



SCOUT **Avventura**



Anno XXXI - n. 29
7 novembre 2005
Settimanale
Poste italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
L. 46/04, art. 1 comma 2,
DCB BOLOGNA

S O M M A R I O

novembre

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

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

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

Grazie a: Filippo Mellis, Federica Tocco, Andrea Borsetto

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: Chiara Beucci, Elisabetta Damini, Chiara Fontanot, Pierre Joubert, Sara Palombo, Stefano Sandri, Simona Spadaro, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Foto di: Andrea Baldassarri, Mauro Bonomini, Andrea Borsetto, Giorgio Cusma, Fabio Fois, Luigi Ferrando, Beatrice Lindiri, Bobo Lossu, Damiano Marino, Sara Marongiu, Chiara Odoni, Padre Beppe Pireddu, Marco Pusceddu, Jean Claudio Vinci, Giovanni Zanotto

Foto di copertina: Foto di Mauro Bonomini

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
- ✓ Lo spirito della legge ← 4
- ✓ A loro, ai nostri bravi capi Squadriglia ← 6
- ✓ Le tradizioni dei "passaggi" ← 8
- ✓ No Martino? ...No Party! ← 10
- ✓ Luca e Matteo ← 11
- ✓ Scherzo o Natale? ← 12
- ✓ Compagni di banco ← 13
- ✓ La misteriosa B.A. di Luca ← 14
- ✓ Il soffio della vita del buon Dio ← 15
- ✓ Correva l'anno... ← 16
- ✓ Un Natale speciale: re magi e una stella cometa ← 17
- ✓ Chi aiuterà Babbo Natale? ← 18
- ✓ L'errore più grande ← 19
- ✓ E meno male che i lupetti giocano sempre... ← 20
- ✓ La vittoria di ordine su caos ← 22
- ✓ Il campo regionale E/G della Sardegna ← 24
- ✓ I giochi dei nonni ← 27
- ✓ I giochi dell'accoglienza ← 29
- ✓ Topo di Biblioteca ← 31
- ✓ Fare candele ← 32
- ✓ Il cucchiaino di legno ← 34
- ✓ Spazio E/G ← 36
- ✓ C'è posta per voi ← 38

Inserto: La Squadriglia anima

RACCONTI DI NATALE... ED OCCHIO AI MESSAGGI !!!

Ci stiamo avvicinando a grandi passi al Natale, una festa particolarmente gioiosa perché celebra la nascita di Gesù. E' tempo di buoni propositi e grandi promesse, sarà difficile mantenerle tutte ma questo non conta molto: conta molto di più provarci con animo sincero! Il Signore terrà conto soprattutto del vostro impegno e non se l'avrà a male se i risultati saranno inferiori alle aspettative.

Essere buoni va bene, cercare di esserlo anche, e non dobbiamo mai smettere con la scusa: -*"... ma tanto, io non ce la faccio!"*. Vi assicuro che ci si riesce!

Quindi attendete con gioia l'arrivo del Signore e regalategli sia la vostra bontà che gli sforzi falliti.

Tutto servirà a riscaldare la povera mangiatoia in cui verrà deposto.

In Squadriglia attendete insieme il Natale, come sempre non sarà semplice convivere con tutti i vostri compagni che, ricordate, sono vostri fratelli, ma impegnatevi a superare le piccole controversie di ogni giorno e percorrete uniti il sentiero che vi conduce alla Grotta: il Bambino vi regalerà la forza dell'amicizia.

L'amicizia che rappresenta il legame più vero e più forte della vostra Squadriglia e che, così, rimarrà nei vostri cuori ancora per molti Natali. In questo numero vi presentiamo una serie di racconti natalizi, gli Autori si sono impegnati ad inventarli per voi, non li troverete su altri libri o giornali. Leggeteli, speriamo che vi piacciono e che vi accompagnino durante l'Avvento. Parlano di amicizia e di lealtà, di rispetto e di sorrisi: non sono molto lunghi, appena una pagina per ognuno... abbiamo pensato anche a questo per non farvi stancare gli occhietti.

Ma, con i racconti, non finisce qui: da qualche parte, tra queste pagine, si parla di un piccolo concorso, legato proprio a loro, e non basta... infatti, di concorsi ce n'è anche un altro: scopritelo da voi! Noi aspettiamo gli sviluppi!

Il periodo natalizio, o meglio, le vacanze di questo periodo, segnano anche la vostra vita scout con un'evento importante e tanto atteso: il Campo Invernale. Lo avete già progettato? Beh, in verità c'è ancora un po' di tempo per farlo. Certamente conoscete la rubrica "spazio E/G" che Avventura riserva a voi tutti, sono pagine

che vanno riempite con vostre testimonianze dirette: foto con brevi dediche, riassunti di vostre Imprese o altre attività, tanta e solo roba vostra insomma. In questa occasione non dovette dimenticare di mandarci le foto più belle dei vostri Campi, fateci sognare con paesaggi pieni di neve, con vostre immagini in piena attività all'aperto: anche se non è un concorso crediamo vi farà piacere vedervi su queste pagine: noi cercheremo di accontentare tutti!

Per qualcuno di voi sarà già tempo di Promesse: perché non condividete con noi anche quelle immagini?

Certamente per tutti, invece, è tempo anche di Imprese, che possono iniziare in sede e concludersi all'aperto: non perdetevi anche questa occasione. Le vostre Squadriglie, probabilmente, sono nuove e cimentarsi in un'Impresa con la collaborazione di tutti, Novizi compresi, rinforzerà ancor di più i vostri legami ed, al tempo stesso, acquisterete tutti una maggior competenza: piccolo particolare per niente trascurabile!

Ed ora vi lasciamo ai vostri progetti natalizi, Campi Invernali, Promesse ed Imprese, certi che riuscirete a vivere tutto con grande entusiasmo e soddisfazione.

A nome di tutta la Redazione, di AvventuraLAB, dei collaboratori e dei corrispondenti, ricevete i migliori auguri di buon Natale e felice anno nuovo,

Giorgio



LO SPIRITO DELLA LEGGE

LA LEGGE SCRITTA NEL CUORE
E QUELLA DI BP

DI DON LUCA MEACCI
DISEGNI DI PIERRE JOUBERT
FOTO DI ANDREA BALDASSARRI



Vi confesso che addentrarmi su certi argomenti per me, è come camminare in un campo minato, perché oggi parlare di leggi, di osservare le leggi, di proporre a ragazzi e ragazze di osservare una norma, credo non sia una cosa molto facile. Diciamo pure che un po' tutti noi nutriamo qualche sentimento di repulsione dinnanzi alla norma, specialmente quando questa contrasta con un modo di fare che ci torna più comodo e conveniente. La regola ci va un po' stretta. Quante volte, durante lo svolgimento di un Grande Gioco, vediamo che basterebbe attraversare quel fosso per arrivare primi alla meta, ma ciò non è possibile perché ci hanno detto che vi scorrono acque infestate da pirana e coccodrilli, che non mangiano da mesi.....eppure siamo sull'Appennino a fare il Campo Estivo! Non è facile osservare la Legge, sono tante le tentazioni e le scorciatoie che vorremmo prendere, ma siatene certi che ogni volta che sbagliamo, è perché non l'abbiamo voluta applicare.

Dobbiamo però riconoscere che le leggi, se da una parte sembra che ci limitino, dall'altra ci aiutano nella vita comunitaria e in quella personale. Non possiamo pensare che quello che "io vorrei fare" lo posso fare sempre e comunque; provate ad immaginare, per assurdo, che durante una partita di calcio, la squadra avversaria inizi ad utilizzare anche le mani e spintonare gli altri giocatori, sostenendo che a loro vada di giocare a calcio in quel modo! Concorderete con me che delle regole, delle leggi da rispettare per poter vivere con gli altri ci devono essere.

B.-P. ha avuto una grande intuizione proponendo a tutti i ragazzi e giovani, di ogni parte del mondo, la stessa Legge, la stessa Promessa e lo stesso Motto. Questa è la proposta che anche tu ed io

abbiamo accettato: una Legge che ci propone i valori sui quali giocare la nostra vita "nella squadra di Dio".

La Legge scout è, come ogni altra legge, un patto che unisce e vincola tutti coloro che in essa si riconoscono; per noi Scout è un "tesoro" di valori che desideriamo prima di tutto, vivere. Una Legge non data per privarci di qualcosa, ma per meglio identificare il tipo di uomo e di donna che vogliamo essere; quindi è una bussola che guida la formazione di ciascuno di noi, un punto di riferimento per Capi e ragazzi, che lo condividono nel bellissimo itinerario dalla Promessa alla Partenza. Lungo questo percorso la Legge è un punto fisso di riferimento, dove

ogni Esploratore e Guida, riconoscono la loro "stella Polare".

Ho sempre amato definire la Legge scout, come una legge "in-positivo", cioè che non impone, non limita, ma suggerisce ciò che è buono e bello fare ed essere; è una Legge che trova il suo fondamento nella Legge di Dio, espressa nelle 10 parole (Decalogo dell'AT), nell'elenco delle Beatitudini, ma soprattutto, nel comandamento nuovo: amatevi gli uni gli altri, come io ho amato voi. Gli E/G si impegnano ad osservare e vivere la Legge scout, perché vogliono vivere la vita con la stessa intensità di Gesù e si impegnano ad amare tutti, con la stessa misura d'amore con la quale siamo stati amati dal Signore. Quando abbiamo pronunciato la Promessa, ci è





stata affidata la Legge, non come se fosse un manuale di comportamento, ma come un'immagine positiva della vita, dove i Capi e i ragazzi sono i protagonisti attivi della loro crescita.

Credo di non esagerare se affermo che la Legge scout, è un

possibile riflesso della Legge di Dio. La Legge che ci siamo impegnati ad osservare ci chiede di dare sempre il meglio, di non adagiarsi sui nostri limiti, di rimboccarci le maniche, di guardare con fiducia e speranza alla vita, di rispettare la natura ma anche la vita di ogni altra persona: è questo il cammino di perfezione alla quale Dio chiama ogni suo figlio. La Legge scout però non è soltanto un punto di riferimento per il singolo, ma è anche uno strumento per verificare il cammino di una comunità, infatti il momento più solenne della vita di Reparto, dove la comunità è chiamata a verificare il cammino svolto, nel rispetto delle regole che tutti ci siamo impegnati ad osservare, inizia con la proclamazione della Legge scout.

Qualche volta mi è capitato di incontrare persone che, non conoscendo bene il cammino scout, irridevano alla Legge, definendola un qualcosa di antico e, visti i tempi, inutile. Credo invece che la nostra Legge sia di grande attualità e porti in sé una forza prorompente.

Ora mi riferisco solo ad alcuni aspetti che i dieci articoli propongono:

- quante persone cercano di ingannare gli altri? Molto spesso sentiamo notizie di frodi fiscali, truffe a danno dello Stato o di persone: **essere leali, onesti, veri, fedeli alla parola data**, non credo sia un qualcosa di vecchio o fuori moda;
- da più parti ci viene proposto un modello di società, dove ognuno pensa per sé, così non ti devi preoccupare troppo, perché l'importante è che tu stia bene: **rendersi utile, aiutare gli altri non è un hobby, ma uno modo di essere sull'esempio di Gesù**. Essere cortesi vuol dire **farsi attenti alle situazioni che ci circondano**, per coglierne subito i bisogni e capire cosa è giusto fare per risolvere ogni situazione;
- assistiamo ad una realtà internazionale frammentata e divisa: popoli in guerra, fazioni dello stesso popolo che si fronteggiano. Allora: non è forse rivoluzionario essere amico e fratello di altre persone?

• l'interesse economico ci ha portati a calpestare il creato che Dio ci ha affidato con il compito di custodirlo: noi ci impegniamo ad **amare e a rispettare la natura**, prima ancora che le Nazioni definissero il trattato di Kioto;

quanti ragazzi entrano in crisi perché qualcosa è andato storto, quanti non sono in grado di sbrigarcela da soli e pretendono di vivere beati esigendo che altri si impegnino al loro posto? **Lo Scout è una persona di speranza che si impegna per costruire un mondo migliore**, che si rimbocca le maniche dandosi da fare per ottenere ciò che desidera;

• c'è chi ama sporcare tutto, guardare tutto con malizia e cattiveria, sembra quasi che **parlare di purezza, nei pensieri, nelle parole e nei gesti**, sia come parlare della preistoria: invece, quanto è bello e importante saper rispettare la sacralità dell'altro, del mio e dell'altrui corpo, non per castigare gli affetti, ma per valorizzare i veri gesti dell'amore.

Tutti noi però dobbiamo, con un altro piccolo sforzo: fare in modo che la Legge, non rimanga scritta, magari su delle belle tavole di legno ben pirografate, essa deve essere interiorizzata, fatta nostra, deve diventare vita. Solitamente, quando mi presento, non dico mai che "faccio lo Scout", ma che "sono Scout". **Non vorrei che qualcuno pensasse che siamo Scout solo quando abbiamo il fazzolettone al collo: lo siamo sempre**, perché quando abbiamo fatto la Promessa, alla domanda: per quanto tempo? Abbiamo risposto: Se piace a Dio per sempre!



A LORO, AI NOSTRI BRAVI CAPI SQUADRIGLIA

A CURA DI PICCHIO VOLENTEROSO
CON LA COLLABORAZIONE DEI REDATTORI DI AVVENTURALAB
FOTO DI MAURO BONOMINI, GIORGIO CUSMA E CHIARA ODoni

AAVVENTURALAB colpisce ancora, o meglio ancora una volta siete voi a colpire e scrivere! L'iniziativa di coinvolgere alcuni di voi procede a gonfie vele, questa volta abbiamo chiesto ai nostri giovani collaboratori di rivolgersi ai loro C. Sq., di ricordarli.



L'atmosfera è già carica di nostalgia, si inizia con lo scambiarsi i regali e si finisce con le lacrime di alcuni.

Le parole che si dicono sono tutte belle e cariche di speranza per il futuro del Reparto che rimane a guardare i suoi "grandi" che, uno ad uno,

intraprendono la loro Strada. E il momento si avvicina.

Il Capo Reparto chiama lui, si proprio il mio Capo Squadriglia che per primo lascerà il Sentiero per qualcosa di più grande, più impegnativo: la Strada. Inizia a fare il giro dei saluti... stringe la mano a tutti, un bacio e un abbraccio.

Arriva davanti a me, uno sguardo, un forte abbraccio, e due pacche sulla spalle senza dirsi più di tanto, anzi, sicuri che la nostra amicizia durerà oltre e che le nostre Strade si incontreranno di nuovo.

L'importante non è tanto quello che si dice o si fa o si regala durante una Cerimonia del Passaggio, ma è quello che si riesce a dimostrare dopo.

Il regalo, che forse sarà il più bello, si potrà capire dagli occhi del vecchio Capo Squadriglia in cui si potrà scorgere quel luccichio quasi d'invidia, che dimostra tutto il suo orgoglio nel vedere la sua vecchia Squadriglia portare in alto il Guidone sventolante, nonostante magari manchi il vento, nonostante manchi lui.

Francesco landolo



L'Uscita dei Passaggi è un qualcosa di speciale; bisogna rimettersi in gioco nuovamente, ma è anche l'ora dell'addio.

Le strade si dividono con la speranza che il tempo non "deteriorerà" i legami; c'è chi passerà di Branca, ma c'è il sogno che questo significhi un rafforzamento delle relazioni interpersonali e non un affievolimento.

La Capo Squadriglia lascerà, nelle mani della sua Vice, la famiglia che ha guidato per un anno, è venuta l'ora per lei di percorrere una nuova Strada che la condurrà in Clan.

Il momento è uno dei più malinconici della vita della comunità di Reparto, per le Novizie che "la prima Capo Squadriglia non si scorda mai"...

Per me è stato davvero così, Costanza è stata colei che ha tracciato la strada del mio cammino scout, mi ha insegnato a sorridere e a cantare anche nelle difficoltà, cogliendo la vera essenza della Promessa. Buona caccia ai futuri Capi Squadriglia, vivete al meglio quest'incarico, senza timore, al momento giusto saprete tirare fuori la grinta grazie alla quale avete superato tutte le difficoltà che vi hanno portato ad essere Esploratori e Guide competenti e responsabili.

Raccogliete i consigli di chi vi ha preceduto, migliorateli in modo che possano essere il bagaglio perfetto per chi vi seguirà.

Giada Martin

Ero di primo anno e mi trovavo alla mia prima cerimonia di passaggio, poiché non avevo frequentato i Lupetti.

Non sapevo con esattezza cosa sarebbe accaduto, l'unica cosa che capivo era che da quella sera la mia Capo Squadriglia sarebbe stata un'altra.

Una per volta le ragazze, che quella sera sarebbero passate, vennero chiamate dalla Capo Reparto per fare l'ultimo saluto.



Avevano dei doni per noi. Un CD, una lettera e ogni altra cosa che divenne subito un pretesto per ricordare i momenti dell'anno passati insieme, belli e brutti! Nel buio della serata si distinguevano i nostri occhi che lucicavano di lacrime! La mia Capo Squadriglia mi diede un

foglio pitturato di rosa con sopra scritte dolci parole per farmi capire quanto quell'anno ci avesse legate, quasi come due sorelle.

In cuor nostro sapevamo che ci saremmo viste di meno, ma eravamo anche convinte che non ci saremmo mai perse, perché tutte le esperienze gioiose, ma anche le difficoltà superate insieme ci avevano arricchite e unite come raramente capita tra le persone.

Certo, allora non dissi molto su quanta importanza aveva avuto per me, come anche le altre, nonostante non fossero state le mie Capo Squadriglia, ma gli sguardi, gli abbracci e le lacrime parlarono per tutte quante.

Oggi non ho rimpianti, perché so che loro hanno capito che li sono infinitamente grata.

Elisabetta Schieppati

Crik & Crak da quando eravamo coccinelle, vicine di casa, compagne di giochi...

Con la mia Capo Squadriglia siamo state davvero una squadra perfetta!

Complici e amiche. Grazie agli Scout abbiamo vissuto insieme tantissime avventure: dalle totemizzazioni alle Missioni di Squadriglia in cui ci siamo anche perse, bagnate; ma quanto ne è valsa la pena osservare il magnifico paesaggio che s'offriva ai nostri occhi dalla cima di quella montagna che sembrava impossibile da scalare! In Squadriglia abbiamo anche trovato modo di litigare come matte!

Esperienze che, comunque, ci hanno aiutato a crescere, consapevoli che avere opinioni diverse è costruttivo.

Quando la mia Capo Squadriglia passò al Noviziato, il Sentiero si divise: il suo si allargò un po' di più e divenne Strada.

Un po' perché, come dal suo totem, parlava già lei abbastanza, un po' perché sapevo che non ce ne sarebbe stato bisogno - ci capivamo al volo - non le dissi tutto ciò che avrei voluto.

Credo però di aver mantenuto la promessa che ti dovevo: *Volpe dalla Fluente Favella*, terrò alto l'onore della Squadriglia trapassando i valori in cui crediamo da sempre. Ricorderò tutti i momenti stupendi passati insieme - anche le

esperienze meno "divertenti" perché da tutto si può imparare. Grazie per tutto quello che mi hai donato!

Buona Strada!

La tua Vice.

Erika Polimeni

La giornata dei Passaggi mi ha sempre riempita di adrenalina, curiosità per il futuro e un pizzico di tristezza per il passato.

Appena entrata per la prima volta nel grande Quadrato del Reparto, speravo di poter far parte della Squadriglia Pantere con Elisa e Nadia come Capo Squadriglia e Vice e presto il mio desiderio si avverò.

Loro mi trasmettevano sempre una certa sicurezza perché non davano subito tutte le risposte ai

dubbi impressi sul mio viso, ma mi facevano scoprire quel nuovo mondo insieme a loro.

Entrambe del quarto anno, affrontavano l'avventura in modi diversi ed è per questo che ho cercato di imparare il doppio.

Elisa, la mia Capo Squadriglia, era molto riflessiva, cortese e amichevole, ma le mancava quella punta di follia, d'improvvisazione e di caparbieta che mi trasmetteva Nadia, la Vice.

Il mio ringraziamento va quindi ad entrambe perché mi hanno accompagnato durante il mio primo anno di Cammino Scout **non affrontando le difficoltà al posto mio, ma insegnandomi ad affrontarle insieme a tutta la Squadriglia.**

Mi hanno salutato con due lettere che ancora oggi rileggo con gli occhi lucidi.

"...avrà delle difficoltà sicuramente, ma dovrai tener duro e le supererai... Elisa"

"... devi sempre far sentire la tua voce, buttarti nel gioco vivendo l'avventura... Nadia".

Un grazie a loro due perché ancora oggi apprezzo i loro insegnamenti.

Giorgia Coviello



LE TRADIZIONI DEI "PASSAGGI"

TRADIZIONI DIVERSE, MA SEMPRE MOTIVO DI FESTA E DI QUALCHE LACRIMUCCIA

A CURA DI GIORGIO CUSMA

CON LA COLLABORAZIONE DEI CORRISPONDENTI DI AVVENTURA

FOTO DI MAURO BONOMINI, ANDREA BORSETTO, DAMIANO MARINO, PADRE BEPPE PIREDDU

Stavolta i contributi dei nostri corrispondenti sono stati veramente corposi, si vede che l'argomento porta ad essere descritto con tanti dettagli. Per non togliere la parola a nessuno di loro ma, al tempo stesso, rimanere nello spazio assegnato, ridurrò gli interventi alle loro parti più essenziali. Quelle parti cioè che sinteticamente rispondono alla domanda che avevamo posto:

"I passaggi sono un momento importante nella vita delle varie Unità e viene solennizzato con tradizionali cerimonie. Come si svolgono queste cerimonie nel vostro Gruppo?"

Ed ecco le risposte!



Sq. Gheppi - Roma 102

... Sia il passaggio da L/C a E/G che da E/G al Noviziato si svolge durante un'uscita di due giorni... la sera, al Fuoco di Bivacco, si partecipa ad un rituale con abiti cavallereschi... E si pronuncia il proprio SI per poter entrare nella Branca successiva... dopo una notte di veglia, la mattina c'è la cerimonia delle Promesse, la parte più bella ed... emozionante!!! Si crea un'atmosfera particolare, che, credetemi, si vive solo in queste occasioni!

Serena Saponaro - Grottaglie 1

... Il momento dei passaggi di Branca è molto atteso da tutti ed avviene nella domenica di inizio attività: ci disponiamo in tre cerchi (Branco, Reparto, Clan) e, a turno, ogni Scout che deve passare alla Branca successiva, viene chiamato ad alta voce ad entrare nella nuova comunità.

Giulia Rossi - Adria 2

Fine ottobre : come al solito, si avvicina l' uscita dei passaggi. Nel modo più classico possibile: gioco a squadre, pernottamento, accoglienza. Cerchio per branche, ricordo dei momenti trascorsi insieme, cerchio unico per i nuovi arrivati.

È inevitabile qualche lacrima, o no?

Francesca Morelli - Tuscania 1

... I passaggi sono un' occasione molto importante,

un motivo di unione tra i due Gruppi Camposampiero 1 e 2 che durante l' anno non si ritrovano mai.

La cerimonia, solitamente fissata nel mese di ottobre, comprende un pernottamento in tenda.

La vera e propria cerimonia si svolge il sabato, tutte le Unità si riuniscono, pronte per essere rinnovate.

Si comincia dai Lupetti e si procede per gradi.

Ogni singolo passante viene chiamato e deve svolgere un percorso che lo porta al suo nuovo gruppo con cui farà una grande festa!

Inoltre l' uscita in tenda, parlo soprattutto per i/le novizi/e, è un' esperienza importante perché dà la possibilità di legare subito con la Squadriglia. I Capi Sq. vengono informati, prima della cerimonia, di quali novizi avranno in Sq.

Il giorno dei passaggi è un turbinio di sentimenti, si va dalla tristezza, per la gente che ci abbandona, alla gioia, per quella che arriva.

Sara Zanchin - Camposampiero 1

... Il nostro Gruppo, verso l'inizio di ottobre, organizza un bivacco per segnare l'inizio dell'anno scout. Questo è il bivacco dei passaggi: il Reparto in tenda, i Lupetti in casa, ma comunque tutti insieme in attesa della cerimonia che tutti aspettano: i passaggi. Durante la cerimonia

ci dividiamo in cerchi: Lupetti e Coccinelle,

Reparto, Noviziato e Clan. I Lupetti del C.D.A.

vengono bendati e dopo un percorso, abbastanza lungo, arrivano al Reparto dove

vengono fatti saltare su un "ponte" fatto di braccia. Il

passaggio vero e proprio avviene



Passaggio "bagnato" - Sanluri 1



Passaggio allegro - Sanluri 1

durante la prima riunione in sede: li facciamo fare una serie di prove e poi li dividiamo nelle Squadriglie.

Miriam Fiorenza - Genova 25

... Non sempre si segue una tradizione! I Lupetti passano chiamati, da noi E/G, per nome. I Capi Sq. devono prendere il guidone

e tirarlo al proprio successore (senza tirarglielo in testa o in un occhio) che DOVREBBE prenderlo al volo! Salutano tutte le persone del Reparto, con bacetti, strette di mano e roba simile. Infine se ne vanno, seguiti dal canto dell'addio!"

Benny Capuani - Teramo 1

... I Lupetti, che devono passare al Reparto, passano un'oretta con i Vecchi Lupi... la mattina: prima passano quelli del Clan, poi quelli del Reparto, e poi quelli dei Lupetti... per tutti è una giornata tristissima: si perdono persone a cui si teneva molto...

Marta Todeschini - Sarameola 1

... i Reparti, maschili e femminili, vanno all'uscita denominata "delle foglie morte", l'ultima uscita con l'ormai vecchia Alta Squadriglia ed i Capi dell'anno... l'ultima notte per ricordarsi dell'anno trascorso, vissuto e passato. Il giorno seguente tutto il Gruppo partecipa alla Messa... poi ci si dispone in file, a semicerchio, seduti, per Unità. Il Capo Gruppo apre la cerimonia con un discorso, successivamente, sempre partendo dai più piccoli, ogni Unità va in mezzo al semicerchio e grida il proprio "urlo"... poi i Capi Unità chiamano i nomi di chi deve passare alla Branchia successiva... L/C vengono accolti nel Reparto... esperti Esploratori e Guide continuano il loro cammino nel Noviziato e poi Clan... con simpatici giochi, ogni Unità scopre i Capi che avrà per l'anno a venire... si chiude la cerimonia tutti insieme, con un canto, con la preghiera ed il voga finale...e...tutti pronti per incominciare un anno nuovo!

Elena Bassoli - Carpi 5

... Di solito l'evento avviene in una fresca giornata

di ottobre. Il passaggio avviene in una piccola radura delimitata dai tipici muretti a secco pugliesi. Ma il passaggio dei nostri Esploratori e Guide sembra di solito un funerale. Anche se la brezza ci accarezza il volto, come una consolazione al momento che ci sta aspettando.

Sapete, un'esperienza di Reparto è più di una comune uscita, si impara a conoscere e ad accettare meglio le persone, perchè di ogni Lupetto che entra bisogna apprezzare qualità e difetti. ... non ho mai assistito ad una cerimonia in cui gli E/G diventano novizi, ma me ne hanno parlato, hanno detto che un secondo dopo aver visto i loro compagni scomparire dal cerchio, alcuni saltano felici ma altri hanno già nostalgia... consiglio di vivere l'esperienza del passaggio come un momento di divertimento e un'occasione per essere vicini con il cuore a chi se ne va e, ricordate, non è un funerale, anche se noi la faccia ce l'abbiamo.

Giuseppina Monteleone - Noicattaro 1

... Ogni anno si assiste ai passaggi, ma non si è mai pronti per viverli in prima persona... iniziano i Lupetti salutando il Branco. Il Reparto intona "Cenerentola" e a gran voce pronuncia il nome chi dovrà passare. Dopo il CDA, tocca al Consiglio Capi, il Noviziato inizia a cantare qualcosa e termina urlando il totem di colui/ei che inizierà la prova. Con altre prove il Noviziato passerà nel Clan.

Martina Antoniciello - Caserta 1.

Momento di passaggio - Fiorenzuola 1



Un reale segno di passaggio - Varese 7

... E SUCCEDE ANCHE DI QUESTO, PER CARITA' NON IMITATELI!

... da noi c'è da sempre la tradizione di sottoporre i ragazzi che passano a dei piacevoli, o disastrosi (dipende dai punti di vista), scherzetti che di sicuro si ricordano... quando due anni fa è toccato a me: ci hanno ricoperto di farina e poi, bendati, dovevamo colpire, con dei bastoni, dei palloncini pieni d'acqua (con il piccolo particolare che noi non conoscevamo il contenuto) che ci cadeva addosso, facendo diventare la farina una melma indescrivibile!!!! Che schifo... non dimenticherò mai la sensazione di sporco che provavo in quei momenti ma... che risate!!!!

NO MARTINO?... NO PARTY!

DI SARA MELONI
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI



Che freddo stanotte, pensò Martino. L'inverno era arrivato da un pezzo e la neve continuava a cadere senza sosta.

Il reparto, come impresa di Natale, aveva scelto di metter su uno spettacolo. Un'idea poco entusiasmante per chi, come lui, era sempre stato abituato a maneggiare cordini e costruire percorsi Hébert.

Sabato pomeriggio, l'ennesima riunione di Reparto e ancora una sgridata da parte dei Capi. "Senza impegno non si conclude niente: il centro Anziani conta su di noi" - aveva urlato Silvia, la Capo Reparto.

Quella sera Martino era triste perché aveva capito che c'era qualcosa che non andava. Ma cosa?

Sotto le coperte del suo letto si addormentò, ripensando alla riunione del pomeriggio e, appena dopo, cominciò a sognare.

Si trovava in un teatro, al cospetto di molte persone che riusciva a distinguere a fatica. Tutta colpa di quel faro che aveva puntato negli occhi, il tipico faro da teatro.

Attimi di panico, non sapeva cosa dire. La luce era troppo forte e lo abbagliava.

Si svegliò di soprassalto. Aprì gli occhi a stento perché aveva ancora impressa nella mente quella luce molto forte.

In realtà, nella sua stanza cominciavano ad intravedersi le prime luci del giorno. Era Domenica.

Si alzò, si lavò e indossò l'uniforme. Era pronto per la riunione di Reparto.

Salutando la mamma, dopo aver fatto colazione, si diresse verso la sede, in bicicletta.

Lungo la strada incontrò Giorgio e Marco che avevano una faccia così insonnolita da far invidia ad un bradipo in letargo.

"Su ragazzi, siamo in ritardo...correre, correre!" I due lo guardarono con delle facce spaesate e, forse per il sonno, cominciarono veramente a correre verso la sede.

"Stranamente siamo tutti!" esclamò Martino appena arrivato. "Benissimo, da oggi si comincia a lavorare seriamente".

Margherita, perennemente rintontita, non esitò a guardarlo con la faccia da punto interrogativo.

Martino salì sulla cassa della squadriglia Pantere, e cominciò a dire: "Abbiamo stampato e distribuito i volantini, abbiamo fatto autofinanziamento per comprare il materiale di scena, siamo stati pomeriggio interi a cucire costumi e montare impianti. Tra dieci giorni precisi, tutti i nostri genitori, insieme alle persone del quartiere, verranno a vedere il nostro spettacolo. Che figura faremmo se, al momento opportuno, dimenticassimo le battute, le luci non funzionassero e la musica andasse avanti a caso? Ci siamo impegnati a raccogliere fondi per il centro anziani: vorrete mica andare ai lavori forzati per recuperarli?"

In men che non si dica, il reparto cominciò a lavorare. Tutti avevano realizzato che il tempo rimasto era veramente poco e che le cose da fare erano tante. Andrea cominciò a muoversi freneticamente con i cavi da collegare al mixer. Margherita rincorreva Marco con un ago in mano perché doveva prendere ancora le misure per cucirgli una tunica della sua misura.

Trascorsero i dieci giorni tra telefonate, appuntamenti, riunioni e soprattutto prove.

La sera dello spettacolo il Reparto era febbricitante. La paura che qualcosa non andasse per il meglio e la responsabilità della raccolta fondi per il centro anziani, non aiutavano certo le cose.

Lo spettacolo, però, andò per il verso giusto. Alla fine, tutti gli applausi furono giustamente meritati. Il Reparto si era impegnato e la raccolta fondi aveva dato i suoi frutti. Tutti i vecchietti del quartiere ringraziarono lautamente il Reparto offrendo dolci e cioccolata calda a tutti gli attori.

Mai come quella sera Martino, sotto le coperte, fece sonni tranquilli.



LUCA E MATTEO

DI ALESSANDRO TESTA
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI

Ogni anno, all'inizio di dicembre, Luca diventava pensieroso: tra poco sarebbe stato di nuovo Natale. A lui sarebbe anche piaciuta l'atmosfera "da cartolina", ma la sua esperienza personale era ben diversa. Figlio di genitori divorziati, per lui il Natale significava prima di tutto la difficile impresa di "festeggiarlo" senza scontentare nessuno dei due, cosa non facile per via dei turni lavorativi di suo padre che impedivano di creare una regola fissa.

Quell'anno poi aveva una preoccupazione in più: era l'ultimo anno che avrebbe potuto vincere la corsa di beneficenza, che il parroco organizzava il giorno di Santo Stefano tra tutti i gruppi giovanili.

Sapeva già che sarebbe finita come l'anno scorso: lui e Matteo, il suo Capo Squadriglia, avrebbero distanziato nettamente tutti e poi, all'uscita del bosco, si sarebbe dovuto arrendere al suo scatto finale. Ormai c'era quasi abituato: lui e Matteo si conoscevano fin dalle elementari, e da allora era sempre andata così.

Nati a distanza di neanche un mese, si erano trovati insieme anche alle medie, alle superiori, e nella vita scout. Luca invidiava le molte occasioni in più che la vita aveva offerto a Matteo: una famiglia unita, la sorella che aveva aspettato inutilmente, sport e corsi a non finire (tennis, nuoto, chitarra, ecc.), ogni anno la settimana bianca e la vacanza studio in Inghilterra... ed era anche molto conteso dalle ragazze!

Matteo, però, era rimasto un ragazzo semplice, perciò era difficile avercela davvero con lui. Luca aveva fin lì mantenuto nei suoi confronti sentimenti ambigui: invidia, ma anche rispetto.

La situazione esplose due giorni prima di Natale, quando Luca vide sul corso Matteo con Elisa, la Vice delle Pantere, con cui stava forse nascendo qualcosa. Questo era troppo! Passino le umiliazioni di anni. Passi non fare il Capo Sq. a vantaggio di Matteo, ma Elisa no! Questa volta gliel'avrebbe fatta pagare. E la corsa capitava a proposito...

La gara consisteva nel raggiungere, aiutati dalla cartina, un punto del bosco e tornare lungo un'altra direzione. Il piano di Luca era semplice: procurarsi una cartina in bianco ed offrirsi alla partenza di distribuirle, dandone a Matteo una truccata per mandarlo fuori strada!

Dopo il via, Luca e Matteo distanziarono subito tutti. Poi Luca finse di staccarsi, e vide da lontano Matteo che cadeva

nella trappola: aveva deviato verso il vecchio abbeveratoio, mentre lui continuava a salire verso la chiesetta abbandonata. Già si vedeva spuntare fuori dal bosco fra gli applausi e vincere la corsa....



Ma la troppa foga gli fu fatale: mise male un piede e cadde lungo la scarpata. Battè la testa e svenne, senza che gli altri, più indietro, se ne accorgessero.

Nel frattempo Matteo, rimasto solo, aveva capito di essere stato imbrogliato. Questo da Luca non se lo sarebbe mai aspettato! Stava tornando indietro di corsa quando se lo ritrovò davanti, svenuto e sporco di sangue.

E' difficile descrivere il risveglio di Luca di fronte a Matteo: la testa gli ronzava, aveva una caviglia così gonfia che non poteva reggersi in piedi, e le lacrime gli cadevano così forti da non riuscire neanche a parlare. Mentre tornavano lentamente insieme a casa, non ci fu bisogno di fare domande: Luca confessò il colpo basso e il perché lo aveva fatto. A quel punto Matteo si calmò del tutto e scoppiò in una risata: quel pomeriggio era uscito con Elisa per aiutarla a scegliere cosa regalare a Luca per Natale! Lungo il resto della strada Luca e Matteo, che pur conoscendosi da sempre non si erano mai parlati davvero, ebbero il tempo di spiegarsi e raccontarsi un sacco di cose...

All'arrivo Matteo disse semplicemente di essersi perso, e non raccontò mai la verità. Da quella mattina i due divennero grandi amici, e continuarono a scambiarsi consigli per tutta la vita, anche quando, cresciuti, presero strade diverse.



SCHERZO O NATALE?

DI GIORGIO INFANTE

CON IL CONTRIBUTO DI ANDREA BORSETTO

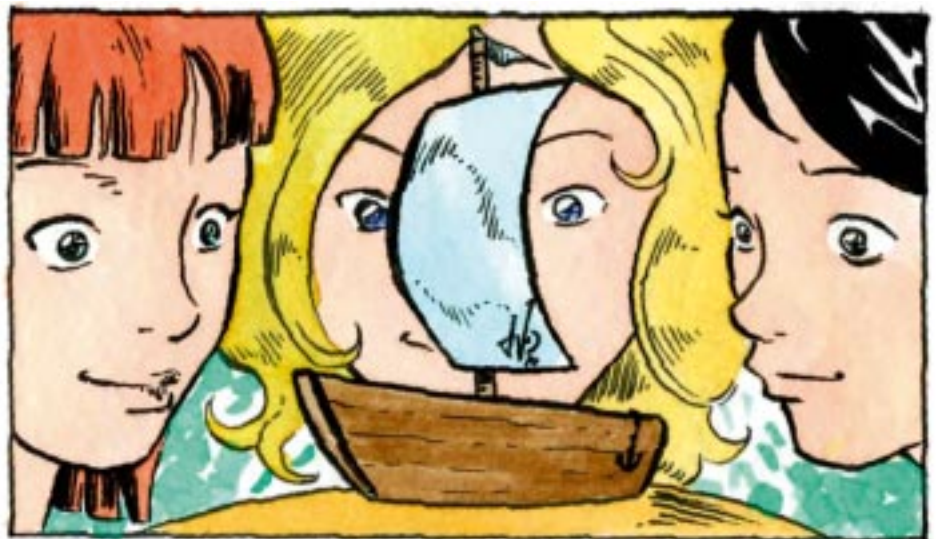
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI

Rosalba aveva convocato la Squadriglia come tradizione per il sabato. Ordine del giorno trovare un'Impresa da fare per Natale. Le idee scarseggiano, le poche che emergono sono poco fantasiose. Uscita sulla neve: fatta l'anno prima. Spettacolo alla casa di riposo: non è che a Natale sono tutti lì e il resto dell'anno non ci va nessuno? Insomma la riunione finì con un nulla di fatto. Tutto rinviato alla settimana successiva, ma il 25 dicembre ormai si avvicinava sempre di più. Le più piccole della Squadriglia avevano deciso di trovarsi prima della riunione per parlare un po'. Con loro grande sorpresa Irene e Silvia notarono che la sede era aperta, fatto inconsueto per l'ora. Prese dal mistero di scoprire chi c'era in sede, entrarono. Era Bagheera, il Capo Branco. Grande festa. In fondo erano pochi mesi che erano passate dal Branco al Reparto. Le due Guide notarono che stava lavorando con dei piccoli tappi di sughero, stuzzicadenti e un po' di fil di ferro. Il loro ex Capo li raccontò che stava facendo dei regalini di Natale per il Branco. Solo che il lavoro era sempre più pressante e il tempo sempre meno. Aveva, infatti, appena cambiato lavoro, e per forza di cose si trovava a fare orari molto impegnativi, lamentandosi di non avere il tempo che desiderava per fare i lavoretti per il Branco. Mentre raccontava arrivò Rosalba e via via le altre della Squadriglia. Intanto Bagheera salutò e disse che andava al lavoro: cominciò così la riunione. Stesso problema della volta precedente, nessuna idea. Intanto Irene e Silvia stavano ancora pensando ai regalini dei Lupetti: non erano riuscite a vedere nessun lavoretto finito, però sul tavolo c'erano alcune confezioni già chiuse. La tentazione di guardare il contenuto era indubbiamente alta, ma per un po' resistettero. Ma alla prima pausa della riunione, non ci riuscirono più e sbirciarono: i regalini consistevano in piccole barchette. Ma la fattura lasciava molto a desiderare, si vedeva che la fretta, nella realizzazione, aveva impedito un buon risultato finale. Si guardarono un attimo negli occhi e in un batter di ciglia nac-

que l'idea per l'Impresa. Idea che venne approvata dal Consiglio di Squadriglia, anche se in effetti serpeggiava un po' di incertezza.

Nelle settimane successive, la Squadriglia si trovava non in sede ma a casa di Viviana. Questo perché era assolutamente importante mantenere segretezza sull'Impresa. A turno però una squadrigliera girava per la sede con l'intento di trovare Bagheera per ottenere informazioni. L'informazione arrivò: si seppe che l'occasione, per la consegna dei regali, era la S.Messa di Gruppo, due giorni prima di Natale. Quindi tutto andava preparato per quella data.

Trascorsero le settimane, la Squadriglia continuò nella sua opera silenziosa e misteriosa. I Capi Reparto erano quasi intimoriti, Rosalba si era rifiutata di rivelare il contenuto dell'Impresa di Squadriglia, sostenendo che si trattasse di una sorpresa. Il giorno prima della Messa, le Panda entrarono di soppiatto in sede. Cercarono subito di capire se erano sole e se c'erano ancora i regalini. Dopo essersene assicurate cominciarono ad aprire tutte le confezioni. Così ebbero la conferma che tutte le barchette non erano il massimo. Le sostituirono una ad una con delle nuove, fatte a casa di Viviana, estremamente ben fatte. Addirittura si potevano vedere anche piccole finenze, come l'ancora fatta con il fil di ferro. Riconfezionarono il tutto e lo lasciarono come se nulla fosse successo. Alla consegna dei regali al Branco, i Lupetti rimasero molto colpiti dai regalini, ma anche Akela si complimentò con Bagheera per l'ottimo lavoro. Tanti sorrisini e sguardi di approvazione fra le squadrigliere delle Panda, ma nessun gesto esplicito. L'Impresa sarebbe dovuta restare assolutamente segreta.



COMPAGNI DI BANCO

DI MAURO BONOMINI
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI



La ditta in cui lavorava aveva chiuso e il padre di Giacomo aveva dovuto trasferirsi, con la famiglia, in un'altra città. Era stato difficile lasciare compagnia, scuola, il Reparto dove era Capo Squadriglia, ma la vita bisogna saperla accettare così come viene. Appena il tempo di sistemarsi e aveva già preso contatti con il Reparto della nuova città, il Capo Reparto, dopo essersi messo in contatto con il precedente Capo del ragazzo, gli aveva affidato l'incarico di Vice delle Pantere.

Con Gianni, il Capo Squadriglia, si era trovato subito bene, si era già riunito due volte con la Squadriglia, sarebbe stato di certo un buon anno. Più difficile gli sembrava inserirsi nella nuova scuola: programmi diversi, professori diversi. Il primo giorno aveva conosciuto gli altri compagni, si erano scambiati notizie scolastiche e pettegolezzi. Poi, dopo l'appello c'era stata l'assegnazione dei banchi. Giacomo era finito in terza fila, tra una ragazza bionda e carina, Elena, e un ragazzo di origine marocchina, Ahmed. Loro tre avevano subito legato, erano rimasti a parlare anche durante la ricreazione. Tutto sembrava meraviglioso, meno i programmi di due materie: matematica e scienze, in cui si era accorto di essere veramente molto indietro. Allora avevano organizzato una coalizione. Ahmed, bravissimo in matematica, aiutava gli altri due in questa

materia, Elena si occupava di scienze e Giacomo, piuttosto dotato nello scrivere, dirigeva i lavori di italiano. Tra i soliti alti e bassi della scuola, si arrivò a dicembre. In quel periodo Ahmed cominciò a cambiare: era sempre assonnato, non si era più incontrato con i due compagni di banco. Giacomo ed Elena lo presero in mezzo e lo misero alle strette. Così Ahmed raccontò che suo padre aveva installato una piccola attività, montava spine elettriche, bamboline di plastica, tutta merce che finiva nei supermercati. Per quel mese gli era arrivata una grossa commessa di spine, solo che non ce la facevano a stare dietro all'ordine: lavoravano giorno e notte e Ahmed li aiutava. Giacomo ed Elena, all'uscita di scuola si fermarono un attimo, non ci volle molto per mettersi d'accordo. Al pomeriggio erano davanti a casa di Ahmed, Elena aveva portato con sé altri due ragazzi, Fabio e Francesco, avrebbero dato una mano anche loro. Per tre settimane offrirono ad Ahmed e alla sua famiglia il loro lavoro. Con otto braccia in più la commessa fu rispettata, il padre di Ahmed voleva pagarli, ma loro non accettarono nulla, lo avevano fatto... per amicizia, solo per amicizia.

L'ultimo giorno di scuola Ahmed portò, per ognuno dei quattro, un bellissimo caffettano, uno di quei camicioni lunghi che si usano nei paesi arabi. Insistette perché lo accettassero e disse anche loro che, pur non essendo della stessa religione, augurava loro un felice Natale. Quella stessa sera Giacomo si mise in uniforme e attese che Gianni lo venisse a prendere. In una chiesa del capoluogo Capi e Vice del Reparto avrebbero partecipato ad una veglia con le Alte Squadriglie della Zona. La veglia fu una delle più belle a cui Giacomo aveva partecipato, parlava di un veliero che partiva per un viaggio, con le vele piene di buoni propositi. Appena fuori dalla chiesa quasi si scontrò con una ragazza bionda. "Scusa!" Le disse... e rimase a bocca aperta. La ragazza era Elena. "Negli Scout? Anche tu?" Lei sorrise e gli disse: "Certo! Allora... amici?" Giacomo tese il braccio destro nel saluto scout e strinse la mano sinistra di Elena che ricambiò il saluto: "Fratelli, non solo amici!".



LA MISTERIOSA B.A. DI LUCA

DI LUCIO COSTANTINI, LUPO CHE CANTA
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI



Per il terzo venerdì consecutivo Luca, il Vice dei Pellicani, si presentò alla riunione di Squadriglia con ben mezz'ora di ritardo biascicando delle scuse del tutto incomprensibili. Fabio, il Capo Squadriglia, interrompendo la chiacchierata di topografia, gli lanciò un'occhiataccia guardando con ostentazione l'orologio. Pensò che fosse giunto il momento di parlargli.

Dirigendosi verso casa - i due amici abitavano vicini - Fabio prese per i giardinetti. Sedettero sulla solita panchina, dove i rumori del traffico arrivavano smorzati. Li impostavano costantemente programmi di uscite e riunioni di Squadriglia. Tra le piante filtravano, discrete, le luci degli addobbi natalizi della vicina piazza. Luca intuì che il suo Capo voleva parlargli. Lo prevenne.

"Fabio, so cosa mi vuoi dire. Con i miei ritardi non sono di buon esempio per i nostri squadriglieri, ma... la cosa non dipende da me e... - sembrava che il Vice dei Pellicani facesse fatica ad aprirsi con il suo amico più caro - dammi un po' di tempo. Ti spiegherò tutto più avanti..."

Non insistere. Proprio... non posso. Ecco tutto". Luca guardava nel vuoto, dritto davanti a sé, visibilmente a disagio. Fabio si arrese.

I ritardi di Luca si mantennero tali e quali per diverse volte. Poi la cosa, quando Dio volle, terminò. Luca si ripresentò alle riunioni di Squadriglia in perfetto orario. I suoi occhi si erano fatti stranamente luminosi.

Al termine d'una riunione, seduti sulla loro panchina, fu ancora Luca a parlare per primo:

"Fabio, ho sciolto il mio nodo".

"Che nodo?" fece Fabio preso alla sprovvista da quell'inizio insolito.

"Quello fatto sul mio fazzolettone".

"Una B.A.? Perché me ne vuoi parlare? Le B.A. non si raccontano mai!".

"Lo so, ma questa è stata un po' speciale e... può spiegare i miei ritardi alle riunioni...".

Fabio guardò l'amico con occhi interrogativi e un poco increduli.

"E' stata la mia vicina".

"Francesca? Me l'immaginavo. Ho sempre pensato che ti piacesse! Del resto non si può dire che non sia carina".

"Cos'hai capito? - Luca rise - Non lei. Sua madre".

"Sua madre?" gli occhi di Fabio si sgranarono ancora di più.

"Sì, è stata lei a fermarmi sotto casa e a chiedermi una cortesia. Si trattava dell'altro figlio...".

"Claudio?".

"Sì. Entrambi lo ricordiamo da sempre rannicchiato in quella carrozzella, incapace di muoverla da solo. Ha sempre avuto bisogno di qualcuno che lo aiutasse a raggiungere, ogni pomeriggio, il centro di riabilitazione. Ho visto spesso il padre, a volte Francesca, o la mamma dietro quella carrozzella. Beh! Non voglio fartela

lunga. La mamma di Claudio mi ha chiesto di darle una mano, dato che per un certo periodo il marito si sarebbe assentato per non so che lavoro all'estero e nemmeno Francesca era in grado di aiutare il fratello. Così mi sono preso l'impegno di andare a prendere Claudio ogni pomeriggio, all'uscita dal centro di riabilitazione. Se non lo avessi fatto, sua madre si sarebbe trovata in difficoltà. Una volta riaccompagnatolo a casa sostavo un poco con lui. Poi di corsa a riunione".

A Fabio parve che la voce di Luca si incrinasse un poco, poi l'amico riprese: "Sai... Claudio è un ragazzo dolcissimo e anche se non si esprime come noi è in grado di comunicare a modo suo... Forse avrei dovuto avvertirti, ma si trattava di una Buona Azione e sappiamo - ce l'hanno insegnato i Capi - che una è una faccenda tutta tua, non devi parlarne con nessuno... Purtroppo il rientro a casa di Claudio coincideva con l'inizio della riunioni di Squadriglia e...".

"O.K. vecchio mio... ho capito". Fabio, senza aggiungere altro, pose dolcemente un braccio attorno alle spalle dell'amico. A entrambi parve che le luci natalizie seminate tra gli alberi ammiccassero, più luminose...



IL SOFFIO DELLA VITA DEL BUON DIO

DI STEFANO GARZARO
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI

Giacomo fece un sogno spaventoso. Era con tutta la Squadriglia in un presepe, ma proprio dentro, in mezzo a pecore e pastori. Camminava verso la grotta, quando san Pietro gli sbarrò il passo. San Pietro nel presepe? Giacomo stava per dirgli che aveva sbagliato storia, ma il vecchiccio lo fulminò con un'occhiata: quello era il giorno del giudizio, e per passare bisognava superare l'esame. D'accordo. Giacomo aveva la coscienza a posto: rispettava il prossimo, non prendeva in giro i genitori, diceva poche parolacce e faceva molte altre cose ammirevoli. Ma alla domanda «Come tratti le piante e gli animali?», Giacomo fu davvero sorpreso: «Ma che c'entrano? Non vengono mica in Paradiso con noi?».

«Ne sei così sicuro?» ribatté il vecchio mentre si grattava la schiena con una delle grosse chiavi. Spiegò al ragazzo che le piante e le bestie non hanno un'anima come la nostra, ma provano delle sensazioni. I fiori, ad esempio, distinguono se la mano che si avvicina è lì per curarli oppure per strapparli e farne un mazzo che presto seccherà.

Gli animali sono ben più sensibili: provano affetto per i loro piccoli e per il branco, sentono la paura, soffrono non soltanto per una zampa rotta, ma ancor più quando vengono abbandonati e maltrattati, quando si sentono traditi da chi credevano li amasse. Giacomo pensò a chi va in vacanza buttando il cane sull'autostrada, a chi uccide a bastonate i cuccioli di foca per ricavarne la pelliccia, a chi usa il fucile a doppia canna contro le oche, disarmate, che stanno migrando. Pensò ancora alla tigre impazzita dietro alle sbarre dello zoo, e alle facce tristissime delle scimmie prigioniere nelle gabbie dei laboratori di vivisezione, destinate cioè a essere fatte a pezzi da vive durante gli esperimenti. E qualcuno dice che non c'è nulla di male, convinto che le bestie non soffrono.

«La differenza tra gli animali e le persone – disse il custode del Regno della Felicità – è che gli animali non cambiano modo di vivere con il passare dei millenni; il loro istinto li porta a mangiare, cacciare e giocare sempre allo stesso modo, perché non possono scegliere un comportamento piuttosto che un altro. Se la tigre ammazza il cacciatore, non è la tigre ad essere cattiva, ma è il cacciatore che è scemo».

«Quindi gli animali hanno un po' di anima?».

«Non come la tua, certamente, ma anche loro hanno ricevuto il soffio della vita del buon Dio».

«E noi?».

«Le persone – spiegò Pietro – possono scegliere tra il bene e il male: se tu vuoi far soffrire il tuo prossimo, nessuno te lo può impedire. Ricordati, però, che quando starai qui davanti a me dovrai risponderne. E potrebbero essere guai seri».

Giacomo si svegliò terrorizzato. La stanza era fredda, ma lui sudava come un termosifone. Mai più sarebbe entrato in un presepe, nemmeno in sogno.

Sentì il respiro di Mandrake, il suo cane peloso che dormiva accanto al letto. Avrebbe voluto svegliarlo e gridargli: «Io ti tratto bene, hai capito? Al momento giusto, ricordati di dirlo a quel vecchio con le chiavi».

La mattina seguente Giacomo partì per il Campo Invernale. I Capi gli avevano permesso di portarsi Mandrake. Durante la preghiera della sera venne letto un antichissimo brano della Bibbia che raccontava com'è fatto il Paradiso. Diceva che là tutti sono amici, che il lupo e l'agnello abitano insieme, così come il leone e la gazzella. Allora è vero che in Paradiso ci sono gli animali.

Mentre camminava sul sentiero, si disse che un pezzo di Paradiso lo stava già vivendo, perché lui era davvero il migliore amico di Mandrake, che intanto si divertiva a saltare come un matto sulla neve.



CORREVA L'ANNO...

DI FABIO FOGU
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI

Correva l'anno... di preciso, quale fosse non ricordo, ma la storia è molto conosciuta e l'avrete già sentita tante altre volte. Un signore, ormai non più tanto giovane, stava tranquillo nella sua casa quando a un certo punto sentì una voce: «Vattene dal tuo paese, dalla tua patria e dalla casa di tuo padre, verso il paese che io ti indicherò. Farò di te un grande popolo e ti benedirò, renderò grande il tuo nome e diventerai una benedizione; benedirò coloro che

ti benediranno e coloro che ti malediranno maledirò, e in te si diranno benedette tutte le famiglie della terra». Scelse di obbedire. Si fidò di quella voce e partì. Quel signore si chiamava Abramo e la voce che sentì era quella di Dio.

Correva l'anno 1928 quando anche un gruppo di giovani Scout sentì improvvisamente una voce. In realtà nessuno disse niente ma tutto fu scritto in un documento. Le parole erano più o meno queste: «Non potete più esistere, lasciate le vostre sedi, le vostre uniformi e i vostri ideali». Scelsero di obbedire, ma alla loro Promessa, alla loro Legge. Continuarono, di nascosto, a vestire la loro uniforme e a vivere secondo gli insegnamenti dello scoutismo. Quei ragazzi erano le Aquile Randagie e la voce, che non ascoltarono, era quella che durante il periodo fascista soppresse il movimento scoutistico.

Correva un anno e un giorno qualsiasi.

Un qualsiasi ragazzo con qualsiasi nome sentiva delle voci. Quelle dei genitori a casa, degli insegnanti a scuola, dei Capi Reparto e dell'Assistente in sede. Uno scelse di obbedire, ma solo perappare la bocca a mamma e papà, al Capo e all'insegnante. «Almeno la piantano di rompere».

Un altro a quelle voci non ci faceva caso «meglio



far finta di niente, così non hai nemmeno il problema di pensare cosa sia giusto fare».

Un terzo invece si divertiva a fare sempre il contrario di quello che la voce chiedeva. Ma non per seguire e obbedire a un proprio ideale, o per chissà quale altra scelta. Ma per il gusto di trasgredire, perchè «oggi chi non trasgredisce non è cool, non è al centro della compagnia di amici e chi si piega ai consigli della mamma e del Capo Reparto rischia di essere uno

sfigato che non sa ragionare con la propria testa». Quando l'anno qualsiasi stava per terminare la sua corsa, si avvicinò il Santo Natale.

I ragazzi qualsiasi e con qualsiasi nome pensarono che era arrivato il momento di ascoltare tutte le voci. Quelle di mamma e papà, degli insegnanti e dei Capi Reparto. Anche se a loro non importava niente di cosa dicevano, l'importante era ascoltare; non potevano rischiare che qualche «no» di troppo influisse sulla quantità di pacchi che avrebbero trovato sotto l'albero.

Correrà un anno, o forse è già corso, in cui lo sguardo di un ragazzo qualsiasi e con qualsiasi nome si soffermerà su un quadro appeso sulla parete della sede scout e inizierà a leggere. Quando arriverà alla settima riga probabilmente gli tornerà in mente quella antica storia molto conosciuta. Capirà allora che Abramo non ha ascoltato la voce di Dio per «farlo contento» e nemmeno per il semplice dovere di «eseguire un ordine imposto dall'alto». Poi penserà al 1928 e alle Aquile Randagie. Scoprirà che si può ascoltare anche più di una voce. Ma poi l'importante è saper obbedire a quella più giusta: quella che anche con sacrificio e sofferenza ci fa raggiungere gli obiettivi.

UN NATALE SPECIALE: RE MAGI E UNA STELLA COMETA

DI BUBBA - ELEFANTE LABORIOSO
 DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI



25 dicembre 1980.

Erano passati precisamente un mese e due giorni da quando quegli interminabili sessanta secondi avevano cambiato la storia di quel popolo. Avellinesi, gente umile, abitanti di una città segnata dal grande boom demografico, bramosa di riscatto sul piano culturale e urbanistico. Ma quel terremoto cambiò ogni cosa: palazzi abbattuti, strade dissestate, ponti crollati; la Torre dell'orologio, simbolo della città, era ormai solo la base di una lunga costruzione che non scandiva più le ore e il duomo, da poco restituito ai fedeli, appariva quasi totalmente distrutto. Fu una delle catastrofi più disastrose che l'Italia ricordi. Furono molte le persone che persero la vita, ma ancor di più quelle che persero la casa, fu così che si misero in moto i primi aiuti. Ma non arrivarono solo le forze militari, arrivarono soprattutto tanti volontari: Scout, Misericordia, Croce Rossa, infermieri, medici ma anche tante persone comuni che avevano sentito la necessità di porgere una mano a chi in quel momento era in difficoltà.



Si erano iniziate a montare tendopoli e a provvedere al vivere quotidiano: si distribuivano ogni giorno innumerevoli pasti, si distribuivano coperte, insomma si cercava di sopprimere, per quel che era il necessario, a ciò che il terremoto aveva ormai tolto. Così si arrivò alla vigilia di Natale, solitamente giorno

di gran festa, di grandi preparativi, ma l'atmosfera non era delle migliori. Di regali nemmeno a parlarne, sarebbero stati troppi i sacrifici da dover affrontare nel prossimo futuro.

C'erano diverse tendopoli sparse in varie zone della città, la più centrale era quella che sorgeva intorno alla chiesa parrocchiale di S. Ciro. Molte erano le famiglie ospitate nelle tende; i bambini presenti, con o senza la propria famiglia, erano quelli che concedevano ai più grandi qualche minuto di distrazione.

Ma quella mattina tutti si erano accorti che nell'aria c'era qualcosa di diverso, i bambini, correvano e giocavano, come sempre, i grandi si davano da fare come al solito, ma i volontari, tra i quali molti scout, avevano dei misteriosi atteggiamenti, erano strani.

Alcuni volontari stavano iniziando ad addobbare alcuni dei grandi alberi che erano nel viale, altri invece si muovevano freneticamente con molti pacchettini in mano portandoli da una parte all'altra, altri ancora si aggiravano con mestoli e cucchiai, altri invece con pali e corde cercavano di costruire qualcosa.

Le ore passavano ma i volontari continuavano a ritmi frenetici il loro lavoro. Finalmente era arrivata l'ora di svelare il tanto muoversi di quel giorno. Chiamate tutte le persone a tavola, si presentò davanti gli occhi di alcuni Avellinesi uno spettacolo davvero unico: una trentina di volontari con un buffo cappello da babbo natale portavano in mano dei vassoi pieni di ogni bontà e pacchetti colorati per ognuno di loro.

Arrivò così tra la gioia di tutti il momento più importante della serata, la grande Veglia Natalizia presieduta dal Vescovo. La Messa si celebrava all'aperto, ma il calore della gente era tale da non far percepire minimamente il freddo.

Si era creata ormai un'atmosfera davvero unica, la gente stretta l'una all'altra cantava allegramente e finalmente si rideva spensieratamente per la prima volta dopo tanto tempo.

La serata era ormai al termine, un bambino, uno tra i più piccoli, con due occhioni pieni di stupore richiama l'attenzione degli altri e dice: "ho visto una stella cometa"...



UN NATALE SPECIALE: RE MAGI E UNA STELLA COMETA



CHI AIUTERÀ BABBO NATALE?

DI VOLPE CHE PERCORRE IL SENTIERO FINO IN FONDO
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI

Le vetrine scintillavano e per le strade illuminate a festa, l'aria pizzicava un po'. Quanta gente sorridente che passeggiava! Tutti correvano per gli ultimi acquisti, qualcuno, per via dei giubbotti troppo lunghi e ingombranti, *rotolava*. Ah! Frenesia natalizia...

Con i candidi fiocchi di neve che scendevano lenti, il mio sguardo si posò sul negozio di giocattoli da dove uscivano, gioiosi, tanti bambini con pacchi enormi e infiocchettati.

Il nuovo modellino di fuoristrada sfrecciava luminoso davvero a velocità supersonica!

E che dire della nuova bambola? Lei sì che era davvero alla moda! E che accessori! Tanti da fare invidia persino ad una vera diva...

E, *nella strada delle contraddizioni*, all'angolo della via, s'ergeva, scuro, l'orfanotrofio.

Una bambina scrutava dal cortile quel via vai di gente.

"Quest'anno Babbo Natale passerà anche per lei!" mi ripromisi.

A casa feci partire subito una catena telefonica per tutti i miei Squadriglieri.

"Ma Capo, domani è il 23!" disse qualcuno, "Fa nulla... alle 8:00 in sede! Con ago e filo e tutti i ritagli di stoffa della nonna che trovate. Dimenticavo: tanti ditali!"

Io avrei "preso in prestito", dalla falegnameria di mio zio, alcuni piccoli scarti di legno da cui, con l'aiuto di un po' di carta vetrata, avrei ricavato delle bellissime costruzioni in legno.

Il giorno dopo, nonostante fossimo in vacanza, la sveglia suonò per tutti molto presto... o quasi.

Quando anche Peppe, con gli occhi ancora pieni di sonno e le pantofole ai piedi, arrivò, avevo già proposto alla Squadriglia il progetto: fabbricare con le nostre mani tante bambole di pezza e delle costruzioni di legno da far trovare ai bambini dell'orfanotrofio ai piedi del letto, la notte di Natale.

Tutti furono d'accordo da subito, nonostante sapessimo bene che, se con le costruzioni non c'erano problemi, per le bambole... beh, nessuno di noi aveva mai cucito una bambola, al massimo l'aveva privata dei capelli, per fare un dispetto alle amiche!



Fortuna che Giulio aveva la specialità di sarto!

Tutto merito di nonna Teresa che da sempre lo obbligava a rammendarsi da sé i calzettoni che bucuva ai campi.

Incuriosita dal nostro progetto, nostra complice fu quindi anche la nonna di Giulio, sarta di professione, che, in qualche modo, riuscì ad insegnarci velocemente qualcosa.

Aveva procurato dei piccoli bottoni colorati per fare gli occhi, e della spugna per imbottire le bamboline; tutti ritagli di camicie vecchie e calzini.

Per le costruzioni fu tutto molto più semplice. Occorreva carteggiarle un po' e dipingerle di colori vivaci.

Ci impegnammo per la nostra nobile causa e, alla fine, avevamo cucito in poche ore 26 bamboline e messo insieme un sacco pieno di costruzioni.

Che impresa per noi ragazzi tenere ago e filo in mano! Fortuna che avevamo i ditali! Altrimenti... Persino la nonna di Giulio restò sorpresa: "Non avevo mai visto una mano che somigliasse ad un colapasta!"

E, osservando le bambole un incoraggiamento: "Non avrei saputo fare di meglio! Con un po' di buona volontà si può davvero fare tutto, eh!", che esperienza!

Notte di Natale, avemmo tutti la medesima idea: offrire ai bambini dell'orfanotrofio anche dei biscotti fatti in casa...

Ci incontrammo in uniforme per ascoltare la Santa Messa.

Poi ci incamminammo verso l'orfanotrofio. Portammo di persona i regali ai piedi dei lettini, mentre i bambini dormivano.

Fra il silenzio della stanza, una bimba si svegliò, mi guardò negli occhi, mi salutò con la manina e sussurrò felice:

"Allora sei passato veramente Babbo Natale!"

CHI AIUTERÀ BABBO NATALE?

L'ERRORE PIÙ GRANDE

DI PICCHIO VOLENTEROSO
DISEGNO DI JEAN CLAUDIO VINCI



E' il 20 Ottobre del 1991, nella contrada di Rovittello, Francesca è appena salita al Noviziato, dopo aver vissuto un anno di Reparto.

Francesca è una delle ragazze più carine del Reparto Fenice dell'Acireale 3, tutti gli Esploratori più grandi si sono fatti sotto, l'hanno corteggiata, ricoperta di mille attenzioni, ma lei ha delicatamente bloccato quegli sforzi.

Non si sente ancora pronta, forse perché è troppo timida o forse perché nessuno, di quei ragazzi, le ha fatto battere forte forte il cuore.

Dario è al primo anno di Clan, un Clan appena riaperto, dove lui, Caterina ed Alessandro, i suoi migliori amici, sono i più grandi.

Alessandro e Caterina sono quasi sempre silenziosi, non criticano, non giudicano, non dicono male, non pensano male, non fanno mai male.

Il contrario di Dario che negli ultimi tempi è presuntuoso, vanitoso, spesso superbo, sempre duro e poco pulito nel dire, nel fare, nel pensare le cose.

Si espone sempre e comunque, nel bene e nel male, nelle attività o nei confronti è sempre il primo a partire, ma troppo spesso, in questi ultimi tempi, i suoi pensieri si tramutano in gesti e parole taglienti e dolorosissimi che fanno dannatamente male.

Il 20 Ottobre 1991 è la Domenica in cui Dario e Francesca si conoscono, scambiano qualche chiacchiera, condividono qualche momento in allegria.

Ritornano sullo stesso autobus, Dario osserva quei nuovi ingressi e pensa, Caterina e Alessandro lo guardano e sanno che i suoi pensieri non promettono nulla di buono...

Passano le settimane, Natale arriverà presto. Il Natale piace a Francesca, quelle luci, quei colori, quella gioia, Francesca sente il cuore cominciare a battere forte forte e ha la sensazione che non sia solo per il Natale ormai prossimo, c'è qualcos'altro.

Qualcos'altro che però non fa male, anzi è bellissimo perché è amore...

Ma succede qualcosa in una sera di metà dicembre, in una sera di freddo pungente dove però tutto è bello e colorato perché il Natale si avvicina.

Succede che Dario legge un bigliettino scritto da Francesca.

Succede che quel bigliettino altro non è che il sogno di una sedicenne diventato inchiostro, nient'altro, il

desiderio di fermare il tempo quando lei è vicina a lui, la sensazione che tutto diventi così meravigliosamente sereno quando lei sente la voce di lui, la consapevolezza che, se per il mondo Dario è qualcuno, per Francesca Dario è il mondo intero.

Ma la realtà è un'altra cosa, la realtà è invece una persona stupida ed ottusa che la deride e la rimprovera; un ragazzo che, solo perché più grande, si reputa in diritto di insultarla, perché non ha avuto il coraggio di dichiarargli quei sentimenti.

Ma la più sporca azione è quella di voltarle le spalle ed andarsene, lasciandola lì immobile, mentre lo guarda e sente il suo viso bagnato dalle lacrime, mentre lui se ne va accompagnato da quella dolce canzoncina di Natale che si diffonde per quella stradina.

Adesso Francesca vive a Scicli, ha lasciato Acireale dove invece continuano a vivere i suoi compagni di Clan che spesso proprio nel periodo natalizio si riuniscono e la ricordano.

Si dice sia felicemente sposata, Dario invece è cambiato, è un altro, anzi, è proprio l'opposto di quello che era in Clan.

Quel pensare, quelle parole, quell'agire non gli appartengono più, perché ha capito che non c'è cura per le ferite inferte dai nostri cattivi atteggiamenti e soprattutto che prima o poi ti si ritorcono contro.

Ed infatti, ancora oggi, Dario è spesso preda di vergogna e rabbia per come ha trattato "Lei", che è rimasta e per sempre rimarrà l'errore più grande.

Vorrebbe trovare il modo di chiedere scusa e farsi perdonare, ma non sa da dove cominciare, *oppure forse lo so, forse posso cominciare da qui: "Francesca, se puoi, perdonami..."*.



E MENO MALE CHE I LUPETTI GIOCANO SEMPRE...

DI PICCHIO VOLENTEROSO
DISEGNI DI CHIARA BEUCCI



Quando, nel 1429, Giovanna d'Arco sconfisse gli inglesi a Orléans aveva diciassette anni, una contadinotta, poco più che una bambina, un pidocchio; oggi Giovanna d'Arco è Santa. Quando Davide sconfisse Golia era un giovane pastore, niente di che, uno fra tanti della tribù; quella di Davide è la stirpe dalla quale discende Nostro Signore Gesù.

Quando, nel 1762, Mozart compì la sua prima esibizione a Vienna, aveva solamente sei anni; Wolfgang Amadeus Mozart è, ad oggi, considerato uno dei migliori esempi di "bambino prodigio" che la storia della musica possa ricordare.

Questa digressione vorrebbe sortire un effetto che per il momento resta poco realizzabile.

Quello di far capire a molti zucconi sparsi per l'Italia che non sempre chi appare più piccolo o debole, lo è nei fatti.

Magari, è un complesso di chi (come me) da Lupetto non era molto "robusto", ma si ha l'impressione che troppo frequentemente i Lupetti/Coccinelle (altrimenti chiamati "quelli che passano da giù") vengano trattati diversamente dal resto della Squadriglia, o del Reparto, e per loro vengano adottati "trattamenti speciali".

Al fine di evitare cose del genere, abbiamo realizzato un promemoria che i più "sbadati potranno utilizzare all'occorrenza" (vedi box a fondo pagina).

A motivazione di ciò molti si giustificano con il fatto che i Lupetti/Coccinelle non sappiano far altro che giocare.

Perché si ha la convinzione, purtroppo molto spesso ben radicata ed altrettanto sbagliata, che i Lupetti e le Coccinelle pensino solo a giocare e sappiano fare solo questo?

Forse lo pensiamo perché (eccezion fatta per i momenti solenni) è questo che maggiormente ricordiamo degli anni vissuti con Akela o Arcanda!

E forse ricordiamo i momenti in cui giochiamo perché è con il gioco che si stringe amicizia, è giocando che si abbattano le diffidenze, è nel gioco che si sviluppa lo spirito di squadra, grazie anche al gioco si impara ad essere meno egoisti, a pensare all'altro prima che a se stessi.

Il gioco ci ha trasformati, ci ha fatti crescere, ci ha resi Guide ed Esploratori, e deve essere stato per questo motivo che lo stesso Signor Baden-Powell azzardò la definizione di "bel gioco" proprio per l'intero movimento scout.

Sì, lo Scouting è un bel gioco, fra Scout si gioca tanto e bene.

Evitiamo dunque di prospettare al Lupetto/Cocinella salito dal Branco, un'atmosfera da "Qui si fa sul serio, hai finito di giocare, d'ora in poi solo lavori forzati e schiavismo da fine Ottocento!".

Chi adesso è Capo Squadriglia, ma anche chi non lo è, si sforzi, cerchi di ricordare quali siano i ragazzi che meglio si sono inseriti, che non hanno mai avuto paura di restare in Reparto e quelli che invece sono scappati via.

IL LUPETTO/COCCINELLA

- non corrisponde necessariamente a "piccolo Scout buono solo per giocare"
- non è termine indicante colui o colei che assume sempre ruoli di poca importanza
- non segnala essere umano da relegare in fondo alla tenda
- non coincide con "schiavo lavapentole" o "mulo trasportatore d'acqua"
- non ha significato di "zavorra della Squadriglia"

INCARICO	
CICALA	Abbiamo visto che i canti sono molto importanti nei momenti di animazione. Risulta quindi chiaro che c'è bisogno di un esperto per preparare una scaletta con le canzoni più adatte e poi fare in modo che tutti le cantino, o sotto la sua guida o con i classici foglietti con i testi scritti.
LITURGISTA	L'animazione prevede anche i momenti spirituali. Un buon liturgista saprà consigliare e rendere più incisiva qualsiasi tipo di celebrazione liturgica: dalla S.Messa alla veglia di preghiera.
MAGAZZINIERE	Per quanto essenziale possa essere un'animazione, ci sarà prima o poi bisogno di qualche materiale: teli, stoffe, corde, candele, ecc. Molte di queste cose sono nella normale dotazione di Squadriglia ed il magazzino sa perfettamente dove sono riposte ed in che condizioni si trovano.
CASSIERE	Inevitabilmente, succede sempre... che una cosa che ci serve ora, nel magazzino non ci sia proprio. Vuoi perché non ci era mai servita, vuoi perché l'abbiamo consumata, finita al Campo Estivo: sta di fatto che bisogna andarla a comperare! La cinghia della borsa ce l'ha lui: il cassiere. Il guaio è che, quando occorre, non c'è niente in cassa perché qualcuno è in arretrato con le quote!!! Fuori i soldi....

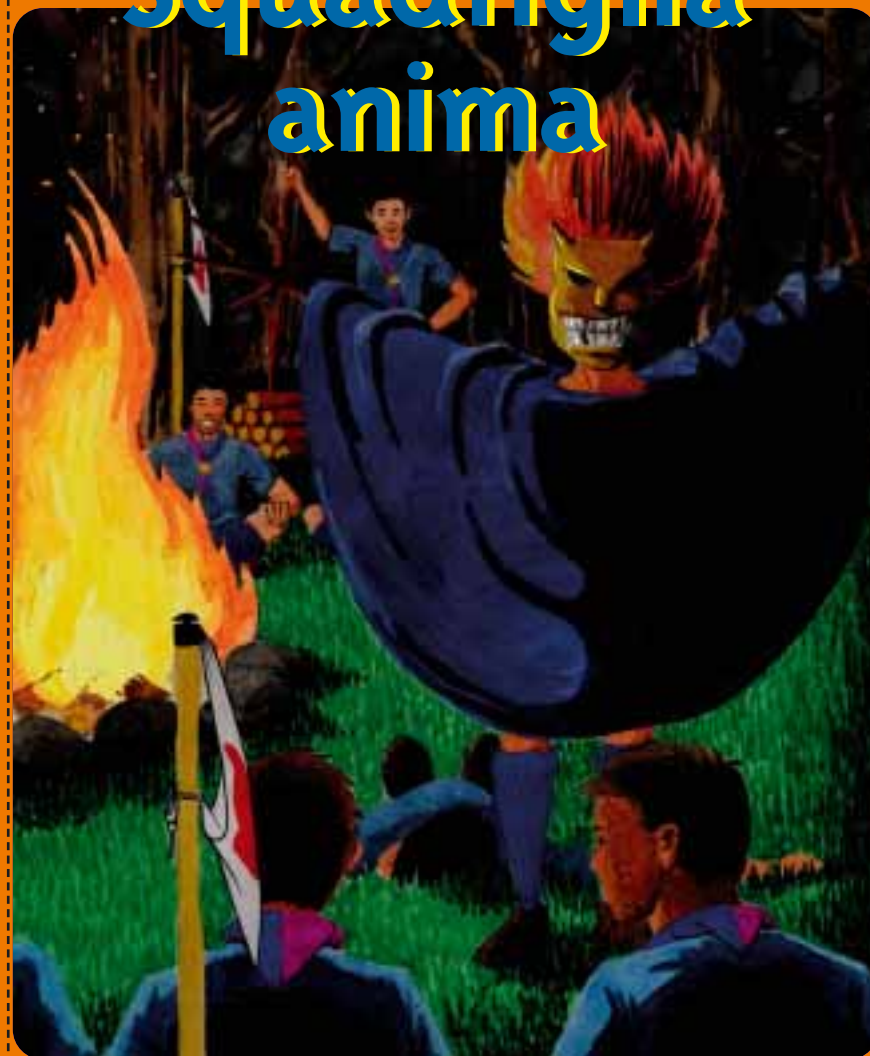
Nelle pagine precedenti non ne abbiamo parlato ma si può fare anche dell'animazione tecnica!

Impiegherete i Posti d'Azione, le Specialità ed i Brevetti. Spiegare le tecniche ad un laboratorio, non è semplice ma qualche accorgimento può aiutare a far meglio:

- presentate solo qualche aspetto della vostra tecnica, non potete spiegare tutta la topografia in un'oretta... ma riuscirete invece a far capire com'è che funziona e come è fatta una bussola
- non usare parole difficili, non siate i sapientini di turno (se siete troppo tecnici, chi vi ascolta non vi capisce e perde ogni interesse alle vostre spiegazioni: sbadiglia, parla con il vicino e, se può, va ad ascoltare qualcun altro)
- mostrate lentamente come si fanno le cose che proponete (ad esempio un nodo)
- coinvolgete gli "allievi" (il nodo fateglielo fare: impareranno meglio) così non si annoiano

La Squadriglia anima

INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.8 di NOVEMBRE 2005



COSSA SIGNIFICA ANIMARE?

DI ISABELLA SAMÀ
DISEGNO DI STEFANO SANDRI

La squadriglia anima... Non è cosa da poco, non tanto per l'impegno che si richiede, in fondo lo stesso di altre attività, quanto per ciò che sottende. Cosa significa "animare"? Significa dare l'anima, conferire l'anima, ossia la presenza di qualcosa di sacro e profondo ad una situazione che coinvolge più persone. Se ci pensate bene, non è facile dare una definizione di anima, ma è proprio lo sforzo di capire questo concetto, di interrogarsi sulla sua valenza che fa sì che ci avviciniamo al significato di animare, come Squadriglia, una veglia, un fuoco, una Messa o una cerimonia. Avere a che fare con l'anima significa renderci conto che siamo fatti di più livelli e che più ci spostiamo nel profondo di noi, più aiutiamo gli altri a guardarsi dentro senza

paura e con onestà e più scopriamo la verità, quella verità che ci fa persone libere e felici. La Squadriglia dunque anima con questa intenzione, con la voglia di avventurarsi nel profondo, di domandarsi i perché, di misurare questa vita con un'altra migliore, di capire ciò che conta veramente e farne partecipi, curiosi, pensanti anche gli altri. L'animazione fa uso delle tecniche dell'espressione, come il canto, il racconto, il mimo, la danza, perché l'espressione conduce al centro di se stessi e al cuore degli altri, fa trovare il linguaggio, simbolico e poetico, che dà voce all'anima e a tutti quei sogni, quei valori, quegli ideali che le parole, normalmente, non riescono a rendere. Animare una cerimonia significa celebrare

un momento di passaggio, di crescita di un ragazzo o di una ragazza. Animare una Messa vuol dire sentirsi partecipi del banchetto di Cristo. Animare un fuoco significa fare comunità. Animare una veglia significa contemplare e vivere l'attesa. Ogni animazione rimanda ad una riflessione profonda, ad una crescita interiore e comunitaria. Per farla riuscire, c'è bisogno di viverla e farla vivere con uno spirito consono. Se per esempio la Squadriglia si fa scoprire impreparata o malauguratamente scoppiata a ridere durante un'anima-

zione oppure la conduce sdrammatizzando, impedisce a sé e agli altri, di accedere ai significati più profondi ed importanti del momento, cioè butta alla malora quelle poche

occasioni che oggi giorno abbiamo nella nostra vita per guardarci dentro, capirci meglio, farci delle domande intelligenti e... cercare delle risposte.



SUGGERIMENTI PER ALCUNE CERIMONIE

DI VOLPE CHE PERCORRE IL SENTIERO FINO IN FONDO
DISEGNI DI SIMONA SPADARO

Le tradizioni variano di Reparto in Reparto, ma ci sono alcuni piccoli accorgimenti che vanno oltre le tradizioni e possono aiutare a semplificare le cerimonie importanti per la vita di ogni E/G.

VEGLIA ALLA PROMESSA (VEGLIA D'ARMI)

Tutti voi, Capi Pattuglia ed Esploratori, siete dunque come quei cavalieri e i loro uomini, soprattutto se terrete sempre presente il vostro onore, e se farete del vostro meglio per aiutare tutti quelli che sono in difficoltà o che hanno bisogno di aiuto. (B.-P.)



FIG.1

Per rivivere il clima di cui ci parla B.-P., si dovrebbe creare un'atmosfera *suggestiva* e raccolta, meglio se attorno al fuoco, con le stelle che suggeriscono al Novizio le storie e le antiche imprese dei cavalieri erranti, per riflettere sui valori della Promessa. (Fig.1) Il Campo è in silenzio ed il momento è tutto per il Novizio. Occorre quindi aver preparato le letture, le preghiere, le riflessioni e i canti a

tema, in modo che la veglia sia partecipata attivamente. Bisogna insomma coinvolgere il Novizio. I C.Sq. possono aiutarlo in alcune riflessioni raccontando i momenti più belli legati alla loro Veglia d'armi: racconti brevi, spontanei, e non dovranno mai cadere in banalità, mai discorsi troppo costruiti!

La voce dovrà uscire dal cuore...

Il Maestro del Fuoco, nel rispetto dell'atmosfera e con discrezione, manterrà la fiamma o, a secondo del momento, la brace.

La veglia non dev'essere lunga!

Si rischia che qualcuno crolli per la stanchezza! Altro che cavalieri assennati! Assonnati forse.

Il Capo ha già fischiato il silenzio, quindi, dopo la benedizione, chi vuole può rimanere a meditare aiutato dalla brace...

E' proprio qui la veglia! Un momento spirituale unico e individuale. Ogni Novizio ha ora l'opportunità di fermarsi per riflettere da solo attorno al fuoco e vicino a Dio.

PROMESSA



FIG.2

È il momento di promettere e cominciare l'avventura nella squadra di Dio... (Fig.2)

La cerimonia sarà ben preparata e solennizzata perché la Promessa sia uno dei momenti più importanti della vita.

È bene che dal Novizio, al Capo Sq., all'alfiere, al singolo Squadrigliere, tutti conoscano il proprio ruolo (si può pensare a una piccola prova preliminare).

Il materiale necessario (spille, distintivi, nodi, fazzolettone) va predisposto in anticipo.

La cerimonia è aperta anche ai genitori che saranno informati circa la solennità del momento e si disporranno in rispettoso

silenzio dietro il quadrato ufficiale.

Va bene fotografare, ma che non si disturbi con commenti inopportuni e si mantenga il silenzio! **Tutti i presenti**, dovrà essere chiaro, **sono testimoni privilegiati di quanto avviene** e il Novizio che sta promettendo, nelle mani dei propri Capi e *di fronte a Dio*, saprà che è solo e solo lui "attore" principale di questo momento di alta spiritualità.

ALZA E AMMAINA BANDIERA

Prima di partire per il Campo assicurarsi che tutte le bandiere, il Tricolore, quella di Gruppo o europea e quella dell'Agesci, siano integre, ben lavate e ripiegate. **Il pennone più alto e centrale sarà del Tricolore, a destra l'Europea o i colori del Gruppo, a sinistra quella dell'Agesci.**

L'uniforme nei quadrati ufficiali è obbligatoria: va verificato che le uniformi siano sempre pulite.

E che tutti abbiano i calzettoni blu... alzati sin sotto il ginocchio. (Fig.3)

Anche al Campo, lo stile rimane sempre stile.

Al C.R che chiede: "Pronti per l'alzabandiera?" risponde "Pronti!" solo chi isserà il tricolore.

Il Reparto conosce i canti (l'Inno di Mameli, Insieme) e al comando alza bandiera seguito dal fischio punto linea, intonerà, salutandole bandiere, quello più adatto.

Il "lato" composto dai Capi avrà cura di girarsi, verso le bandiere che stanno per essere issate, mentre gli



FIG.3

Ci saranno tantissime ultime cose che chi passa vorrà dire alla Sq e viceversa...

Il passaggio è qualcosa di molto forte, ma va vissuto con serenità.

È un momento di crescita! E, soprattutto per chi passa, sorridete! Perché il Reparto sarà sempre *il Reparto*, ma la vita scout attende mille altre avventure... (Fig.4)

L'uniforme va indossata solo per i momenti ufficiali: non indossiamola anche durante le costruzioni, o le attività! Abbiamone cura e poniamola ben ripiegata in un sacchetto dove non si stropicci e sia a portata di mano.



FIG.4

“alfieri” stanno legando i drappi al cavo.

Per l'ammaina, che può essere effettuato anche senza un quadrato ufficiale, si sceglie sempre uno stesso orario (come per l'alza) e così le Squadriglie saranno preparate a raccogliersi in un momento di attenti.

Al fischio, il *Campo* si ferma, ognuno si volge verso l'alza, anche se lontano, e saluta lasciando in sospenso qualsiasi attività.

Naturalmente ogni E/G conosce e vive la dimensione della fratellanza internazionale rappresentata da questi momenti.

PASSAGGI

Al di là dei consigli strettamente *tecnici* legati alla preparazio-

ne dell'evento, alla preparazione spirituale o alla sistemazione “strategica” che ogni Gruppo o Reparto saprà curare a seconda delle tradizioni, qui c'è un unico consiglio: trovare, prima del momento del passaggio, un pò di tempo da dedicare alla Sq.

ED ORA TOTEMI

DI PINGUINO DETERMINATO
DISEGNI DI ELISABETTA DAMINI

Il totem è un nome particolare che si rifà ad elementi naturali (animali, vegetali, eventi atmosferici...) seguito da un aggettivo, volti a rispecchiare una caratteristica fisica ed una caratteriale di una persona, esso deriva dalle antiche usanze pellerossa.

Non si tratta di una cerimonia Scout ufficiale, ma solo di una delle varie tradizioni dei Gruppi che aiutano a mantenere un'identità propria.

“Alcuni Reparti - forse più opportunamente - collegano la totemizzazione non solo e non tanto alla relativa cerimonia, ma altresì al superamento di prove impegnative (hike, imprese ecc.), con una tradizione che ricorda le usanze che nelle tribù primitive segnavano il passaggio dalla fanciullezza alla maturità (il “ragazzo Zulù” di B.-P.)” (da Cerimonie scout di Mario Sica pagg 133 - 135, edizioni Scout Agesci / Nuova Fiordaliso)

Ora passiamo ad alcuni aspetti tecnici sulla cerimonia.

Ambientazione

Generalmente, la cerimonia è segreta. E' necessario dunque ricreare un clima di **segretezza** che può essere reso con una luce, meglio soffusa, che può essere un **fuoco centrale (basso con legna che dà fuoco**

lento senza fiamme alte) oppure un'illuminazione **tutt'intorno**, ad esempio con **padelle romane interrate**.

E' senz'altro di notevole impatto e decisamente suggestivo ricreare le **atmosfera dei villaggi delle tribù indiane**, realizzando **veri e propri totem indiani**;

possiamo utilizzare cartone, legno, cartapesta. Se proprio vogliamo esagerare, perché non ricostruire i famosi **tepee**, le tende coniche delle tribù pellerossa?

Scenografia da oscar richiede attenzione nei costumi tipici e nella cura dei particolari del travestimento: nelle calde serate d'estate (evitiamo stupidi atti di-

mostrativi di coraggio, se c'è freddo) i giovani maschi totemizzati possono **scoprire il torace e decorarlo a piacimento**, le giovani “squaw” (le donne pellerossa) possono **giocare con fasce,**



bende e monili vari per adornare il capo ed il collo. Per i colori, privilegiamo sfumature che richiamino gli elementi naturali (terra, acqua, fuoco, aria).

Pensiamo anche ad intonare **canti** (stile urlanti indiani), come sottofondo, intonati a **bassa voce** per mantenere il senso di **solennità** della cerimonia.

Scartiamo le prove violente, gli atti stile "nonnismo" e gli scherzi di cattivo gusto! La totemizzazione non è mai una cretinata, ma al contrario un momento di passaggio verso la maturità.

Piuttosto pensiamo ad organizzare giochi di **orientamento** ed **abilità**, possono esserci prove che puntano a mettere



alla prova i cinque sensi, (tipo assaggiare intrugli dagli ingredienti misteriosi), **ma evitiamo pentoloni di schifezze che possono far star male i malcapitati.**

Che non ci siano attività improvvisate, al contrario la comunità deve lavorare con la massima attenzione per la realizzazione di questo

momento significativo ed emozionante.

Facciamo bene attenzione all'area dove si svolge la cerimonia, deve essere precedentemente pulita e liberata da eventuali pericoli (se ad esempio, nel Gruppo c'è la tradizione del salto del fuoco, controlliamo che il bracieri non sia troppo largo, che le pietre che lo circondano siano posizionate in modo corretto, senza sporgenze che potrebbero ostacolare la prova e mettere in pericolo chi deve ricevere il totem!).

Questi sono solo degli spunti, ognuno può seguire la propria tradizione, **ma se essa prevede stupidi rituali, allora è meglio abbandonarla!**



...per molte tribù primitive il totem era lo spirito di un animale che proteggeva la comunità, il cui nome era segreto, conosciuto soltanto dagli adulti... E nei vostri Reparti?

LITURGIA

DI MAURO BONOMINI
DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Quando si pensa ad una attività che coinvolge la fede capita spesso di notare sguardi fuggenti, sbuffate impazienti, fughe improvvise. Qualche volta, durante le celebrazioni, si sentono chiacchiere, risate, rumori inopportuni che interrompono la concentrazione e l'attenzione. Sarebbe proprio che sia tutto "una barba!", una rottura di scatole, una serie di gesti e parole buttati al vento, noiosi e tristi. (Fig.1)

più interessanti dell'enumerazione dei nemici uccisi dal re o dalle terre conquistate dal talaltro. Il Nuovo Testamento non è triste... per nulla! Gesù partecipa a feste, dice cose gioiose, che offrono libertà e felicità, non patimenti e penitenze, ma amore e fraternità. E' questa



FIG.2

FIG.1



Se leggiamo le Scritture venire a contatto, parlare con Dio è tutt'altro che noioso. L'Antico Testamento ci parla di gioia, di canti, di danze e queste sono le parti più belle, certamente

gioia e questo senso di libertà e di impegno che dobbiamo ritrovare e far ritrovare a tutti i nostri squadriglieri quando animiamo un'attività di fede. Certo, gioia non vuol

dire confusione, sregolatezza, scherzi: il messaggio di Gesù non è uno scherzo, è la cosa più seria del mondo. (Fig.2)

Allora dobbiamo curare ogni particolare perché ognuno possa riuscire a mettersi in comunicazione gioiosa con Dio e con gli altri sorelle e fratelli che pregano insieme. Un **angolo di preghiera** semplice, ma curato e ben disposto, sono un buon punto di partenza, come la scelta di un luogo adeguato ad una veglia o ad una celebrazione significativa per la Squadriglia o il Reparto. Noi Scout amiamo la natura e nella natura è più facile

pregare: un altare ben costruito, con gli alberi che svettano come colonne è molto suggestivo. In questo caso usiamo la parola nel suo significato di "Che suggerisce". La bellezza del mondo ci ricorda quanto può essere bello vivere insieme, se ognuno di noi si impegna a voler bene agli altri. Nell'angolo della Squadriglia un'icona costruita con le nostre mani merita il posto d'onore e può essere accompagnata da un leggio su cui poseremo la Bibbia o il Vangelo. (Fig.3)

Il canto liturgico è un po' trascurato. Eppure molti canti sono bellissimi e fa molto piacere ascoltarli. Perché allora non impegnarci? Il canto unisce, riscalda lo spirito del gruppo, i testi significativi che accompagnano le note aiutano la comprensione... ed essere stonati non è una scusa, basta cantare a voce un po' più bassa di chi invece è intonato. Gli strumenti musicali, ben suonati, accompagnano magnificamente il nostro canto. (Fig.4) Anche strumenti ritmici possono dare, con la

g i u s t a misura, più cuore e forza al canto e alla musica, anche **strumenti costruiti artigianalmente dalle nostre abili mani** (percussioni, maracas, tamburelli...). Se poi vogliamo veramente impegnarci, il **canto gregoriano**, se pur impegnativo, è veramente una gioia per le orecchie e per il cuore. Magari nella nostra città c'è qualcuno che lo sa cantare e ci può aiutare ad impararlo!



Anche le letture e le preghiere richiedono impegno e abilità espressive: dobbiamo far capire a chi ascolta il significato di quanto leggiamo. Quindi parole ben scandite, **voce alta** (senza urlare), ritmo



FIG.5



giusto di lettura (né troppo lento, né troppo veloce) ed **espressività della voce** (attenzione alla monotonia – voce sempre uguale). (Fig.5) Leggere prima i testi ci permetterà di non fare errori e qualche prova pratica ci permetterà di ottenere buoni risultati espressivi. I **simboli e gesti** che si compiono nelle celebrazioni e durante le riflessioni devono essere significativi. Essi sono la rappresentazione di un significato, l'unione con un valore impor-

tante, se li trascuriamo perdono il loro valore. Ci sono persone che tengono come cosa più cara il simbolo di una squadra di calcio o credete che Gesù sia meno importante di un calciatore? In una veglia che precede un momento di preghiera o anche semplicemente prima di una celebrazione, si possono utilizzare altre tecniche espressive, che sappiamo far riflettere e aprire le menti e i cuori. Il **mimo, la recitazione** (ancora oggi in molte parti d'Italia e del

mondo, si tengono sacre rappresentazioni pubbliche nei momenti liturgici forti), ma anche (alla sera) il **teatro delle ombre**, i **quadri fissi** o i **quadri mobili**, la **danza**, possono essere utilizzati con soddisfazione, basta che tutto sia ben preparato e non buttato lì con sciattezza, fretta e indifferenza. Già è poco Scout presentare scenette mal fatte durante un fuoco di bivacco, ripetere lo stesso comportamento in attività di fede è veramente bruttissimo. Anche la **lettura del Vangelo** può essere **accompagnata da mimo o animata da più voci**, sia alternandosi nella lettura, che affidando le parti descrittive ad un narratore e facendo leggere a lettori distinti le parti dei personaggi. Impegnarci e fare del nostro meglio ci porterà a comprendere più a fondo il messaggio di Gesù, ci aiuterà ad esserne buoni testimoni, Guide e Scout che si impegnano a cambiare il mondo perché diventi, da subito, un posto dove la gente si vuole bene.

AD OGNUNO LA SUA ...ANIMAZIONE

Suggerimenti e consigli

...da ascoltare e mettere in pratica

DI SARA MELONI
DISEGNI DI SARA PALOMBO

Quando la sera al Campo partecipate ai fuochi di bivacco, come si svolgono? Avete mai fatto caso che all'inizio la Squadriglia, che ha il compito di animare, chiama tutti intorno al fuoco con una canzone o con un ban, qualcosa di divertente e che riesca ad attirare l'attenzione delle altre Squadriglie?

Poi il fuoco si svolge come programmato e, salutati tutti, si fa ora di darsi la buonanotte. Tutti i Reparti che si rispettino però, prima di salutarsi, si raccolgono intorno al fuoco a pregare e a riflettere sulla giornata appena passata. Senza stare a spiegare il significato del momento in cui si prega e si ringrazia il Signore, il momento in cui si riflette sulla giornata trascorsa, e su quelle che ancora dovranno passare, comprendiamo che serve anche a creare una particolare atmosfera. Perché il fuoco, **inizia con un certo slancio e, finisce sottovoce.**

Maschere famose



Finire il fuoco cantando un canone e la preghiera della sera serve anche a conciliare il momento di assoluto riposo che ci attende: la notte. Se il fischio del silenzio suonasse proprio dopo che vi siete

caricati con bans e danze, saltando e cantando a squarciagola, secondo voi ci sarebbe qualcuno disposto ad andare in tenda a riposare?

Non so perché, ma qualcosa mi dice di no!

Prove allo specchio



Al contrario invece, prima di un grande evento, magari della realizzazione della fase finale di un'impresa di Squadriglia o di Reparto, oppure prima dell'entrata in scena per lo spettacolo che avete preparato per tutto il quartiere, è necessario caricarsi: bisogna fare in modo che lo spirito di gruppo entri in gioco per

aiutare tutti a superare quelle piccole-grandi difficoltà che potrebbero presentarsi. Sarebbe opportuno che questi momenti fossero gestiti da un **animatore**, cioè da una persona in grado di prendere in mano la situazione, senza lasciarsi abbandonare all'agitazione del caso. Un animatore che sia capace di **trasmettere**

agli altri l'entusiasmo necessario per riuscire nell'impresa.

Che si tratti di calmarsi o di caricarsi, se si vuole riuscire nel migliore dei modi, in queste occasioni tutto va preparato nei minimi particolari.

L'animazione di un evento o di un momento particolare, richiede attenzione. Il lancio di un'attività è più efficace se **vi presenterete in maschera** davanti alla platea. Dovrete **distinguervi dalle persone che vi ascoltano, attirare la loro attenzione, sollecitare la loro curiosità.**

Dovrete fare in modo che le persone, che magari fino ad un attimo prima non vi conoscono, possano entrare presto in sintonia con voi e con quello che state proponendo. Il **trucco e i travestimenti o le maschere**, in questi casi, **funzionano da esca.** Se poi c'è bisogno, dopo il lancio, che tutti si mascherino per cominciare a giocare, munitevi di

In scena



carta crespata, spille da balia, stoffe e magari anche ago e filo. Ognuno avrà l'opportunità di travestirsi seguendo la propria fantasia.

Poi, a seconda dei momenti che state vivendo e di ciò che volete far vivere agli altri, dovrete utilizzare **tecniche differenti**.

Considerato che ogni momento d'animazione vuole trasmettere una o più sensazioni, dovrete **scegliere come proporvi** al vostro pubblico.

Le tecniche più comuni e che sicuramente ognuno di voi conosce, sono: il **mimo**, la **recitazione**, la **danza**, il **racconto**, il **canto** (solo per dirne alcune).

Se state animando un momento di festa euforica e dovete cercare di **mantenere alta la gioia** e il trasporto di tutti, **proponete qualche canzone** molto conosciuta. In questo modo, ognuno si sentirà coinvolto e potrà cantare, stonato o intonato che sia, insieme agli altri. Mi

vengono in mente, tanto per fare un esempio, canzoni come *La Gioia*, *Una pietra dopo l'altra* o altre canzoni che nel vostro Reparto si cantano spesso.

Quando invece la vostra animazione dovrà puntare a **sviluppare la fantasia** dei vostri uditori, allora **cominciate a raccontare**, magari **storie di mistero** che lasciano qualcosa in



Materiali per costumi

sospeso. In questo modo insospettirete chi vi ascolta, che presterà sempre maggiore attenzione. Molto importante, in questi casi, è anche l'utilizzo del **tono della voce**. Vi sembrerà strano, ma si può attirare l'attenzio-

ne urlando quanto parlando sottovoce. Proprio così. Se cominciate a parlare a bassa voce, il Reparto, che sta facendo confusione, inizierà a fare silenzio per sentire ciò che state dicendo. Oppure, state raccontando una storia misteriosa e volete trasmettere la suspense adatta all'occasione? Potrete allora **abbassare il tono della voce**

e raccontare lentamente tutti i particolari della storia. I vostri ascoltatori si **incuriosiranno** e spalancheranno gli occhi in attesa di una sorpresa. Alcune volte, invece, è necessario **alzare il tono**, per

catalizzare l'attenzione degli altri, per **sorprenderli o per svegliarli**.

Se volete che sia la **fantasia visiva** (anche detta immaginazione), a farla da padrone, **bendate tutti** e, dopo aver messo una **musica di sottofondo** che sia rilassante, leggete una storia lentamente e scandendo tutte le parole, stando attenti a dare la giusta intonazione al brano. Con la **danza** riuscirete

a **trasmettere i sentimenti** del vostro animatore. I movimenti del corpo, insieme a una musica capace di stimolare l'attenzione, saranno in grado di catalizzare anche gli spettatori più distratti, incuriositi da quello che sta accadendo. Ancora, con il **mimo** potrete unire alla concretezza dei movimenti del corpo la **fantasia** di chi vi sta di fronte, che sarà intento a capire la

scena che state rappresentando.

Rigorosamente vestiti di nero e con la faccia truccata con il cerone bianco, potrete sbizzarrirvi a ricreare ambienti, mimandoli (se siete in tanti), oppure mettere in scena semplici momenti di vita quotidiana: l'importante è che i **movimenti risultino essere lenti ed estremamente curati**.

E poi la **recitazione**. La si può utilizzare quando si vuole dare maggiore concretezza alla storia, **quando vi sembra troppo complicato utilizzare le altre tecniche**, quando il momento esige una **comunicazione più semplice ed immediata**.

Come avrete capito, ogni occasione richiede tecniche differenti. Ci sono dei piccoli trucchi che potrete *imparare facendo* e che, se messi in pratica, faranno in modo che la vostra animazione risulti efficace e divertente, oltre che ben fatta.



Il mimo

NINO E' PARTITO DA UN'ORA
PER ANDARE A FARE LA LEGNA...



Chi è accolto giocando, in allegria, con il sorriso e l'entusiasmo della Squadriglia, difficilmente ci abbandonerà.

Il gioco è proprio quello che ci vuole per rompere il ghiaccio, per conoscersi, per assicurare all'ultimo arrivato che è tra fratelli, che non condividono solo l'indossare un'Uniforme, per convincerlo della felicità di averlo lì con noi.

Proprio e soprattutto con l'arrivo di nuove Guide e nuovi Esploratori il Reparto e le Squadriglie sperimentano e costruiscono nuovi giochi, nuovi scenari, nuove tecniche d'attuazione per i giochi.

Un gioco ripetuto, alla fine stanca, la Salita in Reparto, le nuove presenze in generale, stimolano la creatività di ciascuno, introducono novità ed inattese avventure.

E perchè questo si verifichi al meglio, organizziamo nelle prime riunioni giochi che assomiglino (magari un pizzico più complicati, senza esagerare...) a quelli in cui le nostre Zampe Tenere erano abilissimi in Branco (basta perseguire per circa una settimana l'intero Staff dei Vecchi Lupi, a rotazione, mi raccomando, non prendetevela solo con uno...).

Oppure inventiamo giochi in cui l'essere piccoli, sfuggenti, minuscoli, leggeri sia un'arma fondamentale e vincente (stretti passaggi, lotte con il compagno sulle spalle e via così).

Ma non avete cuore?

Quei poveri bambini proiettati all'improvviso in una dimensione di: Azimut e Nadir, nodi di terza ruolo, fratture esposte, tende sopraelevate, piombature, trote salmonate cucinate al cartoccio...

E che dire di tutte quelle settimane così improvvisamente piene, così, tutte d'un colpo?

Riunione di Reparto, riunione di Squadriglia, Consiglio d'Impresa, riunioni di quà, riunioni di là, il tutto spaventosamente senza mai giocare un po', ma vi pare normale?

E pensate a quei poveri genitori che si erano abituati ad almeno un viaggetto al mese in ospedale, reparto ortopedia, per infrazioni, piccole fratture, leggere distorsioni...

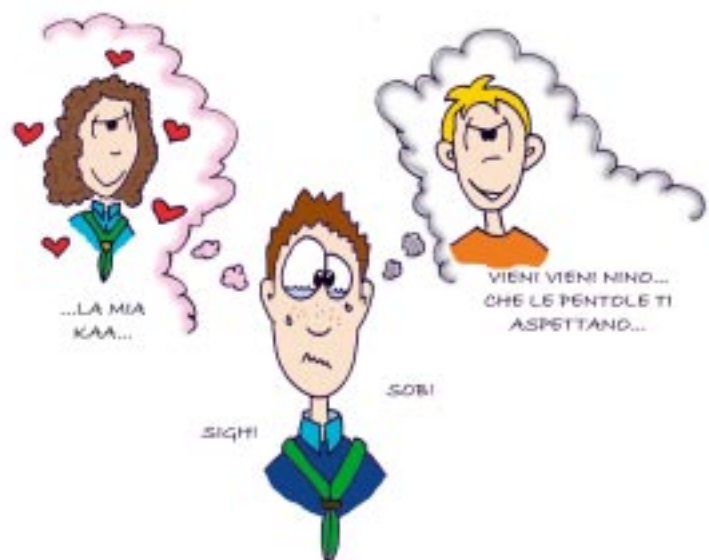
E i nonni? Cosa ne faranno i nonni di tutti gli intrugli a base di alloro, se non ci saranno più quei giochi di riconoscimento degli ingredienti della pozione magica del Mago Pazzo, che solitamente provocano gastroenteriti al più cinghiale dei Lupi?

E i commercianti dei mercatini?

Sareste così insensibili e crudeli da mandare sul lastrico i venditori delle magliette, delle tute, dei pantaloni che puntualmente vanno in brandelli nelle attività di gioco, manco fossero stati addentati da un pitbull?

Per non parlare della cassetta di Pronto Soccorso comperata inutilmente.

Suvvia, siate sensibili, giocate...



BADEN-POWELL LA PENSAVA COSÌ!

Lo Scouting è un bel gioco, se ci diamo dentro e lo prendiamo nel modo giusto, con vero entusiasmo. E come per altri giochi, scopriremo anche che, giocandolo, guadagneremo forza nel corpo, nella mente e nello spirito. Ma, non dimenticatelo, si tratta di un gioco all'aria aperta e dunque ogni volta che ne capiti l'occasione andatevene all'aperto.

(Scouting per ragazzi, pg. 353, IX edizione Nuova Fiordaliso)

LA VITTORIA DI ORDINE SU CAOS

BASTA CON LE COLTIVAZIONI DI FUNGHI NELLE CASSE DI SQUADRIGLIA

DI TERENCE MAC KENZIE
DISEGNI DI SIMONA SPADARO



Da molto tempo rifiutavo l'invito del mio amico Piero, finalmente dopo anni mi ero deciso di andarlo a trovare.

Di ritorno dalla mia ormai abitudinaria camminata in Nepal, invece di prendere la mia fida mongolfiera e fare rotta verso casa (l'Alaska N.d.R.) ho attuato una piccola deviazione e, passando per un paio di deserti, a dorso di cammello, e solcando un paio di mari, a bordo del mio superaccessoriato pattino, sono finalmente giunto in Italia.

Ragazzi!! La parte più avventurosa del viaggio!! Da Brindisi al paese del mio amico Piero in provincia di Novara due settimane, fra scioperi, rotture di treni, eccetera.

Certo io non mi sono scoraggiato, ma avrei forse fatto prima a piedi.

Finalmente sono giunto a destinazione e Piero, che fa il Capo Reparto, ha insistito moltissimo perché lo accompagnassi alla prima riunione di Alta Squadriglia dell'anno.

Appena entrati in sede, mi sono complimentato con lui per la bella idea avuta, di organizzare una coltivazione di funghi per l'autofinanziamento, me ne sono accorto subito grazie al mio olfatto super sviluppato: c'era il classico odore di umido, di marcio e di foglie in decomposizione, che accompagna il sottobosco in quei mesi in cui i porcini spuntano tra l'erba.

Pregustavo, tra le altre cose, già una cenetta a base di questi deliziosi frutti della natura.

Lui mi ha subito smentito, dicendo che l'olezzo veniva dalle tende di Squadriglia, usate al Campo, smontate sotto la pioggia, riposte nei loro sacchi e...mai più aperte. (Fig.1)

Complimenti! Gli ho subito stretto la mano, in segno di ammirazione nei confronti dell'organizzazione di Reparto, così precisa ed attenta al materiale, ma mentre mi spostavo nel semibuio in cui era quell'an-

tro puzzolente, sono inciampato in un groviglio di fili che si trovava adagiato sul pavimento. La mia caduta è stata un po' attutita dalle casse delle Squadriglie, abbandonate un po' qua e un po' là, fra un telone impermeabile ed un piccone.

Con una mano sono finito in una pentola in cui era stata "dimenticata", un'abbondante porzione del risotto dell'ultima sera di Campo, mentre l'altro braccio, che avevo usato come ammortizzatore, era arrivato in prossimità della lama di una sega, lasciata a terra senza custodia.

Dopo una mezz'ora sono riuscito a liberarmi, quel groviglio di fili che altro non era se non la dotazione di Reparto di cordini lasciati a terra, mi aveva avvolto come una mosca in una ragnatela.

Ho dato una mano a Piero a rialzarsi perché, mentre io cadevo, aveva cercato di acchiapparmi al volo sciogliendo però a sua volta su un pezzo di sapone di Marsiglia, ancora semi umido, che si trovava nascosto nell'oscurità pronto a zompare fuori e fare danni.

Ho subito letto negli occhi del mio amico lo sgo-mento e la vergogna per quanto era accaduto, anche perché egli aveva ancora nella mente la sua visita nella mia sede, di quando venne a fare il Campo Estivo dalle mie parti.

E sapete noi alaskiani, no alaskesi, beh noi abitanti dell'Alaska! Abbiamo molta cura per le nostre case e la sede di Reparto, all'interno di un Parco Nazionale, completamente costruita in tronchi di abete, dal tetto al pavimento, è il nostro fiore all'occhiello.

Voi sapete come sono fatto, non tollero il disordine e gli sprechi, sono balzato su di uno sgabello ed ho cominciato a dare ordini a dritta e manca.

I Capi Squadriglia li ho spediti nel campo della par-



roccia a piantare le tende, in modo da poterle pulire sia dalla muffa, usando delle spugne imbevute di varechina, sia dalla sporcizia sui catini, usando del sapone.

Si è potuto così anche ridare un po' di impermeabilizzante ai soprattetti, in maniera da non correre rischi in caso di acquazzoni violenti.

I Vice Capi Squadriglia invece li ho pregati di prendersi cura del cordame, dopo aver loro insegnato ad arrotolare correttamente un cordino. (Fig.2)

Le corde di canapa, essendo una fibra naturale, devono essere ben asciugate e poi regolarmente unte di olio di lino, in modo da ridonare loro elasticità e forza.

Piero e gli Aiuti Capi Reparto, che nel frattempo ci avevano raggiunti, sono stati destinati al ripristino del materiale da taglio.

Le accette abbisognano spesso di una ripassata sul filo, con l'apposita pietra, e i manici in legno vanno trattati anch'essi con olio di lino.

Per quanto riguarda le seghe invece, è una buona norma passare della carta vetrata leggera sulla lama per rimuovere ogni residuo di resina e ruggine. Poi si può ungere con dell'olio protettivo, va bene anche uno spray antiossidante.

Le tende riposte nel magazzino, gli attrezzi al loro posto e i cordini nelle apposite sacche e già la sede sembrava un'altra cosa: prima si aveva l'impressione fosse esplosa una rivendita scout o un magazzino militare, ora si cominciava a respirare aria nuova.

Restavano da sistemare pentole e stoviglie, ogni convenuto alla riunione, alla fine della giornata, si sarebbe portato a casa un pezzo da lavare con cura. Anche le casse di legno, usate al Campo, vanno svuotate completamente e ripulite di qualsiasi sporcizia vi si possa trovare all'interno. Spesso, dentro, si rovescia ogni tipo di sostanza, dall'olio per friggere al petrolio della lampada. Va tutto ripulito, perché in un ambiente del genere vi sarà sicuramente il proliferare di ogni muffa e batterio conosciuto, e non, con il rischio di far ammalare chi avrà il coraggio di stivare, ancora lì dentro, il materiale da portare via.

Finalmente potevo scendere dallo sgabello del comando. Devo dire che cominciavo a stare scomodo, così in piedi, al disopra di tutto e di tutti. Del resto era uno sporco lavoro, ma andava fatto e mi sono sacrificato io. Sono bastati i ringraziamenti di Piero e degli altri per farmi riprendere...scherzi a parte, avevamo svolto in poche ore un lavoro che si doveva fare appena tornati dal Campo. Si sarebbe risparmiata parecchia fatica se non fosse passato tutto quel tempo. (Fig.3)

E si avrebbe avuta anche la sede pulita, a disposizione delle Squadriglie che, durante l'estate, avrebbero potuto approfittarne per ritrovarsi.

Tra le altre cose ora ci si poteva dedicare ad abbellirla con i trofei del Campo: le foto, le panchette costruite con il metodo del froissartage, le tracce in gesso del raid di Reparto, le relazioni degli hike di Squadriglia nel Libro d'Oro.

La mia visita stava volgendo al termine, mancava

FIG. 3



poco all'arrivo del treno che mi portava la mia vecchia mongolfiera, con cui avrei ripreso il viaggio verso casa.

Non mi restava che salutare i miei amici e raccomandar loro di fare le cose per bene.

Anche perché, gli ambienti e i materiali, che ci vengono affidati, valgono molto e non è giusto che, per la nostra incuria, si rovinino irrimediabilmente. Ma basta prediche, è ora di andare, a casa mia sta per affacciarsi ormai l'autunno ed i cervi e gli orsi scendono verso valle. E' un'ottima occasione per fotografarli nel loro ambiente.

E' sottinteso che se volete dare un'occhiata alla sede del mio Reparto basta che veniate a trovarmi, sono sempre a disposizione. Quando sono a casa! Vedete con tutto il movimento di Scout in giro per il mondo... Eurojam, Jamboree, Campi Nazionali eccetera... sono spesso in viaggio, ho tanti amici da salutare. (Fig.4)

E...tante sedi da sistemare.

Buona caccia!

TMK

FIG. 4



IL CAMPO REGIONALE E/G DELLA SARDEGNA



FOTO DI MARCO PUSCEDDU, SARA MARONGIU, FABIO FOIS (SANLURI 1)
E DI BEATRICE LINDIRI, BOBO LOSSU (CAGLIARI 6)

L'AVVENTURA GIORNO PER GIORNO

DI ANTONIO OGGIANO, FEDERICA TOCCO E FILOMENA CALZEDDA

Il nucleo centrale del Campo Regionale si è sviluppato nei cinque giorni tra il 25 e il 30 luglio. In queste giornate gli Esploratori e le Guide hanno vissuto le attività fondamentali, certo anche nei due giorni precedenti, dedicati alla costruzione degli Angoli, e in quello finale, dedicato allo smontaggio, si sono fatte cose importanti, ma in quei giorni centrali si è vissuta la grande avventura a cui ci si era preparati nell'anno precedente.

Ma in cosa consistevano queste attività ???

Ecco una sintesi di come si è svolto il Campo.

I segreti di Escanamapi

Una giornata, tutta intera, dedicata alla scoperta dei *segreti di Escanamapi* (chissà che vuol dire?). Chiaro no? Abbiamo preso le iniziali di ESpressione, CAMpismo, NATura, Mani Abili, Ploneristica ed ecco un nome un pò misterioso per un luogo fantastico come il Regno di Amorth. Si trattava di partecipare a un laboratorio tecnico di alto livello. Dalla mattina, fino al pomeriggio inoltrato, gli staff dei Reparti hanno proposto a Esploratori e Guide di altri Reparti una tecnica nuova, mai provata in precedenza...dei laboratori diversi, che il Consiglio dei Capi Squadriglia sceglieva per ogni E/G del Reparto, a seconda del suo sentiero e delle sue attitudini. A fine giornata, così tutti i componenti del Reparto, hanno imparato qualcosa di nuovo ed originale, da raccontare e far scoprire agli altri. Ne abbiamo visto delle belle: dalla lavorazione del sughero e del legno, ai lavori di sartoria, alle tante idee per l'autofinanziamento, ai teatrini in cui sono state sperimentate varie tecniche espressive e a tutte le costruzioni che rendono un campo ricco di comfort!

Insomma grandi idee, per nuove Imprese da proporre in futuro anche a chi non ha potuto vivere con noi questa meravigliosa avventura !

Le pozioni di Landolf

Una giornata intera per giocare insieme, superando avventure e prove proposte da maghi ed elfi della zona, una giornata per selezionare le Squadriglie più in gamba, quelle più scaltre e preparate, che avrebbero insieme contribuito ad aprire le porte del regno di Amorth.

Ergon kai andreia

Saper fare con forza e *vigore*, per realizzare *Imprese*: grandi Imprese! Imprese speciali, quelle che sono state realizzate al Campo, Imprese progettate con cura da tutte le Squadriglie partecipanti, Imprese che sono state realizzate in un giorno di grande lavoro ed impegno, sottocampo per sottocampo.

Un'occasione unica per dimostrare la competenza di ogni Squadriglia, ma anche per farsi venire delle nuove idee, confrontandosi con gli altri, per progettare nuove avventure, scoprendo piccoli e grandi trucchi, che altre Squadriglie mettevano in pratica a pochi metri di distanza.

Oltre i territori del regno

L'avventura si è estesa oltre i territori della base scout di S.Martino, oltre i limiti del Campo...un'avventura diversa per ogni Squadriglia, dal mattino sino al tramonto. Un'avventura per scoprire luoghi e paesi, per conoscere persone, per intessere relazioni e compiere Buone Azioni. Ma la Missione è stata anche occasione di competenza, per sapersi orientare e saper camminare nel rispetto della regole di sicurezza, per aiutare chi è in difficoltà e per rendere ancora più unita la Squadriglia.

Sconfinando

Si è viaggiato anche oltre i territori del regno, oltre i limiti terrestri della nostra splendida Sardegna, si è arrivati più lontano, a scoprire questo grande ed affascinante mondo che il Signore ci ha dato la

L'arrivo al Campo



E/G all'arena di apertura



Capi all'apertura



possibilità di abitare. Una giornata dedicata a conoscere ricchezze e povertà del pianeta terra, ad imparare usi e costumi di popoli vicini e lontani, ma non solo. Una giornata dedicata anche a regalare agli altri le peculiarità della propria città o paese di origine, con una fiera delle tradizioni ricca di suoni, gusti, colori e profumi, una fiera preparata da ognuno per gli altri con la consapevolezza che nessuno è così povero da non avere niente da dare e nessuno è così ricco da non avere bisogno di qualcosa da ricevere dagli altri!

LA TRACCIA COMUNE NEI SENTIERI DELLA NOSTRA VITA

DI FILIPPO MELLIS

La mattina del 23 luglio, Esploratori e Guide coi loro Capi, si sono alzati molto presto: una doccia fresca, una borraccia da riempire, due panini e un berrettino per il sole e poi, indossata l'uniforme, salire su un treno, o su un pullman, e arrivare ad Abbasanta dove si sono incontrati ben 58 Reparti!

Un treno, già caldo fin dall'alba, e poco dopo un sole giallo e rovente che starà con noi per tutta la settimana, anche e soprattutto su quella strada che dalla stazione arriva fino alla base scout di San Martino...

"Filippo, ma che ore sono?" – "Quasi le dieci! Filomena, dobbiamo correre al portale del campo: stanno arrivando i primi. Chiamiamo anche Padre Marco."

Ed eccoci qui, ad accogliere il primo Reparto che arriva da Carbonia... poi Sassari, Nuoro: un po' di stupore nel conoscere questi tre Capi Campo, ma negli occhi, fin da subito, traspare la gioia e l'emozione per un'avventura enorme che alla fine vedrà impegnati, in giochi e missioni e imprese, circa 2000 scout.

Alle tredici si decide che è meglio andare a pranzo, perché ormai dalla stazione sono arrivati tutti, ma qui siamo ancora meno della metà. Nel pomeriggio arriverà la maggior parte dei Reparti da Cagliari e dal sud dell'isola: quando si capisce che ci siamo tutti sono già le otto di sera, abbiamo fame, siamo arrostiti dal sole, abbiamo la gola secca, ed il bosco è attraversato da chi va a prendere l'acqua, da chi accende i primi fornelli, da chi lancia un urlo di Squadriglia...

Ma tutti insieme siamo davvero tanti: lo scopriamo alla cerimonia inaugurale della domenica sera. Urli di Squadriglia che non finiscono, bandiere che salgono al cielo su un orizzonte arancione per il sole che cala. Sindaci e presidenti di provincia fanno festa con noi, vescovi, sacerdoti, Incaricata e Assistente Nazionale Esploratori e Guide, Comitato Regionale al completo ma soprattutto tutti noi: un inno squarciagola per dire che il campo è cominciato: **"Non ci sentiremo mai stanchi di fare dei sogni la nostra realtà!"**.

Campo Regionale! Non succedeva dal 1986! Per arrivarci abbiamo lavorato due anni, per realizzare le nostre Imprese, sognare i nostri Sentieri e capire che qui l'amicizia sarebbe stata un'occasione vera, che non ci avrebbe permesso di tornare indietro a dormire senza sognare.

Il piacere, l'orgoglio e l'onore di ospitare 8 reparti di altre regioni ed uno di Chester in Gran Bretagna. Scoprire gli altri in mezzo ai boschi di sughere e roverelle, per mostrare le nostre tradizioni in una fiera serale, ogni giorno a cantare le canzoni nei diversi dialetti, ballare in costumi tradizionali, gustare le ricette tipiche preparate al Campo: per una settimana!

E poi il Campo finisce... sì, a San Martino resta un po' di erba abbassata



Il discorso dei Capi Campo e dell'A.E.



Si gioca



Cucina internazionale



Preparativi per l'animazione

laddove c'erano le tende, le strade sono un po' più polverose di prima, ma nient'altro... "Uff che faticaccia! E' andato tutto benissimo per fortuna: ci siamo divertiti, un'avventura indimenticabile!"

"Tutto qui?" – "Ma davvero non avete altro da raccontare?"

Beh, io qualcosa da dire ce l'ho ancora... non so però se ne valga la pena.

Riguarda il sogno, Luca, che conquista la specialità di topografo, scopre che in quell'anno può mettere a frutto le proprie competenze durante la Missione che con la Squadriglia vivrà al Campo Regionale. Impara tutto quel che riesce a mandar a memoria, arriva al campo, scopre che quel che ha fatto in tutto l'anno è tantissimo, ma non sa crederci fino in fondo, e d'altronde non era ancora convinto fino a quando non ha visto che la sua Squadriglia ha ricevuto un Guidoncino Verde ed è una Squadriglia speciale: solo allora lascia spazio anche alla commozione, perché ha saputo essere pronto, e ha fatto davvero del proprio meglio per tutti quelli che erano intorno.

Ma anche il sogno di Mara che ha lavorato per un anno, conquistando la Specialità di sarta e preparando costumi e un bel spettacolo per l'Impresa di Squadriglia al Campo: un successo che ci ha fatto sganasciare dalle risate!

Altre brevi dal Campo: lo stile del Reparto di Siniscola; il viaggio infinito e la gioia dei Capi di Massafra arrivati fino ad Abbasanta dalla lontana Puglia... in furgone; il Repartino del Cagliari 5 e i Repartoni dell'Alghero 1, dell'Iglesias 6; le scenette del Reparto del Sassari 5; le radio da costruire al reparto di Selargius; le gare di cucina con il pollo allo zenzero, che piaceva a tutti, ma che nessuno ha mai assaggiato; le Squadriglie ed il ballo sardo di Ussassai; le costruzioni e le tecniche dei quartesi; la Missione della Squadriglia di Oliena e la passeggiata sulla strada statale 131. Raccogliendo alcune frasi, rubate ai Consigli della Legge di fine Campo, ho scoperto che confrontarsi di fronte alla Legge, significa soprattutto saper credere che il sogno, che abbiamo vissuto, era il nostro modo di metterci in gioco, per meritare la fiducia degli altri. Ma anche che la lealtà era quella di essere tutti insieme amici fra noi: non un'offesa al bosco, non una gara giocata o vinta senza esserci divertiti fino in fondo.

E poi, l'amicizia e la capacità di sorridere, quando c'erano 42 gradi per sei ore di fila!

Sono stato due settimane fa a san Martino: c'era un silenzio assordante e i primi fili d'erba verde e fresca... l'arena dove eravamo tutti insieme era di nuovo lasciata alle pecore, e tutta la strada era stata risistemata...

Io vedevo ancora l'angolo dei Gabbiani di Sassari, dei Puma di Milano, anche se non c'erano più da molto e non c'erano tracce... mi sono ricordato che B.-P. diceva di "lasciare dietro di noi niente e il nostro grazie". Salutandovi tutti al Campo, so che dentro di noi son rimaste davvero delle tracce, che forse dureranno per tutta la vita, so anche che il grazie più grande è quello che dobbiamo darci a vicenda, per avere avuto fiducia gli uni negli altri. Perché siamo riusciti a costruire insieme un Campo per tutti!

Semplice? No, davvero complicato: ci è sembrato facile perché la nostra Legge scout è fatta per essere vissuta ogni giorno, come un'avventura... giocata senza frontiere!



Tecnica e divertimento



Durante la Missione



I Bisonti preparano la catechesi



Consegna Guidoncini verdi

I GIOCHI DEI NONNI

DI ORSO LABORIOSO
DISEGNI DI PAOLO VANZINI

Andrea stava alla consolle della playstation, sparando ad una serie di mostri che erano usciti fuori dalla foresta: stava per raggiungere un nuovo livello, quando... *driiin*, il citofono! «Maledizione – esclamò – proprio adesso?». (Fig.1)

Rassegnato di essere stato ucciso da un mutante mentre si era distratto con il citofono, andò alla porta: era Luigi, il suo Vice Capo Squadriglia. Aveva una faccia da funerale: che era successo?

Il nonno di Luigi gli aveva staccato i fili del computer e della playstation: era stufo di continuare a dirgli di non stare ore a giocare da solo, e poi a dire che «ai suoi tempi...». Era un ritornello continuo.

In quel momento entrò la mamma di

Andrea. Aveva ascoltato tutto, e ne approfittò: «Beh – disse – il nonno di Luigi non ha tutti i torti! Te lo abbiamo ripetuto tante volte anche noi! Anzi, sai che ti dico? Chiudi anche tu, così ve ne andate assieme all'oratorio. Chissà che troviate qualcuno con cui *giocare!*».

Andrea e Luigi si guardarono in faccia: sembrava che ci fosse una congiura contro di loro, e contro le playstation. Se ne arrivarono all'oratorio, ma nei campi non c'era nessuno. Si sentivano solo le voci dalla stanza del gruppo degli anziani, dove si doveva svolgere una animata partita a carte.

Guardandosi negli occhi tutti e due dissero la stessa cosa: «Si va in sede!».

Luigi era magazziniere e sfruttò la situazione per mettere un po' a posto il materiale. Ma c'era poco da fare, quindi, dopo aver riavvolto tre matasse di cordino e unto, con un po' di grasso, la lama dell'accetta, si ritrovarono seduti nell'Angolo di Squadriglia. Ad un certo punto la faccia di Luigi si illuminò: «E se organizzassimo un torneo? Sì, coinvolgendo i nonni, con i loro giochi! Ci dicono sempre "ai miei tempi...", allora vediamoli questi tempi, questi giochi che

facevano!». L'idea piacque ad Andrea, e subito chiamarono gli altri dei Castori: consiglio di Squadriglia di urgenza!

Tutta la Squadriglia, un po' incuriosita, si presentò in sede venti minuti dopo (non gli avevano detto il motivo, se non a Matteo, il Capo Squadriglia). Arrivati tutti, la parola fu data a Luigi, che raccontò la loro giornata e l'idea che era venuta. Era una cosa fattibile? Tutti si guardarono in faccia, tutti avevano sentito e strasentito «Ai miei tempi...!». Sì, si poteva fare, ma come? Chi li conosceva i tempi dei nonni, quello che facevano da piccoli? E poi sarebbe stata ottima per la specialità di Squadriglia di Civitas che volevano raggiungere!

Ecco allora che ci si organizzò: Matteo e Giorgio, il segretario di Squadriglia, avrebbero gestito il tutto, dai tempi ai luoghi, dalle iscrizioni ai premi; Luigi ed Andrea, naturalmente, dovevano chiedere ai nonni – e al circolo degli anziani, perché no – quelli che erano i loro giochi, e chiedere loro se volevano iscriversi a questo torneo "intergenerazionale", a loro si aggregò Francesco, l'ultimo arrivato della Squadriglia, che di nonni ne poteva vantare addirittura sei, avendo anche due bisnonni! Infine Paolo e Gianluca, una volta scelti i giochi, si sarebbero occupati del materiale e di tutte le questioni tecnico-pratiche.

Matteo e Giorgio andarono subito dal Don, per chiedere se era possibile avere a disposizione i campi della parrocchia per un pomeriggio. Il Don fece addirittura di più! Consigliò di coinvolgere anche le nonne: queste non avrebbero voluto giocare, ma volentieri avrebbero organizzato una mega-merenda a fine del torneo. Ottimo! Per i premi Giorgio, che voleva prendere la specialità di falegname, si offrì a farli in legno. Belle medaglie, ma anche un trofeo scolpito nel legno: sarebbe stato duro, ma ci voleva provare.

Luigi, Andrea e Francesco contattarono i propri nonni e quelli del circolo degli anziani, e stilarono una bella lista di giochi accorgendosi, poi, che molti giochi si fanno ancora oggi! Alcuni, vista l'età dei partecipanti, si annullarono, tipo la "cavallina" e l'"asina", conosciuto da molti come il "tre tre giù giù". Altri, come "un, due, tre, stella" o i "quattro cantoni" non si adattavano ad un torneo. Ne rimanevano però alcuni, come "battimuro", corsa col "cerchio", la "lippa" e la "corsa dei rocchetti".

Paolo e Gianluca si ritrovarono quasi senza lavoro, infatti per questi giochi praticamente

FIG. 1



non serve gran materiale, e se serve è tutto di risulta. (fig.2)

L'unico problema lo ebbero con i rocchetti di filo, infatti oggi non si usano più quelli di legno. Qui intervennero alcune nonne che, nel loro cestino di cucito trovarono alcuni rocchetti.

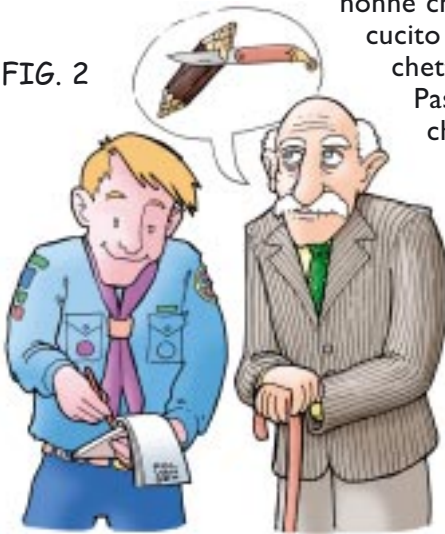
Passarono il filo su rocchetti di plastica e diedero quelli di legno per il torneo.

Tutto era pronto. Tutti potevano giocare, grandi e piccoli, dai 9 ai 99 anni! Molti gli iscritti: oltre ai nonni – e anche molti papà – degli squadriglieri, anche

l'annuncio alla fine della Messa diede i suoi frutti, tanto che si dovettero organizzare diverse partite ed eliminatorie. La Squadriglia, col resto del Reparto, che tra l'altro si era mostrato scettico sull'impresa, rimase stupefatta! Vecchietti felici che correvano e giocavano, nonne che si scambiavano ricette di dolci, giovani che ridevano, goffi, alle prese con il "cerchio" e con la "lippa" – «chissà che ci vuole», avevano detto –, e il Don che si rivelò un gran campione di "battimuro".

Fu un successo: gli anziani conobbero gli Scout e tornarono a casa felici, come ragazzini; la Squadriglia si accorse che realmente, con poco o niente materiale, è possibile passare ore a giocare e divertirsi assieme agli altri. Poi, con la sfilza di giochi trovati, li proposero al resto del Reparto durante l'anno. E naturalmente, la tanto agognata specialità di Squadriglia fu raggiunta, con tanto di complimenti degli Incaricati Regionali!

FIG. 2



ALCUNI GIOCHI DA PROVARE...

LIPPA (anche conosciuto come nizza o tiolo)

Questo gioco viene fatto con un legno di circa tre cm di diametro e 10 -15 cm di lunghezza, appuntito da entrambe le estremità, chiamato appunto "lippa".

Il bastone viene appoggiato per terra o su un sasso; con un altro bastone, di caratteristiche indifferenti, si dà un colpo a una delle estremità della "lippa", in modo che si sollevi da terra o dal sasso. Con un altro colpo di bastone lo si lancia nella direzione voluta. Il gioco di volta in volta prevede che il bastone appuntito venga lanciato il più lontano possibile o, in alternativa, il più vicino possibile ad un punto prestabilito.



BATTIMURO.

Si gioca con le monete da 5 centesimi (una volta con le 10 lire), perché hanno il "peso" e la dimensione giusta. Il primo giocatore lancia una moneta sul muro, il secondo giocatore lancia anche lui la sua moneta e se la moneta si ferma a un palmo della sua mano dalla prima moneta le vince entrambe. Se sono distanti più del palmo non si vince e si continua. Ci si può accordare sul numero delle monete per ogni giocatore. Naturalmente le monete sono solo uno strumento per il gioco, alla fine ognuno torna a casa sua con i suoi soldi.

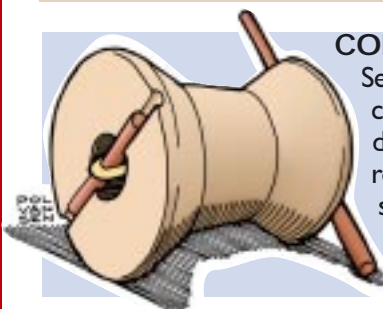
CERCHIO.

Questo gioco consiste nel mantenere in posizione verticale, correndo, un cerchio di ferro (si può fare con un cerchione di bicicletta senza i raggi, abbastanza grande – ottimo quello delle biciclette da corsa!). Il cerchio viene retto con un bastoncino di ferro piegato a "u". La bravura sta nel saper far delle curve strette a grande velocità.



CORSA DEI ROCCHETTI.

Servono dei rocchetti di legno, come quelli di una volta (sono quelli dove si avvolge il filo per cucire). Si procede ad intaccare il rocchetto su ambedue i lati, quindi si inserisce nel buco passante del rocchetto un elastico e lo si ferma con un bastoncino, poi dalla parte opposta si inserisce altro bastoncino leggermente più lungo e lo si gira fin dove è possibile, quindi lo si pone in terra e il rocchetto inizierà a camminare. Vince il gioco il proprietario del rocchetto che arriva primo a un traguardo già predisposto.



I GIOCHI DELL'ACCOGLIENZA

TESTO E DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

DRITTE E CONSIGLI
SULL'ATMOSFERA DA VIVERE

Ritrovarsi dopo uno o due mesi di vacanza e riprendere le attività scout è un fatto naturale e piacevole, perché è atteso. Per i nuovi arrivati in Reparto invece, è una nuova avventura, soprattutto per i ragazzi che non provengono dal Branco, ma anche per chi la vita scout l'ha già vissuta da Lupetto: le abitudini consolidate sono messe in discussione, cambiano i ritmi e cambiano i rapporti interpersonali.



Da parte nostra è importante prestare alcune attenzioni per cercare di mettere i nuovi arrivati a proprio agio: innanzi tutto cerchiamo di conoscerli e farci conoscere non solo per nome e cognome, ma anche per quanto riguarda gusti, hobby e abitudini facciamo sentire **parte del gruppo**, evitando di ignorarli completamente, ma cercando anche di non metterli al centro dell'attenzione in situazioni che noi consideriamo divertenti, ma che per loro potrebbero rivelarsi imbarazzanti.

Quando non ci si conosce ancora, si pone spesso il problema di come presentarsi.

Con questo tipo di presentazione di solito si dimenticano velocemente i nomi di tutti quelli che si sono presentati.

La presentazione del proprio nome, accompagnata da qualche azione fisica come un gesto, un salto, un mimo, ecc... viene memorizzata più facilmente, perché è un modo più coinvolgente di conoscere, che aumenta l'attenzione delle persone.

Per conoscerci meglio e far sentire i nuovi arrivati parte del gruppo: quale mezzo, migliore di un gioco? Allora eccovene alcuni...

SIAMO LA FAMIGLIA DEI...

Materiale occorrente: nessuno

Numero giocatori: almeno 20 persone
I giocatori vengono bendati all'interno di un campo delimitato.

Il capo gioco dice: "Dividetevi nelle famiglie dei mesi di nascita". I giocatori devono iniziare a girare per il campo di gioco continuando a dire il proprio mese di nascita. Quando trovano un'altra persona che dice lo stesso mese si danno la mano, e così via finché non si sono ritrovate tutte le persone nate nello stesso mese. Quando il capo gioco vede che i gruppi si sono formati, ferma il gioco, i giocatori si tolgono la benda e ogni gruppo a turno dice: "Siamo la famiglia dei nati in...".

Il gioco prosegue, solo che il capo gioco farà dividere i giocatori in base all'età, poi in base alla tappa, all'ultima specialità conquistata, al nome, al segno zodiacale, allo sport praticato, alle iniziali del nome....

CHI SONO?

Materiale occorrente: dei foglietti e del nastro adesivo, una penna o un pennarello

Numero giocatori: una o più Squadriglie

Il capo gioco attacca sulla schiena di ciascun giocatore un foglietto con il nome di un altro giocatore. A turno ogni partecipante dovrà scoprire il nome della persona che ha sulla schiena.

Per farlo dovrà mostrare la propria schiena agli altri giocatori disposti in cerchio, poi potrà fare delle domande sulla persona scritta sul foglietto. Se i giocatori non hanno ancora avuto modo di conoscersi, le domande possono riguardare solo caratteristiche fisiche, altrimenti possono riferirsi anche al carattere oppure agli hobby.

In ogni caso la risposta alla domanda può essere solo un sì o un no.

Quando il giocatore ha ottenuto indizi sufficienti, può provare ad indovinare qual è la persona scritta sul foglietto.

Il gioco termina quando tutti hanno scoperto la persona scritta sul proprio foglietto o quando il capo gioco decide di concluderlo.

LA RAGNATELA

Materiale occorrente: un gomitollo di lana abbastanza lungo

Numero giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori sono seduti in cerchio; uno alla volta parla di sé in 20 secondi, poi lancia il gomitollo di lana che ha in mano ad un'altra persona, dopo essersi legato l'estremità al polso. La persona che prende il gomitollo parla di sé e poi dopo essersi fatto passare il gomitollo attorno, lo passa ad un'altra persona. Quando tutti hanno parlato di sé, si cerca di sciogliere la ragnatela che si è formata.

Variante: se ci si conosce già un po', si può fare una modifica: chi prende il gomitollo non deve parlare di sé, ma della persona che glielo ha lanciato.

Chi inizia, parlerà alla fine dell'ultimo che riceve il gomitollo.

RUBAPOSTO

Materiale occorrente: una sedia ed un foglietto per ogni giocatore, penne o pennarelli

Numero giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori sono seduti tutti in cerchio. Ogni giocatore scrive il proprio nome su un foglietto e lo attacca sullo schienale della sedia. Un giocatore a scelta deve alzarsi, togliere dal cerchio la propria sedia e mettersi al centro del cerchio. I giocatori si scambiano di posto evitando di sedersi sulla sedia con il proprio nome. Appena tutti si sono sistemati, la persona che si trova al centro del cerchio chiama il nome di una persona, la persona chiamata e quella seduta sulla sedia con il nome chiamato devono scambiarsi di posto. La persona che si trova al centro del cerchio deve cercare di sedersi in uno dei due posti. Chi rimane in piedi va al centro del cerchio e chiama un'altra persona.

Di tanto in tanto sarà necessario cambiare di nuovo i posti a sedere, per permettere a tutti di essere chiamati e di chiamare a loro volta.

REMI TI SEI SEDUTO PROPRIO QUI?

Materiale occorrente: nessuno

Numero giocatori: una o più Squadriglie

Tutti i giocatori sono seduti in cerchio, solo uno, Remi, è in piedi all'interno, bendato. Remi si siede sulle gambe di un qualsiasi giocatore del cerchio. Quest'ultimo chiede: "Remi, ti sei seduto proprio qui?", cercando di camuffare la voce per non farsi riconoscere. Se Remi non riconosce subito il giocatore su cui si è seduto, può provare a fargli delle domande in modo da sentirne la voce. Le domande non richiedono una risposta sincera.

Se Remi riconosce la persona sulla quale si è seduto, i due si scambiano il ruolo e toccherà all'altro giocatore sedersi su un'altra persona, se non indovina, sempre tenendo la benda sugli occhi, va a provare con un'altra persona.

Variante: i giocatori sono in cerchio in piedi e si danno la mano. Quando la persona bendata si avvicina, il cerchio, senza spezzarsi, si sposta in modo da impedire di toccare qualcuno (come mosca cieca). Quando un giocatore viene toccato il cerchio si ferma, tutti si siedono e il gioco prosegue come già descritto.

LA BOMBA

Materiale occorrente: una palla

Numero giocatori: una o più Squadriglie

Tutti i giocatori sono in cerchio, una persona si mette al centro con la palla in mano.

Quando il giocatore che si trova al centro del cerchio lancia la palla in aria e grida il nome di un altro giocatore, tutti devono scappare (compreso il giocatore che ha lanciato la palla) tranne la persona che è stata chiamata, la quale deve recuperare la palla: una volta che ha preso la palla in mano deve gridare "Stop" e tutti immediatamente devono fermarsi sul proprio posto. Il giocatore che ha la palla in mano può fare tre passi per avvicinarsi ad un compagno e cercare di colpirlo con la palla.

Se il giocatore viene colpito, tocca a lui lanciare la palla nel turno successivo, se non viene colpito, tocca a chi ha lanciato la palla. Se la palla viene presa al volo il lancio viene annullato e va ripetuto dalla stessa persona.

LA FATTORIA

Materiale occorrente: nessuno

Numero giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco inizia dicendo: "Quelli con il nome che inizia con la lettera P sono le galline, quelli che hanno il nome che inizia con la lettera F sono i maiali...". Man mano che le persone vengono nominate, devono fare il verso dell'animale assegnato. Alla fine del gioco si formeranno diversi gruppi ognuno dei quali deve cercare di fare il più forte possibile il verso di un animale della fattoria. I gruppi si possono ricreare secondo altri criteri come gli sport praticati, l'età, il numero di scarpe, le specialità conquistate, la tappa...

METTETEVI IN ORDINE

Materiale occorrente: nessuno

Numero giocatori: almeno 20 persone

I giocatori sono divisi in due o più squadre di almeno 8 persone ciascuna.

Il capo gioco dice: "Mettetevi in ordine alfabetico in base al nome". Ciascuna squadra deve mettersi in ordine nel minor tempo possibile. Chi finisce prima riceve un punto. Successivamente il capo gioco può far mettere le squadre in ordine in base al numero di scarpe, all'età, all'altezza, al peso.... Vince la squadra che alla fine del gioco ha totalizzato più punti.



A CURA DI MAURO BONOMINI



Titolo: Legge Scout, Legge di Libertà
Autrici: Federica Frattini, Carla Bertinelli
Editrice: Nuova Fiordaliso
Prezzo: € 11,36

Titolo: Promessa scout:
 nelle parole, una identità
Autrici: Federica Frattini,
 Emanuela Iacono
Editrice: Nuova Fiordaliso
Prezzo: € 12



Dopo aver finito di leggere i due libri, il Topo di biblioteca è rimasto un attimo a pensare, con le due copertine appoggiate sul tavolo. Indubbiamente sono due libri di grande valore, sia per chi lo scoutismo lo vive, sia per chi lo vuole conoscere, quindi libri che si possono regalare a qualcuno di cui abbiamo stima e che, pensiamo, possa comprendere il significato. Ma da leggere in età E/G sono troppo “tosti”? Sì, forse sì, però... al Topo sono venuti alla mente i volti delle ragazze e dei ragazzi, che la scorsa estate hanno partecipato al Campo di Competenza di Pronto Soccorso. Loro hanno saputo discutere e ribattere su temi altrettanto tosti e si sono dimostrati attenti, intuitivi e creativi. Come loro, nei Reparti, ce ne sono di certo tantissimi. Capi Squadriglia in gamba che vogliono approfondire il senso delle Legge e della Promessa troveranno in queste pagine (i due libri sono complementari) approfondimenti e idee per stimolare i propri squadriglieri. Sapranno tener conto delle testimonianze rese da persone che lo scoutismo lo vivono e lo hanno vissuto con coraggio e serenità, rispettando e amando la Legge e testimoniando nella vita la loro Promessa. Il Topo ha avuto occasione di incontrare alcuni di loro, sono persone splendide: prima fra tutte la piccola, grande suor Eugenia che, tra le difficoltà e i pericoli, è ancora in Africa a diffondere la luce della fede e dello scoutismo. E, se proprio non ve la sentite di leggerli, raccomandateli ai vostri Capi!



Titolo: Specialità e Brevetti: le tecniche nel sentiero E/G
Autore: Agesci - a cura della Redazione di “Scout Avventura”
Editore: Nuova Fiordaliso
Prezzo: € 6,50

Ecco invece un libro che è dedicato a voi, a tutti voi: dal novizio all’anziano Capo Squadriglia. Il tema che viene trattato è di estremo interesse per Esploratori e Guide: si parla di Specialità, di Brevetti di Competenza e di Specialità di Squadriglia. E se ne parla in maniera diretta e molto pratica: che devi fare per ottenere la Specialità di Topografo, che comporta puntare ad un Brevetto, la Squadriglia è veramente capace di conquistare una Specialità? Tutte domande che trovano risposta in questo libro. Non dovrebbe mancare nelle biblioteche personali ed è essenziale in quelle di Squadriglia!

FARE CANDELE

TESTO E FOTO DI LUIGI DI CANTALUPA

Le candele sono un grande conforto durante le veglie, brillano con allegria nella notte, sprigionando un delicato odore e sfrigolando, con la fiamma appena mossa dal vento e dal respiro. Guardare la candela che si consuma porta a riflettere sul valore del tempo e delle cose.

Fare da sé le candele è un'attività facile e divertente e quando le accenderete, saranno molto più belle di quelle comprate. Questo che segue è un procedimento antichissimo, ma sempre valido che funziona di sicuro. Le candele si possono infatti fare anche con degli stampi, colando direttamente la cera dentro un contenitore, avendo inserito precedentemente lo stoppino. Spesso però, il raffreddamento della cera non è regolare e fa spezzare le candele o scollare gli stoppini. Innanzitutto occorre dire che la gran parte delle candele in commercio non è fatta di cera d'api ma di cere vegetali ed animali, molto meno pregiate. Se volete fare da voi le candele dovrete riuscire a procurarvi della vera cera d'api (fig.1).

La cera d'api è il materiale con cui le api fabbricano le cellette del miele. Gli apicoltori, dopo aver estratto il miele, separano e fondono in panetti la cera. Non è facile da trovare, ma non è particolarmente cara e d'altronde la ricerca fa parte del gioco. Qualche telefonata e scoprirete chi, nella vostra zona, fa il miele in casa o ha un vecchio pezzo di cera da vendere. Il profumo vi ripagherà della ricerca. Procuratevi poi dello **stoppino** presso un negozio di bricolage o ferramenta. Forse sarà più difficile trovare lo stoppino che la cera. Tuttavia trovare quello giusto è indispensabile. I cordini non vanno bene. Lo stoppino non deve essere troppo piccolo né troppo grande, in particolare deve essere proporzionato alle dimensioni della candela.

Recuperati gli ingredienti, avete bisogno degli attrezzi, che sono molto semplici: **un fornello a gas, due pentole, un pentolino profondo, tipo quelli per scaldare il latte, e un coltellino.**

Prendete le due pentole più grosse e riempiatele d'acqua a metà. Una mettetela sul fuoco l'altra lasciatela da parte. Prendete il pentolino profondo e riempitelo dei pezzi della cera (fig.2) mettetelo a bagno maria nella pentola sul fuoco, quando l'acqua bollerà la cera inizierà a fondere sprigionando un odore delizioso (fig.3). Aggiungete cera fino ad avere il pentolino quasi pieno lasciando sempre il fuoco acceso. Prendete lo stoppino e dividetelo in porzioni lunghe circa 25 cm (fig.4).

Tenendone una per l'estremità, immergetela nella cera fusa e successivamente nell'acqua fredda della pentola che avete messo da parte (fig.5).

La cera diventerà immediatamente dura, avvolgendo lo stoppino. In



FIG.1



FIG.2



FIG.3



FIG.4



FIG.5

questo primo passaggio fate in modo che lo stoppino stia ben dritto altrimenti tutta la candela sarà storta.

Immergete nuovamente lo stoppino nella cera fusa e di nuovo rapidamente nell'acqua. Ripetete più volte l'operazione e vi accorgete che la candela prenderà forma piano piano.

Non aspettatevi una candela cilindrica, verrà più simile a un cono perché la cera fusa va verso il basso (fig.6).

Se vi accorgete che la candela sta prendendo una forma più simile ad una patata che ad un cono, pelate via la parte in eccesso con il coltellino e riprendete le immersioni ed i raffreddamenti. Quando la candela avrà, alla base, la dimensione di circa 3 cm, terminate le immersioni, pareggiate appianando la base e tagliate lo stoppino eccedente in alto.

La candela è ora pronta per essere sistemata su una base di legno che consenta di appoggiarla e spostarla (fig.7).

Andrà benissimo una rondella di legno al cui centro avrete piantato un chiodo sporgente. Infilate la candela ed ecco fatto il lavoro. In questo modo potete produrre molte candele: tutte quelle che vi servono.

Quando accenderete la candela sentirete la fiamma che fa sfrigolare le particelle di acqua che sono rimaste intrappolate nella candela. Forse si spegnerà più spesso ma la soddisfazione di averla fatta da soli, ripagherà qualche inconveniente.



FIG.6



FIG.7

IL CUCCHIAIO DI LEGNO

TESTO E FOTO DI LUIGI DI CANTALUPA

FIG.1



FIG.2



FIG.3



La sera accanto al fuoco, il trappeur prepara la sua zuppa di fagioli, gli ingredienti sono pochi e semplici: legumi, pancetta, un pò di peperoncino speciale, dono degli indiani del sud; ecco, dalla padella sale un profumo buonissimo. Il trappeur tira fuori il suo cucchiaino di legno, si accovaccia contro la quercia e, fissando l'orizzonte, si gusta la sua cena.

Prova a costruire un cucchiaino di legno, sarà il tuo fido attrezzo da portare al campo e potrete fare una bella figura alla gara di cucina se tutta la Squadriglia si sarà preparata il proprio cucchiaino.

Per prima cosa, occorre un pezzo di legno ancora fresco. Ricordati che non è difficile trovare la legna appena tagliata, nei posti giusti e nella stagione giusta. Siccome poi a te ne basta un pezzo piccolo, anche un falegname, che ha fatto tagliare un noce od un acero, te ne darà un pezzo. L'acero va molto bene perchè è compatto e resistente; il legno di pero è ideale ma non è facile trovarlo. Il tiglio va bene per fare dei mestoli, siccome è molto tenero si può scavare in profondità. Il noce pure va bene e anche il faggio. Un pò meno adatto è il legno del castagno, per il contenuto di tannino che lo fa diventare scuro e lascia un gusto un pò amaro. Fai invece estrema attenzione ai legni velenosi, possono essere molto pericolosi. In particolare non usare mai né l'oleandro, né il tasso: chiedi sempre che tipo di legno stai usando e se, per caso, ha sapore o è velenoso. Per prima cosa taglia un pezzo di ramo dritto e senza nodi, lungo circa 30 cm e di diametro 8 cm, scorzeccialo accuratamente e attacca anche il legno, sottostante la corteccia, che è più tenero e si deteriorerebbe più in fretta. (fig.1)

Devi togliere almeno i primi 5 mm superficiali. Poi, con un accetta posizionata sulla sezione, dividi in due per la lunghezza il legno. (fig.2 e 3)

Da uno dei due pezzi dovrai ricavare il cucchiaino. Con la matita traccia l'ellisse del cucchiaino, le proporzioni del manico e la parte interna da scavare; poi con l'accetta inizia a seguire i profili che hai segnato. (fig.4)

Ricorda che ora stai facendo un lavoro grossolano che poi dovrai rifinire con il coltello. Per prima cosa demarca bene il distacco tra manico e cucchiaino, poi arrotonda la coppa, assottiglia via via il manico, dandogli magari un pò di curvatura. (fig.5 e 6)

Per scavare la parte interna del cucchiaino dovrai utilizzare una sgorbia tagliente di larghezza elevata, circa 2 cm e con un raggio di curvatura abbastanza accentuato. (fig.7)



FIG.4



FIG.5

Ricorda che, sia quando lavori con la sgorbia che quando usi l'accetta o il coltello, non devi lasciarti condurre dalle venature ma dal disegno. Se il coltello si impunta e tu insisti, il legno si aprirà lungo una vena e non come vuoi tu; devi allora riprendere il taglio in controvena, con pazienza. Per fare un cucchiaio ci vuole circa 1 ora ma per rovinarlo, con

un taglio sbagliato, pochi secondi.

Con la sgorbia segui tutto il contorno che hai disegnato, poi inizia ad approfondire la conca. Usa sempre la sgorbia in modo che se ti dovesse scappare non ti possa ferire. In questa fase si potrebbe fare comodo una morsa di legno o un morsetto, potresti anche solo assicurare il cucchiaio ad un cavalletto o ad una panca con una legatura parallela. In ogni caso fai molta attenzione.

Terminata questa fase il cucchiaio deve già avere le dimensioni e le proporzioni corrette, deve entrare comodamente in bocca e contenere un bel pò di zuppa.

Con il coltello dovrai ora rifinire il tutto. Per facilitarti il lavoro ti insegno un trucco. Non cercare di ottenere subito dei bei contorni arrotondati, per arrotondare c'è sempre tempo, lavora con un numero limitato di facce e poi elimina gli spigoli. Ad esempio per ottenere un cilindro perfetto dal legno, dovrai prima ottenere un prisma quadrato, poi un prisma ottagonale, eliminando gli spigoli del quadrato ed infine un prisma a 16 lati che sarà in tutto e per tutto uguale a un cilindro. Anche con il cucchiaio vale questo trucco. Se il legno è molto verde lascialo seccare un giorno in un posto umido, poi con un pezzo di carta vetro potrai arrotondarlo ancora di più. Fagli un foro con la punta del coltello o un succhiello sulla parte terminale del manico, così lo potrai appendere e le formiche non lo visiteranno.



FIG.6



FIG.7

Il Reparto del Canosa I all'ultimo Campo Estivo tenutosi ad Ortucchio (AQ), dal 3 al 10 agosto 2005. Ci siamo tutti, ma proprio tutti Reparto, Capi ed Aiuti.

Un istante incastonato in un ricordo perenne. Un grande bacio a tutti i miei Esploratori e Guide, ed un grande grazie a tutto lo Staff, soprattutto agli Aiuti.

Vito Balzano - Capo Reparto



Il Reparto del Canosa I

La mia Squadriglia, le Tigri, al campo: in basso a destra ci sono io (quella con la fascetta) poi, in senso orario, Benedetta, Piera, Valentina, Caterina, Martina, Daniela e Rebecca.

Un caro saluto a tutti!

Sara Palombo - Sambuceto 1



La Sq. Tigri

Gentile Redazione di Avventura, vi invio alcune foto dell'appena concluso Campo Estivo dei Reparti Santoni e Mintaka di Jesi I (AN) svoltosi a Fiuminata (MC) dal 29 luglio all'8 agosto, con la preghiera di pubblicarle nel giornalino. Un saluto ed un caro ricordo a tutti i partecipanti.

Il Capo Reparto - Jesi 1

Ciao, sono la terza di una super Squadriglia!!! I Pinguini dell'Ugo Bracciolani dell'Ascoli!!! Quest'anno abbiamo realizzato l'Impresa per riconfermare la specialità di espressione, che l'an-



no scorso abbiamo conquistato con tanto impegno e con una marea di sorrisi!!! Volevo ringraziare la mia Capo Sq. (Francesca) che quest'anno mi ha insegnato un sacco di cose (a me ed al resto della Sq.), le vogliamo un sacco di bene e ci fidiamo pienamente di lei. Il mio Vice è Martina un concentrato di energia e di creatività. Poi c'è Alessandra sempre con il sorriso sulle labbra. Siamo molto unite, quest'anno puntiamo a vincere il Campo Estivo, visto che l'anno scorso siamo arrivate seconde per un pelo. Saluto tutto il mio mitico Reparto e soprattutto i miei Capi: Valeria e Osvaldo.

Natalia Puglia

PS - Eccoci al campo mentre facciamo l'urlo... Il Campo è andato benissimo: abbiamo vinto la gara di cucina, il Campo è seconde all'Hebert... Non poteva andare meglio!!!



Reparti Santoni e Mintaka - Jesi I

VITA DI SQUADRIGLIA: GIOIE O DOLORI?

Vivere in Squadriglia non è una cosa semplice. Si sa bene dopo un Campo Estivo, dove gli umori si alterano facilmente e scoppiano liti, spesso banali, a causa della stanchezza per il sonno insufficiente e lo stress accumulato. Ma l'importante è che ogni situazione scomoda venga sempre risolta con calma e con diplomazia, in un Consiglio di Squadriglia dove vengano chiariti i contrasti, si faccia una riflessione e si sistemi tutto, ricordandosi che si è una famiglia: un nido che ti tiene al sicuro fino a che non sei pronto per volare via.

Quante meravigliose esperienze viviamo con la nostra Squadriglia: uscite sensazionali, dove a volte risalta quella piacevole sensazione di pericolo mista ad eccitazione. Campi impregnati di sudore, di divertimento, d'allegria, di impegno per migliorarsi, ma sempre e rigorosamente insieme alle nostre inseparabili Squadrigliere, senza le quali quell'avventura non avrebbe potuto essere così speciale.

A tutti, inoltre, sono ben note quelle lunghe corse contro il tempo prima del

Sq. Pinguini nella Sopraelevata



Sq. Pinguini in posa



Campo per preparare tutto il materiale di Squadriglia. In quel momento non manca la fatica e a volte riflettiamo se ne vale la pena, ma abbiamo ben presente come tutto verrà ripagato al Campo Estivo.

Alla fine del Campo, poi, è bello riavvolgere i ricordi, come un film, e tutte insieme far scorrere lentamente il nastro per commentare e ripensare a quei giorni felici, passati con la propria piccola famiglia. Si può concludere affermando che la Squadriglia a volte non risulta piacevole ma una volta che ci si riunisce e si collabora diventa una gioia.

Sara Zanchin - Sq. Pinguini - Camposampiero 1°

Un piccolo pensiero per quattro anni meravigliosi... mi mancherete... vi voglio bene

Laura - Piove di Sacco 1



La mia ex Squadriglia, le AQUILE, nel giorno delle Olimpiadi al Campo Estivo.

Ringrazio le mie compagne per tutto quello che mi hanno insegnato (soprattutto Valentina e Rossella). Ciao bellissime!

Angelica De Blasi - Matera 2



Spazio E/G

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI MAURO BONOMINI E GIOVANNI ZANOTTO

Questo mese sembra che nessun Esploratore cerchi di conquistare la specialità di corrispondente, né abbia il desiderio di sfogare il proprio estro creativo nella ricerca di amici di penna. Peccato! Cercare il confronto con gli altri, fruendo di tutte le forme di comunicazione, è sempre interessante. Conoscere altre persone ci arricchisce con tante nuove scoperte e ci rende più disponibili nell'accettare gli altri. Le Guide lo sanno, per questo sono sempre presenti con i loro annunci. Forse, spegnendo un po' di playstation (come per Luigi ed Andrea di pag.25) ne guadagnerebbe la comunicazione.

Esther ANGRISANI - Sono una Guida del Reparto Salerno 3°, con tanta voglia di conoscervi (Scout e Guide) ed imparare altre cose sul mondo scout. D'altronde prenderò anche la specialità di corrispondente!!! Sono molto esuberante, ma anche riflessiva e ho un carattere molto aperto. Vi aspetto numerosi Esther!! Vi prego scrivete mi a questo indirizzo: Via Pietro del Pezzo n.22 - 84127 Salerno SA, oppure a questo indirizzo e-mail: arianna2005@tiscali.it!!

Giulia CALABRO' - Ciao a tutti!!! Ho quasi 15 anni, ho la specialità di sarta e vorrei conquistare quella di corrispondente. Sono simpatica, socievole ed il mio hobby è la musica! Sono una campionessa di tennis e vorrei avere tanti amici di penna! Scrivetemi: la risposta è assicurata!!!
Il mio recapito è: viale Santa Panacia n° 278 - 96100 Siracusa

Genny CASAVECCHIA - Ho tanta voglia di corrispondere con tutti gli E/G d'Italia!!! Prometto risposta assicurata per una corrispondenza duratura! Se vi va, scrivete mi in via Piero Godetti 39 - 61043 Cagli PU

Giulia COLOMBARA - Ciao!!! Ho 13 anni e vorrei corrispondere con tutti gli E/G d'Italia. Mi ritengo simpatica e ho tanta voglia di conoscere nuovi amici. Prometto risposta al 100%.

Scrivetemi in via della Mantovana 2 - 38100 Trento TN

Chiara FRANCIOSO - Sono una Canterina di 13 anni, cerco un/una pen-friend! Amo la musica, adoro leggere e scrivere e sono un tipo simpatico. Vorrei tanto fare nuove amicizie. Il mio indirizzo è: via E.Toti 37 - 73055 Racale LE PS - Risponderò a tutti coloro che mi scriveranno.

Paola ILLUMINATI - siamo due Guide della Squadriglia Panda, Reparto Fratello Sole, Gruppo Corridonia 1 (MC). Stiamo disperatamente cercando una Squadriglia con cui corrispondere e che non ci abbandoni dopo le prime due lettere. Vi preghiamo, vi supplichiamo, vi scongiuriamo, abbiate pietà e inviate le vostre numerose (... speriamo!!!) lettere in via Sibillini - 62014 Corridonia MC

Sara LEO - Ho 14 anni, Squadriglia Scoiattoli del Reparto Orione, Gruppo Statte 2 (TA). Sono allegra, simpatica e piena di vita. Adoro gli Scout, ma le mie passioni sono la musica ed i film, nonché lo scrivere! Cerco nuovi amici/he attraverso la Specialità di corrispondente. Il mio indirizzo è: via P.Mascagni 5 - 74010 Statte TA

Valentina MILLOCH - Hola! Mi nombre es Valentina...Ok, queste sono le uniche parole che so di spagnolo! Ho tanta voglia di conoscere tutti gli E/G possibili, e se poi ci scappa la Specialità, beh, tanto meglio! Ho 14 anni e mi piace praticare tutti gli sport, specie se di squadra! Sono Vice delle Dingo, una Squa-





driglia, a dir poco, fantastica! Scrivetemi, il mio indirizzo è: via della Stazione 43 – 33050 Pavia di Udine UD

Giusi MONTELEONE – Ciao! Sono una Guida di 11 anni del Gruppo scout Noicattaro 1. Sono una delle più estroverse pantere del mio Reparto. Mi piacerebbe

corrispondere con tanti E/G d'Italia perché vorrei trovare nuove e lunghe amicizie, insomma se piace, piace e se non piace... piacenza! Risponderò a tutte le lettere che troverò nella mia cassetta. Indirizzo: via S. Chiara 4 – 700016 Noicattaro BA. Mail: giusyantonnella@libero.it

Eleonora POMANTI – Ciao a tutti! Ho 13 anni e faccio parte della Squadriglia più bizzarra d'Italia! Gli Scoiattoli del favoloso Reparto Stella Polare del Gruppo S. Nicolò a Tordino 1. Ascolto 24 ore su 24 (ndr: anche quando dorme!!!!) la musica punk e rock, ma soprattutto punk. Ma mi piace anche uscire con le mie amiche e giocare tutti insieme all'aria aperta. La risposta è assicurata al 100%. Scrivetemi in via Badia 23 – 64100 Teramo TE. Oppure contattatemi alla mail lovebilliejoe@hotmail.com... Aspetto numerose risposte per lunghe corrispondenze. Ciao, ciao!!!

Anna Claudia RATTI – Salve ragazzi/e!!! Ho 15 anni e desidero corrispondere con Guide ed Esploratori di tutta Italia e di tutte le età. Mi piacerebbe scambiare con voi bans, idee e passioni nonchè foto e fazzolettoni. Allora che aspettate! Penna alla mano e via... inizia la corrispondenza! Indirizzate in via Fossoni Basso 19bis – 54031 Carrara MS

Angelica RICCIATO – Ho voglia di conoscere nuovi E/G sparsi in tutta Italia. Mi chiamo Koala Sorridente e sono Capo Squadriglia di Cobra del Reparto Aliseo del Taranto 19. Mi piacerebbe collezionare i fazzolettoni di quasi tutta Italia. Vi aspetto in molti al mio indirizzo: via Lago Trasimeno 7 – 74100 Taranto TA

Sofia VAN RAAY – ho 15 anni e vorrei corrispondere con E/G di tutta Italia e anche perché ho l'estremo bisogno di prendere almeno una specialità! Se volete conoscermi SCRIVETE-MI!! Il mio indirizzo è: via Pintor 8 – 47900 Rimini RN



SIETE MAESTRI DI SCOUTING?

Lo scouting è l'arte di elaborare le informazioni raccolte, cioè osservare, vedere, leggere, ascoltare per capire i "messaggi" che le varie situazioni ci trasmettono e poi agire di conseguenza. Se la mamma, quando rientriamo a casa, ci accoglie con viso severo deduciamo immediatamente che ce l'ha con qualcuno... speriamo non con noi. Ecco, da un segnale (il viso serio) abbiamo elaborato il messaggio trasmesso (probabili guai!) e sappiamo come agire: meglio star buonini!

In questo numero di Avventura abbiamo inserito 2 tipi di segnali, vediamoli.

1° SEGNALE - I racconti - da pag.12 a pag.21 - Trasmettono un messaggio relativo ad un importantissimo tema comune, condiviso da noi tutti. Quale?

2° SEGNALE - Su 10 bordi pagina (lato colorato verticale), ci sono segnali che forniscono un secondo messaggio. Quale?

Scoprite i messaggi e scriveteceli: la prima e-mail e la prima lettera, contenenti la soluzione esatta, di uno e/o dell'altro dei due messaggi, che giungeranno ad Avventura verranno premiati con un libro della Nuova Fiordaliso. Se c'è un titolo che vi interessa particolarmente, chiedetelo nella mail/lettera e vi accontenteremo... se ne avrete conquistato il diritto!

Buona caccia!

PS - I nostri indirizzi sono a pagina 2, in fondo a sinistra.



UN NUOVO, TENERO, NOVIZIO È ENTRATO
NELLA SQ. CAIMANI....
IL PICCOLO FEDERICO....

1,98 MT PER 223,5 KG DI PESO,
GNU È CAMPIONE EUROPEO DI SUMO,
DI LONTANE ORIGINI GALLICHE, SI DICE
CHE DA PICCOLO SIA CADUTO
NEL PENTOLONE OVE IL SUO BIZZARRO
NONNO, PANORAMICS XVI, STAVA
PREPARANDO LA SUA PARTICOLARE
ZUPPA...



CIAO...
GNU
SALUTA VOI



URCA!



OPS

..DETTO IL "GNU"...

SI DICE ANCHE CHE TALE EVENTO ABBIA AVUTO
DEGLI EFFETTI COLLATERALI
VISIBILI ANCORA OGGI

DOVE YURI VUOLE CHE
GNU METTE LEGNA?



five