 anni e devo urgentemente prendere la specialità di corrispondente! Amo suonare, leggere, scrivere e avere mille amici! Mi raccomando scrivete mi o via lettera o via e-mail o via chat!!! Tra poco è il mio compleanno e il regalo più grande che mi potreste fare è di trovare la cassetta

delle poste piena di lettere!!! Ciao a tutti, un bacione al reparto Lucca3 e alla mitica sq. Volpi!!! Il mio indirizzo è Camilla Meossi via Tempagnano 826 55100 Lucca, e-mail: camillina1cip@hotmail.it

MILENA e EMANUELA - Ciao a tutti! Siamo Milena ed Emanuela due guide del gruppo Ovada1, ci piacerebbe prendere la specialità di redattrici scrivendo un giornalino per il nostro gruppo. Quindi chiediamo la collaborazione di tanti "giornalisti" volenterosi, se qualcuno è interessato ci mandi materiale per il nostro giornalino! Accettiamo un po' di tutto! Qualsiasi idea e consiglio sarà preso in considerazione! Grazie mille! Per contattarci mandate un'e-mail a cilomis@libero.it oppure mandate la vostra posta a Emanuela Cianciosi Piazza Borgatta n. 1 cap. 15078 Rocca Grimalda (AL).

