

EURO JAM

Avventura



Anno XXX - n. 24
20 settembre 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

EURO JAM 2005
RISULTATI CONCORSO DEL PONTE
RINNOVO PROMESSE
CON IL SANTO PADRE

S O M M A R I O

settembre

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, Adriano Perone, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, Padre Stefano Roze, Isabella Samà, Stefano Sandri, Alessandro Testa, Geppa Tresca, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Grazie a: Diletta Calabrò, Martina Casolini, Marika Fabris, Noemi Ottaviani, Rosanna Privitera, Federica Rocco, Laura Secci

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: Franco Bianco, Giorgio Cusma, Riccardo Francaviglia, Pierre Joubert, Adriano Perone, Elisabetta Percivati, Stefano Sandri, Jean Claudio Vinci

Foto di: archivio Agesci, Giorgio Cusma, Bruno Gonella, Emilio Gallino, settore Nautico, Marc Vervoort, Paolo Ruffini

Foto di copertina: Bruno Gonella

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.

Nuove Squadriglie e promesse

3

con il Santo Padre

Come fu che Ottavio inventò la macchina del tempo

4

e diventò il peggior Capo Squadriglia del mondo

Questi vice un po' così...

6

Che significa essere un Capo Squadriglia

8

Il più bel "volo" di Francesco

10

Il vecchio e il nuovo

12

L'alfabeto della buona uscita di Squadriglia

14

Io verifico e tu?

16

Tutto quello che un Capo Sq. deve sapere.

18

Tanto per cominciare!

Topo di musicoteca

20

Giochi per la Squadriglia

21

C'è posta per voi

22

INSERTO

23

	A	B	C
CAMPISMO	0	1	5
ASTRONOMIA	3	4	5
METEO	0	5	3
GIORNALISMO	3	1	5
ESPRESSIONE	4	4	5
ESPLORAZIONE	5	3	5
PRONTO INTERVENTO	0	5	0
ARTIGIANATO	1	5	3
CUCINA	3	5	1
OLYMPIA	1	3	5
ALPINISMO	4	5	4
NATURA	2	5	4
NAUTICA	5	2	4

SOLUZIONI SULLA VERIFICA DELLA MISSIONE (Avventura 6/2004 pagg 62-64)

Assegna alle tue risposte i punteggi indicati in tabella, se totalizzi:

Da 41 a 65 – Sei competente, l'imprevisto è sempre dietro all'angolo ma hai la preparazione adeguata per affrontarlo con sicurezza: auguri!

Da 21 a 40 – sei abbastanza preparato ma la tua competenza ha delle lacune che non vanno trascurate. Puoi rimediare con la tua Squadriglia.

Da 0 a 20 - dovresti pensare seriamente a prendere lezioni di competenza, consulta i tuoi Capi.

CONCORSO DEL PONTE

Solo una breve comunicazione per soddisfare la vostra curiosità: sui prossimi numeri faremo un resoconto più completo. Le Squadriglie partecipanti sono state 38, eccovi le prime classificate:

1° - TIGRI - Treviso 7°

2° - SQUALI - Breganze 1°

3° - CONDOR - Cornedo 1°

E per il "ponte senz'acqua" il primo posto va alla Sq. GIAGUARI - Settimo 1°

NUOVE SQUADRIGLIE E PROMESSE CON IL SANTO PADRE

Siamo ormai prossimi all'inizio del nuovo anno scout. Dopo i Campi Estivi c'è stato un momento di pausa nelle attività che ora però sono già ricominciate. In giro c'è una grande agitazione: di questi tempi i Reparti si rinnovano, ma soprattutto si rinnovano le Squadriglie.

E' tempo di passaggi! E se dai Branchi e dai Cerchi salgono Lupetti e Coccinelle è pur vero che molti E/G ci lasciano per passare alla branca Rover/Scolte. I più grandi, quasi tutti Capi Squadriglia, i punti di riferimento, quelli tanto competenti, quelli che hanno fatto diventare Scout e Guide molti Piedi Teneri, escono dalle Squadriglie e consegnano i guidoni ad altre mani.

Ora toccherà ad altri prendere il loro posto, è sempre stato così anche se il cuore non vorrebbe succedesse. Come saranno i nuovi Capi Squadriglia? Assomiglieranno a quelli che se ne sono andati? Cercheranno di essere come loro, punti di sostegno e pur rispettosi anche del più piccolo novizio?

Di certo ciascuno di essi impugnerà il guidone impegnandosi a fare della Squadriglia che gli viene affidata la migliore del Reparto con la collaborazione di tutti i suoi componenti.

E la Squadriglia continuerà il proprio cammino scoprendo che l'insuperabile Capo che se n'è andato può essere preso d'esempio per percorrere, anche senza di lui, il sentiero scout nel migliore dei modi. Sarà questa l'eredità che ha vi lasciato: vi ha resi capaci di vivere da soli la nostra grande Avventura, di sostituirlo con voi stessi... e voi, domani, lascerete nel cuore dei vostri squadriglieri le stesse emozioni e certezze. E allora via... non siate tristi ma costruite le nuove Squadriglie con tutto l'entusiasmo e l'amicizia di cui siete capaci: ci guadagnerete tutti!

Quest'anno ricorre il **30° anniversario** della nascita dell'Agesci, in occasione di questo compleanno speciale, il Santo Padre ci accoglierà in una speciale udienza in piazza S.Pietro.

Questo incontro avrà luogo il prossimo 23 ottobre ed è stato chiamato "**La nostra Promessa con te**" perché davanti al Santo Padre rinnoveremo



mo la nostra Promessa, per esprimere non solo la nostra fedeltà all'Associazione, ma anche la nostra adesione al Vangelo e l'impegno di testimoni convinti di Cristo. Festeggiando così, in modo ancor più speciale il nostro compleanno.

"**La nostra Promessa con Te**" è un momento aperto a tutta l'Associazione, per aggiungere un altro prezioso incontro ai tanti che già abbiamo avuto con il Papa, dal quale abbiamo sempre ricevuto importanti stimoli a proseguire il nostro impegno nella Chiesa e nella società.

Questo evento, così importante per noi, potrà venir condiviso anche con i nostri familiari e amici o quanti hanno condiviso il percorso di crescita della nostra Associazione.

Chi intende partecipare all'incontro dovrà far pervenire in Segreteria Centrale (Renato Oliva 06/68166270 udienza2004@agesci.it) la relativa scheda di iscrizione segnalando fra l'altro, la presenza di familiari. Verrà data a tutti la comunicazione di pervenuta iscrizione. Successivamente vi saranno inviate tutte le notizie relative agli aspetti logistici organizzativi.

Per far fronte alle spese che la preparazione di un evento così grande impone (impianto di amplificazione, libretto dei canti...) e per poter donare al Santo Padre un'offerta per le Opere di Carità del Papa, ci viene richiesto di contribuire con almeno 1 euro per ogni partecipante che potrà essere versato sul CCP n° 54849005 intestato AGESCI causale: udienza 23/10/04.

Giorgio

COME FU CHE OTTAVIO INVENTÒ LA MACCHINA DEL TEMPO E DIVENNE IL PEGGIOR CAPO SQUADRIGLIA DEL MONDO.

DI STEFANO GARZARO - DISEGNO DI ADRIANO PERONE

Ottavio era un Capo Squadriglia geniale. Aveva costruito una macchina del tempo – a guardarla sembrava un'innocua impastatrice per la pizza – ricavando le istruzioni dalla lettura al rovescio del primo capitolo, in lingua originale, di *Scouting for Boys* di B.-P. Ottavio impazziva per l'epoca dei capitani di ventura che combattevano in Italia nel 1500. Il suo idolo era Giovanni dalle Bande Nere e ogni pomeriggio, finiti i compiti, si tuffava dritto dritto nel 1526. I truci soldati della compagnia ormai non si stupivano più nel vederlo arrivare. Gli facevano lucidare le picche e le alabarde, ma non lo lasciavano combattere: «Sei troppo giovane» gli

dicevano.

Ottavio conosceva a perfezione le tecniche dello scouting: sapeva montare la tenda, era imbattibile nelle costruzioni da campo, si orientava con il sole e con le stelle, cucinava da chef, conosceva ogni tipo di segnalazione. Ma questo non bastava a fare di lui un ottimo Capo Squadriglia. In reparto, anzi, tutti erano preoccupati per il suo modo di stare con gli altri.

Un giorno avvenne un fatto straordinario: per la prima volta nella storia, il Consiglio Capi si riunì in seduta segreta, e senza avvisare uno dei suoi componenti: si trattava proprio di Ottavio, l'avete indovinato.

«È bravissimo, ma si comporta come un capo militare».

«Avete visto come usa il coltello? A volte mi fa paura».

«Anche i suoi squadriglieri lo ascoltano a occhi bassi. Lui non dà punizioni, ma li fissa in modo che quelli restano pietrificati e scattano appena lui apre bocca. Ottavio non dà spiegazioni ai suoi su che cosa devono fare: dà ordini».

Bisognava intervenire. Il Capo dei "Cobra", Federico, cominciò a frequentare la casa di Ottavio. Una volta aspettò che Ottavio fosse in bagno (il lassativo nella Nutella aveva funzionato) e corse a curiosare dietro a una tenda a quadretti che copriva un angolo della stanza. Che ci faceva quella grossa impastatrice per la pizza? E a che serviva quel seggiolino? E le manopole? 1526. Premette il pulsante. A Federico parve di trotolare in aria per alcuni secondi, finché si trovò in mezzo a una scena trucidata: un capitano vestito da libro di storia veniva trasportato su una barella. Aveva delle ferite terribili, stava morendo. Federico, invaso da terrore puro, fuggì indietro, poi svitò tutte le leve, strappò i comandi, distrusse il pannello dei pulsanti.



«Che hai fatto alla mia macchina?» gli urlò furibondo Ottavio, nel frattempo rientrato nella stanza.

«Tu sei pazzo completo – urlò ancora più forte Federico – ti ho appena salvato la vita. Lo sai che fine ha fatto quello laggiù, con l'armatura tutta nera?».

Ottavio fu fortunato. Gli fu messo accanto un bravo psicologo, i genitori cominciarono a parlargli un po' di più, ma soprattutto lo salvò l'amicizia di tutto il Reparto, ragazzi e Capi. Riccardo, il suo Vice, lo stese su un lettino e giocando a fare lo psichiatra gli fece ricordare il passato:

«Ti ricordi di quando eri zampa tenera? Che cosa pensavi del tuo Capo Squadriglia?».

«Era il nostro mito. Non serviva nemmeno che parlasse, perché noi avevamo già capito che cosa voleva chiederci. Ci conosceva uno per uno, sapeva qual era la nostra qualità migliore e puntava su quella per gli incarichi di Squadriglia, per le specialità, per qualsiasi attività».

«Conosceva anche i vostri difetti?».

«Sì, ma non ce li faceva notare troppo. Preferiva puntare sui nostri punti migliori. Partendo da quelli ci tirava su. Una volta si accorse che i nodi mi venivano naturali, e allora mi aiutò a costruire un intero portale con delle legature che nemmeno un marinaio tasmaniano saprebbe fare».

«Vi menava?» chiese Riccardo, facendo finta di prendere appunti su un blocchetto.

«Mai. Quando però gli combinavamo delle fes-



SQUADRIGLIA FORTUNATA

La Squadriglia più fortunata è quella dove le zampe tenere apprendono lo scouting osservando come fa il Capo Squadriglia, imparano a suonare la chitarra perché suonano assieme al Capo Squadriglia, sanno cucinare perché usano gli stessi trucchi del Capo Squadriglia, vincono le gare di stile perché tengono l'uniforme come la tiene il Capo Squadriglia.

serie diventava così triste che noi facevamo subito marcia indietro. Una volta mi presi perfino a botte con uno delle "Antilopi" che aveva detto che il mio Capo era un mollaccione, proprio perché ci urlava poco addosso».

«Al Campo Estivo, le pentole le lavavate sempre voi piccoli?».

«Tutti lavavano le pentole. Il primo giorno di campo, il Capo Squadriglia mi portò con lui al fiume e lavò lui le pentole per farmi vedere come si ammazzavano i batteri. E così mi insegnò piano piano tutto il resto. Se adesso so riconoscere più di venti tracce di animali nei boschi è perché me l'ha insegnato lui».

Riccardo continuò: «Non so come ti sia venuta quell'idea sballata della macchina del tempo. Quando tu tornavi da quei viaggi là, a cercare fantasmi, non sembravi neanche umano. Volevamo imparare da te i trucchi scout, ma tu ci davi soltanto ordini. Ci sarebbe piaciuto farti delle domande sul nostro sentiero, sulle tappe, ma avevi una faccia da calcestruzzo. Noi volevamo amicizia, e ci pareva di essere in guerra. Come hai fatto a ridurti così?».

«Adesso è finita, basta, – rispose Ottavio – e ricominciamo tutto daccapo. Ma tu devi darmi una mano, altrimenti che Vice sei?».

«D'accordo. Ci troviamo tutti in pizzeria domani sera?».

«Pizza? Non si potrebbe mangiare qualcos'altro, almeno per un po'?».



SQUADRIGLIA SFORTUNATA

«Capo, ordina al mio Capo Squadriglia di comandare!». Questa è la frase della vergogna che Massimo, il Vice delle "Pantere", un giorno urlò al Capo Reparto. Massimo non sopportava più di vivere in una Squadriglia di sonnambuli, dove ognuno si faceva i fatti suoi. E tutto perché il Capo Squadriglia, un vero pappamoscia, era ancora più addormentato degli altri.

QUESTI VICE UN PO' COSI'...

DI PICCHIO VOLENTEROSO - DISEGNI DI RICCARDO FRANCAVIGLIA

Non sono mai stata una Vice Capo Squadriglia, non ho mai provato tale ruolo, non ho la benché minima idea di cosa significhi lavorare all'ombra di quella "tipa" che poi, alla fine di ogni attività o Impresa, si becca tutti gli applausi e gode delle cortesie degli Esploratori più belli e intraprendenti...

Io appartengo a quella categoria fortunata che ha saltato il fosso, senza pericolo e senza fatica, sulla mia camicia dell'uniforme (tasca sinistra in basso...) ho subito cucito una doppia sbarra verde, mai una singola barra, sono stata proprio fortunata..."

Esisterà davvero questa fantomatica Capo Squadriglia?

E soprattutto siamo tutti d'accordo sul fatto che sia stata davvero fortunata?

Dunque la Squadriglia sarebbe diventata il luogo dove vivere le prime esperienze "per far carriera", subito, subito, facile, facile?

Magari qualche Capo se lo scorda, noi Esploratori e Guide mai: siamo Scout, ci piace vivere una certa Promessa, osservare una determinata Legge, abbiamo (coraggiosamente) scelto di correre controcorrente, aiutare ed aiutarci, vicendevolmente, sempre e comunque!

Non esiste questa Capo Squadriglia, non può esistere, non deve esistere...

Perché se, magari, non tutti diventeremo Capi Squadriglia, tutti saremo un po' Vice, tutti guarderemo l'altro e gli daremo una mano, in silenzio, senza apparire, senza grandi trionfi.

- Il Vice Capo Squadriglia è innanzitutto un osservatore eccezionale, silenzioso, vigile, attento alle variazioni d'umore della Squadriglia.

- Il Vice Capo Squadriglia è il collante della Squadriglia, ne traduce i pensieri e li manifesta, perché spesso si vede il Capo Squadriglia come inarrivabile perché è il più grande, il più esperto, insomma il più e non si ha il coraggio di chiedere spiegazioni.

- Il Vice Capo Squadriglia è consapevole e rispettoso dei ruoli, gioca dalla stessa parte del suo amico Capo Squadriglia, gli è complice e lo supporta, lo corregge e gli chiede spiegazioni quando e se opportuno.

Se siamo dei Vice approfittiamo di questi momenti, impariamo sin d'ora ad ascoltare e comprendere i più piccoli, a spiegare i desideri della Squadriglia al Capo Squadriglia che per un attimo non comprende.



Il dono più grande che possiamo offrire è la nostra freschezza, la nostra capacità di condividere il peso del senso di responsabilità che il Capo Squadriglia sente.

Ogni Capo Squadriglia vorrebbe avere al suo fianco un Vice capace di sdrammatizzare al momento giusto, che riesce a richiamare tutti al massimo impegno, quando lo sconforto lo ha catturato.

Pensiamoci: se noi fossimo i Capi Squadriglia che Vice vorremmo?

Ma soprattutto pensate alla Squadriglia, a quelli che vi camminano innanzi, quelli di cui conoscete ogni singola movenza quando la Squadriglia è in marcia.

Vi danno tutti le spalle, eppure sapreste riconoscerli, uno per uno; è questo uno dei vostri segreti, spesso riuscite ad avere una visione diversa da quella del Capo Squadriglia, riuscite a scovare altri lati, altri aspetti della Squadriglia, perché la osservate da un'angolazione diversa, da un'altra posizione.

E' solo condividendo tutto, fondendo le opinioni di entrambi, che il quadro risulterà essere completo.

E se avrete un Capo Squadriglia intelligente, vedrete che, alla fine, le firme di questo quadro saranno due.



ATTENZIONE! POTREBBE CAPITARVI UN...

Vice gregario: se fosse uno sportivo, sarebbe un ciclista.

Sempre al fianco del suo Capitano, silenzioso, potente ed abile nel riportarlo in vetta, quando la salita si fa dura.

Lotta e si impegna, ma sa che la volata non è per lui, al momento di tagliare il traguardo si sposta, non è lui che alzerà le braccia al cielo in segno di vittoria.

Facciamolo correre da solo, ogni tanto, magari aumenta la sua autostima...

Vice sgobbone: un mulo, gran faticatore, non discute mai agli ordini, poiché gli ordini sono fatti per essere eseguiti.

Crede e spera che gli altri lo seguano per il bene della Squadriglia e se qualcuno molla, lui è pronto a lavorare anche per due, se necessario.

Vi suona strano se vi confidiamo che appartiene ad una specie in via di estinzione?

Estremamente raro...

Vice visionario: non esistono Imprese impossibili, siringa umana di ottimismo, tormento ed estasi per la Squadriglia, riesce a convincere tutti, anche il Capo Squadriglia, li incita, li sprema, li ossessiona.

Riesce a vedere ciò che vuole e se la Squadriglia non gli crede, è capace di pretendere un Consiglio di Squadriglia straordinario.

Che la Squadriglia non proponga mai Campi sui Pirenei, zona Lourdes, inutile spiegare il perché...

Vice attentatore: ogni attività è inutile, superflua per lui, fa di tutto per sabotare o convincere la



Squadriglia che non è il caso di imbarcarsi in qualunque Odissea si presenti.

Capacissimo di lasciare a terra, aperto, il sacchetto dei rifiuti e urlare poi contro che lui lo aveva detto che quello era un posto pieno di animali...

Soggetto che spesso continua a frequentare in Reparto per certi aspetti sentimentali – romantici, necessità d'urgenza di una rilettura forzata di Scoutismo per ragazzi...

Vice scalatore: è l'esatto opposto del Vice gregario.

Va per conto suo, segue il suo di passo, è lui che fa l'andatura, le montagne non lo spaventano, purtroppo si scorda che dovrebbe essere lui a chiuderla, la fila di Squadriglia.

Si fida molto della sua forza, della sua abilità, ma però in difficoltà se gli si chiede di organizzare il gruppetto, il suo tallone d'Achille? Anche lui è un essere, se riuscite a farglielo capire, lo avete recuperato, buona fortuna...

Vice inciuciatore: è un caso patologico, non è colpa sua, gli viene naturale seminare zizzania ed incomprendimento, non lo fa apposta, ha innata la



capacità di travisare il senso delle frasi e di riportarle a terzi in maniera fantasiosa ed irreali.

È in grado di fornire ad ogni componente la Squadriglia una versione diversa di un fatto o di un avvenimento.

Soluzione per questa tipologia di Vice?

Avete presente il comportamento di Ulisse nell'episodio con le sirene?

CHE SIGNIFICA ESSERE CAPO SQUADRIGLIA

impressioni di chi lo ha fatto e desideri di chi lo farà'.....

A CURA DI GIORGIO CUSMA - FOTO DI GIORGIO CUSMA

Abbiamo svolto una piccola indagine chiedendo ad un certo numero di E/G di fornirci delle impressioni/risposte sulla figura del CSQ. Molti sono stati timidi e non ci hanno risposto, altri - che ringrazio di cuore - invece l'hanno fatto fornendoci gli interventi che pubblichiamo di seguito. Che ne pensate?

Caro Giorgio,

devo dire che sono in crisi....non saprei da dove incominciare.... Quando ero prima tappa il mio grandissimo sogno (oltre a quello di costruire la tenda sovrelevata) era quello di diventare una bravissima Capo Sq, di quelle conosciute da tutte le branche e con mille specialità cucite sulla camicia...devo dire che ero molto ambiziosa....crescendo, vedevo il mio sogno realizzarsi sempre più da vicino. Io non ho mai pensato minimamente di imitare la mia Capo Sq.

La Squadriglia, di cui ora sono la Capo, si è sciolta molte volte perchè nessuna Capo è mai riuscita a farle raggiungere le vette più alte! Quest'inverno,

finalmente, sono stata investita del compito di Capo Squadriglia e realizzando il mio sogno, sono riuscita a risollevarla la Sq! Tutti i Capi si sono complimentati con me per lo splendido risultato... volete sapere come ho fatto?! E' semplice...come mi ha detto una mia squadrigliera: - **"tu non sei un capo, ma sei una amica..."**

Ed eccovi svelato il motivo del mio successo...due sono le cose da ricordare quando si è Capo Sq:

1. Mai avere paura delle responsabilità a cui si è chiamati
2. Non bisogna comandare ma chiedere...in fondo il Capo Sq è prima di tutto, l'amico che ti guida lungo il tuo sentiero....

Questo è tutto quello che mi è venuto da raccontarti... Buon sentiero

Ermellino gentile

Diletta Calabrò - Villa S.Giovanni 1

Cara Avventura,

Penso che un buon Csq. debba saper coinvolgere tutti nelle attività ma, allo stesso tempo, sappia lasciare loro spazio. E'anche importante che sappia mantenere una certa armonia in Sq. e sia responsabile, per sé e per i suoi squadriglieri.

Per fare questo, non penso sia giusto imitare un precedente Capo, perchè è importante mostrare la propria personalità e rapportarsi ai propri squadriglieri, ma si deve apprendere dagli errori e dalle azioni di chi ci ha preceduto per migliorarsi e per rendere un buon servizio come Csq.

Federica Rocco - Gruppo Genova Levante

Caro Giorgio,

No io non sono Capo Squadriglia, sono Vice, ma in teoria dovrei diventarlo l'anno prossimo anche se non ne sono convinta perchè quest'anno ho fatto parecchie assenze. Se lo diventerò cercherò sicuramente di essere per alcuni versi come la mia attuale Capo ma per altri no. Ad esempio io cercherò di non fare differenze, o almeno non così evidenti come quelle che avvengono nella mia Sq. Eleonora la mia Capo Sq è diventata Capo al suo secondo anno e da allora ha fatto parecchi miglioramenti, se penso al fatto che al mio primo anno non ci parla-





vamo neppure. A volte però mette troppo in disparte le altre componenti della Sq e per come la penso lo non è affatto giusto. Si sa il Capo Squadriglia perfetto non esiste e non mi piacerebbe nemmeno esserlo anche se spero di avvicinarmi a quell'idea il più possibile!!

ciao

Noemi Ottaviani – Buscoldo 1°

Cara Redazione di Avventura, rispondo volentieri al vostro appello. Sarò molto felice di dirvi come vorrei essere da CSq. Innanzi tutto vorrei essere me stessa, la ragazza piena di idee e sempre pronta a dare un'iniziativa, che sa divertirsi e che è molto socievole. Per natura tendo a stabilire buoni rapporti e questo mi aiuterà sicuramente. Oltre a questo vorrei essere come il primo CSq che ho avuto e che ringrazio per aver creduto in me.

Rosanna Privitera - Catenanuova 1

Caro Giorgio, sarò una Capo Sq. come la mia, paziente e tollerante verso tutti, soprattutto le novizie, desiderosa di insegnare alle più piccole ciò che lei ha imparato nel suo percorso, facendole divertire e facendole trovare subito a loro agio... con un tocco di allegria ed esuberanza in più!

Ciauz

Laura Secci – Firenze 5

Caro Giorgio, Non so quando diventerò Capo Sq, spero al più presto, e penso che imiterò in alcune cose la mia prima Capo che è stata veramente d'esempio; anche questa che ho adesso è molto brava ma hanno talenti diversi. Quando sarò Capo

vorrò fare quello che non ho ancora fatto con la mia Sq, per provare cose nuove, ad esempio uscite di Sq, ma in particolare rendere la mia Sq attiva e la migliore di tutte le altre ma soprattutto unita e allegra. Non sarà una cosa facile ma provare non costa nulla...

Martina Casolini - Pontenure 1°

Ciao Giorgio, ho ricevuto la tua e-mail e rispondo anche se sono già passata in branca R/S.

Posso dirti che quand'ero al secondo o al terzo anno pensavo a che cosa avrei voluto fare o come mi sarei posta nei confronti della Sq prendendo anche un po' l'esempio dalle mie Csq.

Quando è arrivato il mio momento ho cercato di essere e di fare tutto come avevo sempre fatto, ponendomi verso la Sq come un'amica e una persona di riferimento contrariamente a come qualche Csq passata si era posta con me.

Prendere esempio dalle vecchie Csq mi è servito solo in parte perché credo fermamente che ognuno deve fare le cose come crede, deve essere eclettico fino ad un certo punto perché poi si rischia solo di essere la copia di un'altra persona e credo che lo scoutismo ci insegni ad esprimere il meglio di noi stessi ed essere Csq è un'occasione importante per far vedere le nostre capacità!!!!

Credo che la cosa abbia funzionato, decidere le cose assieme alla Sq cercando di assecondare un po' tutti è la ricetta migliore per fare una Sq. vincente. Penso di esserci riuscita visto anche i buoni risultati ottenuti al Campo Nazionale (costruzioni a parte). Spero di esserti stata utile comunque.

Ciao e buona strada

Marika Fabris - Spillimbergo 2



IL PIU' BEL "VOLO" DI FRANCESCO

DI LUCIO COSTANTINI - LUPO CHE CANTA - DISEGNI DI ELISABETTA PERCIVATI

Da questo racconto, dedicato ai Capi e alle Capo Squadriglia, emerge in modo evidente quel che significhi non solo essere guida costante per i propri ragazzi/e, ma anche "animatori, pur dietro le quinte. Le parole chiave? Fantasia, creatività, stile, buon gusto, originalità e... allegria.

Ricevere quella lettera lo fece sentire importante. Gli capitava di riceverne di rado. La aprì con viva curiosità mentre si accingeva ad accostarsi alla tavola insieme ai familiari. Sull'angolo del foglio, in alto a sinistra, c'era il simbolo della sua Squadriglia: un'immagine stilizzata di un'aquila del tutto simile a quella che campeggiava, rossa su sfondo bianco, sul guidone.



Sulla destra c'era la data e, sotto, cinque sole parole: "La fiamma vince il mistero". Poi, ancora più sotto: "Segretissimo. Non parlarne con alcuno". Francesco, novizio delle Aquile, girò e rigirò più volte quel foglio, lo appiccicò anche al vetro della finestra nella speranza, vana, che lasciasse trasparire qualcosa, un segno, una traccia... Nulla. Il foglio, a parte quelle poche parole, restava desolatamente vuoto. La voce della madre lo richiamò alla realtà: "Allora, Cheko - lo chiamava sempre così, affettuosamente- ti vuoi decidere a pranzare? La pasta si sta raffreddando!" Fran-

cesco si scosse dallo stato di torpore pensoso nel quale senza rendersene conto era piombato e si accinse a consumare il pasto sotto gli occhi incuriositi dei genitori e di Marta, la sorella minore. "Si può sapere chi ti ha scritto?" Alla voce sempre dolce della madre seguì quella della sorella, un po' canzonatoria: "Secondo me è una morosa!". Francesco le lanciò un'occhiataccia, ma non reagì.

"Allora?" insistette la madre. Suo padre taceva, ma si capiva che anche lui avrebbe voluto sapere... "Niente, solo un avviso per una riunione di Squadriglia" mentì, ma non poteva dire altro, anche perché c'era davvero poco da dire riguardo a quel foglio misterioso.

Consumato il pranzo a velocità supersonica Francesco si chiuse in camera, a lungo. Ne uscì ch'era quasi sera. Avrebbe dovuto studiare. Un po' lo fece, ma il suo pensiero restava fisso a quel foglio bianco. S'era scervellato per cercare qualche soluzione. Alla fine, stremato, nonostante quell'ingiunzione "Segretissimo", era ricorso a Fabio, il terzo di Squadriglia con il quale fin dal suo ingresso nelle Aquile s'era sentito in sintonia. Fabio, lo capì dal tono della voce al telefono, doveva evidentemente stare al gioco. Gli rispose infatti soltanto che quella lettera gli pareva... sim-



patica. Calcò il termine, ripetendolo: "simpatica". Lo salutò. Doveva correre in palestra, disse.

Simpatica, pensò Francesco, simpatica ripeté a voce alta... D'improvviso qualcosa gli si illuminò dentro. Che sciocco, come aveva potuto non pensarci prima? Grazie a Internet in breve ecco tutto quello che c'era da sapere sugli... inchiostri simpatici. L'inchiostro più alla portata di tutti, lesse, era il succo di limone. Per far comparire la



scrittura nascosta era sufficiente il calore d'una candela. L'accese e l'accostò al foglio: comparvero delle parole color marroncino. Francesco tirò un sospiro di sollievo!

"Se vuoi davvero essere delle Aquile trovati venerdì prossimo alle diciotto in punto presso il castagno antico del Parco delle Ricordanze". La firma era quella di Nicola, il Capo Squadriglia.

Il giorno fissato Francesco uscì con una scusa qualsiasi. Raggiungere il castagno più vetusto del parco cittadino fu un gioco da ragazzi. Ad attenderlo però non c'era nessuno. Era quasi buio. L'albero era enorme, rugoso e cavo. Dentro potevano starci comodamente due persone. Francesco, anche se con un po' di esitazione, entrò nel ventre oscuro della pianta. Eccoli lì la lettera, la intravide infilata in una grossa fessura del tronco. Uscito, si accostò a un lampione e l'aprì: un messaggio in alfabeto Morse. Non ci capì nulla. Fu Fabio che questa volta, paziente, l'aiutò, ben conscio che a un novizio non si poteva chie-

dere troppo. Il messaggio diceva: "Sarai dei nostri se alla prossima riunione di Squadriglia porterai con te una foglia di Ginkgo biloba, una piuma bianca di gabbiano e un foulard rosso. Seguivano le firme di tutti gli squadriglieri.

Per rintracciare un esemplare di Ginkgo biloba Francesco ricorse al padre che volentieri lo guidò fino a una villa sulle rive del fiume dal cui muro di cinta sporgevano dei rami di quella pianta. Il padre, memore della sua permanenza negli Scout, gli spiegò che si trattava d'un albero particolarissimo, superstite di antiche ere geologiche, i cui frutti, pur maleodoranti, trovavano efficace impiego in medicina. La piuma la rimediò, non senza fatica, sulla spiaggia, ben attento a non confonderla con quella d'un comune colombo. Compresa l'uso cui era destinato il foulard solo quando alla festa che la Squadriglia organizzò per lui, fu invitato a travestirsi da pirata, come tutti gli squadriglieri.

La Squadriglia lo accolse con un canto un tantino inquietante: "Pende un uomo dal pennone/ tutto nero di catrame...", roba da far venire i brividi! Squisita la torta preparata da Alfonso, il cuoco di Squadriglia! Fu tutto molto divertente: i canti, le danze. Fu anche emozionante, soprattutto quando Nicola, il Capo Squadriglia (per l'occasione s'era occultato un occhio con una benda nera e dalla manica sinistra gli usciva un improbabile uncino!), con tono solenne gli consegnò di fronte agli squadriglieri silenziosi e partecipi, gli omerali neri e verdi di Squadriglia. Ne fu orgoglioso. Poi, nel cortile accanto alla base di Reparto, Francesco fu scaraventato per ben tre volte in aria, mentre gli Scout delle Aquile, che formavano un

cerchio compatto, guidati dalla voce ferma di Nicola rispondevano al suo "Erkiabò!" con dei fragorosi "Eri!". Mentre volava alto Francesco non ebbe paura: era sicuro che braccia robuste lo avrebbero riaccolto. In quel momento capì che ormai anche lui era divenuto uno di loro: un'Aquila. Sentì la gioia, forte, dilatarglisi nel petto.



IL VECCHIO E IL NUOVO!

le paure di chi va e chi resta...problemi di CSO.

DI STEFANIA MARTINIELLO - FOTO DEL SETTORE NAUTICO E DI MARC VERVOORT

Il Campo Estivo si è da poco concluso, le vacanze sono finite... è arrivato il momento per Giuliano, Capo Squadriglia della Squadriglia Torpedini di cominciare a pensare al momento dei passaggi, e soprattutto di predisporre ogni cosa per lasciare la Squadriglia nelle mani di Andrea, suo efficientissimo Vice.



Ogni volta che Giuliano pensa che tra poco passerà in Noviziato, gli si stringe lo stomaco, un po' per l'emozione, un po' per il pensiero di dover lasciare la sua adorata Squadriglia... non che Andrea non sia all'altezza del ruolo che sta per ricoprire, ma le paure sono tante ...

Andrea si è un bravo ragazzo, ma trattare con lui spesso è tutt'altro che facile.

Cosa succederà quando Mario, ottimo Capo Reparto, si troverà a doverlo rimproverare per qualcuna delle sue mancanze? Andrea riuscirà davvero ad obbedire? Giuliano sa bene che spesso Mario è particolarmente duro, lo fa solo per spronarli a fare sempre meglio, quindi pensa che sarà davvero importante riferire ad Andrea tutti i "trucchi" per andare subito d'accordo con Mario.

E durante il Consiglio Capi, Andrea lascerà parlare gli altri, visto che vuole avere sempre l'ultima parola? Ma Giuliano sa che il suo Vice verrà subito conquistato dalla splendida sensazione che si prova quando si ha la grossa responsabilità di gestire la vita dell'intero Reparto insieme al Capo Reparto. Prendere insieme decisioni, pensare alle attività, ai posti per i campi, cercare sempre nuove ed appas-

sionanti idee per entusiasmare i piccoli del Reparto è bello e fa crescere il Consiglio Capi rendendolo forte ed affiatato.

E poi, se ad Andrea dovesse succedere di nuovo come lo scorso anno di prendersi una bella cotta? Certo, la biondina della classe a fianco era davvero niente male, ma il poverino, era così preso dalla sua storia che è letteralmente sparito per qualche settimana ma questa volta certamente non potrà prendersi il lusso di abbandonare la Squadriglia!

E infine, in barca, saprà essere un buon Capo Equipaggio? Andrea è un ottimo velista, appassionato e anche un po' spericolato, adora giocare col vento e spingere la sua barca al limite, ma avrà la stessa passione nel seguire i più piccoli? Bisogna essere sempre attenti, pensare ad ogni singolo membro dell'equipaggio, assegnare i ruoli in base alle capacità ed alle competenze, far rispettare la sicurezza a bordo e soprattutto essere autorevoli nel farsi ascoltare e tempestivi nel dare ordini. Ma nonostante i numerosi dubbi è sicuro che l'intera Squadriglia non potrà restare indifferente al suo splendido esempio: quando Andrea è in barca fa davvero venir voglia di arrivare ad essere competenti come lui!!

E mentre Giuliano si tormenta con tutti questi pensieri, c'è anche il nostro Andrea, che dal suo canto è a dir poco terrorizzato.

Lui sempre baldanzoso, sempre pronto a sfidare il mondo, sa bene che non sarà facile riuscire ad avere la dolcezza e la pazienza che Giuliano riusci-



La Squadriglia cammina



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.6 di SETTEMBRE 2004

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

INCARICO	USCITA IN GIORNATA	USCITA PER PERNOTTAMENTO
CICALA	“Una Squadriglia che canta è una Squadriglia che cammina” dice un antico proverbio scout, sarà cura della cicala far sì che i canti accompagnino la marcia ed i momenti d’allegria! Sfoderare un bel libretto di canzoni con cui ampliare le conoscenze musicali di tutta la Squadriglia.	
CUCINIERE	Porta con sé un fornello, pentolino e quanto necessario per preparare una bevanda calda che va sempre bene quando fa freddo e rende in ogni caso piacevole una sosta.	Provvederà a preparare il menù e ad acquistare i viveri, raccoglierà il necessario materiale (pentole e fornelli) di cucina: viveri e materiale specifico vanno poi divisi tra gli zaini di tutti. Lui preparerà i pasti mentre le pentole le laveranno gli altri.
INFERMIERE	Porta con sé la cassetta P.S., già controllata, ed interviene a curare i malanni che dovessero verificarsi... sperando che non ce ne siano proprio!	
PIONIERE	A parte il portare con sé una corda ed un’ accetta, sempre utili, non avrà incombenze particolari durante il cammino.	Porterà tutto il materiale che serve per svolgere una determinata attività di pionieristica, se questa è stata inserita nel programma... sarebbe bene di sì!
SEGNALATORE	Dovrà avere con sé le bandierine ed una torcia per segnalazione. Segnerà lui, se ce ne fosse bisogno. Seppur facoltativi, avendone la possibilità, è meglio portare anche radio e/o telefono.	Già che abbiamo più tempo, sarà bene mettere in programma anche un’esercitazione di Squadriglia.
TOPOGRAFO	E’ tutto sulle sue spalle! Se si cammina significa che si percorre del territorio e pertanto l’utilizzo di carte topografiche e bussola è indispensabile. Avrà recuperato le carte della zona (con il magazziniere) e le avrà controllate per eventuali aggiornamenti. La sua busta topografica contiene tutti gli strumentini utili per svolgere bene il suo ruolo: coordinatometro, compasso, goniometro, matita, gomma, righello.	



Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma
Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:

Mauro Bonomini,
Giorgio Cusma,
Geppa Tresca

Disegni di:

Giorgio Cusma,
Pierre Joubert
e Stefano Sandri

LA SQUADRIGLIA CAMMINA

DI GIORGIO CUSMA
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Da questo numero diamoli via ad un nuova serie di inserti, li dedichiamo alla **vita di Squadriglia**, cioè quella parte di vita in cui la Squadriglia si trova a gestirsi autonomamente. Sono i momenti che E/G realizzano senza interventi esterni: se sai come si fa e tutti offrono il proprio contributo l'attività riuscirà al meglio e tutti avranno imparato qualcosa, oltre a dimostrare il proprio valore.

Se, al contrario, la Squadriglia non dà il meglio di sé concluderà le attività con un po' di amaro in bocca e lo spirito, degli/e squadriglieri/e tutti, scenderà di parecchi livelli... in qualche caso forse anche sotto i tacchi.

Il segreto perché questo non succeda? La risposta è quasi banale: acquisite competenza ed abituatevi a gestire la vostra autonomia.

I vostri Capi sono in grado di fornirvi com-

petenza ed, in Squadriglia, anche i grandi sanno trasmetterla ai più piccoli.

La competenza si acquisisce giorno dopo giorno, attività dopo attività, in una Squadriglia in gamba la si insegna con passione e la si impara con serietà, ma senza trascurare l'allegria che sempre ci deve essere tra ragazzi/e pieni di vita e di entusiasmo.

La si insegna e la si impara affinché ciascuno sia utile alla vita della piccola comunità, ciascuno sa fare ciò che è chiamato a realizzare e tutta la Squadriglia procede a gonfie vele.

I Capi vi concedono spazi e momenti di autonomia, sta a voi non sprecarli andando a mangiare gelati e patatine o trasformando una riunione in una gran bagarre in cui ciascuno dà prova soltanto della propria stupidità.

Quando siete da soli dovete essere migliori

di quanto già lo potete essere in presenza dei vostri Capi. Dovete vivere l'orgoglio della vostra maturità, perché pur essendo ancora ragazzi/e molto giovani siete in grado di arrangiarvi e provvedere a voi stessi. Quanti altro dei vostri/e compagni/e sanno farlo con la semplicità in cui lo fate voi? Non credo ce ne siano molti al di fuori dello scoutismo.

In questo primo inserto si parla della Squadriglia in marcia, quella che cammina per realizzare un progetto ben definito che può essere stato assegnato dai Capi ma anche pensato e voluto dal Consiglio di Squadriglia... da voi stessi!

Camminare significa uscire, **uscire** significa scoprire nuove realtà, **scoprire** significa aprirsi ad ambienti e persone nuove, scoprire fa

acquisire nuove conoscenze ed il confronto con gli altri vi fa **crescere**.

Per cui ci attendiamo che le vostre gesta ed attività risuonino sempre del ritmo dei vostri passi e confidiamo che, al ritorno delle vostre uscite **autonome**, tutti possano notare visi sorridenti ed abbronzati... e già, non l'ho detto fino a qui, ma camminare significa anche tanta vita all'aperto!

EQUIPAGGIAMENTO E SUGGERIMENTI

DI GIORGIO CUSMA
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Sapete come chiamava B.-P. l'esploratore con poca esperienza? Sono certo che la maggioranza lo sa, ma per il piccolo numero dei non informati ecco la risposta: **piede tenero**. Con questo termine intendeva definire una persona di poca esperienza esplorativa, non abituata a camminare, né a vivere in mezzo alla Natura. Camminare è la prima azione dell'Avventura scout. Dobbiamo dire che questa è un'abitudine ormai molto poco diffusa, colpa

delle auto, dei motorini, delle biciclette, dei monopattini... ma negli Scout è ancora uno sport di moda. Però per ben camminare sono necessarie precauzioni e allenamenti, pena ritrovarsi a sera con piedi gonfi, pieni di vesciche, muscoli delle gambe rigidi e doloranti. Consideriamo allora i nostri piedi: i punti da proteggere sono fondamentalmente pianta, dita, caviglie. La prima risorsa da mettere in campo è l'**igiene**: due piedi puliti e lavati viag-

giano meglio di due piedi sporchi e trascurati, che sono più a rischio di infezioni ed irritazioni. Altro elemento importante le unghie, da tagliare, come consiglia B.-P., corte, ma non troppo vicino alla pelle del dito e con un taglio diritto e non curvo, e per gli spazi tra le dita: lo sporco e il sudore possono portare anche allo sviluppo di funghi fastidiosissimi. E' buona norma ricordarsi di non camminare mai scalzi al Campo Estivo, riducendo anche i percorsi

corsi in ciabatte al minimo indispensabile, stare senza calze è sicuramente più pericoloso. La scelta delle calze, che devono essere abbastanza spesse per proteggere il piede, è molto personale, anche se sono consigliabili calze di buona fattura, tipo trekking, magari con cotone morbido all'interno e lana all'esterno. I calzettoni dell'uniforme in lana possono essere indossati sopra a calze di cotone. Il **borotalco** è un accessorio utilissimo, per prevenire una sudorazione eccessiva dei piedi e quindi la macerazione della pelle. Sfatiamo un mito: stare a piedi nudi non è più salutare perché si suda meno, si suda lo stesso,

ma lo sporco con il sudore fa un pastone che per i batteri è una vera manna. Camminando non preoccupatevi quindi di avere caldo ai piedi, il caldo è un falso problema: meglio piedi protetti e lievemente più caldi che non piedi feriti o piagati. Dopo una lunga camminata e comunque ogni sera, ormai dovremmo averlo capito, ci si lavano i piedi e (consigliatissimo) si cambiano le calze. Le **calzature** sono un altro problema fondamentale: devono essere robuste e usate, cioè utilizzate precedentemente in brevi tragitti per adattare bene ai piedi. Anche eventuali scarpe fabbricate su misura richiederebbero un periodo di rodaggio per non creare problemi durante il cammino. Le scarpe da ginnastica, per quanto alla moda e dotate di tutti gli airbag e battistrada fuoriserie, non sono la scelta migliore: vanno bene in palestra e per una corsa relativamente breve. E' meglio scegliere scarponcini o pedule. Il Gore-tex è il materiale più consigliabile perché, pur mantenendo un minimo di resistenza all'umidità,



temente in brevi tragitti per adattare bene ai piedi. Anche eventuali scarpe fabbricate su misura richiederebbero un periodo di rodaggio per non creare problemi durante il cammino. Le scarpe da ginnastica, per quanto alla moda e dotate di tutti gli airbag e battistrada fuoriserie, non sono la scelta migliore: vanno bene in palestra e per una corsa relativamente breve. E' meglio scegliere scarponcini o pedule. Il Gore-tex è il materiale più consigliabile perché, pur mantenendo un minimo di resistenza all'umidità,



lascia traspirare il piede. Le pedule da montagna e gli scarponcini da trekking sono le scelte migliori (nelle rivendite scout potranno mostrarvene di diverso tipo e costo). Gli scarponcini bassi lasciano più liberi i movimenti, ma sono meno protettivi per le caviglie. Gli scarponi da montagna alti, proteggono ancora di più, ma in un percorso misto

sono sicuramente più pesanti e meno agili. L'altezza media, tipica delle pedule, è la scelta che dà un colpo al cerchio e uno alla botte. La suola deve necessariamente essere piuttosto scolpita, in modo da fare buona presa sul terreno e la pianta della scarpa dotata di una soletta anatomica imbottita, in modo da attutire i colpi con il ter-

reno. Anche le stringhe sono un particolare importante... provate a camminare con una scarpa con la stringa rotta... è meglio avere sempre nello zaino un paio di stringhe di ricambio, della lunghezza adeguata alla calzatura. Da evitare assolutamente calzature in gomma, tipo stivali, perché non fanno respirare i piedi.

PRONTO SOCCORSO "PEDONALE"

DI MAURO BONOMINI - DISEGNI DI PIERRE JOUBERT

Se nonostante tutti i consigli precedenti... alla fine della camminata i piedi manifestano problemi... affrontiamoli correttamente. Chiamiamole come volete, **vesciche, fiacche,**

ciocche... sono comunque l'incubo di tutte le persone che amano il "cavallo di San Francesco". Si sviluppano a seguito di pressione eccessiva sulla pelle dei piedi, a causa di **scarso**

allenamento (con l'allenamento la pelle si ispessisce, si irrobustisce e sopporta meglio la fatica del cammino), di **calzature non adeguate** (con cuciture, pieghe o solette rovinare che



comprimono il piede), di **calze non adatte** (troppo sottili o consumate) o, infine, per macerazione (dovuta al sudore o ad aver bagnato le calzature). L'irritazione della pelle causa la lesione di piccoli capillari che travasano la parte liquida del sangue (il siero) tra i tessuti, causando il rialzo della parte più superficiale della pelle e la formazione di raccolte sierose più o meno grandi. L'infiammazione sottostante alla vescica è quella che poi porta il dolore. Per la cura delle vesciche esistono molte "scuole" di pensiero, che si raccolgono poi in un dilemma: far uscire il liquido e tagliare la pelle o no? Certamente far uscire il liquido è necessario, come minimo per diminuire il dolore, ma anche per facilitare la guarigione. E' più controverso il lasciare al posto lo strato superficiale di pelle (che comunque di per sé è

già "morto" e verrà comunque sostituito da uno strato nuovo). Se si prevede comunque di dover camminare ancora nei giorni successivi, allora è consigliabile lasciare lo strato al proprio posto, in modo da avere comunque una minima protezione aggiuntiva. Questo strato può essere rimosso in seguito. Allora, per far uscire il liquido, è consigliabile, dopo aver ben lavato e disinfettato il piede, usare un **ago sterile** (sono disponibili anche in confezione senza siringa).



Con questo si fa un buco passante da parte a parte della vescica (lo strato superficiale della vescica, quando trapassato dall'ago, non causa dolore), con l'accortezza di stringere lievemente le pareti, in modo da non rischiare di pungere la parte sottostante, che è invece molto sensibile. Con **garze sterili** si tampona la fuoriuscita del liquido, sino a quando non è uscito completamente. Si **disinfetta** ancora e si passa poi alla medicazione. La **garza sterile fissata con cerotto** è un buon metodo, ma esistono anche in commercio dei cerotti speciali per le vesciche dei piedi, di materiale morbido, che sono meno spessi e risultano quindi più comodi per poter poi di nuovo infilare le scarpe. La **medicazione va controllata e rifatta** almeno una volta al giorno, più di frequente se si cam-

mina ancora. Ovviamente prima di rifare la medicazione si **lavano i piedi e si disinfetta** di nuovo la zona ferita. Se la vescica contiene sangue, non ci sono grosse preoccupazioni, si seguono le stesse procedure. Se invece la vescica è infiammata, cioè se nella pelle intorno c'è arrossamento e gonfiore, è buona cosa tagliare con una forbicina la parte esterna della vescica, dopo aver tolto il liquido, e mettere sulla garza sterile un po' di pomata disinfettante

(tipo Betadine o Gentalyn). In questo caso è sconsigliato continuare a camminare e la ferita va comunque fatta controllare da un medico, un infermiere o comunque da persona competente. Sul piede si possono formare, oltre alle vesciche, anche delle vere e proprie piaghe, dove la pelle viene completamente asportata, lasciando a nudo il delicato tessuto sottocutaneo. Anche in questo caso è necessaria una accurata disinfezione e la medicazione con

pomata disinfettante e garza sterile. Se si formano delle irritazioni o delle piaghe negli spazi tra le dita è buona cosa, dopo aver disinfettato, inserire un tamponino di garza sterile tra le dita, in modo da allargare lo spazio ed evitare che l'infiammazione si aggravi. Sul tamponino si può apporre un strato sottile di pomata disinfettante: un quantitativo eccessivo di pomata potrebbe portare a macerazione e peggioramento della ferita.

IL RITMO DELLA STRADA
 DI GEPPA TRESCA
 DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

*Madonna degli scout ascolta t'invochiamo
 concedi un forte cuore a noi che ora partiam
 la strada è tanto lunga, il freddo già ci assal
 respingi Tu, regina, lo spirito del Mal...*

*Col cuore pieno e gonfio di canti
 con il mio zaino io mi ritrovo qui;
 mi guardo intorno, gli sguardi son tanti
 qui tra questi monti, ci si comprenderà.*

- " Bene, Capo, adesso che ci siamo messi in marcia, cerchiamo di **darci una mossa**, prima arriviamo prima montiamo il bivacco. E soprattutto, prima accendiamo il fuoco per la cena!"

- "Proprio perché siamo appena partiti, cerchiamo di goderci il magnifico paesaggio che si apre davanti a noi! E poi, devo essere io, Teo- l'ultimo arrivato- a ricordarti, caro Vice Capo Squadriglia, che bisogna mantenere un **ritmo di marcia lento e costante!**"

- "Ben detto Teo, e allora..."

*Al passo del guidon
fratello scout t'attende l'avventura
tra il verde delle macchie sotto il sol.
Al passo del guidon
avanti ad esplorare la natura
un nido, un'erba, un fior t'aspetta
ed è tutto per te!*

- "Ma quando arriviamo? Questa salita non finisce mai: FERMIAMOCI!"

- "Ma sei matto? Non bisogna **mai fermarsi durante la salita!** Piuttosto, sistemati bene lo zaino sulle spalle, ti pende tutto a destra. E poi, cerca di tenere **un passo lungo e regolare**, proprio come fanno i montanari! **Inspira con il naso e butta tutto fuori dalla bocca!**



- "Capo...??"

- "Dimmi, Andrea..."

- "Sei proprio sicuro che sia la strada esatta? Se chiedessimo un passaggio? Qualcuno sicuramente ci porterà alla nostra destinazione."

*... Al lato del sentier la pista ancor,
fratel non è battuta,
la bussola ti guida senza error
al lato del sentier è tutta quanta
terra sconosciuta
ma certo c'è un amico che di là ti
aspetterà.*

- "Non temete, Patrizio, il vostro Capo vi guiderà. Ogni Capo Squadriglia, che si rispetti, sa che per **nessun** motivo deve chiedere un **passaggio o fare l'autostop**. Se siamo in ritardo, troveremo il modo di avvisa-

re il nostro Capo Reparto e i vostri familiari. Ma torneremo sempre come siamo partiti. Secondo la cartina dovrebbe iniziare una mulattiera: eccola."

- "Il terreno è accidentato, cerchiamo di fare passi più corti e sollevate bene i piedi."

- "Ben detto, Simone! Ecco, ci siamo! Chiediamo al contadino, per sicurezza."

Seconda stella a destra....questo è il cammino

E poi dritto fino al mattino

poi la strada la trovi da te,

porta all'isola che non c'è

E ti prendono in giro se continui a cercarla

ma non darti per vinto perché

chi ci ha già rinunciato e ti ride alle spalle

forse è ancora più pazzo di te.

- "Direi che possiamo fermarci per **prendere fiato**, per riposarci un pò. Bevete qualche sorso d'acqua, non troppa o altrimenti vi appesantirete."

... Allora ci fermeremo le piaghe a medicar

e il pianto di chi è solo sapremo

consolar

e il ritmo dei passi ci accompagnerà

là verso gli orizzonti lontani si va.

- "Secondo la cartina, ci aspetta un lungo sentiero, quasi tutto in piano. Cerchiamo di tenere il **ritmo dei passi**

con un bel canto. Vi ricordate quello imparato al campetto per la specialità di Squadriglia...?!"

*... Voglia di stare insieme a voi,
voglia di andare sui prati:
un grido immenso di libertà,
azzurro è il cielo...*

- "Certo..."

*...allacciati le scarpe e poi
un'avventura...si parte e vai.*

"Forza, rimettiamoci in marcia. E..."

*...se la strada dura sarà
stringimi forte le mani.*

- "Non importa se la pesantezza dello zaino inizia a farsi sentire..."

*... per le strade canteremo se non
canti tu e dolcemente
quel azzurro il cuore bagnerà.
Ma dove vai, se tu non sai che ciò
che conta è stare tutti insieme.*

- "Quando torneremo a casa, potremo raccontare al Capo Reparto quanto ci siamo divertiti nel camminare, nell'assaporare il sentiero, nel serrare il passo per arrivare alla meta, nel fermarsi per godere a pieni polmoni dell'aria fresca e pulita e che..."

*Insieme abbiamo marciato un dì
strade non battute*

*insieme abbiamo raccolto un fior
sull'orlo di una rupe*

*Insieme abbiamo portato un dì lo
zaino che ci spezza*

*insieme abbiamo gustato al fin del
vento la carezza.*

"...E il ritmo dei passi ci accompagnerà..."

PERDERSI?! PUO' SUCCEDERE

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

Anche il più bravo topografo può avere un momento di disattenzione o incappare in un mancato aggiornamento della carta topografica o, ancora, un cambiamento delle caratteristi-

che del terreno, un cartello tolto o posizionato sul luogo sbagliato. In genere il buon "naso" di un topografo incallito o di un Capo Squadriglia esperto riescono a fiutare in

tempo reale che qualcosa "non batte", però questo non si verifica sempre ed allora ci si accorge, dopo un certo tempo, che c'è qualcosa che non va: si sta salendo mentre si dovrebbe scendere, o viceversa... il torrente c'è ma manca il ponte su cui si prevedeva di attraversare... il paese che dovevamo raggiungere un'ora fa non si vede per nulla... e così via.

A questo punto anche i più tonti si rendono conto che proprio non ci siamo:

CI SIAMO PERSI !!!!

(FIG.1)

Il fatto in se stesso, per giovani e competenti E/G, non è affatto preoccupante: abbiamo bussole, carte e crani ben funzionanti.



In tal caso ci sono due cose da fare:

1 - DETERMINARE LA PROPRIA POSIZIONE E PROCEDERE, sia con bussola e punti notevoli (cima del monte, campanile di un paese, rifugio alpino, ecc.) che con calcoli approssimativi su quanta strada possiamo aver fatto da un'ora (...ma voi conoscete la vostra velocità oraria di marcia???) a 'sta parte, considerando anche se siamo andati in salita o discesa, se abbiam visto torrenti,

case, ecc. Confrontandoci poi con la carta per individuare un percorso che abbia tutte le caratteristiche elencate e che POTREBBE rivelarci dove siamo. Se siete in gamba i vostri calcoli saranno certamente giusti... ma se non siete in gamba!? Il brutto di tutta questa operazione è che le incognite, di solito, superano ampiamente le certezze e che ulteriori errori vi fanno perdere ancor di più... per cui: forse sarà meglio passare alla soluzione seguente!

2 - TORNARE INDIETRO, ripercorrere la strada fatta fino a quando terreno e carta corrispondono e non siamo più persi! A questo punto possiamo riprendere la strada giusta... dopo aver capito come e perché abbiamo sbagliato! Il fatto di essere persi diventa invece preoccupante se al tutto si aggiunge

qualche altro inconveniente:

Qualcuno della Squadriglia non sta bene: c'è poco da fare, bisogna cercare aiuto. Prima cosa assicurarsi che il "paziente" abbia buona assistenza e sia riparato, poi ci si divide in maniera ragionata (non tutti gli esperti in un gruppo e tutti i novellini nell'altro, in genere Capo e Vice non staranno insieme). Un gruppo va a chiamare aiuto - adottando uno o l'altro dei precedenti punti **1.** e **2.** - e l'altro

rimane con il paziente in attesa dei soccorsi e prepara un ricovero per la notte. (FIG.2)

La meteorologia è contro di noi: bufera, neve, pioggia, freddo, nebbia e

quant'altro possa rendere la nostra situazione, a dir poco, scomoda. La soluzione migliore è di non muoversi, trovare ripari, dar fondo a tutta la propria competenza ed equipaggiamento scout per trovare/costruire un rifugio e renderlo "confortevole": asciutto e caldo... almeno per quanto possibile.

Ma... avete con voi l'**equipaggiamento** adatto: partite sempre prevedendo di trovare le peggiori condizioni possibili e non pensate invece che splenderà il sole... anche di notte!?

E, per quanto riguarda i **soccorsi** non preoccupatevi, saranno loro a cercare voi... sempre se avrete avvisato qualcuno (*Capi, Forestale, Carabinieri, mamma e papà, nonni, zii e chiunque altro vi possa venire a cercare*) sui luoghi che intendevate percorrere.

SAPERE TUTTO DEL PERCORSO

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA



(FIG.1)

Una Squadriglia assennata non partirà mai per una missione senza aver prima scoperto tutto il possibile sull'itinerario che dovrà percorrere.

In genere vi viene assegnato un punto di partenza, uno di arrivo ed un percorso che li unisce: è su questo che dovete concentrarvi... poi penserete anche a cosa dovete fare per la parte tecnica della missione (cucina, costruzioni, rilievi, disegni, foto, ecc. ecc.) che per ora non ci interessa.



1 - ESAME DELLA CARTA TOPOGRAFICA:

i simboli topografici li conoscete tutti ... chiese, cimiteri, ferrovie, fiumiciattoli e sorgenti, ecc.ecc...ma al momento i più importanti sono quelli che indicano la quota cioè le **curve di livello**, dette anche isoipse. Determinate la **lunghezza del percorso** che

dovrete seguire ed eseguite un **profilo altimetrico** per avere un'idea delle **pendenze** che dovete affrontare. Esaminare attentamente se vi sono precisi **punti di riferimento** (...il ponte, la chiesetta, la collina isolata, ecc.ecc.) ed individuate quelli che possono rappresentare una **difficoltà** (...il torrente, la

palude, il sentiero esposto, ecc.) (FIG.1)

2 - DETERMINARE IL TEMPO DI PERCORRENZA :

se avete studiato per bene la cartina, misurato il percorso ed eseguito il suo profilo altimetrico avete in mano tutte le informazioni che vi permettono di definire anche il tempo di percorrenza. Certamente conoscete la velocità di marcia della vostra Squadriglia, in piano, in salita ed in discesa, con zaini leggeri e con quelli pesanti... se non la conoscete andate subito a farvi un giretto, cronometro alla mano! Il tempo di percorrenza (e la vostra velocità) vi mettono in grado di affermare che voi, quel percorso, lo farete in 4 ore e non in 8, ma nemmeno in 2! Questo è importante anche per i soccorsi, come vedremo poi.

3 - EQUIPAGGIAMENTO:

sulla conoscenza del terreno e sul tempo che sarete in giro, costruirate il vostro equipaggiamento.



Se tra le difficoltà c'è l'attraversamento di un torrente dovrete portare con voi **corde** per fare un semplice ponte e per legarvi nel guado. Se il percorso è di due ore partirete con la **merenda** ed una **borraccia d'acqua**, se c'è un pernottamento di mezzo serviranno **fornelli e bistecche** ma anche un **saccopelo**, e così via. In ogni caso **dovrete avere sempre con voi quanto utile in caso di pioggia e di freddo** che può aiutarvi anche in caso di una **notte all'addiaccio**, se qualcosa dovesse andar storto. (FIG.2)

4 – METEO E VIE DI FUGA: nell'affrontare un percorso è conti-

nuamente necessario porsi la domanda **"..E SE..."**, prevedendo tutte le situazioni difficili per essere preparati ad affrontarle nel caso dovessero davvero verificarsi. Se durante il percorso le **condizioni meteo** peggiorano sarà ottima cosa aver previsto di "scappare" per trovare rifugio in **casolari, grotte, fienili...** che si possono raggiungere con una facile deviazione. Lo stesso discorso vale per raggiungere un **punto telefonico** in caso di emergenze più gravi: basta sapere **PRIMA** dove trovarlo! (FIG.3)

5 – COMUNICAZIONI E SOCCORSI: è impor-

tantissimo avere un **mezzo di comunicazione** sicuro (radio/telefono) quando si affrontano percorsi su **terreni isolati e distanti dalla "civiltà"**. Ma è ancora più importante **avvisare sempre QUALCUNO** della missione, del percorso, dei tempi che prevediamo di impiegare... se allo scadere di questi tempi quel qualcuno non ha nostre notizie dovrà **allertare i soccorsi**. Chi verrà a cercarvi ha bisogno di conoscere esattamente quale doveva essere il vostro percorso perché così potrà prevedere dove potreste esservi persi.

INCARICHI E POSTI D'AZIONE

TESTO DI GIORGIO CUSMA

La Squadriglia che cammina ha bisogno di E/G che svolgano bene i loro **incarichi e posti d'azione** ma non è detto che tutti vengano impiegati, vediamo i particolari principali che poi comunque vanno sempre adattati alla **VOSTRA** realtà:

INCARICO	USCITA IN GIORNATA	USCITA PER PERNOTTAMENTO
TESORIERE	S'interessa alle eventuali spese dei vari incarichi e posti d'azione	S'interessa alle eventuali spese dei vari incarichi e posti d'azione. Acquista viveri e biglietti per mezzi pubblici, paga le eventuali spese di pernottamento
MAGAZZINIERE	Prepara il materiale per l'uscita: corde (con il pioniere), almeno un fornello (anche se l'uscita è di una giornata soltanto) e relativa bomboletta (con il cuciniere), bandiere (con il segnalatore), bussole e cartine aggiornate del percorso assegnato (con il topografo) cassetta P.S. (con l'infermiere)	Oltre a quanto previsto nell'altra colonna, prepara lampade e tenda ed eventuali materiali per la cucina (con il cuciniere).
INFIERMIERE	Prepara la cassetta PS con particolare attenzione a quanto necessario per intervenire sui malanni dei camminatori: vesciche ai piedi, distorsioni... e sbucciature per chi inciampa!	
SEGRETARIO CRONISTA	A parte il fatto che avrà già provveduto a stilare gli opportuni verbali delle riunioni preparatorie, sul campo svolgerà il ruolo di cronista, avendo cura di annotare tutti i dettagli utili a documentare - ai posteri - l'uscita... anche quando ci si perde.	
LITURGISTA	Preparerà una scaletta per i momenti di preghiera e riflessioni durante l'uscita: dalla preghiera alla partenza a quella di ringraziamento finale, senza però limitarsi a due scarse preghierine: il Signore cammina al nostro fianco ed approfittiamone per parlare con Lui.	

va ad avere con i più piccoli.

Anche per questo, si è fatto dire tutto di loro da Giuliano, in fondo è una grossa responsabilità doverli aiutare a scegliere e verificare i loro sentieri, e Andrea ne è consapevole.

E il materiale di Squadriglia? Sarà in grado di gestire tutto con l'accuratezza del suo predecessore? Giuliano riusciva a ricordarsi sempre ogni

Le chiavi della cassa di Squadriglia, il Diario di Bordo, la loro mascotte, l'alpenstok con in cima il guidone di squadriglia e il tanto sospirato guidoncino verde, tra poco passeranno dalle mani di Giuliano a quelle di Andrea, che deciderà con la Squadriglia a chi affidare per il prossimo anno la cassa e a chi il Diario di Bordo.

Toccherà invece ad Andrea custodire la mascotte, e portare il guidone con stile e fierezza, far rispettare tutte le tradizioni della Squadriglia, raccontare le "gloriose gesta delle Torpedini", far innamorare i nuovi del bellissimo gioco dello scoutismo, insomma toccherà ad Andrea essere un buon Capo Squadriglia!

E voi cosa ne dite? Andrea sarà in grado di succedere degnamente a Giuliano? Ma certamente sì!!! Andrea ha mille e una qualità da mettere a disposizione della sua Squadriglia, ha una tenacia come pochi ne hanno e ha avuto la grossa umiltà di chiedere fino all'ultimo momento consigli al suo Capo Squadriglia, ma soprattutto ha avuto un ottimo predecessore, è cresciuto con lui

cosa, scadenze, revisioni, e se qualcosa sfuggiva al magazzino lui era sempre pronto e attento a farlo notare. E lui a chi l'affiderà? Riusciranno i più piccoli a guadagnarsi tutta la sua fiducia essendo economici e laboriosi soprattutto con il loro materiale?

E ancora, c'è Pietro, futuro Capo Squadriglia della Squadriglia Squali, Andrea proprio non lo sopporta, come farà ad andarci d'accordo? A detta di Giuliano l'esperienza del Consiglio Capi rende amico chiunque, sarà così anche per lui e Pietro?

E tutte le cerimonie? Andrea ha chiesto a Giuliano mille volte di spiegarli come comportarsi in tutte le cerimonie, di Reparto e di Squadriglia, ma è convinto che quando arriverà il momento delle Promesse, si emozionerà così tanto da dimenticare tutto.

Intanto, entrambi si chiedono se si sono fatti tutte le raccomandazioni del caso, se si sono raccontati tutti i trucchi, tutti i segreti, se si sono dati tutti i consigli...

E' vero, Giuliano non sta per andare su altro pianeta, ma sicuramente non sarà più facile potersi confrontare con lui.

anche attraverso lo scontro, e Giuliano anche se è un suo grande amico, non ha mai avuto paura di rimproverarlo o di fargli notare qualche errore. Di questo Andrea gli è davvero grato, perché ha sempre potuto contare sulla correzione fraterna per migliorare e crescere. Non ci resta quindi che augurare un ottimo anno ad Andrea e alla Squadriglia Torpedini, ma anche augurare buona rotta a Giuliano, che fino ad ora è stato un ottimo condottiero e da adesso in poi dovrà imparare a "guidare da sé la propria canoa"!



L'ALFABETO DELLA BUONA USCITA DI SQUADRIGLIA

ovvero tutte lettere che servono per non dimenticare niente!!!

DI ANTONIO OGGIANO - DISEGNI DI JEAN CLAUDIO VINCI

Sappiamo che per organizzare un'uscita di Squadriglia ci vogliono davvero tante buone capacità, e per organizzare un'uscita di Squadriglia ben riuscita ci vogliono delle ottime capacità di organizzazione e di gestione. Ma non scoraggiatevi ecco 20 suggerimenti per riuscire a fare del vostro meglio ed essere soddisfatti.

maticamente che l'attività non andrà come l'abbiamo progettata. Ma come fare? Semplice facciamo un elenco delle cose che servono e poi lo suddividiamo fra gli incarichi di Squadriglia, ad esempio il magazziniere dovrà portare le corde, l'accetta etc; il cuciniere dovrà occuparsi delle pentole (FIG. 3)



ASCOLTARSI

tutti! Questo serve nella fase di preparazione, dove siete chiamati a esprimere i vostri desideri e sogni. Sia per quanto riguarda il luogo che sceglierete sia per l'attività che vorrete fare. Vale per i più grandi della Squadriglia: spazio anche ai piccoli!! (FIG. 1)

BUONA AZIONE, uno Scout ne fa almeno una al giorno, perché non approfittare dell'uscita per farne una con tutta la Squadriglia?

CUCINA, è un'ottima occasione per cucinare, perché accontentarsi del "solito" pranzo al sacco e poi perché non sfruttare questa occasione per metterci a punto anche nell'aspetto cucina? Il Campo Estivo è ormai vicino! (FIG. 2)



DETTAGLI

nulla va lasciato al caso, sarebbe inutile fare un'uscita di Squadriglia per non sfruttare tutti i tempi. E allora è bene fare anche più di una riunione durante le quali progettare tutto, orari, attività, materiale e ogni altra cosa che ci può essere utile.

Perché non consegnare una copia del nostro programma anche ai Capi? Almeno capiscono che quello che facciamo lo facciamo bene

EQUIPAGGIAMENTO sia personale che di Squadriglia. Se dimentichiamo qualcosa significa auto-

FIDUCIA

è quella che ci dobbiamo conquistare, con i Capi e con i genitori, ma anche tra noi della Squadriglia, ciascuno deve portare avanti il suo incarico meritandosi la fiducia di tutti, dimostrando di essere un ragazzo sul quale si può contare veramente perché rendersi utile ed aiuta gli altri.

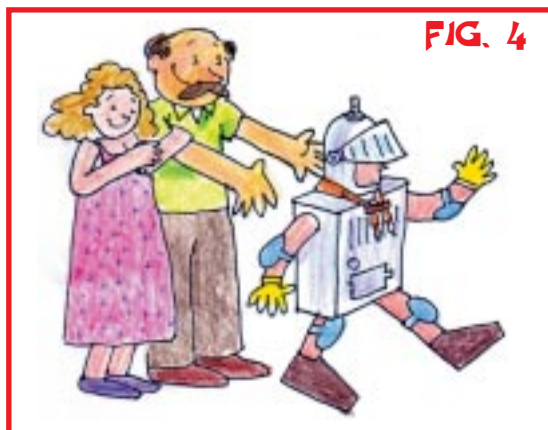
GENITORI, in genere sono un pò apprensivi, ma sta a noi tranquillizzarli, fargli vedere che abbiamo previsto tutto e organizzato la nostra uscita nei minimi dettagli. Se poi non si convincono chiediamo aiuto ai Capi, loro sapranno sicuramente cosa dirli. (FIG. 4)

INFORMARSI, conoscere a fondo il posto dove stiamo andando è un nostro preciso compito. La sua storia, le sue tradizioni e le sue leggende. Quasi ogni luogo in Italia è caratterizzato da un passato affascinante e magico. Conosciamolo prima, ci potrà servire come spunto per vivere una "fantastica" avventura.

FIG. 3



FIG. 4



LIBRO D'ORO, esiste ancora? Se c'è saprete bene che riporta tutte le imprese della Squadriglia e quindi anche il racconto delle uscite, se non esiste, questo è il momento per realizzarlo e così avrà come inizio il racconto di una grande uscita.

MEZZI DI TRASPORTO, il posto scelto per l'uscita sarà collegato con dei mezzi pubblici o almeno ci arriveranno vicino, quindi ci si deve informare su quali mezzi raggiungono il posto scelto, sul costo del biglietto e se è necessaria la prenotazione.

NODI, è questa una occasione da non lasciarsi sfuggire per ripassare o imparare i nodi e le legature, il Campo si avvicina e lo spettro delle costruzioni già si agita nella nostra mente. Ecco il momento per migliorarci e sperare di riuscire a passare un Campo un po' più comodi.

OSSERVARE, è l'arte dello Scout, di colui che vede tutto e analizza ogni cosa. Impariamo a guardare quello che ci circonda, a trarre spunto da ogni cosa, dal più piccolo insetto, fino al maestoso albero che si trova sul nostro cammino. E poi in questo caso non ci sono i Capi che conoscono la strada, e sanno come guidarci, ma ce la dobbiamo cavare da soli. Attenzione a non perderci. (FIG. 5)

PERCORSO, va studiato già in sede nei suoi minimi particolari, dobbiamo sapere dove ci lasciano i mezzi pubblici, che strada dobbiamo percorrere e dove vogliamo arrivare. Nell'uscita di Squadriglia nulla è improvvisata, ma per il percorso dobbiamo avere un'attenzione ancora maggiore.

QUOTA, va calcolata molto attentamente, in genere siamo abituati al fatto che viene decisa dai Capi, ma adesso dobbiamo decidere tutto da soli, quindi attenzione al costo dei trasporti, alimentari, materiale necessario.

RICORDO che lasciamo, B.-P. diceva che l'unico ricordo che gli Scout devono lasciare del loro passaggio è un Grazie a chi ci ha ospitato, quindi..... ricordiamoci quando andiamo via di ripulire, se necessario, il posto dove abbiamo campeg-

giato non solo da quello che da noi è stato prodotto, ma eventualmente anche da quello che abbiamo trovato.

SANTA MESSA, se l'uscita si fa di Domenica allora si può cogliere l'occasione per partecipare alla Messa in una chiesa vicina al luogo da noi prescelto. Arriveremo in anticipo rispetto all'ora di inizio della celebrazione e ci metteremo a disposizione del sacerdote per aiutare nell'animazione, servizio all'altare, letture e quant'altro.



TENDA, perché no, una bella uscita di Squadriglia con pernottamento in tenda è quello che ci vuole per una Squadriglia in gamba come la nostra e poi possiamo anche giocare. Ok quindi controllare se tutto è in ordine, se ogni cosa è al suo posto. E poi quando arriviamo nel posto da noi scelto, attenzione a dove la montiamo, possibilmente in un luogo non troppo in vista, e che sia comodo. Come alternativa alla tenda possiamo anche optare per un comodo e fresco rifugio, ideale nelle notti estive e temperate, ma attenzione alla pioggia. (FIG. 6)

UNIFORME, deve essere in ordine, l'immagine che diamo a chi ci incontra è importante e dobbiamo essere sempre riconoscibili. Ma attenzione dobbiamo dare una buona immagine anche con il nostro comportamento, siamo Scout! (FIG. 7)

VERIFICA, si torna in sede e arriva il momento di verificare la nostra uscita, tutto deve essere analizzato e scandagliato nei minimi particolari, dalla progettazione fino alla realizzazione.

**ZAINO...
IN SPALLA:
SI PARTE!!!**



IO VERIFICO E TU...?

DI MARGOT CASTIGLIONE - FOTO DI BRUNO GONELLA

Uno dei maggiori diritti di cui possiamo godere è quello di poter esprimere pareri, pensieri, opinioni.

Il dialogo, la chiacchierata, il confronto fraterno stanno alla base di qualunque rapporto, questo concetto è valido anche in Squadriglia ed in Reparto.



Capita però (ci auguriamo non troppo spesso...) che qualcuno approfitti del sopraccitato diritto ed esagera, si comincia a perdere la pazienza, si urla, si smarrisce obiettività e lucidità di pensiero, a volte (per la serie non ci credo, ma è vero...) volano sedie, trofei da Campo, palline da tennis, pentolame vario, rimanenze culinarie dell'ultima Uscita e via scrivendo, sempre (ovviamente) tutto molto fraternamente...

Facciamo un passo indietro (è meglio), azzeriamo tutto e partiamo dall'inizio, partiamo da quel momento, in Squadriglia, in cui ci si mette tutti attorno ad un bel tavolo (rotondo possibilmente) e si discute.

Come lo chiamiamo questo momento?

Molti cervelli, griffati Agesci, risponderanno: "E' il Consiglio di Squadriglia, stiamo leggendo un articolo relativo al Consiglio di Squadriglia".

Altri dubbiosi ribatteranno: "Dipende, se si è in Uniforme, oppure no", altri Esploratori e Guide penseranno che bisognerebbe sapere se in questo momento si discuterà del Sentiero, di Mete, Obiettivi, Specialità, altri ancora vorrebbero sapere quale sia la frequenza di questo incontro.

Ciascuna di queste risposte è accettabile, infat-

ti:

- è tradizione (tradizione, non obbligo sancito dal Codice Penale) diffusa che il Consiglio di Squadriglia si tenga in Uniforme;

- la sede delle decisioni, dei progetti e delle **verifiche** della Squadriglia è il Consiglio di Squadriglia, di cui fanno parte tutti i componenti della Squadriglia stessa.

la Squadriglia, in forma di Consiglio, si riunisce periodicamente, almeno ogni due mesi o in occasione di momenti importanti per la vita della banda, ed è il primo luogo in cui sperimentare lo stare insieme in modo democratico, imparando a decidere e progettare sulla scorta delle idee di tutti.

il Consiglio di Squadriglia è anche luogo di verifica del Sentiero: gli Esploratori e le Guide stabiliscono i propri obiettivi attraverso gli Incarichi ed i Posti d'azione nelle Imprese in funzione ognuno del proprio cammino.

La verifica è momento fondante del Consiglio di Squadriglia, praticamente coincidono quasi sempre, poiché non esiste un Consiglio di Squadriglia senza momento di verifica ed altrettanto quasi sempre la verifica si tiene all'interno di un Consiglio di Squadriglia.

Poiché però esistono degli ossessionati dal Regolamento, mi affretto subito a scrivere che



nulla e nessuno può impedire ad una Squadriglia di confrontarsi, verificarsi in momenti improvvisi, non programmati, non previsti, la precisione va bene, ma fino ad un certo punto.

Del resto, figuratevi che il buon Baden Powell scriveva che: "Il Consiglio di Pattuglia si occupa di materie prime come, ad esempio, a quali Specialità di Pattuglia dovrà puntare, dove fare i Campi o Uscite di fine settimana, partite di calcio o di cricket, competizioni o saggi di atletica leggera (...)" (Taccuino pag. 147).

E noi, a dir la verità, ci siamo invece divertiti, ampliando l'importanza del momento, non ce ne voglia B. P., tanto abbiamo la scusa di aver agito a fin di bene (il vostro...).



Infatti tutte le decisioni sulle attività e le Imprese di Squadriglia sono di competenza del Consiglio di Squadriglia, che è composto da tutti i membri della Squadriglia.

Ma sarà poi vero?

Qualcuno, anni fa, decise di concedere alle Squadriglie questo immenso potere, ma mi chiedo: "Vi faranno davvero programmare e realizzare tutto, ma proprio tutto tutto di quello che le vostri funamboliche menti riescono a concepire?"

Il Consiglio di Squadriglia è il momento di confronto per eccellenza, all'interno del quale verificare cosa è andato bene e cosa si può migliorare.

In fondo, se ci pensiamo bene, siamo sempre molto attenti a verificare, non dimentichiamo mai di farlo e questo perché grazie alla verifica, al dibattito, all'incontro (non scontro) di opinioni, riflettiamo e aggiustiamo il tiro per la prossima volta.

Perché per una Guida, per un Esploratore c'è sempre una prossima volta, un'altra occasione di riprovare, ecco perché, pur rischiando il litigio, ci teniamo a dichiarare il nostro punto di vista.

Da bravi esseri umani, sul gradino più alto della scala evolutiva, godiamo del privilegio di

poter utilizzare lo strumento della verifica, poi però, ogni tanto (non sempre) ci scordiamo come vivere tale episodio della vita scout.

L'impegno maggiore tocca certamente al Capo Squadriglia ed al suo baldo Vice, che devono rendere democratico tale momento e ottenere poi da tutti il rispetto delle decisioni (e mi sa che questa è la parte più difficile...).

Sarebbe consigliabile realizzare una scaletta con i punti da trattare con una relativa griglia dove inserire commenti, suggerimenti di ognuno.

Evitiamo rimproveri e lamentele (lo Scout è sempre positivo) soprattutto nei confronti dei più piccoli che stanno in Squadriglia per imparare.

Qualora la Squadriglia sia ben affiatata, la scaletta può essere redatta da tutti, tale mossa rende la verifica più coinvolgente e "sentita" da tutti.

Un'ulteriore attenzione può essere quella di marcare su un cartellone le parole o gli elementi più pronunciati o citati.

Aiutiamo i più piccoli ad esprimersi, mettendoli a loro agio, non deridendoli mai per quello che dicono e per come lo dicono (neanche voi, come Prime Tappe, eravate il massimo nel chiacchierare...).

Esaminare bene ogni punto, senza trascurare nulla, concedere a tutti la parola e soprattutto, sempre e in ogni caso, di qualunque cosa si discuta, una Squadriglia dovrebbe sempre ricordarsi che è tale.

Rivendicare il proprio diritto di espressione urlando e sbracciando in Squadriglia, è un po' come manifestare per la pace lanciando bombe Molotov in un corteo...



TUTTO QUELLO CHE UN CAPO SQ. DEVE SAPERE... TANTO PER COMINCIARE!

DI ISABELLA SAMÀ - DISEGNI JEAN CLAUDIO VINCI

B.-P. diceva che "la Pattuglia", cioè la Squadriglia, "è l'unità più importante dello scoutismo". Ciò cosa vuol dire? Che passiamo tra Lupetti e Scolte cantando "Fatece largo che passamo noi"?!
B.-P., in realtà, intendeva dire che la Squadriglia è il fondamento del "Reparto": se le Squadriglie sono in gamba, di conseguenza lo sarà anche il Reparto. Per essere più precisi, il nostro fondatore poneva una condizione: **"il Reparto non può che essere di buon livello, se ogni Pattuglia è ben formata dal suo Capo"**. Ecco quindi che, all'inizio di un anno scout, ci troviamo di fronte ad una semplice verità: alla base di un buon Reparto, ci sono buone Squadriglie; alla base di una buona Squadriglia, c'è un buon Capo Squadriglia. Per questo motivo, è importante fermarci a parlare in questa fase iniziale con voi Capi Squadriglia, voi che lo sarete presto e voi che vi confermerete ancora come tali.

Senza Capi Squadriglia che sappiano cosa fare, né il Reparto né la Squadriglia vanno avanti. Il vostro ruolo, cari ragazzi e ragazze, è di estrema importanza. B.-P., per dirla tutta, vi invidiava; a chi gli chiedeva cosa avrebbe voluto fare al posto del capo scout mondiale rispondeva: **"il capo squadriglia"**. Perché è un ruolo impegnativo, sì, a volte sfiante, ma bellissimo e insostituibile. (FIG. 1)

Cosa deve sapere un Capo Squadriglia, tanto per cominciare? Deve fare mente locale su cosa è la Squadriglia e come minimo sapere che cosa fa. Le piccole nozioni che vi daremo serviranno a saziare queste curiosità e, scommettiamo, vi solletteranno nell'immaginare un fantastico anno di Squadriglia.

La Squadriglia è un gruppo di persone radunate non in base ad un'amicizia precedente, ma in funzione di un'amicizia che verrà... All'inizio li troverai divisi, egoisti e poco affiatati. Fai emergere un obiettivo comune (vincere una gara, costruire un kajak, ecc.); vedrai che per quello saranno disposti a mettere da parte pigrizia e antipatie personali, anzi scopriranno "come è bello stare insieme da fratelli/sorelle". (FIG. 2)



FIG. 2

La Squadriglia è un gruppo di ragazzi o ragazze di età diversa. Non chiedere ad un dodicenne quello che devi pretendere da un quindicenne. Stai attento alle esigenze personali; ricordati di quando avevi la loro età: come ti sarebbe piaciuto essere trattato? I nuovi e i piccoli, in modo particolare, devono essere accompagnati per inserirsi in reparto e in squadriglia e per conoscere come funziona lo scoutismo. (FIG. 3)



FIG. 3

La squadriglia è un gruppo di persone che non sa fare né pensare quello che sei in grado di fare tu. Perciò ti guardano, apprendono da te, aspettano un tuo cenno per agire, ti prendono a modello e seguono tutto ciò che fai o dici. Questa è una gran bella responsabilità: pensavi che fosse un'esclusiva del Capo Reparto?

FIG. 1



TUTTO QUELLO CHE UN CAPO SQ. DEVE SAPERE.....

La vita della squadriglia è scandita da riunioni, uscite ed imprese:

La riunione avviene una volta a settimana, senza i Capi Reparto; è gestita ed animata dal Capo Squadriglia, in accordo con il suo fido Vice. Si apre e si chiude con una preghiera. Prevede un momento di gioco e poi si concentra sull'attività in programma.

La riunione è un intermezzo tra uscite e imprese, cioè serve per prepararle come si deve: se vi accorgete di fare più riunioni che altro, occhio!, la vostra Squadriglia darà segni ben presto di malfunzionamento...



FIG. 4

non vale; è come una pietanza senza sale. (FIG. 4)

- L'uscita infatti insegna alla Squadriglia ad essere autonoma, fa sperimentare il gusto dell'avventura, dà l'occasione per stringere legami forti tra i membri. (FIG. 5)

- Di solito si comincia in maniera soft, con un'uscita che dura un giorno e viene svolta in accantonamento; man mano che la Squadriglia prende confidenza con le tecniche scout (campismo, cucina, orientamento, ecc.) e con le modalità di organizzazione (cioè sa rendere reale e possibile un'idea), si fanno uscite di due giorni e che avvengono in pernottamento, cioè in tenda – anche d'inverno, con la dovuta attrezzatura. Pensate che in passato si arrivava a vivere



FIG. 5

in estate il "campo di Squadriglia": la Squadriglia cioè era diventata così abile da poter sperimentare un'uscita di tre giorni in tenda oppure lo stesso campo estivo di Reparto era concepito come un campo di Squadriglie (la posizione degli angoli permetteva alle Squadriglie di essere autonome).

- Scusate se rischio di essere retorica, ma secondo voi cosa fa battere il cuore di una Squadriglia? Qualcosa di avventuroso, di impegnativo e di entusiasmante. In una parola sola: l'impresa. **La Squadriglia vive di imprese.** Se queste mancano, va tutto in malora e scusate, primo, non potete definirvi una Squadriglia e secondo, che ci state a fare? A scaldare la panca della sede?! (FIG. 6)

- L'impresa è spesso finalizzata alla conquista della **specialità di Squadriglia**, il riconoscimento da parte dell'AGESCI che voi siete competenti in un determinato campo. Le specialità di Squadriglia sono 15, per saperne di più, sfogliate i vecchi numeri di Avventura e chiedete ai Capi Reparto. (FIG. 7)

- Per conquistare una specialità di Squadriglia, bisogna realizzare due imprese e una **missione**. La missione è un'attività a sorpresa, affidata dai Capi Reparto; è molto impegnativa ed è una sorta di banco di prova per vedere se siete diventati competenti e se quindi è opportuno inoltrare la vostra richiesta di specialità

all'Associazione.

Ci sarebbero tante altre cose da dirvi, cari Capi Squadriglia, ma questo era tanto per cominciare, no? Un ultimo consiglio: prima di congedare il Capo Squadriglia che vi ha preceduto, fateci una chiacchierata. Il resoconto della sua esperienza sarà prezioso per iniziare la vostra.



FIG. 6



FIG. 7



Tra le varie edizioni della **Nuova Fiordaliso** c'è anche una serie di minimanuali, dati alle stampe più o meno una decina di anni fa. Ognuno di questi tratta uno specifico argomento, che possiamo assegnare genericamente alle "mani abili". Non sono dei manuali ad ampio raggio, come quello di pionieristica o di arte scout, ma possono avere il loro utilizzo proprio per le idee semplici e molto pratiche che possono offrire. Certamente è consigliabile che ogni Squadriglia ci metta un tocco di personalizzazione e sappia adattare le idee alle proprie esigenze. A volte l'idea che potete trovare in queste pagine è proprio quella "giusta" e che vi permetterà di fare un figurone o ottenere quell'attrezzo particolare che vi serviva. L'elenco ne registra circa una ventina, magari non tutti presenti nelle rivendite, ma nel caso potete sempre ordinarli direttamente alla Nuova Fiordaliso (e NON alla redazione di Avventura, che non può materialmente fornire questo servizio). Ve ne descriviamo alcuni.



Titolo: Come realizzare un cartellone

Autore: Maurizio Loi

Prezzo: € 2.07



Siete interessati alla animazione grafica? Volete prendere la specialità di disegnatore/disegnatrice? Questo è un indispensabile! In poche pagine dà precise nozioni sulla cartellonistica e, anche se non prende in considerazione l'uso del computer per gestire immagini e testi, descrive benissimo i procedimenti e i trucchi per ottenere un buon manifesto. Gli schemi proposti sono validi per qualsiasi necessità, dal cartello per la presentazione della Squadriglia, all'avviso per l'autofinanziamento, alla pubblicità del torneo di scoutball, all'invito alla festa di compleanno dei Capi Reparto... Un prezzo irrisorio per un testo veramente ben fatto.

Titolo: Zainetti e tracolle

Autrice: Irene Guerrieri

Prezzo: € (il prezzo indicato non è in euro, ma in lire, 4000)



Indirizzerei questo minimanuale alle persone con il "pollice di cuoio", delle mani veramente abili. Sono idee semplici, ma che richiedono precisione e abilità sperimentate, in modo da non buttare tempo e materiale inutilmente. Adatto anche a chi vuole imparare, ma a condizione di mettere molto impegno nella progettazione e nella realizzazione.

Della stessa autrice altri due minimanuali, complementari, per l'arredamento della sede

Autrice: Irene Guerrieri

Titolo: Fardasé Attaccapanni e scaffali

Titolo: Fardasé Tavoli e sedie



Dovete arredare l'angolo di Squadriglia, o, perché no, la vostra cameretta, l'angolo di lavoro o che altro? In questi due libretti troverete idee e progetti sia facili che più complessi, ma certamente originali e simpatici. Anche qui necessita precisione e impegno, ma tutto è piuttosto alla portata delle Guide e degli Esploratori "medi" che dovrebbero popolare i nostri reparti. (Lo so, lo so che voi non siete "medi", ma "super", ma a volte anche i super possono aver bisogno di quell'idea che sul momento tarda ad arrivare!)



Giochi per la Squadriglia

Giochi per la Squadriglia

A CURA DI EMILIO GALLINO



LA CORSA CINESE

Materiale: due bastoncini ed una ciottola di carta per ogni squadrigliere/a, fagioli secchi.

Esecuzione: Inserire un certo numero di fagioli (numero uguale per tutti) in ogni ciottola. Formare con le ciotole un cerchio largo distanziandole 50 cm. una dall'altra.

Invitare squadriglieri/e al centro del cerchio. Al via ciascuno dovrà raggiungere una ciottola e cercare con due i bastoncini tenuti tra le dita di togliere i fagioli dalla ciottola e posizzarli a terra. Vince chi per primo svuota la ciottola. Ogni variante ai fagioli va sempre bene.

LA PESCA SPORTIVA

Materiale: Ritagliare su compensato leggero forme diverse di pesci con un piccolo anello sul dorso, canne da pesca autocostruite con un bastoncino, filo e un amo finale.

Esecuzione: Tracciare un cerchio di circa 5 mt. Di diametro.

Posizionare i pesci all'interno con il dorso verso l'alto.

Invitare squadriglieri/e alla pesca tentando di recuperare i pesci agganciandoli all'anello e trascinarli fuori dal cerchio.

Vince chi in un tempo prestabilito recupererà più pesci.

L'IMBIANCHINO

Materiale: Una tavola di truciolato da mt. 1x1, una spatola, stucco, penellessa, secchio, bottiglia di acqua, tempera, colorante per ogni gruppo, giornali e stracci per protezione e pulizia della Sede.

Preparazione: Il C.Sq. avrà cura di forare le tavole con un trapano e punte diverse per avere fori di vario diametro, ognuna delle tavole deve avere un numero di fori eguale per numero e dimensione dei fori.

Esecuzione: Dividere la Sq. In due gruppi, al via del C.Sq. ogni squadra deve stuccare utilizzando spatola e stucco tutti i fori presenti sulla tavola assegnata, successivamente versare la tempera nel secchio, aggiungere l'acqua e il colorante, mescolare per ottenere un colore omogeneo, infine dipingere velocemente la tavola, vince la squadra che termina per prima... sporcando il minimo possibile!

IL BASTONCINO SPEZZATO

Materiale: 1 assicella di cm. 3x2 e lunga quanto serve...

Preparazione: Il C.Sq. avrà cura di tracciare una riga colorata per tutta la lunghezza dell'assicella e di tagliarla in tanti pezzi da cm. 10 avendo cura di angolare il taglio con angolature diverse (diritto, 45 gradi, 60 gradi ecc).

Esecuzione: Gli spezzoni dell'assicella saranno posti sul tavolo alla rinfusa con la riga evidentemente rivolta verso il basso. I componenti la Sq. dovranno nel minor tempo possibile ricomporre l'assicella avvicinando i legni facendoli combaciare perfettamente. Il controllo potrà essere fatto capovolgendo gli spezzoni e confrontandoli con la riga precedentemente tracciata.

La prova può essere eseguita anche singolarmente cronometrando il tempo di esecuzione.

RACCATTA TUTTO

Materiale: 30 cartoncini leggeri cm. 7x5 per ogni giocatore, un tavolo.

Esecuzione: A turno ogni giocatore posizionerà un cartoncino sul bordo del tavolo e con un piccolo colpo farà in modo che lo stesso cada dal tavolo sul pavimento.

Se un cartoncino cadendo andrà a sovrapporsi (anche in minima parte) ad uno già posizionato a terra darà diritto al giocatore che ha lasciato cadere il cartoncino a raccogliere tutti quelli presenti in quel momento sul pavimento.

Il gioco riprende con i lanci a turno sino a quando uno dei giocatori rimane senza cartoncini, a questo punto si contano le mazzette in possesso di ogni giocatore, vince chi ha racimolato più cartoncini.

C'è posta per voi

C'è posta per voi

A CURA DELLA REDAZIONE DI AVVENTURA - FOTO DI PAOLO RUFFINI



Ciao a tutti, come sono andati i vostri Campi? E le vostre vacanze? Pronti per incominciare un nuovo entusiasmante anno scout?... caspita, che era 'sto boato? Ah, erano i vostri SI gridati da tutta Italia! Pronti anche per ricominciare la scuola?... caspita, che silenzio! Ma, speriamo bene, eh!

E' ora anche di riprendere in mano le penne e cercare nuovi amici con cui scambiare esperienze già vissute e progetti ancora da realizzare. Chiaramente la vostra presenza non è diminuita nemmeno nel periodo estivo appena trascorso, siete sempre numerosissimi e continuiamo ad accontentarvi con qualche difficoltà dovuta allo spazio a disposizione.

Chiudo con una raccomandazione: sia nelle lettere che nelle mail, devono essere sempre ed in ogni caso presenti il vostro nome, cognome ed indirizzo (di casa!) altrimenti non possiamo soddisfare le vostre richieste. Ricordatelo!

Ed ora via... con le penne e con un avventuroso nuovo anno scout.

GABRIELE FERVORI - ci dice di avere 13 anni, di far parte dei Cobra del reparto "Ulisse" del Pontenure 1, di avere la passione per le macchine (...non so se auto o quelle per fare il caffè!) e la tecnologia in generale. Cerca amici/e con cui corrispondere. Indirizzate le vostre missive in via Guglielmo da Saliceto 3 29012 Caorso PC, i più tecnologici possono invece spedire mail a sorgente87@yahoo.it

SARA FORLINI - è una Guida piena di allegria e vitalità con tanta voglia di conoscere molti amici pazzi come lei! Ama la vita in ogni cosa ed è molto solare. Per conoscerla basta scriverle in: Piazza Vittorio Veneto 1 - 37042 Caldiero VR

FEDERICO GAGLIO - abita in via Carmine 48 - 98068 San Pietro Patti ME - Se volete corrispondere con un ragazzo "simpatico" non perdetevi tempo... scrivetegli! Risponderà a tutte le lettere che riceverà dagli E/G d'Italia.



ELENA MINOLI - ha assolutamente bisogno di prendere la specialità. Ha 13 anni, seconda tappa, è una "pippy simpa", allegra, estroversa e con tanta voglia di scambiare idee con chiunque voglia scriverle in: via Parma 4031 - Chiavari GE o la mail: elenaminoli@virgilio.it

ALESSIA MORETTI - fa parte della Sq. Pantere! Ha una voglia tremenda di corrispondere con tutti gli Scout d'Italia!!!!!! Questo è il suo indirizzo: via Casale Romani n.2 - 00040 Lariano RM

ROSANNA PRIVITERA - è un Delfino del Catenanuova 1. E' una Guida frizzante e spiritosa che non vede l'ora di fare un milione di amicizie con Esploratori e Guide di ogni parte d'Italia. Scrivetele in: via Armando Diaz 56 - 94010 Catenanuova (Enna)

ROSA MARIA SHILES - è una Guida del Reparto "Boar Stiking" - Lecce 2, ed ha voglia di corrispondere con gli E/G di tutta Italia, solari e simpatici per raccontarsi tantissime esperienze e avventure. Quindi se avete deciso di corrispondere con lei spedite le vostre numerose lettere al seguente indirizzo: via Rudiae 23 - 73100 Lecce LE... PS: ci conta!

DANIA TARANTINI - vuole soltanto ricordarvi che il suo indirizzo, via Immacolata n° 41 - 74013 Ginosa TA, è tutt'ora aperto a chiunque ha voglia di conoscere persone allegre, divertenti, simpatiche, carine, pazze, euforiche, avventurose... come lei!!!

MARTINA ZENO - e' una Guida di 14 anni del Reparto Ranger di Ercolano (NA) della zona Vesuvio, e vorrebbe conoscere altri E/G d'Italia!! L'indirizzo è: via Cupa monti 71c - 80056 Ercolano NA

... un certo **Andrea**, che ci ha salutato con un grande HALOA, si è dimenticato di inviarci il proprio recapito...

EUROJAM 2005: SI COMINCIA A DARS DA FARE



ADATTAMENTO TESTI A CURA DI GIORGIO CUSMA DAL SITO WWW.EUROJAM.AGESCI.ORG - FOTO DI EMILIO GALLINO

Nell'ultimo numero di Avventura avevamo indicato come iniziare il cammino verso **HYLANDS PARK**: Il Consiglio Capi del tuo Reparto, logicamente sentite le Squadriglie, avrebbe deciso di iniziare o meno il percorso per giungere all'Eurojam 2005. Bene: se il Consiglio Capi ha deciso per il sì dovere calarvi nella realtà di questa nuova Avventura. La Squadriglia (una sola per Reparto, rammentatelo!) partecipante dovrà possedere alcune qualità che la distinguano dalla maggior parte delle Squadriglie italiane. Vediamo come, tracciando il profilo ideale per la Squadriglia "Best"!

- Essere composta da un minimo di 7 ad un massimo di 9 E/G, tutti censiti.
- Partecipare con il proprio Capo Reparto (donna se Sq. femminile e uomo se Sq. maschile!) che conoscerà sicuramente la lingua inglese.
- Aver conquistato una specialità di Squadriglia a carattere internazionale.
- Aver realizzato imprese di Squadriglia a carattere internazionale.
- Essere composta da Esploratori e Guide che hanno specialità o brevetti di competenza a carattere internazionale.
- Essere composta da Esploratori e Guide che conoscano preferibilmente la lingua inglese o altre lingue straniere.
- Essere una "vera" Squadriglia, quindi non composta da membri della stessa età!

A v e r conquistato una qualsiasi specialità di Squadriglia.

- Essere composta da Esploratori e Guide che hanno conquistato specialità e brevetti di competenza.
- Presentare un proprio progetto di autofinanziamento per partecipare all' Eurojam (descrivere nel dettaglio l'impresa che s'intende attuare per autofinanziarsi l'evento).

Esprimere le motivazioni che hanno portato la Squadriglia a mettersi in rotta per Hylands (ogni singolo componente della Squadriglia esprimerà le sue personali motivazioni nella scheda di iscrizione, che trovate sul sito www.eurojam.org.)

Ti ricordiamo che non si deve avere necessariamente tutte queste caratteristiche, ma questi sono i parametri (in ordine di importanza) che

permetteranno ai tuoi Incaricati regionali di branca E/G di decidere quali squadriglie raggiungeranno Hylands.

La Squadriglia sarà chiamata a realizzare **entro il 1 dicembre 2004** un' impresa scelta tra queste possibili realizzazioni:

Il Cammino dell' Unione: alla scoperta della storia europea o di uno dei suoi personaggi.

Scout del Mediterraneo: scoperta e gemellaggio con lo scoutismo di uno dei paesi che si affaccia sul Mediterraneo (in modo particolare non europei).

Ti racconto da dove vengo: un'impresa per far conoscere la mia terra, le tradizioni, i costumi...

Alla scoperta dell' Est : scoprire, conoscere la storia, le tradizioni, la cultura e lo scoutismo di uno dei 10 paesi che sono entrati a far parte dell' Unione Europea dal 1 Maggio 2004.

Lands of Adventure: aderire ad una delle proposte di questo progetto di WOSM

La Squadriglia del tuo Reparto che ha ricevuto il mandato consegnerà agli Incaricati E/G della tua regione uno scatolone in cui verrà messo tutto il necessario per raccontare la sua impresa nella rotta verso Hylands.

A questo punto saranno gli Incaricati E/G della tua Regione decidere, tra le Squadriglie che rientrano nelle caratteristiche e che hanno realizzato l'impresa, quali saranno le due che raggiungeranno l'Eurojam 2005.



MAGGIORI DETTAGLI SUL SITO
WWW.EUROJAM.AGESCI.ORG

CALENDARIO 2005

PER PROMUOVERE L'IMMAGINE ASSOCIATIVA E AUTOFINANZIARE LE ATTIVITÀ SCOUT

Scoutismo e cittadinanza europea Radici e orizzonti della Legge scout

È questo il titolo del calendario Agesci 2005.

Due sono stati gli eventi che ci hanno ispirato per il tema di quest'anno: uno è l'Eurojam, che alla fine di luglio raccoglierà in Inghilterra migliaia di giovani scout europei; l'altro è l'allargamento dell'Unione Europea a 25 Paesi.

Ci sembravano due occasioni da portare all'attenzione di tutti per il carico di suggestioni che offrono, a cominciare dal ruolo che può avere lo scoutismo nella formazione dei futuri cittadini del nostro vecchio continente.

Sfogliando questo calendario, mese dopo mese, seguiremo un percorso che, richiamandosi agli articoli della Legge scout, ci aiuterà a diventare cittadini più appassionati dell'Europa e a costruire per essa nuovi orizzonti, nella consapevolezza delle radici comuni delle nostre culture. Siamo convinti che la nostra cittadinanza si alimenta della fedeltà alla Legge: proprio in questa fedeltà migliaia di scout europei hanno un terreno di condivisione di valori e possono trovare la forza per costruire un'identità planetaria.

Percorso

Tre sono i momenti in cui si snoda il percorso tematico del calendario:

- il vissuto scout nelle esperienze, nei pensieri, nelle immagini, nelle proposte, nella Legge: sono i momenti e i luoghi significativi dello scoutismo
- le radici della Legge scout nella cultura europea del passato: sono alcune tracce scoperte attraverso l'universo simbolico dell'arte pittorica
- lo sguardo verso una cittadinanza europea: un po' di storia, qualche pensiero, progetti, leggi, siti, esperienze dell'Unione Europea ci aprono orizzonti per una più sentita appartenenza e una maggiore partecipazione alla vita dell'UE.

Immagini

Nella scelta delle immagini abbiamo ritenuto opportuno proporre foto di vita scout, scelte per la loro autenticità e il loro dinamismo. Ci è piaciuto mostrare la vivacità e la freschezza dei volti e delle situazioni dello scoutismo. La maggior parte delle foto riproducono scene del campo nazionale E/G 2003.

Valore aggiunto

Il retro di ogni foglio potrà essere utilizzato per costruire uno schedario, ricco di informazioni sul tema proposto. Potranno tornare utili per la scuola, le attività in unità, per saperne di più...

Ad ognuno è lasciato lo spazio per esercitare la propria creatività e soddisfare l'esigenza di conoscere sempre di più.

E inoltre... sono fornite le coordinate astronomiche nella rubrica *Il cielo sopra di noi*, la calendarizzazione del progetto *A scuola... tutti!*

Rosa Calò



Caratteristiche tecniche

- Formato: cm. 22 x cm. 49
- 12 fogli (con schede sul retro), + 2 di copertina
- Carta: patinata matt. ecologica 130 Fedrigoni freelle satin / R400 Burgo
- Rilegatura: spirale con Agescout inserito - senza cellophanatura
- Tutti gli indirizzi delle sedi regionali e degli Scout Shop

Struttura

- Fronte: tavole illustrate con tecnica mista: foto, riproduzioni, disegni
 - 10 articoli della legge + 2 tavole: una, introduttiva, sulla dimensione storica della cultura europea, e una sull'Eurojam
 - Disposizione giorni: tutti i lunedì, tutti i martedì, ecc.
 - Spazio per appunti
 - Mese prima e mese dopo
 - Festività religiose: cattoliche, ebraiche, islamiche, ortodosse
 - Festività civili dei paesi europei
 - Eventi e festività scout
- Retro: rubriche relative all'articolo della Legge: frasi di B.-P.; contributi di pensiero di personalità del mondo della cultura e delle istituzioni europee; esperienze scout in Europa; campi all'estero; cosa fa l'Unione Europea; illustrazioni relative e per saperne di più: indirizzi, siti, ...

Il calendario è prodotto dalle Edizioni Scout Agesci/ Nuova Fiordaliso e distribuito tramite gli Scout Shop.

Grande concorso per i Gruppi che si impegneranno maggiormente nella diffusione del calendario 2005: in premio buoni acquisto per tende e attrezzatura da campo presso gli Scout shop.

SCOUT - Anno XXX - n. 24 - 20 settembre 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 - € 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 64.000 - Finito di stampare nel settembre 2004



La rivista è stampata su carta riciclata

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana