



SCOUT

Avventura



Anno XXXI - n. 22
5 settembre 2005
Settimanale
Poste italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
L. 46/04 art. 1 comma 2,
DCB BOLOGNA

SOMMARIO

settembre

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

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

Grazie a: Sq. Sparvieri – Rosignano 2, Sq. Scoiattoli – Pontedera 1, Sq. Pipistrelli – Rosignano 2, Sq. Tigri – Firenze 2, Sq. Tigri – Pietrasanta 1°, Sq. Condor- Scandicci 1

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: Franco Bianco, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Chiara Fontanot, Riccardo Francaviglia, Pierre Joubert, Sara Palombo, Stefano Sandri, Simona Spadaro, Jean Claudio Vinci

Foto di: Federico Collautti, Giorgio Cusma, Corrado Dapretto, Francesco Iandolo, Luigi Ferrando, Erika e Pietro Polimeni, Marco Scandaletti, Salvo Tomarchio, Claudio Closs (Centro Avventure H2O)

Foto di copertina: disegno di copertina di Adriano Perone

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

scout.avventura@agesci.it

Avventura on line:
www.agesci.it/avventura/

Webmaster: Emanuele Cesena

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

- ✓ Editoriale ← 3
- ✓ Pregare in letizia ← 4
- ✓ Quanto sudore per una tappa???? ← 5
- ✓ Un mondo d'amore ← 9
- ✓ Godzilla alla fiesta dei Gabbiani ← 11
- ✓ Guidoncini verdi in Toscana ← 13
- ✓ Spazio E/G ← 16
- ✓ Il sacco a pelo ← 17
- ✓ E la luce fu... ← 18
- ✓ Le panchette ← 19
- ✓ Giochi di squadriglia ← 21
- ✓ Topo di musicoteca ← 22
- ✓ C'è posta per voi ← 23

Inserto: La Squadriglia si diverte



Guidoncini Verdi 2005 - base scout LE SALAIOLE - Toscana

L'ESTATE È FINITA...

FOTO DI CORRADO DAPRETTO

L'estate è trascorsa in un lampo, scommetto che non ve ne siete manco accorti, e già si torna a scuola!

Però vi siete vissuti degli splendidi giorni ai Campi Estivi: no?! Beh, forse qualcuno avrà avuto un po' di pioggia, qualcuno ancora si sarà scottato cucinando, altri si saranno sbucciati le ginocchia giocando con tutta la grinta possibile: ma queste cose sono normalità da superare con il sorriso e sono certo che l'avrete fatto.

Al tempo stesso sono sicuro che vi siete divertiti perché ci si diverte sempre quando si lavora in Squadriglia. Può sembrare strano, ma le difficoltà vissute insieme cementano l'armonia e poi si è sempre pronti a ridere e scherzare su come sono state superate. Ora siete pronti a raccontare come avete fatto e quanto siete stati bravi ... magari esagerando un po'.

Il Campo sarà servito a verificare la forza della vostra Squadriglia. La **competenza**, che pensavate di aver acquisito, è **stata veramente all'altezza della situazione** o i risultati vi hanno convinto che, come minimo, **bisognerà riparlare?**

In ogni caso ora si potrà fare il punto e ripartire con nuovi progetti. **Se tutto è andato bene** si potrà pensare di **conquistare competenze in nuovi campi**, gettarsi alla scoperta di tecniche mai collaudate prima, oppure, più semplicemente, **approfondire** ancor di più quelle che già possedete. **Se qualcosa è andato storto**, e siete sopravvissuti,

Campo Estivo 2005 - Duino I



ora vi renderete conto che **c'è del lavoro da fare**, che in passato è **stato commesso qualche errore**, che **non si è lavorato** come si sarebbe dovuto, che il **Sentiero non è stato vissuto da tutti con il necessario impegno**.

Le lezioni della vita servono a rimediare gli errori fatti e questo è il momento di reagire.

La fine dell'anno scout e la prospettiva che quello nuovo porterà cambiamenti e novità, è uno dei momenti più belli e stimolanti nella vita di Squadriglia e di Reparto. Generalmente dopo il Campo Estivo ci si ritrova carichi di entusiasmo, pronti e curiosi in attesa di passaggi e nuovi incarichi.

È tempo di progetti, come ho già detto, perché quello dei bilanci e delle verifiche si è concluso con il Consiglio della Legge di fine Campo. Ora **conoscete le vostre forze e le vostre debolezze**, conoscete bene anche i **vostri compagni** e sapete benissimo quanto potete **fare insieme**: la Squadriglia sa dove puntare!

Da quel Consiglio avete ricevuto l'approvazione ed il riconoscimento dell'impegno dimostrato nel

percorrere il **vostro personale Sentiero**, forse ci sarà stata anche qualche nota negativa: così ora sapete su cosa lavorare per **migliorarvi**.

Insomma l'estate è finita ma l'Avventura continua e voi **sapete benissimo come proseguire...** basta puntare sul **cavallo giusto!**

Buona caccia sui nuovi sentieri!

Giorgio

Avventura è al vostro fianco per aiutarvi nel cammino personale e di Squadriglia. Se quanto proponiamo non vi piace o non vi soddisfa, se vorreste approfondire qualche argomento che noi non abbiamo ancora affrontato: dicitelo, scriveteci! Così Avventura potrà migliorare con il contributo di tutti.

In questo numero vi suggeriamo come divertirvi. Fatelo spesso perché, come dice il proverbio, "il riso fa buon sangue"... e magari ci si becca qualche nuova Specialità o Brevetto: vale la pena provare.

Nel prossimo numero vi proporremo invece come mantenere o rifare l'angolo di Squadriglia ed anche, al momento dei passaggi, come fare una bella accoglienza ai nuovi arrivi in Squadriglia, ed altre cosette che, speriamo, saranno di vostro gradimento.

PREGARE IN LETIZIA

DI DON LUCA MEACCI
FOTO DI SALVO TOMARCHIO

Una delle caratteristiche proprie dell'uomo è, senza dubbio, quella del gioco, del divertimento, della festa. Pensate cosa sarebbe la vita senza la gioia e l'allegria. Tutti gli ambiti della vita si completano con la festa: si fa festa dopo la settimana di lavoro, si festeggiano gli anniversari della vita, si festeggiano i sacramenti della vita cristiana, si gioisce per una promozione, la fine dell'anno scolastico, si gioisce per la nascita di un figlio, si esulta per una vittoria sportiva, ecc. Anche la vita di Squadriglia o di Reparto, è scandita dalla festa: la conquista di una Specialità, di un Brevetto, la fine di un'Impresa; senza contare poi le Tappe del sentiero personale. Anche la vita di Gesù è stata scandita dalle feste e dai momenti di allegria, purtroppo gli evangelisti non hanno scritto molto di questo, ma sono sicuro che in tanti momenti Gesù si è divertito ed ha fatto festa con i suoi amici.

Non ci credete?

Provate ad immaginarvi la scena: Gesù cammina sulle acque e quel sapientone di Pietro lo sfida: - "Anch'io voglio provare questo prodigio". Gesù lo invita a provare.....muove i primi passi ma poi non si fida e splash, con la testa fin sotto l'acqua. Pensate che Gesù non si sia messo a ridere a crepappele? Come vedete tutta la nostra vita è segnata dalla festa, dalla gioia, ed è una dimensione di cui non possiamo fare a meno. Ricordo che un vecchio prete, dopo aver lasciato la Parrocchia, si ritirò in Seminario e, appena varca-

tane la porta, a noi giovani seminaristi disse: - "Gente allegra, Dio l'aiuta!".

Ma vi siete mai domandati, da dove nasce la nostra gioia? Purtroppo c'è chi va a cercare la gioia nello sballo, ma rimane deluso, perché quella è un'allegria effimera, che dura poco, svanisce velocemente e poi lascia ancora più tristi. La nostra gioia trova origine in Dio, da Lui sgorga, come un fiume in piena, non ha mai fine ed ha nella risurrezione la massima espressione di forza: è la vita che vince la morte, è la gioia che vince la tristezza e l'angoscia. È la sua presenza in noi, è l'incontro con Lui che ci porta a sperimentare la gioia, perché da Lui ci sentiamo amati e non schiacciati, liberi e non usati, valorizzati e non giudicati. Tantissime sono le persone che hanno incontrato Gesù nella loro vita e questa è cambiata totalmente perché non si sono sentite giudicate, ma amate e da questo incontro è nata in loro una gioia incontenibile che li ha portati ad essere, da subito, testimoni della gioia. Ed è questa gioia che deve contaminare tutta la vita, compresa la preghiera; forse non ci crederete, ma la preghiera, la Messa, devono esprimere la gioia che portiamo nel cuore. Concordo con voi che tante volte le Messe a cui partecipiamo sono troppo "seriose" e quindi non riusciamo ad esprimere e a far sprigionare la gioia. Anche le preghiere che facciamo in Squadriglia o in Reparto: spesso sono un po' monotone, ripetitive e non ci piacciono; ma allora perché non proviamo a renderle vive, partecipate, perché non le facciamo diventare occasioni in cui celebriamo ed esprimiamo la gioia e diciamo a Dio quanto siamo contenti di esistere e di vivere belle avventure?

Se avete qualche suggerimento o qualche vostra considerazione, perché non mi scrivete? Potete farlo al mio indirizzo mail: egae@agesci.it, o inviando a quello, postale, di Avventura. Sarà mio impegno rispondervi.



San Giorgio 2005 - Zona Galatea

QUANTO SUDORE PER UNA TAPPA???

A CURA DI PICCHIO VOLENTEROSO

TESTI DI GIORGIA COVIELLO, FRANCESCO IANDOLO, GIADA MARTIN, ERIKA POLIMENI ED

ELISABETTA SCHIEPPATI

FOTO DI GIORGIO CUSMA, FRANCESCO IANDOLO, ERIKA E PIETRO POLIMENI



Scorrazziamo da Reggio Calabria a Milano, da Avellino a Torino, passando per Genova. Giada, Giorgia, Elisabetta, Erika e Francesco continuano ad inviarci i loro pareri, le genuine sensazioni di voi Guide ed Esploratori d'Italia. Il titolo vi annuncia l'argomento, quindi non perdiamo tempo, chissà se avrete detto tutti le stesse cose...

Scoprendo il Reparto a occhi sgranati, ogni Piede Tenero intraprende il suo Sentiero verso le quattro Tappe scout. Molti sono gli interrogativi che ci siamo posti riflettendo sulle Tappe e per cercare di rispondere ad alcuni di essi, abbiamo intervistato Margherita e Anna.

Avventura: - Esiste veramente questo entusiasmo per conquistare le quattro Tappe?

Anna: "Ammiravo la mia C.Sq. che stava conquistando la quarta Tappa; avevo voglia di scoprire, di imparare, di crescere! Poi il mio entusiasmo è diminuito. Quando i Piedi Teneri hanno iniziato a seguire il mio esempio, e così, sentendomi in dovere di stimolarli, ho ripreso il mio cammino scout".

Margherita: "Ho provato interesse per le quattro Tappe solo quando ho capito che non erano solo distintivi, ma rappresentavano un cammino personale molto importante. Ho notato che tutti gli E/G concentravano i loro sforzi nella conquista di Specialità e Brevetti di Competenza perché li consideravano più importanti, anche perché alla fine di ogni anno ricevevano una nuova Tappa senza molti sforzi".

Avventura: - Le Tappe sono veramente utili? Sono conquistate o vengono regalate?

Margherita: "Per conquistare le Tappe basta solo la partecipazione. Mentre per le Specialità bisogna rimboccarsi le maniche e presentare lavori concreti, le Tappe vengono spesso regalate alla fine di ogni anno".

Anna: "Sarebbero utili se si raggiungesse un vero obiettivo fissato a priori con i Capi Reparto. Dovrebbe esserci più dialogo con i Capi, più spazi per chi non riesce a lavorare da solo per poter riflettere di più su ogni singola Tappa". (Giorgia - Genova 3)



San Giorgio 2005 - Zone Trieste e Gorizia

Ripensando al nostro Sentiero la prima cosa che viene in mente sono le Tappe. Non sempre il percorso, che i ragazzi devono fare in vista della conquista della Tappa, è breve, soprattutto perché, non sempre, quest'ultima rappresenta il primo dei loro obiettivi. Riportando le impressioni degli E/G che ho ascoltato (Chiara, Mario e Martina) emerge che:

"Nonostante ci siano alcuni casi, in cui le Tappe vengono "regalate", per la maggior parte delle volte sono i ragazzi che si sudano, con impegno e costanza il fantomatico "quadrato in più".

"Oggi" continuano gli E/G "c'è più entusiasmo intorno alla Vita di Squadriglia che riguardo al proprio Sentiero, anche perché c'è ancora chi pensa che la Tappa sia legata all'età".

"Se date con criterio, le Tappe possono realmente rappresentare la Competenza personale ed esserci utili funzionando così da sprone a migliorarsi e a dare sempre il massimo anche nel quotidiano".

Vista dai Capi, la Tappa può essere un po' paragonata all'antico nodo che veniva fatto al fazzolettone per ricordarsi della Buona Azione. Il distintivo invece ricorda che Scoperta, Responsabilità, Competenza e Animazione devono essere impegni da coltivare molto seriamente. (Francesco - Avellino 1°)

Da sinistra: Martina, Mario e Chiara



“Ripenso a quando entrai a far parte del Reparto Quercia Solitaria e curiosavo tra le camicie cercando di scoprire cosa fossero tutti quei distintivi.

Quello che attirava maggiormente la mia attenzione era il cerchio azzurro diviso in quattro spazi della manica destra; mi spiegarono che si trattava delle Tappe.

La conquista della Tappa è un obiettivo da raggiungere attraverso vari impegni presi al Consiglio della Legge, impegnandosi ad essere pronti a servire validamente il prossimo anche al di fuori delle attività scout, nella vita quotidiana.

Grande responsabilità è affidata ai Capi Reparto che devono sapere ponderare al meglio le loro consegne, riconoscendo l'impegno di chi si è veramente messo al servizio degli altri”. (Giada - Torino 6)

Vanessa, Paolo, Valeria e Martina, mi parlano delle loro Tappe un po' diverse... (NB – Si tratta delle Tappe utilizzate dai Reparti che sperimentano un nuovo sentiero)

Avventura: - **Quante sono le Tappe di questo Sentiero un po' diverso?**

Vanessa: “Tre: 1^a, 2^a-1^o momento, 2^a -2^o momento, 3^a.”

Avventura: - **Cosa rappresentano?**

Paolo: “Ogni tappa del nuovo Sentiero rappresenta contemporaneamente la Scoperta, la Competenza e la Responsabilità. Sono tre momenti che noi dobbiamo scoprire per ciascuna delle tre! Anche i contenuti a cui fanno riferimento sono tre: *Fede, Amore e Cittadinanza.*”

Avventura: - **Come si raggiunge una tappa?**

Valeria: “Conquistandola! Il Sentiero è elastico; ognuno di noi, senza limiti, ha la possibilità di sperimentarne le fasi senza dover correre. Si parte da obiettivi personali. È un Sentiero individuale.”

Paolo: “È il Consiglio Capi che decide se una Tappa è raggiunta. Per la consegna si fa un quadrato ufficiale a cui segue una verifica nel Consiglio della Legge.”

Avventura: - **Le ritieni utili?**

Martina: “Le tappe ci stimolano a migliorarci. Sono una cosa seria ed entusiasmante; ognuno di noi conosce verso cosa è in cammino. Io, ad esempio, verso l'ingresso al Noviziato.”

Avventura: - **Cosa significano per te?**

Vanessa: “Competenza, esperienza”.

Paolo: “Obiettivi da raggiungere, sfide, impegno.”

Valeria: “Mettersi alla prova”

Martina: “Riflessione, migliorarsi.” (Erika - Reggio Calabria 15)

Le intervistate ora sono **Mara, Martina e Francesca.**

Avventura: - **Ti è mai capitato che i Capi ti prendessero da parte per farti prendere degli impegni di Tappa o ti sei sempre presentato di tua iniziativa?**

Mara e Martina: “No, c'è stato spiegato tutto nella notte della Veglia d'armi che precedeva la nostra Promessa davanti al Reparto, all'inizio dell'anno”.

Francesca: “Di solito le Tappe le ho richieste, comunicando gli impegni che prendevo per raggiungere la “meta” successiva. Non nego però che mi è capitato di vedere Capi invitare chi non aveva ancora preso impegni, a farlo”.

Avventura: - **Per poter concludere un cammino di Tappa sono necessarie delle capacità o basta l'entusiasmo?**

Mara e Martina: “Ovviamente noi diciamo entusiasmo al 100%.”

Francesca: “Sicuramente ci vuole l'entusiasmo perchè particolari capacità non c'entrano nulla con le Tappe. Però ritengo ci voglia anche dell'impegno, perchè più si va avanti, maggiori sono gli impegni richiesti.”

Avventura: - **Ritieni che nel tuo Reparto vengano regalate o le si acquisisce lealmente?**

Mara e Martina: “Non pensiamo vengano regalate, anche perchè a noi stesse non piacerebbe raggiungere una Tappa non a tutti gli effetti, ma per poco. In questo modo le Tappe perderebbero il loro significato.”

Francesca: “Non mi è capitato di vedere Tappe regalate, perchè gli impegni di ognuna sono sempre stati verificati da tutti durante i Consigli dalle Legge. E poi se i Capi ritengono che non sei pronto te lo fanno notare e ti fanno riflettere su cosa hai fatto per raggiungere gli impegni.” (Elisabetta - Milano 20)



Da sinistra: Vanessa, Paolo, Valeria e Martina



E/G del Gruppo Reggio Calabria 15

ED ORA LA PENNA PASSA AI NOSTRI CORRISPONDENTI!!

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

Riceviamo dai nostri Corrispondenti le risposte alla domanda che avevamo loro proposto sul tema delle Tappe.

“Che significa per voi conquistare una tappa? È importante o è routine? Come le vivete: ci lavorate alla grande tutto l’anno? Se non fate ciò che è stato stabilito a inizio anno: le ricevete comunque o no? Significano davvero competenza o vi vengono più o meno regalate?”

Come potrete leggere, la realtà che affiora dai loro interventi e da quelli precedenti, presenta caratteristiche diverse, da Reparto a Reparto, da luogo a luogo. Le Tappe segnano in maniera determinante il vostro Sentiero e vanno senz’altro vissute con il massimo impegno possibile. **Impegno che viene preso al Consiglio della Legge** e che, quindi, tutti conoscono. Ma questo non è determinante perché alla fine saranno i Capi, ed il Consiglio della Legge, a valutare il lavoro che ciascuno ha svolto durante l’anno, **tenendo conto anche di reali difficoltà** che possono aver limitato l’impegno di un E/G. Per questo, talvolta, può sembrare che un passaggio di Tappa venga regalato ma in realtà non è quasi mai così. L’essenziale è che alla fine di ogni Tappa si sia fatto **un cammino che abbia portato una crescita di competenza, di disponibilità e di maturità**. Non staremo a misurarla con il metro, basta che ci sia ed il quadratino sulla manica sarà meritatissimo.

Essere competenti nel mio Reparto significa sapere determinate cose e riuscire a spiegarle e trasmetterle agli altri. Questo significa conquistare una Tappa. Ogni anno, dopo l’uscita dei passaggi, i Capi Reparto ci consegnano la Tappa successiva, del nostro cammino scout, che diventa l’impegno e lo scopo di tutto l’anno...

Il raggiungimento della Tappa è sicuramente importante perché è simbolo di crescita personale, di un percorso che porta gratificazione ed una maggiore conoscenza di se, del rapporto di socializzazione con gli altri, e sicuramente di Dio....

Spesso gli impegni su cui lavoriamo per il raggiungimento della Tappa cercano di essere mirati sulle “carenze” di ognuno di noi, cercando di “smussare gli angoli del nostro carattere”....è un bel percorso, impegnativo ma allo stesso tempo indispensabile per vivere a pieno la vita e il mondo scout!!!!

Solitamente si cerca di lavorarci alla grande tutto

l’anno..poi, anche se non riusciamo a raggiungere tutti gli impegni, la Tappa ci viene consegnata ugualmente perché penso che i Capi guardino l’impegno generale durante tutto l’anno e la crescita personale di ognuno di noi. (Chiara Clamori - Massa e Cozzile I)



Nel mio reparto le Tappe vengono consegnate a metà anno, quando (più o meno) vengono pronunciate le Promesse. Per noi, ricevere le Tappe è molto importante, perché fino ad allora è come se non avessimo cambiato anno. In quel momento i Capi ci chiedono se, secondo noi, siamo pronti ad iniziare questo nuovo cammino.

Io penso che il raggiungimento delle Tappe sia una cosa molto importante perché così ognuno vede veramente il frutto di quello che ha fatto durante tutto l'anno. (Miriam Fiorenza - Genova 25)

Per me è molto importante conquistare una Tappa, perché nel conquistarla mi sono impegnata al massimo ed ho imparato tantissime cose che mi serviranno sempre. Conquistare una Tappa per me, significa, rendersi conto di quello che si è fatto in un mese, in un anno. Da noi le Tappe ed i Brevetti di Competenza non vengono regalate e, se così fosse, non mi sembrerebbe giusto, perché una persona deve guadagnarsi un avanzamento di Tappa o, allo stesso modo, un Brevetto. (Marta Todeschini - Sarreola 1)



Da sempre le Tappe sono un impegno personale e quindi in un reparto composto da più di 40 E/G, ogni ragazzo si impegna secondo i propri interessi nella conquista delle Specialità, delle Tappe e dei Brevetti!! Personalmente credo che prendersi degli impegni e cercare di portarli a termine sia un importante modo di arricchimento personale, e i maestri di Specialità hanno una funzione fondamentale in ciò. Nei nostri Reparti le Tappe e le Specialità non si regalano affatto, bisogna guadagnarle!!! Ed è molto brutto andare ai Campi di Specializzazione e trovare ragazzi con 15 specialità (senza esagerare!) attaccate sulla camicia! Da noi è impossibile raggiungere tali traguardi: un ragazzo con tutte le Tappe e un Brevetto è già considerato un "fenomeno"!! (Francesca Venturelli - Sassuolo3)



La conquista delle Tappe è un momento MOLTO importante e rappresenta la crescita e/o la maturazione della persona che le raggiunge. È di fondamentale importanza cercare di arrivare alla metà che ci si è posti, ma se non si arriva bisogna premiare lo stesso la persona, tenendo conto del suo impegno. Nel nostro Reparto non vengono per niente regalate, anzi... e non mi sembra assolutamente giusto che altre persone di altri Reparti le prendono solo per l'età e poi, magari, non sono in grado nemmeno di accendere un fuoco da soli. (Venezia Filippa - Piazza Armerina 2)



Per quanto riguarda il discorso Tappe, nel mio Reparto sono sempre state più o meno "regalate". Sebbene molti si siano dati da fare (e molti no), alla fine tutti avevano un nuovo distintivo da cucire sul camiciotto. Secondo me questo può essere giusto da un lato (perché lo scautismo non deve essere né un reggimento, né una classe di scuola, ma un momento di svago e di crescita comune), ma deve comunque essere il simbolo di un minimo di impegno, per salire quel gradino (anche piccolo) che porta via via alla crescita di una persona. (Alessandro Camerada - Alghero 2)

A proposito di CORRISPONDENTI: non ne abbiamo nessuno nelle regioni che seguono! ABRUZZO, BASILICATA, CALABRIA, CAMPANIA, FRIULI-VENEZIA GIULIA, PIEMONTE

**Hai voglia di far sentire la tua voce ed esprimere le tue opinioni?
Allora CONTATTACI al nostro indirizzo mail: scout.avventura@agesci.it**

UN MONDO D'AMORE

L'IMPORTANZA
DI RICONOSCERSI NEGLI
OCCHI DEL FRATELLO (SCOUT)

DI ALESSANDRO TESTA
DISEGNI DI PIERRE JOUBERT

Uno degli articoli della Legge che restano impressi più facilmente anche ai nostri amici non Scout è senza dubbio il quarto: «Sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout». Questo perché la prima parte («amici di tutti») si presta spesso ad una lettura un po' superficiale e a farci passare per ingenui (insomma il classico tormentone degli Scout che fanno attraversare la strada alle persone anziane o compiono altre Buone Azioni simili, molto semplici e che non costano molta fatica). In realtà, come sappiamo, essere davvero «amico» di qualcuno significa molto di più: saper ascoltare, saper perdonare, saper gioire dei suoi successi senza invidie. In altre parole essere disponibili con lui/lei in ogni circostanza e a qualunque ora (ricordate la parabola del buon Samaritano, e dei due uomini di fede che non soccorrono il povero viandante perché hanno fretta?)

La seconda parte dell'articolo richiede verso gli altri Scout un impegno ancora maggiore: essere addirittura loro «fratelli» (e sorelle). Non soltanto verso gli altri componenti del nostro Reparto o del nostro Gruppo, che vediamo tutti i giorni a scuola o almeno tutte le settimane alla riunione, ma anche di quelli che non conosciamo, che vivono in posti lontani o addirittura in altri Paesi, e che quasi certamente non avremo mai la possibilità di incontrare.

Che vuol dire allora sentirsi «fratelli» di Guide e Scout di altre nazioni? In fondo parliamo lingue diverse, mangiamo cose diverse, a volte professiamo anche religioni diverse! Eppure da cent'anni tutti gli Scout del mondo si considerano fratelli. Questo sentimento di comune appartenenza alla grande famiglia scout supera le diversità diciamo così «dovute alla nascita», perché tutti sentiamo di condividere gli ideali di vita sana ed impegno a favore del prossimo proposti da B.-P. tanti anni fa al campo di Brownsea, e subito dopo nel suo famosissimo *Scouting for Boys*, che diffuse rapidissimamente ovunque il movimento scout, ed è a tutt'oggi uno dei libri più tradotti al mondo. Infatti B.-P. era profondamente convinto che la stragrande maggioranza delle guerre combattute nel mondo fossero in realtà frutto dell'ignoranza

tra popoli vissuti a lungo separati e che diffidavano per forza di cose gli uni degli altri nel momento in cui venivano in contatto. Il progresso, che già a quell'epoca cominciava ad offrire maggiori possibilità di viaggiare e conoscersi di quanto non fosse stato per millenni, avrebbe quindi aiutato ad impedire in futuro il perpetuarsi di quelli inutili lutti.

Ma B.-P., che prima di dedicarsi ai ragazzi di tutto il mondo era stato generale dell'Esercito Britannico, e perciò conosceva bene la guerra, indicava anche un'altra ragione: su quell'ignoranza, infatti, facevano da sempre affidamento degli speculatori, che aizzavano l'odio verso gli «altri» per trarre profitto dal conflitto stesso o dalla sua sperata conclusione vittoriosa. Per questo gli scout avrebbero dovuto fare la loro parte, intrattenendo quanto più possibile rapporti con i loro «fratelli che vivono lontano» e cementare così un senso di comunione al di là di ogni confine o barriera linguistica.

Negli oltre 30 anni della sua «seconda vita» da educatore il nostro amico Robert vide il mondo



sconvolto, purtroppo, da guerre sempre più sanguinose, ma non per questo si perse d'animo. Infatti al termine della Prima Guerra Mondiale in cui milioni di giovani, tra cui anche molti Scout, furono costretti, da circostanze più grandi di loro, ad indossare una divisa di diverso colore e ad uccidersi a



vicenda, B.-P. decise di organizzare dei raduni periodici fra i «suoi» ragazzi per rafforzare il senso di comune appartenenza alla grande famiglia scout che quattro anni di guerra potevano aver intaccato per sempre.

Il primo **Jamboree** (parola che in una lingua africana vuol dire «incontro festoso», e che lo stesso B.-P. scelse per indicare i raduni mondiali scout) della storia si svolse infatti nel 1920, a Londra, e nonostante le grandi difficoltà logistiche dell'epoca fu un grandissimo successo, coinvolgendo 8.000 ragazzi provenienti da ben 34 nazioni. B.-P., che l'ultima sera fu acclamato «Capo Scout del Mondo», chiese a tutti loro, tornando a casa, di impegnarsi a fondo per essere dei «vaccini di pace» nel proprio Paese.

Qualche anno dopo B.-P. scriverà: «Gli Scout di ogni parte del mondo sono ambasciatori di buona volontà, che fanno amicizia ed abbattano ogni barriera di razza, di credo religioso, di classe sociale...Le guerre ci hanno insegnato che se un Paese

cerca di imporre il suo particolare punto di vista agli altri, è fatale che ne seguano crudeli reazioni. Una serie di jamboree mondiali ed altre riunioni di scout provenienti da molti Paesi diversi ci hanno invece insegnato che attraverso l'esercizio della tolleranza e dello scambio reciproci nascono la simpatia e l'armonia. Questi jamboree hanno dimostrato quale solido legame sia la Legge scout tra i ragazzi di ogni Paese. Possiamo fare campi assieme, fare uscite assieme e godere di tutta la gioia della vita all'aria aperta, e così dare una mano a forgiare una catena di fraternità. Se siamo amici, non vorremmo litigare tra noi. Coltivando le nostre amicizie, come quelle cementatesi nei nostri grandi jamboree, prepariamo la via alla soluzione dei problemi internazionali, ottenuta per mezzo di discussioni di carattere pacifico...Prendiamo quindi l'impegno di fare assolutamente il massimo che potremo per stabilire l'amicizia tra gli Scout di tutti i Paesi e per contribuire a sviluppare la pace e la felicità del mondo e la buona volontà tra gli uomini».



Dopo più di cinquant'anni e molte altre guerre, il suo messaggio è sicuramente ancora attuale. Soltanto la conoscenza reciproca, infatti, può coltivare quei sentimenti positivi di amicizia e stima fra popoli diversi che possono evitare il ripetersi dei terribili massacri del XX secolo. Dal momento che purtroppo la pace, nel suo senso più ampio, è un obiettivo che non può mai essere dato per acquisito, ma anzi va conquistata e difesa giorno per giorno, **come Scout abbiamo il dovere di impegnarci quotidianamente a costruirla «in ogni circostanza»**, onorando la Promessa che abbiamo fatto.

GODZILLA ALLA FIESTA DEI GABBIANI

DI STEFANO GARZARO
DISEGNI DI RICCARDO FRANCAVIGLIA

Per primi entrarono i cammelli con i pennacchi rossi, cavalcati dai Tuareg con i caffettani blu acceso, che pestavano su tamburi piazzati al lati della gobba. Poi toccò agli struzzi: sul dorso reggevano una sella, e sulla sella dei buffi personaggi mascherati da clown. I cavalli bianchi erano al passo, tenuti saldamente da vere Amazzoni, appena giunte in aereo – guarda un po’ – proprio dal Rio delle Amazzoni, mentre gli elefanti saltavano pesanti



facendo scoppiare con le loro zampe dei terribili mortaretti sparsi a terra. Da lontano si sentiva il frastuono della banda musicale di

Borgo San Dalmazzo che si avvicinava a passi lenti. Bono Vox, degli U2, aveva sfidato Jovanotti a chi gridava più forte, ma Eminem li sovrastava tutti.



Steven Spielberg era arrivato conciato da dinosauro, in un bagno di sudore per lo spesso costume di gomma avanzato dall'ultimo film della serie, mentre Indiana Jones, più gasato

che mai, insegnava a tutti le complicatissime legature che lo ave-



vano salvato nelle sue incredibili avventure. Luke Skywalker, che non voleva essere da meno, rischiò di distruggere una mensola dell'angolo di squadriglia maneggiando la fiamma di Reparto come fosse una spada laser.

Eh sì, la squadriglia dei Gabbiani aveva fatto le cose in grande per la fiesta finale della grande impresa d'autunno. Tutti i convocati erano accorsi, e forse si era presentato anche qualche ospite non invitato.

I trombettieri del re del Marocco stavano sfidando i suonatori di cornamusa calati dalle colline scozzesi, mentre la banda degli ottoni di Borgo San Dalmazzo, finalmente entrata in sede, spaccava i timpani a tutti: «Abbiamo aggiunto qualche tamburo», disse sorridendo il maestro che abbagliava tutti con i suoi denti a specchio. Alla fine entrò un vero drago cinese tra una folia di fuochi pirotecnici, facendosi largo tra Roger Rabbit e Bugs Bunny che si facevano degli scherzi vergognosi.

Il Caposquadriglia dei Gabbiani chiese un momento di silenzio – e ce ne volle perché tutti lo ascoltassero – per leggere il messaggio del Papa che, si scusava, non aveva potuto partecipare di persona. Fuori intanto le campane suonavano a squarciagola, e il coro degli alpini cantava a distesa. O forse il contrario.

La fiesta dei Gabbiani fu ricordata a lungo, non soltanto in sede, ma in tutta la città. Perfino “Avventura” avevano mandato un cronista.

La fine di un'impresa vuole sempre una fiesta: dopo che si è lavorato in modo così impegnativo, che ci si è conosciuti di più, che si è cre-

sciuti insieme, è bello lasciarsi andare a un pazzo divertimento dove tutte le croste della fatica si staccano e scompaiono.

Ma c'è anche chi non festeggia. Sembra impossibile, eppure c'è chi dice che la fiesta è inutile, dal momento che si fa festa ogni giorno dell'anno: se accendi la televisione, vedi gente che festeggia a tutte le ore; se vai nei supermercati, là è sempre giorno solenne – la sagra dello sconto pazzo, la fiera dell'offerta speciale della mortadella, del tre per due del trapano elettrico – perché fare acquisti e buttare soldi è un'enorme festa; se vai in centro il sabato pomeriggio, tutte le facce sono tirate a festa, tutti sono contenti, felici nei loro costosi e taroccati vestiti firmati.



Ma c'è da fidarsi di gente che festeggia a qualsiasi ora? O forse quelle persone si comportano così perché hanno la testa e il cuore vuoti, e in quel modo vogliono ammazzare il silenzio che invece parla, e parla eccome, e dice: «Voi continuate a fare rumore, a riempirvi di frasi e di rumori soltanto perché non sapete che cosa festeggiare».

I Gabbiani, invece, sanno benissimo che cosa festeggiano: loro hanno compiuto un'impresa e, grande o piccola che sia, l'impresa è vita. Nell'impresa si gioca, si diventa amici, si imparano tecniche e trucchi che la scuola non saprebbe insegnare, si mostrano con orgoglio agli adulti dei capolavori che loro ci invidiano. È con l'impresa infatti che si diventa grandi.

Ai Gabbiani non tutte le imprese riescono sempre alla perfezione. Ma festeggiano lo stesso, magari senza elefanti e cammelli, perché comunque hanno lavorato e trafficato insieme. Gli errori possono diventare dei grandi maestri, e suggeriscono soluzioni che non si trova-

no nemmeno nei manuali della Fiordaliso. Se l'impresa è andata storta, nella fiesta bisogna dimenticare i passi falsi compiuti, poiché si è già litigato durante la verifica, quando ci si è detto in faccia tutto ciò che non andava fatto e si sono cercate strade nuove per non cascare più nelle solite trappole.

I Gabbiani hanno anche capito che la fiesta deve essere leggera, e cioè che sarebbe sciocco ammazzarsi di fatica nell'organizzarla. La fatica l'abbiamo già compiuta durante tutto il resto dell'impresa. Sarebbe pazzo chi pensasse che per una bella fiesta occorranza lancio, progettazione, realizzazione e magari una complicata verifica: bloccate quel disperato prima che sia troppo tardi.

Così come non si fa fiesta scaricando su un tavolo tre bottiglie di aranciata, otto sacchetti di patatine fritte e cinque di pop-corn al formaggio piccante, con un po' di musica rave: la fiesta non è uno spot televisivo, e non c'è niente di peggio che copiare – male – ciò che già tutti fanno, sempre identico allo stesso modo. I Gabbiani hanno carattere, e lo dimostrano anche nella fiesta. Non per nulla Godzilla e Bono Vox sono accorsi con entusiasmo.



Quando hanno ricevuto l'invito hanno detto: «Oh, finalmente qualcosa di nuovo, e non più quegli stupidi interventi di quattro minuti in televisione con gli applausi finti, dove qualcuno ti suggerisce che cosa devi dire e quando devi ridere. Questa volta voglio proprio divertirmi. Volo dai Gabbiani».

E sia Godzilla sia Bono saltavano come pazzi da far tremare i muri della sede, finché il ritratto di B.-P. si staccò e cadde frantumandosi sul pavimento. Ma qualcuno, raccogliendo la foto, osservò che il vecchio con il cappellone sorrideva ancora di più.

Ma la fiesta chi la fa? Tutti!?!

Sì, tutti: dal più piccolo al più grande, ciascuno con la propria **allegria** e **desiderio di divertirsi** (...divertirsi: non fare solo rumore e baccano!).

Non dimenticando di portare con sé anche tutti i propri **talenti**.

Quali talenti? Ma le **competenze**, è ovvio!

In una fiesta, incarichi e posti d'azione non sono essenziali in quanto possono venir sostituiti dalle competenze specifiche di ciascuno. Ci si giocherà le proprie **Specialità** o il proprio **Brevetto**.

La fiesta non ha bisogno di topografi né di segnalatori (...oddio: perlomeno è molto improbabile) però avrà bisogno di cuochi, elettricisti, disegnatori, sarti, attori, ecc.

Vediamo un po' insieme gli ambiti tecnici di una fiesta, ambiti essenziali che richiedono una preparazione accurata, garantita da specialisti (...semprechè vogliate far le cose per bene!).

La **CUCINA**: una fiesta senza cibarie e bevande è già fallita! Il cibo rappresenta sempre un valido contributo all'atmosfera. Pizzette, bruschette, pasta fredda... perché non fare una gara per scoprire chi sa preparare gli stuzzichini migliori?

La **MUSICA**: il divertimento è sempre associato a musiche, canti e danze. Cicale e musicisti saranno essenziali per alzare il tono del festoso incontro. C'è spazio anche per chi sa armeggiare con elettricità, registratori, personal computer ed impianti stereo.

L'**ILLUMINAZIONE**: abbiamo già letto di quanto sia importante utilizzare le giuste luci... dal fuoco al faretto. Chi se la sente?

L'**ANIMAZIONE**: se preparata bene e condotta con vivacità, garantirà un risultato mitico alla fiesta.

Lo **SPETTACOLO**: ogni Squadriglia presenterà dei momenti di puro spettacolo per il divertimento di tutti... ed anche qui, una buona preparazione evita di presentare delle **sceMette** al posto di esilaranti **sceNette**.

La **PARTECIPAZIONE**: beh, ragazze e ragazzi, qui è questione personale...se non vi buttate... la fiesta non decolla mica!

Forza allora, c'è da fare per tutti.

La Squadriglia si diverte



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.6 di SETTEMBRE 2005

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:

Margot Castiglione
Giorgio Cusma
Fabio Fogu
Giorgio Infante
Stefania Martiniello
Sara Meloni
Stefano Sandri
Salvo Tomarchio

Disegni di:

Elisabetta Damini
Chiara Fontanot
Sara Palombo
Stefano Sandri
Marco Scandaletti
Simona Spadaro
Jean Claudio Vinci

Foto di:

Marco Scandaletti

IN OGNI CASO... FIESTA!!!

Far festa per i successi... far festa per riprendersi dagli insuccessi!

DI FABIO FOGU
FOTO DI MARCO SCANDALETTI

Quante volte è capitato che la vostra Squadriglia **abbia portato a termine, dopo molta fatica e impegno, un'Impresa eccezionale?** Sicuramente tante, ma avete mai pensato di chiudere in bellezza le vostre fatiche con un momento di festa? Se la risposta è sì, avete fatto la cosa giusta. Se invece avete proseguito per la vostra strada, testa bassa e via per nuovi obiettivi... beh la vostra Squadriglia avrà sicuramente perso un'opportunità. Lo Scout è laborioso, come giustamente recita la nostra Legge, ma perché non fare una piccola pausa e dare il giusto merito ai risultati ottenuti dalla Squadriglia? Perché non ritrovarsi tutti insieme per ricordare il lavoro fatto e magari farsi una risata pen-

sando a qualche pasticcio combinato nell'esecuzione dell'Impresa? Allora via con la fiesta e con il divertimento! Non dimentichiamoci però del nostro essere Scout. Fate in modo che il clima di allegria, amicizia e fraternità non venga sopraffatto dalla sguaiatezza e dalla volgarità. Perché la fiesta riesca, è bene pensare a tutti i particolari, il successo non viene da sé! Anzi se lasciamo spazio alla banalità rischiamo di macchiare gli ottimi risultati ottenuti precedentemente. Anche il divertimento può e deve essere pianificato. Perché non pensare a un'ambientazione particolare (se siamo al Campo possiamo utilizzare il tema già stabilito), a una musica speciale? Non sarebbe male trasformare il nostro angolo

con luci e addobbi particolari! Una fiesta riuscita è un ottimo modo per ritrovare l'entusiasmo per una nuova avventura. Un incoraggiamento in più per rimboccarsi le maniche e progettare un altro successo da scrivere nel libro d'oro di Squadriglia. **Quante volte è capitato che la vostra Squadriglia non abbia portato a termine, dopo tanta fatica e impegno, un'Impresa eccezionale?**

Non tutti sono perfetti, nemmeno gli Scout. Se non si riesce a raggiungere l'obiettivo prefissato durante la progettazione è il caso di fermarsi un attimo.

Non certo per piangersi addosso e consumare intere confezioni di fazzolettini. Non cambierebbe il risultato dell'Impresa e non sarebbe gratificante per voi stessi che comunque vi siete impegnati e avete fatto del vostro meglio. Che fare allora? Via con la fiesta! Anche in questo caso sarà un modo per gioire sul lavoro svolto e magari, (se avanza tempo altrimenti potrete farlo in una riunione successiva), verificare con serenità gli errori fatti. Sarà sicuramente il modo più giusto per ritrovare la convinzione e l'autostima che

probabilmente avete perso dopo l'insuccesso. Si sorride e si canta, soprattutto nelle difficoltà recita la nostra Legge...! Via con la fiesta dunque, ma attenti alle controindicazioni. Come le medicine anche il divertimento può diventare dannoso se le dosi diventano eccessive.

Fate in modo che il festeggiamento non diventi l'unico scopo e il motivo principale del vostro agire. **Non si fa un Impresa per arrivare alla fiesta. Si fa la fiesta per premiare e ricordare tutti insieme, in allegria, il nostro lavoro.**



MA QUANDO LA FIESTA?

DI PANDA SORNIONE
DISEGNI DI ELISABETTA DAMINI

La fiesta è un momento importante per la vita della Squadriglia. Proprio per la sua particolarità è un momento che va valorizzato, reso unico. In particolare va evitato di pensare alla fiesta come ad un momento di normalità. La torta portata a riunione, la cena prima di incontrarsi per un Consiglio di Squadriglia non sono una fiesta. Come pure non va confusa la gioia dello stare insieme che caratterizza la vita di Squadriglia con la fiesta.

La fiesta è un momento che si inserisce in un contesto: in particolare è un momento dell'Impresa (ma questo lo sapevate già). E' inoltre un momento successivo alla verifica di tutti gli eventi importanti del Reparto. La fiesta del Campo Estivo è forse la più conosciuta, la più apprezzata. Tipicamente si svolge l'ultima sera del Campo ed è caratterizzata dalla gioia di aver vissuto al meglio i giorni dell'evento estivo. Viverla però l'ultima

sera ha il difetto di considerare il giorno in cui si smonta il Campo e i giorni successivi (in cui si sistema il materiale) come momenti superflui. In verità questi sono realmente importanti. Si può pensare quindi ad una fiesta successiva, magari quando si ricominciano le attività a settembre. Potrebbe anche essere l'occasione per invitare i genitori, il resto del Gruppo: un momento per condividere la realtà del Campo, magari proiettando le fotografie, sceneggiando i momenti più esilaranti. Un modo per comunicare all'esterno: e allora si possono anche invitare i propri amici, perchè no. L'importante è mettere al centro l'esperienza fatta.

La fiesta a termine di un'Impresa può invece avere le più diverse modalità. Prevale sempre l'aspetto comunicativo. Ad esempio nei confronti del resto del Reparto che non aspetta altro che conoscere le peripezie della vostra Squadriglia.



Verso coloro che hanno partecipato alla vostra Impresa: ad esempio, se avete svolto un'attività sul territorio del vostro Comune, si possono invitare tutte le persone coinvolte. Oltre all'aspetto comunicativo, deve anche evincersi la gioia di aver fatto del proprio meglio per realizzare l'Impresa.

Indipendentemente dalle caratteristiche particolari, la fiesta è il momento per esplicitare quello che è stato il cambiamento della vostra squadriglia. Il campo, o l'impresa, sicuramente vi avranno cambiato: di solito si cambia in meglio, anche se talvolta si può anche appurare che non si è cambiati per nulla. Lo stesso si può dire per il territorio e le persone con le quali abbiamo interagito. Se davvero si è innescato un meccanismo per migliorare noi stessi, le persone e le cose che ci stanno intorno, allora la fiesta sarà il momento per rendere chiare queste novità e farle diventare stimolo per ulteriori passi in avanti e testimonianza verso l'esterno dello scautismo.

LA FIESTA...QUANDO?

- al termine di un'impresa
- al termine di un Campo (Estivo, altro)
- al termine di ogni momento forte della Squadriglia.

«Una fiesta ambientata? Ma non siamo mica al carnevale di Gruppo o al Campo Estivo!» potrebbe rispondere qualcuno di voi. Ma chi ha detto che le ambientazioni valgono solo per queste due occasioni? Anzi, proprio perché sappiamo quanto sia divertente fare giochi e attività a tema durante il Campo Estivo, oppure partecipare al carnevale di Squadriglia, dovremmo essere invogliati a trovare altri momenti per dare sfogo alla fantasia.

Nessuno ci vieta di rispolverare il materiale di espressione di Squadriglia anche durante l'anno e usare vestiti e addobbi per festeggiare il raggiungimento di una Specialità di Squadriglia o qualsiasi altra avventura intrapresa durante l'anno. Provate a pensare quante cose e in quanti ambiti una Squadriglia può lavorare durante l'anno! Bene ragazzi... per le ambientazioni non c'è

che l'imbarazzo della scelta. (Fig.1)



FIG.1

fiesta in stile preistorico? Se decidete di fare la fiesta in sede, potreste trasformare il vostro angolo di Squadriglia in una piccola caverna e travestirvi da cavernicoli. (Fig.2)

Non sarà certo difficile. È un salto nel passato che potreste

Ecco qualche esempio. Avete appena concluso un'Impresa di speleologia? Che ne dite di una proporre anche al resto del Reparto e, se avete chiesto l'aiuto di qualche esperto, perché non



FIG.2

ricambiare il favore e condividere la vostra allegria e la fiesta anche con lui? Anzi, avete mai pensato a fare degli inviti (anche in cartoncino) in cui chiedete agli ospiti di partecipare con un abito adatto al tema della fiesta? (Fig.3)

FIG.3



È un modo divertente per coinvolgere gli ospiti ma anche le altre

Squadriglie! Se la sede è troppo piccola potreste organizzare l'attività anche all'aperto. Una buona attenzione alla scelta del posto valorizzerà sicuramente i vostri travestimenti e renderà tutto molto più coinvolgente. Magari durante la vostra avventura in grotta avete rinvenuto un coccio di un antico vaso oppure avete scoperto scritte o disegni misteriosi su una parete rocciosa... beh perché non scegliere come ambientazione un'avventura di Indiana Jones? Dalle grotte al mare, ogni ambito di lavoro può dare vita a molte ambientazioni. Cambia lo scenario eppure non mancano gli spunti per fare della nostra fiesta, un momento speciale. La vostra Squadriglia ha appena concluso la costruzione di una zattera o di un kayak? Perché non or-

ganizzare una grande fiesta in spiaggia o in riva al lago per mostrare la vostra opera al resto del Reparto? Se qualcuno non si fida di salire a bordo potreste sempre presentarvi come bagnini: non ci vuole poi tanto a trovare un travestimento adatto!

Chissà se in questo caso basterà l'abito a fare il monaco!?! Perché altrimenti non sfruttare il mare, o qualsiasi altro posto che sceglierete per festeggiare le vostre Imprese, per ambientare fantastiche scenette e rendere la vostra fiesta ancora più divertente? Potreste, ad esempio, trasformare la vostra zattera in una caravella, se vorrete raccontare la storia di un celebre navigatore del passato (chi sarà mai costui?), oppure in un maestoso vascello se preferirete narrare antiche storie di pirati.

La scelta del tema non è affatto un aspetto secondario. È molto importante creare una continuità o comunque cercare un filo conduttore che leghi l'ambientazione al tipo di lavoro che avete intrapreso nella fase operativa. Questo vi aiuterà anche a raccontare e mostrare quale è stata la vostra avventura.

attività

attività

Materiale necessario per la realizzazione di maschere in cartoncino o cartapesta:

occorrente per disegnare (matita, gomma, squadra e pennarelli), taglierino, forbici, pennelli, acqua, cucitrice a punti metallici, nastro adesivo, colla, brillantini e un pezzo di stoffa di pizzo della lunghezza di 50 cm.

Potete anche recuperare del materiale che avete in casa come fettucce di stoffa colorata, nastri di raso e bottoni.

Ecco come realizzare **maschere in cartoncino:** (Fig.1)

Su un cartoncino disegnate prima la sagoma della maschera e poi la ritagliate con le forbici.

Prendete il pizzo e con ago e filo cucitelo, lasciandolo un po' arricciato, a circa 1 cm di distanza dal bordo superiore della maschera, fino a coprire l'intera larghezza della sagoma.

Per sicurezza, con della colla vinilica, ripassate il bordo del pizzo, facendo particolare attenzione ai punti dove terminano le cuciture.

Con un pennarello evidenziate il contorno della sagoma.

Spalmate della colla (tipo stick) lungo il contorno degli occhi e spargeteci sopra della polverina colorata.

Ai lati della maschera potete attaccare delle fettucce di raso con la cucitrice,

della lunghezza di circa 50 cm.

Per tenerla sulla faccia fate due forellini, magari sotto le fettucce, dove poter infilare l'elastico.



FIG.3



Se avete a disposizione gli stampi di gesso, potete realizzare le **maschere in cartapesta:** (Fig.2)

Passate nello stampo la punta del pennello dopo averla inumidita con acqua e sapone.

Prendete della striscioline di carta di giornale (2-3 cm. di larghezza) e, dopo averle immerse nell'acqua, adagiatele all'interno del calco stando attenti a non romperle.

Spennellate lo strato con la colla vinilica diluita in acqua (1 parte di colla e 2 di acqua).

Ripetete la stessa operazione formando 4 strati di carta orizzontali e 4 verticali, alternati tra loro.

Rimuovete la forma di carta dallo stampo e ponetela in un luogo fresco ed asciutto per farla asciugare.

Con il taglierino rifilate i bordi e create i fori per gli occhi, la bocca e il naso.

Quando la maschera è pronta, stendete un colore che faccia da fondo, possibilmente di tinta neutra.

Decorate a piacere con colori a tempera.

Se non volete utilizzare le maschere ma **truccarvi il viso o le altre parti del corpo**, ecco dei consigli pratici: (Fig.3)

- Utilizzate le tempere per il viso a base d'acqua, i brillantini in crema o gli stick perlato (**provandoli prima su piccole parti di pelle, per scongiurare possibili reazioni allergiche**).

- Per colorare tutto il viso utilizzate una spugnetta (così da ottenere un effetto omogeneo) oppure i pennelli, se dovete colorare dei particolari.

- Potreste ricorrere alla tecnica dello stencil da realizzare con le forme che preferite per ottenere una decorazione precisa, dando sfogo anche alla vostra fantasia.

- Con la matita per il trucco ripassate i contorni delle forme che avete disegnato.

Sbizzarritevi ad utilizzare colori e disegnare forme: la riuscita sarà assicurata e vedrete che sarà divertentissimo!

LA SQUADRIGLIA SI TRAVESTE

DI STEFANIA MARTINIELLO
DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Cosa fa ridere di più di una strana maschera o di un buffo travestimento?!? Tra le cose che non dovrebbero mai mancare in una cassa di Squadriglia c'è sicuramente il necessario per realizzare splendidi costumi. Bastano poche e semplici cose per poter diventare in poco tempo chiunque vogliate essere! Stoffe varie (delle vecchie lenzuola andranno benissimo!!) Qualche foulard colorato - Forbici - Ago e filo - Spille da balia - Gomma piuma - Colori a dita
Ed ora proviamo a travestirci insieme...

L'odalisca e il maragià

Occorrente: semplicemente delle stoffe, andranno benissimo anche dei bellissimi parei colorati
(Fig.1)

Cappuccetto Rosso ed il lupo

Occorrente: un fazzoletto di stoffa rosso, fili di lana gialla o Rafia naturale, gommapiuma, un cerchietto fermacapelli, colori a dita.

Per Cappuccetto:

Intrecciate la lana o la rafia dalle due estremità lasciando al centro una ventina di cm non intrecciati. Fissate le trecce alle due estremità, sistematele sulla testa fermandole con il fazzoletto.

Per il lupo:

Ritagliate dalla gommapiuma dei piccoli triangoli e colorarli con i colori a dita.

Fissate le orecchie al cerchietto fermacapelli con della colla o con ago e filo

Tunica Multifunzione

(Fig.2)

Questa tunica sarà ottima per vari travestimenti. A seconda del colore in cui la realizzerete e degli accessori abbinati potrete diventare angeli, imperatori, orientali ecc.

Occorrente: Un pezzo di stoffa lungo il doppio della vostra altezza (dalla



FIG.1

A seconda dell'uso che vorrete farne potete borderla con passamaneria, bottoni di metallo, strass, ecc.

Il Sole:

(Fig.3)

Semplice da realizzare e di grande effetto!!

Occorrente: Strisce di stoffa gialla, un Hula hop, ago e filo

Tagliate tante strisce di stoffa e cucitele sull'Hula hop, "tipo raggi", unendoli al centro e lasciando i bordi sfrangiati, come delle fiamme.

Indossate una maglia ed un pantaloncino giallo, legate da dietro il sole dal centro attorno alla vita con un striscia di stoffa gialla.

Qualche ultimo consiglio:

Se vi mancano le stoffe dei colori desiderati, tingetele, immergendo le lenzuola bianche in acqua e aceto a cui avrete aggiunto della carta crepa del colore scelto. Quando usate i travestimenti, il fazzolettone va tolto, altrimenti sarete sempre degli Scout travestiti. Guardatevi intorno, con un po' di fantasia, qualsiasi oggetto può diventare quello di cui avete bisogno per rendere perfetto il vostro travestimento.

Un'ottima fonte per i vostri personaggi sono gli armadi dei vostri nonni, sicuramente ci troverete abiti interessanti. Ma chiedete loro il permesso di poterli usare!!



FIG.3

Prima di partire per il Campo il mio Capo Sq. mi aveva spiegato quanto bella e particolare potesse essere una Fiesta di fine Campo Estivo.

Arrivato al penultimo giorno di Campo, l'unica cosa che mi veniva in mente era la mia stanchezza. Tutti gli altri della mia Squadriglia invece, che non erano al loro primo anno di Reparto come me, erano su di giri perché stasera ci sarebbe stata la Fiesta... e avevano ragione! Più si andava avanti nel pomeriggio,

più mi sentivo in estasi: pizza, arancini, aranciata, dolci, danze, giochi, scenette, musica! Ragazzi, fu la Fiesta più bella che ricordi. Forse perché era la prima o forse perché eravamo riusciti a creare un'atmosfera molto particolare grazie alla scelta azzeccata delle musiche...

Ebbene sì. Anche una Fiesta, come ogni attività, va preparata in ogni sua parte. Ricordiamoci che essa viene fatta a termine di ogni Impresa o a fine Campo (Estivo ad es.) per festeggiare i risultati, i giorni vissuti insieme.



Tutti partecipano, nessuno escluso; tutti la preparano; tutti sono protagonisti assoluti!

È bene scegliere un'ambientazione che può essere la stessa del Campo o una diversa. In base a questa si può adattare tutto: a partire dal cibo, passando per i travestimenti e finendo con le musiche.

Questa potrebbe sembrare la parte più difficile perché se si vuole usare musica registrata bisogna aver già portato della musica ad hoc da casa (a meno che l'ambientazione sia la stessa del Campo); se si vuol utilizzare musica dal

vivo (per mano dei vostri strumenti musicali) bisogna provare i pezzi inseriti in scaletta.

Dunque la musica va adattata sì all'ambientazione, ma anche al momento. Se in apertura voglio tirar con me tutto il Reparto, serve una musica che trasporti, che stimoli la danza e che piaccia; se invece la Fiesta inizia con una scenetta, adatterò la musica a questa.

Ricordiamoci però che la Fiesta, per sua natura, ha una caratteristica particolare: è vero che è preferibile fare una scaletta che



preveda scenette, giochi, canti, momento cena ecc., ma è anche vero che i festeggiamenti possono deviare il percorso, aggiungendo parti nuove improvvisate (tipo scenetta d'imitazione dei Capi Sq., un classico).

Se il vostro Reparto è molto "attivo", potreste individuare solo una cornice di riferimento e alcune cartucce da usare all'occorrenza. Mi spiego: se l'ambianta-

zione così ampia di festa in scelta è autonoma, è meglio avere una scaletta e seguirla. Capita raramente comunque che il Reparto non si indirizzi verso forme autogestite di festa e sano divertimento. È questa d'altronde la natura di una Fiesta. E allora musica ragazzi e buona Fiesta a tutti!

no lasciate libere di andare, senza interruzioni. Se il Reparto si butta in "pista" a improvvisare scenette, la Fiesta è fatta. E' bene comunque prevedere delle cartucce di scorta ossia dei giochi, scenette, canti che riportino, se si è persa la strada, sulla via dell'ambientazione scelta.

Nel caso in cui invece il Reparto sia ancora molto giovane o non abituato a gestire spazi



| Fiesta scaletta | Fiesta contenitore |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Scelgo le musiche adatte all'ambientazione • Prevedo, in scaletta, ogni momento: <ul style="list-style-type: none"> - apertura - gioco - danze - momento cena - musiche - ecc. | <ul style="list-style-type: none"> • scelgo le musiche adatte all'ambientazione che mi servono da cornice e dentro lascio andare la festa • preparo comunque 2/3 danze/giochi per eventuali tempi morti |

ILLUMINARE LA FIESTA

DI SALVO TOMARCHIO
DISEGNI DI SARA PALOMBO

La luce è la protagonista invisibile di ogni nostra avventura.

Dalla mattina, quando la mamma alza le serrande e ci acceca, alla sera al Campo quando si passeggia al chiaro di luna.

Possiamo rinunciare dunque a dare "la giusta luce" ad ogni nostra attività Scout? Impossibile!

Il fuoco di bivacco più bello del mondo risulterà fiacco se è male illuminato. La festa di fine Campo sarà alla camomilla se sarà difficile perfino guardarsi negli occhi.

La luce infatti illumina, ma crea anche atmosfera: trovare quella adatta ad ogni momento sarà la nostra sfida.

Al fuoco, ad esempio, una buona luce garantisce una buona attenzione. Qualche accorgimento e un paio di trucchi ci aiuteranno. E' fondamentale intanto preparare bene la legna. Selezionare quella più asciutta, separare i rametti (che bruciano prima e

fanno più luce) dai tronchi (che bruciano dopo ma garantiscono un minimo di luce) sarà come caricare le pile della lampadina.

Giunti al traguardo di un fuoco ben gestito ecco alcuni trucchi "chimici". Immaginate di trasferire gli splendidi colori dei fuochi d'artificio nel vostro fuoco di bivacco. In parte è possibile...basta andare a cercare in alcune ferramenta, nei brico-center o in alcune farmacie i giusti prodotti chimici. Rame o bario renderanno la fiamma verde, per il rosso basta lo stronzio, per l'arancione il calcio, il giallo



con il sodio o il potassio (ma basta anche il sale da cucina!), il viola con il litio e il color oro con la limatura di ferro. Non tutti questi elementi sono economici e bisogna acquistarli ed **usarli in piccola quantità facendo molta attenzione quando li si usa.**

L'effetto spettacolare è però assicurato! Ugualmente importante è l'intensità della luce quando si organizza uno spettacolo teatrale. Illuminare un personaggio invece che un altro significa dare a questo più importanza. Se sulla scena è giorno non può esserci poca luce.



Se l'atmosfera è cupa o si è già al tramonto la luce invece dovrà scemare.

Per arricchire di qualche effetto la scena è possibile utilizzare il fumo che illuminato per bene garantisce un ottimo effetto "nebbia". E' anche possibile "filtrare" la luce utilizzando dei pannelli trasparenti colorati che, posti alla giusta distanza dai faretti, possono colorare la scena secondo i bisogni.

Anche per la riuscita di una festa di fine Campo è importante preparare la giusta luce: disporre alcune torce lungo tutto il perimetro, crea il giusto clima e illumina tutta l'area. Utilizzare alcune piccole candele può essere utile anche per segnalare alcune po-

stazioni: il banchetto, la pista per ballare ecc...

La luce ci accompagna anche nei momenti di preghiera o nella veglia alle stelle.

Pregare a lume di candela è più suggestivo che pregare sotto un neon.

Delimitare il campo di una veglia alle stelle con piccole candeline non disturba la ve-



glia, ed evita i possibili fasci di luce abbagliante della lampadina di una prima Tappa a cui, dopo dieci minuti di veglia, scap-

pa la pipì! Largo alla fantasia dunque e ogni attività sarà l'occasione per mettere in luce...le vostre qualità!

attività

attività

GUIDONCINI VERDI IN TOSCANA

A CURA DI GIORGIO CUSMA
FOTO DI GIORGIO CUSMA E CLAUDIO CLOSS (CENTRO AVVENTURE H₂O)

UNA GIORNATA DI
GIOIA A CHIUSURA DI
UN GROSSO IMPEGNO

Non avevo mai visto una manifestazione per i "guidoncini verdi" così affollata. Certo che la Toscana è abbastanza estesa ma non è cosa di tutti i giorni trovare 140 Squadriglie tutte insieme, convenute per ritirare il meritato simbolo del loro impegno nella conquista delle Specialità di Squadriglia. Nonostante un'inevitabile ressa, arrivano puntuali alla base delle Salatole, nei pressi di Borgo S.Lorenzo. Nella mattinata giochi a volontà! Le Squadriglie scelgono quelli che gradiscono di più. Dopo un veloce pranzo al sacco c'è lo spazio per esporre le documentazioni, di quanto realizzato, appendendo variopinti manifesti per tutta l'area della Base. Metà Squadriglia rimane accanto ai propri tabelloni per spiegare ai visitatori quanto realizzato, mentre l'altra metà gira negli stand degli altri. Per scoprire e raccogliere idee per imprese future. Anche noi giriamo, intervistando alcune Squadriglie sui loro lavori, realizzati tutti, con entusiasmo e competenza. Arriva infine il momento più atteso: la consegna delle ricercatissime bandierine verdi!!! Volti felici, sorridenti, emozionati quando i Capi assicurano il guidoncino sotto all'insegna di Squadriglia.



Vediamo nel dettaglio le Specialità conquistate: **Alpinismo** 4 (rinnovi 2) – **Artigianato** 26 (rinnovi 5) – **Campismo** 24 (rinnovi 4) – **Civitas** 4 (rinnovi 2) – **Esplorazione** 7 (rinnovi 1) – **Espressione** 21 – **Giornalismo** 9 – **Internazionale** 7 (rinnovi 1) – **Meteorologia** 1 – **Natura** 4 – **Nautica** 3 – **Olympia** 9 (rinnovi 1) – **Speleologia** 5

Di seguito i risultati delle nostre chiacchiere con solo delle Squadriglie tra quelle presenti, tempo e spazio non ci hanno permesso di farlo con tutte.

Scoiattoli – Pontedera 1 – Olimpia

1° Impresa – Rafting sul torrente Lima, che scende dall'Abetone. Ci accompagnavano il Capo Reparto e due Istruttori: uno era con noi e ci spiegava cosa dovevamo fare, l'altro ci precedeva in canoa, ci

indicava il percorso da seguire e ci fotografava, con la sua macchina fotografica subacquea. Ci hanno fatto indossare

mute, caschetti e salvagente. L'unico a cadere in acqua è stato il Capo Reparto, perché nel salire sulla zattera non si era accorto di una buca più profonda.

2° Impresa – La salita su una parete di roccia, con tecniche alpinistiche.

Missione: In un parco pubblico del nostro paese abbiamo costruito un percorso Herbert. Erano previste varie prove: si partiva con un passaggio alla marinara, uno slalom, un passaggio da farsi tenendosi appesi a

dei bastoni, un altro da farsi strisciando sotto a degli spaghi tesi molto in basso su dei bastoni di legno, una serie di cerchietti in cui si doveva saltare da uno all'altro su di una sola gamba, l'ultima era un lancio a canestro di un pallone.

Sparvieri – Rosignano 2 – Espressione

1° impresa – Visita al teatro "Goldoni" di Livorno, uno dei teatri più importanti della regione. Ne abbiamo esplorato la storia, lo abbiamo visitato in tutti i dettagli: il palco, le



Sparvieri - Rosignano 2

scene, il sistema delle luci, i camerini, la palestra dei ballerini. Abbiamo cioè scoperto il teatro nelle parti che il pubblico non può vedere.

2° impresa – Abbiamo costruito un teatrino con un sistema di scenari mobili.

Missione: abbiamo scritto una storia e l'abbiamo rappresentata ad un piccolo pubblico.

Scoiattoli - Pontedera 1



Gli Scoiattoli in piena avventura!



Pipistrelli – Rosignano 2 – rinnovo di Olimpia
 Impresa – la realizzazione di 2 porte in legno, con tutte le legature “fatte a modo” (n.d.r. così il Csq!). Quindi abbiamo organizzato un torneo di pallamano di Reparto, coinvolgendo tutte le altre Squadriglie. Le premiazioni, con premi fatti da noi, alla Sq. vincitrice ed al miglior portiere.

Pipistrelli - Rosignano 2



Tigri – Pietrasanta 1 – Esplorazione

1° Impresa: abbiamo preparato un manualetto. Vi abbiamo inserito molti argomenti collegati con l'esplorazione: meteorologia, topografia, pronto soccorso, cucina trappeur ed osservazione.
 2° Impresa: uscita di un giorno per rilevare il percorso di un torrente del fiume Versilia, abbiamo pranzato



Tigri - Pietrasanta 1°

cucinando alla trappeur. Infine una caccia al tesoro, in bicicletta, cercando dei punti sulla cartina partendo dalle loro coordinate, così abbiamo imparato ad usare anche il coordinatometro.
 Missione: al lago di Massaciuccoli. Abbiamo fatto birdwatching seguendo gli itinerari lungo passerelle sospese sull'acqua. Ci hanno poi permesso di esplorare il lago in canoa, andando dove volevamo.

Condor – Scandicci 1 – Civitas

1° Impresa – Siamo andate ad animare una festa di carnevale per 150 bambini. Come seconda fase, per un mese, siamo andate ogni domenica a fare da accompagnatrici a degli anziani ed a ragazzi portatori di handicap. Li accompagnavamo alla Messa e li riportavamo a casa.
 2° Impresa – Ci siamo gemellate con la Squadriglia Cervi, dell'Empoli I, e siamo andate a pulire il giardino di un asilo pubblico.
 Missione: Ci siamo impegnate alla festa della disabilità e della solidarietà, a Villa Dendo. In più siamo



Condor - Scandicci 1

andate a fare animazione alla nuova sede dell'associazione “I ragazzi del sole”, a Scandicci. Questa associazione è formata da volontari che aiutano i ragazzi disabili, fisici e mentali.

Tigri – Firenze 2 – Giornalismo

1° Impresa: il vocabolario giovanile, in pratica una raccolta di parole usate da noi giovani. La raccolta dei vocaboli, che sono risultati essere parecchi, e l'assegnazione a ciascuno del reale significato si sono rivelate operazioni piuttosto complesse. Abbiamo impiegato parecchio tempo ma alla fine il risultato è stato, a nostro avviso, molto carino.

2° Impresa: la realizzazione di un giornalino con un articolo sul thinking day ed uno di confronto tra due diversi tipi di uscite di Squadriglia: una tradizionale, in cui tutto vien fatto secondo le regole, ed una libera, in cui si fa quel che si vuole (n.d.r. logicamente di pura fantasia!). Ed altri articoli ancora, tra cui uno sulla nostra Missione.

Missione: Incontro con persone di cultura diversa dalla nostra: gli Eritrei. Prima ci siamo documentati sulla loro storia, cultura e tradizioni, poi li abbiamo incontrati ed intervistati. Ci sono piaciuti molto al punto che abbiamo già deciso di partecipare alla loro festa dell'Indipendenza, a maggio.

Tigri - Firenze 2



...DAL VOCABOLARIO DELLE TIGRI DEL FIRENZE 2



Gli arrivi



S. Messa - saluto all'elevazione



Giochi per tutti



Giososamente verso il guidoncino

Antella: luogo di ritrovo per i giovani pottini dagli 11 ai 15 anni.

Bacheggiare: espressione che indica l'azione di non fare niente. Ovvero "tempo-libero" in ambito scout.

Ciocciotto: espressione che determina una persona dalle caratteristiche tenere.

Di fori: aggettivo che descrive una persona non più cosciente (dentro), es: "ma sei di fori".

Elli: allibito.

Fly down: traduzione "vola basso", sinonimi "abbassa la cresta", si usa per declassificare un individuo che si crede ad un livello superiore.

Gufare: annunciare in anticipo un fatto portando così sfortuna. Es: "Ti interrogherò a geografia" Ris: "Non me la gufare"

Hot: traduzione caldo. Aggettivo che indica una cosa molto sexy.

Imbroccare: corteggiare ossessivamente l'altro sesso

Loffio: persona che non suscita né attrattiva né particolare interesse.

Maria: abbreviazione di marijuana, pianta utilizzata come stupefacente in particolare dai fricchettoni e dagli alternativi.

Narrare: dire qualcosa. Es: "cosa narri?" ovvero "Cosa dici".

Out: Traduzione fuori, non più alla moda.

Pottino: Individuo che indossa vestiti di marca (lonsdale, kilah babe, diesel, ecc...). Rappresentano la classe borghese.

Quagliare: termine utilizzato per dire di concludere velocemente il discorso.

Rantolare: dire cose senza senso

Sclerare: Sinonimo di arrabbiarsi.

Tamarro: soggetto che utilizza per vestirsi solo ed esclusivamente di marca (dolce&gabbana, Cavalli, Armani, Gucci) da non confondere con Pottino.

Unununio: espressione che si usa quando non si sa che dire cioè quello che noi stiamo facendo ora dato che non ci sono parole con la u

Verga: prendere una forte contusione alla testa, sinonimo: mazzata

Wow: espressione usata per esprimere stupore.

Zuzzerellone: aggettivo per definire una persona simpatica e un'po sbadata.

L'incaricato regionale E/G, Matteo Spanò, consegna un guidoncino





La pillola va giù!!!!?

Salve a tutti, mi chiamo Francesca e sono la Capo Squadriglia delle Pantere del Ramacca I (Sicilia); vorrei raccontarvi la mia ultima esperienza del San Giorgio.

Due mesi prima del grande evento, con gli altri Capi Sq. della Zona, abbiamo partecipato al "campetto per Capi Sq", per conoscerci meglio, in modo da poter lavorare, con un maggiore spirito scout, al Campo San Giorgio.

È da quel giorno che L'Alta Sq del Ramacca I, con l'aiuto dei Capi Reparto, inizia a lavorare per la riuscita di un ottimo campo.

Abbiamo fatto "Un tuffo nel passato" per rappresentare il periodo storico dal 1930 al 1960.

Noi Capi Sq. del reparto Sole, avevamo pensato di rappresentare la nascita della Walt Disney, in particolare Merry Poppins. È stato il suo motto "Non giudicare mai le cose dal loro aspetto" e la sua famosissima canzone "La pillola va giù", che ci hanno dato forza e coraggio per lavorare tutti insieme e trovar sempre il lato positivo delle cose!!! Con questo concludo, dicendo a ciascun Capo Sq, di divertirsi sempre in ogni circostanza, perché di momenti belli e significativi ce ne possono essere, pochi o tanti, bisogna saperli cogliere.

Coglieteli sempre, perché, un giorno quando non sarete più nel Reparto ve ne pentirete!!!!!!!!!!!!.....

Francesca Salanitro



Sono della mitica Sq. Volpi del Reparto San Giorgio - Lucca3!!! Volevo ringraziare la mia Squadriglia per tutte le esperienze meravigliose che mi fa vivere...e anche nei momenti di difficoltà ricordiamoci che L'UNIONE FA LA FORZA!!!

Camilla

Finalmente ai Guidoncini Verdi Toscani, ma che fatica!... Però ne è valsa la pena! Un saluto dai Capi Squadriglia del Siena 2



Avventura 6/2005

IL SACCO A PELO

DI LUPO CHE CANTA (LUCIO COSTANTINI)
DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

Il sacco a pelo, ma anche saccoletto, saccopiuma, o, alla francese, *duvet*, comparve agli inizi del '900 e fu impiegato con successo fin dalle prime spedizioni polari, tradendo le sue origini nordiche. Nel corso della guerra del 1915 - '18 venne dato in dotazione anche a parte delle nostre truppe alpine. Era assai ingombrante, pesante, realizzato con pelli morbide e lanose all'interno, da cui il suo nome. Era poco igienico anche perché difficile da pulire. Pian piano le pelli vennero sostituite da tessuti imbottiti e trapunti e cominciò a diminuire di peso e di volume. Si diffuse velocemente dopo la seconda guerra mondiale perché largamente impiegato in particolare dalle truppe statunitensi e progressivamente adottato dagli Scout. La scelta del sacco a pelo dipende dal tipo di attività che si intende svolgere: si va dai **modelli estivi** da usare al coperto a quelli **invernali** che possono essere impiegati all'aperto con temperature esterne estremamente basse. Tenete presente che il sacco a pelo non scalda, ma trattiene, sopra e sotto, il calore prodotto dal corpo. Per l'**imbottitura** si usano il **piumino** o le **fibre sintetiche cave**. Il piumino è da preferire perché offre la resa migliore per **peso, durata e volume quando chiuso**. Il tessuto esterno deve respingere l'umidità, essere **traspirante, antistrappo e leggero**. Il sacco a pelo dovrà durare a lungo: scegliete un **prodotto di qualità**, e, per i nostri usi, di tipo escursionistico ("tre stagioni") o per trekking ("quattro stagioni"). **Meglio il modello a mummia** piuttosto che a coperta. Assicuratevi che

- sia dotato di un **cappuccio** e di un **collare** imbottiti chiudibili con cordini indipendenti (Fig.1);
- la **cerniera di chiusura** si possa aprire anche dal

fondo e sia protetta da una fascia imbottita per ridurre le perdite di calore;

- il sacco di **trasporto**, meglio se solidale con il sacco a pelo, abbia **due robuste cinghie** per comprimerlo al momento di chiuderlo (Fig.2).

Prima di infilarvi nel sacco a pelo, se l'imbottitura è di piuma, **scuotetelo** (Fig.3) per farlo aumentare di volume: dormirete più caldi!

Se ne avrete cura il vostro sacco a pelo vi accompagnerà a lungo nelle vostre avventure all'aperto. Ricordatevi, dopo averlo usato, di farlo asciugare all'aria: sia al Campo che nel corso delle uscite, ogni mattina. Conservatelo appeso in un luogo asciutto, senza piegarlo, arrotolarlo o comprimerlo. Se dovete lavarlo, limitatevi a pulire con acqua tiepida e sapone neutro le parti di tessuto a contatto con il collo e la testa. In caso di lavaggio generale, fatelo a mano o in lavatrice a 30°. Lasciatelo asciugare molto bene all'aria, scuotendolo spesso. Per il lavaggio del sacco a pelo in fibre cave, seguite le istruzioni del fabbricante.



FIG.2

FIG.3



Vi auguro di poter vivere tante avventure all'aperto con il vostro sacco a pelo. Non appena vi sarà possibile, cercate di trascorrere una notte all'addiaccio, sotto le stelle: sarà un'esperienza che ricorderete per tutta la vita!

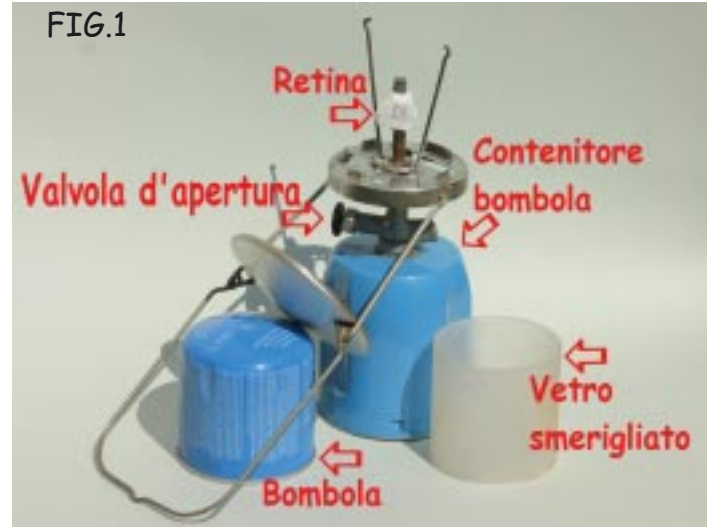
FIG.4



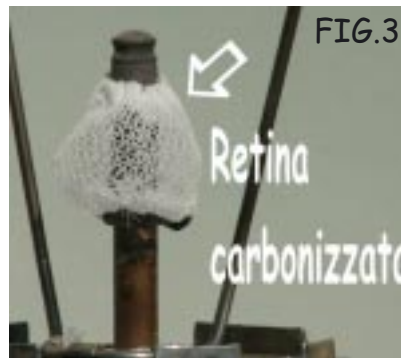
E LA LUCE FU...

DI ENRICO ROCCHETTI
DISEGNI E FOTO DI GIORGIO CUSMA

Certo tutti ci ricordiamo queste parole: sono famose, sono storia. Un bel giorno dalle tenebre più scure scaturì la luce e tutto diventò visibile ai nostri occhi. Poi ci furono le scoperte, le invenzioni e venne la luce artificiale. Se i signori Volta, Edison e compagni avessero fatto qualcos'altro nella loro vita, le nostre notti sarebbero ancora buie e illuminate a stento da candele e lampade ad olio. Nelle buie notti di campo, non avendo a portata di mano corrente elettrica e lampadine, dobbiamo organizzarci al meglio per poter vedere...chiaro. Pile a batteria, lampade di vario genere ci aiutano a rischiarare le serate stellate del Campo Estivo. Voglio parlarvi invece della lampada a gas che viene sempre più utilizzata dalle Squadriglie. Ci sono diversi tipi di lampade, di differenti marche, ma tutte hanno il medesimo funzionamento. Sono composte da una bombola di gas infiammabile, da un rubinetto per permettere la chiusura e l'apertura della bombola, di un vetro smerigliato (Fig.1) che serve a diffondere meglio la luce e da una retina (Fig.2) che, una volta infiammata, diviene incandescente. Quando poi accendete la retina state ben attenti di non toccarla con il fiammifero, essa, per poter diventare incandescente, alla prima accensione si è carbonizzata (fig.3) ed ora è molto delicata, ogni minimo urto o contatto la farebbe sbriciolare.



Quando si usa la lampada a gas, si devono avere due accorgimenti: il primo quando si monta la nuova bombola, il secondo quando si accende la retina. Per sostituire la bombola esaurita si deve svitare la parte superiore della lampada dal basamento, poi piazzata nell'apposito alloggiamento quella nuova si dovrà riavvitare per permettere allo spillo presente di forarla, ecco qui fate attenzione ci deve essere una piccola guarnizione di gomma (Fig.5) a garantire la perfetta tenuta, cercate di non perderla.



Io amo usare anche un altro tipo di lampada a gas, per essere precisi è a carburo. Il carburo è un minerale che se bagnato con acqua rilascia un gas, che si chiama acetilene, ed è infiammabile almeno quanto il propano delle bombole. La lampada a carburo (Fig.5) ha un comparto inferiore (A) dove si piazzano dei piccoli sassi di minerale, a questo si avvita un serbatoio superiore (B) che contiene acqua, un rubinetto (C) che comanda la caduta del liquido a piccole gocce, un condotto parte dal serbatoio del carburo ed arriva ad un "ugello" (D) che spara fuori il gas che una volta incendiato produce una luce brillante. A parte l'eccezionalità del fatto che per illuminare usereste il primo fuoco alimentato ad acqua, la lampada a carburo è meno dispendiosa della classica a gas perché a parte gli ugelli da sostituire ogni tanto non ha altre sostanziali rotture. Per risparmiare potreste sempre scavare un pozzo di 1000-1500 metri di profondità e raggiungere la prima sacca di metano, allora sì che il gas per far luce al Campo costerebbe meno...



FIG.5

LE PANCHETTE

TESTO E FOTO DI LUIGI DI CANTALUPA

Arrivare al fuoco di bivacco, aprire la tua sedia da giardino e metterti comodo non è molto Scout. Molto diverso se costruisci da te il tuo **sgabellino di legno**. Quella sarà una piccola comodità conquistata grazie all'abilità e all'ingegno.

Non sempre ci si può sedere per terra, i trappeur non lo facevano mai, al più si sedevano appoggiati al tallone dello scarpone. Anche i montanari si portavano dietro uno sgabellino con una gamba sola, per mungere o sorvegliare le pecore.

Quindi, se impari a farlo, potrai usarlo anche tu in un sacco di occasioni.

Per prima cosa ti occorre del legno verde o poco stagionato. Devi sapere che nella stagione invernale, in campagna e in montagna si fa il taglio delle piante nei boschi cedui. Il legno servirà per ardere, per i pali delle vigne, come materiale da costruzione e per molti altri usi. Tenendo bene aperti gli occhi, ti capiterà spesso di vedere grandi cataste di legno, il padrone te ne darà certamente un pezzo se gli dirai che vuoi fare una panchetta come una volta.

Il legno migliore per questo uso è il castagno che si spacca, si divide e si lavora molto bene. Procurati un pezzo dal diametro di 25 cm, lungo circa 80 cm e senza nodi. A questo punto procurati due accette, un trapano a mano, una punta da legno (mecchia) dal diametro di 30 mm, una sega ad arco, un mazzuolo di legno, un coltellino, un metro e una matita. Ricordati che hai bisogno anche di **un ceppo** su cui lavorare. Scorteccia interamente il tronco con un coltellino o impugnando l'accetta per il ferro. Non togliere solo

la corteccia ma anche lo strato di fibre chiare che stanno sotto, sono tenere e vengono attaccate subito dai tarli. Ora devi **spaccare in due metà il tronco** per la lunghezza. (Fig.1) Decidi lungo quale linea spaccare il tronco e segnala con la matita.

Riporta il segno anche sulle due sezioni trasversali. Ora con le due accette dovrai seguire la linea segnata fino a vedere le prime fessure.

Se avrai cominciato

bene, la fibra del legno farà tutto da sola e il tronco si spaccherà in due metà esatte. Appoggia l'accetta su una delle due sezioni trasversali seguendo la linea. Assesta un buon colpo con il mazzuolo. Lascia l'accetta nel legno e con la seconda spostati sulla linea che hai segnato.

(Fig.2) Assesta un nuovo colpo, poi libera la prima accetta e spostala ancora lungo la linea, a questo punto il legno dovrebbe fessurarsi. Termina il lavoro continuando così.



FIG.1



FIG.2



FIG.3

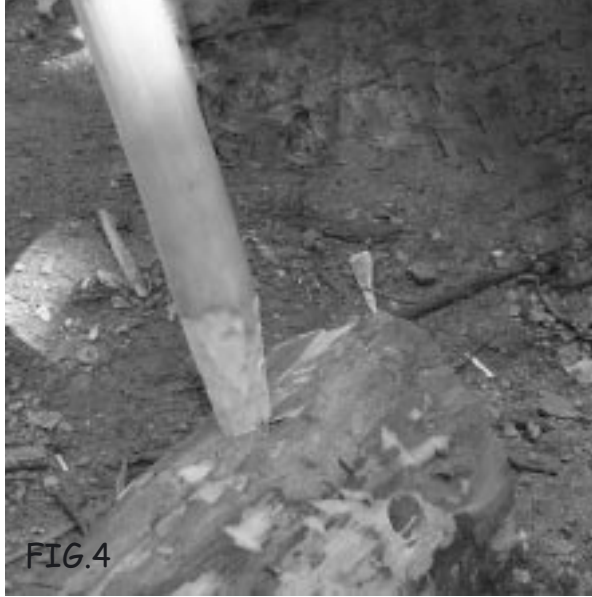


FIG.4



FIG.5

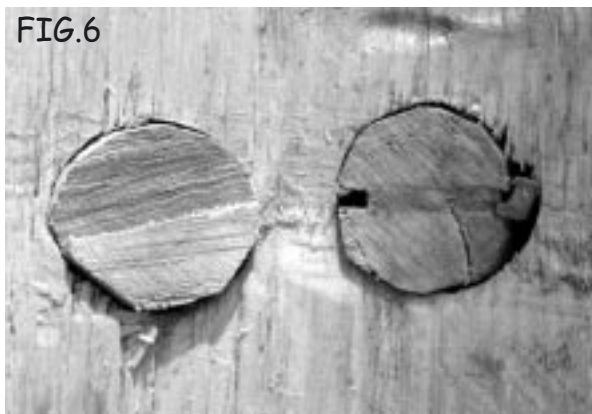


FIG.6



FIG.7

Metti da parte la metà più grossa che dovrai lisciare dalle schegge con l'accetta.

Dividi ancora per il lungo l'altra metà con la stessa tecnica, poi sega ciascuna delle due parti a metà. In questo modo hai ottenuto la seduta e le quattro gambe! Ciascuna gamba deve essere lavorata con l'accetta in modo che la parte che si dovrà inserire nella seduta sia cilindrica e dello stesso diametro della mezza. Fai attenzione a **non fare una punta**, che non terrebbe e spaccherebbe il legno, la parte cilindrica deve essere lunga circa 15 cm e avere diametro regolare. Liscia gli altri spigoli e arrotonda la parte che appoggerà a terra. Ora viene la parte più difficile ed entra in scena il **trapano**.

(Fig.3) Segna con la matita dove vuoi fare i fori, punta il trapano, inizia a girare poi imprimigli un' **inclinazione in modo che le gambe si divarichino leggermente**; quando il foro è appena iniziato controlla con una gamba che l'inclinazione non sia né troppo né troppo poco, potrai ancora correggerla. Fai attenzione a non fare i fori troppo vicino ai bordi, lo sgabello sarebbe troppo fragile. Poi con pazienza fora fino dall'altro lato.

(Fig.4 - 5)

Ora **prova ad inserire le gambe senza forzare troppo**, riducine il diametro se necessario, poi piantale a fondo con il mazzuolo fino a che non spuntano dall'altro lato.

Se l'incastro è preciso non ci sarà bisogno di altro. Se invece la gamba ballasse un pochino, potrai inserire un cuneo come quello dell'accetta.

(Fig.6)

Il cuneo va fatto con un legno duro, piantato nella parte di gamba che sporge, orientandolo in modo perpendicolare rispetto alla lunghezza dello sgabello.

Ora con la sega potrai tagliare le sporgenze ed eventualmente pareggiare le gambe).

(Fig.7)

Rifinisci il tutto con il coltellino ed ecco fatto! Lo sgabello è bello grosso e se vi stringete ci potete stare anche in tre. (Fig.8)



FIG.8



GIOCHI DI KIM

A CURA DI CHIARA FONTANOT

Kim, o meglio Kimbal O'Hara, è il personaggio principale dell'omonimo romanzo di **Rudyard Kipling** (autore tra l'altro de "Il libro della giungla").

Orfano di un sergente inglese, Kim cresce nei vicoli di Lahore in India, finchè viene ingaggiato dai servizi segreti britannici come spia.

I giochi di Kim ci permettono di esercitare i nostri cinque sensi (tatto, vista, udito, gusto, olfatto) ma non solo... Mettiamo alla prova anche la nostra memoria e il nostro spirito di osservazione, proprio come fa Kim nelle avventure narrate da Kipling.

Questi giochi hanno delle regole molto semplici e possono essere sfruttati come giochi al chiuso in caso di pioggia, ma, con un po' di fantasia e opportuni accorgimenti, possono essere utilizzati in qualsiasi occasione e risultare molto divertenti. Ecco alcuni esempi...

KIM DEI BOTTONI

Materiale occorrente: un tavolo, bottoni di vario genere, carta e penna per ciascun giocatore, un telo o una coperta

Numero giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori possono osservare i bottoni sparpagliati sul tavolo per trenta secondi, poi il capo gioco li copre con il telo (maggiore sarà il numero di bottoni maggiore sarà il tempo che i giocatori avranno a disposizione per osservarli).

I giocatori devono quindi rispondere ad alcune domande, come, ad esempio, "Quanti sono i bottoni blu?" oppure "Quanti bottoni avevano quattro fori e quanti due?"...

Vincerà chi avrà risposto correttamente al maggior numero di domande.

CACCIA AL TESORO CON KIM ODORI

Materiale occorrente: cartoncini quadrati, alimenti vari che lasciano un odore forte se strofinati sul cartoncino (cipolla, caffè, cioccolato, senape, arancia, limone...)

Numero giocatori: una o più Squadriglie

Il capo gioco consegna ad ogni giocatore o ad ogni Squadriglia un cartoncino con un determinato odore. I giocatori devono seguire la pista formata dai cartoncini con quello stesso odore, che li conduce al tesoro nascosto.

Le piste possono essere sparse su un territorio relativamente ristretto, in modo che i cartoncini successivi siano visibili dai giocatori, oppure il territorio può essere più ampio e in questo caso si può abbinare al gioco di Kim un gioco di topografia, fornendo all'inizio del gioco una carta topografica che raffigura l'area di gioco e scrivendo dietro ai cartoncini le coordinate geografiche o degli indizi utili per raggiungere la tappa successiva.

KIM SUONI

Materiale occorrente: un tavolo, carta e penna, vari oggetti ed una bacchetta di legno

Numero giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori vengono fatti voltare ed il capo gioco batte la bacchetta a turno sui diversi oggetti posizionati sul tavolo. I giocatori devono indovinare l'oggetto in base al suono che ha prodotto e scriverlo su un foglio.

Vince chi ha indovinato il maggior numero di oggetti.

Variante:

È un po' più impegnativa per chi deve preparare il gioco, perché deve registrare con un piccolo registratore diversi suoni: un tuono, un gatto che miagola, una moneta che cade, un vetro che si rompe, una sega che taglia un legno, un rasoio elettrico, uno starnuto...tutti suoni che possono essere facilmente riprodotti in casa e registrati.

I suoni registrati andranno poi a sostituire quelli prodotti con la bacchetta.

KIM DELLE SCARPE

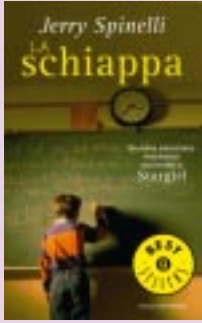
Numero giocatori: almeno 10

I giocatori si dispongono in cerchio. Il capo gioco sceglie un giocatore che deve osservare per trenta secondi le scarpe dei propri compagni di gioco, poi viene fatto allontanare.

I giocatori rimasti in cerchio si tolgono le scarpe, il capo gioco sceglie una persona che deve posizionarle al centro del cerchio, mentre gli altri giocatori le nascondono o ci si siedono sopra. Il giocatore che si era allontanato rientra nel cerchio e osserva il paio di scarpe che sono state posizionate al centro e cerca di indovinare a chi appartengono.

Se riesce ad indovinare al primo tentativo il proprietario delle scarpe dovrà allontanarsi a sua volta, altrimenti il giocatore dovrà ripetere il turno.

Per riprendere il ritmo dopo le vacanze estive, e riempire le prime lunghe serate autunnali, niente di meglio che qualche buona lettura. Di seguito vi suggeriamo alcuni libri da leggere per puro diletto ma anche un paio di approfondimento ad argomenti (informatica e giornalismo) che possono risultare utili per il vostro Sentiero.



Titolo: La schiappa
Autore: Jerry Spinelli
Editore: Oscar Mondadori
Prezzo: € 7,80

Può esistere un ragazzo che non vince mai in nessun gioco, che combina sempre guai, ma che ama moltissimo andare a scuola e ha un cuore coraggioso come pochi? Donald, che di cognome fa Zinkoff è questa persona e viene facile, per i suoi compagni, affibbiargli il soprannome di Schiappa. Ma alla fine i compagni scopriranno che la cosa più importante non è vincere, ma avere cuore... e quello a Donald non manca di certo.



Titolo: Lilli de Libris e la biblioteca magica
Autori: J. Gaarder, K. Hagerup
Editore: Salani
Prezzo: € 10,50

Scambiarsi un epistolario, cioè una specie di diario, invece che normali lettere è il mezzo che due cugini usano per comunicare. Ma una bibliografa un po' sinistra spia i due ragazzi e cerca di rubare il loro epistolario per inserirlo nella sua Biblioteca Magica. I ragazzi, per evitare questo pericolo e per scoprire quale sia il mistero di questa biblioteca, si improvvisano detective. Durante le loro indagini scopriranno molte cose interessanti sul mondo dei libri e sulle biblioteche, come la classificazione Dewey. Non sapete cos'è questa classificazione? Ma correte a comprare il libro!



Titolo: L'ultimo elfo
Autore: Silvana De Mari
Editore: Salani Gl'istrici
Prezzo: € 8

Questo è un bel libro fantasy, dove il personaggio principale è un'elfo magico e dolce, che soffre quando vede morire un animale. Il suo destino, scritto in un'antica profezia, lo porterà ad incontrare gli ultimi draghi, a fuggire da un Giudice malvagio e inflessibile. Proverà dolore e fatica e imparerà ad accettare il modo strano che hanno di vivere gli umani. Alla fine stringerà anche tra le mani un'antica e magica spada. Consigliato a chi ama il fantasy e sa sognare e sperare in un mondo migliore.



Titolo: Contorti computer
Autore: Michael Coleman
Editore: Salani - Collana Una cultura pazzesca

Volete conoscere curiosità e stranezze dei computer? Volete sapere il significato dei termini più comuni usati in informatica? Questo libro vi offre tutto questo, condito da umorismo ed ironia. E se alla fine non saprete come usare un mouse... c'è sempre l'amico impallinato con la specialità di informatico!



Titolo: Il giornalista quasi perfetto
Autore: David Randall
Editore: Laterza
Prezzo: € 12

È un testo serio, che approfondisce le tematiche del giornalismo e della cronaca, con molte citazioni di fatti accaduti. Scritto da un professionista affermato è un ottimo punto di partenza per chi voglia conquistare una specialità o un brevetto di giornalista. Non è un libro che si legge in un attimo, richiede un po' di impegno e attenzione, ma se sarete riusciti ad arrivare all'ultima pagina senza perdervi per strada... bhe, la redazione di Avventura ha sempre bisogno di giovani talenti!

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI GIORGIO CUSMA

Eccovi un'altra infornata di aspiranti corrispondenti! Riusciranno i nostri eroi a raggiungere la tanta inseguita specialità? Certamente sì: se voi sarete buoni e collaborativi, accettando i loro inviti e sommergendoli con le vostre lettere. Fatelo! Saranno felici! Da parte nostra siamo già abbondantemente inondati e sommersi da troppe richieste per riuscire ad accontentare tutti. Pazienza!!!



Felice IENGO – siamo la Squadriglia Leoni del Portici 2 e vorremmo corrispondere con tutte le Squadriglie che fanno attività nautiche. Ci piacerebbe conoscere le vostre attività e magari organizzare insieme delle uscite o attività nautiche con pernottamenti. Vi preghiamo di scrivere in tanti, risponderemo a tutti! Ciao Ciao, scrivere a: viale Tiziano 32 – 80055 Portici NA

rispondere con Guide ed Esploratori di tutt' Italia.....Ho 15 anni sono simpatica, piena di idee e ho tanta voglia di conoscere altre persone. La mia passione... viaggiare per il mondo!!!!!! Scrivetemi in via Nino Martoglio 10, 95040 Ramacca CT

Serena SAPONARO - ciao...vorrei prendere anch'io la specialità di corrispondente per conoscere E/G di tutta Italia... scrivete in tanti, garantisco riposte!!!!...a presto.

Scrivetemi in: via La Sorte 6 - 74023 Grottaglie TA, oppure spedite una e-mail a serena-saponaro@hotmail.it

Giulia ARMANINI - Ciao a tutti!!!!!!!!!!!! Sono la vice della mitica squadriglia Aquile del Due Carrare 1 in provincia di Padova.... Sono una tipa allegra, simpatica e con un'enorme voglia di conoscere E/G di tutta Italia... Faccio scout da 6 anni ed è una cosa che adoro... Amo lo sport e ascoltare la musica soprattutto il rap..... Spero mi vogliate scrivere in tanti all'indirizzo: Via San Benedetto 27-35020 Maserà di Padova o all'indirizzo mail: claudio.armanini@virgilio.it

Rossella MECCA - 13 anni, sono una Guida con una voglia matta di corrispondere con E/G di tutta Italia!!! Assicuro una risposta a tutti coloro che mi risponderanno!!!! Scrivete numerosi in: via Borgonuovo 5 - 10075 Mathi TO oppure a rafabon@libero.it

Giovanna SAVASTANO e Rita DI PAOLA – Scriveteci se volete conoscere due supercrazy Guide quindicenni! Abbiamo taaa...nta voglia di corrispondere con E/G di tutta Italia, anche (se preferisci) in lingua inglese. Non deludeteci! Impugnate subito le penne e scriveteci. Gli indirizzi: Giovanna in via Cappella Vico 3° n°1 e Rita in via Carditello n°6, entrambe a S.Tammaro CE

Marta BALDO – ho 14 anni, avrei bisogno di corrispondere con E/G di tutta Italia per ottenere la specialità di corrispondente. Sono simpatica, amo la musica, la natura e gli amici. Aspetto le vostre al seguente indirizzo: via Foscarini 23/a – 73100 Lecce

Martina MERCURI – in realtà siamo due Guide, io e Giulia. Abbiamo 13 anni e siamo in un gran pasticcio: la NOSTRA CASSETTA della POSTA è VUOTA!!! Quindi scriveteci e riempitela! Il mio indirizzo è: via Enrico Mattei 42 – 62010 Mogliano Marche MC

Lisa CATAPANO – ciao a tutti! Sto cercando di prendere la specialità di corrispondente, ma cerco anche di scambiare esperienze del cammino scout! Scrivetemi, vi garantisco risposta! Il mio indirizzo è: via Varsavia 15 – 87030 Rende CS

Linda PORCEDDU - sono una giovane guida di 15 anni della Sq.Pantere del TO9, sono molto interessata a prendere la specialità di corrispondente quindi voglio fare un appello a tutti gli E/G di Italia, FATEVI SENTIREEE, risponderò a tutti! BUON SENTIERO A TUTT!!! Il mio indirizzo è: via Petrella 84 10154 Torino TO

Francesca SALANITRO - Hallo, ich bin Francesca desidero cor-



CALENDARIO SCOUT 2006

DIRITTO AL CIBO E ALLA SICUREZZA ALIMENTARE

È questo il tema del Calendario scout 2006

Di mese in mese potrete fare il giro del mondo... mangiando e conoscendo aspetti insoliti di alcuni cibi che abitualmente consumate. Una **sana e corretta alimentazione** costituisce per gli scout la premessa per una **vita spesa al servizio per gli altri**.

Con il Calendario 2006 desideriamo offrire alcuni spunti per **riflettere su un rapporto sano e consapevole con il cibo**, conoscere alcune questioni alimentari del nostro tempo, **far crescere l'attenzione per la "cultura" alimentare**, espressione delle varie civiltà del mondo. Attraverso i gesti della vita quotidiana **allunghiamo lo sguardo un po' oltre il nostro orizzonte**.

DA METÀ SETTEMBRE
IL CALENDARIO È DISPONIBILE PER
L'ACQUISTO PRESSO GLI SCOUT SHOP

Una ghiotta occasione per promuovere **attività di autofinanziamento** per le nostre Unità e **farci conoscere all'esterno**. Anche quest'anno viene riproposto il **CONCORSO A PREMI** a vantaggio dei Gruppi che distribuiscono il maggior numero di calendari in assoluto. Per notizie più dettagliate collegarsi al sito Fiordaliso www.fiordaliso.it

CONCORSO CALENDARIO 2006

Grande Concorso riservato ai Gruppi promosso dall'Agesci con la sponsorizzazione della Fiordaliso e degli Scout Shop

CHI PUÒ PARTECIPARE? COME SI PARTECIPA?

Il concorso è riservato a tutti i Gruppi regolarmente censiti nell'Agesci per l'anno scout 2004/2005 che si iscrivono al Concorso presso uno Scout Shop **prenotando un numero di calendari non inferiore a 300**. Gli Scout Shop dovranno fornire alla Fiordaliso l'elenco dei gruppi iscritti.

CHE COSA SI VINCE?

17 PREMI uno ad ogni Gruppo primo classificato per Scout Shop consistente in un **buono acquisto del valore di Euro 400** da spendere presso lo Scout Shop dove hanno acquistato i calendari. Gli Scout Shop possono mettere in palio **ulteriori premi** con appositi concorsi locali il cui bando e regole restano alla loro libera determinazione.

VERIFICA DEI RISULTATI

Risulteranno vincitori i Gruppi che avranno distribuito il **maggior numero di calendari in assoluto** per Scout Shop di acquisto. Entro il **28/02/2006** gli Scout Shop dovranno far pervenire alla Fiordaliso l'elenco dei Gruppi che hanno partecipato al concorso con i quantitativi dei calendari distribuiti. I risultati saranno esaminati dal Consiglio di Amministrazione della Fiordaliso entro il mese di marzo 2006 e contestualmente eletti i Gruppi vincitori.

COME E QUANDO SI RITIRANO I PREMI?

I risultati saranno comunicati ai Gruppi vincitori a mezzo di lettera raccomandata / e-mail con allegato il buono di acquisto entro il **1° aprile 2006** provvedendo ad inviare nel contempo analogo comunicazione agli Scout Shop regionali di competenza.



PARTECIPATE AL CONCORSO, PRENOTATE SUBITO I VOSTRI CALENDARI!

SCOUT - Anno XXXI - n. 22 - 5 settembre 2005 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - € 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - **Stampa:** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - tiratura di questo numero copie 63.000 - Finito di stampare nel settembre 2005



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato
all'Unione Stampa
Periodica Italiana