

STUSS

Avventura



Anno XXX - n. 3
9 febbraio 2004
Settimanale - Spedizione
periodico in abbonamento
postale art. 2 comma 20/c
legge 662/96
Poste Italiane DCO/DC - BO





febbraio

Avventura 1/2004

Sommario

Sport & Thinking Day 3

Come nascono gli esseri umani?..... 4

Il sogno di Angela 5

22 Febbraio: la Giornata del pensiero 6

Le Organizzazioni Mondiali dello Scouting..... 9

C'erano una volta le Olimpiadi... 11

Inserto



Animazione Sportiva

La prima verifica dell'anno 15

Cos'è il Consiglio Capi? 17

TOPO DI BIBLIOTECA 19

GIOCHI PER LA SQUADRIGLIA 20

IL CIELO DI NOTTE 21

C'È POSTA PER VOI 23

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

In redazione: Franco Bianco, Mauro Bonomini, Luciana Brentegani, Filomena Calzedda, Margot Castiglione, Don Giovanni Cigala, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Chiara Franzoni, Emilio Gallino, Stefano Garzaro, Giorgio infante, Maria Antonietta Manca, Don Damiano Marino, Stefania Martiniello, Francesco Neri, Chiara Odoni, Antonio Oggiano, Don Pedro Olea, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, Padre Stefano Roze, Isabella Samà, Stefano Sandri, Alessandro Testa, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Grazie a: Francesco Iandolo, Angela Maiolica, Davide Nocco, Alessandro Pepe, Marika Petrizzelli, Andrea Policastro

Progetto grafico: Giovanna Mathis

Grafica: Luigi Marchitelli, Giorgio Cusma

Disegni: Archivio Agesci, Franco Bianco, Riccardo Francaviglia, Chiara Franzoni, Stefano Sandri e Paolo Vanzini

Foto: Archivio Agesci, Mauro Bonomini, Emilio Gallino, Stefania Martiniello, Chiara Odoni

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

Agesci - Redazione di Avventura
Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 ROMA

scout.avventura@agesci.it

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

Webmaster: Emanuele Cesena

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

Sport & Thinking Day

Siamo ripartiti con un altro numero 1: un nuovo anno che inizia e che porta una volta ancora tutto l'impegno redazionale a produrre contenuti di **Avventura** sempre più completi ed interessanti per tutti gli E/G che ci leggono.

Noi cerchiamo di fare del nostro meglio anche ascoltando le osservazioni e le critiche dei lettori. Saremo veramente felici di sapere che, anche se lontani, siamo utili e fidati compagni di marcia lungo i vostri sentieri personali. Fatecelo sapere o esprimeteci le vostre esigenze così cercheremo di venire ancor di più vicino a voi.

Nel numero corrente c'è una graditissima novità, una novità che fa più bella la nostra rivista: i disegni di copertina, sono di Adriano Perone che inizia una nuova collaborazione con **Avventura**.

Ma chi è Adriano: è il più bravo disegnatore dello scautismo italiano. Negli anni 1960/1980 disegnava le copertine, e tanto altro, per **l'Esploratore** (questo era il nome di Avventura fino al 1976, ma di questo ripareremo nel prossimo numero). Dopo una lunga assenza, dovuta a motivi professionali, ha rimesso la sua matita a disposizione di noi tutti e sono certo che Adriano troverà tra voi molti ammiratori come lo sono stati tanti Esploratori del passato (... io ero tra quelli!).

Ma vediamo cosa c'è nelle pagine interne di Avventura. Una lettera per discutere che ci viene offerta con molta spontaneità da Angela, guida della FSE. È una lettera che offriamo al vostro dibattito, alle vostre risposte che aspettiamo numerose.

Argomento portante del numero è la Giornata del Pensiero (Thinking Day), di cui illustriamo il significato

con la speranza che rappresenti, per tutti voi, un momento di riflessione sul significato della fratellanza scout nel mondo. A seguire non potevano mancare altri approfondimenti su questo tema: vi illustriamo cosa sono il WOSM e lo WAGGS ...?!?!?!?!... ma di certo voi sapete già tutto su queste sigle.

Poi parliamo un po' di sport dato che l'inserito è dedicato proprio al brevetto di Animazione Sportiva.

Poiché le attività sono iniziate ormai da 3 - 4 mesi è giunto il momento di una prima verifica dei vostri sentieri personali: non dimenticatevene!

C'è anche una riflessione sull'importanza, la validità ed il significato di Consiglio Capi: un ripasso non fa male!

Nelle rubriche altri giochi ed altre due schede del cielo stellato. Chiude Franco Bianco con un'altra delle sue divertenti storie sui Caimani.

Buona caccia



AVVENTURA formula i più sentiti auguri di buona strada al nuovo Segretario del Wosm Edoardo Missoni, con la certezza che il suo cuore si arricchirà di tanta gioia per aver portato lo scautismo a mete sempre più alte.



Come nascono gli esseri umani?



A avete osservato come nascono gli esseri umani? Tutti allo stesso modo. Avete osservato grandi differenze tra loro? No. Siamo tutti persone umane e tutti con eguale dignità. **Siamo frutto della stessa creazione.** Questo è un primo motivo di fratellanza tra gli uomini. Poi, noi che crediamo in Dio diciamo che **è Lui che ha creato tutti noi**, e questo è un'altro motivo di fratellanza: tutti siamo stati creati da Dio. La Bibbia ci dice che ci ha creati a sua immagine e somiglianza, quindi ogni donna, ogni uomo è immagine di Dio. Per questo la fratellanza viene arricchita, in noi cristiani, dal rispetto e dalla venerazione. Nelle donne, negli uomini che incontriamo vediamo una sorella, un fratello che sono anche il volto di Dio. Per noi gli altri sono sacri, come Dio è sacro. **Non possiamo evitare di considerare gli altri come nostri fratelli.**

Questo ha delle conseguenze molto concrete: dobbiamo essere fratelli di coloro che vivono accanto a noi, nella nostra città, nel nostro paese, da generazioni, ma anche di quelli che possiedono e vivono tutte le tradizioni e la cultura del luogo in cui sono nati. Una volta si viveva in comunità naturali; oggi è difficile che uno trascorra la sua esistenza dove è nato, perciò siamo fratelli anche di chi viene da altre parti d'Italia e trova facile vivere con noi. Poi ci sono

gli emigrati, quelli che vengono da paesi lontani. Vogliono dare un avvenire migliore ai loro figli, vogliono trovare nuove possibilità. Oggi uomini di diversa provenienza s'incontrano lungo le vie del mondo e le percorrono insieme: li condividono le difficoltà, si sostengono a vicenda e imparano ad amarsi e a divenire amici. Non sottovalutiamo questo, perchè **noi Scout siamo amanti e fautori della pace** attraverso l'intesa tra i popoli e questa intesa comincia da casa nostra, dai più vicini.

Ricordiamo anche che tutti gli uomini fanno parte di una catena; siamo legati a quelli che sono nati e sono vissuti prima di noi e a quelli che ci seguiranno. Anche in questa catena viviamo la fratellanza universale che non è soltanto geografica ma è anche storica.

Noi tutti che ci ritroviamo sulle pagine di Avventura siamo anche Scout e Guide e non possiamo non ricordare l'articolo della legge, che cioè siamo fratelli e sorelle di ogni altra Guida e Scout. Forse si può pensare che sia poco, ma Baden-Powell credeva che la fratellanza fosse cosa da praticare, più che da predicare, e la fratellanza tra gli Scout e le Guide di tutto il mondo poteva essere un grande impulso alla pace e alla fratellanza universale. Questo impegno dell'articolo della legge si completa con quello della

Promessa: aiutare gli altri in ogni circostanza; e questi altri sono i vecchi e i giovani, i bianchi e i neri, i buoni e i cattivi...tutti.

La fratellanza è quindi un grande pregio umano, morale e cristiano e per noi uno sforzo che porta in se il dono di una grande felicità, perchè la fratellanza fa la felicità degli altri e quindi la nostra. La felicità, diceva B.-P. consiste nel far felici gli altri.





Il sogno di Angela

Buona Caccia a tutti!

Sembrerà strano ricevere da una guida della FSE un messaggio alla vostra redazione.

Vi scrivo perchè vorrei che tutte le "leggende metropolitane" sulla nostra Associazione da parte vostra e viceversa svanissero. Io ho sempre pensato a quanti ragazzi nelle moltissime Associazioni vivono le stesse meravigliose avventure. Che tutti i Capo Sq. hanno lo stesso duro compito, che tutti i Capi/Capo offrono se stessi agli altri nella stessa maniera. Perchè odiarci? Quando ora nel mondo c'è tanto odio, non è bello odiarci anche tra fratelli.

È vero che siamo tutti fratelli, però in uscita quando le due Associazioni si incontrano si scambiano occhiate da entrambe le parti! Io vorrei che tutto questo finisse, magari con l'anno nuovo nascesse anche un diverso rapporto tra le diverse Associazioni. Auguri a tutti voi...

a qualunque Associazione apparteniate, buona caccia!

Maiolica Angela - Lontra Infaticabile.

Cara Angela, non, non ci è apparso affatto strano, come scrivi, "ricevere da una guida FSE un messaggio" alla nostra redazione. Tutt'altro! La tua lettera ci ha allargato il cuore e ce lo apre alla Speranza. Siamo consapevoli quanto te che, purtroppo, circolano diverse "leggende metropolitane" sulle due Associazioni Scout Cattoliche, alimentate da una parte e dall'altra. Però, Angela, trattiamole per quel che sono: leggende, quindi con poca base di realtà e... metropolitane, vale a dire alimentate, diffuse -chissà da chi- nelle città, luoghi che ben poco hanno da spartire con l'attività degli Scout, che sono - o... dovrebbero essere - per definizione del loro fondatore, Baden-Powell, "uomini dei boschi". Saremmo ipocriti tuttavia se negassimo l'esistenza di una sorta di pregiudizio da parte degli uni verso gli altri, e viceversa. Pregiudizio che sarebbe tempo di contribuire a far cadere. Ciò potrebbe succedere grazie al contributo di tutte quelle persone, ragazzi e Capi - e sono la maggioranza, credimi - che, come te, sognano uno scautismo che sia innanzitutto una grande fraternità.

Tu dici, Angela, di avere sempre pensato a "quanti ragazzi nelle moltissime Associazioni vivono le stesse meravigliose avventure, (...) che tutti i Capi offrono se stessi agli altri nella stessa maniera"... Sì, credo sia proprio così.

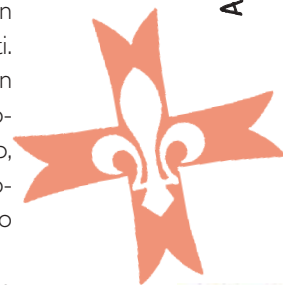
Inoltre, se tu avessi la pazienza, aiutata dalle tue Capo, di approfondire la conoscenza delle due Associazioni, scopriresti che il richiamo alle idee di fondo del nostro fondatore è esplicito, che Legge e Promessa sono assai simili e che, quindi, i presupposti per mettere in atto un'autentica fraternità ci sono.

"Perché odiarci?" ti chiedi, ci chiedi. È il tuo un interrogativo lucente come una spada ed esige risposte chiare, schiette, come dovrebbe essere nello stile degli Scout. Non credo, affatto, Angela, che i membri di un Associazione odino quelli di un'altra (non ti pare sia un'affermazione un po' forte?) e ne siano ricambiati. Forse, molto più semplicemente, non si conoscono. È la mancanza di conoscenza che però genera il sospetto, gli atteggiamenti di difesa. La conoscenza, insieme all'umiltà, è il primo gradino per la ricerca della verità.

A questo punto sarebbe cosa utile estendere le osservazioni di Angela ai lettori perché ci raccontino come stiano realmente le cose nel loro contesto, quali siano i contatti cercati e vissuti tra le due Associazioni, quali le reali difficoltà incontrate. Scriveteci allora, non dimenticando di porre bene in evidenza la dicitura "lettere per discutere", indirizzando a "Scout Avventura" ecc. ecc. oppure tramite posta elettronica ecc. ecc. (trovate tutto a pag.2!).



A CURA DI LUCIO COSTANTINI - LUPO CHE CANTA.....



5



... ovvero il Thinking Day

22 Febbraio: la Giornata del Pensiero

DI GIORGIO CUSMA
FOTO DI MAURO BONOMINI ED ARCHIVIO AGESCI

Abbiamo chiesto un po' in giro per scoprire quanti sanno della **GIORNATA DEL PENSIERO**, o **THINKING DAY**, e quanti in qualche modo la festeggiano. Beh, a dire il vero non è stata un'inchiesta entusiasmante in quanto abbiamo dovuto constatare che molti E/G e Capi non sanno proprio nulla di questa ricorrenza e molti altri ancora, pur conoscendola, non fanno nulla per ricordarla.

A questo punto non ci rimane che condurvi in una breve immersione storica sul significato di questa importante giornata dello **scoutismo mondiale**.

Già nel 1926 la Conferenza Mondiale delle Guide (WAGGGS) lanciò la proposta di una Giornata Internazionale che fosse per tutte le Guide del mondo una occasione di scoperta del guidismo negli altri paesi.

Tale occasione doveva essere di stimolo a capire il valore e il significato del far parte di un'Associazione mondiale, e a vivere realmente la fraternità internazionale.

La data scelta per questa iniziativa fu il 22 febbraio, che corrisponde alla data di nascita di B.-P. ed anche di sua moglie Olive: sì, erano nati nello stesso giorno anche se in anni diversi.

Poiché alle feste di compleanno si va sempre con un regalino, nel 1932 fu inoltre deciso di chiedere, ad ogni Guida del mondo, un personale e piccolissimo contributo (**un penny**) per

assicurare un aiuto concreto alle Guide dei paesi poveri, per aiutarle nel consolidare le loro Associazioni o per offrire loro la possibilità di realizzare progetti a beneficio dei loro concittadini.

Nel 1939 a tali iniziative aderì anche la parte maschile dello scoutismo (WOSM). Da allora, e fino ai giorni nostri, con il simbolico **penny** personale sono stati supportati molti progetti (alimentari, agricoli, assistenziali, ecc.) di sviluppo in molti paesi del mondo. Ogni anno la WAGGGS propone temi specifici cui tutte le Associazioni nazionali aderiscono, così **lo spirito di fraternità che è alla base della giornata si realizza con il contributo di tutti per un unico scopo che è sempre quello di aiutare i meno fortunati**.

Quest'anno la proposta riguarda il **diritto di vivere in pace per tutti** ed ogni Gruppo Scout è invitato a dare spazio alla fantasia per organizzare un Thinking Day gemellando Unità, Gruppi, o addirittura le Regioni per pregare, giocare e realizzare progetti, migliorare le con-

ditioni di vita e contri-

buire a costruire la pace nei paesi che ne hanno bisogno!

A questo punto mi vien da chiedere: ma tu... la giornata del pensiero, la festeggi?

Se la tua risposta è **NO** chiedi ai tuoi Capi **PERCHÈ!?**

Di seguito trovi le testimonianze di come nelle varie Regioni, ed in altre parti del mondo, si è festeggiato o si festeggerà questa significativa e partecipata ricorrenza, così avrai delle buone idee per l'anno prossimo.





La **Nuova Zelanda** è la prima terraferma che vede sorgere il nuovo giorno. Le Guide di quei luoghi, al 22 febbraio, nel buio della notte salgono sui monti ed aspettano l'alba che segna l'inizio della giornata in cui la grande catena della fraternità e della solidarietà scout dimostrerà tutta la sua forza e la sua realtà.

In **Islanda**, le Guide di diversi Reparti si incontrano. A dieci di loro vengono consegnate delle candele che vengono accese una dopo l'altra mentre le dieci Guide recitano in sequenza i punti della Legge. Quando le candele sono accese, tutte le presenti, insieme, dicono: "Ogni Guida è una buona amica ed una sorella per ogni altra Guida". Battendo poi le mani una con l'altra cantano la loro canzone della fraternità.

In **Olanda**, le Guide si alzano ad attendere il sorgere del sole per rinnovare le loro Promesse e fare l'alzabandiera con il vessillo associativo. Quindi pronunciano questa frase: "Io sono un anello della dorata catena dello scautismo mondiale e mi impegno a mantenere il mio anello forte e brillante."



In **varie parti del mondo** Guide e Scout si scambiano cartoline d'auguri. Le mandano agli amici ed amiche, dei loro Gruppi o di altri, a chi hanno conosciuto durante vari eventi o a campi. Il 22 febbraio viene considerato il giorno in cui ricordarsi degli amici e farsene di nuovi. In molti casi ci si incontra con altri Gruppi o Reparti per fare festa insieme.

...un fantastico pomeriggio per festeggiare degnamente il Thinking Day, tanti Reparti insieme per una "**gara canora**", stonati ed intonati insieme per cantare e festeggiare il giorno del "**compleanno di B.-P.**". Una gara sull'amicizia, come nel miglior spirito di fratellanza Scout...e chi se la dimenticherà mai...?

Marika Petrizzelli - Reparto Antares - Bari 3

Nella città di **Eboli (SA)** il 23 febbraio '97, i Gruppi Scout della Zona Poseidonia si sono dati appuntamento per ricordare il proprio fondatore! Tema della giornata: **l'ambiente** (pulizia dei giardinetti comunali e consegna alla città di un nuovo alberello). Le attività hanno coinvolto tutta la cittadinanza facendo così conoscere meglio lo Scautismo. Quest'anno festeggeremo il Thinking Day organizzando delle **attività d'espressione** a cura delle varie Branche! Il Gruppo coinvolgerà non solo i genitori dei ragazzi ma anche l'intera cittadinanza.

Alessandro Pepe - Pontecagnano I

Un evento particolarmente vissuto, dal mio Reparto, è senz'altro il Thinking Day. Di particolare rilievo è stato quello che abbiamo organizzato l'anno scorso: in collaborazione con altri tre Gruppi: abbiamo **sensibilizzato la popolazione** di un paese (in cui si stava per aprire il primo Gruppo Agesci locale) intervistandoli su che cosa pensassero degli Scout e se li ritenevano utili per la società. Dopo aver ascoltato le risposte più disparate, abbiamo chiarito loro quello che per noi ragazzi è il vero significato dello scautismo, per stimolare i giovani, ma anche i meno giovani, a entrare in contatto con la grande famiglia Scout. La **Messa comunitaria** è il momento conclusivo, sempre fortemente vissuto.

Davide Nocco - Taranto 5





Lo scorso anno, la zona di Piacenza, in occasione della Giornata del Pensiero, ha riunito tutti i Reparti della Zona per vivere con le Guide e gli Esploratori un **momento di gioco, di impegno e di preghiera**. Dopo un'animazione dove alcuni

Capi hanno rappresentato una caratteristica osteria, le Squadriglie si sono impegnate in una sfida con antichi giochi di strada. In altre zone della città si sono svolte analoghe attività con i Branchi, i Cerchi e i Clan. Al termine dei giochi tutte le unità si sono riunite per una riflessione conclusiva e la **raccolta dei tradizionali "penny"**. La celebrazione della **S. Messa** ha concluso la giornata nella preghiera.

Mauro Bonomini – Fiorenzuola I

Celebrazione del Thinking Day.

Qualche anno fa abbiamo deciso di vivere questa festa con la nostra comunità parrocchiale. Causa pioggia l'abbiamo festeggiata dentro la chiesa dove, attorno al fuoco, abbiamo fatto bans, giochi e le consuete cerimonie (promesse, rinnovo delle promesse, etc).

Francesco Iandolo - Avellino I

La giornata del pensiero nel Reparto "Excelsior" Roma 101

Abbiamo preso l'abitudine di festeggiare la giornata del pensiero da circa dieci anni, inizialmente di Gruppo e proprio il 22 febbraio, poi con i Gruppi limitrofi nella domenica più vicina alla data ufficiale. Di solito la "giornata" era a tema ed avevamo l'abitudine di fare nostro quello segnalato dall'AGESCI. Dopo il gioco, c'era sempre una cena comunitaria, seguita dalla **"raccolta del penny"**: ciascuno offriva quanto aveva risparmiato in quella settimana e la somma veniva devoluta, a seconda del tema. L'anno scorso l'abbiamo destinata a favore di un gruppo di missionarie.

Isabella Samà – Roma 101

Alcuni link che parlano della giornata del pensiero, ma ne potete trovare anche altri:

- <http://digilander.libero.it/thiene1/Materiali/thdayo2.htm>
- http://utenti.quipo.it/pachino/album/scout/pensiero/page_01.htm (le foto zoma Netina - Avola 2001)
- <http://spazioinwind.libero.it/scoutcassiopea/notizie/giornatapensiero2004.htm>
- <http://www.scautismo.it/sestocalende1/attivita digruppo/20022003/gdp2003.htm>



Thinking Day anno 2000

La componente femminile del Reparto Pozzuoli 2 è stata invitata a festeggiare il Thinking Day insieme ad alcuni Gruppi Scout femminili Americani. L'appuntamento è stato alla base americana di Gricignano. Le Girl Scout americane avevano allestito una quindicina di stand che rappresentavano varie nazioni. In ogni stand si assaggiavano i piatti tipici, si facevano simpatici giochi e si ricevevano gadget da appendere al fazzolettone. In alcuni momenti della giornata le Guide si ritrovavano in cerchio per giocare tutte insieme. Raccontato da: Miriam Tortorelli – Pozzuoli 2 e Valeria Policastro - Troop 67

A cura di Andrea Policastro – Pozzuoli 2

Le **giornate del pensiero** che ricordo con più nostalgia sono quelle in cui il nostro Capo Gruppo si vestiva da Baden-Powell e raccontava le sue imprese, le sue avventure, alla fine ci salutava cantando una vecchia canzone (di quelle "matusa" che nessuno oggi vuol cantare) che ci stava benissimo, e noi, sventolando i fazzolettoni, lo salutavamo un po' commossi. "Arrivederci! All'anno prossimo!" Nel frattempo la Capo Gruppo, con due Scolte, passava per le file raccogliendo il **"penny"** che l'indomani, all'uscita, avremmo messo in comune agli altri Gruppi della Zona per destinarli a qualcuno che ne aveva bisogno. Tutt'oggi al CT 13 la tradizione continua..

Riccardo Francaviglia – Catania 13

Le Organizzazioni Mondiali dello Scautismo

Molti di noi, non conoscono il significato dei due distintivi che si portano sulla tasca destra della nostra camicia: il giglio maschile e il trifoglio femminile. Pochi sanno che sono il simbolo del **WOSM** e del **WAGGGS** (vedi Avventura 9/2003 pag 12), qualcuno conosce il significato di queste due sigle, ma quasi nessuno sa davvero cosa sono queste due organizzazioni, dove operano, e come sono nate...

Quando il nostro fondatore, cominciò la grande avventura dello scautismo, non c'era in lui l'idea della fratellanza internazionale, infatti al suo primo campo a Brownsea non erano presenti ragazzi stranieri, ma solo ragazzi inglesi di varie classi sociali. Non che lui non volesse, ma semplicemente non ci aveva pensato...

Ben presto però il pensiero di Baden-Powell maturò una netta svolta verso la dimensione internazionale in primo luogo perché lo scautismo ebbe un enorme sviluppo in numerosi paesi stranieri, e poi perché il primo conflitto mondiale lo portò a ripudiare la guerra e a rafforzare il suo impegno per la fratellanza tra i popoli.

Infatti, già in piena guerra, nel 1916, B.-P. pensa di organizzare un raduno internazionale per celebrare i primi dieci anni dello scautismo, e, soprattutto, per promuovere lo spirito di fraternità nelle giovani generazioni di tutto il mondo. Il progetto iniziale era di realizzare l'incontro mondiale nel 1918, ma il prolungarsi della guerra lo costrinse a rinviarlo.

Nel luglio del 1920 si tiene a Londra il primo World Scout Jamboree. Erano presenti al raduno 8000 scout di ventuno paesi diversi. Durante il discorso di chiusura, il nostro B.-P. pone l'accento su una importante verità: il mondo è fatto di differenze, la guerra esiste perché troppo spesso una nazione vuole imporsi sulle altre; il Jamboree, invece, aveva insegnato a





migliaia di giovani che la condivisione porta alla conoscenza, e la conoscenza al rispetto ed all'armonia.

La dimensione internazionale dello scautismo era così nata naturalmente, spontaneamente, ma bisognava ora renderla ufficiale. Così nel 1920, subito dopo il Jam, lo stesso B.-P. sostenne con forza l'idea di costituire un comitato internazionale, l'embrione di ciò che sarebbe poi divenuta l'organizzazione mondiale del movimento Scout, per l'appunto il WOSM (**World Organization of Scout Movement**).

Nel 1928 anche le Guide crearono una loro organizzazione mondiale, l'associazione mondiale delle Guide ed Esploratrici, la WAGGGS (**World Association of Girl Guides and Girl Scouts**).

Le due organizzazioni sono cresciute e si sono sviluppate parallelamente, ed oggi sono molto vicine e lavorano insieme per numerosissime iniziative.

I due comitati mondiali, sono responsabili per la salvaguardia e lo sviluppo dei valori dello scautismo. Per ogni paese, riconoscono una o più organizzazioni nazionali dopo averne verificato l'aderenza della **Legge** e della **Promessa** ai principi fondamentali dello scautismo. Quindi in sintesi, uno Scout è uno Scout riconosciuto in tutto il mondo, solo se appartiene ad una associazione nazionale riconosciuta dal WOSM e/o dal WAGGGS (in Italia il CNGEI e l'AGESCI). L'Organizzazione Mondiale dello scautismo ha sede a Ginevra dal 1968, ha una Conferenza, un Comitato ed un Ufficio. La Conferenza è l'organo che approva la linea politica dell'organizzazione, ed è composta da sei delegati per ogni paese.

Il Comitato Mondiale è l'organo di governo, ed attua le risoluzioni della Conferenza. Esso è composto da dodici membri, che non rappresentano il proprio paese bensì lo scautismo di tutto il mondo. L'Ufficio Mondiale, è guidato da un Segretario Generale nominato dal comitato, **e pensate che il prossimo Segretario Generale, il cui mandato inizierà il 1 Aprile 2004, sarà un italiano, il cui nome è Eduardo Missoni.**

L'Associazione Mondiale Guide ed Esploratrici ha da sempre sede a Londra, ha anch'essa una Conferenza, un Comitato ed un Ufficio. La sua Conferenza è composta da due membri per ogni paese, il suo Comitato è detto Consiglio Mondiale ed a capo dell'Ufficio Mondiale ha un direttore nominato dal Consiglio Mondiale.

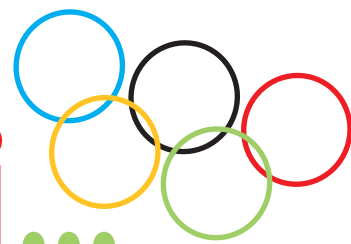
Le due Organizzazioni Mondiali, oltre a vigilare sulle varie associazioni che ne fanno parte, ed a garantire come abbiamo detto, la validità della proposta scout, intrattengono in qualità di organizzazioni non governative (le famose ONG) a livello mondiale rapporti sia con le Nazioni Unite che con le sue Agenzie specializzate (UNESCO, ACNUR, UNICEF, FAO e molte altre).

A questo punto ognuno di noi può capire il significato e l'importanza dei due bellissimi distintivi di cui parlavamo prima. Sono il simbolo della fratellanza mondiale e della condivisione dei valori dello scautismo. Il loro significato, quindi, è che nel mondo, in ogni angolo del mondo, ci sono altri ragazzi della nostra età, che magari conducono una vita completamente diversa dalla nostra, che pregano un Dio che noi non conosciamo, ma che vivono esperienze ed avventure ispirate dai valori dettati da un unico enorme movimento, quello dello scautismo.

Chi, come me, è stato così fortunato da poter partecipare ad un Jamboree, sa cosa vuol dire far parte di una organizzazione mondiale perché ha avuto la gioia e l'onore di poterlo toccare con mano. Personalmente penso che non ci sia esperienza più bella, più forte e più indimenticabile per uno scout di quella che si prova nel pronunciare la propria promessa insieme a migliaia di altri scout in tutte le lingue del mondo. Questo succede ad ogni Jamboree, durante la cerimonia di chiusura, per sottolineare che lo scautismo è uno in tutto il mondo, e vi assicuro che è l'emozione più forte e grande che mi abbia dato lo scautismo. Auguro ad ognuno di voi di poterla vivere, così da poter portare con più consapevolezza ed orgoglio quello strano distintivo che ci accomuna ai nostri fratelli scout sparsi nel mondo.



C'erano una volta le Olimpiadi...



DI DARIO FONTANESCA

Difficile immaginare come realmente fossero le Olimpiadi tanto, tanto tempo fa, considerato il tempo trascorso da quando furono inventate. Nessun contemporaneo, ovviamente, era presente alle prime edizioni, ci vorrebbe un ultracentenario con il pallino dello sport ed una memoria di ferro, visto che la prima edizione dell'era moderna si svolse ad Atene nel 1896.

Le Olimpiadi vengono definite come "La massima rappresentazione quadriennale dello sport dilettantistico mondiale, ricollegandosi nel nome e nello spirito agli antichi giochi panellenici celebrati ad Olimpia".

Certo dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) venir ripreso lo spirito sano della competizione, il gusto di vivere lo sport in amicizia e lealtà, ma ci accorgiamo ben presto che all'interno della sopra citata definizione potremmo già scorgere qualche imperfezione di aderenza alla realtà: il termine "dilettante" per un atleta olimpico non rende perfettamente l'idea o perlomeno non chiarisce il quadro visto che questi sportivi si allenano in maniera sovrumana con decine e decine di allenatori al seguito.

Forse allora ci si riferisce al fatto che questa attività non sia per questi sportivi un lavoro?

Anche qui ci viene da storcere il nasino: sponsor ed attività commerciali sorreggono l'intero sistema, come dire che si fa tutto per lo spirito olimpico?

E poi quale sarebbe questo spirito olimpico?

Vi sono troppi lati poco coerenti con la vera essenza dell'Olimpiade: la sospensione di ogni conflitto bellico (e lasciamo perdere il fatto che nel 2004 non ci dovrebbero essere più guerre, da nessuna parte...), il coinvolgimento delle masse, la capacità di fermarsi e lanciare messaggi (di qualunque entità) che possono raggiungere miliardi di persone sono tutti aspetti dalla valenza spesso bugiarda perché non è mica vero che nel periodo delle Olimpiadi non ci si uccide più e non è neanche tanto

vero che questi giochi siano fruibili per tutti nei vari modi.

È vero, i cinque anelli rappresentano ancora oggi i cinque continenti, ma questi continenti hanno tutti, in egual misura, lo stesso peso politico, economico, sociale?

Le Olimpiadi dovrebbero servire a questo, a partecipare senza crucciarsi della vittoria, ad impegnarsi senza poi disperarsi se non si è riusciti, a porgere la mano a chi arriva ultimo, ad incitare chi è in difficoltà.

Forse lo sport più utile e positivo alle Olimpiadi sarebbe quello di farle brillare di quella luce che le caratterizzò alla loro nascita in quel di Olimpia nel 776 a.C.



11





Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla **Nuova Fiordaliso** potete contattare direttamente la casa editrice **tel. 06/68809208 - fax 06/68219757** e-mail **editoria@fiordaliso.it**
Trovate il catalogo aggiornato in **www.fiordaliso.it**

Libri utili...

Cesare Bedoni
In forma con l'hébertismo
Nuova Fiordaliso



Agesci • Specialità e Brevetti n. 14

Animazione Sportiva



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.1 di Gennaio 2004



a cura della redazione di SCOUT Avventura • scout.avventura@agesci.it



Il Brevetto di Animazione Sportiva

di Filomena Calzedda

“Quasi tutti i ragazzi, anche se piccoli e deboli, possono divenire uomini forti e sani, solo se si prendono la briga di fare ogni giorno pochi esercizi fisici.” (B. - P. - Scoutismo per ragazzi).

Essere ragazzi e ragazze forti e sani permette di potere essere pronti ad aiutare gli altri, capaci di mettere a disposizione le proprie capacità fisiche, sapendole valorizzare affinché siano utili nel momento delle necessità. B.-P. incoraggia tutti gli Esploratori e le Guide ad impegnarsi quotidianamente per divenire persone capaci di aiutare gli altri, **persone preparate** nel corpo e nello spirito. Sicuramente questo invito è ancor più valido per chi vuole conquistare il **Brevetto di Competenza di Animazione Sportiva**, al quale è richiesto di essere d'esempio e di stimolo per gli altri, nella cura della propria salute e nello sviluppo delle proprie capacità fisiche. Chi cammina su questo sentiero sarà quindi colui che non solo pratica le attività sportive con impegno e costanza, ma sarà colui che

sa spingere anche gli altri a farlo, facendo scoprire, anche a chi si sente meno portato, la gioia e il divertimento di poter tenere in esercizio il proprio corpo giocando con gli altri.

La presenza in reparto di qualcuno che si sta impegnando in tal senso sarà quindi una grande ricchezza per tutti, proprio perché si avrà l'occasione di scoprire e approfondire meglio alcune peculiarità del nostro organismo e magari si potranno creare le occasioni per giocare insieme più spesso e meglio.

Per conquistare il Brevetto di Animazione Sportiva è necessario raggiungere almeno quattro di queste specialità: **alpinista, atletica leggera, ciclista, nuotatore, scout o guida di olimpia, hebertista ed infermiere**. È possibile inoltre, come per altri Brevetti di competenza, acquisire una **specialità Jolly**, che possa rispondere alle vostre attitudini, che per esempio riprenda uno sport che praticate correntemente e che vi dia l'opportunità di mettere al servizio della Squadriglia e del Reparto le

vostre conoscenze. Inoltre per poter essere degli Esploratori e delle Guide veramente competenti è necessario costruire, assieme ai vostri Capi Reparto, un sentiero personalizzato che vi dia la possibilità di approfondire le vostre conoscenze e migliorare le vostre capacità. In più, è quasi scontato ricordarlo, sarà necessario prevedere d'inserire in questo percorso, delle attività per coinvolgere la vostra Squadriglia e il vostro Reparto nella pratica sportiva.

Questo sentiero dovrà prevedere:

- la pratica assidua e costante di almeno uno sport, del quale possiate annotare e rilevare i progressi fatti nel tempo.
- la conoscenza dei 5 esercizi di B.-P. e l'aver provato ad insegnarli ad altri spie-

gandone le caratteristiche e le funzioni.

- la conoscenza dell'organismo umano, dei suoi apparati e delle sue funzioni. Il mettere in pratica e saper proporre agli altri le sane abitudini che permettono di mantenere il corpo sano e pulito.
- la conoscenza dei danni che possono essere causati dal fumo, dall'alcol e dalle droghe.
- l'organizzazione di giochi sportivi per il Reparto che stimolino tutti a conoscere e a migliorare nella pratica dello sport e nel gioco di squadra.
- la conoscenza delle regole di vari giochi sportivi e la preparazione di proprie schede illustrative dei giochi che possano essere utilizzate nella vita di reparto o in altri momenti di animazione.
- l'organizzazione delle Olimpiadi per il reparto, per il gruppo o per i ragazzi del quartiere, curandone la preparazione dei percorsi, delle prove, degli attrezzi e degli esercizi, calibrandone il grado di difficoltà sulla base dell'età e dell'esperienza dei partecipanti.
- curare la realizzazione di un percorso Hebert, conoscendone e spiegando agli altri da dove nasce la tecnica dell'hebertismo e la funzione delle varie parti del percorso.
- saper far allenare un piccolo gruppo di persone, per esempio la Squadriglia, con esercizi che richiedano un impegno progressivo, un coinvolgimento completo del corpo e sapendone valutare i tempi necessari per ottenere dei progressi.



Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Impaginazione:

Gigi Marchitelli

Testi di:

Mauro Bonomini

Filomena Calzedda

(Ape Indaffarata)

Isabella Samà

Disegni di:

Riccardo Francaviglia

Stefano Sandri

Foto di:

archivio Agesci



La ginnastica mattutina

di Mauro Bonomini, disegni di Riccardo Francaviglia

Quando al campo si viene svegliati, molto spesso dalla bocca di esploratori e guide esce un gemito: "La ginnastica? Ma nooo!" Quando si esce dal sacco a pelo (sempre troppo presto, non è vero?) tutti, o quasi, preferirebbero sedersi davanti ad un cappuccino fumante o ad una tazza di tè, con accompagnamento di cornetto caldo e biscotti o pane e nutella... che motivo c'è di sgobbare e faticare con gli esercizi ginnici? Invece ci sono tanti motivi per eseguire quegli esercizi (e sono pochi, vi assicuriamo, provate a chiedere a chi fa sport agonistico e ve ne renderete subito conto):

- durante la notte le articolazioni restano per molto tempo ferme, un po' di movimento aiuta a far

riprendere la circolazione articolare e renderle pronte a muoversi meglio

- lo stesso vale per i muscoli che, al risveglio, non sono certo ben stimolati e tonici
- le attività scout richiedono molto impegno fisico, e la mattina, con la sua aria più fresca, è un ottimo momento per praticare tutti quegli esercizi che possono renderci più allenati per il lavoro.
- la respirazione, il cuore e la circolazione hanno giovamento dalle attività ginniche
- con gli esercizi si possono anche riattivare la concentrazione mentale e stimolare le capacità intellettive, non a caso è stato creato il motto *Mens sana in corpore sano*.
- non ultimo il movimento

prepara anche a gustare maggiormente la preziosa colazione che i cambusieri o i cucinieri prepareranno per tutti.

Non c'è bisogno, comunque, che il momento della ginnastica sia barboso e noioso, un dovere da svolgere sgoigliatamente e senza brio. Anzi, con un po' d'animazione la ginnastica può diventare un momento molto divertente. Nulla vieta, ad esempio, di trasformare i movimenti in un gioco, vi diamo alcuni esempi.

Ripetiamo i movimenti che sono caratteristici di alcuni mestieri, come i panettieri, che impastano la farina, tirano la pasta, infornano e sfornano il pane; come i lavandai, che immergono i panni, li strizzano e li stendono; come i falegnami che raccolgono i tronchi, li sgrossano con l'accetta, li piallano, usano la sega, inchiodano e così via.

Imitiamo gli animali, come il gatto che si stiraccia (è l'inventore dello stretching!), il gabbiano che vola, il serpente che striscia, la gazzella che corre, la scimmia che si arrampica, potete sbizzarrirvi. Se riusciamo a procurarci una colonna sonora (basta anche uno dei capi che suoni la chitarra o uno strumento,



o un lettore portatile di cassette o CD) la musica ci aiuterà dando il ritmo ai nostri movimenti.

Di base una sessione di ginnastica dovrebbe prevedere una breve corsa leggera, movimenti di mobilitazione delle spalle, della schiena e del bacino, piegamenti delle ginocchia, flessioni e un po' di stretching (ma in questo caso bisogna che l'indicazione dei movimenti dia una persona competente, dato che c'è il rischio di forzare troppo le articolazioni e procurarsi fastidiosi stiramenti). Sono consigliati anche esercizi di movimento per le mani, i polsi e il collo, da farsi lentamente. Possono essere validamente utilizzati esercizi a coppie (spinta, trasporto, resistenza), ad esempio ci si mette uno dietro l'altro e la persona che sta dietro accompagna le flessioni a toccare le punte dei piedi; oppure uno di fronte all'altro uno fa resistenza al tentativo di aprire le braccia dell'altro; ancora di fronte uno spinge l'altro per le spalle, mentre questo fa resistenza; uno

porta a cavallina l'altro per un tratto e l'altro gli dà il cambio ritornando.

Una Squadriglia in gamba potrebbe assumersi l'incarico di animare la ginnastica mattutina per qualcuno (o tutti, se è veramente in gamba) i giorni del campo, magari introducendola con un simpatico racconto (nel caso si scegliesse di fare animazione secondo gli esempi e le modalità descritte prima). Oppure si potrebbe fare una gara tra le Squadriglie o le Guide/Esploratori che vogliono acquisire una specialità o una competenza sportiva. Si potrebbe così scoprire chi ha più inventiva e capacità di animazione e si potrebbe mettere in palio l'ambito titolo di "Animatore Ginnico" del campo.



Esercizi preparatori

di Mauro Bonomini, disegni di Riccardo Francaviglia



Se cominciate a praticare uno sport, vi rendete conto immediatamente che prima dell'attività caratteristica per quella disciplina, si svolgono esercizi più generici... un po' come la nostra famigerata ginnastica matutina. Questi esercizi si chiamano "preatletici" e servono appunto a preparare muscoli e articolazioni per le attività successive, più tecnicamente specifiche. Essi hanno lo scopo di tonificare la muscolatura, rendere più libere ed agili le articolazioni e condizionare il sistema cardiocircolatorio allo sforzo (non bisogna dimenticare che anche il cuore è un muscolo che, per aumentare le proprie prestazioni, ha bisogno di allenamento). Per sport che privilegiano uno sforzo continuo e prolungato si inseriranno corse di durata che inducono resistenza alla fatica ed eventualmente (quando necessario) esercizi che aumentano la potenza, in sport che prevedono rapidità e velocità si aggiungeranno esercizi di allungamento delle fibre muscolari e corse a scatto. Un corretto uso degli eser-

cizi preparatori garantisce buoni risultati nella tecnica sportiva che avremo scelto, perché ci permetterà di affrontarla con un fisico più pronto ad apprendere movimenti specifici. Ad ogni disciplina corrisponde una serie specifica e particolare di questi esercizi, anche se molti movimenti sono ovviamente comuni a più discipline. Così avremo esercizi preparatori incentrati sull'uso delle braccia e sui salti negli sport come pallacanestro o pallavolo, esercizi maggiormente improntati sullo sviluppo della muscolatura delle gambe nel calcio e nel ciclismo. Praticare direttamente l'attività sportiva specifica senza prepararsi con questi esercizi (che vengono anche chiamati "di riscaldamento") fa rischiare infortuni sportivi, come distorsioni e stiramenti, oppure limitare l'efficacia dell'allenamento. L'attività preparatoria è quindi indispensabile per la buona riuscita dei nostri sforzi e non va quindi trascurata. Oltretutto, non sia mai detto che un Esploratore o una Guida... non sappiano compiere il loro dovere, anche nei confronti dello sport che hanno scelto di praticare.

Quando lo sport è... completo!

di Ape Indaffarata

Il termine inglese "sport" viene usato per indicare tutte le attività fisiche sia agonistiche che amatoriali. Vi sono **sport di abilità** che comportano un minimo impegno muscolare, ma una grande prontezza di riflessi e capacità di concentrazione come golf, ping-pong; **sport di resistenza** che hanno bisogno di una buona potenza muscolare e di un cuore ben funzionante come maratona, ciclismo, canottaggio, sci di fondo; **sport** che richiedono notevole **agilità** come tennis e scherma; **sport di forza**, che richiedono grande potenza come sollevamento pesi e

ginnastica agli attrezzi. Durante l'esecuzione degli esercizi fisici si favorisce lo sviluppo di alcune masse muscolari più che di altre e si può, in certi casi, favorire uno sviluppo asimmetrico del corpo, per esempio un tennista favorirà maggiormente lo sviluppo del braccio con il quale tiene abitualmente la racchetta. Gli **sport completi** (nuoto, atletica leggera, ecc.), invece, potenziano armonicamente le varie parti del corpo favorendone uno sviluppo armonico ed equilibrato. Sono tra i più sani e possono essere praticati già nella giovane età, in quanto

la loro esecuzione non disturba lo sviluppo completo ed equilibrato del corpo. Vediamone insieme i due principali:

NUOTO: la sua pratica permette di far sviluppare non solo i muscoli, ma anche il cuore, i polmoni e le ossa senza peraltro danneggiare le articolazioni. Gli antichi Greci e Romani lo utilizzavano per far allenare i propri guerrieri proprio perché ne apprezzavano le qualità.

Il nuoto consente all'organismo di svilupparsi in resistenza e coordinazione, utilizzando in modo completo i vari fasci muscolari.

Al nuoto moderno appartengono 4 stili che valorizzano il movimento dell'organismo in modo diverso.

Stile libero o Crawl, il più



veloce. Si basa su una perfetta coordinazione tra arti superiori e inferiori, nonché su una adeguata fase respiratoria.

Rana dà luogo ad un movimento più lento. La massima propulsione è data dall'azione delle gambe. La sua pratica può causare un sovraccarico per la colonna lombare e per l'articolazione del ginocchio.

Dorso è l'unico stile del nuoto che si pratica a pancia in su. In questo caso la trazione è prodotta per il 60 % dalle braccia, mentre gambe e piedi hanno un effetto di stabilizzazione del movimento.

Delfino è sicuramente lo stile più spettacolare e più difficile. Richiede forza, coordinamento e molto allenamento, valorizza soprattutto la muscolatura dorsale.

L'ATLETICA LEGGERA è una disciplina che ci arriva dai tempi dell'Antica Grecia,

eppure la sua varietà e complessità la rendono ancora oggi regina dei Giochi Olimpici moderni. Ecco le specialità più diffuse:

Corsa veloce (60m-100m-200m-400m), la sua pratica è un allenamento basilare per qualsiasi altra attività fisica.

Salto (salto in alto-salto in lungo-salto con l'asta-salto triplo) basato sull'abbinamento tra velocità e la flessibilità del corpo.

Ostacoli (100m-400m) salto e velocità insieme si concretizzano nelle gare di superamento degli ostacoli.

Staffette (4X100-4X200-4X400-4X800) l'abilità dei velocisti si somma in questa gara alla tecnica del passaggio del testimone e al gioco di squadra.

Lancio (del disco e del giavellotto) anche questa disciplina valorizza un'attività antica dell'uomo, era nata

infatti come il lancio della pietra e si è evoluta nel tempo negli strumenti e nella tecnica.

Mezzofondo (veloce-prolungato-siepi) si valorizza in questa gara la velocità e la resistenza, che nel caso della gara "siepi" si somma all'elasticità di mutare rapidamente dalla corsa al salto.

Corsa su strada gara che richiede velocità e notevole resistenza.

Marcia, alla velocità e alla resistenza si abbinava l'esecuzione di una tecnica specifica che coinvolge in maniera globale i fasci muscolari degli arti e della colonna.

Prove multiple (Decathlon -Eptathlon) si basano sull'esecuzione da parte dell'atleta di diverse gare: 100m-salto in lungo-lancio del peso-salto in alto-400m-110 ostacoli-lancio del disco-salto con l'asta-lancio del giavellotto-1500m.

I giochi di squadra... non solo calcio

di Isabella Samà

L'uomo, chi sa perché, è fissato con la sfera. Sin da quando è piccolo, dagli qualcosa che rotola e lui comincia ad andargli dietro, a dargli calci, a prenderla con le mani e a lanciarla. Poi scopre che, se scambia con qualcuno l'oggetto sferico, si diverte ancora di più. Con questo non vogliamo svelare l'origine del gioco di squadra, ma evidenziare l'incanto che è alla base di molti di questi, ad opera di un oggetto chiamato "palla"...

In Italia, sembra che l'unico modo di giocare con la palla sia di prenderla a calci, tanto che il nostro sport preferito si chiama "pedata"... ehm, no, scusate, "calcio"! Questa passione nazionale, tuttavia, oscura molti altri sport di squadra non meno belli ed

entusiasmanti. Facciamo un esempio: quanti giochi vi vengono in mente? A me 9 (dopo averci rimuginato un po'); chi offre di più? Escludendo il calcio, ci sono: la **pallamano**, la **pallavolo**, la **pallacanestro**, la **pallanuoto**, il **rugby**, il **football**, il **baseball**, il **cricket**, l'**hockey**. Ci avete fatto caso? I primi quattro sono in italiano; gli altri in inglese. Ciò vuol dire non solo che molte discipline sportive vengono dall'estero, ma che ogni paese o comunità ha il suo sport del cuore - qui abbiamo parlato solo degli sport più famosi, senza citare per esempio l'hurling irlandese, la "pelota" maya (che è un altro gioco rispetto alla pelota basca!) e addirittura lo "scoutball" per noi!

Perché quindi non andare oltre il calcio? Potrei suggerirvi il **baseball** che ha entusiasmato generazione di E/G del mio Reparto. Prendete mazze e guantoni... Ohi, mica è uno sport violento, anche se, riflettendoci su, in origine le mazze potevano servire a darsela di "santa ragione"... Il gioco di squadra, infatti, deve essere stata la brillante idea dell'omo-

divenuto sapiens, il quale ha escogitato un modo nobile per risolvere le controversie con il suo vicino: buttarle su su un piano fisico, ma non-violento, stabilendo la vittoria sulla base delle reali capacità, dimostrate all'interno di un confronto leale e riconoscendo il reciproco valore e impegno.

Sono riuscita a convincervi ad inseguire la palla in maniera più creativa di come siamo stati educati a fare? Spero di sì, perché i "poveri" giochi di squadra ci insegnano il sapore vero della sportività (lo spirito di sacrificio, il rispetto, la gioia di raggiungere una meta), oltre all'arte di stare insieme.



Organizzare un torneo

di Irabella Samà

Perché? Il torneo è un'occasione di incontro e raduno con gli altri; lo sport è una semplice e al tempo stesso splendida scusante. La sfida tra le squadre fornisce il mordente: c'è la voglia di far vedere chi si è... e infatti di nascondersi nello sport non c'è proprio possibilità. La gara rivela chi sei: se sei una persona onesta oppure no, se sei una persona da stimare o al contrario da disprezzare.

A chi rivolgersi? Dentro o fuori gli Scout? Dipende dallo scopo: se si ha l'intenzione di conoscere i Reparti o le Squadriglie della Zona, allora è meglio rimanere nell'ambito Scout; se l'intenzione è animare il quartiere e offrire un momento di aggregazione, allora occorre

rivolgersi ai giovani abitanti. Squadre miste o no? Dipende dal gioco, se mette la squadra nelle condizioni di esprimersi al meglio e di divertirsi. Alcuni giochi funzionano meglio se i partecipanti sono dello stesso sesso (allora si potrebbe pensare ad un torneo femminile ed uno maschile), altri sono interessanti da giocare con squadre miste (allora occorrerebbe definire le percentuali di partecipanti di un sesso e dell'altro, per evitare incontri squilibrati). Sono da sconsigliare tornei nei quali si affrontano squadre maschili contro squadre femminili: sarebbero impari.

Quale gioco? Il gioco può essere inventato di sana pianta oppure preso in prestito dal repertorio dei classici. Quando ci si rivolge all'esterno,



conviene optare per un gioco "conosciuto", perché fa più presa; quando invece il torneo è interno (per esempio avviene tra Squadriglie dello stesso Reparto), ci si può concedere il lusso di inventare, perché i partecipanti sono più ricettivi verso le novità ed è più semplice spiegare nuove regole.

La scelta del gioco va operata anche in base al numero dei componenti della squadra e alla disponibilità del terreno di gioco e degli "attrezzi".

Dove? Il luogo dove giocare deve essere consono: ampio, erboso, ecc. a seconda delle necessità; può andar bene il cortile della Chiesa come può essere necessario affittare un campo (allora bisogna considerare i costi). Il non plus



ultra sarebbe avere a disposizione un paio di spogliatoi e di bagni.

Con quali strumenti? Fate la lista del materiale da gioco necessario, facendo attenzione a cosa va assolutamente acquistato e a cosa può essere chiesto in prestito o addirittura costruito da voi stessi. Considerate pure che del materiale potrebbe danneggiarsi o perdersi durante lo svolgimento del gioco e quindi dovrete essere in grado di fornirne di nuovo sul momento.

A quanti rivolgersi? Avendo presente il gioco, chiarendosi il tipo di spese da affrontare, occorre chiedersi: a quante squadre limitare il torneo?

Attraverso quale torneo? Il

torneo si può giocare a girone o a campionato. Nel primo caso, decidete quanti gironi fare e di quante squadre deve essere composto il girone. Poi tirate a sorte le squadre che

entreranno a far parte di ciascun girone. Fate giocare l'andata e il ritorno per ogni squadra del girone. Le due squadre di ciascun girone che totalizzano il miglior punteggio possono entrare nella fase successiva ad eliminazione diretta: a sorte si decide quale prima classificata del girone x incontra la seconda classificata del girone y; si gioca una volta sola; chi vince passa alla fase successiva, fino ad arrivare alle semifinali e alla finale.

Nel secondo caso, tutte le squadre si incontrano in un girone di andata ed uno di ritorno. Vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Il regolamento. Il regolamento deve essere scritto e spiegato in maniera semplice e chiara. Bisogna considerare tutte le eventualità che si possono presentare nel gioco e le penalità in cui occorre chi viola le regole. Se il torneo è ufficiale, conviene consegnare una copia del regolamento ad ogni squadra.

L'arbitraggio. Mestiere ingrato ma fondamentale. L'arbitro deve far rispettare le regole, seguire il gioco con attenzione e imparzialità, operare con giustizia, avere i nervi saldi, non cedere alle provocazioni e sedare i malumori. Da ricordare, la cortesia di scambiarsi i saluti prima e dopo la partita.

La quota di partecipazione. Se le spese sono ingenti (materiale, locali, premi), conviene istituire una quota



di partecipazione a squadra.

Le cerimonie. È buona norma tenere delle cerimonie semplici ma significative di apertura e chiusura torneo, nel quale dare modo alle squadre di esibirsi, magari con un "urlo" (per noi Scout sembra scontato, ma pensate all'urlo degli All Blacks, la squadra neozelandese di rugby...). Infine considerate una cerimonia di premiazione, alla quale far seguire una festiccioia.

L'impegno. Se sei arrivato a leggere fin qua, significa che

sei davvero interessato; allora scommetto che l'impegno non ti farà paura, perché chi organizza un torneo sarà tenuto a presenziare ogni gara, per vigilare sul corretto svolgimento e per risolvere qualsiasi inconveniente si dovesse presentare; inoltre si adopererà per tenere puliti e in ordine i locali usati, nonché vigilerà sulla manutenzione del materiale.

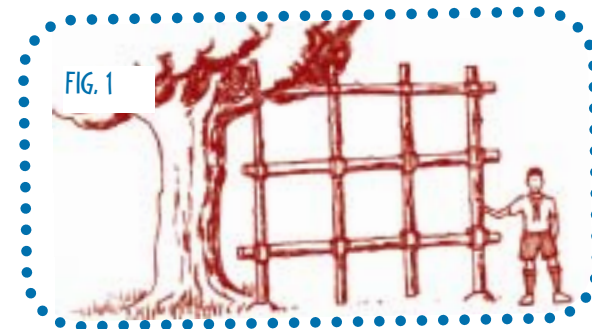


La ginnastica al campo

di Mauro Bonomini, disegni di Stefano sandri

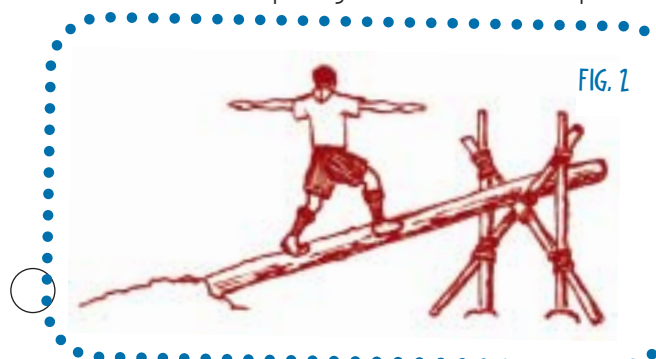
L'Hebertismo nasce dalle intuizioni di un francese, Georges Hébert, marinaio, che pensò di sviluppare una serie di esercizi ginnici e sportivi all'aria aperta. Il suo metodo utilizza elementi naturali o semplici attrezzi costruiti con legno e corde. I tecnici del Settore Specializzazioni praticano da lungo tempo questa tecnica e ne guidano entusiasti campi di competenza. Il metodo divide le attività fisiche secondo dieci "famiglie", tra le quali le più importanti sono: **cammino, corsa, salto, equilibrio, lancio, nuoto, arrampicata**. Le attività hebertistiche possono essere svolte singolarmente in un percorso con attrezzi particolari o seguendo un percorso tracciato in ambiente naturale; in Squadriglia

su un rettangolo di prato (chiamato plateau). Gli attrezzi per l'hebertismo,



per quanto semplici e alla portata di ogni buon pioniere, devono essere costruiti con cura e con materiali adatti, per evitare il rischio di infortuni. Gli esercizi agli attrezzi devono essere seguiti da un istruttore competente e in grado di fornire la corretta assistenza. I più utilizzati sono:

Claie fissa e mobile, una struttura divisa di pali divisa



in nove grandi quadrati (fig.1)

Asse di equilibrio fissa e mobile, un lungo palo dritto fissato al terreno o agganciato a corde di sostegno (fig.2)

Scala orizzontale, una scala a pioli larghi fissata a circa 2,5 metri di altezza (fig.3)

Stalking, un percorso delimitato da paletti e corde sotto le quali strisciare (fig.4)

Passaggio alla marinara, una corda sospesa ad una altezza superiore ad un metro e mezzo (fig.5)

Ponendo questi e altri attrezzi in sequenza si costituisce un percorso che è possibile eseguire in continuità cronometrando il risultato. L'altro tipo di percorso si costruisce utilizzando invece ostacoli ed elementi naturali (sentieri, rocce, alberi) e altrettanto si può eseguire in sequenza cronometrata. Seguendo

FIG. 3



questi percorsi si possono anche organizzare sfide tra Squadriglie in cui si fanno partire i singoli componenti a intervalli preordinati e il tempo viene calcolato all'arrivo dell'ultimo componente della squadriglia.

Un percorso tipo al campo estivo potrebbe prevedere un circuito che parte e ritorna al campo e utilizza un'arrampicata su una formazione rocciosa, l'attraversamento di un ruscello (su un passaggio di sassi o su di un tronco, il lancio di una pietra da una distanza prefissata in un centro tracciato per terra, un passaggio alla marinara tra due piante, la salita e la discesa da una scaletta di corda, un passaggio utilizzando tre pietre, uno stalking.

Il plateau comprende invece esercizi che non prevedono gare. Il tracciato rettango-

lare, largo dai 10 ai 15 metri e lungo dai 30 ai 40 metri, è segnato con gli alpenstock. Il lato corto rappresenta la linea di partenza delle Squadriglie, sulla quale la Squadriglia si schiera in riga, mentre gli esercizi si

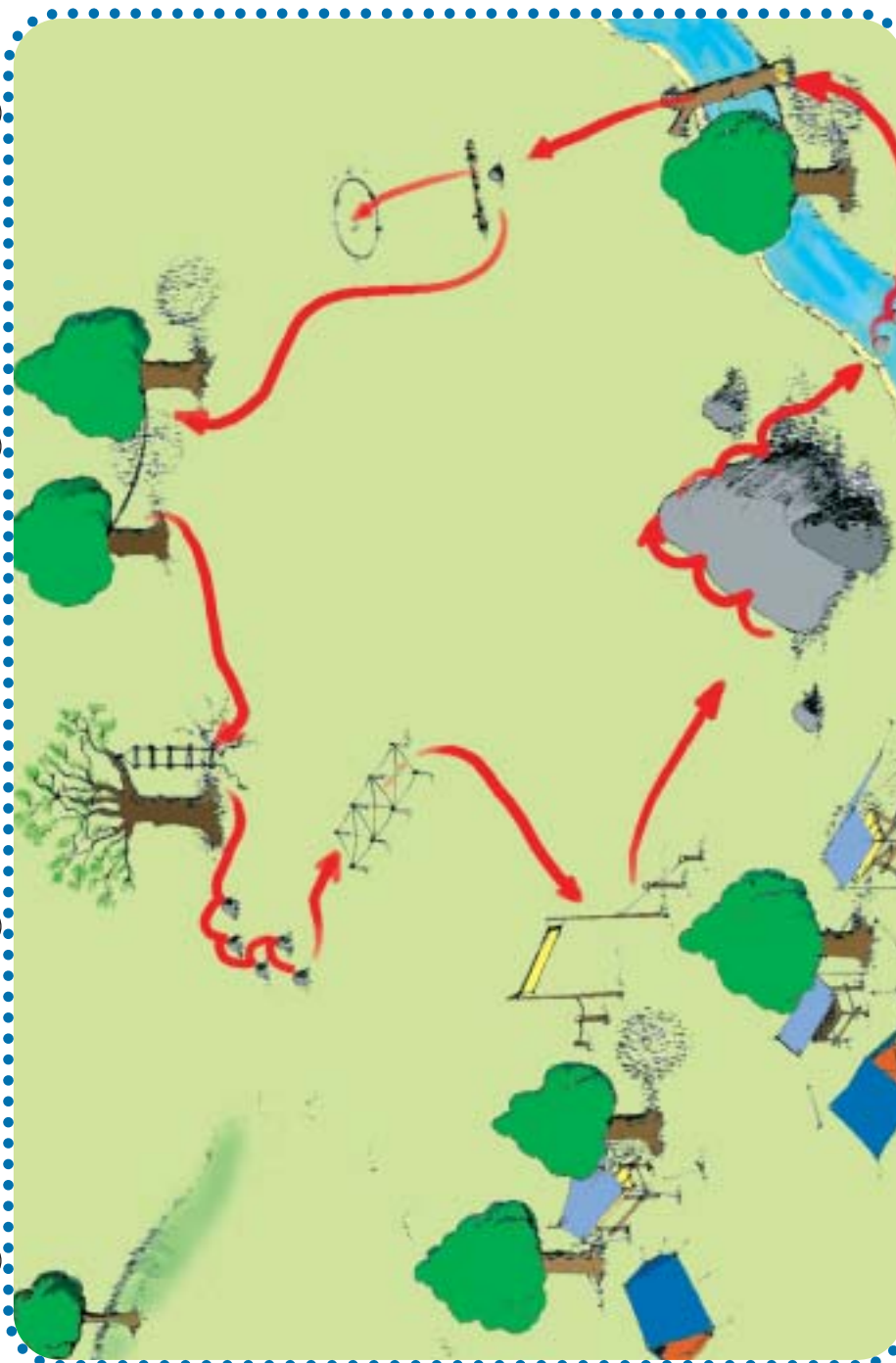
eseguono in sequenza all'interno del rettangolo. Le Squadriglie partono in sequenza (prendono il nome di "ondate") e utilizzano il lato lungo del percorso per tornare alla linea di partenza di passo per poter recuperare fiato. La prima Squadriglia utilizza per il rientro il lato destro, la seconda il sinistro, la terza ancora il destro e così via. Al rientro la Squadriglia scorre di lato in modo da ritrovarsi ancora in riga, pronta per il prossimo esercizio. Una semplice sequenza base di plateau potrebbe prevedere: corsa leggera, corsa in progressione lenta, corsa in progressione veloce, corsa

con scatto su segnale dell'istruttore; corsa a saltelli laterali, corsa incrociando le gambe, corsa all'indietro; balzi lunghi, balzi a un piede solo, balzi a piedi uniti, balzi accosciati ("a rana"); quadrupedia, quadrupedia all'indietro; trasporto "a cavallina", trasporto "a carriola"; corsa con caduta a terra e ripresa della corsa su segnale, corsa con accosciata e ripresa della corsa su segnale, corsa con capriola in avanti su segnale, corsa con capriola all'indietro su segnale.

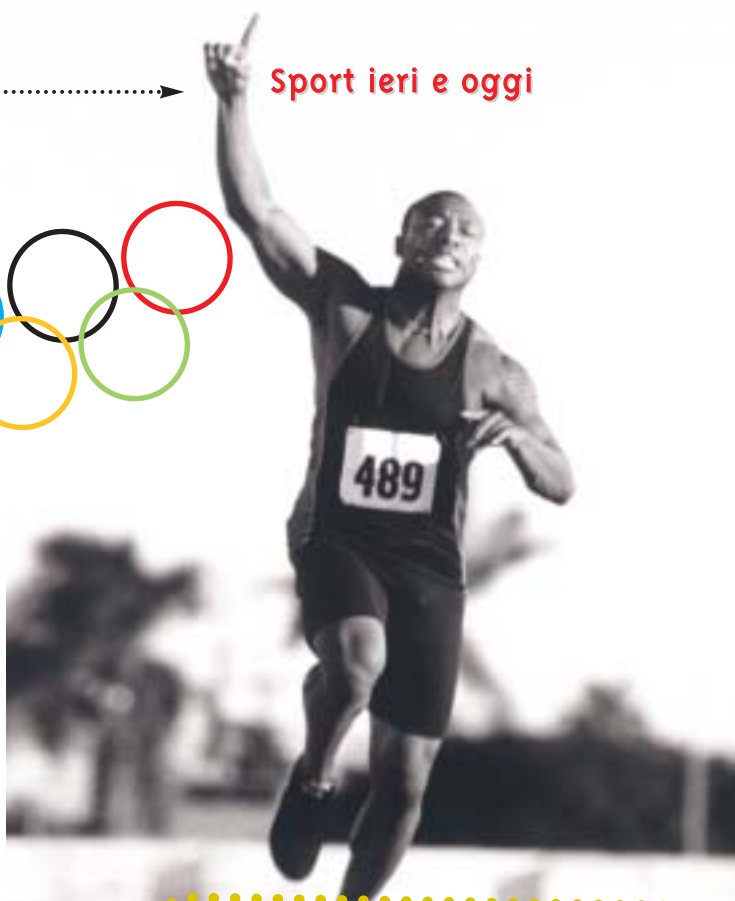
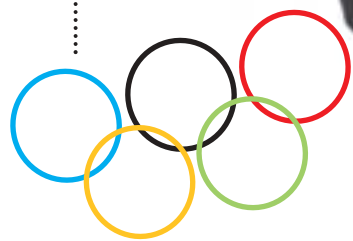
FIG. 4



FIG. 5







STORIA DELLE OLIMPIADI

La prima Olimpiade risale al 776 a.C. e si svolge nella città di Olimpia (da qui quindi il nome della manifestazione); comprendeva gare di corsa a piedi e di lotta.

Caratteristica che verrà poi mantenuta fino ai nostri giorni, sarà quella di aprire l'evento con un solenne giuramento di onorare i valori della sportività e della lealtà e di accendere un braciere sacro con il fuoco di Olimpia portato da una staffetta di tedefori.

Dal V secolo a.C. questi giochi furono articolati in gare varie per un periodo di cinque giorni.

I giochi vennero poi soppressi da Teodosio nel 393 d.C.

La storia delle Olimpiadi riprende nel 1896 ad Atene, per poi continuare nel 1900 a Parigi, nel 1904 a Saint Louis, nel 1908 a Londra (prima partecipazione italiana), nel 1912 a Stoccolma, nel 1920 ad Anversa, nel 1924 a Parigi, nel 1928 ad Amsterdam, nel 1932 a Los Angeles, nel 1936 a Berlino, nel 1948 ancora a Londra, nel 1952 a Helsinki, nel 1956 a Melbourne, nel 1960 a Roma, nel 1964 a Tokyo, nel 1968 a Città del Messico, nel 1972 a Monaco di Baviera, nel 1976 a Montreal, nel 1980 a Mosca, nel 1984 a Los Angeles, nel 1988 a Seul, nel 1992 a Barcellona, nel 1996 ad Atlanta, nel 2000 a Sydney, nel 2004 si terranno nuovamente ad Atene.

L'ORGANIZZAZIONE DELLE OLIMPIADI

Fu il barone Pierre de Coubertin a promuovere nel 1894 il Congresso di Parigi durante il quale i delegati di 12 nazioni decisero di dare vita a una manifestazione sportiva internazionale e quadriennale sulle basi della lealtà, della fratellanza sportiva e del puro dilettantismo. Era in pratica l'antenato del CIO (Comitato Olimpico Internazionale), cioè quella istituzione che avrebbe negli anni a seguire indirizzato e regolato le norme per la partecipazione alle Olimpiadi e che decide a quale paese assegnare l'incarico di organizzare l'evento. Venne ideata la bandiera olimpica a cinque anelli rappresentante i cinque continenti.

Anno dopo anno ogni nazione istituì un proprio Ente che coordinasse le attività per la partecipazione alle Olimpiadi (in Italia è il CONI). All'inizio gli sport praticati erano: canottaggio, pallacanestro, pugilato, canoa, ciclismo, scherma, calcio, ginnastica, sollevamento pesi, hockey su prato, judo, lotta, nuoto, tuffi, pentathlon moderno, equitazione, tiro, pallavolo, pallanuoto, vela, tiro con l'arco, pallamano. Dal 1924 si istituirono anche Olimpiadi esclusivamente invernali.

OLIMPIADI OGGI

Ovviamente con il trascorrere degli anni, sono state ideate e sviluppate nuove tecniche e discipline sportive.

Anche le Olimpiadi hanno risentito di queste novità tanto da inserirne molte all'interno del loro programma, le discipline olimpiche ad oggi sono all'incirca una sessantina:

Atletica leggera
Badminton
Baseball
Beach volley
Biathlon
Bob

Calcio
Canoa e kayak - Slalom
Canoa e kayak - Sprint
Canottaggio
Ciclismo
Mountain bike
Ciclismo Pista
Ciclismo - Strada
Croquet
Curling
Equitazione
Ginnastica - Artistica
Ginnastica - Ritmica
Ginnastica - Trampolino
Hockey su ghiaccio
Hockey su prato
Judo
Lacrosse
Lotta
Lotta greco-romana

Lotta libera
Nuoto
Nuoto sincronizzato
Pallacanestro
Pallamano
Pallanuoto
Pallavolo
Pattinaggio su ghiaccio - Artistico
Pattinaggio su ghiaccio - Short track
Pattinaggio su ghiaccio - Velocità
Pentathlon moderno
Polo
Pugilato
Rackets
Roque
Rugby

Scherma
Sci alpino
Sci alpino - Freestyle
Sci alpino - Snowboard
Sci nordico
Skeleton
Slittino
Softball
Sollevamento pesi
Taekwondo
Tennis
Tennis tavolo
Tiro
Tiro a segno
Tiro a volo
Tiro con l'arco
Triathlon
Tuffi
Vela

La prima verifica dell'anno

DI CICALA TENACÉ,
DISEGNI DI PAOLO VANZINI, FOTO DI CHIARA ODONI

Verificare il proprio sentiero è buona abitudine per ogni persona, tanto più per noi Scout. È importante guardarsi indietro ed essere fieri dei traguardi raggiunti ma soprattutto guardare avanti e porsi sempre nuove mete da superare.

"Sulla tua rotta incontrerai difficoltà e pericoli, banchi di nebbia e tempeste. Ma, senza avventure, la vita sarebbe terribilmente monotona. Se saprai manovrare con attenzione, navigando con fedeltà ed allegra tenacia, non c'è motivo perché il tuo viaggio non debba essere un completo successo, per piccolo che fosse il ruscello da cui un giorno sei partito" (B.-P.)

Insomma, lo diceva anche B.-P., a volte il sentiero si fa difficile, ma la vita ha più sale così, vissuta con impegno ma anche con molta avventura!

Anche per chi è arrivato solo da pochi mesi in Squadriglia e in Reparto, il gioco ormai si sta facendo più avvincente, le regole sono più chiare e si inizia a sentire lo spirito di squadra.

Per i veterani, c'è sempre da migliorare le prestazioni, da affinare l'allenamento e la tecnica, da vivere nuove esperienze da ragazzi in gamba.

A qualunque punto del vostro sentiero siate, non perdetevi mai l'entusiasmo nell'affrontare nuove sfide e soprattutto **progettatelo** il vostro sentiero! Con l'aiuto del Capo Squadriglia, dei Capi reparto, dei Maestri di Specialità, costruitelo in modo che vi porti davvero a diventare Esploratori e Guide migliori.

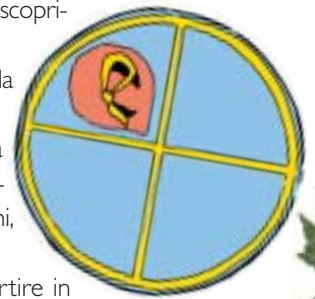
Eccovi qualche utile suggerimento che può aiutarvi nella verifica dei vostri sentieri:

osservaci bene e cerca di capire se questa vita fa per te. La Promessa Scout vale per la vita e, diceva B.P.: *"è assai difficile mantenerla, ma è una cosa oltremodo seria e nessun ragazzo è uno Scout a meno che non faccia del suo meglio per mantenere la sua Promessa"*. Riflettici dunque, ma non con pesantezza, piuttosto con la letizia di chi sa di intraprendere un'avventura! E poi chiedila!

Se sei in cammino verso la prima tappa:

Sei all'inizio del tuo sentiero in reparto, la cosa più importante ora è buttarsi nella mischia e cercare di scoprire quanto più possibile. Prova innanzitutto:

- a conoscere chi ti sta intorno, i ragazzi/e della tua Squadriglia e del resto del Reparto.
- a capire come funzionano il Reparto e la Squadriglia, quindi per esempio cosa significano i simboli che utilizziamo (saluto, guidoni, uniforme e distintivi, cerimonie, veglie etc...).
- quali sono le regole fondamentali per partire in uscita (come si fa uno zaino, che materiale si porta, come si monta una tenda, come si cucina etc ...)
- qual è la tradizione della Squadriglia di cui fai parte (leggi il libro d'oro, o i verbali delle riunioni, oppure fatti raccontare la sua storia, com'è andato l'ultimo campo, la specialità di Squadriglia etc ...)
- a cimentarti nelle tecniche scout, ad impararle e ad iniziare concretamente a lavorare per una specialità (campeggiatore, cuiniere, infermiere, attore etc...)

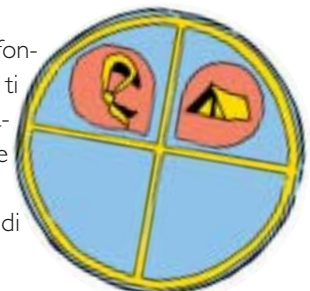


15

Se sei in cammino verso la seconda tappa:

È tempo di capire qual è il tuo posto all'interno della Squadriglia e del Reparto, ma anche della famiglia, della scuola ... insomma, non sei più un bambino! Inizia a prenderti delle responsabilità. Dovresti cercare di:

- portare avanti con costanza il tuo incarico di Squadriglia.
- imparare le tecniche scout con approfondimento, capire quali maggiormente ti appassionano e lavorare per le specialità attinenti che te le facciano mettere a disposizione degli altri.
- partecipare ad almeno un campo di specialità.



Se ancora non hai fatto la promessa:

entrare nella grande Famiglia Scout è un passo importante, una scelta che significa accettare le regole del gioco, cioè la nostra Legge, condividerla e volersi impegnare a rispettarla. Questo è fare la Promessa. Se sei un lupetto non ti sarà difficile decidere di affacciarti al mondo del Reparto, se ti trovi per la prima volta tra gli Scout



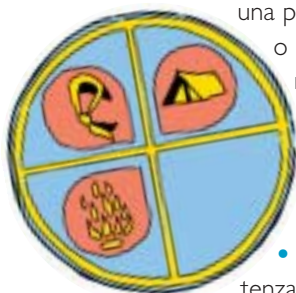
Alla ricerca dell'autonomia

- essere capace di affrontare in uscita e al campo gli imprevisti della vita all'aria aperta.
- avere le tue responsabilità nei lavori di casa, nella pulizia e ordine della tua camera, nello svolgere autonomamente i compiti etc...

Se sei in cammino verso la terza tappa:

Qui il gioco si fa più interessante ... si è già capito di che pasta sei fatto e non ti resta che avviare con decisione il passo sul tuo sentiero. La Squadriglia deve trovare in te una persona affidabile, un sostegno se sei un Capo o un Vice. Il reparto, la famiglia, gli amici contano su di te. Non sarebbe male se tu pensassi di impegnarti a:

- fare delle scelte, in tutti gli ambiti della tua vita (scoutismo, scuola, famiglia)
- lavorare per un brevetto di competenza.
- partecipare ad almeno un campo di competenza

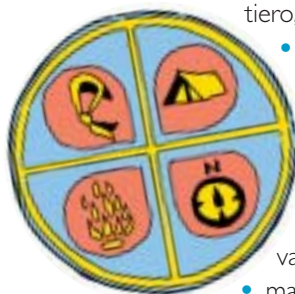


- saper gestire un gruppo d'impresa, un'impresa di Squadriglia, un'attività in uscita.
- proporre nuove idee e concreti progetti per le Imprese di Reparto e/o Squadriglia, per le uscite di Squadriglia, per il campo estivo.

Se sei in cammino verso la quarta tappa:

Sei il protagonista della tua vita e di quella della Squadriglia e del Reparto. Metti la tua esperienza, le tue competenze, il tuo impegno al servizio degli altri. Cerca di dare più che di ricevere. Per cui potresti provare a:

- essere un punto di riferimento per i piedi teneri, e per i più giovani del Reparto (aiutali a progettare il sentiero, fai il maestro di specialità).



- progettare e vivere con intelligenza il tuo ruolo da Capo o Vice Capo Sq., facendo vivere alla tua Squadriglia esperienze uniche ed indimenticabili.
- proporre con la tua personale testimonianza, lo stile scout, nel rispetto dei valori della Legge e della Promessa.
- mantenere sempre ad alti livelli la tua competenza tecnica.

Se hai già conquistato la quarta tappa:

Beh, non c'è più proprio nulla da suggerirti: lo sai da te che hai conquistato la tua autonomia.

Ma ora molti giovani del Reparto ti guardano con ammirazione e tu devi dimostrare di vivere i valori in cui tu e loro credete. I Capi si aspettano da te collaborazione attiva, ti considerano degno di fiducia e tu sai che lo sei! Ora più che mai vivi da protagonista il tuo ruolo.



Poche righe valide per tutti:

Ricorda di avere sempre chiaro dove vuoi andare prima di intraprendere qualsiasi strada e, nel caso del sentiero di Reparto, parlane con i Capi, sapranno darti utili consigli! Quando poi prendi degli impegni, cerca di essere il più concreto possibile, in modo da poter stabilire senza dubbio se li hai rispettati o meno ...

Infine, se queste righe hanno rispecchiato il tratto di sentiero che stai percorrendo, lavoraci ancora con maggiore impegno. Se invece ti sei sentito proprio spaesato nel leggere di sentiero e impegno, corri ai ripari!!! Non esiste un buon lavoro senza molta fatica ...

Cos'è il Consiglio Capi?



DI GIORGIO CUSMA - DISEGNO ARCHIVIO AGESCI, FOTO DI EMILIO GALLINO

Quando penso al Consiglio Capi di un Reparto mi piace pensare ad una tribù pellerossa con il suo Consiglio di Capi e di Saggi. Vi sono molte similitudini tra le due situazioni.

Attorno al fuoco di un campo indiano, sotto un cielo brillante di stelle, spesso un piccolo gruppo di guerrieri assieme ai vecchi ed al Capo Tribù decideva che cosa fosse meglio per la loro comunità. Ciascuno di loro aveva il diritto di parlare, alla pari di tutti gli altri: i giovani guerrieri portavano nel dialogo tutto il loro coraggio e la loro giovanile esuberanza, ma sapevano anche essere umili, sapevano ascoltare la voce dei più anziani cui riconoscevano una più vasta esperienza di vita. Gli anziani mettevano nel dibattito tutta la loro esperienza priva di litigiosità e superiorità, ricca di saggezza. Il Capo infine doveva essere tanto maturo e concreto da mediare i valori degli uni e degli altri, gli eccessi degli uni e l'immobilismo degli altri. Alla fine da quel Consiglio uscivano sempre le soluzioni migliori per la vita della tribù... talvolta sbagliavano anche loro, non erano perfetti, ma la loro buona fede non veniva messa in discussione: semmai aggiustavano il tiro e cambiavano i loro obiettivi.

Anche un nostro Consiglio Capi può ritrovarsi alla sera attorno ad un fuoco, scintillante di faville portate in alto dal calore e dal vento, sotto lo stesso cielo pieno di stelle che già fece da scenario a tanti Consigli indiani ed a tanti campi Scout. Attorno a quel fuoco possiamo vedere quattro Capi Squadriglia, con i loro Vice, Il Capo Reparto con i due Aiuti e l'A.E., ci sono tutti: certamente si tratta di un'occasione importante per la vita del Reparto, di solito infatti sono molti di meno, Vice ed Aiuti non sono sempre presenti. Ma che può esserci di tanto importante in una riunione di questo tipo? Vogliono forse cambiare il mondo? Forse non vogliono arrivare a tanto ma di certo vogliono contribuire a cambiare, sempre in meglio, il proprio Reparto e le loro Squadriglie. Lasciamo il luogo del Consiglio, stasera preferiamo essere discreti, lasciarli discutere in santa pace delle loro cose, senza la nostra presenza che potrebbe limitare la loro spontaneità: ma ci ritorneremo insieme un'altra volta per capire che fanno e che dicono in tali circostanze. Cerchiamo invece di chiarirci le idee, tra noi, su che cos'è il Consiglio



Capi e perché non deve mancare nella vita di Reparto. Allora, il Consiglio Capi è:

- **il motore principale della vita comunitaria:** questo è il luogo dove si mettono a punto le strategie ed i programmi di Reparto, il che significa pensare a tutto ciò che fa vita di Reparto: dalle Promesse alle costruzioni di campo, dalle Imprese ai problemi di ogni giorno. Tutti quelli chiamati a fare parte sono i primi protagonisti nella cogestione dell'Unità. Cogestione significa che il Reparto è governato con l'apporto di tutti i suoi membri: se vi han fatto credere che a decidere siano due, tre persone soltanto, vi hanno raccontato una bugia ed ora che lo sapete andate a discutere dei vostri diritti ma fatelo con maturità.
- **un luogo di scelte democratiche:** ciascuno ha il diritto di proporre le proprie idee, al tempo stesso però tutti devono imparare prima ad ascoltare con rispetto le parole degli altri e poi eventualmente esprimere il proprio diverso punto di vista sullo stesso argomento. Il Capo ha la funzione di moderatore ma anche di garante delle decisioni prese. È importante capire bene il ruolo del Capo, alla fin fine dovrebbe essere il più saggio della Comunità e di questo voi giovani protagonisti dovrete sempre tener conto perché lui ha scelto di essere al vostro servizio, sa rispettarvi e va rispettato. Ma soprattutto saprà stimolarvi affinché, dopo il primo entusiasmo, non trascuriate gli impegni che da voi stessi vi siete dati.
- **luogo di crescita personale,** certo si va tra amici e si possono anche fare battute spiritose e ridere di cuore ma alla fine le decisioni devono uscire da una partecipata serietà: quanto è stato pensato lo si è fatto per gli altri, perché quelli del Consiglio sono i primi servitori. È quindi anche luogo di vita cristiana vissuta. Uno dei tanti segreti per crescere è anche quello di concludere sempre ciò che avete deciso di realizzare: le cose lasciate a metà significano fallimen-

to. Direte che alle volte si può anche sbagliare una decisione: certo! Ma non per questo la si butta alle ortiche. La si corregge e la si conclude corretta!

- **luogo di collaborazione totale.** Cari Capi Squadriglia e Vice non potete limitarvi a portare solo le vostre idee in Consiglio Capi ma sempre quelle di tutta la vostra Squadriglia. Proponete, o relazionerete, quanto già discusso in Squadriglia: pertanto nel Consiglio arriva la voce del Reparto intero.
- **scuola di responsabilità.** Capi e Vice imparano a svolgere al meglio il loro compito di animatori della Squadriglia. Sapranno ritrasmettere quanto i Capi hanno loro insegnato e sapranno rispettare e valorizzare anche il minimo contributo dell'ultimo novizio. Dovrete pertanto pensare sempre in chiave generale, il bene di tutti. Non si va in Consiglio Capi per proporre strane ed astruse attività che non servono alla crescita di tutti... inutile un grande torneo tra Squadriglie se lo si propone solo per giocare... sì, ad un torneo strutturato ad Impresa, in cui tutti svolgono un ruolo attivo e impegnato, necessario per il Sentiero di ciascuno, e poi anche giocano!
- **autonomia vera.** Infatti Squadriglie che sanno fare proposte, che sanno realizzarle con impegno e competenza, che sanno accettare anche le proposte degli altri e sulle stesse lavorare come fossero le proprie, che non hanno bisogno di venir stimolate per concludere quanto da loro è stato deciso: sono Squadriglie autonome! Squadriglie che hanno la fiducia e la stima dei loro Capi.

Comunque non crediate che il Consiglio Capi sia il toccasana ed il rimedio universale per i problemi vostri e del Reparto e nemmeno che quanto ho appena scritto si possa realizzare con un tocco di bacchetta magica: siete voi che fate il Consiglio e non viceversa! È attraverso **l'impegno di tutti** che la formula del Consiglio **funziona a beneficio di tutti**.





Arte scout

Marco Bernardini
Manuale di arte scout
Nuova Fiordaliso, 12

L'anno scout sta entrando nel vivo... la Squadriglia si è ben preparata durante l'inverno ed è pronta a vivere nuove emozionanti esperienze e avventure.

Non c'è nulla di meglio per "essere pronti" alle future gesta che tenere sottomano questo libro, dove troverete moltissimi suggerimenti tecnici e molti importanti richiami allo stile e alla tradizione scout.

Non è che in un manuale si possa riuscire a contenere di tutto e di più, per perfezionarsi (magari per una specialità o una competenza) si dovrà cercare anche qualcosa di più specifico e approfondito (e su questa rubrica vi consiglieremo di volta in volta testi di maggiore impegno), ma per la vita al campo e le attività di Squadriglia è più che sufficiente. La sua particolarità è anche aver inserito numerosi richiami a testi scritti da B.-P., di cui qualche volta ci dimentichiamo. Insomma, un libro da comprare e tenere sottomano in ogni occasione.



Biografia

Baden-Powell
La mia vita come un'avventura
Nuova Fiordaliso, 16

Qualsiasi persona può raccontare molte cose della sua vita, a volte interessanti, a volte, noiose. Ma se a raccontare la sua storia è il fondatore del movimento Scout, non c'è dubbio che tutto si fa molto interessante e... avventuroso. Ma non crediate che B.-P. fosse un signore barboso e che non rideva mai, tutt'altro. Leggendo queste pagine scopriremo che ha fatto l'attore, il prestigiatore e che è stato autore di scherzi divertenti e fantasiosi. Dovremo fare un po' i conti con una prosa non proprio attuale, bisogna pensare che sono passate decine d'anni da quando il libro è stato scritto, ma pensiamo proprio che sia importante sentire descrivere le innumerevoli avventure vissute dal Lupo Che Non Dorme Mai. B.-P. sarà sempre, per tutti gli Scout, un esempio e una guida da seguire.



Storia

Andrea Padoin
Breve storia dello scautismo
Nuova Fiordaliso, 6

A volte può venire la curiosità del passato scoutistico... da dove deriva il giglio Scout, quando si è svolto il primo Jamboree, quando è nata l'Agesci.

In questo breve volumetto troverete queste notizie.

Si legge molto velocemente, ed è corredato da numerose e belle immagini. Racconta la storia dello scautismo in generale e più specificatamente quella dello scautismo italiano, è quindi un testo storico interessante ed accurato.

Sapete che cosa sono le Gioiose? Chi era Mario Mazza? Leggete il libro e lo scoprirete.

E se le altre Squadriglie non lo avranno letto... potrete sfidarle in un quiz!





Staffette



20

Avvolgi la corda

Materiale:

1 corda di 5 metri, 2 alberi (o pali)

Esecuzione:

- Dividere la Sq. in due squadre
- Tracciare la linea di partenza a 10 metri dagli alberi (o palo infisso al terreno)
- Al via il primo giocatore con la corda tra le mani raggiungerà l'albero e con destrezza legherà la corda all'albero con un nodo del boscaiolo, quindi girerà in tondo all'albero sino a quando avrà esaurito tutta la corda.
- Lasciata la cima tornerà alla linea di partenza per passare il testimone al secondo giocatore il quale velocemente raggiungerà l'albero e cercherà di srotolare la corda sino al nodo, scioglierlo e dopo aver lasciato la corda alla base dell'albero ritornerà al punto di partenza per passare il testimone al terzo giocatore che ripeterà quanto fatto dal primo e così via.

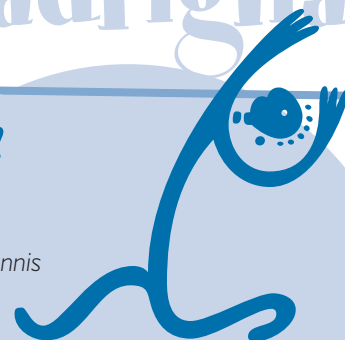
Corri, Scout, corri!

Materiale:

1 birillo di plastica, 1 pallina da tennis

Esecuzione:

- Tracciare sul terreno un cerchio di m. 10 di diametro
- Posizionare al centro il birillo
- Posizionare gli scouts intorno al cerchio
- Consegnare la palla da tennis per il lancio al primo scout che risponderà ad una domanda tecnica.
- Al via lo scout in possesso della palla tenterà, lanciandola, di colpire il birillo al centro del cerchio
- Se il birillo sarà colpito, gli scouts intorno al cerchio, prontamente, dovranno darsi alla fuga.
- Il lanciatore che ha colpito il birillo dovrà velocemente recuperare la palla e cercare con un nuovo lancio di colpire uno degli scout in fuga.
- Ci sarà un unico lancio, se lo scout a cui verrà indirizzata la palla sarà colpito sarà eliminato dal cerchio, altrimenti dopo aver recuperato la palla sarà lui a lanciare verso il birillo per tentare di colpirlo.
- Il gioco a eliminazione continua sino a quando rimarranno in gara gli ultimi due concorrenti.



Ad occhi bendati

Scopo:

Il gioco consiste nel recuperare un oggetto guidando il proprio giocatore a colpi di fischietto.

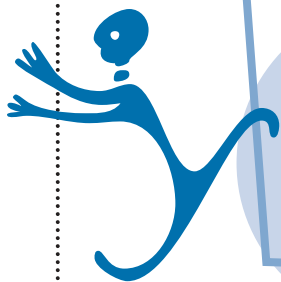
Materiale:

bende scure, 1 fischietto ogni coppia di giocatori.

Esecuzione:

- Dividere i giocatori a coppie
- Bendare uno dei due giocatori
- Sistemare un oggetto da trovare nell'area designata
- Dare spazio alla coppia per organizzarsi (es. 1

- colpo di fischio a destra, 2 colpi a sinistra, ecc.)
- Al via il guidatore dovrà cercare di guidare il proprio pilota verso l'oggetto da recuperare cercando di non sovrapporre i colpi di fischietto con quelli degli avversari
- Quando un guidatore inizia a lanciare i colpi di fischio, gli altri devono stare in silenzio (lealtà)
- Stabilire delle regole per avanzare il diritto di lanciare dei comandi.
- Vince chi riesce a recuperare per primo l'oggetto.
- Variante: la gara può essere fatta a singole coppie cronometrandone il tempo.





di **GIORGIO CUSMA**
Disegno di Chiara Franzoni

Il Cielo stellato in Marzo

La porzione di cielo, mostrata in figura, è quella che si vede **alle 24.00 del 15 marzo** da ogni parte dell'Italia, con le avvertenze già espresse per i mesi precedenti.

Sulla direttrice **NORD-SUD** è visibile il **LEONE**, il **CRATERE** e l'**IDRA** più in basso verso Sud e l'**ORSA MAGGIORE** verso Nord.

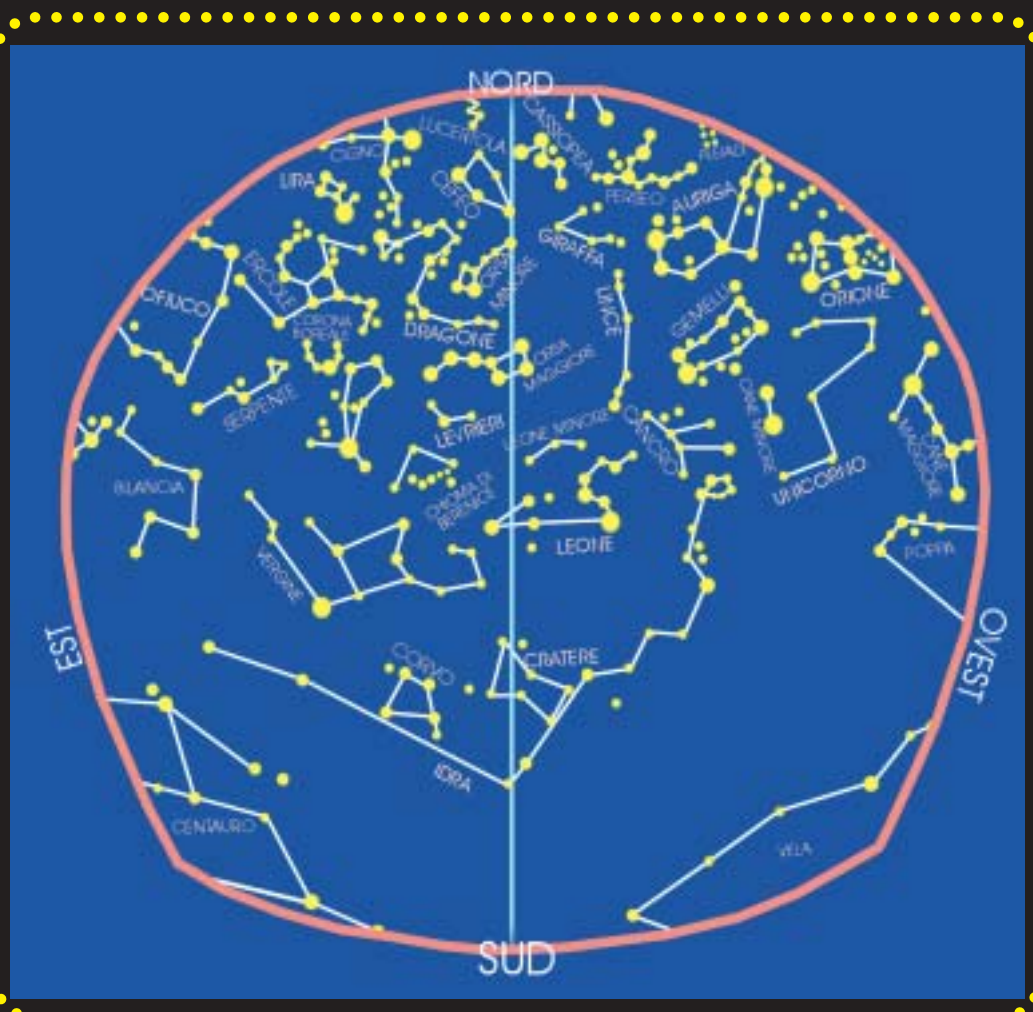
Più basse verso **OVEST**: **ORIONE**, **CANE MAGGIORE**, **TORO** e **PERSEO** molto basse sull'orizzonte. Di poco più alte ed ancora ben visibili: **CAN-**

CRO, **AURIGA**, **GEMELLI** e **CANE MINORE**.

Verso **EST**: abbastanza alte **LEVRIERI**, **VERGINE**, **CORVO** e **CHIOMA DI BERENICE**; più basso il **CONTADINO** (con la brillante **ARTURO**), la

CORONA BOREALE (con **GEMMA**) ed **ERCOLE**. Sono sorti da poco: **CIGNO** (parzialmente visibile), **BILANCIA** e **LIRA**, mentre **OFIUOCO** e **SCORPIONE** fanno solo capolino sopra l'orizzonte. Nella zona dell'**ORSA MI-**

NORE sono ben visibili le solite **CASSIOPEA**, **CEFEU** ed il **DRAGONE**. Lungo l'orizzonte tra **OVEST-SUD-EST** vi sono il **CENTAURO** e la **VELA** che, come tutte le costellazioni basse sull'orizzonte, sono spesso difficili da osservare.



La stessa porzione di cielo è visibile:

- alle 04.00 del 15 gennaio
- alle 02.00 del 15 febbraio
- alle 22.00 del 15 aprile
- alle 20.00 del 15 maggio



Il cielo di notte

Il cielo di notte

DI GIORGIO CUSMA
Disegno di Chiara Franzoni

Il Cielo stellato in Aprile

La porzione di cielo, mostrata in figura, è quella che si vede alle **24.00 del 15 aprile** da ogni parte dell'Italia, con le avvertenze già espresse per i mesi precedenti.

Sulla direttrice **NORD-SUD** si trovano **LEVRIERI** e **CHIOMA DI BERENICE**, composte da stelle poco bril-

lanti e per questo difficili da individuare, **VERGINE** e **CENTAURO**, basso sull'orizzonte verso sud mentre a nord piuttosto alta c'è ancora l'**ORSA MAGGIORE**.

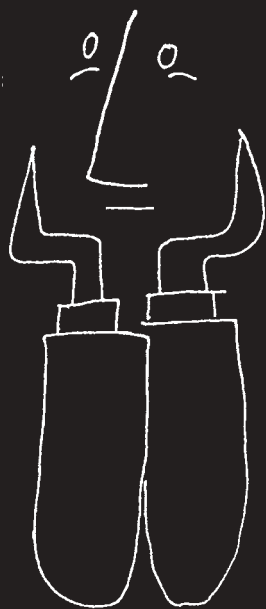
Verso **OVEST** ci sono: **CANE MINORE**, **GE-**

MELLI e **AURIGA**, prossime al tramonto, **PERSEO** parzialmente sotto all'orizzonte. **LINCE**, **CANCRO**, **CRATERE**, **CORVO** e **IDRA** tutte poco appariscenti e poi il **LEONE** ed il **LEONE MINORE** solo un po' più in alto.

Verso **EST**: l'**AQUILA** sta sorgendo, lo **SCORPIONE** è già parzialmente sorto. **CIGNO**, **LIRA**, **OFIUCO**, **BILANCIA** sono già alte ma lo sono ancora di più il **CONTADINO**, la **CORONA BOREALE** ed **ERCOLE**.

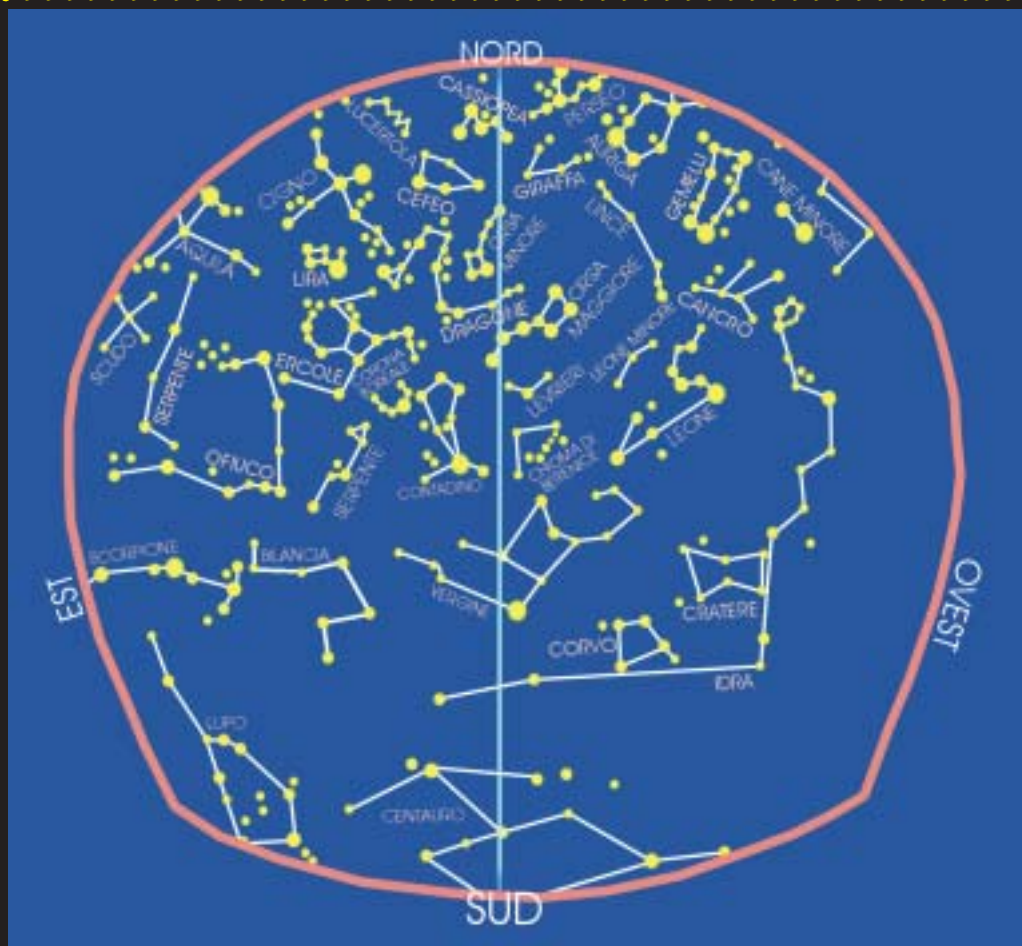
Nella zona dell'**ORSA MINORE** sono ben visibili le solite **CASSIOPEA**, **CEFEU** ed il **DRAGONE**, abbastanza alto, ma con un po' di buona volontà potrete identificare anche la **GIRAF-A** e la **LUCERTOLA**. Lungo l'orizzonte verso **SUD-EST** c'è il **LUPO** ed il **CENTAURO** di cui si è già detto.

22



La stessa porzione di cielo è visibile:

- alle 04.00 del 15 febbraio
- alle 02.00 del 15 marzo
- alle 22.00 del 15 maggio
- alle 20.00 del 15 giugno



C'è posta per voi



Ci scrive una Guida, anzi, la Guida più felice del mondo perchè ha avuto l'opportunità di partecipare al Campo Nazionale. Ogni volta che pensa al Campo le sale un brivido su per la schiena e le viene da piangere e da ridere contemporaneamente. Era al Timone, in Sardegna, ringrazia gli organizzatori per aver pensato a delle attività così belle (anche se la cerimonia di apertura è stata un po' troppo lunga e impolverata).. Vorrebbe salutare tutti i suoi fantastici compagni di avventura (...*lista troppo lunga, mi spiace NDR*) e tutte quelle persone che ha conosciuto per caso alle fontane o quelle che vedendola in difficoltà con le vettovaglie, con le bottiglie di acqua o con i paletti le hanno offerto il loro prezioso aiuto senza sapere neanche il suo nome. **MARUZZA MASCIOPINTO - Viale Stazione 12 - 70019 Tiggiano (BA).**

PS: c'è qualcuno che ha voglia di corrispondere con lei per cercare di guarirla da questo mal di Campo? Il suo indirizzo e-mail è maruluci@virgilio.it

MARTINA CASOLINI è una guida del Pontenure 1°, in provincia di Piacenza, vorrebbe ottenere la specialità di corrispondente. È una Lince di quasi 13 anni, ama la musica e suona la chitarra!! Le piace scrivere ed è chiacchierona...Desidera trovare nuove amiche e amici fra tutti gli E/G d'Italia!!

Il suo indirizzo è: **via Ghisotti 5 - Pontenure 29010 Pc**

MARGHERITA CORTI fa parte del Roma 63, desidera corrispondere con E/G: altra corrispondente! Vorrebbe comunque essere contattata anche da chi era al Campo Nazionale in Piemonte, sottocampo Maestrale (avete foto da mandarle?). Si dice allegra, solare e chiacchierona, scri-

vetele a: **viale Bruno Buozzi 51 - 00197 Roma - mail: margigia@fastwebnet.it**

ANGELA COLAPRICO, desidera contattare corrispondenti di tutta Europa. Vi implora di riempire la sua cassetta della posta. Il suo indirizzo? **Via Guglielmo Cisternino 1/A ,70010 Turi (BA)!**

BENEDETTA CONTINI E FEDERICA FORGHIERI, hanno 14 anni, mirano alla specialità di corrispondente... anche a livello internazionale!!! Sono le Vice dei Camosci e delle Tigri del Reparto BETELGEUSE del Carpi 2. I loro indirizzi: **Benedetta Contini - via Ugo La Malfa n.13 e Federica Forghieri - via Cosmè Tura n.13, tutte e due a 41012 Carpi MO**

ANGELA DI PUMPO è una tredicenne che ama l'inglese ed il francese. Suona la chitarra e sogna di diventare archeologa. Vorrebbe conquistare il brevetto di sherpa e cerca consigli per poterlo fare al meglio. Pur essendo delusa dal fatto che ha già risposto ad annunci apparsi in questa rubrica senza ottenere risposta, attende fiduciosa le vostre lettere a questo indirizzo: **via Macchiavelli 1 - 71017 Torremaggiore FG**

ELISABETTA DI SACCO - Capo Squadriglia degli Scoiattoli del Pisa 4. Sta cercando una Squadriglia femminile con cui poter fare un gemellaggio. Fa parte di una Squadriglia pazza e giocherellona con tanta voglia di conoscere persone per scambiare bans, tradizioni e corrispondenza!!! Questo il suo indirizzo: **Via Rinuccini n. 5 56010 Madonna Dell'Acqua PI - mail: stambeccosocievole@katamail.com**

Iniziamo un nuovo anno con le scoppiettanti richieste che ci giungono da simpatiche persone desiderose di scoprire nuovi amici. Qualcuno rivela una forte **nostalgia per il Campo Nazionale** e cerca chi ha condiviso la bella esperienza sugli stessi luoghi, altri invece invocano aiuto per la loro specialità di corrispondente: tutti chiedono di voi che state leggendo... si, proprio di voi!



A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI CHIARA ODONI

L'ultima dei Caimani

DOPING NATURALE

BY ERMELLINO SAGGIO



SCOUT - Anno XXX - Numero 3 - 9 febbraio 2004 - Settimanale - Spedizione periodica in abbonamento postale legge 662/96 art.2 comma 20/c Poste italiane DCO/DC - BO - 0,51 - Edito dall'Agesci - Direzione e pubblicità Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - Direttore responsabile Sergio Gatti - Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Stampa So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 62.000 - Finito di stampare nel febbraio 2004



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

NEL PROSSIMO NUMERO TROVERETE:

- Quattro uscite di Squadriglia di Scout e Guide "SPECIALI"
- Vi faremo la storia di "Avventura"
- Le date dei campi di Competenza
- Inserto: Animazione giornalistica
- ...e proseguono le solite rubriche