



eurojam
European Scout jamboree in
Jamboree Scout Europe 2005



SCOUT

Avventura
Avventura



Anno XXXI - n. 25
10 ottobre 2005
Settimanale
Poste italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
L. 46/04, art. 1 comma 2
DCB BOLOGNA

SOMMARIO

ottobre

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

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

Grazie a: Lorenzo Andreoni, Giacomo Bonometti, Giancarlo Cotta, Sara Dario, Bruno Gonella, Miguel Angel Paludi, Pierluigi Piro, Cristian Sordini

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Sara Dario, Chiara Fontanot, Riccardo Francaviglia, Pierre Joubert, Sara Palombo, Stefano Sandri, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Foto di: Federico Colautti, Giancarlo Cotta, Giorgio Cusma, Corrado Dapretto, Luigi Ferrando, Bruno Gonella, Stefania Martiniello, Pietro Polimeni, Isabella Samà, Cristian Sordini

Foto di copertina: Isabella Samà – Elaborazione grafica di Paolo Vanzini

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
- ✓ Accogliere il piccolo ← 4
- ✓ Il diario ritrovato ← 5
- ✓ Grandi imprese da mille e una notte... ← 7
- ✓ Arrivano i cuccioli: subito pronto il comitato d'accoglienza ← 9
- ✓ Eurojam ← 11
- ✓ Spazio E/G ← 17
- ✓ Un paio di pedule per tutte le stagioni ← 18
- ✓ Il fuoco? Tutto questione di esca... ← 19
- ✓ Giochi con la palla ← 21
- ✓ Topo di biblioteca ← 22
- ✓ C'è posta per voi ← 23

Inserto: La Squadriglia costruisce in sede

....A PROPOSITO DI LAVORI IN SEDE!

di Luca Lottero

Da molti anni il nostro Reparto, KON-TIKI - Genova 27, non aveva una sede fissa e così quest'anno abbiamo deciso di "costruircela", approfittando del fatto che ci è stato concesso l'uso dei locali adiacenti alla chiesa di Virgo Potens.

I lavori sono iniziati a novembre 2004, all'inizio non tutti erano entusiasti di lavorare, ma l'entusiasmo è progressivamente cresciuto man mano che si procedeva (soprattutto da parte di quelli del primo anno) fino a diventare quasi euforico.

Tutti noi eravamo stati divisi in 5 gruppetti lavorativi: i vetrai, gli elettricisti, i muratori, i pittori e gli arredatori.

I vetrai si sono occupati di rimettere i vetri che mancavano (dato che l'edificio, in cui abbiamo costruito la sede, è piuttosto vecchio), gli elettricisti hanno provveduto all'illuminazione della sede, i muratori hanno messo la moquette nell'angolo dei Leoni e hanno riempito una parte di muro rimasta vuota, i pittori hanno dipinto i muri della sede e gli arredatori hanno provveduto al mobilio.

Ecco il commento di Paolo, il nostro Capo Reparto: - "I lavori sono andati un po' a rilento ma ciascuno di noi ha dato il proprio massimo, contribuendo ciascuno a proprio modo per la realizzazione di questa sede".

AI NUOVI CAPI E VICE... E NON SOLO!

FOTO DI FEDERICO COLAUTTI

La maggior parte di voi ha certamente già iniziato l'attività, in molti casi le Squadriglie si sono rinnovate. Ci sono i nuovi arrivati, ancora timidi ed impacciati ma forse destinati ad essere i Capi Squadriglia tra qualche anno: quindi trattateli **benissimo** se volete che la gloria della vostra Squadriglia non scompaia con voi.

L'inizio anno è un momento delicato per gli equilibri interni della Squadriglia, succede che Capi e Vice, colaudatissimi e competenti, salgano, giustamente, al Noviziato mentre terzi e quarti occupano i posti vacanti. In genere questi ultimi hanno già qualche anno di esperienza ma manca loro la **visione "globale"**, completa della Squadriglia: la **responsabilità** della stessa.

Tale senso di responsabilità viene insegnato solo in parte. Si è imparato che bisogna **fare la propria parte** nella vita di Squadriglia, ma lo si è fatto solo curando gli aspetti legati a sé stessi, cioè quelli specifici del proprio Incarico o Posto d'Azione, quelli relativi al proprio Sentiero, alle proprie Specialità o al proprio Brevetto.

Il bravo pioniere Filippo (nuovo CSQ) ha sempre dimostrato molta responsabilità nello svolgere il proprio Posto d'azione: nelle uscite non è mai successo che abbia dimenticato a casa qualche pezzo di materiale, sempre attento a curare le costruzioni o qualsiasi altro lavoretto di sua competenza. Sta procedendo in maniera eccellente sul proprio Sentiero: ha conquistato le Specialità di boscaiolo e di campeggiatore mentre punta ad ottenere il Brevetto di Sherpa. Collabora volentieri con gli altri per raggiungere quanto deciso in Consiglio di Squadriglia. Nulla da

eccepire quindi: Filippo è una persona coerente e responsabile! Ma allora quale sarà la parte di responsabilità che gli manca per fare il Capo Squadriglia?

Quella d'insieme, quella che porta a considerare la Squadriglia nella sua interezza, alla Squadriglia fatta di tante persone diverse, alla Squadriglia che si deve muovere compatta verso gli obiettivi che da sola ha scelto: questa è la parte di **responsabilità che nessuno ti insegna** e che scopri da solo.

Filippo continuerà a pensare al proprio Brevetto ma al tempo stesso dovrà portare in Consiglio Capi le proposte per i Sentieri di tutti i suoi squadriglieri e se Giovanni, il nuovo cuciniere, è ancora molto distante dal diventare uno chef, sarà compito di Filippo trovare un itinerario "didattico" per farlo diventare competente quel tanto che basta a garantire pasti decenti a tutta la Squadriglia.

Ora Filippo avrà **meno tempo per pensare a sé stesso, dovrà pensare agli altri**: ai loro Sentieri, alle loro competenze, alle loro necessità: solo così riuscirà a svolgere bene il suo nuovo incarico che è quello di far **vivere e crescere la Squadriglia tutta**, non solo l'amico Mario che ha preso l'incarico di pioniere al posto suo.

In questa luce, Filippo si trova coinvolto in pieno nell'**accoglienza**, di cui si diceva all'inizio, e ne capisce l'importanza: la Squadriglia non può permettere che al suo interno ci siano i "diversi". Novizi/e esterni o ex L/C non sono uguali agli altri Squadriglieri per competenza (... ma anche questi erano degli imbrattati solo un anno fa!) ma lo sono come **persone che vanno rispettate e seguite** in maniera particolare data la loro inesperienza. Filippo deve darsi da

fare per diventare loro **amico sincero**, per farli sentire a loro agio, per non farli rimpiangere di essere in Squadriglia: deve riempire la loro nuova vita di **allegria, di solidarietà e di competenza**. Novizi/e devono sentire che la Squadriglia, di cui ora fanno parte, ha veramente **bisogno di loro perché sono utili** al pari dei "vecchi". Ed a proposito di "vecchi"... curare i novizi/e non è mica una prerogativa esclusiva di Filippo: tutta la Squadriglia deve seguire il suo esempio! Capito?!

Buona caccia, Giorgio



ACCOGLIERE IL PICCOLO

IL PIÙ PICCOLO È QUELLO CHE HA BISOGNO DI TE

DI DONEG LUCA MEACCI
FOTO DI CORRADO DAPRETTO

Voglio raccontarvi quello che mi è capitato durante l'estate appena trascorsa: sono stato invitato a visitare il Campo regionale degli E/G della Sardegna "Tracce sul sentiero della vita", era la mia prima uscita ufficiale; posso dire di aver sperimentato ancora una volta cosa vuol dire essere accolto. Quando vedi che i Capi, i ragazzi, fanno di tutto per farti sentire a casa tua, quando ti fanno sentire il "benvenuto", ti accorgi che sei stato accolto tra di loro. Penso che tutti abbiate fatto l'e-



sperienza di essere stati accolti... Quindi provate a pensare cosa vuol dire accogliere, cosa vorrà dire per una mamma, o un babbo, accogliere una vita nuova, quella di un figlio; per un insegnante dei nuovi alunni, oppure per una Squadriglia, con il suo Capo, accogliere i nuovi che salgono dal Branco o che sono del tutto digiuni di vita di Reparto. Per noi che ci siamo già passati, sembra tutto normale, tutto dovuto. Invece quanto è importante che ci fermiamo un po' per ripensare cosa possiamo e dobbiamo fare per accogliere i nuovi che entrano, anche perché molte volte questi sono i più piccoli, quelli che hanno più bisogno delle nostre attenzioni e della nostra amicizia. Cercherò di aiutarvi con qualche mia riflessione e spero che qualcuno poi mi aiuti ad approfondirla scrivendomi le sue considerazioni all'indirizzo di posta riportato alla fine dell'articolo.

Accogliere non vuol dire fare la somma, cioè aumentare la Squadriglia di uno o più persone: guardate la pancia di una mamma, si dilata per accogliere un figlio; anche i membri di una Squadriglia, dovranno "fare posto" al nuovo venuto, non solo sulla panca nell'angolo di Sq., ma anche nella testa e nel cuore.

Accogliere vuol dire far sentire l'altro importante, fargli sentire che lui ti sta a cuore; che sei contento o contenta perché lui/lei ora è con te.

Accogliere, è valorizzare le capacità di ognuno, essere contenti della novità che l'altro porta all'interno del Reparto o della Squadriglia.

Accogliere, è far sentire gli altri al sicuro, protetti, perché da ora in poi c'è qualcuno che veglia su di loro.

Accogliere, è crescere insieme, accettando il suo entusiasmo dinanzi alle cose nuove che sarà chiamato a scoprire.

Accogliere, è accettare l'altro così come è, perché spesso si tende ad accogliere solo chi

rientra nei nostri "schemi" come, ad esempio, il carattere.

Qui Gesù ha da dirci qualcosa che non possiamo trascurare, perché in fondo l'accoglienza prende forza proprio dall'amore che Gesù ci ha portato, e noi dobbiamo vivere questa dimensione sull'esempio di Gesù stesso.

"Un giorno, mentre era insieme con i suoi discepoli, sorse una discussione tra loro, chi di essi fosse il più grande. Allora Gesù, conoscendo il pensiero del loro cuore, prese un fanciullo, se lo mise vicino e disse: "Chi accoglie questo fanciullo nel mio nome, accoglie me; e chi accoglie me, accoglie colui che mi ha mandato. Poiché chi è il più piccolo tra tutti voi, questi è grande". (Luca 9,46-48)"

Come vedete Gesù è più preciso, e ci indica chi dobbiamo accogliere: il più piccolo ! Colui che si trova in una situazione di bisogno. Quindi l'impegno di essere accoglienti, specialmente in questo nuovo anno di Imprese e avventure, riguarda tutti gli E/G e i Capi con gli AE. Il più piccolo chiede di essere accolto, cioè chiede che gli si faccia spazio, non è uno in più. Il piccolo ci chiede di saper valorizzare quello che porta: le sue specialità le ha conquistate e su quelle ha la sua piccola competenza; ha bisogno di sentirsi protetto, ma allo stesso tempo dobbiamo fargli capire che abbiamo fiducia in lui. Forza ragazzi, è tempo di accogliere!

ASPETTO I VOSTRI INTERVENTI: VIA MAIL A EGAE@AGESCI.IT
O ALL'INDIRIZZO POSTALE DI AVVENTURA

IL DIARIO RITROVATO

DI SALVO TOMARCHIO
DISEGNI DI ELISABETTA DAMINI

In fondo mica si può offendere? Aveva la passione per la scrittura, gli farà piacere. Appena entrato in Reparto voleva subito fare un giornalino. Poi quando sembrava averlo dimenticato spunta dopo un anno chiedendomi un giudizio su una decina di racconti. Prende la specialità di redattore e alla fine il giornalino di Reparto lo crea davvero. Ormai esce regolarmente da tre anni, nessuno potrebbe farne a meno.

Di chi parlo? Parlo di Carlo, l'ex Capo Squadriglia dei Giaguari. Adesso che è passato al Clan chissà se si ricorda ancora di me... Chi sono io? Sono, un vecchio Capo Reparto. Mi presento, mi chiamo Bruno.

Ma vi starete chiedendo: "E che vuole questo Bruno da noi?" Adesso vi spiego.

L'altro giorno sono entrato in sede, per la prima volta dopo il Campo Estivo. Mezz'ora dopo ci sarebbe stata una riunione tra Capi ed era davvero difficile districarsi tra tende, materiale di Squadriglia, casse e materiale vario. Mentre tentavo di riordinare un poco, mi ha incuriosito una scatola chiusa male e poggiata su una mensola dell'Angolo della Squadriglia Giaguari.

Non l'avevo mai vista prima e sembrava piuttosto vecchia. Curioso, come sempre, dò una sbirciata. Dentro c'era un po' di tutto: libretti del Campo Estivo, vecchi numeri di Avventura, progetti di costruzioni da Campo e tanto altro ancora. Penso: "Il solito disordine dei Giaguari!". Prima di riprendere il mio lavoro però, il mio sguardo cade su un quadernetto dalla copertina color argento. In alto a destra a bei caratteri c'era scritto "Carlo - Squadriglia Giaguari".

Sempre più incuriosito, apro e leggo la prima frase: "In fondo ci siamo divertiti...".

A seguire continuava il racconto di vari momenti di un vecchio anno Scout che proprio

non riesco a ricordare. Saranno passati quattro o cinque anni però... Ebbene lo ammetto, sono uno smemorato cronico. Vi chiedo aiuto.

Vi riporto qui le due pagine scritte da Carlo, nella speranza di fargli un piacere (appena saprà che Avventura ha pubblicato qualcosa di suo sarà felice) ma soprattutto nella speranza di riuscire a capire con il vostro aiuto di cosa parlava Carlo. Mi sforzo ma non ricordo! E' proprio sulla punta della lingua. Di che parlava Carlo? Sono passati un po' di anni, ma posso fare una tale figuraccia?

Ecco qui il testo...

"In fondo ci siamo divertiti. Ieri sera è stata proprio una bella serata. Non mancava nessuno. Tutte le Squadriglie vestite a tema, e con tanta cura, e poi che buffi i Capi. Sono arrivati anche loro in costume, tutto il Reparto a ridere e loro, con le facce serie serie, a stento trattenevano le risate. Abbiamo mangiato, bevuto e ballato con gioia. Alla fine abbiamo anche proiettato tutte le diapositive da Gennaio fino alla settimana passata quando abbiamo concluso le attività. E' stato bello rivivere tutti quei momenti.

A pensarci sembra quasi impossibile ma ci siamo riusciti. Ricordo ancora quel Consiglio Capi. Le idee erano tante ma nessuna era poi così convincente. C'era però una gran voglia di lavorare assieme e di fare qualcosa che coinvolgesse tutto il Reparto. Volevamo fare qualcosa di concreto anche per il nostro quartiere e alla fine abbiamo scelto l'idea più impegnativa ma anche più affascinante.

E' stato bello vedere le facce dei più piccoli al momento del lancio.





La bocca spalancata e gli occhi sbarrati, pensavano di non essere capaci, di non riuscire a dare una mano. In fondo la loro era una miscela di paura e curiosità e non era molto diversa dalla nostra. Meno male che i Vice Capi sin da subito si sono entusiasmatisi ed il loro aiuto è stato fondamentale.

Appena una decina di giorni dopo, ognuno di noi aveva già scelto come rendersi utile. Nessuno era rimasto senza un compito preciso e a tale scopo decidemmo anche di dividerci in piccoli gruppi che si occupavano di un aspetto diverso. Mi è rimasta in mente, particolarmente, la voglia di fare di Lorenzo. Aveva appena conquistato la specialità di elettricista, e metterla in pratica al servizio di tutto il Reparto, lo rendeva particolarmente gasato.

Dopo qualche settimana il materiale era già tutto pronto in sede. La lunga ricerca, degli attrezzi e del materiale più economico, era finita. Alcuni di noi avevano anche rimesso a lucido molti vecchi utensili e questo, ed altri accorgimenti, ci hanno permesso di mantenere le spese davvero al minimo.

Era arrivato il momento di iniziare: il giorno prefissato si avvicinava ed era una sfida per tutti non sfiorare sui tempi prefissati.

I giorni del lavoro in sede sono stati i più belli. Quasi ogni pomeriggio, appena finiti i compiti, ci ritrovavamo, gomito a gomito, a lavorare e scherzare insieme. Tutti ci siamo conosciuti meglio in quei giorni. Io ad esempio non avevo mai parlato con alcune ragazze delle Pantere e adesso usciamo assieme da tre settimane. Avevo

anche qualche problema con Marco, il Capo dei Boa, ma lavorando assieme ce ne siamo dimenticati quasi in automatico e ho capito che non è poi così antipatico come sembra. Ho apprezzato anche la grande carica dei più piccoli e la competenza di molti insospettabili. Anzi mi sa che devo ripassare alcune cosucce tecniche: le zampe tenere sono davvero agguerrite.

Certo, qualche difficoltà c'è stata, i momenti difficili non si sono fatti aspettare molto. Insieme siamo riusciti a superare ogni ostacolo senza troppi problemi. Un giorno ad esempio, Filippo e Luigi hanno litigato per una scemenza. Erano arrivati nervosi per un voto basso a scuola e alla prima difficoltà l'uno addossava la colpa all'altro. Dopo dieci minuti però hanno risolto tutto con una risata, non si poteva perder tempo, c'era da lavorare...

Abbiamo finito appena in tempo, stanchi ma tutti soddisfatti.

Quarantotto ore dopo il gran giorno era arrivato. Quella domenica il quartiere era in festa e fu un onore per noi ricevere i complimenti di tutti. Nel nostro piccolo sentivamo di aver migliorato il mondo. Eravamo orgogliosi e lo siamo ancora.

Due settimane fa, riparlandone assieme con i Capi, abbiamo ripercorso un po' tutte le tappe di questa avventura. Ognuno di noi ha detto la sua, qualche critica c'è stata ma molti erano soddisfatti. Io penso di aver dato il massimo e sono rimasto contento. Forse potevamo organizzarci meglio e impiegare meno risorse, ma tutto sommato era la prima volta per molti. La prossima volta faremo meglio, ne sono sicuro.

Adesso dobbiamo prepararci per il Campo Estivo. Ma ho la sensazione che sarà tutto più facile.

In Squadriglia ora siamo più uniti e so che posso contare su un gruppo preparato. La cosa che mi fa più piacere però è che ho scoperto di avere molti più amici di quanto non immaginassi!"



Finivano qui le due pagine del quadernetto di Carlo. Non c'era nient'altro. Il resto delle pagine era bianco, mai usato. Probabilmente lo avrà dimenticato in sede e giace qui da anni. Magari se ne sarà anche dimenticato. Dunque, avete letto le pagine? Spero nel vostro aiuto. Anzi sono sicuro che riuscirete a scoprire che cosa poteva aver entusiasmato così tanto Carlo.

Un altro anno sta per iniziare e mi piacerebbe tanto ricreare quella atmosfera.

Che ne pensate non piacerebbe anche a voi?

GRANDI IMPRESE DA MILLE E UNA NOTTE...

STORIE DI SULTANI, ODALISCHE ED ALTE SQUADRIGLIE

TESTO E FOTO DI STEFANIA MARTINIELLO



C'era una volta un gran sultanato, nelle cui fertili e soleggiate terre, tanti tanti giovani sudditi, avevano mille e più grandi capacità, e duemila e più sogni da realizzare...

Un bel giorno, il sultano, insieme con la principessa ed all'intera corte, decise di lanciare una sfida, per capire quanto fosse grande la bravura e l'inventiva dei suoi sudditi: avrebbero dovuto sognare il sogno più grandioso e speciale mai sognato, imparare tutto il necessario per poterlo rendere realtà, ed infine impegnarsi a fondo per realizzarlo.

Così, tanti giovani sudditi raccolsero la sfida, sognarono, lavorarono tanto, e realizzarono il proprio sogno...

E poi?! E poi furono invitati dal Sultano in persona, ad una enorme fiera in cui poter mostrare agli altri le meraviglie apprese per realizzare il proprio sogno...



Storie da mille e una notte?!

No, tutt'altro!!

Non eravamo nel deserto (anche se al sud fa parecchio caldo) ma in un rigoglioso castagneto di Roccamonfina in provincia di Caserta, e non c'era nessuna corte orientale, ma tanti Scout pieni di fervida fantasia!

Ma partiamo dall'inizio...

Era settembre dello scorso anno, quando la Pattuglia di Branca E/G della regione Campania decise di capire come gli Esploratori e le Guide della loro regione, vivevano la vita di Alta Squadriglia.

E quale modo migliore per scoprirlo se non quello di chiedere loro di realizzare una grande Impresa? Un'Impresa così grandiosa ed originale di quelle che solo un'Alta Squadriglia è in grado di realizzare!

E così è stato, le Alte Squadriglie hanno inviato a gennaio le loro adesioni a questa sfida, hanno poi lavorato fino a marzo per realizzare le Imprese e quindi hanno inviato alla Pattuglia una relazione in cui raccontavano tutto sul lavoro svolto...

Ma il bello deve ancora venire...

Infatti, tutte le Alte Squadriglie che hanno realizzato l'Impresa ed inviato la relazione entro la data stabilita, hanno ricevuto, da parte della Pattuglia Regionale, un invito a partecipare ad un grande incontro, dove avrebbero dovuto insegnare ad Esploratori e Guide di Alte Squadriglie, di vari gruppi della Campania, una tecnica appresa per realizzare la loro Impresa

Finalmente venne il tanto atteso venerdì 3 giugno...

All'appuntamento eravamo in tanti, ma





non in quanti speravamo. Infatti molte delle Alte Squadriglie che avevano raccolto la sfida iniziale, non hanno poi realizzato in tempo la loro Impresa, perdendo così l'occasione piuttosto rara di poter incontrare tutte le altre. Peccato!

Un ampio cerchio iniziale, un benvenuto da parte della Pattuglia Regionale e, dopo l'alza bandiera ed un grosso ringraziamento al Signore, tutto è cominciato...

Montate le tende, preparata la cena si accendono i fuochi di bivacco di sottocampo, per iniziare a conoscerci e rompere il ghiaccio.

L'indomani di buon mattino tutto era pronto: le Alte Squadriglie avevano montato, nei loro angoli, le botteghe in cui poter mostrare le loro Imprese e soprattutto poter insegnare agli altri tutto quanto imparato per la loro realizzazione. Così, per metà della mattinata del sabato, una parte delle Alte Squadriglie faceva da "maestro" e l'altra apprendeva poi, per l'altra metà, si sono scambiati i ruoli.

Ognuno, singolarmente, poteva scegliere in quale bottega andare ad iscriversi, grazie ai volantini di presentazione affissi la sera prima, potendo così, al ritorno dell'esperienza vissuta, arricchire la propria Alta Squadriglia, e soprattutto il proprio Reparto con le tecniche ed idee più varie.

Le Imprese presentate erano davvero belle e le tecniche insegnate molto, molto originali: dall'esplorazione tra i sentieri del monte Faito, all'artigianato per realizzare borse in cuoio da bici per le uscite su due ruote, dal canto per la realizzazione di spettacoli, alla cucina tipica per non perdere le proprie tradizioni...

Ed i Capi? Questa è la parte più bella... i Capi non c'erano!!! O meglio, c'erano ma erano tutti insieme, lontani dalle botteghe, a confrontarsi sull'argomento in questione e cioè l'Alta Squadriglia... ma che si saranno poi detti per così tanto tempo!!!

Così per un'intera mattinata c'erano ragazzi che insegnavano ad altri ragazzi... Esploratori e Guide che insegnavano, ad altri Esploratori ed altre Guide, le tecniche utilizzate per realizzare i propri sogni, in perfetto stile, dando dimostrazione a tutti (anche a chi meno se lo aspettava) di grande competenza ed autonomia... Bello no? E nel pomeriggio?

Durante la mattinata c'era stato un invito da parte di due "odalische" a nome del Sultano a partecipare al gran ballo della sera. Si trattava di una partecipazione un po' particolare, perché oltre a prendere parte fisicamente alla serata, ognuno doveva dare un personale contributo per la sua realizzazione, in base alle proprie doti ed ai propri talenti.

Si sono creati così dei gruppi, ed ogni gruppo ha preparato una cosa specifica per la buona riuscita della festa, dalla cena (con rigorose ricette arabe!), alle strutture (palco, illuminazione ecc.) all'animazione con diverse tecniche (la manipolazione dei palloncini, le marionette, gli animali con le mani, il musical).

Alcuni esperti hanno insegnato le tecniche generali e poi, appresi i segreti, i vari gruppi hanno lavorato ancora in autonomia per festeggiare degnamente un evento per "grandi"!

Alla sera il fuoco è stato molto originale, e anche se le *thalafel* erano un po' indigeste, la cena era squisita (pensate che fatica cucinare a legna, per tante persone, piatti così particolari!).

Al mattino successivo abbiamo ringraziato il Signore del dono degli altri con una splendida celebrazione nel prato, e dopo aver reso "il posto migliore di come l'avevamo trovato" c'è stato l'ammaina ed i saluti...

Com'è andata? A vederla esternamente davvero bene, forse perché quando sono i ragazzi ad impegnarsi tutto diventa più bello e vero: la fantasia prende forma e le Imprese diventano grandiose e ricche di competenze.

Quando poi a realizzare imprese è un'Alta Squadriglia, viene quasi naturale aspettarsi molto di più. Bisognerebbe chiedere ai Capi di lasciarci fare più spesso da soli, magari conquistandoci la loro fiducia, divenendo persone responsabili e soprattutto competenti!

Peccato per i numeri: eravamo effettivamente un po' pochini, ma forse non tutte le Alte Squadriglie riescono entro la primavera a realizzare un'Impresa... e se fosse così, cosa fanno le Alte Squadriglie della Campania, e del resto d'Italia durante un intero anno?

Avventura lo chiede a voi, attendendo con ansia una vostra risposta... i nostri indirizzi li conoscete!



ARRIVANO I CUCCIOLI: SUBITO PRONTO IL COMITATO D'ACCOGLIENZA

DI STEFANO GARZARO
DISEGNI DI RICCARDO FRANCAVIGLIA

PICCOLA STORIA DI ORESTE, A CUI NON PIACEVANO I CUCCIOLI, CHE SI CONVERTÌ DOPO L'INCIDENTE

Il Consiglio Capi iniziò in ritardo perché il motorino di Oreste, Caposquadriglia dei Gabbiani, aveva avuto una discussione in mezzo all'incrocio con una Multipla verde. Nonostante la lunga scivolata sull'asfalto, al motorino si era sbriciolato soltanto il fanalino anteriore.

Quando Oreste entrò in sede, trovò l'atmosfera già surriscaldata. L'argomento era l'accoglienza dei cuccioli, cioè dei Lupetti e delle Lupette che, durante l'uscita dei passaggi, sarebbero entrati in Reparto. Ma Oreste bloccò tutto con il suo incidente, e ci volle un quarto d'ora perché la smettesse di raccontare di quel deficiente della Multipla che, anche se veniva da destra, avrebbe potuto lasciarlo passare lo stesso. Quando finalmente tutti furono calmi, i Capi Reparto fecero scattare la trappola: «Come pensate di accogliere i cuccioli?».

Le risposte dei Capi Squadriglia furono: «Sarà bene che si inquadrino subito, altrimenti li faccio fuori!».

«Se durante l'uscita si mettono a piangere perché vogliono Akela, che cosa devo fare? Dar loro l'orsacchiotto?».

I Capi assegnarono i punti alle diverse risposte. Punti ferocemente negativi, s'intende. Trionfò nel male la seconda risposta, quella del lavaggio pentole, e la coppa dell'idiota toccò proprio a Oreste.

«Ma perché? Che cosa ho detto di sbagliato? Se quando sono entrato in Squadriglia mi hanno trattato così, è giusto che io faccia lo stesso».

Chiara, la capo degli Scoiattoli, che finora era rimasta zitta, aggredì Oreste. Le sue parole non si possono trascrivere, per evitare che il direttore di "Avventura" censuri tutto l'articolo.



«Li manderò sempre a lavare le pentole, perché al mio primo campo, il Capo Squadriglia mi faceva lavare le pentole tutti i giorni, e adesso che comando io, tocca a me fargliela pagare».

«E io che devo farci? Glielo avranno pur spiegato quelli del Branco che cos'è il Reparto».

«Per me va tutto bene, purché non mettiate i cuccioli nella mia Squadriglia. Dateli tutti quanti ai Castori».

Chiara però era l'unica ad avere le idee chiare (il nome serve pur a qualcosa). Spiegò che i militari e gli Scout non sono la stessa cosa. Ci sono infatti alcune caserme in cui i "nonni", cioè i militari più anziani, fanno scherzi odiosi alle reclute per far capire loro chi comanda; sono scherzi vietati dalla legge, puniti severamente. Ma lo scopo dei militari, al contrario degli Scout, non è l'educazione.

In Reparto invece si entra per vivere in una piccola banda, per trovare amici, per imparare a cavarsela in mezzo alla natura, per essere com-

petenti e per mettere la propria competenza a servizio degli altri. In Reparto si impara a diventare adulti.

«Trattare male i piccoli è una vigliaccheria da topi di fogna» disse Chiara. E sparò ancora addosso a Oreste: «Se hai aspettato cinque anni per vendicarti, allora sei il più grande coniglio mondiale. E credi di divertirti vendicandoti di chi non ti ha fatto niente?».



Oreste si accorse che anche gli altri gli stavano voltando le spalle. Tentò una contromossa, credendo di spiazzare Chiara: «Ehi tu, Zorro dei Lupetti, vorrei sapere che cosa sai fare, oltre che predicare». Fu una mossa pessima da parte di Oreste, perché Chiara sapeva benissimo che fare. In Squadriglia infatti avevano discusso parecchie proposte.

La prima idea fu il comitato d'accoglienza. Vestite da cerimonia, le Scoiattole avrebbero accolto i cuccioli presentando loro il Reparto, consegnando anche delle terribili schede segnaletiche di Capisquadriglia e Capi. Sarebbe poi seguito il tour turistico-culturale della sede, angolo per angolo, passando per il magazzino, il campetto nel cortile e la scaletta che portava dritto nel coro della chiesa evitando il cane del sacrestano. Ogni Squadriglia si sarebbe presentata con una scenetta. Alla fine, una caccia al tesoro avrebbe rivelato dov'erano nascoste le torte e le bottiglie per la festa.

L'assegnazione dei cuccioli alle Squadriglie era già stata concordata in gran segreto nel Consiglio Capi precedente. Ma, per l'uscita dei passaggi, a Chiara venne un'altra idea: anziché ordinare ai cuccioli tu vai qui e tu vai là come si fa nello smistamento dei carri ferroviari, si poteva pensare a degli indovinelli, molto facili, per indirizzare i Lupetti alla propria Squadriglia. Ad esempio, ai cuccioli destinati ai Castori, si poteva recitare:

«Denti aguzzi possediamo:
il terrore siam del legno
che spezziamo con ingegno.
Lunghe dighe progettiamo.
Non contar su Alci e Tori,
Vieni presto nei ...».

Un'idea simile le era venuta leggendo Harry Potter, quando gli studenti del primo anno si presentano al collegio di Hogwarts per essere assegnati alle diverse case; anche se la trovata del cappello parlante le era sembrata scioccherella. L'importante era che i cuccioli non si sentissero sperduti in mezzo a un branco di scimmie stupide, pronte a ogni genere di carognate. Il Reparto avrebbe dovuto essere una nuova casa accogliente, piena di sorprese fantastiche, con tanti fratelli e sorelle maggiori, autentici geni dello scouting.

Che bello entrare in una vera banda, come la Squadriglia, dove il Capo sa fare tutto, dice sempre le parole giuste, sa riconoscere ogni volta la strada giusta! Pensate che successo per un Capo Squadriglia quando gli racconteranno: «Un cucciolo mi ha detto che da grande vorrà essere come te». A quel punto il Capo Squadriglia, lasciati sgonfiare i polmoni, si renderà conto che i cuccioli non diventano grandi per magia, ma perché c'è chi indica loro la strada migliore per diventare grandi. E quale migliore maestro del Capo Squadriglia?

Verso la fine dell'incontro, Oreste, che non sapeva più dove attaccarsi per la vergogna, farfugliò che doveva correre all'assicurazione per l'incidente con il motorino. Tutti capirono, e nessuno lo prese in giro.

Quello fu un grande anno per il Reparto. I cuccioli erano entusiasti; imparavano in fretta ogni tecnica, dall'orientamento alla cucina, e acchiappavano specialità a raffica. Tutte le Squadriglie ne furono rafforzate.

Al Campo Estivo accadde un episodio che passò di orecchio in orecchio. In una Squadriglia si discuteva su chi dovesse andare a raccogliere la legna; il Vice insisteva perché andassero i cuccioli, ma questi protestavano perché l'avevano già raccolta per tre giorni di fila. Il Capo Squadriglia stava preparando i piani per l'uscita, ma quando capi dal tono delle voci che la faccenda si metteva male, si alzò e disse: «Ehi voi, se i Capi mi cercano, ditegli di pazientare una mezz'oretta che esco per una commissione. Ah, se vi interessa, sono nel bosco a far legna». E si infilò da solo tra gli abeti con un po' di corde, senza motorino, perché nel bosco non ci sono Multiple in agguato. Chi era quel Capo Squadriglia?

Indovinatelo un po' voi.



CAN YOU IMAGINE EUROJAM?



DI ISABELLA SAMÀ

CON LA COLLABORAZIONE DI BRUNO GONELLA, MIGUEL ANGEL PALUDI, CRISTIAN SORDINI, PIERLUIGI PIRO, LORENZO ANDREONI, GIACOMO BONOMETTI, GIANCARLO COTTA.
FOTO DI GIANCARLO COTTA, BRUNO GONELLA, ISABELLA SAMÀ, CRISTIAN SORDINI



Immaginate un immenso campo erboso: e poi immaginate lo stesso spazio riempito di Scout e di tende... E' successo ad Hylands Park, vicino a Londra, dal 29 luglio al 10 agosto.

Diecimila Guide e Scout di 67 paesi hanno dato vita all'Eurojam, il campo che precede il Jamboree 2007.

Per 12 giorni i giovani Scout e Guide, hanno campeggiato, giocato, pregato, festeggiato, imparato, vissuto attività avventurose insieme, ribadendo in modo tangibile la visione originaria di B.-P.: *“un mondo di pace parte dall'essere fratello e sorella, ogni Guida e Scout, al di là delle differenze.”*

Ecco a voi il resoconto di quei giorni: foto, interviste, frammenti di pagine di quel diario che è stato già pubblicato sul sito www.eurojam.agesci.org

L'ARRIVO DA TUTTO IL MONDO

Il 29 luglio, migliaia di Scout e Guide sono arrivati ad Hylands Park. Molti hanno fatto viaggi lunghissimi, come i portoghesi (14 ore in pullman) o i coreani.



Le nostre Squadriglie sono giunte in orari diversi durante la giornata. Prese le tende, si sono dirette verso i sottocampi di appartenenza, dove hanno cominciato ad allestire il proprio Angolo. Ogni sottocampo ospitava unità di Scout provenienti da ogni continente.

Camminando tra i vari Angoli, si ha davvero la sensazione di fare il giro del mondo: Cipro, Emirati Arabi, Scozia, Malta, Finlandia, Guadalupe, Spagna... e molti altri.

Abbiamo chiesto ai giovani protagonisti dell'Eurojam cosa avevano portato del proprio paese da offrire agli altri. La maggioranza ha risposto “cibo tipico”, ma tanti hanno portato

anche fazzolettoni e distintivi della propria associazione e non hanno perso tempo a scambiarli! Abbiamo anche chiesto ai ragazzi cosa avevano preparato per l'Eurojam: la maggior parte di loro ci ha risposto “canti e danze tipiche”. Alla domanda “Con quali Scout di quale paese vorreste assolutamente fare amicizia?”, il 90% si è espresso a favore dei francesi e degli spagnoli... E olè, vince l'area latina!

Alla domanda, invece, “Cosa ti aspetti dall'Eurojam?”, tutti avevano le idee chiare: **divertimento!**





DA DOVE VENIVANO I PARTECIPANTI ALL'EUROJAM?

Austria, Belgio, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia (incluso un gruppo del Guadalupe), Germania, Grecia, Ungheria, Islanda, Irlanda, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Principato di Monaco, Paesi Bassi, Norvegia, Polonia, Portogallo (incluso un gruppo da Macao), Romania, Serbia e Montenegro, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Regno Unito, Australia, Azerbaijan, Canada, Egitto, Hong Kong, Giappone, Messico, Moldavia, Marocco, Namibia, Nuova Zelanda, Federazione Russa, Singapore, Taiwan, Uganda, USA, Bosnia Erzegovina, Bulgaria, Camerun, Ghana, Costa d'Avorio, Korea, Kuwait, Malaysia, Mauritius, Nigeria, Macedonia, Tunisia.

COSA HANNO DETTO I PARTECIPANTI?



Agnese, 14 anni, Perugia 1, Sq. Pantere.

Ho voglia di divertirmi tantissimo! Sono sicura che sarà un campo stupendo e unico. Sono alla mia prima esperienza all'estero e non vedo l'ora che l'Eurojam entri nel vivo. Con la mia Squadriglia abbiamo deciso di preparare dei biscotti tipici delle nostre zone, speriamo che piacciono!

Sq. Leopardi, Roma 119, Flavia, Federica, Serena, Maria Laura, Francesca, Lucrezia, Sharon e Sara

Siamo qui per conoscere un sacco di gente nuova e magari provare nuove esperienze. Abbiamo preparato un quaderno di pelle con la storia dell'Unione Europea; inoltre, vorremmo raccogliere più materiale possibile per allestire una mostra sul nostro Eurojam.

Non vogliamo perdere l'occasione di conoscere spagnoli, francesi, inglesi... ma anche italiani!

Bridget 17 anni, Boy Scouts of America, Michigan USA

Vorrei incontrare ragazzi di altre nazioni per poter conoscere meglio l'Europa e il resto del mondo.

Nicole 13 anni, Malta Girls Guide

Vorrei farmi dei nuovi amici, conoscere altri paesi e diversi modi di vivere lo scoutismo. Sono curiosa di conoscere meglio la cultura del paese che ci ospita, l'Inghilterra.

Irini 15 anni, Cipro

Sono certa che questo Eurojam sarà un'esperienza meravigliosa, probabilmente la migliore della mia vita! Non vedo l'ora di conoscere gli Scout provenienti dall'oriente, come giapponesi e coreani.

Antti, 15 anni, Helsinki, Finlandia

Sono qui per incontrare nuove persone e soprattutto per sperimentare cosa vuol dire un Jamboree. Mi piacerebbe venire a contatto con Scout provenienti da paesi molto lontani dal mio.

Dabin, 18 anni, Corea

Spero di poter fare attività che nel mio gruppo Scout non ho mai provato.

Il nostro Reparto, pur essendo molto piccolo, ha organizzato per la cerimonia d'apertura uno spettacolo di percussioni, tipiche del mio paese. Non sono mai stato così lontano da casa e l'Eurojam è una splendida occasione per conoscere un mondo nuovo.



INCARICO	
MAGAZZINIERE	<p>Questo incarico viene coinvolto molto spesso in prima persona nelle attività della Squadriglia, e lo è anche per i lavori in sede. Vediamo perché: tiene sotto controllo tutto il materiale ed il relativo stato di manutenzione, per cui è in grado di dire se tra le dotazioni di Sq. c'è il materiale che serve e in che stato si trova. Mettiamola sul pratico: se c'è da dipingere un muro, il magazzinoiere sa quanti pennelli ci sono in dotazione o se non ce n'è manco uno; se i pennelli sono in buono stato o stanno per esalare l'ultimo respiro, se non sono già del tutto rovinati. Lo stesso vale per cacciaviti, pinze, carta vetrata, ecc. Sarà quindi lui a suggerire che, dovendo rimettere a posto un armadio, si deve acquistare della carta vetrata a grana fine, media e grossa ed un pennello a spatola di 3 cm nonché un vaso di vernice gialla ed un vasetto di colore rosso (... Sq. Pantere: giallo per lo sfondo e rosso per la figura dell'animale!) Sarà sempre lui ad avere l'attenzione di controllare che TUTTI trattino bene il materiale di lavoro e che, a lavoro concluso, ogni "strumento" ritorni pulito ed in buone condizioni al suo posto: i pennelli ad esempio non si lasciano seccare in qualche dimenticato barattolo vuoto, punte di trapano rotte o senza filo vanno sostituite subito per averle sempre disponibili.</p>
CASSIERE	<p>Lo sappiamo che è lui a tenere i cordoni della borsa... cassa di Squadriglia, quindi sarà inevitabile che venga coinvolto anche nell'attività di rifacimento/manutenzione dell'angolo. Se in cassa non vi sono fondi sufficienti i lavori dovranno essere rimandati o ridimensionati eseguendo solo quelli essenziali, del tipo sostituzione di lampadine o sostituzione del vetro rotto della finestra. Non si realizzerà invece il lampadario con vetri colorati e candele dorate che aveva progettato Luigi, il super-maniabile di Sq. Scherzi a parte, non si fanno spese se non si hanno i soldi in cassa! Però si può pensare ad un autofinanziamento ad hoc e sarà compito del Cassiere proporlo.</p>

Oltre agli incarichi, nei lavori in sede saranno ovviamente coinvolti tutti gli E/G che hanno specialità relative a quanto c'è da fare: disegnatore, elettricista, falegname, fa tutto, muratore, sarto... magari anche astronomo se avete deciso di dipingere il cielo stellato sul soffitto. Va bene anche il brevetto di Mani Abili.

La Squadriglia costruisce in sede



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.7 di OTTOBRE 2005

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:
Technograph - TS**Testi di:**

Giorgio Cusma

Fabio Fogu

Dario Fontanesca

Damiano Marino

Sara Meloni

Enrico Rocchetti

Salvo Tomarchio

Disegni di:

Giorgio Cusma

Sara Dario

Chiara Fontanot

Pierre Joubert

Sara Palombo

Stefano Sandri

Paolo Vanzini

Jean Claudio Vinci

LAVORARE CON LA TESTA**Per fare bene bisogna prima progettare bene**DI SALVO TOMARCHIO
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Prima allaccio le scarpe e poi provo a calzarle. Prima mi vesto e poi mi lavo. Prima mi bagno e poi apro l'ombrello.

Cosa non funziona in questi ragionamenti? Non hanno senso direte voi. Eppure cercando bene nella vita di Reparto non si fatica a trovare esempi "illuminanti" di blackout mentale.

Scherzi a parte, le sfide, che ogni avventura scout ci mette davanti, ci obbligano a non dimenticare che per fare bene bisogna prima **progettare bene**.

Qualcuno ha mai visto un architetto costruire un palazzo senza prima disegnarlo? Ecco noi non siamo certo architetti ma nel nostro piccolo dobbiamo seguire lo stesso schema.

Nelle costruzioni da

Campo, nella ristrutturazione della sede e, in generale in ogni attività scout, la fase della progettazione è fondamentale e non si può trascurare.

Progettare bene per fare bene. Teniamo a mente questo principio e non tarderemo a capire che, quando decidiamo di "fare" qualcosa, alcune operazioni sono essenziali e, se non garantiscono il successo, almeno evitano che ci blocchiamo al primo ostacolo.

La **ristrutturazione della sede** o la **costruzione dell'angolo di Squadriglia**, ad esempio, sono soltanto due dei tanti casi in cui si richiede una buona progettazione.

Per evitare disguidi, dimenticanze e inesattezze è fondamentale segnare sin dall'inizio tutto su carta.

E' necessario valutare bene lo spazio a disposizione ed **evitare sprechi**, studiare soluzioni alternative, poco ingombranti ed economiche, segnare su bloc-notes le **misure esatte**, fare un inventario del materiale a disposizione, scrivere una **lista delle cose da comprare**. Ecco gli ingredienti per ridurre al minimo errori e incertezze.

Sarà successo a tutti nel bel mezzo della costruzione di una cucina da Campo, di ritrovarsi con due o tre pali in meno. Un buon progetto può

evitare simili guai. A qualcun altro sarà capitato invece di costruire una cassa tecnicamente discreta, ma con il difetto di essere costruita con un legno o troppo fragile e facile a spezzarsi o troppo pesante e dunque impossibile da trasportare.

Progettare, dunque, è anche **scegliere il materiale più adatto** e valutare tutte le implicazioni che ogni scelta comporta. I criteri generali che si possono seguire sono quindi quelli di **ridurre al minimo la spesa e l'ingombro** e ottenere il

massimo di fruibilità e facilità d'uso. Senza contare il fatto, per niente trascurabile, che un **angolo economico, solido e poco ingombrante può essere anche bello** (e qui largo alla fantasia!), anzi meglio non dimenticare mai quest'ultimo aspetto!

E' bene poi, che questo lavoro di studio si concretizzi in disegno abbastanza preciso di ciò che si vuole realizzare. Non si può pretendere certo un disegno tecnico e in scala, ognuno faccia del proprio meglio, sapendo che visualizzare bene il risultato finale aiuta a lavorare meglio e può risultare utile per ricavare in tempo soluzioni alternative più funzionali o magari anche più economiche.

Progettare bene e fare bene. In fondo sono due facce della stessa medaglia. Chi può sostenere il contrario? **Rimbocchiamoci le maniche e buon lavoro a tutti!**



UN ANGOLO PIENO DI VITA... DI SQUADRIGLIA

DI FABIO FOGU
DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

«Il tavolo era al centro. Colorato di nero e verde: al centro del piano c'era lo stemma dell'aquila. Anche le panche, quattro, erano attorno al tavolo in un ordine quasi perfetto. Stesso stemma stesso colore anche sulle ante dell'armadio. Nella parete accanto, una grande **bacheca**. Le pergamene colorate erano i **trofei** di tornei e **Campi Estivi**, le **foto** accanto ai premi erano invece il ricordo di tante esperienze vis-

sute dai nuovi compagni.» (Fig.1)
Paolo ricorda così il suo primo Angolo di Squadriglia. Il giorno in cui vi entrò per la prima volta provò una forte emozione, le panchette basse sistemate in cerchio nella vecchia tana erano già un ricordo. L'Angolo di Squadriglia diventò subito un luogo familiare, un posto da curare e tenere in ordine, un luogo dove conoscere i nuovi amici e progettare le nuove

avventure della Squadriglia. "Subito dopo il primo bivacco sulla **bacheca** c'era una nuova foto: le aquile schierate davanti alla tenda e questa volta c'era anche Paolo." Ricordate ancora la prima volta che siete entrati nel vostro Angolo di Squadriglia? Emozione alle stelle e un po' di impaccio per tutti... poi, varcata la soglia dell'Angolo, mille sensazioni diverse. Qualcuno avrà sicuramente provato le stesse emozioni del nostro amico e non avrà avuto alcuna difficoltà ad ambientarsi nella nuova sede. Altri invece, avranno faticato a distinguere i colori della Squadriglia e avranno fatto lo slalom tra pentole e attrezzi prima di raggiungere una panca dove potersi sedere e scambiare le prime impressioni con il resto della Squadriglia. Ad ogni modo, il giorno in cui si entra per la



FIG.1

prima volta dentro l'Angolo di Squadriglia non si scorda mai. L'Angolo è la storia di una Squadriglia. Qui, molti novizi entrano timorosi e pieni di domande. Poi, dopo qualche anno, diventano Capi e/o Vice e, a loro volta, scrivono una nuova pagina di storia della Squadriglia. Per il Capo e per tutti gli altri componenti, l'accoglienza nell'Angolo del nuovo novizio è un'occasione fondamentale per presentarsi al nuovo arrivato. È il momento giusto per far capire al novizio che si può

fidare di voi e che l'Angolo è anche casa sua. Un'iniezione di fiducia. Qui, infatti, dovrà vivere per qualche anno, dovrà convivere e lavorare con i nuovi compagni. È il momento di rimettere un po' d'ordine nell'angolo e prepararlo all'evento. Perché dunque non accogliere il nuovo arrivato con i **colori** e lo **stemma della Squadriglia** di cui andrà fiero? Al CSQ e al magazzino spetterà il compito di far conoscere tutti i segreti

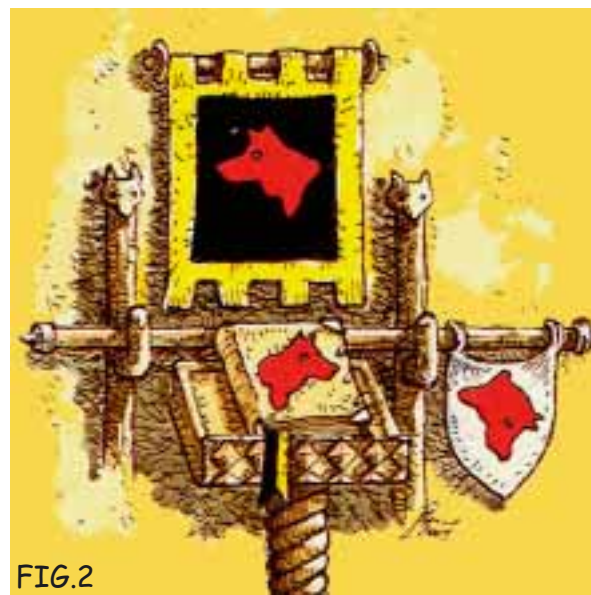


FIG.2

struire un piano della stessa misura da poter sovrapporre all'occorrenza. Attorno al tavolo **sedie o panche**, costruite da voi: è ovvio! (Fig.3) Se invece avete più spazio potrete costruire un apposito piano da lavoro e magari progettare nella parte inferiore degli scomparti dove conservare gli attrezzi. Per il resto del materiale sarà sufficiente un **armadio**. (Fig.4)



FIG.3

Se non c'è, potrete portarne in sede uno vecchio. Magari quello abbandonato nella vostra casa di campagna.

FIG.4



Se non c'è, potrete portarne in sede uno vecchio. Magari quello abbandonato nella vostra casa di campagna. Carta vetrata, stucco e vernice basteranno a ridare vita al cimelio di famiglia. Ma potrete anche adattare il vecchio armadio alle vostre esigenze: costruire nuovi ripiani interni per poter di-

stribuire con più ordine il vostro materiale. Alla fine, l'importante è che le pentole non siano conservate insieme a pinze e cacciaviti! Se l'armadio non è sufficiente, usate le pareti e costruire delle **mensole** o un piccolo scaffale di legno che potrete poi chiudere con delle ante scorrevoli. La tenda, le lampade e la cambusa da campo, potrete invece sistemarle dentro la cassa di Squadriglia. L'Angolo è pronto, ora non resta che mantenerlo in ordine, almeno fino a quando la Squadriglia non deciderà (si spera non passino decenni) di lanciarsi in un'impresa di ristrutturazione: questa volta al lavoro ci sarà anche il piccolo novizio.

PER FARE UN ANGOLO NON BASTA UN COMPASSO

DI PICCHIO VOLENTEROSO
DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Non tutte le Squadriglie d'Italia sono così fortunate da disporre di Angoli spaziosi e capienti. Spesso è proprio il contrario: ci troviamo di fronte a problemi di spazio, impossibilità di creare un ambiente unico e riservato, esclusivamente, ai componenti la Squadriglia.

Che fare in questi casi? Partiamo da un concetto base: miracoli non se ne possono fare.

Se la stanza a noi assegnata misura 2 mt. x 4 mt., ma è anche l'unica stanza a disposizione dell'intero Reparto (caso reale...), a parte sfruttare le pareti (tetto compreso...), costruire casse che siano anche panche, armadi poco profondi e molto alti, tavoli centrali multifunzione... c'è poco altro da inventare.

A parte questi casi di categoria "Disperazione", possiamo pensare positivo e sfornare qualche idea.

Due precisazioni (scontate, lo sappiamo, preferiamo rischiare di passare per stupidi...):

- Il progetto tecnico di un Angolo, qualunque

modifica, cambiamento, miglioria, va sempre presentato alla Squadriglia (tutta) e discussa con i Capi; un Angolo sarà davvero rispettato come nostro spazio, se noi per primi avremo rispettato lo spazio di tutti che è la Sede.

- Qualunque cosa realizzate, costruitela SEMPRE con il massimo della **SICUREZZA** ed intelligenza!

in tali casi le estremità dei pannelli (superiore ed inferiore) possono venire bloccate a pavimento e soffitto, applicando ad essi (al pavimento ed al soffitto) delle guide dove inserire appunto tali estremità.

Se invece non possiamo definitivamente chiudere l'Angolo (perché parte viva della Sede, attraversata da tutti), possiamo utilizzare dei



I confini dell'Angolo

Dove possibile, si può totalmente chiudere alla vista esterna: pareti decorate in multistrato o ancora (ricicliamo è meglio...) pannelli di cartone da imballaggio (costo zero, si possono sostituire facilmente);

rulli di stoffa fissati al tetto da far scendere con delle carrucole.

Dobbiamo condividere lo spazio con un'altra Squadriglia?

Possiamo realizzare (sarebbe meglio in collaborazione con l'altra Squa-



Mobili, mobiletti, casse, contenitori

Generalmente l'armadio contiene le attrezzature "pesanti": tenda, attrezzi, batteria da cucina, accessori vari (ad es. lume a gas); il mobile può essere sfrut-

Se lo spazio è poco, progettiamo arredi multifunzione: un tavolo cassa con all'interno scomparti multipli per accogliere più materiali, delle casse che possano fungere anche da panche (prestate quindi particolare attenzione a dare maggiore rinforzo alla tavola di chiusura e ad eventuali spalliere rimovibili), cestini con anelli esterni per inserire attrezzi vari.

Decoriamo tutti i mobili con gli stessi colori e lo stesso stile, evitiamo Angoli *tutticolori*. Ovviamente questi sono solo brevissimi spunti, il grosso deriva da menti geniali, so-praffini, fantasiose, estrose: le vostre!

driglia) un armadio che funga da parete.

Ovviamente si possono costruire due armadi assolutamente uguali ed affiancare le pareti posteriori, oppure realizzare un armadio che abbia aperture e sportelli per entrambi gli Angoli.

Fate però attenzione: la profondità di una tale struttura richiede molti centimetri, se toglie troppo spazio all'angolo, conviene sfruttare la parete a disposizione, diminuire la profondità del mobile, aumentare in larghezza e spartire invece la stanza con una struttura divisoria.

tato per il materiale di cancelleria, i Quaderni di Caccia, Diario di Squadriglia, giochi, cartine topografiche e via così.



UN ANGOLO A 360 GRADI

DI SARA MELONI
DISEGNI DI SARA DARIO
E PAOLO VANZINI

Il vostro angolo di Sq. manca di originalità? Vorreste cambiare le cose fatte lo scorso anno ma non avete

buone idee? Ecco a voi un insieme di oggetti che non possono proprio mancare e che potrete costruire semplicemente.

saldatore - foglio di compensato, spessore 2 mm - supporto ad anelli (di quelli che trovate nei comuni raccoglitori A4) - trapano a colonna - similpelle - colla Bostick - sega - carta vetrata (Fig.1)

FIG.1



Primo tra tutti il **Libro d'Oro** che rappresenta la vita stessa della Squadriglia. Magari tra qualche anno vi ricapiterà tra le mani e chissà quante risate vi farete guardando le foto dell'uscita al mare o leggendo le pagine scritte da Luca, il Capo Squadriglia più brontolone della storia dei Falchi.

Bene, un Libro d'Oro, per resistere, deve essere costruito con materiali che non si deteriorino facilmente nel tempo.

Munitevi di: laccio di cuoio dello spessore di 2 mm - rivetti - rivettatrice -

Prendete il foglio di compensato e, con la matita, disegnate due rettangoli di dimensione 31x27 cm e un rettangolo 31x4 cm. (1)

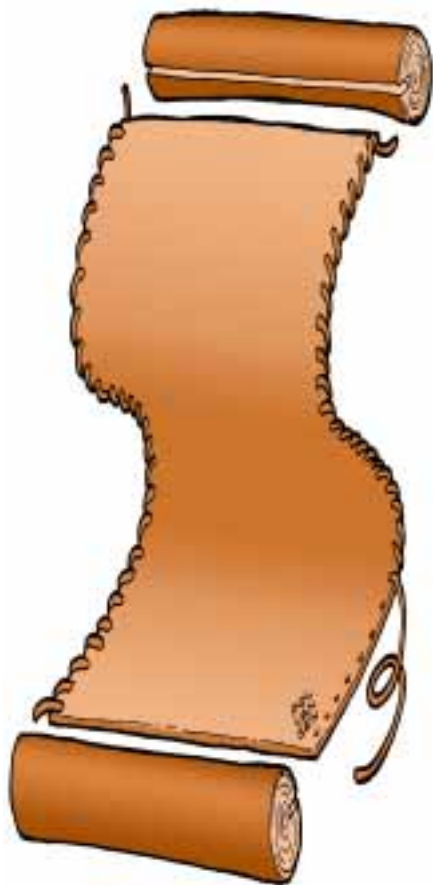
Con una sega, tagliate lungo i bordi dei rettangoli disegnati in modo da farvi risultare 3 sagome distinte

Con la riga disegnate dei puntini, ad una distanza di circa 2 cm, sui lati corti e su uno dei lati lunghi di entrambe i rettangoli maggiori (2)

Sovrapponete i rettangoli e, con il trapano a colonna, forate il com-

pensato all'altezza dei puntini (3)
 Passate la carta vetrata in modo tale che le ruvidità, create dal trapano, scompaiano
 Forate il rettangolo minore a 2 cm dai bordi
 Con la rivettatrice attaccate il supporto ad anelli al rettangolo minore (4)
 Prendete la pezza di similpelle, delle dimensioni di 31x12 cm e cospargetela di colla bostick (5)
 Aspettate che asciughi e posizionate, al centro, il rettangolo più piccolo che avete ritagliato
 Prendete le altre due sagome (per il lato non forato) e incollatele a filo con il dorso che avete attaccato sulla pezza
 Fate pressione sul legno aspettando che il tutto risulti attaccato
 Passate il filo di cuoio all'interno dei fori precedentemente effettuati, stando attenti ad annodarlo sotto il primo e l'ultimo foro (6)
 Disegnate l'animale della sq, o altro soggetto, sulla copertina, con la matita, e poi ripassa-

FIG.2



te il contorno con il saldatore (7)

Ecco che il Libro d'Oro è fatto: non vi rimane che portarlo con voi a tutte le uscite e al Campo come un insostituibile compagno di viaggio.

Un'altra idea potrebbe essere quella di trascrivere il testo della Legge e della Promessa, ma senza utilizzare il solito cartoncino.

(Fig 2) Prendete una pezza di cuoio delle dimensioni di 50 x 70 cm e dello spessore di 3 mm, 4 m di filo di cuoio e due pezzi di legno

circolare del diametro di 5 cm e della lunghezza di 50 cm. Se il colore del cuoio vi sembra troppo chiaro, potete scurirlo con del normale lucido marrone da scarpe, stando attenti a farlo asciugare per benino.

Con la fustella praticate dei fori sui lati maggiori del rettangolo, ad una distanza di circa 3 cm l'uno dall'altro.
 Intagliate, con la sega, i pezzi di legno in modo tale da formare una fessura adatta ad introdurvi i lati minori del rettangolo di cuoio.

Introducete i lembi di foglio di polistirolo, delle dimensioni di cm 50 x 106 x 1.
 Tagliate due strisce 20x106 dal foglio di polistirolo
 Una la lascerete così com'è (1), mentre l'altra dovrà essere intagliata (2) in modo tale da formare 5 finestrelle rettangolari delle dimensioni di 16 (altezza) x 20 (lunghezza)
 Preparare 11 striscioline di polistirolo lunghe 20 cm e larghe 1 cm
 Attaccate le striscioline tra la parte intagliata e quella lasciata inalterata (3): serviranno da spessore
 State attenti ad attaccarle sui lati inferiori e su quelli laterali, ma non su quelli superiori, che serviranno come fessure per infilare le foto (4)
 Incollate il tutto con la colla speciale per polistirolo e, se vi piace di più, fate anche dei decori (5).

FIG.3



Penso che l'elemento comune a tutte le sedi sia la panca! Ce ne devono essere, in giro per le sedi e gli angoli di Sq. d'Italia, di tutti i tipi, materiali, colori, ... Questo articolo è rivolto a chi vuole rinnovare il proprio arredamento, partendo proprio dalle panche, e non vuole perdere l'occasione di essere laborioso ed economico: quindi deve far-sele in proprio. Ma può essere utile anche a chi vuole fare, all'inizio dell'anno, una bella manutenzione del proprio angolo.

essere robusta (pensate in quanti modi, propri ed impropri, viene usata una panca!). Quello che vi proponiamo è il progetto di una panca classica, già sperimentato.

Anche le misure e la forma (collaudate da

si trova facilmente in commercio, è economico, è facile da lavorare. Poi serviranno colla (tipo "vinavil" va benissimo) e vi-



Se si parte da zero, la prima cosa da chiedersi è quali siano le caratteristiche essenziali di una panca. Deve essere prima di tutto comoda, e quindi avere un'altezza e una lunghezza giusta, e poi

generazioni di scout) sembrano corrispondere ai criteri di comodità e di robustezza. Cominciamo, allora. Che materiale usare? Il legno di abete risponde a queste caratteristiche:

(molto migliori dei chiodi, che con il passare del tempo tendono a uscire, bucando non pochi pantaloni!) con relativo cacciavite, della carta vetrata, un metro.



Fate attenzione che non manchino alcuni elementi: le traverse lungo tutta la seduta ad esempio, servono affinché la panca non si fletta sotto il peso di chi si siede sopra; alcuni tasselli sono utili affinché i vari pezzi possano essere collegati con viti in più direzioni mantenendo così la panca sempre compatta. Mi raccomando poi di evitare tutti gli spigoli: un buon lavoro di carta vetrata renderà la panca ... a prova di stinco. Veniamo alla vernicia-

tura finale. Se avete usato il legno d'abete, questo "beve" molto la vernice. Sarà utile allora (e così sarà anche più protetto) passare prima un impregnante. Questo contribuirà a non far alzare troppo "il pelo" alla panca (è necessaria sempre una

scartavetratura prima di passare la vernice), e ad usare solo due mani di vernice per ottenere un bell'effetto coprente.



LA MANUTENZIONE

Anche la panca, come tutto il materiale della sede, ha bisogno di manutenzione. A volte si pensa che basta dare una bella mano di vernice, e tutto è risolto. Non è così semplice! La vernice dà solo l'aspetto finale, che sicuramente colpisce l'occhio, ma che non necessariamente mantiene robustezza e comodità alla panca.

Allora prima ancora della vernice, controllate tutti i punti "critici": le gambe, le traverse, se escono chiodi, se traballa, ... Ricordate poi che non sono i chiodi (o le viti) a tenere in piedi una panca. Anzi, a volte se se ne mettono troppi, il legno si può spaccare, e... tutti giù per terra! È utile a volte sostituire un pezzo, più che tenerlo con chiodi in tutte le direzioni.

Veniamo anche alla verniciatura! Mi raccomando: non mettete il 25° strato di vernice sulla vostra panca! Perdete un po' più di tempo, ma prima sverniciatela, date una bella scartavetratura, e alla fine due belle mani di vernice. Ricordatevi di dare la vernice usando il diluente apposito, altrimenti si creeranno strati di vernice molto spessi, e sarà difficile passare il pennello! Un ultimo accorgimento: ricordatevi di lavare i pennelli subito dopo l'uso, perché possono essere utili per qualche altro lavoro in sede!



IL MURO DEL PIANTO

DI ENRICO ROCCHETTI
DISEGNI DI SARA PALOMBO

È così che è stato chiamato quel pezzo di parete della sede precisamente nell'angolo delle Pantere, quando abbiamo deciso di spostare la pesante libreria che troneggiava ormai da anni in quella posizione.

Dietro questo mobile c'era un buco, ma che dico un buco, una voragine, che arrivava fino alla parte opposta del muro. Infatti dall'altra parte, spostando il pannello di legno degli avvisi, si riusciva a vedere tranquillamente l'interno della stanza standone fuori.

Il Caposquadriglia ha spiegato l'origine di quel foro dicendo semplice-

mente che due anni prima avevano deciso di cambiare l'arredamento dell'angolo, posizionando proprio in quel punto delle bellissime mensole, che Marco era riuscito a recuperare nell'ufficio di suo padre. Al primo tentativo di foratura per il tassello, c'erano stati dei problemi tali da indurli a desistere dall'intento. Alla faccia dei problemi! Sapendolo prima avremmo potuto dare a Mar-



copere nel ufficio di suo padre. Al primo tentativo di foratura per il tassello, c'erano stati dei problemi tali da indurli a desistere dall'intento.

Allo scendere del mio Reparto, i problemi sui muri della sede ci sono e di solito all'inizio delle attività quando si sistema un po' il nostro rifugio, qualche lavoretto di manutenzione bisogna pur farlo.

Se si decide di dipingere qualche muro, si deve prima di tutto **controllare che non ci siano buchi** di chiodi o tasselli. Nel caso ve ne fossero, si devono otturare, per farlo si ricorrerà all'uso di un

co, come nome di caccia Demolition Man, al posto di Delfino Intelligente. A parte le disavventure del mio Reparto, i problemi sui muri della sede ci sono e di solito all'inizio delle attività quando si sistema un po' il nostro rifugio, qualche lavoretto di manutenzione bisogna pur farlo.

Se si decide di dipingere qualche muro, si deve prima di tutto **controllare che non ci siano buchi** di chiodi o tasselli. Nel caso ve ne fossero, si devono otturare, per farlo si ricorrerà all'uso di un



apposito stucco da muro che potete acquistare tranquillamente in ferramenta o in un colorificio. Per **stendere lo stucco** si usa una spatola apposita di forma triangolare; prendete una bella palla di stucco sulla spatola schiacciatela sul buco del muro e tenendo la spatola un po' in verticale, sul muro, passate a più riprese, per lisciare lo stucco. Dopo un po' di tempo, quando la pasta si sarà asciugata noterete che è un po' calata in quantità per effetto dell'evaporazione dell'acqua e il vostro buco sarà ancora visibile: niente paura, un'altra passata ed il gioco è fatto.

Se il foro è un po'... più grande, tipo quello delle Pantere per intenderci, si dovrà ricorrere al suo **riempimento per mezzo di sassi o pezzi di mattoni** e poi dovrete usare

per rasare il muro, cioè riportarlo alla sua forma liscia, della **malta fine** che potete trovare presso i rivenditori di materiali edili.

Questa è una pasta di calce mista ad acqua che, spalmata sul muro per mezzo di un **frettazzo**, quell'arnese rettangolare che vedete usare dai muratori, quando danno l'intonaco alle case, ricrea la parete in modo da poter essere verniciata con facilità.

Usare il frettazzo non è semplicissimo, ma con un po' di pratica si può fare. Se il danno del vostro muro si limita a delle crepe, la

cosa si può risolvere usando del **silicone**. Deve essere del tipo acrilico, verniciabile, non usate altri tipi di silicone perché non essendo verniciabili con nessun tipo di colore, vi resterebbe lo striscio di plastica silconica al posto della crepa.

Attenzione agli angoli! Passando con i mobili ed urtandoli si possono scheggiare facilmente. Provate allora a ricostruirli con dello stucco, con pazienza, se volete evitare altri inconvenienti **protegeteli con dei paraspigoli** che trovate anch'essi in ferramenta, ne esistono in pvc di molto economici e di diversi colori.

Naturalmente se avete in Reparto una squadriglia Pantere ed un suo componente si chiama Marco: attenzione! E...cominciate a guardare dietro le librerie.



attività

attività



IL GIORNO DELL'APERTURA

- Il campo è immenso; sembra una città! (**Batiste e Abdellah, Francia**)
- È meraviglioso; chiunque incontriamo, ci saluta! (**Ines e Catarina, Spagna**)
- È bello vedere Scout di tutto il mondo riuniti in un solo luogo! (**Kevin, Irlanda**)

Siamo al primo giorno di campo e l'entusiasmo è alto. I ragazzi, che reputano l'Eurojam una grande occasione per fare nuove amicizie, ne stanno approfittando.

Per aiutare a "rompere il ghiaccio", ogni sottocampo ha previsto attività di conoscenza. Ovunque, si trovano porte da calcetto e reti di pallavolo e sono disponibili numerosi altri giochi. Abbiamo visto ragazzi giocare a rugby, frisbee, volano, "forza quattro"; ne abbiamo visti altri giocare con il diablo, le palline, le clavette.

Oltre che giocando, ci si poteva incontrare e conoscere ai party organizzati da molte unità britanniche: tra una chiacchiera e l'altra, si poteva assaggiare la tipica merenda inglese (tè o caffè, biscotti al burro e toast al cetriolo) e ricevere in regalo spillette e cioccolatini.

In serata, tutti i sottocampi sono entrati quasi contemporaneamente nell'arena, un'immensa area dove era stato allestito un palco più grande di quello usato al Live8 di Londra!

Prima di cominciare la cerimonia di apertura, gli organizzatori hanno scaldato l'ambiente dei dieci mila partecipanti, facendo esibire in ginnastica acrobatica, percussioni e balli hip hop gruppi di Scout inglesi, mentre la musica di accompagnamento faceva muovere tutti!

Dopo 45 minuti di danze e "trenini" tra la folla scout, è iniziata la cerimonia ufficiale: un bus rosso a due piani - tipicamente inglese - è entrato nell'arena portando con sé le 67 bandiere delle nazioni partecipanti all'Eurojam, mentre in aria scoppiavano i fuochi di artificio.

Nel salutare ogni bandiera, i gruppi nazionali si alzavano in piedi esplodendo in un gioioso boato. Alla fine, è intervenuto Bill Cockroft, responsabile dell'Eurojam, che, riprendendo le parole della canzone ufficiale ("Hope for You and Me"), ha detto che così, come tutti noi veniamo in pace da ogni parte del mondo per formare la famiglia scout, così dobbiamo portare la pace.

La serata si è conclusa con il concerto dei "Bogus Brothers", un gruppo di cover inglesi, che ha fatto scatenare tutti fino alle 23. Dopo di che, ogni sottocampo è rientrato tranquillamente nella propria area.



LE ATTIVITÀ DELL'EUROJAM

Le attività dell'Eurojam sono divise in "in" e "off-site". Le prime sono quelle che confluiscono negli "Euroville" (aree gestite da più nazioni, con lo scopo di far conoscere tradizioni e culture attraverso giochi e laboratori manuali) e nel "Choice time" (area che comprende attività di svago, meditazione, gioco e conoscenza delle tematiche mondiali). Il secondo tipo di attività ("off-site") è quello che avviene fuori di Hylands Park e dura una giornata: si tratta di "Gilwell Adventure" (attività sportive avventurose svolte a Gilwell Park), "Splash!" (giochi acquatici) e "Starbust" (servizio per la comunità locale).

EUROVILLE, CONOSCERE LE ALTRE CULTURE

Ci sono 6 Euroville in tutto al campo. Ciascuno prende il nome da un mare che bagna l'Europa (Baltico, Irlandese, Mediterraneo, ecc.). Ogni Euroville è animato da circa 5 nazioni, che attraverso giochi e laboratori manuali, offrono ai partecipanti un assaggio della propria cultura, arti e tradizioni.

All'Irish Sea, per esempio, i portoghesi insegnavano a costruire gli astrolabi, a decorare le mattonelle di ceramica oppure facevano giocare alla giostra medioevale piuttosto che alla corsa dei sacchi; i polacchi, invece, aiutavano a preparare le praline di cioccolato ricoperte di farina di cocco, facevano giocare al tiro alla fune, insegnavano la tecnica della carta marmorizzata oppure le loro danze caratteristiche. Al Mediterranean Sea, gli italiani facevano dipingere la "Cappella degli Scrovegni", realizzare una miniatura dell'Italia fisica con la carta pesta, modellare con la creta gli animali del nostro patrimonio naturale oppure facevano cucinare la pasta all'amatriciana e ballare la tarantella, mentre gli slovacchi insegnavano a realizzare porta-fazzolettoni di legno decorato e bambole di paglia e gli irlandesi facevano giocare al "calcio gaelico".

Il bello è che gli Euroville non erano mai pieni; primo perché erano spaziosi e secondo perché le Squadriglie erano libere di scegliere la proposta da seguire.





nitarie inglesi. Curiosando tra le esposizioni, abbiamo fatto la conoscenza dell'Africa Network Scout Fellowship, una rete di coordinamento tra gli Scout britannici sulle iniziative a favore del popolo africano. Il Network è particolarmente attivo in Uganda e il suo progetto più bello è quello di rendere autosufficienti i ragazzi diversamente abili, anche attraverso lo scoutismo. Il sogno più ambizioso, invece, è quello di organizzare "campi di pace" in Africa, facendo partecipare gli Scout di tutto il mondo.



no" è un calzino! Invece i sikh non si tagliano mai i capelli, per devozione verso Dio che li ha creati. Dopo Faith & Beliefs, il circo! Ebbene sì, l'Eurojam ha ospitato per 12 giorni un circo che, oltre ad esibirsi in spettacoli incantevoli ad orari prefissati, insegnava i segreti della giocoleria ai ragazzi. Accanto al circo, c'erano altre due aree divertenti: quella dello skateboard e delle bici, dove imparare a fare qualche gioco di equilibrio e acrobazia; e quella del laboratorio del legno e della pietra, dove tirare fuori sculture interessanti. Infine, lo UK Village, un luogo dove scoprire la cultura del paese che ci ospita: la sala trucco dove trasformarsi in punk, la sala delle scienze dove sperimentare la propagazione delle onde e dei fluidi, l'uccelliera dove osservare gufi, allodchi e altri splendidi esemplari da far volare poi nei dintorni.

GILWELL ADVENTURE, AVVENTURA CON LA A MAIUSCOLA

Gilwell Adventure è ospitato nella casa dello Scoutismo mondiale, cioè Gilwell Park. Diviso in 5 aree, il parco ospita l' "History zone", dove le squadriglie fanno una caccia al tesoro per ricostruire la storia dello Scoutismo; il "Mountain Adventure", dove sono impegnate in arrampicate di diversa difficoltà; il "Challenge Valley", dove fanno un percorso Hébert tremendo nel bosco; lo Scouting Skills, dove mettono alla prova la conoscenza delle tecniche scout; il Motion, dove fanno tiro con l'arco, acrobazie con le biciclette, discesa con lo slittino sul prato, scivolo sul tappeto saponato, labirinto tra le balle di paglia.

"L'History Zone è stato un po' noioso", dice **Serena del Milano 20**, "invece Mountain Adventure è stato eccezionale!". "Ci tornerai davvero volentieri!" è stata l'affermazione comune del sottocampo "Carpazi".



CHOICE ZONE, RIFLETTERE E CONFRONTARSI

La Choice Zone è l'alternativa o il complemento agli Euroville, nel senso che la Squadriglia ci può andare liberamente al posto degli Euroville o una volta finiti di visitarli.

La Choice Zone al suo interno comprende più "zone": il Global Development Village, cioè il Villaggio dello Sviluppo Globale; la Faith & Beliefs, cioè Fede e Credi religiosi; il Circo; lo UK Village, il Villaggio del Regno Unito; ecc.

Nel Global Development Village, sono visibili gli stand delle più importanti organizzazioni uma-

Nella zona Faith & Beliefs, sono presenti le tende dei cristiani ortodossi e cattolici, anglicani, musulmani, sikh e won buddisti. Noi abbiamo visitato in particolare gli stand dei cristiani cattolici e ortodossi, dei won buddisti e dei sikh. I ragazzi nello stand cattolico erano affaccendati a preparare e cucinare pane azzimo, a realizzare crocifissi e candele profumate; invece nello stand ortodosso dipingevano le icone di San Giorgio e di Maria con il Bambino; nello stand won, imparavano ad intrecciare una bambola benaugurante per gli amici e nello stand sikh trascrivevano il proprio nome in punjabi e poi o lo mettevano su una spilla o lo decoravano con i legumi su un quadretto. Molto interessanti erano le informazioni sulle confessioni religiose esposte nello stand: pensate che i won buddisti il primo dell'anno riempiono una specie di nostra calza della befana, con la differenza che la "calza" è un sacchettino e il "cami-



SPLASH! IN ACQUA!

“Splash!”: ovvero giochi d’acqua! Qui si impara ad andare in canoa, barca a vela, catamarano, kayak, windsurf, con il supporto di istruttori competenti; qui si gioca a hockey su telo insaponato, a pallavolo e pallacanestro in piscina, a calcio balilla umano; qui si impara a costruire e manovrare una zattera e a lottare contro un elastico che tiene la

schiena. Il tutto divertendosi e imparando a collaborare con gli altri.

“È la prima volta che faccio vela ed è molto divertente”, spiega **Andrea di Schio**. E **Irene della Squadriglia Pantere (Perugia1)** aggiunge “...è anche molto faticoso!”.

Francesca del gruppo Valsugana 1, squadriglia Tigri, commenta così questo evento: “È fantastico! Le attività sono organizzate molto bene e ci sono pochi tempi morti. I ragazzi in giro sono gentili e cordiali ed è molto bello vedere le persone che lavorano insieme per uno stesso obiettivo”.

Giulia e Sara del gruppo Perugia 1: “Divertenti le piscine e il calcio balilla, ma soprattutto il windsurf!”. Per **Micheal, inglese**, “questo posto è molto divertente. È bello poter trascorrere all’aria aperta ore e fare attività con persone nuove. La vela è la migliore che abbia fatto oggi”. Per **Milica, serba**, è “molto bello e divertente soprattutto il gioco con l’elastico attaccato dietro alla schiena, semplice ma anche duro da fare”.

STARBURST, IN AIUTO ALLA COMUNITÀ

Starburst è l’iniziativa di servizio alla Comunità a cui tutti i ragazzi dell’Eurojam hanno partecipato. Ogni giorno partiva da Hylands Park un sottocampo; al suo interno si formavano delle pattuglie di lavoro che venivano lasciate in punti diversi dell’Essex (la regione dove avveniva il campo): Galleywood, Belchamps, Southend, Lee Valley, ecc. Ogni gruppo

faceva avanzare un progetto, come se fosse una staffetta, progetto che riguardava in modo particolare l’ambiente.

Il 7 agosto siamo andati a visitare il sottocampo Reno, in azione nel bosco di Norseywood, nella riserva di Wat Tyler, nella base scout di Belchamps e nella campagna di Lee Valley. I ragazzi, nel primo, costruivano ponti di legno su piccoli corsi d’acqua e realizzavano recinzioni ammucciando in maniera ordinata i rami del bosco; nel secondo, scavavano fango per far tornare a vivere un laghetto naturale e con esso il microambiente collegato; nel terzo, procedevano alla potatura o alla messa a dimora di nuovi alberi; nel quarto, eliminavano le piante che minacciavano una particolare area floreale e dipingevano la staccionata.

Per tutti i ragazzi si è trattato di indossare i guanti da lavoro, a volte anche un caschetto, spesso di affer-

rare pale, rastrelli, carriole e lavorare duro. Un lavoro impegnativo, ma bello, che ha portato per un giorno a stare a contatto diretto con la natura, dentro boschi, paludi, spiagge e campagne e soprattutto a rendersi utili verso la Comunità che li ha ospitati.





W L'EUROPA, IL CELEBRATE EUROPE DAY!

L'appuntamento per l'intero campo era il 4 agosto alle 8 all'Arena principale. Arriviamo con il fazzolettone bianco creato per la Giornata, con indosso chi una maglietta bianca e chi una maglietta nera e in mano una penna (così come richiesto dall'organizzazione).

La Festa dell'Europa comincia con la sfilata delle bandiere del WOSM (Organizzazione Scout Mondiale); dopo di che prende la parola Bill Cockroft, direttore dell'Eurojam, che ci invita ad impegnarci per un futuro di Pace. Per suggellare questo impegno, rinnoviamo tutti insieme, in inglese e francese, la nostra Promessa, che è una in tutto il mondo: "Prometto sul mio onore di fare del mio meglio, per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese, per aiutare gli altri in ogni circostanza e per osservare la Legge Scout"; finito il momento solenne, ne comincia uno estremamente simpatico: firmare quanti più fazzolettini vogliamo, che è come dire "conosci più persone che puoi!". E' cominciata quasi una gara a chi avesse più firme o riuscisse a trovare Scout di tutte le nazioni presenti.

Dopo circa un'ora di questo allegro modo di fare conoscenza, i cattolici sono rimasti nell'Arena dove hanno celebrato la Santa Messa assieme al Vescovo, mentre gli Scout delle altre professioni religiose si dirigevano in altri luoghi per svolgere le proprie funzioni sacre.

E' stata molto bella l'omelia del Vescovo inglese, perché ha usato un gesto suggestivo per fare arrivare il Vangelo di oggi: battendo con la mano sul microfono, riproduceva perfettamente il ritmo del cuore ed ha continuato a farlo per tutto il suo discorso. Ha detto ai ragazzi: "Sentite il cuore di Cristo? Batte dove c'è miseria, sofferenza, guerra. Se voi sentirete il Suo cuore, riuscirete a portare il Suo amore tra chi non trova Pace".

Nel pomeriggio, la Festa dell'Europa è proseguita in due modi paralleli: presso i sottocampi, attraverso il Food Festival e nelle aree del Mountain e River Hub con dei giochi dedicati. Nel Food Festival, ogni nazione preparava e offriva un piatto tipico: nel Sottocampo Snowdonia, per esempio, il gruppo italiano formato dal Bolzano 26, Merano 1, Regina Margherita 1, Guidonia 3, Spoleto 1,

Perugia 4 e Ferrara 6 ha cucinato i maltagliati allo speck e la polenta. L'idea centrale del Food Festival era "condividere" e dobbiamo ammettere che ritrovarsi intorno ad un tavolo per mangiare, è proprio il modo migliore per farlo!

Nel Mountain e River Hub, c'erano molti giochi divertenti a cui prendere parte, come per esempio costruire ponti con i lego o realizzare una treccia gigante facendo tirare i fili da gruppi di persone. L'idea centrale era quella di cooperare per raggiungere uno scopo comune.

Alla sera, concerto in Arena per concludere, ballando, la Festa dell'Europa.

ARRIVEDERCI, HYLANDS PARK!

Abbiamo una responsabilità "tremenda", come l'ha definita Eduardo Missoni, Segretario generale del WOSM (Organizzazione Scout Mondiale). La responsabilità di portare a casa l'Eurojam, di raccontare a tutti che è possibile convivere al di là delle differenze, che è bello fare amicizie internazionali, che un mondo di pace si può realizzare – noi lo abbiamo sperimentato per 12 giorni.

L'Eurojam si chiude con una cerimonia finale, semplice e travolgente come quella che lo ha inaugurato all'inizio. Tutti ballano e festeggiano. Mi colpisce un ragazzo: "Thank you for Eurojam" dice a tutti quelli che incontra e li saluta con un abbraccio. Alla fine della serata, chissà se sarà riuscito a salutare personalmente tutti e diecimila i presenti, in maniera così semplice e toccante...

Arrivederci, Hylands Park! Ci rivedremo nell'estate del 2007, per il Jamboree del Centenario dello Scoutismo. Allora saremo il quadruplo di adesso; verremo a testimoniare che i 28 milioni di scout sparsi in 126 paesi sono una forza "buona" che può incidere nel futuro dell'umanità.



“Non chi incomincia ma quel che persevera” è il motto della nave **sogno** che gli E/G del Portici 2 sono andati a visitare. La nave sogno è l’Amerigo Vespucci, nave scuola della Marina Militare: il veliero più bello del mondo! Iniziò a navigare nel 1931. Su questa nave si preparano i futuri ufficiali della marina. Visitarla è stato un misto di stupore e meraviglia, è sembrato di tornare indietro nel tempo, all’epoca dei corsari. La nave è stata visitata in tutte le sue parti più significative, validi membri dell’equipaggio fornivano tutte le spiegazioni del caso: l’esperienza è stata stupenda e molto istruttiva.

Oscar Mazzei – Capo Squadriglia dei Leoni – Portici 2



Gli E/G dei Portici 2 in visita alla nave “Amerigo Vespucci”

Giulia Rossi e Stefano Braggion durante l’uscita



Al 16 e 17 aprile 2005, si è svolta la tradizionale uscita Capi e Vice, del Reparto “Tony Roccato” - Adria 2, a Tambrè d’Alpago (BL), al fine di effettuare un sopralluogo nel bosco delle Fratte prima del Campo Estivo. Ogni Capo assieme al proprio Vice ha

potuto scegliere lo spazio di bosco dove collocare il proprio Angolo di Squadriglia. Faticosa, ma indimenticabile, è stata l’escursione svolta la domenica. Insieme ai miei compagni di avventura, ci siamo inoltrati tra le montagne del Consiglio, lungo la Val Salatis e la Val Sperlonga, fino ad arrivare al rifugio C.M. Semenza situato a 2020 metri di altezza.

Capriolo Dispettoso (Giulia Rossi) - Adria 2

Ebbene si: siamo diventati nautici!!! Tutto è iniziato quasi un anno fa quando i nostri Capi ci hanno proposto un campo a Bracciano con attività prevalentemente nautiche. Quest’anno abbiamo partecipato all’incontro dei “Fratelli della Costa”, al 28 e 29 maggio, e ci siamo cimentati in varie gare con altri Reparti, sia nautici che terrestri. Ci siamo anche affrontati in un Grande Gioco: dovevamo trasportare dei messaggi con le canoe. Così tra *alfabeto Morse* e *sfida all’ultimo remo* abbiamo conquistato la vittoria. Che emozione, non ci aspettavamo di vedere sventolare sul nostro guidone la bandiera blu dei Fratelli della Costa!!!

Formica Preparata - csq Panda - RM 147

I partecipanti al campo di Specialità di Esplorazione (Topografia e Primo Soccorso), di inizio luglio 2005, presso l’Ostello Scout AMIS di Prosecco (TS), inviano il loro fraterno augurio di buona caccia a tutti gli E/G d’Italia.



UN PAIO DI PEDULE PER TUTTE LE STAGIONI

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

Le pedule rappresentano un elemento importante nell'equipaggiamento di una Guida o di un Scout che, più che dell'alpinismo, praticano dell'escursionismo, su terreni misti, in tutte le stagioni. La loro scelta non va affidata al caso: preferite dei modelli leggeri, quindi meno affaticanti, che diano garanzia di resistenza all'usura, di traspirazione e di tenuta all'acqua.

Se optate per la pelle, scegliete delle pedule con la tomaia realizzata in un pezzo unico, cioè senza cuciture o che queste siano ridotte al minimo, dato che rappresentano dei punti critici: rendono più debole la struttura e possono facilitare il passaggio dell'acqua. (Fig.1)

Oggi tuttavia quasi tutte le pedule, anche quelle di materiale sintetico, hanno una membrana interna in GORE-TEX (o materiale simile) che garantisce traspirazione e idrorepellenza in più. Preferite dei modelli che proteggano la caviglia, con il collarino morbido e più basso sulla parte posteriore per facilitare la camminata.

La suola, generalmente di Vibram o materiale simile, con un robusto bordo di protezione alla base della tomaia, dovrà essere ben scolpita e "pastosa" per garantire una buona presa su tutti i tipi di terreno. (Fig.2)

Le ditte più affidabili hanno realizzato delle schede tecniche che illustrano il prodotto e il

tipo di attività per il quale è consigliato: studiatele prima dell'acquisto.

Due parole sulla manutenzione delle pedule. Fatele asciugare in modo naturale, non a contatto diretto con fonti di calore.

Pulitele dal fango con una spazzola quando sono asciutte. Il grasso idrorepellente va applicato solo sui modelli di

pelle liscia; seguite comunque le indicazioni del fabbricante. Quando non le usate, riponetele pulite, riempite di carta e allacciate.

Ora gambe in spalla! Il mondo vi aspetta. E' a due passi da voi: basta socchiudere la porta. Vi auguro che le vostre pedule vi portino lontano e che il vostro "esplorare" sia per voi motivo di crescita interiore costante.



FIG. 2 - Diversi tipi di "carrarmato"

GORETEX

PELLE (tipo nuovo)

PELLE (tipo vecchio)



FIG. 1 - Sono evidenziati in rosso i punti a critica tenuta d'acqua

IL FUOCO? TUTTO QUESTIONE DI ESCA...

TESTO E FOTO DI LUIGI DI CANTALUPA
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Procurati una buona esca ed impara ad usarla: allora sarai sicuro che il tuo fuoco si accenderà in qualsiasi condizione di tempo. Sono in pochi quelli che sanno accendere il fuoco con un solo fiammifero, meno ancora quelli che lo sanno accendere con l'acciarino a scintilla o con la lente. Tuttavia non è una cosa difficile, è solo questione di tecnica e di scegliere bene l'esca. Accendere il fuoco con la diavolina, il petrolio o con intere scatole di fiammiferi e rotoli di carta non è molto difficile ma non è neanche molto Scout.

Un giorno potresti non avere tutte queste cose e da pochi fiammiferi potrebbe dipendere il tuo benessere, il tuo cibo, addirittura la tua vita. Chi sa fare una buona esca in questi casi se la caverà meglio degli altri.

L'esca è quella parte del fuoco che consente una facile accensione, costituisce l'avvio e poi trasmette la fiamma alla restante parte della legna (fig. 1). Per così dire è il cuore del fuoco poiché una volta accesa, questa, il più è fatto. Spesso l'esca si accende fuori dalla catasta di legna, addirittura in mano o su una scaglia di corteccia in modo da poterla poi spostare al centro della pira, specialmente quando per accendere si usa la lente o l'acciarino. A questo proposito occorre sempre lasciare una feritoia che consenta di introdurre l'esca accesa.

L'esca si trova quasi sempre sul posto anche se ci sono alcune esche più preziose e più efficaci di altre che vanno cercate e custodite in una scatola di latta sigillata. Un'ottima esca è la corteccia staccata dalle betulle morte e a terra, perché contiene una buona quantità di una specie di catrame naturale che gli indiani usavano per impermeabilizzare le canoe (fig. 2). Brucia con fiamma acre, a lungo, spandendo un piacevole odore.

Un'altra ottima esca sono i rametti minuscoli delle conifere, magari strofinati sulle gocce di resina. Bruciano con fiamma chiara e caldissima. Devono essere assolutamente secchi e spezzarsi in modo netto (fig. 3).



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Va molto bene anche il cotone, ne basta un piccolo batuffolo e potrete riuscire ad accendere il fuoco anche solo con le scintille di un acciarino. Una vecchia esca era fatta con uno straccio di cotone messo a strinare, cioè a bruciacciare sulla stufa. Un attimo prima che prenda fuoco va messo in un vaso di vetro e sigillato. Terminerà la combustione in carenza di ossigeno, diventerà nero e riceverà benissimo le scintille.

Un'esca curiosa è rappresentata dal fungo *poliporus ignarius*, fungo a mensola che cresce sugli alberi (pioppi, betulle) : va essiccato, finemente tritato, o meglio sfilacciato in un mortaio, e così manterrà acceso il fuoco, come un tizzone ardente, anche con il vento.

Con un coltellino potrai poi fare un'ottima esca, facendo sottili trucioli da un pezzetto di pino, abete o cedro, facendo scaglie sottili il legno brucia meglio (figg. 4-5).

Puoi inoltre prepararne di ottime con strisce di cotone immerse nella paraffina calda o nella cera. Ricorda che, in generale, prendono bene i materiali secchi, fibrosi, e con fibre o frammenti molto fini.

La segatura invece non è una buona esca perché è troppo compatta. Non sono buone esche le foglie che bruciano per troppo poco tempo e fanno fumo.

La forma da dare all'esca deve rispettare alcune regole che citiamo di seguito.

Vanno accese per prime le esche più fini e secche, che devono propagare la fiamma via via a esche più consistenti e che bruciano più a lungo, che possiamo chiamare avvio. Deve essere garantita la circolazione dell'ossigeno che è indispensabile alla buona combustione. Quindi esca ed avvio non devono essere troppo schiacciati.

Occorre fare attenzione alla direzione del vento e soprattutto non si deve cantare vittoria fino a che l'esca non ha trasmesso il fuoco all'avvio e al resto della catasta. Della forma del fuoco, e delle molte maniere di alimentarlo, parleremo ancora. Ripensa ai litri di olio, alle pagine del quaderno di avventura, all'alcool, ai giornali che hai bruciato al campo da piede tenero. Accendere il fuoco con un solo fiammifero ti darà grandi soddisfazioni e, chissà, un giorno potrete avere davvero un solo fiammifero.



Fig. 4



Fig. 5



GIOCHI CON LA PALLA

A CURA DI CHIARA FONTANOT

TENNISBALL

Materiale occorrente: una palla ben gonfia (deve rimbalzare bene)

Numero giocatori: due persone o più squadriglie
Questo gioco va fatto su una superficie liscia come un campo da basket o da tennis.

Bisogna delimitare il campo di gioco e dividerlo a metà. Ogni giocatore o squadra si dispone in una delle due metà campo.

Si sorteggia il giocatore o la squadra che ha il servizio.

Il giocatore che ha il servizio, da fondo campo lancia il pallone nella metà campo avversaria (può usare entrambe le mani). Il giocatore della squadra avversaria deve rilanciare la palla nella metà campo avversaria schiaffeggiando la palla con una mano. Prima di toccarla però deve aspettare che la palla faccia un rimbalzo nella propria metà campo.

Chi manda fuori la palla senza averla fatta rimbalzare nella metà campo avversaria, la fa rimbalzare più di una volta o dopo averla battuta la fa rimbalzare nel proprio campo, se il servizio era della sua squadra, perde la palla, in caso contrario, regala un punto agli avversari.

Vince la partita la squadra o il giocatore che raggiunge per primo 21 punti o un altro punteggio concordato prima.

PALLA RUBACAMPO

Materiale occorrente: una palla e una rete o una corda posta ad un'altezza di circa 2,5 m
Numero giocatori: 2 o più squadriglie divise in due squadre

Dopo aver delimitato il campo di gioco, e averlo diviso a metà, ogni squadra si dispone in una delle due metà campo.

Dopo aver sorteggiato la squadra che inizia, un giocatore di tale squadra deve lanciare la palla oltre la rete o la corda nella metà campo avversaria, cercando di farla cadere a terra. Se la palla viene presa al volo dagli avversari, è annullata e viene rilanciata. Se la palla cade a terra nel campo avversario, il giocatore che ha effettuato il lancio, lascia il proprio campo ed entra in quello degli avversari dove rimane fino alla fine del gioco. Lo scopo del gioco, per ciascuna delle due squadre, è quello di penetrare al completo nel campo avversario.

I giocatori che sono riusciti ad entrare nel campo avversario, possono cercare di svantaggiare gli avversari per impedire loro di prendere al volo la palla lanciata dai propri compagni di squadra, mediante spostamenti, finte, ecc., senza toccare la palla o gli avversari.

CAVALLI E CAVALIERI

Materiale occorrente: una palla

Numero giocatori: vario, possibilmente in numero pari

I giocatori sono disposti a coppie, che si sparpagliano sul terreno di gioco a circa due o tre metri l'una dall'altra. In ogni coppia c'è un "cavallo" e un "cavaliere"; si formano quindi due squadre: quella costituita dai Cavalieri e l'altra dai Cavalli.

All'inizio del gioco ciascun Cavaliere monta a cavalcioni sul proprio Cavallo. La palla appartiene ai Cavalieri che devono passarsela tra loro, lanciandola. Quando la palla cade, tutti i Cavalieri smontano rapidamente da cavallo e fuggono in tutte le direzioni possibili. I Cavalli devono raccogliere velocemente la palla e gridare "stop". A questo punto i cavalieri sono obbligati a fermarsi dove si trovano. Il Cavallo in possesso della palla la lancia contro il Cavaliere più vicino: se lo colpisce, i ruoli si invertono, i cavalli diventano cavalieri e viceversa, altrimenti tutto rimane invariato.

I Cavalli devono rimanere fermi, ma possono cercare di ostacolare i Cavalieri con dei piccoli movimenti del corpo.

FLIPPER

Materiale occorrente: una palla non troppo pesante

Numero giocatori: da 10 ad un massimo di 25 giocatori

Tutti i giocatori si dispongono in cerchio a gambe divaricate, con la fronte rivolta al centro. Ognuno deve toccare con i propri piedi quelli dei compagni vicini.

Si fa rotolare la palla sul suolo colpendola con le mani unite, per farla passare fra le gambe di un avversario.

Non ci si può muovere dal proprio posto, né sollevare la palla dal suolo, né far passare la palla tra le gambe dei propri vicini.

Dopo che la palla passa per la prima volta tra le proprie gambe, si può rispondere ai passaggi con una mano sola (l'altra va tenuta dietro la schiena). Se la palla passa nuovamente tra le gambe bisogna voltarsi con la fronte verso l'esterno del cerchio e cercare di rispondere ai colpi degli avversari con entrambe le mani. Se la palla passa ancora tra le gambe si viene eliminati. Non è possibile piegare le ginocchia per bloccare la palla, la quale non deve essere fermata, ma respinta.

La palla che esce dal cerchio passando tra due persone, viene rimessa in gioco.



Titolo: Hit Parade delle leggende del ciclo di Artù
Autore: Margaret Simpson
Editore: Salani
Prezzo: € 7,80

La comicità e l'ironia che sono caratteristiche di questo libro, non nascondono il numero notevole di notizie, perfettamente corrette dal punto di vista storico-letterario, sui tanti racconti e leggende di quello che chiamiamo il ciclo di Artù o della Tavola Rotonda. Così scopriremo ridendo che il padre di Artù si chiamava Uther, che Merlino era un druido, che... Volete scoprire una marea di notizie, da utilizzare anche durante i fuochi di bivacco o una serata a tema medioevale, e farvi intanto qualche risata? Leggete!



Titolo: Fiammadoro
Autori: Dia Calhoun
Editore: Fabbri Editori
Prezzo: € 15,24

Per gli abitanti della Valle avere gli occhi azzurri è una vergogna. Gli occhi azzurri sono la traccia della discendenza di un popolo nemico, magico e, secondo tutti, crudele: Dalriada. Jonathon è un ragazzo normale, che vorrebbe vivere in pace con gli altri ragazzi, ma questo suo retaggio gli causa sempre maggiori problemi, che divengono ancora maggiori mano a mano che cresce. Molte gravi disgrazie lo segneranno e lo costringeranno ad intraprendere un viaggio verso le Montagne Rosse, allontanato e

odiato da quanti credeva suoi amici.

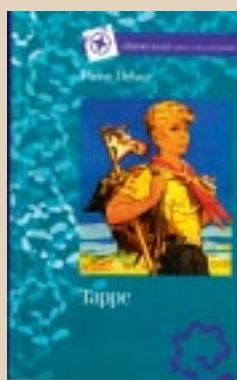
Un libro avvincente, che pagina dopo pagina ti trascina con la curiosità di vedere come va a finire.



Titolo: Il Portatore di Fuoco
Autore: David Clement-Davies
Editore: Fabbri Editori
Prezzo: € 16,53

Appartenere al Corpo degli Esploratori, essere un loro Capitano è un onore per un cervo. E gli Esploratori hanno il compito di proteggere dai nemici il branco. Ma quando un cervo senza corna consiglia male il capo di tutti i cervi, quando gli esploratori vengono uccisi a tradimento e un gruppo di crudeli seguaci del malvagio semina il terrore, non resta che sperare nell'avverarsi di una antica profezia. Un episodio della eterna lotta tra bene e male, tra giustizia e ingiustizia, ma anche un severo monito

agli uomini e alla loro società, molte volte ingiusta e crudele in modo molto simile a quanto si legge nel libro.



Titolo: Tappe
Autore: Pierre Delsuc
Editore: Nuova Fiordaliso
Prezzo: € 10,33

Ne abbiamo già scritto: ma questo è un libro che tutti devono conoscere, meglio quindi presentarlo una volta di più. E' il manuale scout su cui almeno due generazioni di E/G hanno approfondito la propria competenza tecnica. L'Autore, supportato dagli intramontabili disegni di Pierre Joubert, affronta e spiega tutte le principali tecniche scout nonché i momenti più significativi dello scoutismo, dalla Promessa al Jamboree. Parla di topografia e di segnalazione, di vita di Squadriglia e Cavalleria ed avanti così passando per meteorologia, nodi, Primo Soccorso, ecc. Se non lo avete mai visto non sapete cosa vi siete persi!

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI PIETRO POLIMENI

Son finite le vacanze, qual modo migliore di passare le fredde serate che ci aspettano (... questo veramente è tutto da vedere: meglio non fare i meteorologi a lunga scadenza!) se non quello dimettersi a tavolino e scrivere a mucchi di amici. Parlare di sé, dei propri problemi, raccontare della propria vita in Squadriglia, ecc. Ma anche scoprire lo stesso degli altri: conoscere tradizioni nuove, modi di vivere diversi, ecc. Unica raccomandazione, la solita: non piantate in asso i nuovi amici dopo la prima lettera ricevuta... e forse mai ricambiata. Mi sembra, ma non ne sono certo, che da qualche parte, nella nostra Legge, si parli di Lealtà: volete controllare?!?!



Federica BELLA – In realtà siamo in tre simpatiche Aquile del Reparto Blue Sky del Gruppo Augusta 3, infatti ci sono anche Federica Romano e Michela Laface. Siamo molto allegre, simpatiche e vivaci. Ci piacerebbe moltissimo iniziare una lunghissima corrispondenza con tutti gli E/G d'Italia, non per ottenere una Specialità ma per conoscere altri ragazzi/e. Di certo con noi non vi annoierete e se ci scrivete risponderemo sicuramente a tutti. Finalmente non vedremo più la nostra cassetta delle lettere desolatamente vuota!!! La corrispondenza va indirizzata a Federica Bella – via Bruno Buozzi Cooperativa Augustea 43 Scala E – 96011 Augusta SR

Francesca GRECO – Ciaooooo! Ho 12 anni e sono una rondinella del Reparto Pandosia del Mendicino 1. Mi piacerebbe cam-

biare idee con tutti, o quasi, gli E/G d'Italia. Mi piace disegnare e ho una voglia matta di fotografare e vorrei prendere la specialità di corrispondente (se ci riuscirò)! Amo molto la musica Hip hop e rock. Risposta assicurata!!! Se vi vada di corrispondermi (?!), allora scrivetemi a questo indirizzo: via Rizzuto 13 - 87040 Mendicino CS. Oppure: francy.grek@libero.it

Federica PATERNO' – ciao, ho 14 anni ed ho bisogno della collaborazione degli E/G di tutta Italia. Dovete sapere che sono una disperatissima, ma scatenatissima, Volpe del Reparto Barracuda-Stella del Sud del Paternò 3 e che quest'anno ho deciso di prendersi la Specialità di Corrispondente... MI AIUTATE? Abito in via Po' n° 17 – 95047 Paternò CT

Elisabetta PETROLITO – ciao a tutti!! Sono Elisabetta, ho 15 anni, faccio parte del Gruppo scout Canicattini 1° e sono Vice della Sq Scoiattoli... Desidero corrispondere con chiunque voglia aiutarmi a prendere la specialità di corrispondente! Volete aiutarmi? Scrivetemi all'indirizzo: Via Umberto 336 - 96010 Canicattini Bagni (SR) o via mail Pepitago@hotmail.it. Risposta assicurata!!

Osola ROSSI – cerco disperatamente corrispondenti da tutta Italia per conquistare la specialità di corrispondente e trovare tanti nuovi amici. Mi piace la

musica, qualsiasi genere, stare in compagnia e scrivere, quindi non avrò problemi a rispondere a chiunque mi scriverà! Vi assicuro che non smetterò di scrivervi dopo due o tre lettere... continuerò per anni se volete... a me fate solo un piacere... aspetto impaziente le vostre lettere. Risposta assicurata dalla vostra Gallinella Chiacchierina (il mio totem!). Ora l'indirizzo: via Macanno 6 – 47900 Rimini RN

Marco SIGNORE – sono un Esploratore 15enne del Reparto S.Francesco-S.Chiera del Troina 1. Amo cantare e ascoltare la musica. Vorrei conoscere e corrispondere con nuovi amici. Vorrei svegliarmi alla mattina e trovare la buca delle lettere strapiena della vostra corrispondenza. Il mio indirizzo è: via Vittorio Emanuele 251 – 94018 Troina EN

Anna TOCCACELI – 13 anni, Vice dei Puma. Vorrei corrispondere con altri E/G perché adoro conoscere altre tradizioni, giochi, ecc. (da scambiare!). Siete interessati?!?!?! Non fatemi aspettare e scrivete subito!!! Risposta assicurata al 1000%!! Inviare in via Dante Alighieri 2 – 61043 Cagliari PU



GNU ENTRY

BY ERMELLINO SABBIO

CHE EMOZIONE, LA CERIMONIA DEI PASSAGGI...
CHISSA' CHI DA LUPETTO AVRA' L'ONORE DI DIVENTARE UN CAIMANO...

NON VEDO L'ORA DI INSEGNARGLI A FARE TANTE COSE:

LAVARE LE GAVETTE, RAMMENDARE LA TENDA, LAVARMI I CALZINI, PORTARE LA TANICA DA 25 LT.....



SENTO I SUOI PASSETTINI CHE SI AVVICINANO...
SPERIAMO SIA ABBASTANZA ROB...

EHM...
CIAO



..LUSTO!!

IO È FEDERICO
MA MI CHIAMANO
IL GNU



CONTINUA...

