

FANTASIA

Avventura

Avventura



Anno XXX - n. 12
6 maggio 2004, Settimanale
Poste italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
D.L. 353/03 (conv. L. 46/04)
art. 1 comma 2, DCB
BOLOGNA



aprile Sommario



Direttore Responsabile: Sergio Gatti
redattore Capo: Giorgio Cusma
In redazione: Franco Bianco, Mauro Bonomini, Luciana Brentegani, Filomena Calzedda, Margot Castiglione, Don Giovanni Gigli, 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, Adriano Perone, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, Padre Stefano Roze, Isabella Samà, Stefano Sandri, Alessandro Testa, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci
Grazie a: Beppe Agosta, Carolina Cingolati, Marco Cusma, Giovanni Santi, Esperienze & Progetti
Progetto grafico: Technograph, Giovanna Mathis
Grafica: Technograph, Giorgio Cusma
Disegni di: archivio Agesci, Emanuelle Locatelli, Franco Bianco, Giorgio Cusma, Riccardo Francavaglia, Chiara Franzoni, Pierre Joubert, Adriano Peroni, Padre Agostino Ruggi d' Aragona, Stefano Sandri, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci
Foto di: archivio Agesci, Bruno Gonella, Giorgio Infante, Matteo La Torre, settore Nautico, 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.

Editoriale 3

San Giorgio una leggenda ricca di valori 4

Tutti pazzi per San Giorgio 5

La Cavalleria 7

Dal libro di bordo dell' equipaggio Aironi 9

Fedeli alla promessa 11

Ad ogni Squadriglia il suo Blasone 15

Le avventure di T.M.K. 17

Inserto



Animazione Grafica

TOPO DI MUSICOTECA 19

GIOCHI PER LA SQUADRIGLIA 20

IL CIELO DI NOTTE 21

C'È POSTA PER VOI 23

EDITORIALE

In questo numero, che celebra S.Giorgio ed i valori che come nostro Patrono ci trasmette, mi sembra doveroso ringraziare Carolina Cingolani e Giovanni Santi che ci hanno fatto partecipi della loro esperienza che li ha visti aderire alla Promessa Scout tanti anni fa e che li fa vivere, ancora ai giorni nostri, la testimonianza della Legge dei Cavalieri: quella voluta da B.-P. per tutti noi.

Poi devo chiedere scusa per la nostra presunzione: nell'ultima lettera per discutere (Avventura 1/2004) abbiamo parlato di rapporti non sempre gradevoli tra Esploratori/Guide di diverse Associazioni ma abbiamo fatto l'errore di **dire FSE** come se tutti dovessero sapere che cosa significhi tale sigla. Qualcuno ci ha tirato, giustamente le orecchie, ed ora forniamo un'informazione più completa. Con la sigla **FSE** si identifica l'Associazione Italiana Guide e Scout d'Europa Cattolici che con altre Associazioni europee e canadesi formano la **Federazione dello Scautismo Europeo** (vedi Avventura 6/2002).

Ed ora parliamo di Cavalleria: qualche tempo fa una Capo mi scrisse che non riteneva valido per le Guide il discorso della Cavalleria, in quanto la stessa riguarda la sola realtà maschile, non le risultava infatti che le donne vi abbiano mai fatto parte. In effetti la storia le dà ragione ma B.-P. non ci dice di essere Cavalieri maschi, ci dice piuttosto di **aderire al loro spirito, ai loro ideali** di amore per il proprio Paese, di generosità, di lealtà, di onestà, disponibilità per aiutare gli altri, ecc. Principi che ha travasato poi nella nostra Legge.

Non mi sembra che le Guide abbiano alcuna difficoltà a vivere queste scelte che sono senz'altro impegnative (né più né meno di quanto non lo siano per gli Esploratori) ma assolutamente non appartengono solo ai maschietti. **Guide, che ne dite?**

A questo proposito, nelle pagine che seguono, troverete l'articolo che ne descrive alcune caratteristiche che non esaurisce l'argomento della Cavalleria e

della sua ulteriore evoluzione nella storia... prima o poi vi racconterò il resto.

Prima di chiudere vorrei ricordarvi che c'è in giro un **CONCORSO DEL PONTE**... ne sapete qualcosa? Ci state lavorando? Il 31 maggio si avvicina a grandi balzi... e noi rimaniamo in attesa di vedere le vostre opere che, auspico, ci sorprenderanno per la loro perfezione e la vostra competenza.

Nel prossimo numero... si parlerà di **spirito internazionale, globalizzazione e telefonini**: logicamente non delle caratteristiche degli ultimi modelli ma piuttosto sull'uso corretto di questi strumenti che ormai ha una prepotente presenza nella nostra vita. **Esplorazione, specialità di Sq. e scoperta dei luoghi del campo** saranno altri argomenti da non perdere, seguiranno tutte le solite rubriche con nuovi **giochi** ed altre due mappe mensili del **cielo stellato**. L'inserito infine sarà dedicato al brevetto di **motorista navale** che concluderà il ciclo sui brevetti di competenza.

**Buona caccia,
Giorgio**



SAN GIORGIO: una leggenda Ricca di valori

Di san Giorgio ci rimangono pochissimi dati geografici, e l'epoca del martirio (varie date nel secolo III o l'anno 303), ma in compenso ci sono molti reperti archeologici che ci attestano la sua esistenza. Per di più la sua devozione si estese in tutto il mondo cristiano e anche in quello islamico, dove viene considerato un profeta del quale vengono narrate le gesta in una tradizione che risale a Wahb ibn Munabbih (morto circa il 728-733).

Non so se mai avete visto le rappresentazioni artistiche di san Giorgio. Ci sono due autori che ci hanno lasciato immagini splendide: Donatello (in figura) e Mantegna. In esse S. Giorgio viene rappresentato come un soldato che si prepara o ha con-

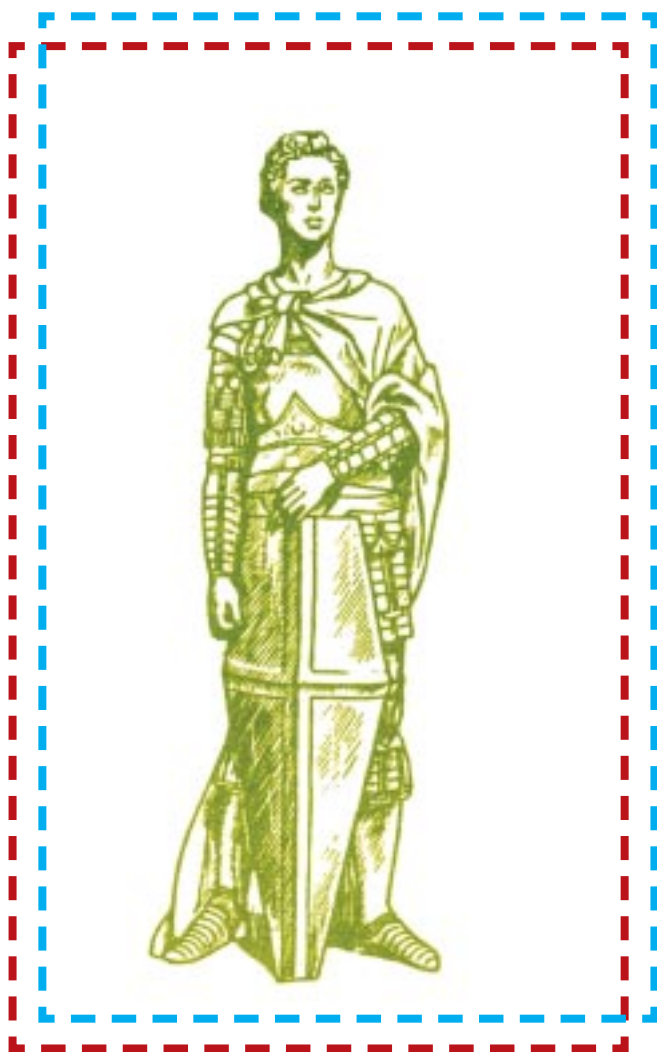
cluso la sua lotta. Si rifanno a quella leggenda, sorta all'epoca delle crociate, che vede S. Giorgio come prode guerriero che salva una bellissima principessa. È una leggenda ma, come tutte le leggende e tutte le opere poetiche, ha un profondo significato.

S. Giorgio è morto martire. Ha combattuto un'aspra battaglia contro il persecutore. Ogni persecutore viene suscitato dal maligno, da Satana, e questi viene rappresentato come un drago che fa strage tra quelle persone che non sanno, non possono o non vogliono combattere. S. Giorgio ha combattuto per salvare la sua fede, la più bella delle cose che aveva, e ci è riuscito. Ha salvato la bellissima principessa. Ecco che la leggenda ci dà la chiave di tutta quella vita di S. Giorgio che non conosciamo: è un martire e può dire, come S.

Paolo: "Ho combattuto la buona battaglia, ho terminato la mia corsa, ho conservato la fede. Ora mi resta solo la corona di giustizia che il Signore giusto giudice mi consegnerà in quel giorno".

Tornando a Donatello e a Mantegna, che seguirono la leggenda di S. Giorgio, è come se avessero avuto presente quanto diceva San Paolo agli Efesini: "Rivestitevi dell'armatura di Dio, per poter resistere alle insidie del diavolo...Prendete perciò l'armatura di Dio, perché possiate resistere nel giorno malvagio e restare in piedi dopo aver superato tutte le prove. State dunque ben fermi, cinti i fianchi con la verità, rivestiti con la corazza della giustizia, e avendo come calzatura ai piedi lo zelo per propagare il vangelo della pace. Tenete sempre in mano lo scudo della fede, con il quale potrete spegnere tutti i dardi infuocati del maligno; prendete anche l'elmo della salvezza e la spada dello Spirito, cioè la parola di Dio...".

Per imitare il nostro santo Patrono, dobbiamo pensare sempre a queste parole di S. Paolo, quindi: teniamoci alla fede, stringiamoci a Dio, leggiamo e ascoltiamo la sua Parola, praticiamo la verità e la giustizia e decidiamoci a diventare missionari di Gesù presso tutti gli uomini. S. Giorgio ci proteggerà e anche noi potremmo dire di aver ucciso il drago e salvato la fanciulla.



TUTTI PAZZI PER San Giorgio

Sapevate che, avendo scelto S. Giorgio a Patrono degli Scout, Baden Powell venne accusato di volere imporre ad altri Paesi il Patrono dell'Inghilterra, soppiantando i rispettivi Santi nazionali?

Il nostro caro fondatore sudò le proverbiali sette camicie per convincere quei testoni degli Europei oltre Manica, insistette sulla necessità di superare i patriottismi nazionali e respinse così l'accusa:

"Una simile idea non mi era mai venuta in mente. Desidero ripetere una volta per tutte che San Giorgio non è stato scelto in quanto Patrono dell'Inghilterra, ma solo perché è il Santo patrono della Cavalleria in tutta l'Europa."

Il 23 Aprile divenne dunque data importantissima, fondamentale per Esploratori e Guide, ma perché?

Perché Baden Powell insiste così tanto nel voler individuare un Santo Patrono per tutti?

"Ciò che conta è l'ispirazione che tale figura può dare, non la sua particolare nazionalità o appartenenza religiosa. Per i ragazzi (ed anche per gli adulti) il Santo lancia a ciascuno il suo grido di

battaglia, per incitarlo per prepararsi nella sua armatura di capacità, ad impugnare l'arma del carattere, e servendosi di tutte le risorse a sua disposizione ad attaccare vigorosamente il Drago della Tentazione, o del Male, o della difficoltà che gli si para di fronte, con cuore saldo e gioiosa fiducia."

Ed intendiamoci, quando B.-P. scrive tali frasi non pensa certo ad imprese impossibili: il Drago che San Giorgio uccide per liberare la Principessa, corrisponde alle insidie della nostra vita quotidiana.

A casa, a scuola, in ogni rapporto con gli altri, riflettiamoci, quante difficoltà, quante tentazioni di percorrere la strada più facile e farsi vincere?

San Giorgio è un parroco di periferia che sfida la mafia, San Giorgio è un magistrato che rischia di

suo, ma San Giorgio è anche un genitore affettuoso ed onesto che s'impegna al massimo nell'educazione dei suoi figli, San Giorgio è in ognuno di noi, quando ci ricordiamo di una certa Promessa e, costi quel che costi, la manteniamo.

Nessuno (si spera...) ci ha costretto, abbiamo liberamente scelto di proferire una Promessa, abbiamo accettato una Legge difficile da osservare in tutti i suoi punti, ma lo abbiamo fatto, ci siamo lanciati, così come (nella tradizione leggendaria) si lanciò Giorgio contro il malefico essere.

Ecco perché il 23 Aprile si rinnova la Promessa e si recita la Legge, per "rammentare" che è difficile, ma ci si sforza di seguire l'esempio del Santo Cavaliere.

Il S. Giorgio è uno dei momenti più forti di condivisione del nostro essere Scout, perché ognuno di noi avrà esperienze diverse, sarà cioè "Cavaliere" nel suo piccolo mondo, ma quando si riunisce con altri Esploratori e Guide, per pregare e festeggiare il prode cavaliere, capisce di non essere il solo ad aver sognato un mondo in cui il Male viene sempre sconfitto dal Bene.

Sarà forse solo un sogno, sarà forse roba **impossibile**, ma si dice che gli Scout riescano bene nel cacciare via le prime due lettere di questo aggettivo, sarà poi vero?





Essere "Cavalieri"

"Ogni uomo o ragazzo che si avventura nel mondo è un Cavaliere, il Santo Graal è lo Spirito di Dio.

Se egli passa attraverso la vita alla ricerca del Santo Graal, facendo il suo dovere senza egoismi e a dispetto della povertà, alla fine anch'egli "vedrà il Santo Graal", cioè riceverà da Dio la sua ricompensa.

Voi siete cavalieri impegnati, in virtù della vostra Promessa, ad osservare la Legge dei Cavalieri, cioè la Legge Scout.

Ogni Scout dunque dovrà seriamente osservare le "Regole dei Cavalieri" facendo il suo dovere, aiutando gli altri, mantenendosi retto ed onesto, allegro e coraggioso, a dispetto di ogni tentazione di cedere e di limitarsi a fare la parte "gioco" dello Scouting, dimenticando la parte "lavoro".

Se egli riuscirà a tener duro e ad osservare tali regole, e particolarmente quella che gli impone di fare una buona azione a vantaggio di un'altra persona ogni giorno, alla fine egli troverà il suo Santo Graal: ossia conoscerà la vera felicità, eleverà il suo animo a grandi cose e non dovrà avere paura della morte, perché riceverà la sua ricompensa in cielo.

B.-P.

B.-P. la pensava così!

"Le qualità di San Giorgio conservano il loro valore di esempio anche nei Paesi che non professano il cristianesimo, in quanto tutti possono riconoscersi nella figura di chi incarna il coraggio, l'abnegazione e la determinazione di vincere il drago del male e delle avversità."

"Se l'atto ha lo scopo di aiutare gli altri, com'è simboleggiato dalla principessa nella storia di San Giorgio, allora ciascuno compie l'azione più nobile che vi sia, impiegando il suo coraggio e capacità non ad un fine egoista, ma nel sacrificio di sé al servizio del suo prossimo.

B.-P.

S. Giorgio e dintorni

Ogni Zona, ogni Gruppo, ogni Reparto vive il "S. Giorgio" secondo tradizioni spesso diverse, ma tutte riconducenti allo spirito della Cavalleria, all'esempio del Santo Cavaliere.

Un Campo S. Giorgio di Zona, con tutti gli altri Reparti, sarà ovviamente molto più movimentato e colorato di un S. Giorgio di Reparto, ma quasi sempre ci saranno attività e giochi che ci riporteranno indietro nel tempo, che ci faranno assomigliare un po' al santo festeggiato.

I "Giochi di San Giorgio" sono un esempio: giochi in cui il coraggio, l'abilità, la destrezza, vengono esaltati.

Forse si costruirà un castello oppure ci confronteremo lealmente (stile giostra medievale), bardati dell'armatura necessaria, per liberare la bella principessa, oppure ancora dovremo decifrare il percorso e le tracce lasciate da un mago per liberare un villaggio da un malvagio sortilegio.

L'importante sarà comunque comportarsi da perfetti Cavalieri!



La Cavalleria

L'EVOLUZIONE.

Per cercare le origini della Cavalleria si deve andare a ritroso nel tempo fino a cinque-sei secoli prima di Cristo quando, in Grecia, una classe sociale venne definita *ippeis* (cavalieri). Si trattava di cittadini benestanti che potevano permettersi di mantenere un cavallo. Lo stesso avvenne nella società romana (le cui legioni si basavano più sulla potenza della fanteria che sulla cavalleria) in cui i cittadini danarosi venivano definiti *equites* (sempre cavalieri!).

In quanto ricchi, i cavalieri Greci e Romani, riuscivano a distinguersi anche politicamente sul resto della popolazione più povera: erano loro che facevano politica! Loro a fare le Leggi e sempre loro a considerarsi più nobili degli altri.

L'importanza del cavaliere come guerriero arriva in Europa appena verso il 600, con l'adozione della staffa che permette di combattere stando bene in sella. Già da qualche secolo gli Unni avevano adottato ferro di cavallo, staffa e sella e puntavano sulla cavalleria per risolvere, di solito con successo, le loro battaglie.

Sono i Franchi a perfezionare la cavalleria (quella che veramente andava a cavallo!), rendendola essenziale e risolutiva in battaglia. I guerrieri sono protetti da corazze, sempre più spesse, ed i loro cavalli grossi e robusti al punto che la fanteria non riusciva a sostenere una carica della cavalleria pesante. (fig.1)

E siamo arrivati a Carlo Magno ed alla società feudale. Chi poteva permettersi cavalli e gruppi di cavalieri?! Ancora i ricchi!! A questo punto il termine **Cavalleria** assume un significato nuovo, ma convive col vecchio: rimane ad indicare i guerrieri a cavallo ma anche l'insieme delle loro regole di vita ed i loro ideali cristiani. L'influenza della Chiesa trasforma i rudi guerrieri a cavallo in difensori della cristianità.



fig.1

Per cui alla primitiva posizione sociale di nobiltà si associano i **nobili ideali**. Un Cavaliere non è più solo benestante ma è un cristiano che vive con impegno i valori della propria fede.

IL CAVALIERE.

I feudatari avevano interesse nel garantire la presenza dei Cavalieri sulle loro terre, riservando però alla sola nobiltà la prerogativa di appartenere a questa categoria di guerrieri, vi furono anche Cavalieri provenienti da bassi strati sociali premiati per il loro valore o fedeltà, ma erano eccezioni. I signori feudali in questo modo li facevano vassalli e si garantivano una efficace e fedele difesa dei loro territori.

La preparazione del Cavaliere iniziava verso gli 8 anni. Il fanciullo veniva inviato alla corte di un signore amico per incominciare la propria educazione con il ruolo di **paggio**. Veniva educato alle lettere, alle buone maniere ed alla Fede. (fig.2) Partecipava ai giochi ed ai divertimenti della piccola corte che lo ospitava.



fig.2

Poi diventava **valletto** e assumeva ruoli diversi: aiutava il signore a vestirsi, lo accompagnava a caccia, preparava la mensa e serviva a tavola. Continuando comunque nello studio e nella preparazione cristiana. (fig.3) Ormai grandicello diventava **scudiero**, seguiva il signore in battaglia o nei tornei, ne curava le armi e gli portava lo scudo (forse per questo lo chiamavano scudiero). (fig.4) A soli 15-16 anni veniva investito **Cavaliere**, ma l'età venne elevata a 21 anni: forse si erano accorti che un quindicenne non era proprio adatto a difendere i deboli dai violenti, visto che anche lui aveva ancora bisogno di protezione.

L'INVESTITURA.

Rappresentava il momento più solenne nella formazione del Cavaliere in quanto indicava il suo radicale cambiamento di stato e di vita.

Alla vigilia della cerimonia, ancora scudiero, egli faceva un bagno che simboleggiava la purificazione dal peccato. Si confessava e faceva la Comunione. Si ritirava poi in chiesa per trascorrere in preghiera tutta la notte: **la veglia d'armi!** Al mattino suc-



fig. 3

cessivo partecipava ad una S.Messa solenne con tutta la corte e riceveva **la spada, gli speroni, lo scudo, la lancia e l'armatura.**

A questo punto, rispondendo alla domanda sul perché desiderava diventare Cavaliere, egli pronunciava l'impegno a seguire la **Legge dei Cavalieri.**

Il signore ospite concludeva la cerimonia toccandogli, in maniera piuttosto decisa, una spalla con la spada, dicendo: "Sii Cavaliere!".

Il giovane indossava l'elmo, saliva a cavallo ed usciva al galoppo dalla chiesa.

Da quel momento la sua vita era votata alla difesa della Fede cristiana, all'obbedienza al feudatario suo signore, a proteggere oppressi, orfani e vedove, a mantenere la parola data ed a lottare contro l'ingiustizia. Coraggio, generosità e rispetto degli altri: questi saranno per sempre i suoi compagni di viaggio.

I più critici diranno che alcuni non furono sempre fedeli alle loro promesse ma, si sa, non tutte le ciambelle riescono col buco.

D'altra parte molti di essi seguirono questi ideali ed è stato anche grazie al loro apporto, se la civiltà europea ha potuto evolversi nel rispetto di tutti gli uomini e dei loro diritti, giungendo alle forme di democrazia in cui oggi noi tutti viviamo.

La legge dei cavalieri

In "Scautismo per ragazzi" *, B.-P. riporta la

Legge dei Cavalieri (... vi ricorda qualcosa?):

- ◆ Sii sempre pronto, con l'armatura indosso, eccetto quando ti riposi di notte.
- ◆ Qualunque cosa tu faccia, procura di guadagnare onore e reputazione di onestà.
- ◆ Difendi i poveri ed i deboli
- ◆ Aiuta quelli che non possono difendersi da soli.
- ◆ Non fare mai nulla che possa offendere o danneggiare il prossimo.
- ◆ Sii preparato a combattere in difesa del tuo Paese.
- ◆ Lavora per l'onore piuttosto che per vantaggio personale.
- ◆ Non mancare mai a una promessa.
- ◆ Tieni alto l'onore del tuo Paese anche a costo della vita.
- ◆ Meglio vivere con onore che vivere con ignominia.
- ◆ La Cavalleria richiede che i giovani vengano abituati a compiere con allegria e buona grazia anche le incombenze più faticose e più umili, a fare del bene al prossimo.

* Pag. 285 della nona edizione italiana, edita della Nuova Fiordaliso nel 1999.

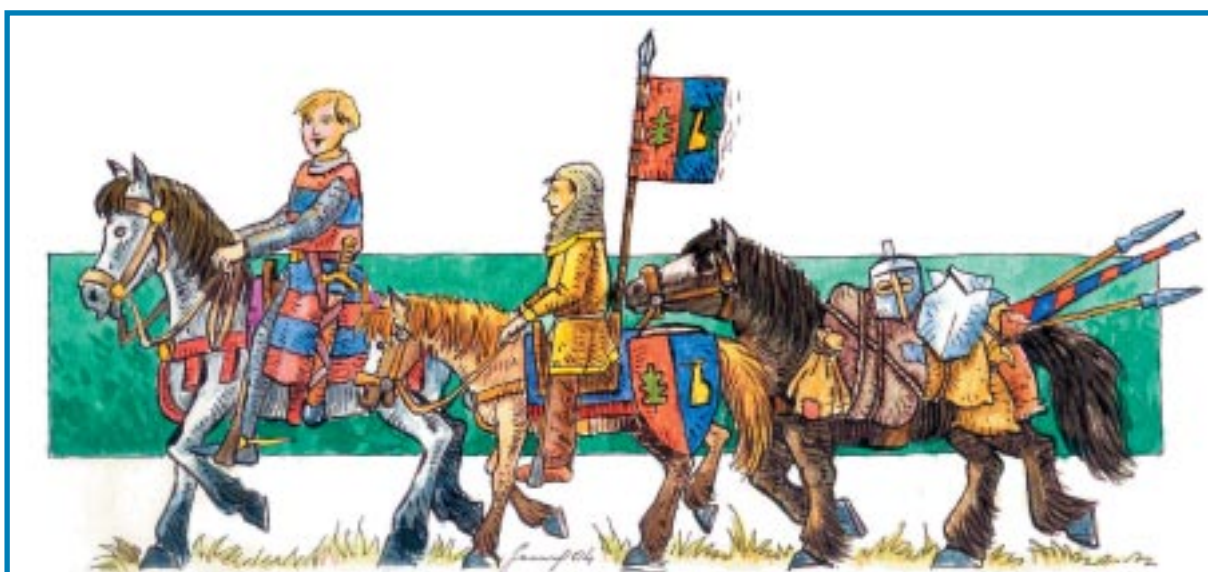


fig. 4 - Il cavaliere, lo scudiero, con le loro cose al seguito, in cammino verso nuove imprese

Ogni singola promessa è importante per tutta la Squadriglia

DAL LIBRO DI BORDO DELL' EQUIPAGGIO AIRONI ...

Oggi nella riunione di Squadriglia abbiamo concluso il percorso di conoscenza che ha condotto Martina alla **Promessa**. Il prossimo fine settimana infatti ci sarà la cerimonia e tutte crediamo che la nostra Martina sarà un'ottima Guida...

Certo non è una cosa semplice, soprattutto se ci si crede davvero e profondamente. In fondo chi, in questo mondo, ci chiede a soli dodici anni di promettere sul nostro ONORE?!?! Ebbene, lo scautismo ci offre questa possibilità dandoci la massima fiducia.

Per questo con l'intera Squadriglia abbiamo cominciato la "preparazione" di Martina, due settimane fa, dalla cosa più semplice da dire ma sicuramente la più difficile da attuare: il rispetto della **Legge Scout...**

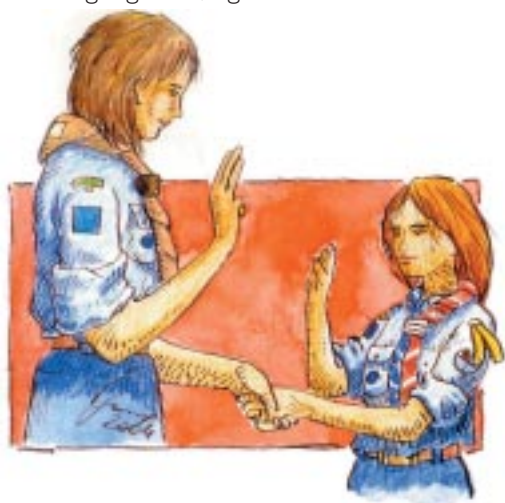
Abbiamo preparato una specie di gioco-percorso in cui ogni giorno, ognuna di noi faceva attenzio-

e l' "essere leali", cosa che a pensarci con superficialità fa quasi sorridere, ma **l'onore, la fiducia, la lealtà** sono cose serie e profonde, che bisogna sentire dentro profondamente per attuarle, non basta dire sempre la verità per essere creduti, bisogna guadagnarsi la fiducia di chi ci vive intorno...

E cosa vogliamo dire sul "rendersi utili ed aiutare gli altri", e sull'essere "amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout"?!? Non è facile per l'orgogliosissima

Monia sorridere alla sua dispettosissima compagna di classe, né per la pigra Alessandra rispondere positivamente a tutte le richieste fattele dalla mamma e dal fratellino (compresa quella di portare fuori l'immondizia!!). La cortesia è il punto forte di Silvia, sempre pronta a rispondere con dolcezza e allegria. Ma più di tutto è stato semplice e divertente "amare e rispettare la natura", infatti tutte ci impegniamo con particolare attenzione nella raccolta differenziata e nella gestione intelligente delle risorse del pianeta, ma tra tutte si sono distinte Mariacrazia e Simona, che hanno interamente ripulito la spiaggia sotto casa! Il mio punto debole è sempre stata invece il "sapere obbedire", caparbia come sono, ho sempre considerato l'obbedienza alle imposizioni un segno di debolezza... invece, superato lo scoglio iniziale, e soprattutto grazie allo scautismo, ho scoperto con piacere il valore dell'obbedienza... Inoltre abbiamo riso insieme a crepapelle, ai singoli racconti di ognuna di noi che "sorride e canta anche nelle difficoltà" (come si può non morire dal ridere al pensiero di Monia che rotola per le scale di casa cantando Volare?!?!).

Siamo sempre tutte accorte nell' "essere laboriose ed econome", ma la cosa più difficile in assoluto è



ne, appuntandolo, a come realizzava praticamente, un punto della nostra Legge... inutile dire che la più brava è stata proprio la piccola Martina, che con la sua voglia di scoprire l'essere Scout, si è impegnata davvero tanto.

Così, abbiamo imparato, confrontandoci con i racconti delle nostre giornate, cosa vuol dire per tutte il "porre il proprio ONORE nel meritare Fiducia",



per tutte l' "essere pure di pensieri parole ed azioni"...in questo la dolce Martina ci fa da insegnante... Forse però perché lei è ancora piccola!?!? Certo non è bello per una Guida usare certe imprecazioni tipiche del gergo giovanile...

Dalla scoperta della Legge, Martina è passata alla conoscenza del simbolismo Scout. Infatti abbiamo preparato la nostra sorellina alla cerimonia di domenica, raccontandole con dovizie di particolari tutti i nostri **simboli** e **significati**, questa cosa ha fatto bene anche a noi, che abbiamo scoperto tante cose nuove che non sapevamo, o che avevamo dimenticato.

Ha cominciato la nostra attenta Capo Squadriglia con la minuziosa descrizione del **giglio** e del suo significato.

Silvia infatti ci ha raccontato che l'attuale giglio, simbolo della promessa scout, è in vigore dal 4 maggio 1974, giorno in cui fu fondata l'Agesci. Esso è infatti l'unione del giglio dell'Asci e del trifoglio dell'Agì.

Il giglio, con la punta centrale in forma di freccia ci ricorda che gli Scout devono essere guida per tutti, come l'ago di una bussola. Inoltre le tre punte sono i punti della Promessa. Le stelle sulle due punte esterne rappresentano gli occhi aperti del Lupetto prima che diventasse Esploratore, e ci ricordano quindi tutte le cose belle che abbiamo imparato in branco e che nulla deve sfuggire alla nostra osservazione.

Anche il **trifoglio** ricorda i tre punti della Promessa, ed in principio era

sovrapposto alla croce di Gerusalemme.

Alessandra ci ha parlato invece del **saluto Scout**, di cui le tre dita centrali ci ricordano i tre punti della promessa, e il pollice ripiegato sul mignolo, rappresenta la volontà degli Scout di **aiutare sempre il più piccolo e il più debole**.

Monia ci ha fatto invece un'attenta descrizione del fazzolettone, simbolo di appartenenza ad un gruppo Scout, ed il significato dei colori del nostro gruppo.

Infine, Mariacldia e Simona, che sono inseparabili, hanno descritto a Martina l'emozionante cerimonia della Promessa, preparandola e rassicurandola per l'importante momento.

La conclusione c'è stata questa sera, quando tutte insieme abbiamo raggiunto la spiaggia (quella ripulita da Simona e Mariacldia!!), e dopo aver sistemato su di una piccola barchetta di carta sei fiorellini bianchi, ne abbiamo posto al centro uno piccolo piccolo rosso. Dopo il "varo" abbiamo lasciato che la nostra barchetta prendesse il largo verso le immensità del mare, regalando così al Signore la nostra Squadriglia, la volontà di navigare unite, e di crescere insieme guidando e proteggendo la nostra nuova piccola sorella.

Domenica siamo sicure, che quando Silvia accompagnerà Martina dalla capo reparto non potremo fare a mano di pensare alla nostra barchetta che prende il largo nelle luci del tramonto, e all'emozione di una nuova Guida che entra a far parte della grande famiglia degli Scout, si aggiungerà quella delle sue sorelle maggiori che dovranno essere all'altezza del compito di Guide affidatogli dal Signore...



Fedeli alla Promessa

È un luogo, a Roma, a cui gli Scout sono particolarmente legati: la chiesa di San Giorgio al Velabro, nella valle tra il Campidoglio e il Palatino. È in questa chiesa infatti che, in ogni ricorrenza del Patrono, gli Scout romani celebrano la messa e rinnovano la loro Promessa.



S. Giorgio 1921: Il Roma XI con in testa Salvatore Salvatori.

Questa tradizione la iniziò Salvatore Salvatori, uno dei fondatori dello scautismo cattolico a Roma (e Capo Scout emerito dell'AGESCI, morto ormai 30 anni fa), e continuò anche nel periodo dello scautismo clandestino, quando cioè il fascismo, nel 1928, sciolse il movimento Scout in Italia. Dopo la Guerra tale consuetudine riprese alla luce del sole, e ancora oggi, molti Scout e Guide romani, il giorno di San Giorgio, tornano in questa chiesa per rinnovare, davanti a Dio e ai fratelli, la loro Promessa Scout.

La celebrazione di questa ricorrenza ogni anno, ancora oggi, mi ha spinto ad andare a cercare alcuni "vecchi" Scout, che potessero raccontarci alcuni loro ricordi a riguardo, specie del periodo dello scautismo clandestino, di quando riuscirono, anche con il divieto fascista, a continuare le loro attività e a mantenersi fedeli alla Promessa scout, e di quanto fosse importante, per loro, la chiesa di San Giorgio al Velabro.



Roma - La chiesa di S. Giorgio al Velabro.

La Chiesa di San Giorgio al Velabro

Questa chiesa sorge in una delle zone più popolate dell'antica Roma, nella valle tra il Campidoglio e il Palatino, una volta paludosa (alcuni dicono che *Velabrum* derivi da *velus* = palude). È in questa zona che la tradizione dice che Romolo e Remo furono trovati e nutriti dalla lupa, iniziando così la storia di Roma.

La chiesa è una antica diaconia (erano le chiese destinate all'assistenza ai poveri) del VII secolo. Sotto il pontificato del Papa Zaccaria (741-752), fu portata con grande solennità la reliquia della testa di San Giorgio, che ancora oggi è posta in una cassetta sotto l'altare. All'interno della chiesa una lapide ricorda il legame con gli Scout romani, che proprio lì "in condizioni felici ed avverse tennero accese le loro fiamme".

Nel 1993 la chiesa, sorta sul luogo dove ha avuto inizio simbolicamente la storia di Roma, subì un attentato terroristico da parte della mafia, in un disegno di destabilizzazione dello Stato: un'autobomba esplose vicino alla facciata della chiesa, distruggendo il porticato del 1200. Un paziente restauro ha portato, in tempi abbastanza brevi, alla ricostruzione della facciata, restituendo la chiesa al culto.

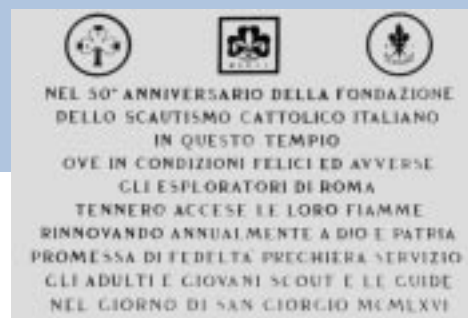
In quegli anni gli Scout e le Guide non hanno abbandonato la loro tradizione, ma hanno celebrato il loro rinnovo in un piazzale lì vicino: la fedeltà alla Promessa è stata, ieri, più forte del fascismo e, oggi, più forte di chi vuole colpire lo Stato con azioni terroristiche.

Ho incontrato **Giovanni Santi**, classe 1910, che fu contattato proprio da Salvatore Salvatori, nel 1919, per entrare nel gruppo del Roma XI (una volta si usava il numero romano per designare i Gruppi!), con sede in San Lorenzo, un quartiere popolare di Roma. Mi ha raccontato delle sue uscite e delle attività che svolgeva in sede; di come Salvatori fosse sì un grande Scout, ma poco pratico di topografia; dei campi fatti sulle Alpi, con mezzi di fortuna; di come fosse possibile fare uscite appena alle porte di Roma, in posti dove oggi sorgono quartieri residenziali. Giovanni fin da giovane ha iniziato a lavorare, ma non ha mai tralasciato di frequentare lo scautismo, anche quando, nel 1928, in seguito al divieto fascista di partecipare ad associazioni Scout, il Papa chiese ai gruppi dell'ASCI (l'Associazione Scout maschile, che si fonderà nel 1974 con l'AGI per formare l'AGESCI) di chiudere le proprie attività. Molti gruppi, come il suo, continuarono le attività... sotto un'altra forma: il suo gruppo si trasformò in una Congregazione Mariana (altri Gruppi fondarono delle associazioni escursionistiche, addirittura il Roma XXIX continuò le sue attività nella parrocchia di San Marco a Piazza Venezia, a pochi metri dall'ufficio di Mussolini!), con una propria uniforme che, caso strano, richiamava molto da vicino la divisa scout! Le attività, così, continuarono, sia in parrocchia che con molte uscite fuori città. Arrivata la guerra Giovanni fu sempre più impegnato con il suo lavoro e la famiglia, ma ricorda quando, il giorno di San Giorgio, prendeva la sua bicicletta e la mattina presto andava nella chiesa di San Giorgio al Velabro per assistere con i suoi compagni alla messa e, in seguito, rinnovare la propria Promessa.

Racconti simili, anche se indiretti, me li ha fatti **Carolina Cingolani**, classe 1920 (anche se di una signora non si dovrebbe dire l'età! Scusami, Carolina!), ricordando l'attività del Roma V, di cui faceva parte suo padre, uno dei primi Commissari (= Responsabili) Regionali del Lazio, e il domenicano padre Agostino Ruggi d'Aragona (nelle sue

mani, e in quelle di Giuliana di Carpegna, nell'aprile del 1944, Carolina ha fatto la sua promessa, nelle catacombe di Priscilla, quando Roma era ancora occupata dai tedeschi, assieme alla seconda Squadriglia delle guide dell'AGI – quella degli Alcioni – solo qualche mese dopo che le Guide erano state fondate). Dalle notizie che mi ha dato ho scoperto che il Gruppo Roma V aveva sede nel Collegio Massimo, dei Gesuiti, vicino alla Stazione Termini, e che al momento dello scioglimento rimasero attive, per qualche anno, due Squadriglie – i Galli e le Aquile – con uscite e campi, e che solo il fatto che i loro Capi Squadriglia decisero di diventare preti (uno gesuita, l'altro domenicano) portò a chiudere le attività. Non prima, però, di lasciare un segno: la Fiamma del Reparto fu affidata al padre Gianfranceschi, cappellano della spedizione Nobile al Polo Nord, che sorvolando il Polo con il dirigibile Norge, la lanciò sulla banchisa assieme al tricolore italiano; il guidone dei Galli invece fu portato, nella loro ultima uscita, in cima al Gran Sasso, dove fu deposto in un crepaccio, dentro ad una bottiglia.

Con la fine della guerra lo scautismo rinacque, e tutti i Gruppi che avevano continuato in maniera clandestina ebbero il privilegio di applicare una stella alpina al proprio fazzolettone. Anche la cerimonia di rinnovo delle Promesse nella chiesa di San Giorgio al Velabro fu ripresa ufficialmente. Ancora oggi, fedeli alla Promessa, Scout vecchi e giovani si ritrovano lì ogni 23 di aprile, per dire il loro sì a Dio, alla Patria, ai fratelli, alla Legge Scout. Anche quest'anno, assieme al MASCI (gli Scout adulti) e agli Scout d'Europa ci ritroveremo assieme per un momento di festa e per rinnovare, nella fedeltà, la nostra Promessa.



La lapide degli Scout

PER SAPERNE DI PIÙ

GIANFRANCO ZANINI,
Manuale di creazione visiva, A.Mondadori Editore, 1989

AA.VV.,
Il grande libro del disegno, Edizioni Usborne, 1995

AA.VV.,
La tecnica del fumetto, Editiemme, 1982

AA.VV.
e titoli/argomenti diversi, *tutti relativi al disegno*,
sono pubblicati da Newton & Compton Editori

Gunter Ugo Magnus,
Manuale del grafico, Longanesi, 1989

Ettore Maiotti,
Manuale pratico di grafica, Fabbri Editori, 1985

Siti Internet:

www.barrysclipart.co:
per scaricare clipart
(=immagini)

www.html.it/grafica.htm:
per spiegazioni su programmi

www.html.it:
per manuali di prodotti soft-
ware grafici

www.risorse.net/font/:
per scaricare fonts

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

Agesci • Specialità e Brevetti n. 16

Animazione Grafica



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.3 di APRILE 2004

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

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma
Progetto grafico
e Impaginazione:
Technograph - TS
Testi di:

Giorgio Cusma,
Marco Cusma,
Riccardo Francaviglia,
Chiara Franzoni,
Jean Claudio Vinci,
Disegni di:

Giorgio Cusma,
Riccardo Francaviglia,
Stefano Sandri,
Jean Claudio Vinci,
Archivio

La nostra creatività e le nostre avventure su carta.

di Chiara Franzoni

Quante volte vi è capitato di comunicare non usando le parole ma piuttosto disegnando i concetti su di un pezzo di carta. Spesso è più facile e più incisivo fare uno



schemino e uno schizzo per spiegare un progetto o un'

idea alla nostra Squadriglia invece che affannarci gesticolando per spiegarla a parole.

Ci accorgiamo infatti che le immagini rimangono più impresse e sono più incisive, come se anche solo un semplice segno possa contenere mille significati contemporaneamente.

Ma saper rappresentare sulla carta la realtà che ci circonda, un'avventura vissuta oppure una che stiamo ancora ideando spesso non basta, ci vuole capacità di organizzare le idee sul foglio bianco, sapere come riempirlo in modo che contenga tutto in modo comprensibile e

completo magari accompagnando le illustrazioni a qualche scritta o descrizione.

In realtà spesso testo scritto e immagine viaggiano uno accanto all'altra proprio per completarsi a vicenda, proprio come nei fumetti, nei quotidiani, nelle riviste, nei libri, ma possiamo verificarlo anche andando ad un museo o sulle

locandine che presentano i film al cinema, nella pubblicità.

Se questo campo ci affascina e desideriamo impegnare la nostra creatività nel saper diventare competenti in questo tipo di comunicazione allora decisamente ci possiamo impegnare nella conquista del **brevetto di animazione grafica**.

Per iniziare questa nostra avventura possiamo cominciare a lavorare

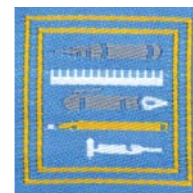


sulle specialità di **disegnatore** che è indispensabile per il brevetto. Potremmo iniziare divertendoci a rappresentare con carta e matita piccoli oggetti che stanno nella nostra casa, per poi prendere un supporto rigido e uscire fuori magari provando a fare uno schizzo della nostra

vita, della nostra casa, della nostra sede o del nostro angolo di Squadriglia. Per ottenere buoni risultati ci vuole pazienza e spirito di osservazione delle proporzioni, delle luci, della pro-

spettiva. Importante è conoscere gli strumenti che utilizzeremo: che tipo di matita ci serve per fare uno schizzo piuttosto che un progetto, che tipo di gomma per cancellare i vari tipi di grafite, a cosa sono utili i pennarelli e a cosa le tempere, saper usare un compasso o un tipo di carta diverso. **Dattilografo, stenografo e redattore** sono utili per lavorare che oltre ai disegni utilizzano testi. Saper fare una locandina per pubblicizzare uno spettacolo di Reparto,

trovando il tipo di carattere adatto per il titolo e la quantità di testo da inserire. Saper progetta-



re un giornale di Squadriglia o di Reparto, saper decidere che spazio dare ad un argomento piuttosto che ad un altro, saper dare a ciascun pezzo una forma e una grandezza nella pagina, usando una o più colonne, uno stile grafico piuttosto che un altro.

Molto utile sarà la specialità di **fotografo** per studiare come fissare con occhio e fedeltà i momenti vissuti nelle uscite o al campo, tracciare con le immagini la storia di un'avventura, mostrarne i volti, i colori, le luci; di **informatico** per saper digitalizzare le fotografie, come portare nel computer un disegno fatto e modificarlo nei colori e nei tratti. Raccontare e rappresentare un popolo studiato per uno spettacolo o un luogo dove faremo il cam-

po quest'estate, queste sono abilità delle specialità **d'osservatore** e di **folklorista**.

A tre delle precedenti specialità sarà opportuno aggiungere una delle seguenti, tutte di mani abili: **ceramista, canestroiaio, elettricista, falegname, fa tutto, lavoratore in cuoio, sarto**. Un grafico, infatti, possiede innanzitutto una fantasia creativa e vivace ma anche una spiccata abilità manuale che va seguita ed allenata.

Con l'aiuto di buoni maestri di specialità e qual-



che Capo competente potremo conseguire le quattro specialità richieste e sviluppare tutti gli aspetti che questo affascinante e divertente brevetto offrirà, grazie al nostro impegno, alla

nostra Squadriglia e al Reparto la possibilità di esprimere tutta la creatività delle cose ben fatte.

BUON LAVORO!!!!

Occhio alla penna”

testo e disegni di Riccardo Francaviglia

Qualcuno sostiene che basta poco per essere un bravo disegnatore, anzi, pochissimo: un foglio e una matita. Beh, vi dico che sicuramente chi sostiene questo non ha mai preso una matita in mano, perché come recita un proverbio dalle mie parti: “I ferri fanu mastro” cioè “gli attrezzi fanno il mastro”, è un proverbio che viene usato nella carpenteria pesante o in falegnameria, ma la regola mi sembra adattissima anche per chi fa il disegnatore o il grafico, come noi.

Gli attrezzi che usiamo sono importanti perché la nostra bravura e il nostro talento comunque necessitano di un mezzo per esprimersi: un musicista ha bisogno del violino o del pianoforte, noi abbiamo bisogno di gomme matite, pennarelli e pastelli, compassi e cartoncini. Bisogna però saper scegliere l'attrezzo giusto per l'occasione giusta, secondo le necessità in cui mi trovo e delle cose che voglio fare.

Per esempio: le cas-

sette di cancelleria nelle Squadriglie sono sempre piene di pennarelli a spirito di tutti i colori, ottimi per un cartellone su cui scrivere un canto o fare un bel disegno al calduccio della nostra sede, ma assolutamente inservibili ad un campo estivo dove la sera l'umidità scioglierà i colori trasformando il nostro bel cartellone colorato in un alone fantasma asciugato dal sole dell'indomani mattina. È quindi importante avere anche dei pennarelli indelebili che, anche se la sera l'umidità farà di tutto

per rovinare il nostro cartellone, i colori rimarranno tenaci, limpidi e chiari senza sbiadire nemmeno un pochino. Ecco allora un piccolo elenco di materiali che dovremmo conoscere ed avere nelle nostre cancellerie ... prendete nota...

CARTA E CARTELLONI:

Quando acquistate un cartellone tenete conto delle misure e della grana del foglio, infatti esistono cartelloni lisci e cartelloni che sono da un lato lisci e dall'altro ruvidi. La ruvidità del cartellone può esserci utile se vogliamo usare dei pastelli o dei colori acrilici.

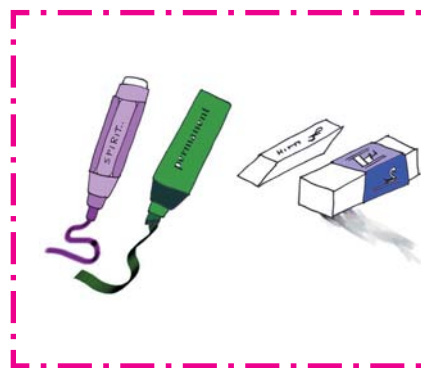


MATITE:

Sembrerebbe che le matite siano tutte uguali eppure ci sono differenze importanti. Oltre alla “durezza” o “morbidezza” che va dall'H (dura e ancor più dura se il numero accanto all'H è alto) alla B (morbida e ancor più

morbida se il numero accanto alla B è alto), l'HB è la media. Le matite hanno una resistenza differente a seconda della qualità, ci sono matite in cui la mina si rompe più volte temperandole..

Esistono anche le micromine da disegno tecnico, ottime per la carta millimetrata, ma praticamente scomode su un cartellone.



GOMME:

Le gomme sono importantissime e non bisogna aver paura di usarle. Al momento dell'acquisto si deve tener conto di alcuni fattori: La morbidezza e il materiale di cui si compongono. Personalmente vi consiglio le gomme bianche in caucciù, perché sono morbide, economiche e molto flessibili e si

prestano a rimuovere la grafite anche in profondità, a differenza delle gomme da disegno tecnico che sono rigide e spesso contribuiscono a sporcare il nostro cartellone spalmando la grafite indelebilmente sul foglio. Evitate pure le gomme profumate e quelle colorate.

PENNARELLI:

I pennarelli più usati agli scout sono quelli a spirito: significa che il pigmento colorato è diluito nell'alcool e che quindi evaporando lo spirito il pigmento rimane impresso nel foglio. La praticità di questi pennarelli consiste nella loro facile reperibilità e nella loro convenienza, spesso si trovano in offerta al supermercato o nei cas-

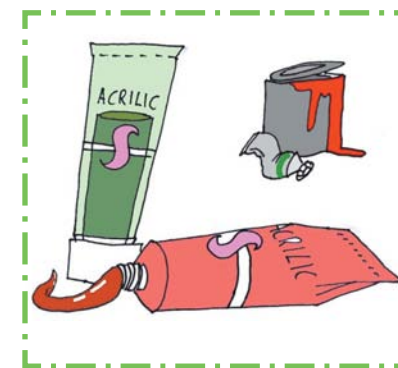
setti delle nostre scrivanie. I pennarelli a spirito durano poco e si sciolgono con l'acqua e il sudore, se ne trovano però di tutti i colori. I pennarelli

indelebili a differenza di quelli a spirito non sono a base d'alcool, ma di solventi alternativi che consentono al pigmento di imprimerli sulle superfici con più tenacità. È infatti possibile scrivere o disegnare su molte superfici e anche la pioggia o l'umidità non riuscirà a scioglierli. Utili per scrivere cartelloni al campo o sul legno (purché ben levigato). Non esiste però molta scelta sui colori che sono veramente pochi: nero, rosso, verde, blu.

Occhio alla grossezza della punta ne esistono di vari tipi, dalla più piccola alla più grande.

COLORI:

In genere i colori che usano gli scout sono tempera e smalti. Le tempera per dipingere su carta e cartone e gli smalti per dipingere sul legno.



I colori che vi consiglio di adoperare sono i colori acrilici in tubetto. Ne esistono di varie marche e anche se non sembrano molto economici in realtà sono ricchi di pigmento e questo consente di poter dipingere molto usandone poco. Inoltre i colori acrilici si diluiscono in acqua e non puzzano come gli smalti, sono però tenacissimi e si possono adoperare su tutte le superfici, anche sulla stoffa...attenzione però a non macchiarvi.

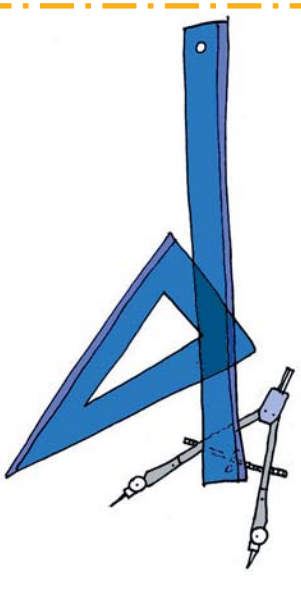
PENNELLI:

I pennelli che usiamo a scuola sono spesso di scarsa qualità: troppo molli o troppo duri, e poi la cosa più fastidiosa è che perdono in continuazione i peli rovinan-

do i nostri capolavori. Comprate pennelli in pelo sintetico ma non "pennelli scolastici". Un pennello sintetico dura di più. Ricordatevi di sciacquare il vostro pennello quando avrete finito di dipingere e di non lasciarlo a mollo a testa in giù, si deformerebbe la punta rendendolo inservibile.

RICHE COMPASSI E SQUADRETTI:

È inutile dire che non devono mancare le

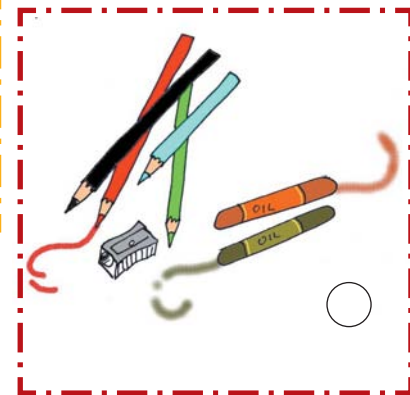


squadrette e il compasso. In alcuni casi è necessaria pure la riga che ci aiuta a fare le linee dritte su cui maga-

ri scrivere un canto, oppure, nel caso in cui ci è più facile disegnare figure geometriche piuttosto che a mano libera, il compasso e le squadrette ci possono venire in aiuto, non è difficile disegnare una figura umana se si fa ricorso alle forme geometriche e anche se non siamo bravissimi riusciremo comunque a cavarcela.

PASTELLI E MATITE:

I colori a matita e i pastelli a cera o ad olio sono molto diffusi nelle nostre case. Entrambi si prestano a fare sfumature o effetti particolari, sono però molto fragili e, nel caso delle matite colorate, non bisogna scordarsi di avere un temperino.



Creazione di un CARTELLONE

testo e disegni di Jean Claudio Vinci

Con questo breve articolo cercherò di darvi dei consigli, spero utili, per la creazione di un cartellone. Fare un cartellone sembrerebbe una cosa semplice...ma credetemi ragazzi, non è così! Vogliamo stupire il resto del reparto e dimostrare che ci siamo meritati il nostro brevetto? Allora ecco come muoverci.

1° Primo passo: individuiamo cosa intendiamo comunicare attraverso il nostro cartellone. Prepariamo quindi una scaletta dell'argomento e stiliamo una lista dei punti da evidenziare: questi sono i punti chiave nei quali vogliamo focalizzare l'attenzione del lettore. Vi consiglio di non appesantire troppo il cartellone: la comunicazione deve essere immediata, chi guarda deve subito capire di cosa si parla. Il nostro cartellone è



come una pagina pubblicitaria: basta una foto o un semplice slogan e si arriva subito al nocciolo della questione!

2° La scelta della tecnica e del materiale da utilizzare è sicuramente un passo molto importante nella creazione del nostro cartellone. Pennarelli,

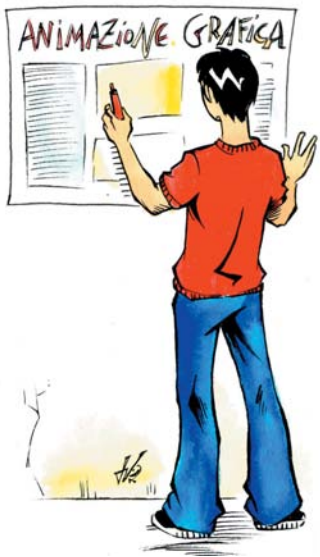


matite colorate, acquarelli, stampa computerizzata...ogni tecnica ha un impatto visivo differente. Scegliete quello più adatto all'argomento che dovete trattare.

3° Arriviamo al passo più sottovalutato dai grafici alle prime armi: il bozzetto o struttura. Prima di mettervi subito al lavoro sulla carta, la cosa più importante è



progettare il lavoro finito! Verificate lo spazio che avete a disposizione, come disporre titolo, scritte, disegni, foto: date un senso di ordine, di simmetria a ciò che rappresentate. Vi consiglio quindi di fare



te in stampatello. Infine il carattere più piccolo va ad eventuali articoli o didascalie. Usate colori forti e accesi: scrivere in giallo su carta bianca non è certo l'ideale! È importante l'equilibrio tra testo e immagini: tutto deve essere disposto nelle giuste dosi e nei dovuti modi. Se avete ad esempio un articolo e 4 disegni, disponete le immagini a cornice intorno al

testo... o magari alternate parti di testo ai disegni. È proprio qui che entra in gioco la vostra creatività.

Bene, spero che queste poche regole vi siano utili nei vostri lavori di Squadriglia o di Reparto. Ricordate sempre che non è importante la quantità di colori, scritte o decorazioni che rendono bello un cartellone, ma la qualità degli stessi! Buon lavoro!

un bozzetto del cartellone su un foglio di carta e provare a disporre tutto il materiale che avete raccolto. Eviterete così di trovarvi alla fine del lavoro con spazi vuoti o, addirittura, con spazi in meno!

Ora che abbiamo strutturato il lavoro, è tempo di metterci all'opera. Chiaramente usate sempre la matita, MAI iniziare con i pennarelli! Scegliete bene grandezza e colori delle scritte: per il titolo un carattere grande e ben definito è l'ideale. Per eventuali sottotitoli, scegliete un carattere di media grandezza, ben leggibile, preferibilmente



La grafica chiede aiuto all'informatica di Marco Cusma - immagini clipart dalla rete

Diamo un'occhiata a quello che il mondo dell'informatica, computer&C. mette a disposizione di chi ha voglia di produrre volantini, depliant, cartelloni, presentazioni, effetti speciali!!!

Prima di tutto: stiamo attenti e ricordiamo che il **computer** (e tutti gli accessori di cui parleremo), deve essere utilizzato solo se ci porta a risparmiare tempo e a migliorare la qualità del nostro lavoro, altrimenti rischiamo di sprecare tempo, denaro ed anche di non raggiungere il nostro scopo!

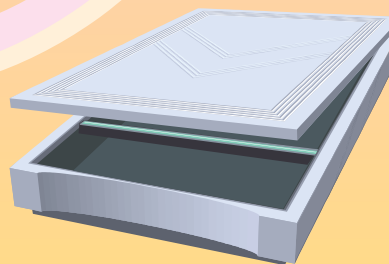
Credo che molti di voi abbiano già utilizzato un **programma di videoscrittura** (WinWord è uno tra i più diffusi) per stampare un annuncio, un invito, una copertina, un foglio di canzoni, e tanto altro!

Già con il solo testo possiamo giocare molto,

cambiare i colori, le grandezze dei caratteri e soprattutto utilizzare dei

fonti diverse, e se non ci bastano quelli che il nostro PC ci offre, possiamo aggiungere tanti altri.

Iniziamo ad aggiungere qualcosa ai nostri documenti, un semplice **scanner** ci permette di inserire



ad esempio, le nostre foto, delle immagini che abbiamo trovato su qualche libro o qualsiasi cosa vogliamo trasferire dalla carta al video!

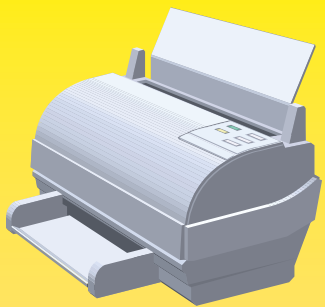
Non possiamo limitarci a parlare soltanto delle nostre vecchie foto



o delle diapositive, ma dobbiamo fare i conti anche con le **macchine fotografiche digitali** ormai diffusissime (anche per il costo contenuto). Con una digitale, abbiamo la fortuna di avere sul nostro PC, la foto pochissimi istanti dopo lo scatto; ma questo non è l'unico vantaggio, infatti possiamo permetterci di scattare quante foto vogliamo e scegliere di salvare, utilizzare, stampare, soltanto quelle che ci sono riuscite meglio e che più ci piacciono!

Se il disegno acquisito da scanner, o la foto scaricata dalla digitale non ci soddisfano, allora perché non cambiare qualcosa con un **programma di "fotoritocco"**? (sul mercato ve ne sono molti, forse i due più diffusi sono Photoshop e Paintshop per le innumerevoli funzioni a disposizione a prezzo contenuto).

Un altro pezzo importante da attaccare al nostro PC è una **stampante!** In questo caso il mercato è veramente un giungla, tra



stampanti a getto d'inchiostro e laser; con diverse risoluzioni, velocità, qualità! Un suggerimento però ve lo diamo... esistono delle stampanti "multifunzione" che possiamo utilizzare come stampante, come scanner ed addirittura come fotocopiatrici! E nella giungla di cui parlavamo, questo aggeggio non svuoterà di molto le nostre casse: informatevi!

E per quelli di voi che hanno una mano d'oro in fatto di disegno, è giusto far sapere che esi-



stano le **tavolette grafiche**, dotate di una "penna ottica" a cui

potete anche cambiare la punta per ottenere dei tratti diversi. I segni tracciati sulla tavoletta si trasformeranno immediatamente in disegno sul vostro PC ed anche in questo caso si potranno ritoccare, completare, colorare.

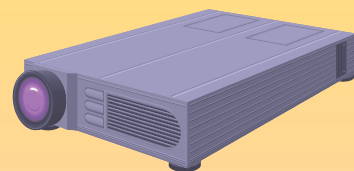


I programmi di fotoritocco hanno un elenco di funzioni lunghissimo; in questo modo si potranno 'mescolare' insieme le foto, i disegni, aggiungervi dei testi per creare qualcosa di nuovo, unico e soprattutto... nostro!!!

Argomento a parte è il mondo di **Internet**, un universo in cui potremo trovare molte cose utili per la nostra "grafica informatica casalinga": caratteri di testi nuovi, immagini, disegni, simboli ed anche

siti da cui possiamo imparare ad utilizzare al meglio i programmi di fotoritocco leggendo delle vere e proprie lezioni o delle schede che, passo dopo passo, ci aiuteranno a sfruttare al meglio il nostro PC, grazie a semplici esempi.

Per i più intraprendenti, per chi utilizza già al meglio tutte queste tecniche, per i Reparti che spesso producono presentazioni, risultati di imprese, supporti per conferenze (anche di Gruppo), si potrebbe pen-



sare ad un **videoproiettore**; utile e d'effetto - ma non economicissimo -, lo si collega al PC con un semplice cavo e permette di proiettare su grandi schermi le nostre creazioni!



Immagini e testo

di Giorgio Infante - disegni di Paolo Vanzini

Provate a fare un piccolo esperimento. Prendete una qualsiasi rivista e cominciate a sfoglarla. Non ci vuole un occhio particolarmente allenato per vedere come il testo occupi solo una piccola percentuale rispetto all'interezza di ogni pagina.

Ogni giornale, rivista o pubblicazione è diretta ad un *target*, ovvero un pubblico che andrà a leggere. Molto spesso però non si legge tutto, per vari motivi, e quindi il lettore si troverà a dover selezionare le parti che riterrà più interessanti, tralasciandone altre. In un ipotetico giornale solo testuale l'unica fonte di scelta assegnata al lettore per determinare cosa leggere risiederebbe nel titolo, nell'occhiello e nel sommario.. Ma una pagina solo di testo attirerebbe l'attenzione? Sarebbe appetibile?



bilità l'uso di una fotografia del luogo incriminato, magari con tanto di macchine incolonnate, renderà il nostro pezzo sicuramente più immediato e chiaro, oltre a fungere da richiamo per quanti riconoscendo il luogo raffigurato si possono interessare alla tematica.

Da questa semplice constatazione troviamo una prima funzione che ha l'uso delle immagini, ovvero attrarre l'attenzione del lettore che avendo un riscontro visivo immediato già pre-gusta il contenuto del testo. L'uso appropriato di un'immagine può essere quindi un buon incentivo alla lettura del "pezzo".. Se ad esempio viene scritto un commento

Un'altra importante funzione è di tipo espositivo. L'immagine può chiarire con semplicità ciò che il testo non riuscirebbe nemmeno a far immaginare. Provate ad immaginare un libro di origami senza immagini. In questi casi le immagini sono al centro dell'interesse espositivo, e il testo si può limitare a delle didascalie.

Ma come fare a scegliere le immagini corrette



te. Per prima cosa alla base c'è sempre la domanda che ogni buon grafico si pone: "cosa si vuole comunicare con questo pezzo? A chi?". Rispondendo a queste apparentemente banali domande otterrete già un buon ventaglio di risposte operative per ricercare l'immagine giusta.

L'immagine si può ricercare in due modi: se pensate di usarne una già pronta per l'uso dovreste guardare negli archivi, nelle banche dati. Anche in internet. Viceversa l'immagine potrebbe essere creata per l'occasione e in tal caso bisognerà ingegnarsi per creare ciò che ci serve.

Vi potrebbe capitare di scegliere come immagine un'illustrazione. L'arte del disegno, ora possibile anche con mezzi informatici, può

esprimere benissimo quanto volete comunicare e renderlo molto interessante. Ma ci sono anche illustrazioni molto particolari. Pensate alle prime pagine dei quotidiani. Si fa spessissimo uso delle vignette, un abile stratagemma per far pensare i lettori su un argomento facendoli anche sorridere (e attraendoli!!).

L'illustrazione ha inoltre l'indubbio vantaggio di essere "un modo per rappresentare", non è la realtà vera vista attraverso una fotografia, ma è un'immagine filtrata dalla mente e dalla matita dell'illustratore. Un pezzo illustrato ha quindi un fascino molto particolare!!

Alle illustrazioni si somma la possibilità di scegliere come immagine una fotografia. La fotografia si può usare quan-

do si vuole dare invece una rappresentazione reale a quanto si sta raccontando. Come l'esempio precedente del traffico, rende immediatamente riconoscibile l'oggetto del problema: aiuterà a passare il messaggio con maggiore chiarezza e semplicità. Non è comunque detto che si debbano usare le fotografie esattamente nel formato in cui le abbiamo in mano. Spesso si sceglie di rappresentarne solo una parte. Squadrare una fotografia quindi consiste nel delimitare la parte che ci interessa pubblicare. La squadratura una volta avvenuta con le forbici, mentre ora vengono usate le tecnologie informatiche, sicuramente più adatte specialmente per l'inserimento nella pagina: ma questa è già impaginazione...



Manipolare le immagini

testo e disegni di Giorgio Cusma

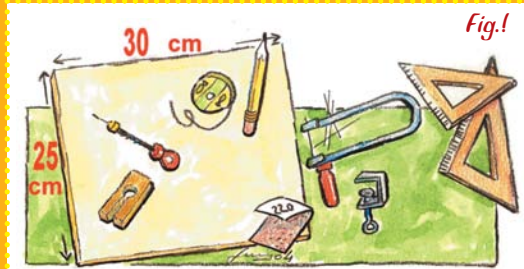
Parlando di grafica in generale e di immagini in particolare la maggior parte dei lettori, E/G ma anche Capi, ascolta, legge e poi ... si scoraggia!

Calma non dovete rinunciare a metterci tutti i disegni che volete e che farete voi stessi!

Sarà sufficiente imparare le tecniche per le riproduzioni e gli ingrandimenti con il sistema del **reticolo** e costruirsi uno strumento che, di solito, viene usato dagli E/G per fare gli schizzi panoramici. Vediamo come costruirlo, poi come usarlo ed infine come ingrandire a piacere qualsiasi disegno.

IL RETICOLO PER SCHIZZI

MATERIALE NECESSARIO: (fig.1) Una tavoletta di normalissimo compensato di cm 30 x 25 cm, tutto l'equipaggiamento per il traforo (archetto, lame, trapano, morsetto), carta vetrata (grana 220, fine), filo di nylon (quello da lenza), matita, 2 squadrette.



1. Tracciate sul compensato il disegno del reticolo (fig.2). L'unico accorgimento da tener presente è che la divisione del riquadro interno dovrà essere composta da quadrati tutti uguali. Procedete al taglio del compensato per ottenere il supporto del reticolo, finitelo scartavetrandolo. Segnate le

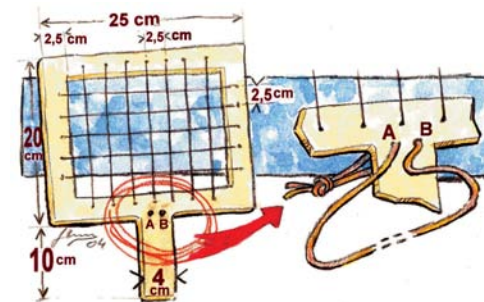


Fig.2

posizioni dei fori in cui far passare il filo di nylon ed eseguiteli con il trapano. Fate passare il filo di nylon nei fori appena fatti e saldatelo come preferite (nodo o colla). Praticate due fori nella posizione (A) e (B) e fateci passare dello spago, lasciate lo spago abbondante. **IL RETICOLO È PRONTO!**

COME SI USA IL RETICOLO

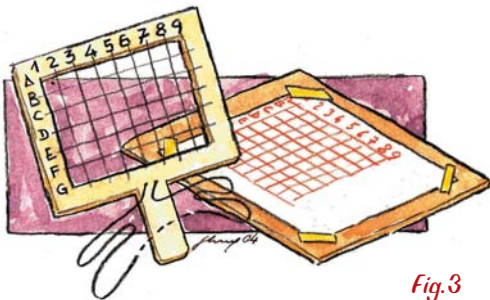


Fig. 3

il reticolo appena costruito, una base su cui appoggiare i fogli da disegno, delle puntine da disegno (va bene anche dello scotch) e fogli da disegno su cui riportare esattamente la riproduzione dei quadrati fatti con il filo di nylon), matita, squadrette e gomma.

Preparatevi un foglio di disegno che riproduca fedelmente lo schema del reticolo. (fig. 3) Passate lo spago attorno al collo, regolatelo in modo da poter impugnare il reticolo con lo spago in giusta tensione. (fig. 4)

Inquadrate il soggetto che volete riprodurre, (non solo paesaggi!) e prendete due precisi riferimenti: fate attenzione che il reticolo deve essere posizionato sempre con i punti di riferimento (A e B) esattamente al loro posto altrimenti sbalzerete tutto. Iniziate a disegnare i riferimenti nelle stesse posizioni che risultano dalla visione nel reticolo. Tralasciate eccessivi dettagli, siate sintetici. Procedete finché siete soddisfatti del risultato e non avete altro da

Fig. 4



disegnare. Sul vostro foglio, ora, dovrebbe esserci uno schizzo validissimo da esporre al pubblico senza fare brutte figure. (fig. 5)

Ma se il disegno fosse troppo piccolo? Non preoccupatevi, ora vi insegnerò un altro trucco.

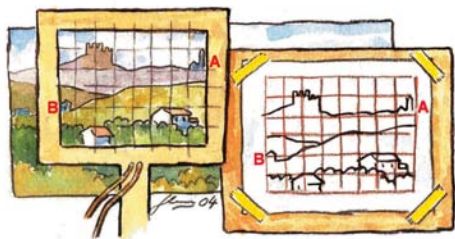
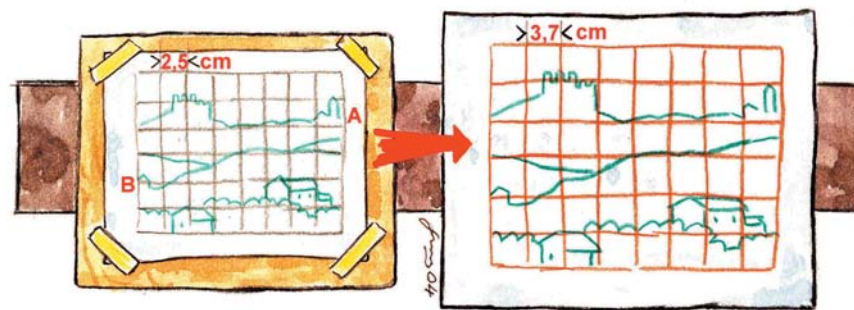


Fig. 5

COME SI INGRANDISCE UN'IMMAGINE

Questo sistema veniva usato già nel Rinascimento (forse prima??) da insigni pittori che in prima battuta eseguivano le loro opere in piccolo/medio formato e poi lo ingrandivano quanto serviva per riempire pareti, soffitti, volte o comunque grandi superfici.

La base del gioco è sempre il reticolo:



Avete già il vostro schizzo panoramico tutto bello inquadrato, ma se dovete ingrandire qualche altro disegno si traccia un reticolo in tutto simile a quello già visto: tenete presente che più saranno i suoi quadrati e più semplice sarà il lavoro di duplicazione.

Su un foglio bianco, che conterrà il disegno ingrandito, si riporterà un reticolo uguale al primo per numero e proporzioni di quadrati solo che questi saranno più grandi, di quanto? Quanto deciderete voi... ma credo sarà sufficiente ottenere dimensioni tali da poterlo inserire in un normale tabellone. Ridisegnare, ingrandita, la vostra figura diventa un'operazione semplicissima: buon lavoro!

DISEGNATORI SCOUT COME HANNO VISTO SAN GIORGIO

Mi sembrava giusto presentarvi gli ottimi disegni che valenti disegnatori scout hanno dedicato alla figura di S. Giorgio. Ciascuno di essi con stile diverso ma tutti affascinati dalla figura del santo Patrono. Tutti sono stati scout e pertanto hanno saputo realizzare disegni in cui la figura di San Giorgio si fonde con le simbologie dello scautismo.

Vediamo insieme chi sono gli Autori e poi guardiamoci con soddisfazione ciò che le loro penne (... con dietro occhi, cervello e mani abili) sono riuscite a creare.

Padre Agostino Ruggi d'Aragona: appartiene al passato più lontano, ha disegnato copertine famose dell'Esploratore (il primo Avventura) che abbiamo citato nello scorso numero. Lo stile è un po' datato ma riesce comunque a trasmettere ancora lo spirito scout che illustrava.

B.-P. : è il nostro fondatore ed era anche valente disegnatore, come dimostrano le illustrazioni delle sue opere.

Fabio Bodi: ottimo disegnatore con uno stile molto personale e molto plastico, la sua produzione continua ancora oggi ed ogni tanto produce anche per Avventura.

Pierre Joubert : francese, tornato alla casa del Padre lo scorso anno, è stato il più produttivo di tutti i disegnatori scout ed i suoi disegni hanno accompagnato la crescita di molti E/G.

Emanuele Locatelli: purtroppo la sua produzione non è molto vasta, speriamo bene per il futuro visto che è ancora molto giovane. I suoi disegni sono molto validi per la loro eleganza e precisione.

Adriano Perone: fa parte della redazione ed anche lui ha segnato la storia dello scautismo italiano con validissimi disegni carichi di azione. Disegna ormai da molti anni per le riviste E/G prima dell'Asci e poi dell'Agesci.

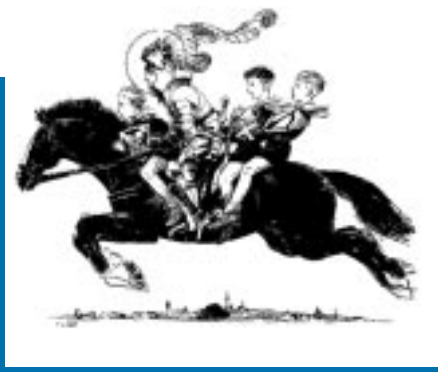
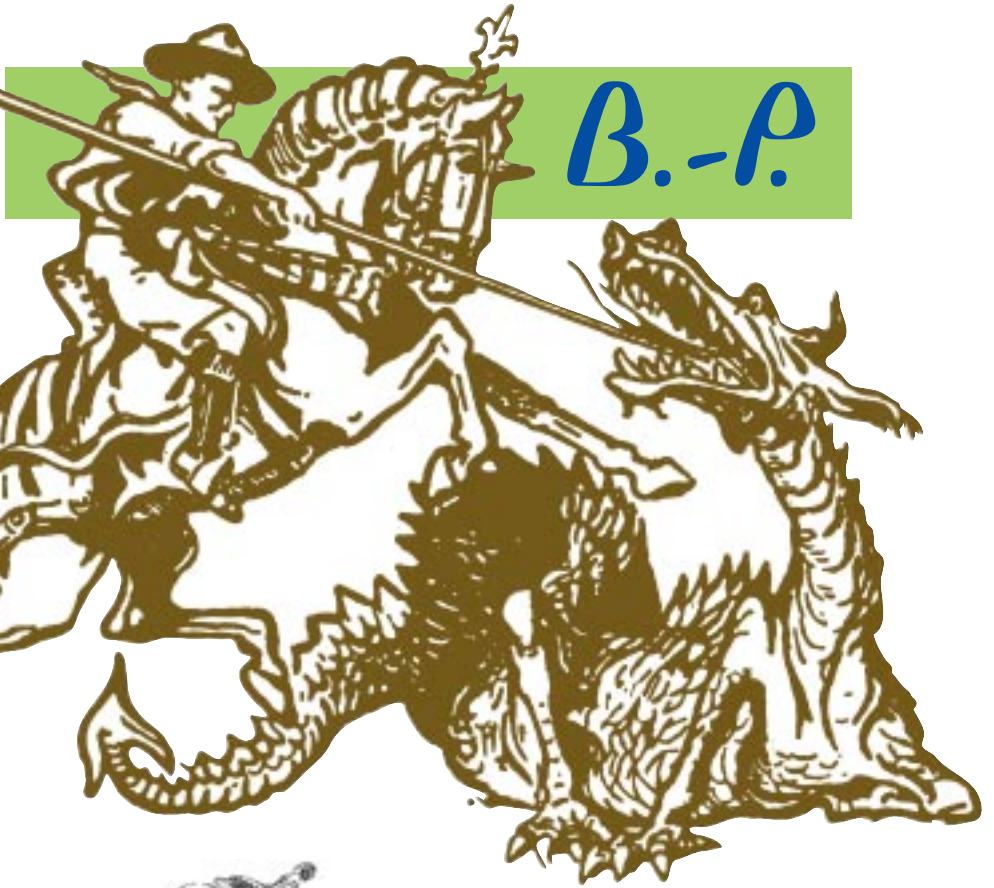


Padre Agostino Ruggi d'Aragona

Emanuele Locatelli



A CURA DI GIORGIO CUSMA
DISEGNI DI PADRE AGOSTINO RUGGI D'ARAGONA, B.-P., FABIO BODI,
PIERRE JOUBERT, EMANUELE LOCATELLI, ADRIANO PERONE



Pierre Joubert



Adriano Perone

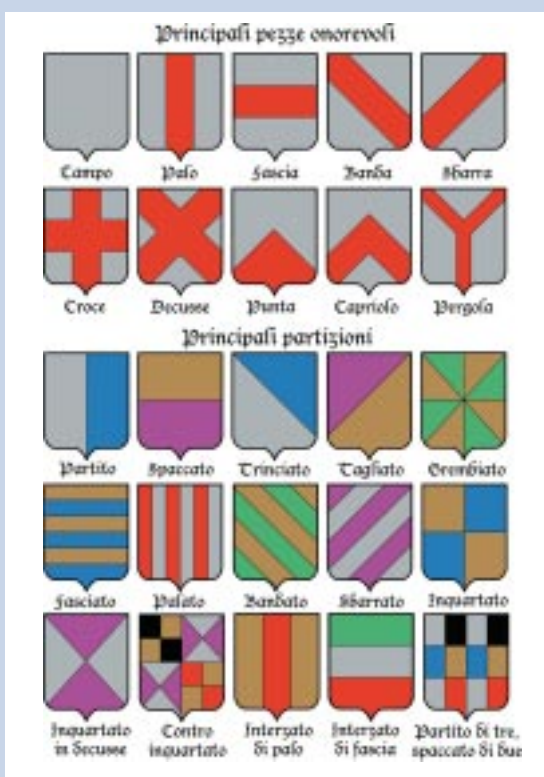
Fabio Bodi



AD OGNI SQUADRIGLIA IL SUO "BLASONE"

IL LINGUAGGIO SIMBOLICO DELL'ARALDICA

L'origine dell'araldica risale al medioevo, quando i grandi eserciti erano formati da innumerevoli gruppi, bande e contingenti di soldati e mercenari facenti capo a famiglie nobili o città differenti. Nelle grandi mischie delle battaglie campali la prima



necessità era quella di distinguere gli amici dai nemici, per non rischiare, presi dall'entusiasmo, di far fuori i "cattivi" sbagliati. Nacque un linguaggio simbolico ricco di forme, colori e figure apposte sugli scudi e sui vessilli che gli eserciti portavano in battaglia.

Si iniziò dai colori, quindi si aggiunsero delle "pezze", ossia riquadri colorati da inserire su uno sfondo di altro colore. Poi si iniziò a dividere lo stemma in "partizioni", ciascuna utilizzabile per ospitare colori, pezze e figure ulteriori.

Si cominciò ad aggiungere nelle partizioni figure mitologiche e immagini tratte dall'ambiente naturale a rappresentare la famiglia o la città, simboli per le imprese affrontate, per i titoli guadagnati, per le insegne strappate al nemico, per le onorificenze ricevute. In questo modo ciascuno stemma poteva raccontare la storia di chi lo portava.

L'"araldo" (dal tedesco *hariowaldus*) era colui che aveva il compito di "leggere" gli stemmi per riconoscere gli eserciti in battaglia.

METALLI, SMALTI E PELLICCE

Per riempire le partizioni si usano gli "smalti", che si dividono in "metalli" (oro e argento) e "colori" (nero, verde, azzurro, rosso e porpora). In più due motivi decorativi chia-



mati "pellicce" in quanto ricordano la pelliccia di due animali: ermellino e vaio (*un tipo di scoiattolo*).

Tra le regole di costruzione dello stemma è vietato mettere un metallo su fondo di metallo o un colore su fondo di colore. Ciascuno smalto porta con sé significati precisi: ne ricordiamo alcuni.

Oro: rappresenta la Fede, il sole, è simbolo del più alto grado di nobiltà, dall'armatura dorata che solo i cavalieri d'alto lignaggio portavano.

Argento: rappresenta la Speranza, la luna, l'acqua tra gli elementi, il temperamento riflessivo.

Nero: rappresenta la Prudenza fra le virtù, la terra tra gli elementi, il ferro tra i metalli, la malinconia.

Verde: rappresenta la Fortezza, la primavera e la giovinezza.

Azzurro: rappresenta la Giustizia, la fanciullezza, l'aria fra gli elementi, la collera.

Rosso: rappresenta la Carità, il fuoco tra gli elementi, il temperamento sanguigno.

Porpora: rappresenta la Temperanza, la vecchiaia e la saggezza.

L'ermellino è composto da piccole macchie nere a forma di crocette (*moscature*) in campo bianco (esiste anche il contro-ermellino a macchie bianche su fondo nero). Simboleggia l'incorruttibilità e la purezza.

Il vaio è formato da 4 serie di campanelle argento su fondo azzurro, oppure oro su fondo rosso (vaiato). Simboleggia nobiltà e dignità.

FIGURE ARALDICHE, NATURALI, IDEALI

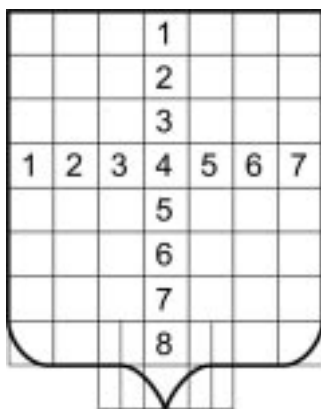


Per "figure araldiche" si intendono le partizioni e le pezze viste sopra. Ad esse si aggiungono le "figure naturali" (animali, piante, elementi della natura, e tutte le immagini tratte in qualche modo da una scienza, da un'arte o da un mestiere) e le "figure ideali" (creature fantastiche e mitologiche come unicorni, draghi, sirene, demoni, grifoni...).

Un'altra regola importante di costruzione dello scudo è che gli animali singoli devono essere sempre rivolti verso destra, intendendo (altra regola dell'araldica) la destra di chi porta lo scudo (ossia la sinistra per chi guarda). Questo perché tenendo lo scudo sul braccio sinistro, in quella posizione l'animale "avanza" con il cavaliere.

Nemmeno la postura (fermo, rampante, in corsa, guizzante, ...) dell'animale è lasciata al caso: anch'essa sarà in sintonia con il temperamento di chi rappresenta.

16



Costruire lo stemma

Illustriamo uno dei tanti metodi possibili, probabilmente tra i più semplici ed economici.

Partiamo da un progetto ben fatto su carta, che illustri la forma e tutte le decorazioni del nostro scudo, a grandezza naturale. Sarà facile ricalcare la sagoma su un foglio di multistrato da 10 – 12 mm di spessore, e ritagliarla con un seghetto elettrico (o un archetto da traforo). Rifinire i bordi con carta vetrata per levigarli ed eliminare tutte le schegge.

Per evitare che il legno assorba i colori è necessario trattarlo con tre o quattro mani di cementite acrilica ben diluita, che creerà anche un bel fondo bianco su cui ricalcare il disegno completo. Le tempere (più le vernici apposite per argento e oro) vanno benissimo per colorare le varie parti dello scudo, che andrà finito con due o tre mani di flatting (a solvente, non ad acqua) opaco, piuttosto diluito.

Lo stemma è pronto per essere appeso nel posto d'onore dell'angolo di Squadriglia, fino a quando nuove imprese reclameranno il loro spazio sul blasone.

Uno stemma per la Squadriglia

Insomma, cosa c'è di meglio per presentare la nostra Squadriglia con tutte le sue caratteristiche particolari che utilizzare i simboli dell'araldica? L'animale già ce l'abbiamo, i colori pure, aggiungiamo tutto quello che vogliamo dire di noi ed esprimiamolo attraverso le "figure", assieme ai simboli delle nostre abilità, di imprese "epiche", al motto di Squadriglia... ed ecco qualcosa che parla di noi con un linguaggio assolutamente fedele a quello degli antichi cavalieri. L'esempio qui sotto ci parla della Squadriglia Aquile, nata nel 1975, che nella sua storia ha guadagnato due specialità di Squadriglia (rappresentate da stelle) ed è esperta costruttrice di tende sopraelevate. I colori parlano di nobiltà, speranza e prudenza (oltre a essere i colori di Squadriglia che non possono mancare).

Le avventure di TOMK

Cariissimi amici anche quest'estate, come di consueto, ho intrapreso il mio viaggio vacanziero a bordo della mia mongolfiera a vapore.

Partito dalla mia miniera d'oro (ormai esaurita, sigh!) in Alaska, ho deciso di dirigere la prua verso la vecchia cara Europa, da cui provennero i miei vecchi alla fine dell'ottocento, quando in quelle lande desolate del Nord America venne scoperto il prezioso metallo giallo.



Si i miei cari provennero proprio dal vecchio Continente, ricordo sempre con piacere il racconto della loro... avventura.

Era un'estate molto afosa e mio padre e mia madre si presero una mezza giornata di vacanza, pensate mia madre non aveva mai visto il mare e fu così che il mio vecchio la convinse finalmente alla scoperta.

Inforcata la fida bicicletta, caricata sulla canna la moglie affrontò con decisione i 172 Km che li separavano dalle spiagge di Rimini.

Lì arrivati verso mezzogiorno, voi capite, la fame li attanagliò fino a spingerli in una nota trattoria della zona dove consumarono otto etti di bucatini a testa, tre polli arrosto, quattro terrine di peperonata, due tiramisù da dieci porzioni, il tutto inaffiato da quindici litri di buon vino rosso.



Dopo pranzo era quindi d'obbligo un po' di moto e per questo affittarono un pedalò e si spinsero al largo.

Dormirono di seguito tre giorni cullati dalle onde, (forse fu colpa della peperonata) a mezzogiorno del quarto giorno, al risveglio, la terra era sparita.

Per nulla allarmati e visto che mio padre aveva fatto il militare nel regio esercito come cartografo si misero a pedalare in direzione sole che cala (ovest).

Pedalarono sei mesi quindici giorni e nove ore prima di giungere a terra (mia madre non si è più seduta in vita sua, pensate prima la canna della bicicletta poi il pedalò).

Invece di giungere sulla costa romagnola toccarono terra nei pressi di Terranova in nord America, le correnti in quei tre giorni di delirio peperonatesco li avevano spinti fuori dallo stretto di Gibilterra.

Ecco quindi spiegate le mie origini americane.

Ma torniamo alle mie vacanze estive, stavo dirigendo verso Est quando il mio segnalatore ai fotoni ionizzanti mi ha avvertito che più o meno al centro del Mediterraneo, proprio

dalle parti della mia terra d'origine si alzavano a centinaia alte colonne di fumo.

Incuriosito ho rivolto la prua verso quella direzione e sono arrivato ad avvistare la nostra bella Italia.

Quattro punti di essa hanno però attirato la mia attenzione in modo particolare, lì c'erano delle grosse macchie di azzurro tutte vicine, una era al nord, una al centro, una a sud ed una infine su un'isola.

Ho puntato il mio super cannocchiale e sapete cosa ho scoperto? Migliaia di ragazzi, tutti vestiti uguali, sotto le tende, cucinavano, correvano, giocavano.

Militari, ho pensato in un primo momento, ma poi mettendo a fuoco ho visto uno strano simbolo sui loro taschini sinistri.

Consultando il mio super-mega-iper calcolatore elettronico che ho denominato, badate bene: **Fuffy**,





ho scoperto che questi altri non erano che boys scout!

Ne avevo già sentito parlare in Canada, in America, avevo saputo che questi erano ragazzi in gamba, molto

ordinati, capaci di cavarsela in ogni circostanza, in grado di costruire tavoli, cucine, torri con l'uso di pochi pali di legno e corde.

Allora mi sono armato della mia super macchina fotografica ed ho cercato di immortalare alcuni di questi capolavori della manualità scoutistica.

Ed ecco cosa sono riuscito a carpire: foto 1. E poi ancora: foto 2. Per non parlare poi di:

foto 3. Certo che comunque non è detto che si sia trattato proprio di Boys Scout: foto 4. Forse con il mio super obiettivo sono andato oltre: foto 5. Forse ho centrato altri, altre associazioni, altri gruppi. Forse no: foto 6.

No! No! Mi pare siano proprio loro anche qui si vede



bene, sono vestiti di azzurro, sì sì non c'è dubbio.

Beh avevo altre foto, ma il mio fotografo si è rifiutato di stamparle, dice che si è sentito poco bene..ci credo. Del resto anch'io a questa vista ho girato la prua e mi sono diretto in tutt'altro luogo a passare le vacanze.

Peccato, avevo tante domande da fare a questi ragazzi e..avrei potuto insegnare loro tante cose.

Sarà per un'altra volta...forse.

Terenzio Mac Kenzie

P.S.(il cognome l'ho cambiato, mio padre si chiamava Scannalupi, voi capirete in Alaska) mah!



CERCATE L'ERRORE

Al Campo Nazionale c'eravamo anche noi di Avventura ed in archivio abbiamo qualche foto "strana" (!!!!!), simile a quelle di Terenzio, ma non intendiamo infierire!!!

Comunque ne vogliamo proporre almeno una, una soltanto, senza commenti, ma con una domanda:

CHE C'È DI SBAGLIATO NELLA FOTO N°7?

Lo facciamo diventare un concorso? Perché no!!

Il **primo E/G** che invierà la risposta esatta, **via mail** a: **scout.avventura@agesci.it**, riceverà in omaggio una copia del manuale di Mario Sica dal titolo "**Cerimonie Scout**" edito dalla Nuova Fiordaliso.

Lo stesso premio **alla prima risposta esatta** che ci giungerà **via lettera**, in questo caso inviate a: Agesci - Redazione di Avventura - **Foto con errore** - Piazza P.Paoli 18 - 00186 Roma RM.

Topo di musicoteca

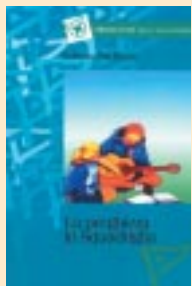


Autore: Roberto Del Riccio

Titolo: LA PREGHIERA IN SQUADRIGLIA

Prezzo: 4,50 €

Editrice: Nuova Fiordaliso



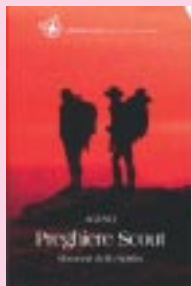
Questo non è un libro di preghiere, ma un libro che aiuta a organizzare la preghiera di Squadriglia. Lo spiega bene l'autore all'inizio del volume. In un primo momento può sembrare difficile utilizzare gli schemi proposti, ma mettendoli in pratica con buona volontà ci si rende subito conto di quanto possano essere utili. Certamente da soli non bastano, ci vuole anche l'apporto della creatività e del lavoro dei componenti della Squadriglia, ma senza... è più difficile organizzarsi. E la preghiera è uno dei momenti più importanti di tutta l'esperienza della vita di Squadriglia.

A cura di Don Giorgio Basadonna

Titolo: PREGHIERE SCOUT

Prezzo: 4,00 €

Editrice: Nuova Fiordaliso



Questa è invece una raccolta delle più tradizionali preghiere Scout. È accompagnata da una presentazione in cui il curatore ne chiarisce l'importanza e le possibilità di uso. Troviamo qui le preghiere di ogni branca, dai Lupetti e Coccinelle sino ai Capi, ognuna di esse è accompagnata da foto significative di vita Scout. Un piccolo libretto da tenere sempre appresso, che ci troveremo a sfogliare anche più avanti sul nostro sentiero e sulla nostra strada di Scout.

Autore: B.-P.

Titolo: SCAUTISMO PER RAGAZZI

Prezzo: 11,36 €

Editrice: Nuova Fiordaliso



Ed ecco la presentazione del libro tratto dai sei inserti di cui si è parlato nel n°2/2004 della nostra rivista. Sono ventisei chiacchierate (immaginiamo B.-P. che ci parla ad un fuoco di bivacco) con cui viene esposto tutto il metodo scout. L'autore lo descrive utilizzando simpatici disegni, indicazioni e suggerimenti, insieme a storie ed esperienze di vita vissuta. Certamente sono racconti di quasi cent'anni fa, ma mantengono intatta tutta la loro freschezza e tutto il loro valore morale e pratico: lo spirito che anima una Guida o un Esploratore è lo stesso anche oggi. Un libro da mettere in prima fila nella nostra biblioteca.





Giochi per la Squadriglia

L'AVVITATORE

Materiale: un'assicella di legno morbido spessore 3 cm., un cacciavite, una squadretta in metallo con due fori di fissaggio per ogni Scout/Guida, viti lunghe cm. 2 ?.

Esecuzione: Al via del CSq, a turno, uno Scout/Guida raccoglie il cacciavite e nel più breve tempo possibile deve avvitare le due viti nei fori della squadretta che rimarrà appesa alla tavoletta.

Al CSq il compito di cronometrare il tempo che viene impiegato da ogni Scout/Guida per svolgere l'operazione di avvitamento. Vince chi impiega il minor tempo.

L'IDRAULICO

Materiale: un sifone di plastica per scarico lavandino (composto da: sifone vero e proprio, giunti, guaine e raccordi vari).

Esecuzione: Al via del CSq a turno, ogni Scout/Guida, dovrà cimentarsi nel più breve tempo possibile per assemblare a regola d'arte il sifone. Mentre lo Scout/Guida esegue la procedura di assemblaggio, gli altri membri della Sq. che non devono osservare l'esecuzione materiale dell'assemblaggio da parte del compagno, intonano un canto d'incitamento.

Al CSq il compito di cronometrare il tempo di esecuzione di ognuno che comunque non deve superare il tempo a disposizione di 5 minuti.

CACCIA AL SEGNALE

Materiale: fotocopiare a colori in più copie i principali segni stradali, incollarli su cartoncino pesante e ritagliarli, una piantina ingrandita (o una parte) della propria città.

Esecuzione: invitati dal CSq ogni componente della Sq. dovrà percorrere con attenzione un percorso ben definito all'interno della città cercando di memorizzare tutti i segnali stradali che si incontrano lungo il percorso. Rientrati alla "base" ciascuno dovrà tracciare sulla cartina il percorso eseguito collocando nel punto esatto i segnali stradali incontrati. Tutti insieme si ritornerà lungo il percorso per una verifica..

Lo stesso gioco può essere proposto alla rovescia, ossia preparare sulla piantina il percorso predefinito inserendo errori nella sistemazione dei segnali. Far osservare attentamente ai componenti la Sq. il percorso e invitarli in un tempo successivo a ripercorrerlo veramente cercando di individuare gli errori volutamente impostati sulla piantina. Verifica successiva tutti insieme.

IL SARTO

Materiale:

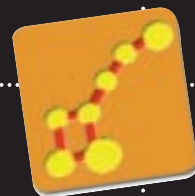
un paio di forbici e un pezzo di tela alto 60 cm. e largo 50 cm. per ogni Scout/Guida.

Esecuzione: Al via del CSq ogni Scout/Guida dovrà iniziare a tagliare la tela in strisce larghe 5 cm. Le strisce da tagliare dovranno essere, ovviamente, dieci. Vince chi finisce per primo.

LA SEGNALETICA STRADALE

Materiale: fotocopiare a colori i principali simboli stradali, incollarli su cartoncino pesante e ritagliarli, una scatola di cartone.

Esecuzione: A turno ogni componente la Sq. estrarrà dalla scatola un segnale stradale. Ad alta voce chi ha estratto il segnale dovrà darne l'esatta denominazione. Se ciò avverrà gli sarà riconosciuto un punto, se chi ha estratto il segnale non ne conosce la definizione esatta, dovrà con mossa veloce lasciarlo cadere sul tavolo. Gli altri componenti la Sq. dovranno per alzata di mano fulminea accaparrarsi la prenotazione per la risposta. Se sarà esatta verrà assegnato un punto altrimenti si lascerà ricadere il segnale sul tavolo. Si continua sino alla fine dell'estrazione dei segnali dalla scatola. Vince chi alla fine avrà accumulato più punti.



Il Cielo stellato di Luglio

La porzione di cielo, mostrata in figura, è quella che si vede **alle 24.00 del 15 luglio** da ogni parte dell'Italia. Poiché la nostra penisola si estende per alcuni gradi di latitudine, la mappa avrà delle leggere variazioni rispetto all'immagine reale del cielo ma solo per la visibilità delle stelle più vicine all'orizzonte. Dalla Sicilia si vedranno meno costellazioni all'orizzonte Nord e tutte quelle verso Sud. Dalla Valle d'Aosta, al contrario, si vedranno tutte quelle a Nord ma non tutte quelle segnate a Sud.

Sulla direttrice **NORD-SUD**: sono visibili **LINCE**, all'orizzonte **N**, il **CIGNO** (con Deneb), abbastanza alto, l'**AQUILA** (con Altair), quasi allo zenith, il **SAGITTARIO** ad altezza medio-bassa verso **S**.

Verso **OVEST** invece troviamo: la **VERGINE** ed il **LEONE MINORE**, parzialmente tramontati. La **CHIOMA DI BERENICE**, la **BILANCIA** e lo **SCORPIONE** (con le luminose Antares e Shaula), prossimi al tramonto. A media altezza: i **LEVRIERI**, il **CONTADINO** (con Arturo), il **SERPENTE**, l'**OFIUOCO** e la **CORONA BOREALE** (con Gemma). Più alti: **ERCOLE**, la **LIRA** (con Vega) e lo **SCUDO**, da

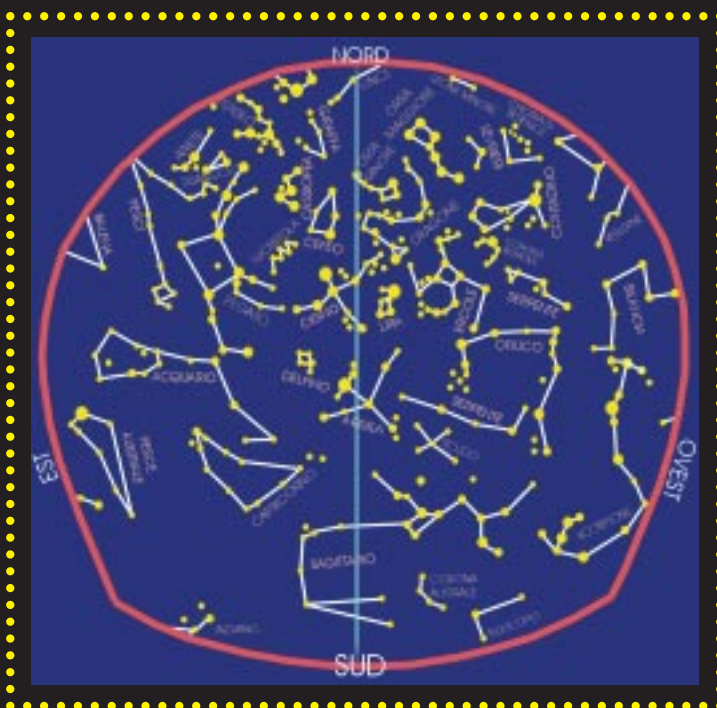
cercare con attenzione perché composto da deboli stelline.

Verso **EST**: sta sorgendo l'**AURIGA**. Appena sorte **PERSEO**, **ARIETE** e **TRIANGOLO**. Queste ultime due sono poco visibili ma vale la pena provare ad identificarle per testare la vostra abilità. **ANDROMEDA**, **PEGASO**, **ACQUARIO** e **CAPRICORNO** hanno già raggiunto la metà del cielo, mentre sono un po' più alte le debolissime **LUCERTOLA** e **DELFINO**.

Nella zona dell'**ORSA MINORE** sono ben visibili a media altezza l'**ORSA MAGGIORE** (circa verso NW) e **CASSIOPEA** (circa verso NE) e la **GIRAFFA**, poco luminosa; più alti: **CEFEO** (circa verso N) ed il **DRAGONE** (circa verso NW).

La stessa porzione di cielo è visibile in cielo:

alle **04.00 del 15 maggio**
alle **22.00 del 15 agosto**
alle **02.00 del 15 giugno**
alle **20.00 del 15 settembre**



Il cielo di notte

Il Cielo stellato di

Agosto

La porzione di cielo, mostrata in figura, è quella che si vede **alle 24.00 del 15 agosto** da ogni parte dell'Italia, con le avvertenze già espresse per il mese precedente

Sulla direttrice **NORD-SUD**: sono visibili **CEFEO**, media altezza, **ACQUARIO**, più alto, e subito sotto il **CAPRICORNO**. Queste due ultime costellazioni, pur possedendo dei nomi molto noti in quanto sono presenti in ogni oroscopo (si tratta infatti di costellazioni zodiacali) non annoverano stelle significative e pertanto sono piuttosto difficili da localizzare. In una notte con ottima visibilità e con un po' di pratica, prima o poi, ci riuscerete.

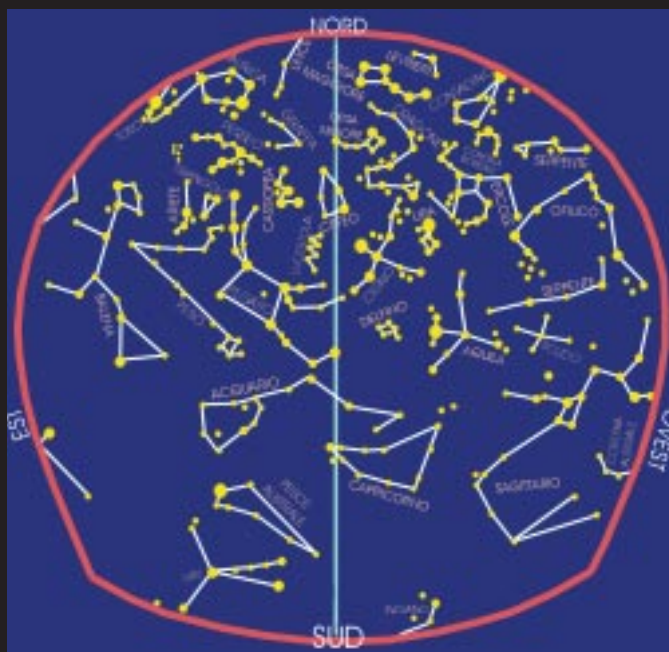
Verso **OVEST** invece troviamo: i **LEVRIERI**, il **CONTADINO** (con Arturo), il **SERPENTE**,

l'**OFIUCO**, il **SAGITTARIO** e la **CORONA AUSTRALE**, tutte prossime al tramonto e quindi basse sull'orizzonte. A media altezza: la **CORONA BOREALE** (con Gemma), **ERCOLE**, il **SERPENTE** e lo **SCUDO**. Più alte: la **LIRA** (con Vega), il piccolo **DELFINO**, il **CIGNO** (con Deneb) e l'**AQUILA** (con Altair).

Verso **EST**: all'orizzonte il **TORO**, sorto appena parzialmente

Appena sorte l'**AURIGA**, le **PLEIADI** e la **BALENA**. Alle medie altezze ci sono: **PERSEO** accompagnato dalle poco luminose **ARIETE**, **TRIANGOLO**, **PESCI**, **ACQUARIO** e **PESCE AUSTRALE**. Più in alto brillano: **ANDROMEDA**, **PEGASO** e la piccola **LUCERTOLA**.

Nella zona dell'**ORSA MINORE** sono ben visibili: bassa sull'orizzonte l'**ORSA MAGGIORE** (circa verso NNW), più in alto: la **GIRAFFA**, **CASSIOPEA** (circa verso NNE), **CEFEO** (verso N) ed il **DRAGONE** (circa verso NNW).



La stessa porzione di cielo è visibile in cielo:

alle 04.00 del 15 giugno
 alle 22.00 del 15 settembre
 alle 02.00 del 15 luglio
 alle 20.00 del 15 ottobre

C'è posta per voi



A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA
FOTO DI BRUNO GONNELLA



ELEONORA CORDONE – È una “Scoiattola” da tre anni e vorrebbe corrispondere con tutti voi! Ama la musica, leggere ma soprattutto giocare! Suona il pianoforte....! Chi vuole corrispondere le scriva in **via Garibaldi 52 - 71017 Torremaggiore FG**

GIADA GAZZANO - Una Guida della Sq. Lupi Rep. Algol-Antares del Brindisi 1, è stata al Campo Nazionale e vorrebbe ritrovare E/G conosciuti in quell'occasione ma poiché è molto simpatica, con la testa tra le nuvole ed ama tanto divertirsi, estende il suo invito a scriverle anche a tutti coloro che la vogliono conoscere, l'indirizzo? Ecco: **via Imperatore Costantino 19 72100 Brindisi**

LARIA GLORIOSO – lei rappresenta “5 ragazze, 5 corpi ma una sola anima!!!” Che poi sarebbero la Sq. Volpi del S.Ninfa 1°. Cercano *pen friends* ed hanno tanta voglia di conoscervi tutti! Forza allora scriverle in **via Mazzini 8 – 91029 Santa Ninfa TP**

MARTINA MONTALTO – Attende che qualcuno le scriva: ama ogni tipo di canzone e le piace giocare (...come a tutti insomma!). Il suo indirizzo è **Via Capellani 2°- 96010 Ferla SR**

VALERIA PAGIN – Ehi, fermati un attimo!!!! sta parlando con te... si proprio con te! Ha sentito che stai cercando una guida simpatica, un po' pazza che ama la musica, che assicura la risposta al 100%? Allora? Non perdere troppo tempo! Scrivi in **via Cavour, 25 – 37051 Bovolone – VR**

DORIANA RESTANTE – A tutti gli E/G d'Italia! Sì, proprio a tutti: ci sei dentro anche tu! Come non rispondere ad un simile appello da una Guida che non vede l'ora di trovare nuovi amici sparsi in tutta la nostra penisola. Scrivetele al seguente indirizzo: **via Sotto la Torre 2 – 04010 Cori – LT**

MARIKA RICCI – “Ciaooo! Sì, sto salutandoti che stai leggendo questo annuncio!” Inizia così il suo intervento in cui si dice pronta a ricevere lettere da E/G di tutta Italia e, logicamente, di rispondere a tutti! È allegra, simpatica stravagante e... se volete scoprire altro dovrete scriverle in **via Olanda n°31 - 93012 Gela CL**

Le Guide della Sq. **Koala**, del reparto “ATTIMO FUGGENTE” Acireale 4, desiderano corrispondere con Scout simpatici a cui piace la vita all'aperto e con cui poter scambiare opinioni bans giochi ecc.. contattateci presto! Un saluto da tutte le Koala..... questa è la nostra e-mail: **sq.koala@libero.it**

Scrive la Csq dei **Lemming** del reparto femminile Antares del gruppo Genova 54, che con tutta la sua Sq. desidera incontrare Squadriglie o Reparti della loro Zona. Vi saranno molto grate se risponderete numerosi alle loro richieste! Se volete vivere questa nuova avventura insieme ad una Sq simpatica e aperta, contattatele immediatamente tramite e-mail all'indirizzo: **giuseppe_pesenti@libero.it** (la Csq Elisa)

Abbiamo superato l'inverno, siamo ormai dentro alla primavera ma la voglia di avere nuovi amici non abbandona i cuori di tanti E/G che con le loro penne prima “bussano” alla nostra porta e poi volano con le loro lettere in ogni angolo del nostro bel Paese!

Siamo sommersi dalle vostre richieste, che ormai ci giungono numerose anche via mail, e cerchiamo di accontentare tutti solo che lo spazio disponibile non è molto e dobbiamo chiedervi di avere pazienza. Nessuna richiesta viene cestinata, se ci avete scritto per dirci che siete alla ricerca di avventure letterarie, con grafomani simili a voi, prima o poi il vostro indirizzo apparirà su queste pagine. Quindi non scoraggiatevi ma sappiate attendere ed intanto potete scrivere a quanti già ora lo chiedono.



L'ULTIMA DEI CAIMANI
IL DRAGO E SAN GIORGIO



NON SI PREOCCUPI
SIGNOR DRAGO
CI PARLO IO
...

OGNI ANNO LA
STESSA STORIA
...
MA CHE GLI HO
FATTO?

GLIELO DICO
SEMPRE IO:
GIORGIO LASCIA
STARE I DRAGHI
CHE NON CE N'È
QUASI
PIÙ....
MA LUI NIENTE:
L'È PRODE QUANTO
TESTARDO

ERMELLINO SAGGIO 2004

