

# SCOUT

AVVENTURA



Anno XXVI - n. 8 - 4 marzo 2000  
Settimanale - Spedizione in abbonamento  
postale - 45% - art. 2 comma 20/b legge  
662/96 - Taxe perçue - Tassa riscossa  
Roma (Italia)



RAGAZZI,  
RICORDATEVI CHE  
LUNGO IL SENTIERO  
SPESSE SI INCONTRANO  
DEI BIVI, E C'E' UNA  
COSA CHE NOI SCOUT  
NON DOBBIAMO MAI  
PERDERE DI VISTA  
PER POTER SCEGLIERE  
LA GIUSTA  
DIREZIONE!

LE NOSTRE  
METE PERSONALI?

**NO!**  
...

... i  
**CARTELLI!**

I  
VALORI  
DELLA  
PROMESSA?

CHE  
COSA?  
LA  
LEGGE?

MONBEATO USCITA DI SA...








**Direttore Responsabile:** Sergio Gatti  
**Redattore Capo:** Andrea Provini  
**In redazione:** Sandro Naspi, Isabella Samà, Maria Antonietta Manca, Luca Cifoni, Antonio Negro, Alessandro Testa, Don Pedro Olea, Damiano Marino, Don Tarcisio Beltrame, Mauro Bonomini, Don Giovanni Cigala, Davide Tacchini, Maurizio Madonna, Francesco Neri, Antonio La Monica, Dario Fontanesca, Antonio Oggiano, Lucia Faedda, Filomena Calzedda, Carlo Volpe, Luciana Brentegani, Michele Gobbi, Alessandra Sodi, Franco Bianco, Manuela Recchia, Annalisa De Russis  
**Grazie a:** Anrea Brignone, Cesare Perrotta, Alessandro Liverani, Stefania Romellini, Marco Sala e Silvia Re  
**Grafica:** Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli  
**Disegni:** Franco Bianco, Michele Gobbi, Giovanna Mathis  
**Foto:** Mario Rebeschini, B. Guerrieri, Archivio Agesci, Andrea Baldassarri, Daniele Cristoforetti, Cecilia Baroncini, Carmelo Di Mauro, Claudio Malerba  
**Copertina:** disegno di Franco Bianco

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con *Avventura* ecco il recapito da riportare esattamente sulla busta:  
**Redazione di Avventura - AGESCI**  
**Piazza Pasquale Paoli 18**  
**00186 ROMA**

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

# SOMMARIO

Le grandi imprese	2
Capi Squadriglia cercasi	3
Le risposte alla lettera di Stefano	6
Non c'è autonomia senza competenza	8
Da Campeggiatore a ebanista	10
Alla conquista del castello	12
Un Jolly per te	14
Sentiero perché	16
Persone di valore	18
... quando un amico sbaglia...	20
 Lettera all'assistente	22
 Lettere per discutere	23
 Sicurezza in acqua	24
 Continuano le avventure di Erik	25
 Fra Campi di Specialità e Campi di Competenza	26

## Che cos'è il Sentiero scout?

di ANDREA

Con la Promessa abbiamo promesso di “fare del nostro meglio” per migliorarci, per aiutare gli altri e per rispettare la Legge scout. Fare del proprio meglio, però non è facile e la nostra promessa rischia di diventare una dichiarazione d'intenti un po' campata per aria. Il Sentiero scout è scandito da quattro tappe: la tappa della **scoperta**, la tappa della **responsabilità**, la tappa della **competenza** e quella dell'**animazione**.

È compito di ognuno di noi migliorarci ogni giorno, un po' alla volta e le quattro tappe ci possono aiutare in questo.

### Come si cammina lungo il Sentiero scout?

Ogni tappa rappresenta un traguardo ma anche un punto di partenza.

In pratica, per ogni tappa, con l'aiuto dei tuoi capi reparto e del tuo capo squadriglia, devi decidere in cosa vuoi migliorare. Devi fissare degli **obiettivi** e per ogni obiettivo delle **mete**, cioè delle cose da fare concrete e verificabili che ti aiutino a diventare sempre più in gamba. “Imparare ad essere più responsabile”, ad esempio, è un proponimento, può essere un obiettivo ma non è una meta. Le mete, invece, sono tutte quelle azioni concrete che puoi svolgere per raggiungere l'obiettivo “essere più responsabile”. Queste mete ovviamente non devono riguardare solo la vita scout ma anche la famiglia, la scuola, ecc.

Il momento solenne di verifica dei risultati che hai raggiunto è il **Consiglio della Legge**, ma, a seconda degli impegni che ti sei assunto, li verificherai anche in squadriglia durante il Consiglio di squadriglia, con i capi reparto, ecc.

### Le tappe sono come i gradi dei militari?

Come avrai capito le tappe non sono dei gradi e non servono a distinguere gli scout e le guide più in gamba da quelle che lo sono meno. Proprio per questa ragione quando il Consiglio della Legge ti riconoscerà il raggiungimento di una tappa dovrai cucire sulla manica già il distintivo della tappa successiva per ricordarti dove devi arrivare e non per fare bella mostra dei risultati raggiunti.

### E alla fine cosa succede?

Alla fine del tuo cammino in reparto, se deciderai di continuare, il tuo Sentiero diventerà Strada con la salita al Clan e il periodo di Noviziato.

### Costruiamo Avventura!

In questi giorni sono arrivate in redazione tante lettere con le risposte al questionario pubblicato su Avventura numero 7 del 1999. Ringraziamo tutti, in particolare: Fabio, Marianna, Germano, Elisa, Mariachiara, Dino, Andrea, Selene, Francesco, Angela, Giovanni, Arianna, Valeria...

Vi chiediamo di continuare a mandare i questionari compilati magari anche allegando due righe con i vostri commenti sulla rivista (le cose che non vi piacciono, quelle che più vi sono servite, ecc.)

Quest'anno, come redazione, lo dedicheremo a raccogliere il maggior numero di indicazioni possibili per procedere a un rinnovo grafico e di contenuti. Aiutateci a costruire Avventura!!!

La redazione

# Le grandi imprese

di MAURO

**LE IMPRESE DI SQUADRIGLIA:  
UN'OCCASIONE PER CRESCERE E PROGREDIRE LUNGO IL PROPRIO SENTIERO**

**L**a Squadriglia Volpi ha intenzione di scegliere una grande Impresa: Marco e Gianni, Capo e Vice all'ultimo anno, vogliono lasciare un epico ricordo, di quelli da segnare sul **Libro d'Oro** della Squadriglia. Quasi in segreto vagliano decine e decine di proposte: si va dal viaggio in mongolfiera alla discesa in canoa della cascata delle Marmore! Ma ben presto le proposte più fantasiose lasciano il posto a considerazioni più pratiche e serie. Per venerdì pomeriggio è prevista una riunione di Squadriglia dove tutti potranno esprimere il loro parere e fare proposte. Marco è riuscito a motivare talmente gli Squadriglieri che all'ora fissata non manca nessuno. Si entra subito nel vivo della discussione. Le proposte più gettonate sono: la costruzione di un angolo di Squadriglia modulare a scomparsa, in cui mobili e sedie sono incastrabili e disponibili in varie maniere, a seconda delle esigenze di spazio; il progetto di costruzioni al Campo, con portale, forno a legna, tavolo coperto e altre raffinatezze; una recita di fine anno con costumi, scenografie e colonna sonora da proporre a tutto il gruppo. Nessuna delle proposte ottiene una netta maggioranza. Enrico, terzo di Squadriglia, propone un compromesso: "Sapete che a me piace molto la montagna - dice - e che vado spesso con mio padre a fare trekking. **Perché non puliamo e segniamo un sentiero sulle nostre colline?** Un lavoro fatto bene, con tabelle e cartelli indicatori, pulizia del sottobosco e cose del genere!" Forse

perché c'è un po' di stanchezza dopo quasi due ore di discussione, forse perché, in fondo, è una bella idea, la Squadriglia decide: quella sarà l'Impresa. **Vengono individuate le tecniche base.** Gli Squadriglieri s'impegnano a seguire i corsi e studiare per ottenere le Specialità di topografo, campeggiatore, boscaiolo, guida alpina, giornalista e grafico. Si pensa anche che quest'anno c'è il giubileo e sarebbe una buona idea tracciare un sentiero sulla base delle strade percorse dai pellegrini. Un colloquio con l'Assistente ecclesiastico (Don Marco è un vero esperto in monaci, monasteri e pellegrini) permette di individuare un sentiero che parte da un piccolo monastero e attraversa gli Appennini andando verso il mare. Saranno 15 Km di sentiero! Durante l'inverno si preparerà l'attrezzatura e si completeranno i corsi di Specialità, in primavera inizieranno i lavori che (si spera) termineranno all'inizio dell'estate. I monaci del convento sono d'accordo nell'offrire un punto di appoggio alla Squadriglia e nel dare tutte le indicazioni necessarie per quanto riguarda le notizie storiche e religiose: verrà pubblicato un piccolo libretto da distribuire a chi vorrà provare a percorrere il sentiero e ai pellegrini che visiteranno il convento. Lungo il tragitto del sentiero, presso una sorgente, verrà anche attrezzata una

piccola area di sosta, con panchette e un tavolo. I colori che segneranno la pista, naturalmente, saranno i colori di Squadriglia! Il disegnatore preparerà una tabella disegnata col pirografo da porre all'inizio del percorso con le notizie e le indicazioni. Anche le frecce indicatrici che verranno piantate in alcuni punti verranno pirografate e rivestite poi di vernice impermeabile. Non c'è dubbio! **Alla fine una pagina intera del Libro d'Oro è garantita!** □



# Capi Squadriglia cercasi

di PICCHIO VOLENTEROSO

**ALCUNI ESPLORATORI E GUIDE  
INTERVISTATI TRACCIANO L'IDENTIKIT  
DEL RUOLO DI CAPO SQUADRIGLIA**

consegnato, manifesta la piena fiducia dei Capi Reparto e del Consiglio Capi, la loro convinzione che è pronto a guidare, condurre, dirigere. Il Capo Squadriglia sa già o impara ben presto, che si può comandare solo se si ha la fiducia della Squadriglia, e si può avere la fiducia della Squadriglia, solo se si ha fiducia in se stessi. Questa fiducia viene giorno per giorno, con il lavoro e l'esperienza. Il Capo Squadriglia in gamba conosce "i trucchi del mestiere". Giacomo, un Capo Squadriglia che incontro gironzolando in Piazza San Pietro, mi spiega: **"Io non dico mai "VAI!" ai componenti della Squadriglia, piuttosto dico "ANDIAMO", soprattutto con i più piccoli; me l'ha insegnato il mio Capo Squadriglia, e a lui credo, l'abbia insegnato il suo Capo Squadriglia; è utile, funziona sempre o quasi, perché i problemi sorgono sempre, quando ci sono tante teste da mettere insieme; cerco di mettere a disposizione quello che so e quello che ho, ma non sempre basta, ed allora chiedo aiuto o ne discuto in Consiglio Capi con i Capi Reparto. Ho capito che abbiamo**

**il dovere di "ridiventare piccoli", dobbiamo ricordarci cosa sapevamo fare, e cosa potevamo fare quando percorrevamo il Sentiero verso la conquista della prima o della seconda tappa. Tutti hanno dei limiti, ma tutti hanno delle capa-**

**C**ammino per le strade di Roma, nei giorni della Giornata Mondiale del Fanciullo. Da tutto il mondo bambini e ragazzi in festa scorrazzano, si muovono, pregano, vivono fraternamente questi momenti. Sono molte le uniformi azzurre ed improvvisamente mi scontro con una camicia di queste tutta distintivi; è una Vice Capo Squadriglia, una ragazza di quattordici anni, due occhi vispi e pronti a tutto. Le chiedo quali siano il pregio ed il difetto più grandi della "sorella maggiore", la sua Capo Squadriglia. Sul difetto non ha dubbi: **"Si arrabbia sempre per ogni cosa, che non sia fatta per bene"**; il suo viso però, mi fa intendere che questo è anche il suo pregio, perché tende a far vivere esperienze sempre più coinvolgenti ed importanti alla Squadriglia.

"La Squadriglia", è quella "Pattuglia" che Baden Powell definì "l'unità dell'organizzazione scout". Il Capo Squadriglia ha un ruolo chiave. Il Guidone che gli è stato

**«Si arrabbia sempre per ogni cosa, che non sia fatta per bene»**



**«Io non dico mai "VAI!" ai componenti della Squadriglia, piuttosto dico "ANDIAMO!"»**

*cità; solo unendole, si è Squadriglia. Non possono esserci solo terze e quarte tappe in Squadriglia, devono esserci i Lupetti che passano con il loro entusiasmo e quelli nuovi con la loro curiosità; e poi in questi ultimi anni mi sono accorto che più di un Gruppo ha deciso di accogliere ragazzi portatori di handicap...»* (mi accorgo che Giacomo si blocca, ha un momento di indecisione, non sa se se può dire, quello che pensa, forse teme di essere frainteso, ma una volta rassicurato continua) *«...il fatto è che mi sembra che la presenza di questi ragazzi faccia più bene a noi che a loro, nel senso che ci*

*costringe a fronteggiare difficoltà che pensavo, sbagliando, esulassero dal contesto scout. Mi spiego meglio: se non stai attento e non ci pensi per tempo, rischi di organizzare un'Uscita, ritrovandoti con un tram o un autobus che non è attrezzato di strumenti che permettano l'ingresso alle persone con particolari deficienze fisiche. È incredibile! In un lampo vedi la tua Squadriglia animarsi improvvisamente di uno spirito di comunione, di unione mai visto prima! Vedi Carlo, che fino ad un minuto prima non aveva fatto altro che litigare con Donato, portarlo sulle sue spalle, senza che nessuno gli abbia detto niente. E poi hai delle difficoltà oggettive con le imprese, con i Campi; se si presentasse nel mio Reparto un evento del genere, credo esigerei dai miei Capi degli incontri con persone che ne sanno più di noi a riguardo e che ci consiglino sul da farsi».*

Il tempo vola e Giacomo deve tornare alla Squadriglia, lo ringrazio della chiacchierata.

È il desiderio di emulare il Capo Squadriglia, che spinge un Lupetto a lavorare sodo; è la voglia di scoprire "cosa fanno di bello gli Scout", che muove un novizio a non lamentarsi delle richieste del suo Capo Squadriglia.

È importante essere Capi Squadriglia, non fare i Capi Squadriglia!

Tutti sanno ottenere il consenso a suon di ordini ed urlacci, ma solo i buoni Capi Squadriglia conquistano l'amicizia personale dei loro Esploratori

e danno loro l'esempio di chi è sempre pronto, solo i buoni Capi Squadriglia conoscono e accettano i propri limiti, sanno ammettere i propri errori e sono pronti a porvi rimedio con umiltà. Passeggio per le strade di Roma: colori, voci, suoni... ed uno zaino che cammina barcollando pericolosamente tutto a sinistra, la Guida che lo porta è in difficoltà, ma è anche fortunata perché il Reparto si ferma.

Chiedo alla piccola Guida il suo nome e la prego di indicarmi chi sia la sua Capo Squadriglia e come si chiami; stranita mi guarda, ma risponde con estrema cortesia alla mia richiesta. Il suo nome è Cristina, e la sua Capo Squadriglia è Alba. Mi avvicino e chiedo a questa Capo Squadriglia se ha mai spiegato alle sue novizie come posizionare i vari elementi all'interno dello zaino.

È una ragazza in gamba, quella che mi ritrovo davanti perché intuisco che ha già compreso dove voglio arrivare; c'è un attimo di silenzio e poi una risposta: **«Terremo una riunione a tale proposito, è giusto, bisogna che ripari a questa mia mancanza»**. Alba è decisamente una brava Capo Squadriglia. □

## Una parola ai Capi Squadriglia <sup>(1)</sup>

Io desidero che voi Capi Squadriglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Squadriglia interamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovreste provare a renderli tutti abbastanza buoni. Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scout lo fanno anche loro.

Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo, che il Capo Reparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi Specialità e distintivi di Classe <sup>(2)</sup>, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, non spingerli.

(da Baden-Powell, *Scoutismo per ragazzi*, ed. Fiordaliso - pag. 61)

(1). Nella traduzione si usa il termine "pattuglia".

(2). Oggi al posto delle "Classi" ci sono le tappe.

**«Ho capito che abbiamo il dovere di "ridiventare piccoli", dobbiamo ricordarci cosa sapevamo fare, e cosa potevamo fare quando percorrevamo il Sentiero verso la conquista della prima o della seconda tappa»**

## La Squadriglia motore perfetto

«La Squadriglia è un motore perfetto. Ogni componente è diverso dall'altro non per un caso, ma perché ognuno serve per quello che è! Il Capo Squadriglia è la benzina che deve far muovere e lavorare il motore. Ma ricorda che anche il motore più perfetto e complicato senza la benzina non funziona...»

Francesco  
C. Sq. Tigri, Taranto 19



## Animazione



Animazione: (il cuore) ascoltare, consigliare, progettare. È il momento in cui la tua competenza viene messa in gioco per l'animazione della Squadriglia e del Reparto. Il tuo ruolo di Capo Squadriglia o di Vice, o di responsabile di gruppi di lavoro nell'ambito di un'Impresa ti darà l'occasione per aiutare e consigliare i più piccoli del Reparto lungo il loro Sentiero. Sei ormai capace di coordinare in ogni circostanza della vita di Reparto la tua Squadriglia o qualunque piccolo Gruppo che ti viene affidato, la partecipazione al Consiglio Capi, è occasione per poterti consigliare con gli altri Capi Squadriglia sui programmi del Reparto e le idee da progettare. Hai acquisito ormai una competenza tale da poter essere pronto a servire validamente il prossimo.

di Andrea Brignone

# Le risposte alla lettera di Stefano

a cura della Redazione

**ABBIAMO RICEVUTO ALCUNE LETTERE DI RISPOSTA A STEFANO, IL CAPO SQUADRIGLIA DELLE PANTERE CHE CI AVEVA SCRITTO (AVVENTURA N. 7). NE PUBBLICHIAMO ALCUNI STRALCI A BENEFICIO DI TUTTI E ATTENDIAMO NUOVI COMMENTI. AD INTRODUZIONE TROVATE UN PEZZO DI CESARE, UN CAPO REPARTO DI LUNGA ESPERIENZA CHE SPIEGA COS'È IL CONSIGLIO CAPI. NOI DELLA REDAZIONE E STEFANO, A CUI ABBIAMO FATTO AVERE LE LETTERE, RINGRAZIAMO CHI CI HA SCRITTO E CHI CI SCRIVERÀ!**



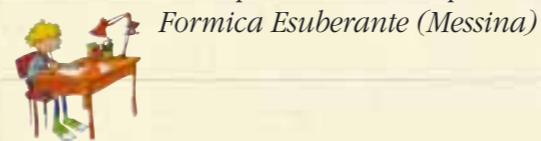
## Il Consiglio Capi

*Il Consiglio Capi è la struttura del Reparto preposta al buon funzionamento del Reparto e delle Squadriglie. Si concretizza in una riunione (il più delle volte settimanale) dei Capi Squadriglia (e talvolta anche dei Vice) di tutto il Reparto che si ritrovano insieme ai Capi Reparto per mettere a punto - ascoltandosi a vicenda, "consigliandosi" - le strategie più opportune affinché ogni Squadriglia sia messa nelle condizioni di vivere avventure affascinanti imparando a coinvolgere in queste avventure - con Posti d'azione e Incarichi di Squadriglia - tutti i componenti della "banda". Non è detto però che il Consiglio Capi decida le imprese per l'intero Reparto o per le singole Squadriglie: in questi casi occorre prestare ascolto e attenzione in altri "Consigli" (della Legge o di Squadriglia). E per chi, come Stefano Capo delle Pantere, punta decisamente a fare del proprio meglio ma teme di non essere all'altezza... niente paura! il Consiglio Capi è anche un piccolo laboratorio dove imparare a divenire Capi Squadriglia sempre più in gamba!*

(di CESARE PERROTTA, Pattuglia nazionale Branca E/G)

**V**olevo rispondere a Stefano riguardo al Consiglio Capi. Io sono diventato Capo Squadriglia a tredici anni e naturalmente partecipavo al Consiglio Capi, che ho interpretato come un momento all'interno del quale i Capi, anche i Capi Reparto, si scambiano consigli e discutono per portare avanti la Squadriglia e il Reparto. Avendo tredici anni i primi consigli mi erano molto utili, poi l'ultimo anno di Reparto mi sono ritrovato a darli io a quei Capi Squadriglia che lo erano appena diventati.

Non bisogna quindi pensare al Consiglio Capi come a una cosa "gagliarda" o "losca", lo si fa quasi in segreto perché si discute anche di problemi che non è il caso di esporre a tutto il Reparto.



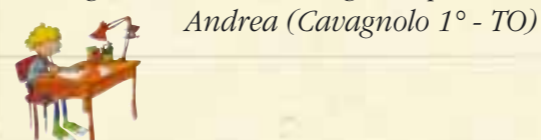
Formica Esuberante (Messina)

**P**er me il Consiglio Capi è una sorta di "governo del Reparto", dove si propongono e approvano attività, si verificano le situazioni di ogni singolo Squadrigliere e di ogni Squadriglia e si approvano insieme tutte le decisioni che coinvolgono il Reparto.

(...) È bellissimo il modo con cui, da un'idea appena abbozzata, si arriva ad un progetto vero e proprio.

In mezzo si passa per una discussione, dove emergono i fattori positivi e quelli negativi. A questo punto si fanno le proposte e quelle più ingegnose e adatte al caso si aggiungono all'idea iniziale, per concludere poi con un progetto finale. Tutto questo insieme, con la possibilità per tutti di esprimere la propria opinione.

Ma non sempre tutto fila liscio: non vi dico le battaglie che sorgono a volte in Consiglio Capi, (...)



Andrea (Cavagnolo 1° - TO)

**A**l Consiglio Capi, infatti, partecipano tutti i Capi Squadriglia, i due Capi Reparto e, quando possono, gli Aiuti. Ci vediamo più o meno per un'oretta alla settimana, durante la quale, guidati dai Capi Reparto, decidiamo cosa fare nelle attività di Reparto, dalla riunione domenicale fino alle Uscite... Non credevo fosse tanto divertente!!!

Certo alle volte (...) è faticoso (...) Ogni tanto anche durante le riunioni di Reparto ci chiamano con il classico "linea - punto - linea - punto", che significa la "c" per Capi, e allora ci riu-

niamo o per risolvere qualche problema dell'ultimo minuto o per vedere come coordinare gli altri. Senza dubbio far parte del Consiglio Capi rende più partecipi a tutta la vita di Reparto. Anch'io, come Stefano delle Pantere, ho sentito modi diversi dal nostro di far funzionare il Consiglio dai Reparti della mia Zona, ma probabilmente ognuno ha la sua tradizione (...) sono i Capi Squadriglia che fanno il Consiglio Capi e dipende esclusivamente da loro il fatto che questo funzioni.



Arianna (Genova)

**C**ome Capi Squadriglia abbiamo notato che vi è una sostanziale differenza tra l'essere Capi Squadriglia e l'essere parte del Consiglio Capi. Noi quattro eravamo l'organo che regolava la vita di Reparto e ne eravamo consapevoli. Il nostro Capo Reparto ci lasciava piena autonomia tanto che fummo capaci di organizzare un intero Campo di Reparto senza che lui muovesse un dito! (...) eravamo noi a decidere tutto, dai posti per le Uscite nei fine settimana, alla logistica, ai giochi. Il Capo Reparto era lì per consigliarci e incoraggiarci se qualcosa non andava. Quando avevamo dei problemi ne parlavamo nel Consiglio Capi e tutto si risolveva. (...) Vogliamo concludere con un consiglio: cerca di riunire il tuo Consiglio Capi Squadriglia e di fare qualcosa di bello che dimostri ai vostri Capi che siete capaci di mandare avanti un Reparto e che non c'è bisogno che vi trattino da incapaci perché siete in grado - credeteci - di fare questo ed altro, e vedrai che quella macchina perfetta che è il Consiglio Capi andrà in moto che è una meraviglia!

Vincenzo, Gianni, Antonio, Lino (Angri)



**N**el mio Reparto il Consiglio Capi è sempre stato fatto con Capi e Vice Capi Squadriglia... ci troviamo in momenti diversi dalle usuali riunioni di Reparto.

... a volte capita che sorgano dei problemi che riguardano le Squadriglie... se ne parla tutti insieme e si cerca di risolverli.

Altre volte (i Capi - n. d. r.) c'insegnano diverse cose da poter applicare nella Squadriglia; per esempio cosa dobbiamo spiegare ai nuovi arrivati, come ci dobbiamo comportare con i nostri Squadriglieri, le idee da presentare alla Squadriglia per decisioni o cambiamenti ecc.

Valeria (Vercelli)

# Non c'è autonomia senza competenza

di RENNA GIUDIZIOSA

**QUESTO ARTICOLO È RIVOLTO A TE CHE SEI IN CAMMINO VERSO LA TERZA TAPPA, MA ANCHE A TE CHE DA POCO L'HAI RAGGIUNTA E SERVE A VERIFICARE IL TUO GRADO DI COMPETENZA E QUINDI DI AUTONOMIA. INFATTI COME SI PUÒ ESSERE AUTONOMI, SE NON SI È COMPETENTI?**

**C**ome affrontare questo articolo: fare velocemente il test (rispondendo con lealtà) e poi verificare il risultato.

Cosa fare dopo aver letto l'articolo: secondo il risultato del test, continuare così oppure impegnarsi per migliorare il proprio livello!

In ogni caso: le domande ti possono dare alcuni spunti per capire cosa significa essere competenti e autonomi, e per diventarlo. □



**1) Il quarto articolo della legge è:**  
**a)** la Guida e lo Scout amano e rispettano la natura; **b)** la Guida e lo Scout sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout

**2) Il terzo comandamento è:**  
**a)** ricordati di santificare le feste; **b)** onora il padre e la madre

**3) Pentecoste è:**  
**a)** prima di Pasqua; **b)** dopo Pasqua

**4) Il libro "Scautismo per ragazzi" è suddiviso in:**  
**a)** paragrafi; **b)** chiacchierate

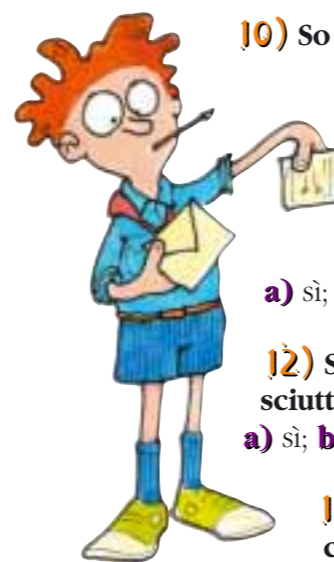
**5) Il prossimo Jamboree si svolgerà in:**  
**a)** Kenya; **b)** Thailandia

**6) Nello zaino ho sempre un piccolo pronto soccorso:**  
**a)** sì; **b)** no

**7) Nello zaino ho sempre qualche fiammifero e un foglio di carta di giornale:**  
**a)** sì; **b)** no

**8) Sono capace di accendere un fuoco in qualsiasi condizione**  
**a)** sì; **b)** no

**9) So usare bussola e cartina topografica**  
**a)** sì; **b)** no



**10) So consultare correttamente gli orari dei treni:**  
**a)** sì; **b)** no

**11) So spedire una raccomandata:**  
**a)** sì; **b)** no

**12) So cucinare una pasta-sciutta:**  
**a)** sì; **b)** no

**13) So trovare il Nord con le stelle**  
**a)** no; **b)** sì

**14) In alfabeto Morse, ... / ... / ... / ... / ... / ... significa:**  
**a)** gioco; **b)** fuoco

**15) Durante il Campo estivo mi lavo i denti:**



**Se hai totalizzato più di 80 punti:** tutto O. K., hai raggiunto un buon grado di autonomia, perché sei competente. Continua così, ci sono tantissime altre cose nuove che puoi conoscere

**Se hai totalizzato da 50 a 80 punti:** puoi migliorare! La strada verso l'autonomia è ancora un po' lunga, ma ce la puoi fare

## Conta i tuoi punti:

	a	b		a	b
1)	0	5	11)	5	0
2)	5	0	12)	5	0
3)	0	5	13)	0	5
4)	0	5	14)	0	5
5)	0	5	15)	5	0
6)	5	0	16)	5	0
7)	5	0	17)	5	0
8)	5	0	18)	0	5
9)	5	0	19)	5	0
10)	5	0	20)	0	5

**a)** almeno una volta al giorno;  
**b)** almeno tre volte alla settimana



**16) Ho organizzato un gioco tecnico per la mia Squadriglia:**  
**a)** sì; **b)** no

**17) Ho proposto un canto al Reparto:**  
**a)** sì; **b)** no

**18) Mediamente a piedi si percorrono:**  
**a)** 2 Km ogni ora; **b)** 4 Km ogni ora

**19) A casa rifaccio il mio letto:**  
**a)** tutti i giorni; **b)** qualche volta

**20) Mi ricordo della B. A. quotidiana:**  
**a)** qualche volta; **b)** tutti i giorni



**Se hai totalizzato meno di 50 punti:** che ne dici di cominciare a darti da fare? Così non puoi essere un buon punto di riferimento per la tua Squadriglia.

**Se hai totalizzato 0 punti:** ... chi ti ha dato la prima e la seconda tappa?

## Competenza

**Competenza:** (le mani al servizio degli altri) Il tuo ruolo in Squadriglia ed in Reparto è ormai di riferimento, in ogni attività, Impresa e avventura. Hai conquistato almeno quattro Specialità lungo il tuo Sentiero ed impegni importanti ti conducono verso il Brevetto di Competenza. Le Competenze acquisite ti rendono persona su cui poter contare, sei Vice o Capo Squadriglia e nel corso dell'anno corresponsabile della gestione di imprese. I più piccoli del Reparto sanno di poter trovare in te un Esploratore o una Guida che può aiutarli nell'acquisizione delle tecniche fondamentali della vita dei boschi.

di Andrea Brignone

# Da Campeggiatore a ebanista

di STEFANIA

**ABBIAMO INCONTRATO SILVIA MARTINELLI, 24 ANNI, RESTAURATRICE E FALEGNAME EBANISTA, CHE HA UN LABORATORIO DI RESTAURO LIGNEO NELLA PROVINCIA DI VERONA. FIN QUI NIENTE DI STRANO O PARTICOLARE, SE NON PER IL FATTO CHE NEL PASSATO DI SILVIA C'È UNA COMPETENZA SCOUT DI MANI ABILI CHE HA SEGNA TO IL SUO PERCORSO LAVORATIVO. QUESTA COSA CI HA INCURIOSITO E LUSINGATO ALLO STESSO TEMPO E ABBIAMO CHIESTO A SILVIA DI RACCONTARCELO**

**S**ilvia, la tua storia ci ha veramente incuriosito e pensiamo che potrebbe interessare anche le nostre Guide e i nostri Esploratori. Ci potresti raccontare in sintesi che cosa ti ha spinto a prendere questo Brevetto e che c'entra con il tuo lavoro attuale?

Beh, il tutto è iniziato al mio primo Campo di Reparto (avevo 11 anni) sono rimasta molto affascinata e colpita dai lavori di incastro, dalle legature degli angoli di Squadriglia, dei tavoli. Mi sono fatta prestare dalla Capo Reparto il manuale di pionieristica. Ricordo ancora i vari disegni che erano all'interno fatti da B.- P. Questa cosa mi "prendevo" parecchio, e ho chiesto alla Capo Reparto di poter prendere la Specialità di Campeggiatore, che sono riuscita a conseguire



l'anno successivo in occasione del Campo di Reparto. Ho progettato e realizzato l'angolo di Squadriglia, superando il test di valutazione del Capo Reparto su nodi, legature, attrezzi da usare. Ah! Da notare che a quel tempo ero l'unica ragazza che "se la cavava" con la pionieristica. L'anno seguente (a 13 anni) sempre al Campo di Reparto, in occasione degli Alisei, sono riuscita a ottenere le Specialità di Cuciniere, superando il test con un Capo Reparto romano (uno chef di professione!), e di Boscaiolo: con quest'ultima Specialità ho acquisito Competenza nel tagliare i rami degli alberi, nel sapere come disboscare senza rovinare le piante, come raccogliere legna per il fuoco, come tenere gli attrezzi. Ottenuta la terza Specialità mi sono proiettata verso la Competenza, come sfida personale, perché tutti gli altri del Reparto erano intimoriti da questa cosa. Ho cercato un'altra Specialità che fosse attinente e di mio interesse: dal momento che stavo già frequentando il primo anno di scuola di figurinista, ho deciso di prendere la quarta Specialità in Disegnatrice. Per ottenerla, durante l'anno ho preparato i cartelloni per le attività di Reparto e al Campo estivo ho realizzato il cartellone con le caricature dei Capi per invitare la gente del paese a venire alla nostra festa. È venuta fuori una cosa simpatica e alcuni ragazzi del paese vennero alla festa.

Anche questo test superato! Finalmente potevo chiedere la Competenza di Mani abili! È stato un grande momento per me: la mia Squadriglia e il Reparto facevano il tifo per me e tutti mi hanno dato una mano per raggiungerla. Per ottenere la Competenza "Mani abili" ho dovuto dimostrare di essere autonoma (ho partecipato da sola ad un'Uscita: percorso a piedi con tecnica di topografia, pernottamento presso una famiglia che ho conosciuto in quell'occasione – era la prima volta che me ne andavo via da sola ospite presso "sconosciuti") e di essere in grado di progettare e realizzare il portale e l'alzabandiera del Campo di Reparto con il materiale che i Capi mi avevano messo a disposizione. Obiettivo raggiunto con doppia soddisfazione: oltre alla mia Competenza, la mia Squadriglia è riuscita ad ottenere il premio del Campo per pionieristica. La consegna del distintivo è stata molto bella ed emozionante per tanti motivi: il mio è stata la prima Competenza nella storia del Reparto al quale appartenevo ed ha aperto la strada e convinto quelli che erano timorosi. Ho smosso un po' la vita di Reparto, insomma (e qui gli occhi della Silvia si sono illuminati con un gran sorriso ☺, ndr).

**Molto interessante, veramente, ma in sintesi, che cosa ti ha dato la conquista della Competenza?**

Il percorso fatto per raggiungere la Competenza mi ha dato fiducia in me stessa, consapevolezza che riuscivo a realizzare qualcosa, che potevo rendermi utile anche a casa (i miei hanno una azienda in campagna): ho fatto mensole con il cordino e altri oggetti e attrezzi utili nella nostra casa. E soprattutto ho dimostrato a me stessa e agli altri che lavorare il legno non è una cosa solo da maschi.

**Terminata la vita di Reparto che cosa è successo?**

Passata in Branca R/S, queste attività si sono abbandonate e ne sentivo la mancanza: avevo ancora voglia di costruire, di fare qualcosa con il legno. Mi sono messa alla ricerca perfino di una scuola che mi permettesse di perfezionare le mie conoscenze e abilità in questo settore. Prima ho concluso la scuola di figurinista, ho fatto un anno di pausa, durante il quale sono andata a lavorare in un bar per guadagnare un po' di soldi (...qui mi è servita la Specialità di cuoca). Poi il desiderio di lavorare con il legno è diventato sempre più forte e presente e ho finalmente trovato la scuola che mi poteva aiutare: la

scuola di falegname ebanista (è il falegname che conosce bene tutti i legni pregiati, le tecniche di taglio ed intarsio e i diversi stili e lavorazioni del legno). La scuola è durata due anni, più un anno di specializzazione in restauro.

La vita scout, le Uscite e i Campi mobili in particolare, in questo periodo mi hanno permesso di toccare con mano quanto mi spiegavano a scuola a livello teorico: quindi vedevo le piante, toccavo i legni, riconoscevo le foglie, riconoscevo il legno nelle cataste di essiccazione per i materiali di costruzione e quello utilizzato nella costruzione di case.

Terminata la scuola (nello stesso anno ho anche concluso il mio cammino scout con la Partenza), la mia passione per il legno è diventata anche uno sbocco lavorativo: ho avviato un laboratorio di restauro ed eseguo anche lavori di intaglio ed intarsio. Ho diversi clienti che vengono anche da zone lontane dal mio laboratorio, molti mobili sono destinati ad abitazioni in montagna. Per tutti i mobili che restauro preparo una scheda tecnica, con le foto prima e dopo l'esecuzione del lavoro. Come vedete molte delle Competenze che utilizzo durante la mia giornata lavorativa, hanno trovato le prime conferme nelle Specialità scout, di cui vi ho parlato. E qui concludo, dicendovi che la prima volta che ho preso in mano uno scalpello è stato grazie agli Scout (ricordo ancora benissimo quel momento) ed ora lo scalpello è diventato il mio strumento di lavoro principale, assieme alla sega e il martello.

Ciao a tutti!

**Grazie Silvia per averci dedicato un po' del tuo tempo e buon lavoro! ☐**

**Atrezzi utili per pulire, smacchiare, riparare e restaurare il legno**



# Alla conquista del castello

di ALCE INDAFFARATA

CHI L'AVREBBE MAI DETTO CHE DA QUEL MANOSCRITTO POLVEROSO, RITROVATO NEL MAGAZZINO DELLA SEDE, SAREBBE NATA UNA DELLE MITICHE IMPRESE DELLA NOSTRA ALTA SQUADRIGLIA?



## Idea

Il manoscritto racconta di una **dama guerriera** che con il suo seguito cerca di raggiungere per prima il castello "Fosco" percorrendo la strada da nord e del cavaliere Guglielmo che invece si avvicina alla stessa meta, ma dalla strada a sud. Secondo la storia entrambi i personaggi affrontano lungo il cammino grandi difficoltà e se pur rivali, ad ogni passo, provano verso l'avversario una crescente stima per la tenacia e la lealtà dimostrata nella sfida.

## Progettazione

Decidemmo di rivivere l'avventura del cavaliere Guglielmo e della dama guerriera. Stando alla descrizione del libro individuammo il castello nei ruderi di una fortezza di un paese della nostra provincia. Ognuno con il suo posto d'azione fece del suo meglio e in pochi giorni riuscimmo ad ottenere le cartine topografiche del luogo e alcune informazioni interessanti!

## Realizzazione

Dopo quindici giorni dalla scoperta del manoscritto, la nostra Alta Squadriglia al completo si ritrovò in sede con **zaini in spalla, cartine, bussole, viveri essenziali e due segretissime buste consegnateci dai Capi**: una per le Guide, l'altra per gli Esploratori. Le Guide ripercorsero la strada da nord, mentre gli Esploratori quella da sud. Ritrovare gli antichi sentieri non fu facile, ma alla fine fu davvero avvincente avvistare i resti della torre merlata che ancora si stagliava in cima al monte! Lungo la strada, seguendo le indicazioni fornite nella busta, le Guide provarono ad individuare le caratteristiche del cavaliere ideale, e altrettanto fecero gli Esploratori per la dama. Fu entusiasmante arrivare al castello e fu ancora più bello rincontrarci e raccontarci le nostre diverse avventure!

E a fine giornata, intorno al fuoco, come fossimo menestrelli di corte, ci trovammo a raccontare i nostri sogni sui ragazzi e le ragazze ideali. Lungo il difficile sentiero percorso avevamo par-

lato a lungo e ora potevamo rivelare con semplicità i nostri pensieri e le nostre speranze! Così scoprimmo che la dama ideale non doveva essere solo carina, ma anche intelligente, coraggiosa e tenace, e il cavaliere doveva essere leale, gentile e simpatico, e che entrambi devono essere **persone preparate e competenti**.

## Fiesta e verifica

Dopo tre giorni ci ritrovammo in sede per **festeggiare l'Impresa e verificarla**. L'attività era andata bene, non solo per l'avventura speciale che avevamo vissuto nel percorrere sentieri sconosciuti e nell'esplorare i resti del castello, ma anche perché tornavamo a casa con la certezza di essere amici, capaci di parlare di tutto, anche di ragazze e ragazzi.

E come ci ha detto don Paolo: "Il Signore ci ha creato per amare, e ognuno di noi è in cammino verso l'altro! Bisogna saper attendere il momento dell'incontro e il Padre dell'amore ci accompagnerà in questo sentiero. □"

## L'Alta Squadriglia

*L'Alta Squadriglia è costituita, in linea di massima, dai più grandi del Reparto. Si caratterizza per il fatto che ne fanno parte gli Esploratori e le Guide invitati dai Capi, indipendentemente dall'essere Capi o Vice Capi Squadriglia, specialisti o competenti, ... Non è, come pensano alcuni, un organo di gestione del Reparto.*

*La peculiarità dell'Alta Squadriglia è quella di lavorare quando tutto il resto del Reparto ha esaurito le... forze, ed è possibile approfondire ulteriormente i contenuti dell'Impresa con chi di forze da spendere ne ha ancora tante. Al pari di ogni Squadriglia, l'Alta ha una sua organizzazione interna e vive più imprese nel corso dell'anno.*



# Un Jolly per te

di CICALA TENACE

**SE FRA LE SPECIALITÀ  
NON TROVI QUELLA CHE FA PER TE  
C'È UN JOLLY CHE TI ASPETTA,  
È SUFFICIENTE UN PO' DI FANTASIA  
E DI BUONA VOLONTÀ'**



di:

## 1. ASCENSORISTA

**Capace di** conoscere i bottoni di ogni tipo di ascensore fino a quelli di un grattacielo di 300 piani. **Nonché di** scoprire il pulsante di un certo piano anche ad occhi bendati. **Inoltre di** portare di peso le vecchiette in caso di guasto fino ad un max di:

- cinque piani con buste della spesa;
- otto piani senza...

## 2. TIRATORE DI CORIANDOLI

**Capace di** tirare coriandoli, stelle filanti, bombette, fialette puzzolenti, in occasione delle feste di carnevale... o quando meglio lo ritenesse opportuno. **Nonché di** portare allegria e simpatia. **Inoltre di** tirare tutto ciò, specialmente nei luoghi e momenti più impensati (es. in aula, durante il compito in classe; al supermercato, durante fila chilometrica alla cassa; cena, durante degustazione brodo).

## 3. CELLULISTA

**Capace di** conoscere e saper usare tutte le funzioni di tutti i telefonini cellulari in circolazione. **Nonché di** imitare a voce tutta la vasta gamma di suonerie presenti negli stessi. **Inoltre di** conoscere tutte le tariffe, di tutte le società, e cambiare contemporaneamente scheda a seconda di quella più conveniente rispetto alla fascia oraria.



Stavamo lì a scervellarci per trovarne una adatta... Ceramista! ... Maestro dei giochi! ... Pennese! ... Niente, nemmeno quelle erano le Specialità giuste... Ma ad un tratto Marco, il nostro Capo Squadriglia: "Siamo o non siamo la Squadriglia più originale del mondo?! (... Domanda retorica...)" E allora ci serve qualcosa fatto apposta per noi: un jolly da giocare!!! Che idea esclamò Giorgio, ma poi con aria interrogativa - In che senso? In che senso, in che senso... è chiaro il senso: se non troviamo una Specialità che fa per noi, allora noi creiamo la Specialità che fa per noi!... Mi tocca sempre dare lezioni di chiarezza... uffa... bisogna cogliere al volo! E così la Squadriglia Gatti, può iniziare a lavorare per un grosso e originale obiettivo: ognuno conquisterà una Specialità Jolly.

Non resta che scoprire quale sia quella preferita da ciascuno e il gioco è fatto!

Dopo ore e ore di religioso silenzio e riflessione (... versione tratta dal verbale della riunione di Squadriglia...) ecco i risultati: la Squadriglia ben presto sarebbe stata dotata



## 3. ZAPPING - ATTORE MATTO

**Capace di** cambiare canale contemporaneamente con due telecomandi su due TV diverse. **Nonché di** mixare immagini evitando rigorosamente qualsiasi programma intelligente! **Inoltre di** fare tutto ciò bendato e senza mani... bah...

## 4. MANGIATORE DI FUOCO

(Va beh, e qui probabilmente il verbale della Squadriglia Gatti ha iniziato a subire le manie di grandezza e protagonismo del suo segretario... PRIMO..., quindi non sapremo mai quanto tutto ciò possa essere vero... Ma attenzione... c'è un jolly per ognuno! ... E a volte la realtà supera la fantasia...

Buona Caccia



## Gioca il Jolly!

**Abbiamo scherzato...  
...ma fino ad un certo punto!**

*L'articolo che avete letto sopra è frutto della fantasia eppure contiene qualcosa di vero... Avete mai sentito parlare della Specialità Jolly? È una novità introdotta da pochi anni ed è molto stuzzicante... Al contrario di tutte le altre Specialità (per esempio, Amico/a degli animali, Fotografo/a o Topografo/a), il Jolly non fa riferimento a qualcosa di specifico. Il Jolly infatti è una Specialità da inventare! Nell'articolo di Cicala Tenace era, scherzando, il Cellulista o il Tiratore di coriandoli, nella realtà è stato per esempio il Paninaro, lo specialista nel preparare i panini! Oppure potrebbe essere il Prestigiatore, il Giocoliere, il Cinefilo, il Poeta, il Pasticciere, il Barzellettieri e così via. Ci vuole fantasia, voglia di fare come voglia di osare nuove cose.*

*Dunque, se tra le Specialità attuali non trovate quella che fa per voi, non è il caso di scoraggiarvi. C'è un Jolly che vi aspetta: accettate la sfida?*

Isabella

## Ci vuole fantasia!

La fantasia è una risorsa importante: ci fa sognare e dunque mirare ad un mondo nuovo quando intorno a noi c'è tristezza e meschinità; ci fa sognare e quindi lottare per ottenere una vita diversa quando quella che abbiamo non ci soddisfa. La fantasia ci permette di ideare le imprese su cui misurarci, di scegliere le Specialità più adatte a noi. La fantasia è qualcosa che non può assolutamente mancare in uno Scout e una Guida in gamba, perciò occhio a questa canzone!

### Fantasia

Do Fa

Corri per un prato, guarda una farfalla

Sol7 Do

chi non ha sognato, provato ad imitarla?

Leonardo c'ha pensato e presto progettato

quello che per noi normale è diventato

normale è diventato

Do Fa Sol7

Rit. Fantasia, guarda intorno a te

Do

è tutta un'armonia

costruire il mondo non è alchimia

puoi intanto inventar la vita tua

Fa Do

solo se tu hai un po' di fantasia

Conoscere se stessi capendo cosa fare

per limiti mai messi sicuri realizzare

sognare e progettare provare per poi fare

pensare e ripensare volendo migliorare

volendo migliorare

Rit.

Prendiamoci per mano, abbracciamo il mondo intero

insieme raccontiamo la fantasia che abbiamo

più idee noi avremo, più ricchi noi saremo

guardando una farfalla anche noi ci proveremo

anche noi ci proveremo

Rit.

# Sentiero perché

di ANNALISA

**PER TUTTI COLORO CHE HANNO DA POCO INIZIATO A PERCORRERE IL SENTIERO SCOUT E PER QUELLI CHE SI FANNO PRENDERE DAI DUBBI**

**V**i siete mai chiesti perché sforzarsi tanto a cercare mete e obiettivi per questo benedetto (o maledetto?) Sentiero?

Siate sinceri: quante volte avete pensato che è tutta una paranoia dei Capi, che nessuno fuori dagli Scout si arrovella tanto per sapere cosa dovrà fare i prossimi mesi, non deve fare cerimonie strane per sapere di essere diventato più grande, ci diventa e basta.

All'inizio può anche essere divertente, ma dopo un po'...

Se avete di questi dubbi tirateli fuori nel vostro Reparto e cercate delle risposte, noi intanto vi diciamo la nostra.

## GIOcate

Le tappe e tutto ciò che comportano non sono una punizione divina e tanto meno i compiti per il giorno dopo. Divertitevi, usate la fantasia, prendetela come un gioco. Tutto può essere preso come un gioco, anche le cose più serie. Se i vostri obiettivi sono solo pesanti e noiosi c'è qualcosa che non va. Se non hanno il sapore della sfida, cambiateli.

Lavorate, impegnatevi, ma con allegria.

## NIENTE BANALITÀ

La cosa più semplice è dire quelle quattro cose che fanno contenti i Capi, ma se bastasse questo esisterebbe un libretto con le mete e gli obiettivi già pronti tra cui scegliere.

Siamo o no tutti diversi? Allora se dovete cercare una meta trovatene una che sia vostra e solo vostra. Se è vero che non esiste un solo modo per camminare sul Sentiero, allora vuol dire che non c'è spazio per la pigrizia mentale: bisogna inventare.



## IL MOSAICO

Se c'è un buon modo per scoraggiarsi è quello di volere l'impossibile e poi dire "ma tanto non ce la farò mai". Se c'è un buon modo per ottenere qualcosa è quello di volere l'impossibile e poi fare un passetto alla volta. Il più grande e magnifico mosaico è fatto di migliaia di piccole ed insignificanti tessere. Immaginate dov'è che volete arrivare, che tipo di persona vorreste diventare, e poi cominciate a mettere insieme i pezzetti del vostro mosaico. Queste sono le vostre mete e i vostri obiettivi: dei particolari apparentemente insignificanti eppure indispensabili.

## TUTTO E SUBITO?

E' quello a cui siamo abituati in un mondo che va di corsa al sodo. Ci sarebbe tanto da criticare in questo, ma c'è anche del buono: proviamo a sfruttarlo. Non c'è bisogno di tempi biblici per le nostre tappe. Ogni cosa ha un inizio e una fine:

mettiamo delle date, delle scadenze e sfruttiamo al meglio il tempo. In un mese, in una settimana, in una riunione si possono fare un sacco di cose. Forse non siamo abituati ad usare così tanto la tecnologia che accelera i tempi, ma compensiamo con una buona Competenza, no?

## MA SOPRATTUTTO... PERCHÉ?

Sì, perché tutto questo progettare, darsi scadenze, impegnarsi? In fondo per avere due anni di più dovrete comunque aspettare due anni, come tutti i vostri coetanei.

E' un problema di qualità. Se è vero che la vita è una specie di fiume che scorre e prima o poi ci porterà a valle, è anche vero che noi siamo comunque su una ben famosa canoa. Due le scelte: una lasciarla andare con la corrente, col rischio che si capovolga per le rapide o che si rompa contro gli scogli. L'altra è guidarla, evitare gli ostacoli o perlomeno affrontarli senza farsi troppo male, fermarsi nelle spiaggette più piacevoli, decidere la rotta. Vi sembra poco?



È vero, il tempo va avanti per tutti e si cresce anche seduti su una sedia guardando fuori dalla finestra. Ma quando uno sceglie di essere uno Scout o una Guida sceglie di non subire passivamente le cose, ma di costruirle come vuole lui. Si tratta di un impegno e a volte di uno sforzo, ma è senz'altro un'occasione che non tutti hanno. □



## Scoperta

Scoperta: (due grossi occhi) guardarsi intorno, scoprire, conoscere, mettersi in gioco. L'ingresso in Reparto ti pone innanzi una realtà particolare, gesti, simboli, regole, ruoli, giochi ed avventure che mai avevi pensato di incontrare. Ci sono dunque nuovi amici, situazioni, attrezzature e tecniche nuove e da scoprire. Occorre guardarsi intorno, fare attenzione ad ogni momento della vita di Squadriglia e di Reparto. Ma la scoperta non può fermarsi, hai certamente delle Competenze, qualche talento da mostrare, delle Specialità che puoi conquistare, non restare a guardare, lanciati in questa nuova avventura, la Squadriglia, il tuo Capo ed il Vice Capo Squadriglia hanno bisogno di te.

di Andrea Brignone

# Persone di valore

di ANNALISA

**VI PROPONIAMO UNA SPECIE DI GIOCO DA FARE DA SOLI O IN COMPAGNIA, IN CUI NON SI VINCE NIENTE. E' UN GIOCO QUASI SERIO PERCHE' HA COME OBIETTIVO QUELLO DI CONOSCERSI UN PO' MEGLIO, HA BISOGNO DI POCCHISSIMO MATERIALE E SI PRESTA A MOLTISSIME VARIAZIONI, SPECIE SE GIOCATO IN PIU PERSONE**

**P**er giocare occorre semplicemente carta e penna. I più volenterosi potranno preparare dei cartoncini tipo carta da gioco e predisporre gli spazi in cui scrivere, ma non è fondamentale.



## VERSIONE BASE DEL GIOCO (IL SOLITARIO)

Prendete dei fogli (più di uno e meno di cinque). In alto in ogni foglio scrivete il nome di una persona che ammirate o stimete per qualche motivo. Ovviamente non ci sono limiti: possono essere persone che conoscete personalmente o che avete visto solo in TV; possono essere in vita o personaggi del passato; possono essere persone reali o immaginare. Fate voi.

Nello spazio rimanente di ogni foglio, per ciascuna persona scrivete quattro aggettivi o caratteristiche per cui la ritenete "speciale".

A questo punto dovrete analizzare i profili che si sono delineati grazie a quello che avete scritto.

In sostanza, secondo le caratteristiche individuate, risulterà che le persone scelte "valgono" per qualche motivo, o, meglio ancora, hanno dei "valori".

Domanda chiave del gioco: **i valori che attribuite a loro coincidono con i vostri?**

Se la risposta è sì, il gioco è riuscito, visto che avevate scelto quelle persone perché degne della vostra ammirazione, in un certo senso dei punti di riferimento.

Se la risposta è no, il gioco è riuscito lo stesso, ma c'è una seconda domanda. **Come mai apprezzo delle persone di cui non condivido scelte e valori?**

Il gioco riesce sempre perché, come detto all'inizio, ha come scopo quello di conoscersi meglio e in ogni caso crea l'occasione per porsi delle domande.

## VARIANTI ALLA VERSIONE BASE DEL GIOCO (IN COMPAGNIA)

Come avete notato il gioco non è strettamente scout, quindi può essere esteso a qualsiasi tipo di gruppo (compagni di scuola, famiglia, vicini di casa, cugini di secondo grado, amici di penna...), meglio se non è troppo numeroso. In ogni caso è bene che chi propone il gioco faccia anche un po' da "direttore". Può essere utile anche un cartellone e un pennarello.

### 1° ipotesi

Ogni componente del gruppo riceve un foglio o una carta, quindi sceglie una sola persona e ne



scrive le caratteristiche per cui la ritiene significativa.

Quando tutti hanno finito, a turno si presenta la propria carta spiegandola agli altri.

A questo punto il direttore del gioco cerca di vedere se tra le caratteristiche scritte ce ne sono di comuni. Magari sono state scritte per persone diverse, o forse sono state espresse in maniera differente, ma in realtà si tratta della stessa cosa. Insomma, cerca di interpretare complessivamente tutto quello che è uscito fuori.

Se l'atmosfera è quella giusta e tutti ne hanno voglia, ne può uscire fuori un confronto interessante. Magari scopriamo, anche a sorpresa, che condividiamo delle cose con persone insospettabili, o che in quel particolare gruppo c'è un'idea forte che ci unisce.

### 2° ipotesi

Ogni componente del gruppo propone una persona particolarmente interessante.

Su un cartellone si scrivono i nomi delle persone indicate e la ricerca delle caratteristiche (tre o quattro al massimo per ogni nome per ragioni di tempo), viene fatta tutti insieme.

Chi ha indicato la persona in questione ha diritto assoluto di dire la prima caratteristica.

Il direttore del gioco dovrà fare attenzione che tutti partecipino proponendo la loro idea. In questo modo il gioco prende un po' più di tempo, ma dà una possibilità in più, quella di confrontare diversi punti di vista. Probabilmente non tutti vedono in una persona le stesse caratteristiche, ma ricordatevi che la verità difficilmente è da una parte sola.

## ALCUNE OSSERVAZIONI UTILI

Se state per decidere le mete del vostro Sentiero, perdetevi un po' del vostro tempo e fermatevi a fare questo gioco da soli.

Riuscire a chiarirsi quali sono le cose importanti a cui fare riferimento per diventare anche noi persone di valore può essere utile per scegliere qual è il prossimo passo. Certo, il difficile sarà passare dai valori ideali a trovare delle azioni concrete, magari anche piccole, che vadano però nella direzione che abbiamo scelto. Se non riuscite a fare questo passaggio fatevi aiutare, se no i Capi Reparto che ci stanno a fare!?

Un altro rischio è quello di scoprire di essere un po' incoerenti, avere in testa un ideale e poi non riuscire a comportarsi di conseguenza. Tranquilli, nessuno è perfetto, ma tutti siamo migliorabili. Non vi scoraggiate per i vostri limiti, ma ricordatevi che siete voi a dover "comandare" su di loro e non viceversa. □



## Responsabilità

Responsabilità: (le mani) giocare, costruire, impegnarsi. Hai scelto liberamente di vivere questa avventura con la tua Squadriglia e puoi avere un ruolo importante. Puoi assumerti incarichi e posti di azione di fiducia ed impegnativi, con le tue Competenze potrai essere di riferimento per i nuovi e per tutta la Squadriglia. Hai già raggiunto una o più Specialità e ti sei orientato per un Brevetto di Competenza. In ogni avventura, Impresa o momento della vita di Squadriglia e Reparto, sai come muoverti e come renderti utile. Il tuo Capo ed il Vice Capo Squadriglia possono contare su di te.

di Andrea Brignone

# ... quando un amico sbaglia...

di DONGIO

**DI FRONTE A UN AMICO O A UN'AMICA  
CHE SBAGLIA COME REAGIAMO?  
TACIAMO FACENDO FINTA DI NIENTE?  
GESU CI INSEGNA L'ATTENZIONE  
AGLI ALTRI. UN'ATTENZIONE  
CHE CONSISTE NEL PREOCCUPARSI  
ANCHE E SOPRATTUTTO  
DI CHI COMMETTE DEGLI SBAGLI**

**T**ony, torna indietro, ripensaci... sei ancora in tempo! Non puoi prendere quell'aereo. Non puoi andartene con la ragazza del tuo miglior amico. Una canagliata così non te la perdoneresti per tutta la vita. Solo gli amici più fidati fanno di questa pazzia e ti prometto che da noi non la saprà nessuno. Non fare una cosa che ti lascerebbe solo amaro e tristezza... che, ne sono sicuro, non ti porterebbe nulla di buono.”

Mentre dice queste cose Andrea pensa fra sé: cosa mi tocca dire! Non è vero niente, non sono per nulla suo amico, anzi, è decisamente un mio rivale, se potessi lo coprirei di ridicolo davanti a tutti ma non posso, accidenti proprio non posso!

“Se vuoi... anzi, lo faccio comunque: vado a chiamare i ragazzi. Sono tutti d'accordo con me, forse loro sapranno convincerti. Il saperci, vederci tutti uniti potrà valere più del mio personale parere. Lo sento che non sei ancora convinto ma credimi, noi vogliamo solo il tuo bene! – *Ma senti, io che voglio il tuo bene. Mi viene il voltastomaco, quell'antipatico.*”

Tony si rivolge ad Andrea: “Ascolta Andrea, quante volte ti ho dato retta eh? Mai! Proprio mai – *per forza, come si può dar retta a un "so tutto io" per giunta rompiscatole come lui?* – Ma ho sempre dovuto ammettere che avevi ragione tu. Sei una persona saggia e di buon cuore, ormai l'ho capito – *ma dove? Non esiste proprio!* – questa volta cercherò di darti fiducia e di ascoltarti. Hai ragione. Lo

sai? Mi hai ricordato cose in cui anch'io fino a poco tempo fa credevo: l'importanza dell'amicizia, il camminare nel rispetto degli altri. Cose che stavo perdendo...”.

“Non so se avrò il coraggio di tornare in mezzo a voi dopo questa storia ma stai sicuro: non dimenticherò mai la pena che avete provato per me, la fatica di starmi dietro anche quando vi insultavo, la testaccia dura che vi ha permesso di sopportarmi fino ad ora. Ma ora... è tempo di lasciarci. Ti auguro di non provare mai la pena di tradire le tue convinzioni e coloro che ti amano. Addio... Amico!”

Un momento lungo quasi come un'eternità e poi, liberatorio, un applauso a non finire.

“Sipario!” ordina secco l'assistente alla regia e il sipario pone fine all'Impresa di Reparto. Impresa fondata sull'espressione e portata al successo dai due protagonisti, Capi Squadriglia entrambi, in gamba come non mai ma col difetto di essere in antagonismo perenne. Davanti alle ragazze, agli Squadriglieri, ai Capi, al mondo intero! Così anche il clima nel Reparto ne aveva sempre sofferto. Eppure... tutti riconoscono loro un sacco di qualità. Portati tutti e due per l'espressione – in particolare per il teatro.

Nonostante le indiscusse qualità e vari successi in Branco prima, poi in Reparto, nonché a scuola o in parrocchia, un applauso così non l'avevano ancora sentito e si ritrovano ad abbracciarsi dietro il sipario insieme agli altri attori, al regista, ai tecnici, ai trovarobe, all'autore. La confusione del momento, l'emozione e la tensione che lascia man mano il posto alla giusta soddisfazione, realizzano il miracolo: si trovano vicini, l'uno all'altro a saltare e fare con gli altri coretti improvvisati pieni di gioia e allegria. È passato qualche tempo da quella performance e, da quella volta, hanno incomin-



**Vangelo secondo  
Giovanni (14,23-27)**

Gli rispose Gesù: “Se uno mi ama, osserverà la mia parola e il Padre mio lo amerà e noi verremo a lui e prenderemo dimora presso di lui. Chi non mi ama non osserva le mie parole; la parola che voi ascoltate non è mia, ma del Padre che mi ha mandato. Queste cose vi ho detto quando ero ancora tra voi. Ma il Consolatore, lo Spirito Santo che il Padre manderà nel mio nome, egli v'insegnerà ogni cosa e vi ricorderà tutto ciò che io vi ho detto. Vi lascio la pace, vi do la mia pace. Non come la dà il mondo, io la do a voi. Non sia turbato il vostro cuore e non abbia timore.

**Lettera di S. Paolo apostolo  
ai Romani (12,9-18)**

La carità non abbia finzioni: fuggite il male con orrore, attaccatevi al bene; amatevi gli uni gli altri con affetto fraterno, gareggiate nello stimarvi a vicenda. Non siate pigri nello zelo; siate invece ferventi nello spirito, servite il Signore. Siate lieti nella speranza, forti nella tribolazione, perseveranti nella preghiera, solleciti per le necessità dei fratelli, premurosi nell'ospitalità. Benedite coloro che vi perseguitano, benedite e non maledite. Rallegratevi con quelli che sono nella gioia, piangete con quelli che sono nel pianto. Abbiate i medesimi sentimenti gli uni verso gli altri; non aspirate a cose troppo alte, piegatevi invece a quelle umili. Non fatevi un'idea troppo alta di voi stessi. Non rendete a nessuno male per male. Cercate di compiere il bene davanti a tutti gli uomini. Se possibile, per quanto questo dipende da voi, vivete in pace con tutti.

**Vangelo secondo  
Matteo (18,15-17)**

Se il tuo fratello commette una colpa, va e ammoniscilo fra te e lui solo; se ti ascolterà, avrai guadagnato il tuo fratello; se non ti ascolterà, prendi con te una o due persone, perché ogni cosa sia risolta sulla parola di due o tre testimoni. Se poi non ascolterà neppure costoro, dillo all'assemblea; e se non ascolterà neanche l'assemblea, sia per te come un pagano e un pubblicano.

ciato a credere nella collaborazione, a fare delle loro capacità non una fonte di contrasto ma di completamento. Un giorno parlando con il Capo Reparto, autore del pezzo recitato in occasione della ormai mitica Impresa, gli chiedono dove avesse preso l'ispirazione per quell'atto unico così riuscito! “Per certe aspetti dal vangelo – si sentono rispondere – in particolare dal brano di Matteo sulla correzione fraterna. Quante cose ci insegna Gesù con quel racconto!

**Ci insegna l'attenzione agli altri.** Un'attenzione che consiste nel preoccuparsi anche e soprattutto di chi fa sbagli (per es. Tony).

**Ci insegna la delicatezza nei confronti degli altri:** parlare da soli con loro per non fare risapere le cose a tutti ed esporre il soggetto a una brutta figura.

**Ci insegna la gradualità:** se non funziona provarci con qualcun altro.

**Ci insegna la perseveranza** che consiste nel non arrendersi subito davanti ai primi insuccessi e di ricorrere ad ogni mezzo possibile (tutta la comunità se necessario) per strappare dal

male un fratello e portarlo al Signore!

**Ci insegna il rispetto della libertà altrui:** alla fine se proprio non vuole ascoltare lascialo in pace con le sue decisioni. Mi ha sempre impressionato molto questo passo del vangelo. Gesù con un esempio, pochissime parole ci insegna una montagna di cose, da meditarci un sacco di tempo!”

“Invece, per voi, quali sono i brani del vangelo che più vi ispirano?”

Risponde Tony: “Da quando l'A.E. ci ha spiegato il senso del Padre Nostro, mi hanno colpito queste parole: - Rimetti a noi i nostri debiti come noi li rimettiamo ai nostri debitori! – ci ha spiegato che il perdonare gli altri, insieme al pentimento sincero, è condizione e garanzia per avere il perdono di Dio. La misericordia di Dio cerca un cuore misericordioso per trovare casa (sono le parole del “don”) sono belle parole, piene di speranza!”

Ribatte Andrea: “Ho scoperto da quando riusciamo ad andare d'accordo che è molto più bello così, ci ha guadagnato il Reparto intero. Mi piace molto quando nella Bibbia si parla di pace. Ora vengo più volentieri alle riunioni e penso che sia così per tutti. Non c'è bisogno di dimostrare a nessuno che siamo in gamba, lo sappiamo e basta. È bello vivere in un ambiente dove sai di essere accolto comunque con simpatia. Col tempo e le attività salta fuori di sicuro quello che siamo e le nostre qualità. C'è voluto un po' di tempo ma l'abbiamo capito. Ora anche i ragazzi appena passati dal Branco si troveranno subito bene”. □

# Essere Scout ed essere cristiani

Caro Assistente,  
io credo che la nostra associazione sia cattolica e faccia parte della chiesa.

Al Campo preghiamo e alla domenica, durante le riunioni, andiamo a messa e nelle nostre attività è presente la fede. Credo che non ci sia niente di più bello che fare una messa in mezzo alla natura o pregare sotto le stelle durante una veglia.

Però ho l'impressione che in parrocchia siamo visti come un oggetto misterioso. Ho fatto già la cresima e quindi ho finito il catechismo, ho quindici anni e sono Capo Squadriglia, ho deciso di non continuare a frequentare il gruppo parrocchiale perché non ho abbastanza tempo. Mi sono sentito dire dalla mia ex catechista che negli Scout non si fa un cammino di catechesi e che non partecipando al gruppo catechistico faccio una grossa mancanza perché gli Scout non sono sufficienti alla mia educazione di cristiano.

Io non sono d'accordo, vorrei un tuo parere.

Luca



Caro Luca,  
alle volte non sembra, ma i catechisti ci tengono ai ragazzi. Quindi penso che la tua catechista si sia mostrata un po' gelosa quando hai lasciato il gruppo parrocchiale. Le cose che si dicono in queste occasioni poi non hanno molta importanza. Invece una delle cose più importanti della vita è crescere nella fede. Avere una fede che da granellino di senape (che è il più piccolo dei semi) diventi un bel arbusto dove gli uccelli del cielo facciano il nido.

La fede però può crescere in tanti modi diversi, con tanti stili diversi.

Quello del catechismo è uno, quello dei gruppi parrocchiali un altro, e così quello dell'Azione Cattolica Ragazzi (ACR) o dei gruppi, anche sportivi, di un buon oratorio. Ogni ragazzo quindi può liberamente scegliere dove impegnarsi. Nell'AGESCI poi si fa un cammino di fede, che è diverso da quello della catechesi in preparazione ai sacramenti, ma non meno importante, tant'è vero che i nostri Vescovi considerano che il Sentiero di catechesi fatto in Branco, in Reparto o in Clan può servire come valida preparazione alla Prima Comunione e alla Cresima. I tuoi Capi hanno anche un bel libro che si chiama "Sentiero fede" che li aiuta a preparare tante attività per tutti gli Esploratori e Guide. Ma la cosa più importante è che tu possa diventare sempre più amico di Gesù perché essere cristiano è proprio camminare con Gesù per le strade del mondo. Perciò puoi dire con molto garbo alla tua ex catechista che la tua scelta non è migliore di quella che hanno fatto i ragazzi che continuano nel gruppo parrocchiale ma non è nemmeno peggiore. È semplicemente diversa e più consona ai tuoi gusti.

L'A. E. di Avventura

Scrivete a: "Lettere per l'Assistente"  
Agesci - Scout Avventura  
Piazza P. Paoli, 18 - 00186 ROMA

# Ma che ci fate con 'sti soldi?

*Ci è arrivata in redazione una lettera di un'Esploratore, Luigi, che si lamenta del censimento "troppo caro", abbiamo chiesto a Marco Sala e Silvia Re, due Capi che si occupano dell'organizzazione e dell'amministrazione finanziaria della nostra associazione di rispondere*

Caro Avventura, ti scrivo per parlare di un argomento molto importante: il censimento. [...] Per quanto ne so pagando il censimento noi paghiamo l'assicurazione e il giornalino. Che passi l'assicurazione ma, per un giornalino che non tutti leggono, che arriva con grosso ritardo, che non arriva proprio, è giusto pagare una cifra così alta? [...]

Luigi

Caro Luigi, molti come te spesso si chiedono perché il censimento sia così alto. Così cogliamo l'occasione offertaci dalla tua lettera per provare a spiegarlo a tutte le Guide ed Esploratori che leggono Avventura.

Come sai, l'Agesci è un'associazione molto numerosa, nel 1999 superava i 180.000 associati. L'impegno per farla funzionare è pertanto altrettanto grande: coinvolge il lavoro di migliaia di Capi volontari nonché quello di una struttura fissa, la segreteria centrale, che oggi ha 23 dipendenti.

Certo, il Lupetto e la Coccinella, la Guida e l'Esploratore non vedono un gran che di questo lavoro, che però è necessario perché, oltre a essere tanti, siamo anche distribuiti per tutta l'Italia.

Ma facciamo tutti le stesse cose e crediamo tutti negli stessi ideali, perciò vogliamo restare uniti e lavorare tutti insieme. Tu stesso te ne puoi rendere già un po' conto quando partecipi a degli eventi di Zona o regionali.

Passando ai numeri, le 50 mila lire che tu paghi ogni anno per il censimento sono così composte:

- il 15% (circa 7500 lire) per le assicurazioni;
- il 12% (circa 6000 lire) per la stampa, ovvero **Avventura**, per un anno, costa così;
- il 16% (circa 8000 lire) torna alla tua regione per le attività regionali;
- il 2% (circa 1000 lire) per la

gestione delle basi scout sparse per l'Italia;

- il 25% (circa 12500 lire) per la segreteria e le strutture centrali.

Le persone che lavorano in segreteria gestiscono completamente la vita dell'associazione a livello nazionale, comprese le assicurazioni, la stampa, l'organizzazione degli eventi di cui al punto successivo.

- Il 20% (circa 10000 lire) per l'organizzazione e la gestione di tutti gli eventi quali i Campi di specializzazione, i cantieri per i rover e le scelte, gli incontri e le riunioni nazionali, i Campi di formazione per i Capi, il Jamboree, il Giubileo, il Consiglio generale. Si potrebbe fare una lista lunghissima.

L'importo residuo di 5000 lire (10%) viene in questo momento destinato ai lavori per la creazione della Casa della Guida e dello Scout, una struttura di ospitalità che sta nascendo a Roma in questi mesi.

Tutti questi dati sono contenuti nel bilancio dell'associazione, che viene approvato ogni anno dal Consiglio generale, a cui partecipano rappresentanti dei Capi di tutte le regioni.

Veniamo alle tue osservazioni su **Avventura**.

Come hai potuto vedere, il giornale alla fine non costa molto. Se molti non lo leggono ci

dispiace, ma noi siamo sempre in attesa delle vostre osservazioni e del vostro contributo per renderlo migliore. Purtroppo il ritardo è un'annosa questione con le Poste, ne soffrono tutti coloro che ricevono giornali e riviste in abbonamento. E c'è molto poco che noi possiamo fare in questo momento, perciò vi chiediamo di avere un po' di pazienza ...



Scrivete a:  
"Lettere per discutere"  
Agesci - Scout Avventura  
Piazza P. Paoli, 18  
00186 Roma

**Marco Sala**  
(Incaricato nazionale  
all'Organizzazione)

e **Silvia Re**  
(Incaricata nazionale per  
i problemi amministrativi e le  
società collegate all'associazione)



## Sicurezza in acqua

Un'avventura in acqua è qualcosa di veramente entusiasmante, ma la sua riuscita dipende soprattutto dal rispetto delle principali regole di sicurezza

a cura di CARLO

Un requisito importante per chi va in acqua è quello di saper nuotare e non solo di stare a galla... ma non basta! Anche il più esperto nuotatore calerebbe a picco se svenisse o si sentisse male, ed è per questa ragione che dobbiamo sempre indossare un giubbotto di salvataggio omologato che non ci faccia annegare e ci tenga la testa fuori dall'acqua anche se abbiamo perso i sensi. È sempre bene, poi, avere in barca un salvagente anulare (ciambellone) legato ad una cima di 30 metri nel caso dovessimo soccorrere il classico "uomo in mare". E se mentre stiamo veleggiando il vento cala? O finisce la benzina nel motore? Nessuna paura!!! Un vero equipaggio porta sempre con sé almeno una coppia di remi o di pagaie per tornare a riva, forse più stanchi, ma sani e salvi. Aiutoooo... un'onda... SPLASH!!! Prendiamo presto spugna e sassola e iniziamo a sgottare (togliere

l'acqua dalla barca)! Molto importante è anche avere a bordo un mezzo marinaio, un'asta con una specie di uncino, usato anche dagli Scout nautici per legargli il Guidone o la Fiamma, indispensabile per cogliere eventuali cime finite in acqua o afferrare un gavilletto (piccola boa alla quale ormeggiare). Non dimenticate di portare con voi l'ancora con la sua cima e un'altra cima (barbetta) abbastanza lunga per attraccare in banchina o trainare qualche barca in avaria. E ricordandoci che, come diceva B.-P., "Non esiste cattivo tempo, ma solo cattivo equipaggiamento", non è mai il caso di affrontare il mare mosso con barche di piccole dimensioni. In questi casi sarà più saggio rimandare l'uscita in barca dedicandosi ad altre attività non meno belle ed entusiasmanti. "Sempre pronti" in mare e Buona Rotta! □

### COSA PORTARE IN BARCA

- 1 giubbotto salvagente a testa con fischietto
- 1 salvagente anulare con cima galleggiante di 30 m
- sassola e spugna
- coppia di remi o pagaie
- ancorotto con cima
- mezzo marinaio o gaffa
- barbette di prua e poppa di 6/12 metri
- parabordi per attraccare di fianco
- torcia elettrica per prevenire gli abbordi di notte per barche di lunghezza inferiore ai 7 metri.

### DOTAZIONE PER LE BARCHE A MOTORE

Attenzione! Per le barche a motore è obbligatorio per legge avere anche altre dotazioni come:

- due fuochi a mano a luce rossa;
- due segnali a mano a stelle rosse (oppure pistola Very con due cariche);
- estintori secondo la potenza del motore e i fanali regolamentari per la navigazione notturna



## Continuano

## le avventure di Erik

Dal diario di Erik, a. D. 1000...

L'alba sbiancava le rocce nere della scogliera e il mare davanti alla baia si stava lentamente illuminando di un viola profondo. I rumori erano infiniti la mattina presto, in quella parte di mondo che chiunque definirebbe come una landa desolata immersa nel freddo torpore di ghiacci eterni e squassata da uragani e tempeste ineguagliate, e lo scivolare della risacca sulla spiaggetta di ghiaia, si confondeva con le prime grida dei cormorani. Questi stavano a migliaia sugli speroni rocciosi con le ali nere spalancate e rivolte laggiù dove il sole stava sorgendo.



Era una mattina buona per la caccia e davanti alla capanna fatta di pelli di foca tese su fanoni e costole ricurve di balena, erano già pronte la fiocina con la lunga sagola attaccata e il kajak che aspettava la sua padrona per essere condotto fra i canali delle isole e le insenature dei fiordi, silenziosamente in attesa della preda. La ragazza conosceva bene la difficile arte della sopravvivenza a quelle latitudini, anche se non c'era nata, e i suoi occhi scuri rac-

contavano le bellezze di quel luogo, a volte erano gelidi come il mare che solcava dopo una battuta andata male, e sapevano anche dischiudersi in un sorriso abbacinante di fronte all'aurora boreale, al buffo aspetto della pulcinella di mare oppure all'incrociare un altro kajak mentre tagliava il mare piatto in attesa dello sbuffo di una foca. Nonostante la giovane età, portava con sé tante storie e altrettante voleva conoscerne e per questo non era rimasta chiusa nella capanna quando gli uomini sui "legni di drago" erano arrivati dal mare ed ora vivevano ospiti del suo popolo, gli inuit.

Da diversi giorni gli capitava di vedere in cima alla scogliera quell'uomo che doveva essere il loro capo e che spesso si recava da solo e si fermava a guardare l'oceano quasi che cercasse di annusare il vento alla ricerca di una via, invisibile agli altri ma che per lui era già tracciata...

"Dovrà passare l'inverno... e poi ci rimetteremo in viaggio...". Un Kajak stava attraversando la baia e i colpi precisi della pagaia risuonavano secchi fra banchi di ghiaccio. Eric lo seguì con lo sguardo finché non scomparve dietro a un promontorio. "Vorrei conoscere la storia di questa gente... forse anche per loro nessun luogo è lontano". □





# Fra Campi di Specialità e Campi di Competenza

Breve panoramica sulle attività delle basi nella stagione 1999

**1999:** ultima estate del secolo, e ultima edizione dei Campi di Specializzazione (state tranquilli, potrete tornare a divertirvi a Spettine, Cassano delle Murge, Costigliola, Marineo, Colico, Mazzorbetto, armeggiando con le tecniche... cambieranno i nomi, ma non la sostanza), anzi, da quest'anno anche i più giovani del Reparto potranno partecipare ad eventi di perfezionamento tecnico: si chiameranno Campi di Specialità, saranno a livello regionale, e avranno come argomento una Specialità in particolare, e saranno rivolti proprio ai giovanissimi di prima e seconda tappa. Non spariranno, abbiamo detto, i Campi di Specializzazione classici (quelli riservati ai ragazzi di terza e quarta tappa a gestione nazionale), che cambieranno nome e si chiameranno Campi di Competenza, e avranno, nella maggioranza dei casi, come argomento trainante le

## Campi di Specialità

I Campi di Specialità sono Campi organizzati dalle regioni, sono rivolti agli Esploratori e alle Guide di prima e seconda tappa, hanno come argomento una singola Specialità e sono organizzati a livello regionale. Le date saranno pubblicate dai giornali regionali che ricevono i vostri Capi Reparto, quindi se volete ulteriori informazioni rivolgetevi a loro.

di DAVIDE  
Capo Campo Animazione Internazionale

tecniche concernenti un Brevetto di Competenza particolare. Ci teniamo dunque a celebrare degnamente l'ultima stagione delle specializzazioni "vecchio stile", salutandoci in primo luogo tutti coloro che hanno preso parte a qualche Campo nella nostra penisola, sia di terra che di mare (non dimentichiamo che in questo settore i nautici sono sempre stati all'avanguardia). Nelle varie basi italiane sono state sviluppate tutte le tecniche scout, e dobbiamo dire che in molti casi i risultati ottenuti sono stati notevoli: oltre a Campi "storici" come Campismo, Pioneristica ed Hebertismo, Espressione (in diverse basi), Trapper, Abilità Manuale, Giornalismo e Animazione Grafica abbiamo avuto anche qualche debutto come ...ehm... Animazione Internazionale (salute a tutti gli allievi del primo Campo di questo genere in Italia)... sono continuate le collaborazioni con il Corpo Nazionale dei Vigili del Fuoco e con la Protezione Civile e il Corpo Forestale dello Stato nei Campi di Pronto Intervento, Natura ed Esplorazione. Dalla risalita di un torrente, alla preparazione di spettacoli teatrali, passando per cucina equadoriana e kayak, gli Esploratori e le Guide d'Italia di sono cimentati con tecniche di pronto soccorso e hanno costruito imponenti manufatti senza nemmeno un chiodo... tutti bravissimi dunque? ...quasi, ma

questa è un'altra storia. Alcuni luoghi d'Italia sono divenuti famosi grazie alle specializzazioni: non vi è credo in tutta la penisola uno Scout che non abbia mai sentito parlare di un torrentello insignificante, e un po' lurido come lo Spettine, assunto agli onori della cronaca non per la sua impetuosa portata, non per i pesci giganti che lo popolano, e nemmeno per le rapide mozzafiato, ma perché generazioni di individui con il fazzolettone l'hanno reso teatro di imprese memorabili, egualmente il lago di Bracciano, il Bosco della Ficuzza... anche chi non c'è mai stato conosce questi luoghi... □

*"Sono molto felice di aver vissuto questa esperienza al di fuori del mio Reparto"*

Felice, Montichiario 1°, Campo di esplorazione e orientamento, Massariotta, settembre '99

*"Mi aspettavo di venire in Sicilia e trovare vegetazione secca, come in Africa, invece mi sono ritrovato in questo splendido bosco! Ho fatto molta fatica durante la marcia... avevo riempito lo zaino come un uovo."*

Stefano, Tivoli 1°, Campo di esplorazione e Orientamento, Massariotta, settembre '99

*"Pensavo di partecipare a un Campo di espressione, invece abbiamo vissuto esperienze di autentico contatto con culture diverse"*

Elisa, Carpi 1°, Campo di Animazione Internazionale, Spettine, luglio '99



## Campi di Competenza (ex Campi di specializzazione)

I Campi di Competenza sono Campi organizzati dal Settore Specializzazione presso le sue basi, sono rivolti agli Esploratori e alle Guide in cammino verso la terza e la quarta tappa, nella maggior parte dei casi hanno come argomento le tecniche riguardanti un determinato Brevetto di Competenza. Trovate le date di questi Campi nelle pagine successive. Per iscrivervi seguite le istruzioni, chiedete la scheda ai vostri Capi Reparto.



# Eventi nazionali del Settore Specializzazioni anno 2000

Questi eventi (già Campi di Specializzazione) assumono da quest'anno la denominazione di **CAMPI DI COMPETENZA** e sono rivolti a Guide e Scout di età non inferiore ai 14 anni (compiuti o da compiersi entro l'anno).

tecnica	allievi	n° max	data	base
<b>NATURA-ESPLORAZIONE</b>				
1 Esplorazione e Natura	E/G	25	29/8 - 02/9	Spettine
2 Conoscere il cielo e la terra (astronomia/meteorologia/ topografia /esplorazione)	E/G	24	16-20 agosto	Costigliola
3 Fotografia in laguna	E/G	28	30/08 - 3/09	Mazorbetto
4 Natura- esplorazione	E/G	32	16 - 21 giugno	Colico
5 Amico della natura ***	E/G	25	21 - 25 giugno	Colico
6 Terra, acqua, cielo (Scouting, meteo, osservazione)	E/G	32	23-27 giugno	Bracciano
7 Natura e montagna (esplorazione, osservazione) Campo esterno alla base	E/G	32	21-25 giugno	"
8 Esplorazione fluviale	E/G	28	24-28 giugno	Piazzole
9 Esplorazione in bicicletta	E/G	32	1-5 luglio	Piazzole
10 Explò (esplorazione -orientamento)	E/G	32	1-5 settembre	Marineo
<b>CAMPISMO</b>				
11 Tecniche di vita all'aperto	guide	25	20 - 24 agosto	Spettine
12 Tecniche di vita all'aperto	espl.	25	20- 24 agosto	"
13 Campismo	guide	25	1-5 luglio	"
14 Campismo	espl.	25	1 -5 luglio	"
15 Trapper	guide	25	27/6 - 1/7	"
16 Trapper	espl.	25	27/6 - 1/7	"
17 Sopravvivenza	E/G	28	28/6-2/7	Costigliola
18 Campismo	E/G	28	24-28 agosto	Mazorbetto
19 Trapper ***	E/G	32	28 giugno - 3/07	Colico
20 Campismo-Cucina	E/G	28	11-16 giugno	Andreis
21 I Pionieri 2 (topografia,natura, osservaz., scouting) NB: il Campo è, in parte, itinerante.	E/G	32	21- 27 giugno	Bracciano
22 Orientamento e trapper	E/G	24	2-6 settembre	Cassano
<b>ABILITÀ MANUALE</b>				
23 Abilità Manuale	E/G	25	23 - 27 giugno	Spettine
24 Manualità	E/G	32	14-18 giugno	Piazzole
25 Abilità manuale - Espressione	E/G	32	8-12 agosto	Marineo

## PIONIERISTICA

26	Pionieristica - Hebertismo	espl.	35	10- 14 giugno	Spettine
27	Tecniche del pioniere	espl.	20	24 - 28 agosto	"
28	Pionieristica ed Hebertismo	E/G	24	24-28 giugno	Costigliola
29	Pionieristica	E/G	32	3 - 8 luglio	Colico
30	Pionieristica	E/G	32	8 - 13 luglio	"
31	Pionieristica-Hebertismo	E/G	32	1-5 luglio	Andreis
32	Pionieristica-Kajak	E/G	30	6-10 luglio	"
33	Pionieristica	E/G	32	22-27 giugno	Piazzole
34	Pionieristica- Hebertismo	E/G	32	8-12 agosto	Marineo

## ESPRESSIONE - COMUNICAZIONE

35	Animazione internazionale	E/G	30	5 - 9 luglio	Spettine
36	Espressione - Comunicazione	espl.	20	14 - 18 giugno	"
37	Espressione - Comunicazione	guide	20	14 - 18 giugno	"
38	Tecniche espressive	guide	25	3 -7 settembre	"
39	Tecniche espressive	espl.	25	3 - 7 settembre	"
40	Informatica e tecniche	E/G	24	22-26 agosto	Costigliola
41	Azione e Comunicazione	E/G	24	1-5 settembre	"
42	Espressione	E/G	32	11 -16 giugno	Colico
43	Foto e audiovisivi	E/G	32	26-30 luglio	Bracciano
44	Giornalismo	E/G	32	25-29 agosto	"
45	Tecniche di animazione di strada	E/G	24	2-6 settembre	Cassano
46	Sui sentieri dei popoli degli altipiani (avventura, manualità, espressione, intercultura)	Espl.	32	25 - 29 agosto	Marineo

\*\*\*Campi verso il Brevetto di Competenza : gli E/G partecipanti debbono possedere almeno due Specialità inerenti il Brevetto scelto (in collaborazione con la Patt. Reg. E/G Lombardia)

## MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Ogni Campo ha un numero limitato di posti. Le iscrizioni, pertanto, saranno accettate sino ad esaurimento dei posti disponibili.

Inviare le iscrizioni per posta e per tempo (almeno 40 giorni prima dell'inizio del Campo) tramite l'apposita scheda unitamente alla ricevuta del versamento a: "AGESCI Settore Specializzazioni - P.zza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma". La quota d'iscrizione è di £ 30.000 da versare sul C.C.P. n° 54849005 intestato a: "AGESCI Comitato Centrale 00186 Roma". Nella causale del conto corrente occorre indicare il Campo richiesto.

ATTENZIONE: le iscrizioni verranno accettate solo a partire dal 1° aprile 1999; le schede pervenute prima di tale data verranno restituite al mittente. Non si accettano iscrizioni via fax o posta elettronica.

La quota vitto e spese di organizzazione (circa £ 16.000 al giorno) viene versata all'arrivo al Campo.

Ad uno stesso Campo non possono partecipare più di due ragazzi per unità.

Le schede di iscrizione possono essere ritirate presso le Segreterie Regionali e di Zona o presso i Capi Gruppo o in Internet ([www.agesci.org](http://www.agesci.org)).





# CAMPI INTERNAZIONALI 2000

n°	data	paese	campo	attività	partecipanti	singolo/unità	quota a pers.	ospitalità	iscrizione
2L	08-16/07/2000	Danimarca	17th National Jamboree in year 2000	Tecniche di vita all'aperto	no age limit	unità		SI	
3L	19-28/07/2000	Lussemburgo	Intern. Scout Camp The Millennium	Tecniche di vita all'aperto	11-23	singolo/unità	LUF 6000	NO	1/07
4L	22-29/07/2000	Inghilterra	7th International Friendship camp	Hebertismo/Explò/Kayak	no age limit	singolo/unità	£ 47	NO	31/03
5L	22-29/07/2000	Svezia	2000 KNOP'	varie	12 - 17	singolo	*****	SI	
6L	24/07-02/08/2000	Olanda	Dutch National Jamboree 2000	varie	11-18	unità	NLG 465	NO	
7L	26/07-06/08/2000	Svezia	EKO 2000	varie	12 anni in su	unità	Apr.SEK 1.000	SI	
8L	27/07-03/08/2000	Francia	Bécours 2000	Espressione	15-20	unità	FF 1.600	SI	
9L	27/07-05/08/2000	Inghilterra	Campdowne 2000	Espressione	minimo 10 1/2	unità	£ 128	NO	30/11
10L	27/07-05/08/2000	Germania	Intern. Camp Bucher Berg	varie	no age limit	unità	DEM 230	SI	
11L	29/07-05/08/2000	Inghilterra	Poacher 2000	Espressione	10-16	unità	£ 25.00 sopra i 16 £ 75.00 tra 10-16 £ 100.00 tra 5-10	SI	30/04
12L	29/07-05/08/2000	Svezia	SNAPPHANE 2000	varie	13 - 16	unità	SEK 950	SI	
13L	30/07-06/08/2000	Svezia	STÅKEHOLM 2000	varie	10 anni in su	*****	SEK 1.000	SI	
14L	30/07-08/08/2000	Austria	Vienna 2000	Tecniche divise per età: abilità manuali/tecniche di vita all'aperto/comunicazione	13-21	unità	ATS 3000	SI	
15L	31/07-09/08/2000	Danimarca	Regional Scout Camp 2000	Tecniche di vita all'aperto	12-21	unità	DM 280	SI	

**Modalità di richiesta:** inviare domanda scritta indicante nome, cognome, indirizzo completo, n° del Campo di cui si vuole ricevere la documentazione a: Settore Internazionale - Agesci Centrale - Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma (anche via fax: 06/68166236).

\*Le prenotazioni, i pagamenti e ulteriori informazioni sono da inoltrare e richiedere direttamente alle segreterie dei Campi

**NON SI INVIANO INFORMAZIONI VIA FAX - Richiesta di informazioni:** per iscritto indicare il numero del Campo di cui si vogliono ricevere informazioni, specificare nome, cognome e indirizzo completo a Settore Internazionale - Agesci segreteria centrale - Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - e-mail: [segrint@agesci.org](mailto:segrint@agesci.org).

# CAMPI NAUTICI 2000

tipo	tecnica	allievi	data	responsabile	telefono	base
Atelier	pesca e cucina marinara	E/G	1-2 aprile	Emilio Curci	0805534584	Bari-S.Spirito
Atelier	meteorologia	E/G *	11-12 marzo	Daniele Alongi	065666460	Ostia Lido (Roma)
Atelier	tecniche di navigazione	E/G	6-7 maggio	Giuseppe Ottolino	0804681102	Bari-S.Spirito
Atelier	Corrispondente Radio	E/G *	10-11 maggio	Luigi Di Dio Magri		Milano
Atelier	Avviamento alla nautica	E/G *	13-14 maggio	Fabio Bertoli	0336589424	Monasterolo del Castello (BG)
Atelier	maestro d'ascia e costr. canoe	E/G	13-14 maggio	Mario Lorido	081481682	Portici (NA)
Atelier	Nocchiere - Oss. Meteo	E/G *	27-28 maggio	Luciano Putorti	0965594881	Reggio Calabria
Atelier	Nuotatore - Battelliere	E/G *	27-28 maggio	Enzo Pillitteri	0918682361	Terrasini (PA)
Atelier	Carp. navale - Guida Marina	E/G *	3-4 giugno	Corrado Damico	0931411517	Siracusa
Atelier	Avviamento alla nautica	E/G *	16-17 giugno	Luca Bolognesi		Rosignano Solvay (LI)
Campo	Avviamento alla Nautica	E/G	17-20 giugno	Mario Lorido	081481682	Portici (NA)
Atelier	Avviamento alla nautica	E/G *	23-24 giugno	Camillo Cibrario		Lago d'Orta - Piemonte
Campo	Avviamento alla Nautica	E/G	24-28 giugno	Daniele Alongi	065666460	Ostia Lido (Roma)
Campo	Avviamento alla Nautica	E/G	29giu-2 luglio	Aldo Lanzafame	0922637683	Porto Empedocle (AG)

\* Nocchiere, Battelliere, Oss. Meteo, Topografo, Pennese data la durata e/o il tipo di tecnica sono aperti anche a ragazzi/e in cammino verso la terza tappa.

Per informazioni rivolgersi alla segreteria centrale Agesci - Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma, tel. 06681661 oppure al responsabile del Campo.

**SCOUT** - Anno XXVI - Numero 8 - 4 marzo 2000 - Settimanale - Spedizione in abbonamento postale - 45% art. 2 comma 20/b legge 662/96 Roma - L. 1.000 - Edito da Nuova Fiordaliso S.c. a r.l. per i soci dell'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 67.500 - Finito di stampare nel marzo 2000



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana