

SCOUT



REPORT: *un anno da protagonisti*

JAMBOREE 99: *conto alla rovescia*

CONCORSO NATURA: *è il momento della verità*

AVVENTURA



Anno XXIV • n. 22 • 10 ottobre 1998
Settimanale • Spedizione in abbonamento postale - 45% • art. 2 comma 20/b legge 662/96 • Taxe Perçue • Tassa Riscossa • Roma (Italia)

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Luca Cifoni

In redazione:

Isabella Samà, Sandro Naspì, Mauro Bonomini, Andrea Provini, don Pedro Olea, don Tarcisio Beltrame, Michele Sommella, Maria Antonietta Manca, Fabio Bertoli, Laura Cerase, Antonio Negro, Michele Gobbi, Franco Bianco, Annalisa De Russis

Grazie a: Andrea De Meo, Daniele Timarco, Stefano Blanco, squadriglia Scoiattoli reparto Carbonia 1, Ilenia del Palermo 16, Lucia e Monica Lampis

Grafica:

Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli

Disegni:

Giovanna Mathis, Franco Bianco, Michele Gobbi

Foto:

Archivio Agesci, Michele Sommella

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

Ci siamo, ora si fa sul serio. Dopo tanti discorsi è arrivato il momento di lavorare: l'anno scout è iniziato (almeno per quasi tutti), le squadriglie sono più o meno formate, le attività di Reparto si preparano a decollare. Ma... c'è un piccolo "ma". È importante partire con il piede giusto, e fin dalla prime battute si possono evitare alcuni sbagli che rischiano poi di diventare un inciampo per tutto l'anno. Il primo sbaglio (per tutti, dal Capo squadriglia alla zampa tenera) è arrivare in sede con la faccia di chi sta a vedere cosa succede, aspetta quello che faranno e diranno i Capi per poi magari guardarli con sufficienza... la passività è un rischio in agguato, il cervel-

lo se non riceve stimoli si addormenta! E allora coraggio, prendete voi in mano il timone (chi non sapesse come fare può andare subito a pagina 2). Il secondo sbaglio possibile, collegato al primo, è credere che le cose funzionino da sole, che la squadriglia vada avanti automaticamente (tanto basta vedersi e divertirsi), che in fondo non sia tanto faticoso trovare qualcosa da fare. Attenzione, l'importante non è trovare qualcosa da fare, ci sono già tante possibilità per riempire il tempo libero. Abbiamo invece la fantastica occasione di progettare e vivere insieme agli altri le cose che ci appassionano. Per fare questo però è fondamentale che la squadriglia lavori bene: bastano poche attenzioni per trasformare gli incontri in momenti fruttuosi

e divertenti, basta qualche piccola rinuncia di ciascuno per dare spazio a un vero legame, a uno spirito di squadriglia. È altrettanto fondamentale capire che le buone idee per trasformarsi in realtà devono essere elaborate in modo chiaro in un progetto, in cui tutti sappiano chiaramente quello che devono fare. Solo così il motore può girare al massimo! Intanto il tempo passa e ci avviciniamo sempre di più all'appuntamento del Jamboree. Abbiamo detto fin dall'inizio che un momento importante non solo per chi va in Cile. Anche su questo numero di *Avventura* ci sono molte pagine sull'argomento, e molti modi per farsi coinvolgere... anche da casa.

Alce Orgogliosa



SOMMARIO

2

Il reparto è vostro!



4

Un sogno lungo un anno

6

Siamo qui riuniti...

8

Entra nel gioco!

10

Questione di fiducia



12

Squadriglia mia...

IL POSTER
L'angolo di squadriglia

RUBRICHE

13



lettera per discutere
Palermo=mafia?

16



"a" come ambiente
Una gita in campagna

18



l'impresa
La cucina del 2000

19



talent scout
Un gelato al caffè

20



Tecnica & Tecnica
Lavorare l'argilla

21



concorso natura

22



topo di biblioteca

23



vento in poppa
Squadriglie nautiche

24



Prove di Jam



INIZIA UN NUOVO ANNO SCOUT, E RIPARTE TUTTA LA KERMESSE CHE LA COMUNITA' DI REPARTO: NUOVI ARRIVI CHE DESTANO CURIOSITA' E DANNO VITALITA' AL GRUPPO; LE SOLITE FACCE CON CUI DIVIDERE LA TENDA E LO "SQUISITO" CIBO DI SQUADRIGLIA; MOLTI AMICI ABBRONZATI E ALTRI PROVATI DAI CORSI DI RECUPERO

In ogni caso, si ricomincia ed è il momento di riprendere in mano la propria squadriglia e il reparto, di iniziare a tirare fuori tutte le idee di Imprese che lo scorso anno non si è riusciti a realizzare.

Non bisogna perdere tempo; non lasciate che i vostri capi prendano troppo spazio, vedendovi con poca voglia di fare. Prendeteli in contropiede! Arrivate con le vostre idee elaborate in squadriglia o immaginate con qualche fido compagno di avventure. Forse è proprio il momento per

CAPO REPARTO CERCASI...

Cercasi, giovane, bello, aitante, proporzionato e atletico. Tipo da campo.

Sorriso smagliante e occhi penetranti. Scapolo.

Ricco... di fantasia e inventiva, frizzante, battuta pronta, sguardo severo ma cuore d'oro. Amicone.

Abile giocatore di calcio, basket, pallavolo, pallascout, scalpo... Esperto in campo politico, economico, giuridico, informatico, chimico e matematico: disponibile per ripetizioni... Competente pioniere, topografo, trappeur, infermiere etc. Strafigo.

Intelligente, estroverso, aperto al dialogo, al confronto, all'ascolto, alla comprensione, al perdono. Sant'uomo.

Possibilità di carriera, alte ricompense... morali più che materiali. Disponibilità richiesta in orari variabili, prima, dopo e durante i pasti, fine settimana inclusi.

Per info. <http://www.reparto.it>

P.S. Una S stampata a fuoco nel petto non guasta...

Una guida spaesata

P.P.S. Beh, forse questa è un'esagerazione, e forse questa guida neppure esiste; ma voi, il vostro capo e la vostra capo reparto, come li vorreste? Devono essere per forza eroi da fumetti? Se vi viene qualche idea mandate la vostra inserzione alla redazione di Avventura.

quell'Impresa che avreste sempre voluto fare e non vi è mai stata l'occasione o la volontà.

Questo è l'anno giusto!

Mettersi in testa che il reparto è una cosa delle Guide e degli Esploratori, non dei Capi Reparto, è la prima cosa da avere ben davanti agli occhi (magari scriverla nel vostro Angolo, o sopra il comodino, se preferite) per cominciare un anno scout che valga la pena di essere vissuto.

Vostre sono le Imprese, vostra la vita di Squadriglia e di Reparto.

Questa è la scommessa per cui portare a termine grandi avventure che tanti compagni di scuola non possono vivere.

Essenziale è capire di essere immersi in un gioco in cui i protagonisti sono gli Esploratori e le Guide, non altre persone; capire che con la scelta di un'Impresa piuttosto che di un'altra si può decidere di realizzare idee che altrimenti sarebbero occasioni perse, di vedere concreti sogni che altrimenti resterebbero solo utopie.

Vivere da protagonisti significa, anche, poter criticare con intelligenza i capi, avendo la capacità di proporre scelte e cose da fare più consone alla propria sensibilità, sapendo (forse meglio di chiunque altro) ciò che può fare il proprio Reparto, nei limiti della Legge Scout e del Codice Penale, naturalmente.

Di conseguenza, però, sarà necessario avere la capacità di prendersi la responsabilità di fare e impegnarsi con costanza nel portare a termine i propri impegni.

Certo, ognuno avrà il suo ruolo, un Capo Squadriglia dovrà sostenere e guidare la sua Squadriglia durante tutto il corso dell'anno, facendo vivere le cose più entusiasmanti per tutti.

Il Consiglio Capi, in questo senso, deve essere il luogo dove si elabora davvero il programma del Reparto, dove le storie delle varie Squadriglie si incontrano, dove si impara insieme a progettare grandi avventure e a superare le incomprensioni che inevitabilmente possono nascere.

Viceversa una guida e un Esploratore del primo anno si lanceranno alla scoperta delle persone e di quello che si fa in squadriglia. Progettare con attenzione e tenacia le Imprese e i propri impegni farà sì che siano

UN BUON CONSIGLIO CAPI

Per un buon governo del reparto

Spesso e volentieri

- Una volta alla settimana o almeno ogni due; e sempre quando c'è necessità
- Non aspettate che siano sempre i capi a decidere quando, ma quando pensate ce ne sia bisogno siate voi a proporlo

Che facciamo?

- Si fa il programma del reparto
- Si organizzano le uscite di reparto e i campi
- Si prepara insieme il consiglio della Legge
- Si mette in comune il lavoro delle varie squadriglie, cercando di aiutarsi a risolvere i problemi
- Ci si consiglia su come guidare al meglio la propria squadriglia

Qualche consiglio

- Un quadernetto con tutto sott'occhio
- Una telefonata al proprio vice prima e dopo
- Idee ben chiare
- Portare idee dei propri squadriglieri
- Cercare di ascoltare i consigli degli altri capi squadriglia

superate le paure e le preoccupazioni dei vostri Capi, dimostrando di saper fare le cose con autonomia e responsabilità, dando la sicurezza di saper vivere grandi avventure che all'inizio hanno fatto strabuzzare gli occhi ai vostri "saggi" capi.

Buone avventure e Buona Caccia a tutti. □



Un sogno lungo un anno

di ANNALISA



PRIMA FASE IL SOGNO:
STA PER RICOMINCIARE L'ANNO,
UN SACCO DI ENTUSIASMO,
MA... SPESSO VORREMMO
UNA SQUADRIGLIA E UN REPARTO
UN PO' DIVERSI, SEMBRA SEMPRE
CHE MANCHI QUALCOSA...

Ma se da una parte c'è la realtà, per fortuna ci sono anche i sogni (teneteveli stretti!) e questo è il momento per lasciarsi andare a fantasticare le cose più belle, strane, divertenti che vi passano per la mente. E poi provate ad immaginarvi tra settant'anni a raccontare al vostro nipotino

lupetto di quella volta che la vostra squadriglia... "eh, quelli sì che erano bei tempi! Quello sì che era scoutismo!" Conoscete tutti sicuramente il disegno dell'esploratore che da un calcio alle prime due lettere della parola "impossibile": ora tocca a voi. Se ognuno avrà voglia di condividere i suoi sogni con quelli degli altri della squadriglia, e i sogni della propria squadriglia con il resto del reparto, quello che sembra impossibile ad uno potrà diventare realtà per molti. E' tempo di farsi venire in mente imprese emozionanti e faticose, sorprendenti e difficili (e una bella specialità di squadriglia?). I primi ad esserne stupiti saranno i vostri capi reparto che spesso pensano che abbiate staccato la spina della fantasia (dimostrategli che non è così!).

SECONDA FASE: IL RISVEGLIO

Bene, ora torniamo con i piedi per terra! Ma

attenzione, non vuol dire assolutamente rinunciare ai nostri sogni, anzi qui sta davvero il bello, perché tutto quello che abbiamo immaginato può diventare realtà. Facciamo un po' il punto della situazione: quanti siamo? Cosa sappiamo già fare? Chi ci può insegnare quello che non sappiamo? Che materiale ci serve? Di quanto tempo abbiamo bisogno? Chi farà cosa?...ed ecco che il sogno comincia a prendere forma, diventa un progetto, ancora teorico, ma sempre più vicino alla realtà. A questo punto la realizzazione concreta sarà la naturale evoluzione del cammino iniziato con un'idea di cui forse qualcuno aveva detto "ma è assurda!"

E PER FINIRE...

Un po' di attenzioni (per cercare di far andare le cose per il verso giusto...)

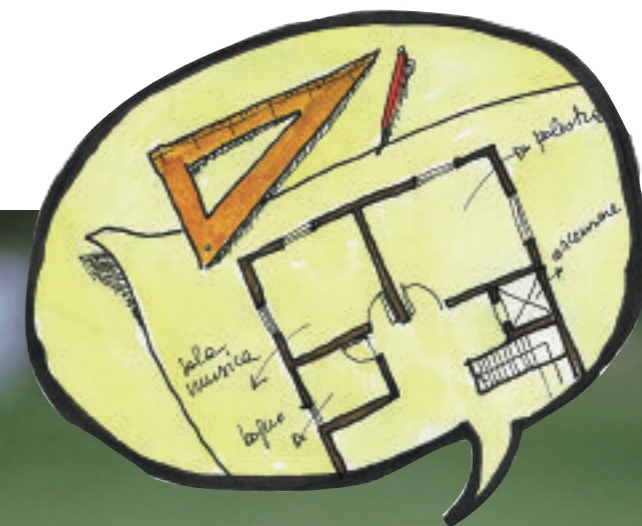
Prima attenzione: di notte si sogna e di giorno si costruisce. Che tradotto vuol dire: pensate (bene) ora e poi partite (subito) con le vostre imprese. Il tempo è prezioso, ridursi all'ultimo rischia di far svanire tutto come una bolla di sapone (sarebbe un peccato, no?).

Seconda attenzione: un buon consiglio capi. Se non si era capito bene tutte le cose dette finora dovrebbero servire per vivere un anno intenso e divertente, ma perché sia così servirà anche saper ordinare e gestire le idee. E sarà compito del consiglio capi organizzare tutto questo in un programma dell'anno, averne cura, garantire la fedeltà ai sogni da cui si era partiti... (ci vuole quasi tanto impegno che per un'impresa!).

Terza attenzione (a proposito di programma dell'anno...): un anno è fatto di dodici mesi, un mese di quattro settimane, una settimana di sette giorni, un giorno di ventiquattro ore... Lo sapevate già, lo so, volevo solo invitarvi a fare attenzione ai tempi reali, agli altri impegni. Le imprese di squadriglia e quelle di reparto dovranno convivere con armonia per dar modo di

realizzare tutto con la massima cura. E bisognerà anche avere presente i ritmi che tutte le cose hanno nel corso di un anno: penso ai tempi della natura (per le nostre imprese spesso è fondamentale tenerne conto!), ma anche a quelli della scuola, quelli della parrocchia...

A questo punto ci sono buone possibilità che riusciate a farci diventare verdi di invidia, quando ci scriverete per raccontarci le vostre mitiche imprese di quest'anno (perché ci scriverete, non è vero?!). □





Siamo qui riuniti...

di LUPO SAGGIO

Fuori era una fredda, grigia giornata di fine ottobre; l'autunno era arrivato con i suoi odori acri, i suoi tenui colori e con quel vento, umido e forte, che rapisce in silenzio le foglie dagli alberi ormai sbiaditi. Emilio era nella sua stanza, sdraiato sul letto. Alle pareti della stanza erano appesi, in parte in fotografie, in parte in piccoli ritagli da riviste, numerosi ritratti di quei "personaggi" che per qualche motivo Emilio ammirava. In quel momento, però, l'attenzione del ragazzo era concentrata su di una vecchia fotografia in bianco e nero, sistemata alla meglio tra il poster di Ronaldo e le immagini di Jovanotti in concerto: ritraeva un anziano signore, dal portamento distinto e dallo sguardo sereno, che indossava una camicia con le maniche ben arrotolate, un paio di pantaloncini corti e, sulla testa, un ampio cappello, l'ombra del quale copriva in parte il fazzolettone che portava intorno al collo. Anche Emilio, capo squadriglia degli Orsi, aveva una simile uniforme e la custodi-

va gelosamente nel primo cassetto del suo armadio. Sotto alla fotografia la dicitura "Estote Parati" risaltava più del solito, ma Emilio quel pomeriggio non si sentiva per niente preparato. Per il giorno seguente era stata fissata la prima riunione dell'anno degli Orsi e lui, il nuovo capo sq., non riusciva più a trovare il quaderno dove aveva, negli ultimi mesi, faticosamente raccolto materiale ed appunti proprio su come far "funzionare", durante l'anno, le riunioni di squadriglia. Emilio stava per svuotare, per l'ennesima volta, i suoi cassetti quando, d'improvviso, squillò il telefono: era uno squadrigliere, Giovanni, detto "Giotto" per la sua bravura nel disegnare: "Ciao Emilio", "Ciao Giotto, come va?", "Bene, grazie; senti Emilio, ti ho chiamato per chiederti se potevo passare da te... ho preparato il cartellone sulla riunione di Squadriglia... te lo vorrei far vedere e con l'occasione restituirti anche il tuo quaderno di appunti... che ne dici?", "Che aspetti, vieni subito!" fu la risposta entusiasta di Emilio!

COME FAR FUNZIONARE, MEGLIO, LE RIUNIONI DI SQUADRIGLIA

La riunione di squadriglia è un'ottima occasione per:

- definire insieme gli obiettivi/mete personali e di squadriglia
- preparare i progetti delle attività da realizzare
- lavorare sulle imprese di squadriglia
- decidere, prima delle occasioni importanti (campi, imprese, uscite), i ruoli e gli incarichi che ognuno ricoprirà in funzione delle attività da svolgere ed in base al sentiero di ciascuno
- verificare (almeno una volta al mese) il raggiungimento o meno degli obiettivi fissati dalla squadriglia ed il comportamento tenuto da tutti. Anche l'impegno personale, relativo al sentiero di ciascuno, può essere verificato insieme alla squadriglia.

Per farla "funzionare meglio" bisognerebbe:

- fissare la data, l'ora e il luogo della riunione con un certo anticipo (è importante che la "catena di squadriglia" funzioni)
- incontrarsi 2-4 volte al mese, non necessariamente sempre nella propria sede o angolo di squadriglia, ma anche, ad esempio, a casa di ciascun membro della squadriglia a turno. La durata della riunione preferibilmente non deve superare 1h 30min.
- preparare per ogni riunione un "ordine del giorno", che preveda i contenuti (le cose da fare e/o discutere) ed i tempi della riunione che andranno il più possibile rispettati
- cercare, nelle riunioni, il dialogo aperto e il confronto tra tutti i componenti la

squadriglia. Le decisioni che si prendono vanno condivise da tutti

- prevedere uno o più momenti di animazione: un gioco, un canto, una danza aiutano ad avere un clima sereno, necessario per lavorare meglio
- preparare per ciascuna riunione un momento di preghiera ben curato, animato a turno da tutti
- prevedere uno spazio di tempo (10-15min.) in cui ciascuno possa portare avanti il proprio incarico di squadriglia (riordinare l'angolo, sistemare il materiale, controllare la cassa...ecc.)
- rispettare le decisioni prese
- tenere un "quaderno dei verbali" in cui il segretario di squadriglia può scrivere le cose più importanti dette e/o fatte nel corso della riunione.

... Giotto, come al solito, aveva lavorato bene; Emilio osservava soddisfatto il cartellone, soffermandosi a riflettere su ogni singolo punto. L'indomani l'avrebbe affisso nell'angolo di squadriglia e ne avrebbero parlato insieme in squadriglia, aggiungendo, se necessario, altri spunti ed idee... una cosa era certa: l'anno, per gli Orsi sarebbe iniziato con il piede giusto! Quella sera prima di addormentarsi, Emilio decise che avrebbe inviato i suoi appunti ad "Avventura"... chissà... forse avrebbero potuto aiutare qualche squadriglia in difficoltà... ma ormai Emilio era entrato nel paese dei sogni! □

INCATENATEVI AL TELEFONO!

Come far funzionare una catena telefonica

Seguire con attenzione la procedura:

1. Annotare con cura il messaggio ricevuto, con particolare attenzione agli orari comunicati.
2. Munirsi della catena telefonica di squadriglia.
3. Comporre il numero della persona da chiamare.
4. Se la persona risponde comunicare il messaggio.
5. Se il telefono suona libero, riprovare (magari il dito ti è scappato su un tasto sbagliato). Se suona di nuovo libero riprovare ogni 10 minuti, se dopo un'ora non si riesce ancora a parlare avvertire la persona successiva nella catena, e richiamare nelle ore successive chi è stato saltato, precisando che non deve chiamare più nessuno.
6. Se il telefono è occupato riprovare ogni 10 minuti, se dopo un'ora non si riesce ancora a parlare avvertire la persona successiva nella catena, e richiamare nelle ore

seguenti chi è stato saltato, precisando che non deve più chiamare nessuno.

7. Se rispondono mamme, nonne, fratelli etc, oppure la segreteria telefonica, lasciare il messaggio con esattezza, poi avvertire la persona successiva nella catena.
8. Alla fine l'ultimo della catena (preferibilmente il vice capo squadriglia) richiama il capo squadriglia per avvertire che la catena è passata.
9. Se il capo squadriglia non riceve nessuna telefonata, dopo 24 ore dall'inizio della catena chiama il vice capo squadriglia per sapere che diavolo è successo!

Se seguendo questo sistema la catena continua a non funzionare, ricorrete ai segnali di fumo oppure andate in qualche santuario per una benedizione di squadriglia.





QUALCHE GIORNO FA MI È CAPITATO UN EPISODIO CURIOSO. ERO USCITO PER UNA PASSEGGIATA, QUANDO MI SONO IMBATTUTO IN UN GRUPPO DI RAGAZZI. INCURIOSITO DAL LORO COMPORTAMENTO, MI SONO FERMATO A GUARDARLI.

LA LEGGE SCOUT NEL MONDO

Lo scoutismo e il guidismo sono ora presenti in oltre centocinquanta paesi del mondo. Il seme piantato da B-P ha prodotto ben più della grande quercia da lui disegnata: una foresta, si direbbe. Ma la legge ideata per gli scout e le guide dal fondatore è sempre la stessa per tutti? Chi è stato al Jamboree, ai campi ed agli incontri internazionali, racconta sempre con stupore che, dopo aver notato subito le grandi differenze di modi, di abitudini, di attività e tecniche con gli amici stranieri, dopo un po' di tempo passato insieme, si scopre il reale fondamento comune, i valori importanti in cui si crede. È questo forse il punto più originale e straordinario dello scoutismo: un'amicizia "mondiale", realizzata prima ancora di conoscere gli amici, attraverso itinerari simili, attraverso la promessa alla stessa legge.

Erano intenti a maltrattare una palla, chi con i piedi, chi con le mani, senza una ragione apparente. Non c'erano porte o canestri in cui collocare la palla né tanto meno reti da superare, solo una palla cui una decina di ragazzi aveva dichiarato una guerra senza tregua. Non riuscivo proprio a capire che tipo di gioco stessero facendo, l'unica cosa certa era che la maggior parte di loro non aveva l'aria di divertirsi molto. Dopo un po' mi sono avvicinato a uno di loro, che si era allontanato dalla mischia, per chiedergli che gioco fosse quello che stavo osservando e se poteva spiegarmi le regole. "Ma questo gioco non ha regole", mi rispose sorpreso dalla mia domanda, "non lo hai mai giocato?". Ricevuta risposta negativa, mi invitò ad unirmi a loro. Mi ritrovai così a giocare al "gioco senza regole" che tanto entusiasmava quel ragazzo. Inizialmente anch'io lo trovai divertente, tutta quella confusione, non so perché, mi metteva allegria, ma dopo dieci minuti di corse a vuoto, spintoni, calci sugli stinchi e pallonate tra i denti, mi accorsi che il gioco oltre ad essere noioso, si stava facendo pericoloso, e che non c'era ragione perché continuassi a stare in mezzo a quella bolgia. Così mi allontanai e ripresi ad osservare i ragazzi che giocavano. Più li guardavo e più mi rendevo

conto che quel gioco aveva qualcosa di selvaggio. Eppure sarebbero bastate poche, semplici regole per renderlo "giacobine" e divertente per tutti. Dopo pochi minuti anche gli altri si stancarono; li osservavo mentre si salutavano dandosi l'appuntamento al giorno seguente. Il ragazzo che mi aveva invitato a giocare si avvicinò con aria triste: "Allora? Nemmeno a te è piaciuto il gioco senza regole?" domandò sconcolato. "sai, l'ho inventato io ma nessuno vuole giocarlo per più di un quarto d'ora. I miei amici si annoiano subito!". Contento di non essere il solo a cui non piaceva quel gioco gli risposi che probabilmente giocare senza regole non era poi così divertente come credeva, e che forse sarebbe stato meglio stabilire un piccolo regolamento prima di dare inizio al gioco. Gli consigliai inoltre di stabilire di comune accordo con i suoi amici le regole del gioco, in modo tale che rispettarle sarebbe stato più facile per tutti. "Mi hai convinto", disse salutandomi, "in fondo è impossibile giocare senza regole: non si capisce niente, ognuno fa quello che vuole, e per uno che si diverte ce ne sono tanti che invece si annoiano. Grazie... e quando vuoi venire a giocare con noi...!" Tornando a casa, ripensando all'accaduto, mi è venuto in mente che anche noi a volte giochiamo dimenticandoci delle regole, quelle stesse regole che ci siamo impegnati ad osservare il giorno in cui abbiamo fatto la promessa. Ricordarle di tanto in tanto ci può essere utile a rafforzare la nostra attenzione ad esse. □

UN GIORNO MEMORABILE

"Da questo momento anche tu entri a far parte della grande famiglia degli scout". Il capo reparto aveva appena terminata la sua frase consueta quando Renata realizzò quanto era accaduto: aveva recitato la promessa: il momento tanto atteso era finalmente arrivato, e lei... lei si era fatta prendere dall'emozione. Non esiste forse momento più emozionante della promessa nella vita di uno scout o di una guida. Il reparto in quadrato, tutti in perfetta uniforme, la capo squadriglia che la accompagna di fronte ai capi, le squadriglie che gridano in suo onore: Renata aveva sognato quel giorno tante volte, che mai avrebbe pensato di emozionarsi, e invece!... aveva perfino dimenticato la formula della promessa, tanto che la capo reparto aveva dovuto suggerirgliela. "Che vergogna! Eppure la sapevo a memoria fino a cinque minuti fa", ripeteva preoccupata un po' per la brutta figura e molto di più per il sicuro rimbrotto di Michela, la capo della sua squadriglia. "Una guida che non ricorda quello che ha promesso, come può mantenerlo?", le aveva fatto notare un giorno Michela: Tuttavia le preoccupazioni lasciarono presto il posto ad altre sensazioni più gioiose, tanto più che la squadriglia aveva organizzato una festa in suo onore. "Complimenti", le disse Michela prendendola sottobraccio, "ora so che possiamo contare su di te". Le parole della capo squadriglia resero Renata ancora più felice; era stata Michela a seguirla lungo il sentiero verso la promessa, a darle consigli e suggerimenti utili, ad insegnarle le prime tecniche dello scoutismo, a presentarle il valore della legge e l'importanza della promessa, ed ora quell'attestato di fiducia veniva a suggellare una giornata memorabile. Domenica, Renata è tornata dall'uscita che non stava più nella pelle; ha raccontato della cerimonia di cui era stata protagonista più volte, finché la sera la stanchezza ha avuto il sopravvento. Renata si è addormentata felice, sapendo che il giorno dopo si sarebbe svegliata con un'importante promessa da mantenere.

CON QUESTE PAROLE PROMETTONO

In Bolivia: Sul mio onore e con la grazia di Dio, prometto di fare tutto quanto dipende da me: per compiere il mio dovere verso Dio, il mio Paese e la mia famiglia, per aiutare in ogni circostanza chi mi è vicino, per aderire lealmente alla legge scout.

In Francia: Insieme a voi, fiduciosa in Dio che mi ama, prometto di fare tutto il possibile per rendere felici gli altri, per essere utile al mio Paese, per vivere secondo la legge di tutte le guide del mondo.

La legge nelle Filippine: Come guida e vera filippina voglio essere: pura di pensieri, parole ed azioni; comprensiva; disciplinata; laboriosa; rispettosa della legge; leale; pronta ad aiutare gli altri; rispettosa di tutti gli esseri viventi; fiduciosa in me stessa e fedele.

Ghana: Uno scout è fedele e può essere creduto; uno scout è utile e servizievole; uno scout è amico; uno scout è fratello di tutti gli altri scout; uno scout tratta bene gli animali e ha rispetto per tutti gli esseri viventi; uno scout è obbediente; uno scout è coraggioso e allegro; uno scout fa buon uso del suo tempo; uno scout ha cura delle cose sue e di quelle altrui; uno scout è padrone di sé in quel che pensa, dice e fa.



Questione di fiducia

di DONGIO

Ora cerchiamo la P... p p p, sul primo volume non c'è, si ferma alla D di Dogma. Prendiamo il secondo allora, (che peso la cultura! Almeno un chilo e mezzo al volume... e di volumi ce ne sono tre!) p p p, eccola finalmente! Sul Dizionario Teologico Interdisciplinare (Marietti Editori) alla P troviamo Paolo (inteso come Apostolo), poi Peccato, e subito Penitenza, quindi, passando per Persona, si arriva a Personalismo. Poi c'è Platonismo, Politica e Potere. Subito dopo Predestinazione e finalmente quello che ci interessa: **PREGHIERA!**

Leggiamone la prima definizione:

"La preghiera cristiana può essere intesa fondamentalmente come l'attitudine del cuore che, sotto l'impulso della grazia, si apre al mistero trinitario".

Ogni frase ci incasina sempre di più! O no? Beh, un po' è vero, ma cosa impariamo di nuovo se non accettiamo di "incasinarci" nell'universo vario e complesso delle idee degli altri? Bisogna un po' sudarsela la conoscenza della verità e la formazione della cultura! Nel Primo Libro dei Re (18,20-40) troviamo un'avventura del profeta Elia, il quale si trova ad affrontare i profeti di Baal, idolo verso il quale il popolo di Israele si stava affezionando dimenticando il Dio dei padri. Elia sfida i seguaci di Baal ad offrire un sacrificio, ognuno al proprio dio, senza accendere il fuoco per consumare le vittime (una giovenca ciascuno). Il vero Dio si sarebbe manifestato incendiando la catasta di legna direttamente dal cielo. Dal mattino a mezzogiorno, i profeti di Baal cominciano a pregare, danzare, gridare chiamando in causa il loro dio, senza però ottenere risposta. Allora Elia li prende in giro così: *"Gridate con voce più alta, perché egli è un dio! Forse è soprapensiero oppure indaffarato o in viaggio; caso mai fosse addormentato, si sveglierà"* e i profeti, come invasati, ritornano a gridare ancora più forte e a

tagliarsi la pelle per offrire il loro sangue al loro dio. A questo punto Elia, per rendere la cosa più difficile e quindi più significativa, fa bagnare con molta acqua la vittima e il legname e prega il Signore così:

"Signore, Dio di Abramo, di Isacco e di Giacobbe, oggi si sappia che tu sei Dio in Israele e che io sono tuo servo e che ho fatto tutte queste cose per tuo comando. Rispondimi, Signore, rispondimi e questo popolo sappia che tu sei il Signore Dio e che converti il loro cuore!". Il Signore a

questo punto manda il fuoco per consumare il sacrificio e il popolo, convertito, torna a Lui.

La differenza che caratterizza le due preghiere è la fede nella presenza e nella disponibilità all'ascolto da parte di Dio. I seguaci di Baal, a un certo punto, gridano più forte, come per attirare l'attenzione di un dio distratto. Elia sa di poter parlare al suo Dio senza bisogno di danze, gridi, incisioni cutanee e via dicendo. Gli bastano solo quelle semplici parole.

Il grido di dolore di qualsiasi uomo ferito, bastonato, umiliato non è ancora preghiera. È il segno della nostra fragilità. Può essere disperazione, tentativo di chiedere

un aiuto extra per uscire da una situazione drammatica da parte di chi è abituato solitamente a far da solo.

Diventa preghiera quando una persona sa e crede che il Padre è lì, vicino al suo corpo ferito, o alla sua anima umiliata, quando ci ricordiamo che Gesù ha affrontato e condiviso il nostro dolore e ha vinto il male, quando siamo convinti che lo Spirito Santo è già presente, ancora prima che lo invociamo, per essere il nostro consolatore. Allora non è disperato estremo tentativo,



ma consolante sicurezza.

Per arrivare a questa convinzione la preghiera deve essere parte essenziale della nostra vita, continuo rapporto con il Signore negli impegni, nel riposo, nel divertimento, nella condivisione, nel vivere le cose di tutti i giorni. La preghiera consiste nel

lasciarci conoscere da Dio, togliere ogni nostra resistenza ed essere per lui come un libro aperto. Chi ha forti dubbi riguardo Dio di solito prega poco e male, ma chi, pur credendo, non ama la preghiera è perché comincia ad aver qualcosa che vorrebbe nascondere o tenersi solo per sé. È un po' chiudere le pagine del libro della propria vita. Si insinua così l'idea che possiamo parzialmente o totalmente fare a meno di Dio e questa è l'origine del peccato nella nostra esistenza, quello che si chiama il "peccato originale". La preghiera ci difende da questo pericolo.

È importantissimo che la preghiera animi anche le attività del reparto per ricordarci che anche in esse Dio è presente, che Gesù Cristo si diverte con noi a fare i nodi, le costruzioni, le imprese e nel frattempo, attraverso i presenti, ci parla e insegna... per ricordarci che lo Spirito Santo ci accompagna durante gli Hike, sostiene il nostro passo non solo nei boschi e sui monti, ma anche nel percorso dell'anima che porta al perdono, alla decisione per la carità e il servizio, a costruire la comunità.

La squadriglia è vera comunità e questo non vuol dire solo che sa organizzarsi, ma che vivendo la pace e la fratellanza sa essere segno della presenza di Dio che cambia i cuori e ci abilita all'amore vero!

Questo però è possibile solo se, attraverso la preghiera, rispondiamo a una richiesta ben precisa del Signore: quella di abitare con noi. La preghiera è risposta all'iniziativa di Dio, è Lui che ci ama per primo e in modi diversi ci interpella. La preghiera allora diventa, nella fede, accoglienza del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo: accoglienza della Trinità.

Anche nei momenti della vita dell'intero reparto è fondamentale inserire la preghiera più spesso possibile: all'inizio di una attività chiedendo aiuto, alla fine per ringraziare delle capacità emerse in ciò che abbiamo realizzato, ma sempre e comunque per sottolineare che ciò che facciamo, l'essere guide o esploratori, è sempre rispondere all'iniziativa di Dio, realizzare nella nostra vita la sua volontà. □

Squadriglia mia...

di CICALA TENACE

OGNI ESPERATORE O GUIDA CHE SI RISPETTI HA UN SOLO SOGNO: DIVENTARE CAPO SQUADRIGLIA. E OGNI CAPO SQUADRIGLIA CHE SI RISPETTI NE HA UN ALTRO: FAR RIMANERE LA SUA SQUADRIGLIA NEGLI ANNALI DELLA STORIA.

Gia, diventare capo squadriglia. Essere il primo e solo, l'unico a cui il verbo sgobbare sia sconosciuto. E invece esserlo già, capo.. Avere in mano la squadriglia per eccellenza! Chiusa la parentesi "sogni di gloria", non vi è mai sorto un dubbio: ma in fondo, sapete veramente cos'è la vostra squadriglia? Ne avete scoperto l'anima? Beh, se il dubbio è sorto ed è rimasto, cercate al più presto di scioglierlo. L'anima della squadriglia è facile da scoprire: è quello che rimane anche quando tutti passano, quando anche il capo squadriglia più memorabile di tutti i tempi, ahimè, ci dà l'addio verso il noviziato: la squadriglia c'è, è ancora lì. Ma cos'è che rimane? Rimane ciò che ognu-



no di noi ha lasciato di suo, che è diventato parte della squadriglia e ha contribuito a definirli. I ricordi sul guidone, le gare vinte, le imprese realizzate, sono i segni tangibili, ciò che ne ha fatto la storia e ne ha creato lo spirito. Se penso al mio reparto, per esempio, anche con persone diverse ogni squadriglia aveva un suo tratto inconfondibile, che gli restava dalla sua storia e a cui tutti i nuovi entrati ambivano. Una Pantera era sempre quella più originale, un Leopardo quello più coraggioso e preparato, un Volpe quella più atletica e forte, un'Alce quella più sgangherata ma intraprendente, un Cervo quello più bello e ardito. E nel tuo reparto? Pensaci. Capire lo spirito e l'anima della tua squadriglia serve a farne sentire veramente parte e soprattutto a contribuire lasciando un tuo segno inconfondibile. □

IL LIBRO D'ORO

Un aiuto per ricostruire la storia di una squadriglia è il Libro d'oro. Niente paura! Non serve un autofinanziamento miliardario! Si tratta invece di una raccolta delle "gesta" di una squadriglia, dalla fondazione ad oggi. Ci sono:

- un albero genealogico della squadriglia: nomi e cognomi iniziando dai capi squadriglia fino a tutti gli squadriglieri;
- narrazione di imprese, attività particolari, uscite;
- ricordi personali di ciascuno o di squadriglia;
- foto.

E in più tutto ciò che è e sarà soltanto della vostra squadriglia. Buon divertimento!

Palermo = mafia?



Salve a tutti, chi vi scrive è una guida del reparto Aquile Randagie del Palermo 16. Il mio nome è Ilenia e ho avuto "l'impulso" di scrivervi subito dopo essere tornata dal campo estivo. Quest'anno siamo stati al centro internazionale di Kandersteg (Svizzera) e fra tanta, tantissima gente del mondo, abbiamo incontrato anche dei ragazzi italiani di un reparto di Torino. La nostra delusione più grande è stata nel notare che loro Palermo la considerano non una città ma una specie di paesino troglodito dove non c'è niente fuorché la mafia! È davvero brutto sentirsi puntare il dito e sentirsi dire: "Sicilia - Palermo - mafia" No! Non l'accetto proprio! Già, è vero, abbiamo avuto il nostro "bel" passato ma nessuno ha capito che in parte è passato e non tutti ne abbiamo fatto o ne facciamo parte. La maggior parte dei siciliani che conosco sono persone oneste, pulite e sincere che non si lasciano influenzare da quello che la TV dice perché, infatti, questa dice che proprio a Torino ci sia il maggior numero di sette sataniche d'Italia ma con questo noi non pensiamo affatto che tutti i torinesi siano satanici! Sarebbe assurdo! Rispetto a prima la mia città e gli abitanti stessi sono molto cambiati.

Buona Caccia.
Ilenia

Cara Ilenia, hai fatto bene a scriverci per raccontare la tua delusione. Ed è giusto quello che dici: generalizzare è sempre sbagliato, sia parlando di Palermo che di Torino. Probabilmente quei ragazzi che avete incontrato non avevano

intenzione di offendere, ma si limitavano a ripetere un luogo comune, senza sapere bene perché. È come guardare certe vecchie cartoline: gli italiani mangiano tutti pizza e suonano il mandolino, gli inglesi portano tutti la bombetta e gli spagnoli sono tutti toreri... naturalmente la realtà è molto diversa, molto più complicata, anche quando si parla di un posto come la Sicilia, che certo ha gravi problemi; ma d'altra parte ne hanno anche le altre regioni del nostro Paese. Il problema allora è come spiegare questa realtà, soprattutto quando sta cambiando, farla capire a chi non ha altre fonti di informazione. La risposta è semplice, almeno in teoria: incontrarsi, parlare, vivere insieme. Perché non invitate quel reparto di Torino a fare un campo dalle vostre parti? □

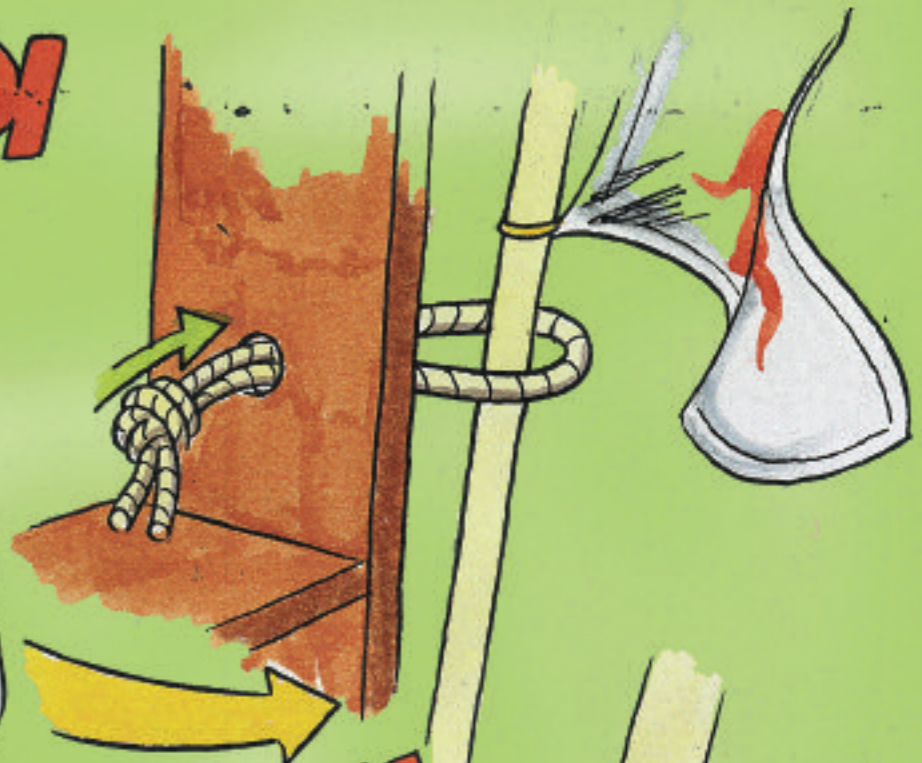
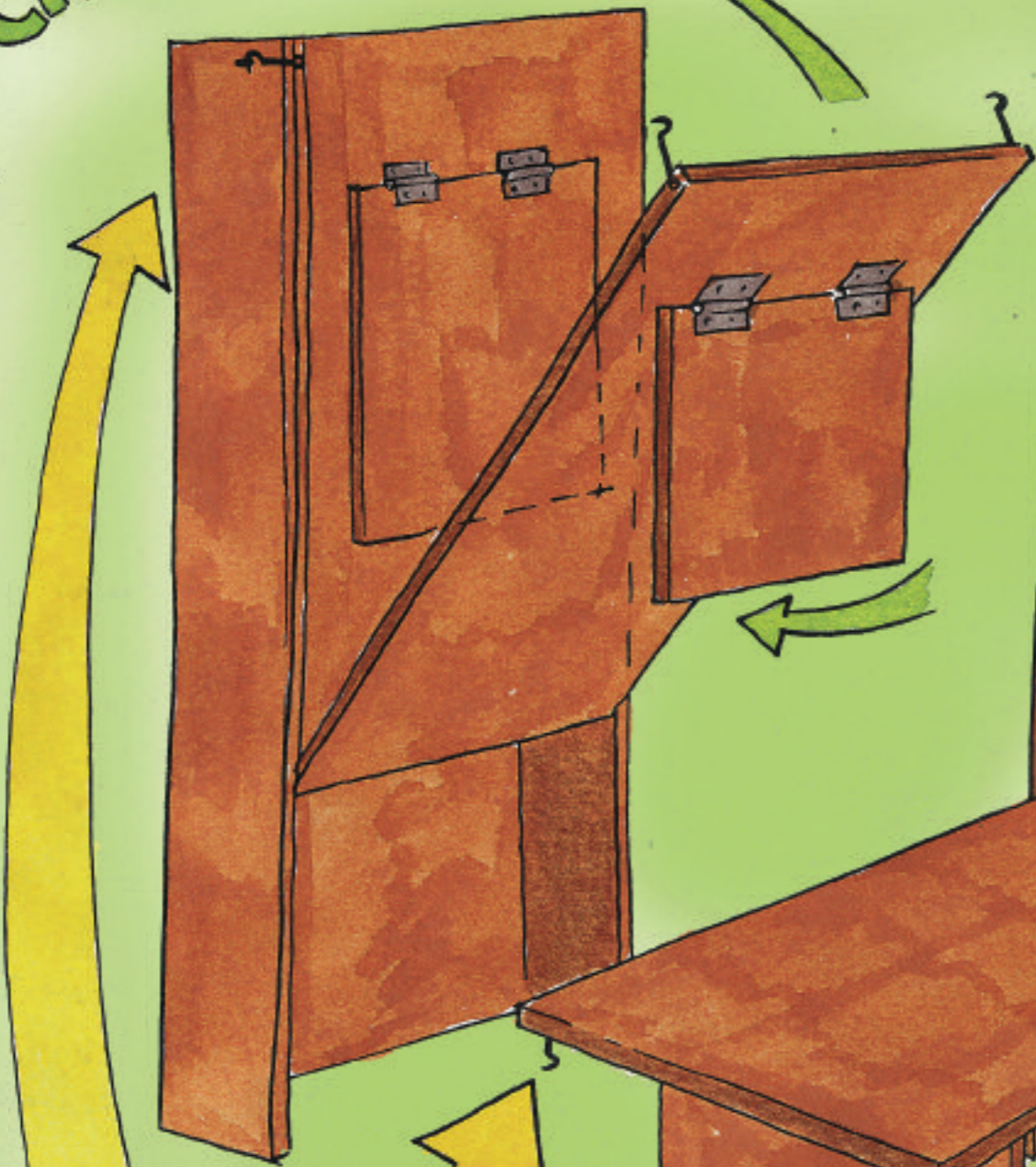


Vincere i pregiudizi non è facile. C'è un solo sistema: incontrarsi, parlare, accorgersi che abbiamo gli stessi sogni. Provare per credere...



CHIUSO

L'ANGOLO DI SQ.

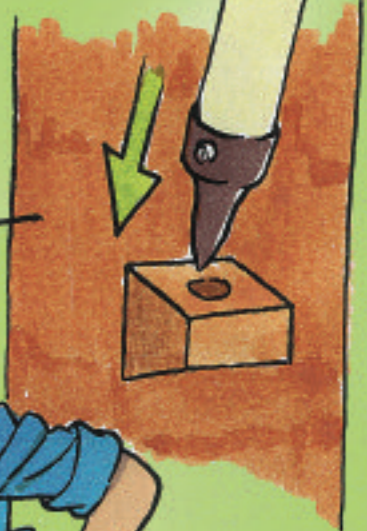


PORTA GUIDONE



GANCIO DI CHIUSURA

APERTO





Una gita in campagna

Dopo montagna e mare e' il momento di parlare di un altro ambiente forse meno affascinante, ma che puo' rivelarsi pieno di risorse per noi scout



A metà strada tra mare e monti, è qui, senza definizioni precise, senza caratteristiche singolari, che si colloca l'ambiente campagna. Possiamo infatti considerare campagna tutto ciò che non è mare (la costa), montagna, foresta o città. Questa definizione imprecisa ci fa pensare a qualcosa di artificiale, e il pensiero non c'inganna. Infatti, dove c'è campagna sono presenti, almeno in Italia, anche agricoltura ed allevamento, pratiche altamente naturali, ma per la realizzazione delle quali l'uomo ha dovuto spesso modificare l'ambiente. Basta pensare che l'Agro Pontino, una vasta area coltivabile che si stende da Roma verso sud, era una palude meno di un secolo fa, o che le immense risaie in Cina sono un complesso sistema di terreni allagati da fiumi il cui corso è stato deviato dall'uomo. Ma nella maggior parte dei casi la campagna ha rubato il posto alla foresta. Soprattutto nei secoli passati, quando non c'erano trattori, siste-

mi di irrigazione, concimi chimici, i terreni coltivati ben presto perdevano le loro risorse nutritive, e le coltivazioni dovevano essere "ruotate" su altre terre, rubate al bosco. Anche l'allevamento ha bisogno di grandi spazi, o per il pascolo, oppure per la coltivazione del foraggio e dei mangimi. La rotazione delle coltivazioni è forse la causa principale di un dramma ambientale dei nostri giorni: la riduzione della foresta amazzonica. Giorno dopo giorno vengono strappati nuovi terreni alla foresta, ma il clima pluviale amazzonico porta al dilavamento delle sostanze nutritive del terreno entro pochi anni, risorse che non vengono più sostituite dai prodotti della decomposizione di foglie e rami caduti dagli alberi. Così servono continuamente nuove terre da coltivare,

con nuovi alberi da tagliare. L'ambiente campagna spesso non si rivela l'ideale per uscite e campi, in quanto sono note molte storie di scout in fuga dai terreni privati, inseguiti da una muta di cani o dalla classica schioppettata a sale. Infatti l'ambiente non è libero come lo può essere un bosco. Nonostante ciò la campagna può rivelarsi un'inaspettata miniera per attività di squadriglia e di reparto, nonché per uscite al di fuori del comune. Basta solamente un tocco di fantasia, ed un previo contatto con un'azienda agricola (una fattoria!), che vi consenta di impostare una visita, o un uscita "full-immersion", con attività di conoscenza delle pratiche agricole, delle tecniche di allevamento, ma soprattutto con la possibilità di un pieno contatto

con la natura e gli animali, anche se addomesticati, che popolano quest'ambiente. Uno dei vantaggi delle campagne, e che sono spesso vicine alle città, e quindi rendono possibile il contatto con la vita all'aria aperta senza dover compiere grossi e lunghi spostamenti. Quindi, quando pensate alla vostra prossima attività di reparto, o all'impresa di squadriglia, non escludete la possibilità di sfruttare una risorsa naturale a due passi da casa. □





La cucina del 2000

“La cucina, si sa, e' un arte. Perché mangiare al campo peggio che a casa?”

Per riuscire e' indispensabile che la squadriglia si organizzi al meglio.

Ed e' per questo che sono nato.

Vedete, io sono una specie di

promemoria per la squadriglia...

Ah, scusate, non mi sono ancora

presentato. Sono Progetto (Progy per gli amici):

Per capire meglio chi sono seguitemi nel mio viaggio.

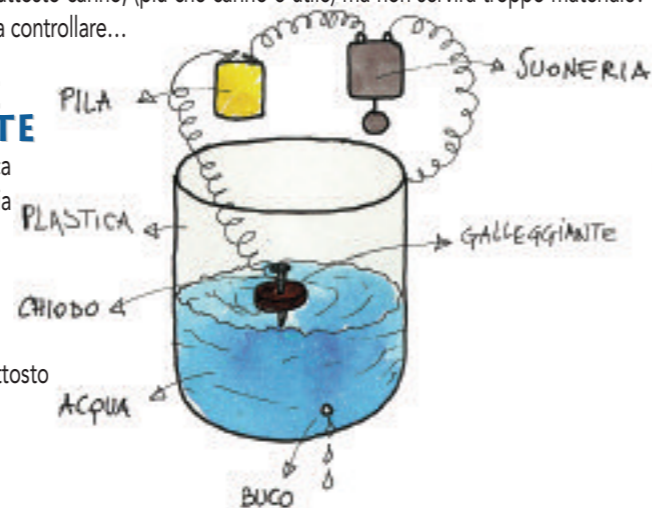
della Squadriglia Scoiattoli - Carbonia

CONTAMINUTI ELETTRICO

Il contatto, che da il via alla suoneria, viene stabilito da un foglio di carta di spagna, che ricopre in parte un tappo di sughero e che tocca un chiodo quando il barattolo si svuota. Quest'ultimo deve essere bucato con quattro piccoli fori per permettere appunto la fuoriuscita dell'acqua. La sua utilità consiste nel poter continuare a lavorare e non star fissi accanto al fuoco a controllare se il cibo è pronto. Piuttosto carino, (più che carino è utile) ma non servirà troppo materiale? Seguitemi che andiamo a controllare...

MATERIALE OCCORRENTE

- un barattolo di plastica
 - una pila e una suoneria
 - un chiodo e un pezzo di sughero
 - un foglio di carta di Spagna
- Uhm, sembra anche piuttosto economico... ma in sostanza com'è? Eccolo...



FRIGORIFERO

Frigorifero al campo?! Ma siamo matti? Io non ci farei molto affidamento! Il frigorifero si basa sull'abbassamento della temperatura che l'evaporazione dell'acqua salata comporta. È composto da un fustino metallico privato della parete laterale. Le altre pareti vengono ricoperte con stoffa cucita sotto il fondo. Sopra si mette un barattolo con quattro fori vicino al fondo dove infilare quattro stoppini di corda che fanno uscire gradualmente l'acqua salata contenuta nel barattolo. L'acqua salata si distribuirà per capillarità sulla stoffa e per evaporazione assorbirà il calore interno.

MATERIALE OCCORRENTE

- fustino metallico
 - barattolo di latta
 - stoffa
 - stoppini
 - base per appoggiare
 - tre pali per treppiede
- Eccolo...



Un gelato al caffè

La promettente Federica, è un "genio" in un'arte ancora sconosciuta alle nostre pagine (...ma non ai nostri palati!), che contiamo però, di coltivare assiduamente: l'arte culinaria! Quindi... assaggiate e giudicate...

freddi. Versate i gelati ciascuno in una vaschetta. Passate le vaschette nel congelatore. Buon appetito!

Federica Puccio, Terrasini 1 (Pa)

Ingredienti:

- 2 dl. di latte
- 1,5 dl. di panna
- 1 fiala di essenza di vaniglia
- 3 tuorli d'uovo
- 50 g. di zucchero in polvere
- 1 cucchiaino di caffè liofilizzato

Preparazione:

Fate bollire il caffè con il latte. Spegnete il fuoco, aggiungete la panna e la vaniglia e lasciate riposare finché tutto si raffreddi, o almeno si intiepidisca (15 min. circa). Montate a parte i tuorli con lo zucchero finché diventino crema: Versate poco per volta quello che si è ottenuto senza smettere di mescolare. Ponete tutto sul fuoco a fiamma superbasissima (il composto non deve mai bollire, altrimenti si "rovina", e non darà mai più un gelato: darà una "schifezza!"); non smettete mai di mescolare finché non si sarà addensato. Togliete dal fuoco, passate in un altro recipiente, continuate a mescolare finché si raf-



“Torna Talent Scout, dopo un'ispezione per tutto lo “Stivale”, alla ricerca di giovani promesse da scoprire!... E questa volta, navigando in un mare di “talenti”, ci siamo spinti fino alle coste della meravigliosa isola di Sicilia.

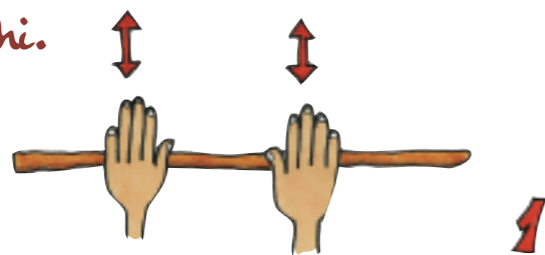
a cura di CICALA TENACE

Lavorare l'argilla

(prima parte)

Preparazione del colombino

Per una scodella di piccole dimensioni prendi 500 g di argilla (varia la quantità di quest'ultima a seconda delle dimensioni del vaso) e fanne una palla. Arrotolala sotto le dita premendo sulla tavola in modo da formare una striscia (colombino) lunga 30 cm e spessa come il tuo pollice, cercando di darle una forma regolare. Usa per questa operazione solo le dita e non il palmo della mano. Controlla che l'argilla sia ben impastata e che non contenga bolle d'aria perché, altrimenti, durante la cottura o dopo un po' di tempo il vaso si potrebbe rompere. (fig. 1)



La barbotina

È la colla del vasaio. È facile da preparare: sciogli un po' di argilla nell'acqua, fino ad ottenere un fango liquido.

Costruzione

Si comincia dal fondo. Arrotola su se stesso il colombino (fig. 2). Appiattiscilo sotto le dita per ottenere una superficie rotonda e rego-



lare di 1 - 1,5 cm di spessore. Arrotola, poi, un colombino attor-



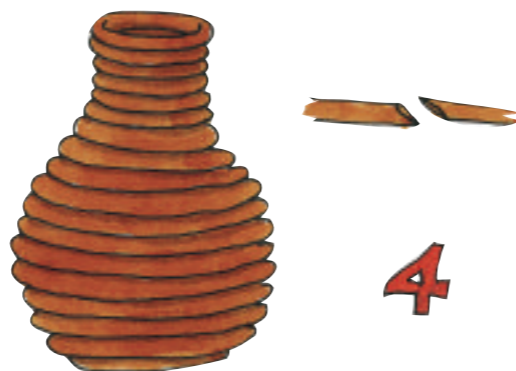
no alla superficie di fondo (fig. 3), e comincia a sovrapporre un rotolo di argilla all'altro salendo regolarmente e saldando bene un colombino all'altro.

Liscia l'argilla con il pollice all'interno e all'esterno, dall'alto verso il basso.

Unisci i colombini come in fig. 4. Per le prime volte conviene cominciare con una scodella dalle pareti verticali.

Bisogna, in questo modo, mettere uno sopra l'altro.

Per modellare un recipiente svasato, invece, bisogna sovrapporli



allargando o stringendo i cerchi successivi.

Durante la lavorazione, per incollare e lisciare l'argilla, bagnati sempre le mani nella barbotina.

Una volta terminati tutti i vasi, cerca nella tua città un forno adatto a cuocere la terracotta, come quello dei vasai. □

... idee per arricchire il materiale di squadrighia, o per un mega autofinanziamento... come facevano i popoli antichi.



CONCORSO NATURA



A tutte le Squadriglie che si sono iscritte al Concorso Natura.

Qui è Speedy Cichi che vi parla! Se ancora non lo avete fatto, è il momento di spedire tutto il materiale raccolto al vostro Campo estivo, sia i progetti che i resoconti e le foto, (vedi **Avventura numero 2, pagina 8**) senza dimenticare una fotografia della vostra Squadriglia al campo. Sono decine le lettere di iscrizione che abbiamo ricevuto e certo non è questo il momento di tirarsi indietro.

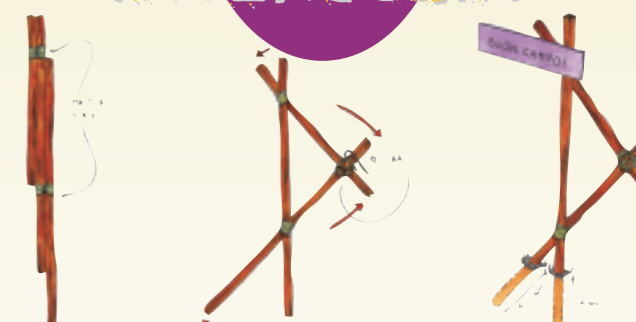
La scadenza è il 15 ottobre ma pazienteremo ancora qualche giorno! Anche se vi sembra che il vostro lavoro non sia perfetto, fatecelo avere: magari contiene uno spunto originale che sarà apprezzato.

Tanto più che c'è una grossa novità: oltre a ricevere il premio, e a vedersi pubblicati su *Avventura*, i vincitori avranno la possibilità di incontrare la redazione e gli incaricati nazionali E/G, per essere premiati direttamente e in modo solenne. Allora, che aspettate? Mettete tutto in una bella busta e spedite a:

**Avventura - Concorso natura c/o Agesci,
Piazza Pasquale Paoli 18 00186 Roma**



MA NON ERA IL PORTALE PROPOSTO DA AVVENTURA?



Lo hanno realizzato gli esploratori e le guide dei reparti Alpha Centauri e Stella Polare dell' Imola 1 in occasione del campo di gruppo svoltosi a Bedonia, per celebrare i suoi 40 anni di vita, nell'agosto 1998.



La mano nel cappello

Nicola Cinquetti

Il battello a vapore, PIEMME

Junior, L. 12.500

Per tutti



Cosa direste voi se come vicini di casa arrivassero un gruppo di ragazzi con handicap e i loro educatori? È quello che succede a William, il protagonista di questo libro che dapprima rimane sconcertato e intimidito, ma poi diventa amico di questi ragazzi. È un libro intenso, coinvolgente e che si legge in un attimo, un libro che raggiunge le corde del cuore e le fa vibrare. Un libro così deve essere certamente letto da tutti.

Bren e le tre streghe

Kate Gilmore

Mondadori Junior, L. 13.000



Un libro divertente e leggero, che racconta le avventure e disavventure di un ragazzo che ha la fortuna/sfortuna di vivere insieme alla mamma, alla nonna e alla domestica che sono tre streghe. E quando si innamora di una ragazza, ricambiato, cerca di nascondere il fatto. Tra incomprensioni, equivoci e trovate divertenti si arriva al pirotecnico finale. La magia delle tre donne è simpatica e non fa paura e tutto va per il meglio. Se volete

passare qualche momento rilassante e divertente, questo libro è proprio quello che ci vuole.

a cura di MAURO E ANDREA

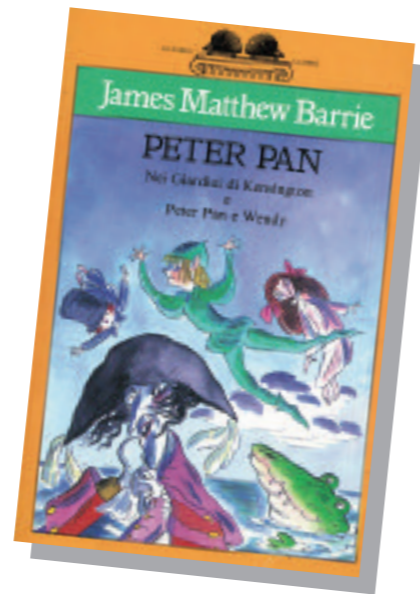
Peter Pan nei giardini di Kensington e Peter Pan e Wendy

James Matthew Barrie

Gli Istrici Classici, L. 15.000

Per: ultimi anni di reparto

Può sembrare strano consigliare un libro manifestamente per bambini a ragazzi di 15/16 anni, ma la versione originale di Peter Pan, che recensiamo ora, presenta molti spunti di riflessione seri. Questo libro è certamente una favola, con tanto di personaggi particolari e fate, ma presenta in maniera "adulta" l'eterno problema della perdita innocenza infantile. Possiamo essere d'accordo sul tema del recupero e conservazione della fantasia, ma dove la figura di Peter presenta qualche incrinatura (certamente voluta dall'autore) è sul fronte della responsabilità. È da questa che il personaggio, in fondo, fugge: vuole continuare solamente a divertirsi per sempre, senza obblighi, ma anche senza futuro, senza dare un significato alla propria vita. È quindi un libro da leggere oltre le righe, per raccogliere i temi su cui discutere e ragionare.



Nei giorni dal 4 all'8 di settembre a Bracciano ha avuto luogo il campo di Specializzazione di Giornalismo. Sono stati giorni intensi, in cui un gruppo di Guide ed Esploratori veramente in gamba ha lavorato e vissuto insieme con gioia e competenza. A tutti loro un saluto affettuoso da Avventura e da "Topo di Biblioteca".

Squadriglie nautiche



O là vecchie e vecchi marinai, chissà in quali arduose crociere vi sarete ormai cimentati! Qualcuno, ahimé non ancora si sarà buttato nell'affascinante gioco dello scautismo nautico, che B.-P. istituì già dal lontano 1909 per formare degli uomini "accettabili"

in un salotto e inestimabili in un naufragio. Ecco allora, all'imminente ripresa delle attività suggerirvi quali nomi dare alle squadriglie nautiche e come disegnarle sul guidone, magari per partire da qui nel gioco dello scautismo nautico. □

a cura di FABIO BERTOLI

AIRONE	ALBATROS	CAVALLO MARINO	CORMORANO	DELFINO
FOCA	GABBIANO	GRANCHIO	MANTA	MARTIN PESCATORE
NARVALO	ORCA	PELLICANO	PINGUINO	TRICHECO
PIVIERE	POLPO	PROCELLARIA	SQUALO	TORPEDINE
CoSTRUZIONE DELL'AIRONE			CoSTRUZIONE DEL CAVALLO MARINO	

PROVE DI JAM

Bracciano 28-30 agosto 1998

Estote Parati,
Be Prepared,
Siempre Listo...
sono finite le
prove generali,
adesso si parte
sul serio!
Siete pronti?



Si è svolto alla base scout di Bracciano dal 28 al 30 agosto il campo del contingente Agesci in preparazione della imminente partenza per il Jamboree in Cile nel gennaio del '99. Guide ed esploratori suddivisi in 14 reparti che hanno dato vita ad una prova generale in vista del raduno vero e proprio. Inoltre, i diversi reparti, formati da persone provenienti da tutta Italia, hanno sfruttato l'occasione per curare il clima, l'affiatamento, l'amalgama



all'interno; aspetto non secondario in vista dell'avventura in Sudamerica. Pensate che tutto questo sia cosa da poco? Nient'affatto: giochi; animazione; attività in comune; scambio di tradizioni; l'immane bagno al lago; ma, soprattutto, la raccolta dei materiali di verifica delle attività fatte. Sì, perchè ad ognuno dei partecipanti è stato chiesto di progettare ed animare un'impresa nel proprio reparto. Impresa che avesse a che fare con il tema del Jamboree; che per quei due o tre che ancora non lo sapessero è: «Costruendo insieme la pace». Non solo! Questa attività andava raccontata, quindi ognuno dei presenti aveva con se cartelloni, foto, relazioni, idee e quanto altro poteva servire per allestire una mostra. Mostra realizzata nei tendoni principali della base di Bracciano, e

che è stata visitata a turno da ogni reparto; e che, udite, udite, verrà trasportata, per quanto riguarda le cose migliori, al Jamboree. diverse e di ogni tipo le imprese presentate. Ad esempio, un reparto ha studiato in modo approfondito, gli aspetti sociali, la cultura, la storia del paese ospitante, il Cile, dando modo a chi partirà di saperne un po' di più. Un altro si è messo in contatto con gli "stranieri" che vivono nella propria città, tentando di comprendere quali difficoltà incontrano nella vita di tutti i giorni, condividendo del tempo con loro e realizzando insieme a loro una festa. Ancora un altro reparto ha realizzato un raid in bicicletta, intervistando sul tema della pace e della accoglienza le persone incontrate lungo la strada e raccogliendo in un'inchiesta i diversi pareri e le differenze di opinione. Qualcuno, poi, ha messo in scena spettacoli, altri hanno realizzato audiovisivi; e tante altre imprese che hanno testimoniato l'impegno di tutti.

Alla sera del 29, grande spettacolo: la storia, scritta appositamente, di un Arlecchino tutto particolare e del suo sogno. «Venezia; Arlecchino si addormenta. In sogno, invece che il suo costume millecolori, si ritrova vestito di nero, e questo sembra intristirlo. Incontrerà molti personaggi, ognuno diverso dall'altro; sarà proprio questa diversità a rendere problematico ed interessante il rapportarsi con loro. Ogni personaggio



veste di un colore diverso, a simbolo della differenza. Arlecchino, però, ne uscirà più ricco, avendo preso un po' da ciascuno; tanto che il suo costume tornerà come prima, colorato dei colori di ogni incontro." La rappresentazione verrà messa in scena anche al Jamboree, nel corso della "Giornata Italia", quando il contingente italiano si presenterà a tutti gli altri. Domenica mattina, alla chiusura, è stato ricordato alle guide ed agli esploratori presenti il mandato di "messaggeri di pace" affidato loro

nei reparti di provenienza durante il campo estivo, che rappresenta un'ulteriore chiamata ad un impegno serio e responsabile. A titolo personale, ed a nome di tutte le guide e tutti gli esploratori d'Italia. Dopo il pranzo tutti a casa. □



TUTTI I NUMERI DEL RADUNO

Dal 28 al 30 agosto a Bracciano sono stati preparati:

640 pasti di tipo rapido; **1900** porzioni di pasta;
1800 colazioni; **1800** secondi in scatola;
700 vassoi di pasti freddi; **100** sacchi pasto per viaggio.

LA RICETTA

In esclusiva per Avventura, il capo cambusiere Giancarlo ci svela il segreto del **RAGU'** che ha fatto impazzire Bracciano. Cucinieri del mondo, carta, penna e calamaio!

INGREDIENTI in ordine di ingresso in pentola:

- **1** litro di olio extra vergine di oliva;
- odori: cipolla, sedano, ecc.;
- **8** chili di manzo macinati freschi;
- **4** chili di maiale macinati freschi;
- sale e pepe quanto basta;
- noce moscata, salvia, rosmarino, buccia di limone quanto basta;
- **1** litro di vino rosso;
- **400** millilitri di panna;
- **5** litri di brodo;
- **200** grammi di doppio concentrato di pomodoro;
- **8** chili di pelati.

Sono necessarie tre ore di cottura.

Dimenticavo, le quantità sono calcolate per circa 400/500 persone; fate voi le proporzioni e buona, buona...



*Continuiamo la nostra avventura Jamboree...
conoscendo le altre tribù precolombiane
che daranno il nome ai sottocampi in Cile.*

CHIBCHAS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - Questa fu una delle più famose culture del Sud America anche se non costruirono grandi monumenti, non fondarono stati o regni permanenti, né continuarono ad esercitare la propria influenza a lungo nella propria zona d'origine. Il loro territorio era concentrato intorno ai fiumi orientali della Magdalena, Bogotà e il Sogamoso, tra i 2500 ed i 2800 metri sul livello del mare. La loro struttura politica era simile a quella degli Aztechi, ma non svilupparono un calendario e non impararono così in dettaglio l'astronomia.

La terra era proprietà degli individui e trapassata da mogli o figli, il che suggerisce che non c'erano clans matriarcali. La loro arte era espressa in artefatti fatti da oro puro, una lega di oro e rame, il tumbaga. Anche l'arte della ceramica era importante, le loro pentole cilindriche possedevano rilievi che forse servivano per disegnare abiti; e scolpivano figure umane ed animali con elaborate collane e tratti esagerati, per esempio il naso era spesso disegnato con una linea singola che partiva dalle sopracciglia.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - I Chibchas dipendevano totalmente dalle piogge per la loro agricoltura, e le condizioni atmosferiche determinavano come prima coltivazione quella del mais e come seconda quella delle patate. Uomini e donne lavoravano insieme nei campi che venivano usati anche per molte altre coltivazioni come il comote (patata dolce), yuca (manioca), fagioli, pomodori, peperoni chili, e coltivavano nella giungla anche frutta come l'avocado, la guayaba, l'ananas,

cocco e tabacco. Il mais veniva fermentato per produrre la chicha, che era essenziale ingrediente per le cerimonie e le feste: solitamente i partecipanti ne bevevano tanta fino all'incoscienza.

ABITAZIONI ED ABITI - I muri delle case erano fatti di giunchi e fango, costruite su piattaforme sopraelevate, e presumibilmente i palazzi ed i templi erano fatti similmente, visto che oggi non troviamo rovine in pietra. Si pensa che i giunchi erano usati per fare recinti, per proteggere gli insediamenti, e anche intrecciati per costruire letti sopra i quali lenzuola di cotone venivano stese. Tutti gli abiti erano fatti di cotone, solitamente due pezzi bianchi, per donne e per uomini: un semplice lenzuolo avvolto intorno alla vita, e per il tronco un lenzuolo simile, legato su una spalla per gli uomini, attaccato con una spilla per le donne. Diverse persone avevano disegni neri e rossi dipinti sugli abiti.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Ricerche suggeriscono che il sacerdozio era associato alla nobiltà, anche se tale titolo poteva essere passato da uno zio materno. Ogni sacerdote doveva passare attraverso un periodo di formazione di 12 anni in un edificio speciale, e si cibava solo di mais, forse un po' di carne in rare occasioni. Era anche osservata l'astinenza sessuale. Facevano sacrifici, principalmente al sole, che possedeva un numero di templi costruiti in suo onore. Le vittime dei sacrifici umani erano scelte dai prigionieri di guerra, schiavi o bambini da certe sfortunate famiglie. Secondo la mitologia Chibcha una specie di creatore, Chimi-ni-gagua, apparì in un lampo in un tempo quando non c'era niente al mondo, e creò enormi uccelli neri, poi il sole e la luna. Poi il cacique Sugamuxi e suo nipote Ramiriqui, crearono l'uomo dalla terra gialla, e la donna da alti arbusti.



CHORTEGAS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - I Chortegas vivevano sulla costa del Pacifico dell'America Centrale in foreste tropicali ma secche, sulle pianure che circondavano laghi e vulcani. Originariamente venivano dal nord, come molte altre popolazioni, ma con il passare del tempo si mossero più a sud, fino ad arrivare sulle coste del Pacifico dell'attuale Nicaragua e Costa Rica intorno al 800 d.C. Vivevano in villaggi agricoli, guidati da un governo teocratico e mantenevano scambi commerciali attivi con le società vicine. Svilupparono l'arte della ceramica, producendo stoviglie bicolore e policromatiche, nonostante non conoscessero l'uso della ruota da ceramica. Le tendenze artistiche erano inoltre espresse con inchiostro rosso e nero sulle pelli di daino, che serviva anche come libro, permettendo loro di preservare le loro tradizioni. La tradizione era inoltre tramandata in maniera più diretta attraverso l'insegnamento dei sacerdoti. Il potere era nelle mani di un consiglio degli anziani, il Monexico, che comprendeva anche le persone più sagge di ogni regione. Il loro compito era quello di eleggere i capi militari, i caciques, e decidere di licenziarli o anche di eliminarli.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - L'agricoltura era fiorente, era basata sulla coltivazione principale di mais e coltivazioni addizionali di fagioli, cacao, cotone e tabacco. Erano consapevoli dei cicli meteorologici, consistenti nella stagione secca e stagione asciutta, ma non arrivarono mai oltre la costruzione di terrazze e canali d'irrigazione. Integravano l'agricoltura con la raccolta, la pesca e la caccia di un'ampia varietà di animali: daini, cinghiali selvatici, armadilli, iguane, tacchini e cani; con i pesci presi dalla laguna Mayasa facevano tortillas.

ABITAZIONI ED ABITI - Le case erano costruite con pali di legno e travi coperte di fango e fieno, il pavimento lasciandolo di semplice terra. Gli abiti degli uomini consistevano in una maglia di cotone colorata e senza maniche e in un panno bianco e lungo, che veniva avvolto molte volte intorno al corpo tra il petto e le anche. Le donne indossavano una gonna lunga fino al ginocchio e camicie larghe di cotone.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Credevano in un'entità superiore, Tipotani, e che gli uomini erano discesi dalla prima coppia, Nenbithia e sua moglie Nesguitanali. Adoravano il sole e la luna, e il dio-strega del vulcano Mayasa.

SHUARS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - Gli Spagnoli chiamarono questo popolo jivaros, una parola che derivava dall'antico Castigliano, shiwar, ovvero "indiani". Gli Shuars erano nomadi, ma vivevano vite sedentarie. Non esisteva stratificazione sociale visto che avevano solo la consapevolezza del bisogno di assegnare lavori diversi a persone diverse, nonostante i legami genetici, quindi, le relazioni familiari non influenzavano l'organizzazione delle comunità degli Shuars. Non esisteva l'idea dell'eredità e la proprietà era condivisa; infatti l'accumulazione personale del benessere era malvista. Erano divisi in vari sottogruppi che condividevano la stessa lingua e cultura, ma che non erano uniti da un governo di una persona sola. Il loro territorio includeva parti della giungla tra Perù e Bolivia, sulle pendici orientali delle Ande.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - La natura era considerata come un essere vivente, con attributi umani, anche se a volte si comportava come un nemico. Animali e piante non erano adorati, ma visti semplicemente come risorse da cacciare o raccogliere. La giungla forniva loro materiali utili che utilizzavano per produrre utensili, ma non la sfruttarono appieno come risorsa per cibarsi. Coltivavano cuori di palma e frutta dalla palma chonta, ma l'albero era più utile a fornire legna per costruire case, foglie per i tetti e fibre per fare reti. Erano contadini competenti e crearono spazi aperti protetti dal sole, che erano fertilizzati naturalmente dalle ceneri del sottosuolo che avevano bruciato. Utilizzavano gli spazi per crescere arachidi, mais, zucche, cipolle, peperoni, pomodori, zucchero di canna, tabacco e soprattutto yuca (manioca). Avevano successo anche nella coltivazione di frutta come banana, papaya e ananas. Cacciare era molto importante per il prestigio degli Shuars: era un'attività che richiedeva tempo e cooperazione; rafforzava i legami tra amici e all'interno delle

MAYAS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - La popolazione Maya nacque intorno al 3000 a.C. Il loro territorio era composto da un numero infinito di città-stato. A capo di questo stato c'era l'halach uinic ("il vero uomo"). L'halach uinic guidava le politiche interne ed esterne con l'aiuto del consiglio di stato, composto da capi, sacerdoti e consiglieri speciali (oh cuch caboob). Era inoltre responsabile della nomina dei capi delle città e dei villaggi (bataboob). Egli era forse considerato il capo dei sacerdoti. Il sistema di scrittura dei Maya non era così sviluppato come i sistemi egiziano e sumero, anche se fu inventato migliaia di anni più tardi. Era un sistema quasi totalmente composto da ideogrammi, ma con la possibilità di incorporare caratteri fonetici. Il loro calendario era di 365 giorni e diviso in 19 mesi. I sacerdoti Maya erano avanti nel perfezionamento di un sistema numerico basato sulla posizione dei valori; ciò includeva il concetto della quantità matematica dello zero, mille anni prima che il popolo Hindu lo adottò. La pittura Maya raggiunse un alto livello di sviluppo e fu usata per decorare muri interni ed esterni, affreschi dipinti direttamente su intonaco, ceramica e per illustrare manoscritti geroglifici.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - Mais e fagioli erano piantati negli stessi campi, ma era il mais che dominò l'economia maya. Dopo alcuni anni d'uso i campi di mais venivano abbandonati e creati di nuovi, tagliando alberi e bruciando sterpi. Per coltivare sul sassoso suolo, svilupparono semplici ma efficaci strumenti come l'inseminatrice- un bastoncino appuntito, indurito dal fuoco, un'ascia di pietra e un sacco di tela per trasportare i semi di mais. Coltivavano anche patate, pomodori, yuca (manioca) e molte varietà di zucca. Condividevano le loro carni con molte spezie, tra le tante: pepe, chili, origano, coriandolo e vaniglia.

ABITAZIONI E ABITI - La terra era adibita anche alla produzione in larga scala di cotone, per provvedere ai larghi e quadrati mantelli (pati) che gli uomini indossavano legati sulla spalla. Sotto questo indossavano un lungo panno di cotone, avvolto intorno alla vita diverse volte e poi tra le gambe, così da lasciare un lembo davanti ed uno dietro. Le donne indossavano semplici

famiglie. L'arma da caccia più importante era la cerbottana, usata con frecce velenose. Essi credevano che ogni pianta che conteneva veleno (curare), conteneva uno spirito e questo uccideva la vittima. Giovani inesperti o gli anziani e ammalati contribuivano nella comunità costruendo le trappole. Cacciavano tucani, pappagalli, cinghiali selvatici, scimmie e a volte giaguari. Inoltre pescavano con trappole o con esche velenose nei fiumi. La carne era solitamente cucinata alla brace, stile barbecue. Una bevanda importante per le cerimonie, come l'inaugurazione di una casa, era la chicha - un misto fermentato di manioca, banana e camote (patata dolce).

ABITAZIONI E ABITI - Una casa tipica Shuar era lunga 15-20 metri e larga 8-10 metri, con un soffitto alto sorretto da 2 o 3 pilastri e da circa tre pali più corti lungo ogni parete laterale. Questi pilastri erano tronchi della palma chonta ed il tetto era fatto delle sue foglie intrecciate. C'erano due porte, una di fronte ed una in fondo.

Gli uomini indossavano gonne lunghe, in due parti cucite insieme, oppure erano nudi. Le donne avevano un solo pezzo di tessuto annodato su una spalla. La gonna maschile era decorata con motivi religiosi colorati, si pensa per proteggere colui che la indossava dagli elementi più pericolosi della natura. Le linee verticali erano disegnate per rappresentare binari che avrebbero condotto tali elementi sulla "giusta strada", via dal corpo di ogni uomo.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Gli Shuars vedevano la terra come una donna divina, la quale poteva essere capita solo dalle donne, ed è per questo che il lavoro della terra era lasciato alle donne. Credevano che il mondo fosse un'illusione che oscurava il vero mondo etero. La terra era un'isola rocciosa circondata da uno strato d'aria racchiuso in un cielo che proteggeva l'atmosfera dall'eterna devastazione dell'acqua.

vestiti a tubo dal collo ai piedi, con buchi per la testa e per le braccia. Sotto questo indossavano una specie di slip. Tutti indossavano sandali di pelle di daino, e portavano capelli lunghi; i capelli degli uomini erano avvolti intorno alla testa come una corona, con una coda dietro, mentre le donne e le ragazze potevano portarli in vari modi, con la riga in mezzo ed a volte intrecciati. I giovani uomini dipingevano le loro facce di nero, e sposandosi avevano il diritto di dipingersi il corpo di rosso.



SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Secondo la tradizione Maya, Hunab (Hun=uno, ab=esistere), padre di Itzamná (Giove), aveva creato il mondo e poi usò il mais per creare gli uomini. Gli dei benevoli davano tuoni, lampi e pioggia, che permettevano al mais di fare frutti e garantire abbondanza; gli dei maligni della morte e della distruzione causavano siccità, uragani, guerre e fallimenti agricoli, generalmente portavano fame e miseria. I Maya immaginavano il mondo come il primo di 13 paradisi, a diversi livelli, uno sopra l'altro, e preceduti da 9 sottomondi, il più inferiore dei quali era il regno di Ah Puch, il signore della morte.



SIBONEYES

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - La cultura Siboney ha le sue origini in 3 dei gruppi linguistico-culturali delle Indie Occidentali, insieme con gli Arahucos e con i Caribes. Nei tempi preistorici dominavano una larga parte dei Caraibi, corrispondenti a Cuba e Haiti, e provenivano dalla costa della Florida, e poi successivamente fatti trasferire dalle più avanzate culture Arahucos e Caribe, che venivano dal Sud America. Siboney, è una parola Arahucos, che significava "roccia". Facevano molti utensili e oggetti d'uso quotidiano dalla pietra, come dimostrato dalle scuri delle asce, mortai e ciotole che si sono trovate ai giorni nostri. Forse queste erano usate per produrre barche, possibilmente canoe, che servivano per pescare o come mezzo di trasporto in generale. Le pietre venivano cesellate in forme e le conchiglie svuotate, forse per essere usate in lavori dove il taglio più accurato era necessario, necessario per costruire cestini più completi e rifiniti.



ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - Il mare era ovviamente molto importante, forniva pesce, granchi di riva e di mare, tartarughe e lamantini, e probabilmente cacciavano iguane ed uccelli presenti nelle loro isole. C'erano anche frutti selvatici come la guava e la chirimoya. Si pensa che mangiassero le verdure crude, macinate con pestelli e mortai di pietra, mentre il pesce e i frutti di mare cucinati.

ABITAZIONI ED ABITI - Vivevano in gruppi familiari isolati, o all'aperto, in caverne o in rifugi costruiti con pietre. Questi piccoli, semi-permanenti insediamenti si trovavano in luoghi inaccessibili, ed è forse per questo che la popolazione rimase poco numerosa. Indossavano piccoli indumenti, cinture e panni fatti dalle fibre delle piante, e si decoravano con rozze perline fatte in pietra o con conchiglie. Durante le cerimonie rituali dipingevano le proprie facce e corpi con ocra rossa e gialla, ma non praticavano nessun tipo di mutilazione come gli Arahucos.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Credevano nella vita dopo la morte, ed è forse per questo che alcuni dei loro morti venivano sepolti con simboliche sfere di pietra. Altri venivano cremati ed i corpi di altri venivano protetti sotto blocchi di pietra, dipinti con ocra gialla e rossa.



ARAHUCOS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - Gli Arahucos arrivarono nei Caraibi dopo i Siboneyes ma prima dei Caribes. Furono il primo popolo indigeno a essere scoperto da esploratori pre-colombiani. Si pensa che siano venuti originariamente dal Sud America, perché la loro lingua, i loro metodi agricoli e gli indumenti assomigliano a quelli delle tribù amazzoni. Generalmente si stabilivano in aree più adatte all'agricoltura. Nonostante si sappia che le madri in una famiglia trasmettevano le proprietà personali, non c'è evidenza dell'esistenza di proprietà privata, e le attività come la pesca e la caccia erano intraprese da tutta la comunità. Erano promiscui, ma non arrivavano all'incesto. Producevano una vasta quantità di ceramica, eccellendo nella creazione di vasi per fiori. Usavano tecniche decorative diverse, incluse: incisione, fusione, l'applicazione di tre diversi colori e anche l'uso di detriti come decorazione. La fusione e la decorazione erano usati solo per disegni animali, e le altre tecniche per disegni geometrici. Conoscevano a fondo anche come intagliare pietre, privilegiando disegni antropomorfi, generalmente con un effetto picchiettato su braccia e gambe, e sia maschi che femmine, esagerando gli organi sessuali. Anche i dipinti su roccia erano molto comuni, essendo disegnati in caverne e pilastri di pietra vicino a sorgenti d'acqua. Organizzavano eventi atletici comprendenti gare di corsa, lotta, e specialmente il gioco con la palla (pelota). Questo si svolgeva in un campo rettangolare e richiedeva due squadre da 20 giocatori ciascuna, le donne giocavano insieme agli uomini. La palla era fatta di gomma estratta da alberi locali. Dopo ogni gioco si celebrava, ballando con musica prodotta da tamburi, maracas e una specie di nacchere.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - Mangiavano 3 volte al giorno, e la loro dieta era basata principalmente sulla patata americana e sul mais. Piantavano 2 volte l'anno, quando la luna era piena e la terra secca, aggiungendo cenere come fertilizzante. Frutti come la papaya, la guava



e le pere potevano essere raccolti intorno. Cacciavano principalmente iguane, uccelli, serpenti e a volte ricorrevano a insetti, vermi e ragni. Pescavano in vari modi, usando reti di tessuto o cotone, ami e linee.

ABITAZIONI ED ABITI - Avevano due tipi di case: grandi e rettangolari (bohios) per i capi; o piccole, rotonde per il resto della comunità. Il loro principale mezzo di trasporto erano le canoe, costruite da legno di cedro, ed a volte abbastanza grandi da trasportare 70 o 80 persone. Grazie al clima tropicale c'era poca necessità di abiti e le donne indossavano solo un panno che copriva i loro genitali, mentre gli uomini non indossavano niente. Fare il bagno era un'attività comunitaria, spesso seguita dall'applicazione di frutta aromatica per profumarsi il corpo. Uomini e donne dipingevano il proprio corpo con tinte rosse, bianche, nere e gialle, ottenute da materiale vegetale locale, sia per feste che per la guerra. Gli uomini preferivano dipingersi tutti di rosso e le donne di bianco, ma a volte entrambi usavano combinazioni dei 4 colori. Orecchi e nasi venivano forati e decorati con oro, argento, pietre ed ossa; ed anche le collane erano molto popolari, fatte da perline di ossa, oro e conchiglie.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Credevano che gli spiriti fossero presenti non solo nei loro corpi, ma anche negli alberi, rocce, o virtualmente in ogni tipo di fenomeno naturale che li circondava. Lo spirito del corpo, il goeiz, poteva lasciare l'albergatore in ogni momento durante la vita, e alla morte cambiava forma per diventare l'opia, un diverso tipo di spirito, che dipartiva per un paradiso terrestre chiamato Coabai. Ogni persona adorava dieci idoli, i zemis, che potevano essere rappresentazioni di animali, ma più tipicamente erano grottesche figure umane con esagerati organi sessuali. Gli sciamani, conosciuti come bohuti, consideravano i propri particolari zemis essere mescolati all'interno dei propri corpi.



PUEBLOS

ORGANIZZAZIONE SOCIALE - Le loro origini risalgono all'8° secolo d.C., occuparono il settore nord del sud ovest degli U.S.A. e la loro eredità culturale diventò alquanto distintiva. I Pueblos erano composti da un numero di tribù, l'organizzazione sociale delle quali era diversa l'una dall'altra così come le loro pratiche e le loro religioni. I gruppi occidentali, gli Hopi e gli Zuni, erano organizzati in clan matrilineari, nei quali le madri ed i figli possedevano la terra. Gli uomini vivevano come ospiti nelle case delle proprie mogli ed erano obbligati ad andare via in caso di divorzio. La gerarchia del villaggio era determinata dalla conoscenza religiosa di una persona, cominciando con: 1) il Seh'ta ("le persone indurite"), composto dalla grande maggioranza - giovani ed altre persone che avevano poca comprensione spirituale; 2) i Towa è ("il popolo"), Gli esecutivi ufficiali e assistenti dei capi principali; i Patowa, ("i completi"), che erano i leaders. Le tribù orientali non erano composte da clans, ma a seconda della posizione religiosa nel gruppo, kiva con qualche considerazione dei legami familiari, moiety.

ALIMENTAZIONE ED ECONOMIA - Mangiavano molto bene, una dieta di coniglio e daino, che erano cacciati, accompagnati da mais, fagioli e zucca dai loro campi. Erano gli uomini a fare la maggior parte del lavoro agricolo,



mentre le donne aiutavano con il raccolto delle verdure e della frutta. Dalle zone selvagge raccoglievano le patate americane e i cactus, che servivano anche come rifornimento in emergenza dell'acqua negli anni secchi. I soli animali domestici in quei tempi preistorici erano i cani ed i tacchini. Le donne erano responsabili dell'arte della ceramica, facendo recipienti di singoli pezzi di creta che modellavano con le mani e poi dipinti prima di essere cotti nei forni.

ABITAZIONI ED ABITI - Oltre alla ceramica, si perfezionarono in altri artefatti come la tessitura, fare indumenti di cotone, e la costruzione con argilla. Nonostante la natura variabile della zona dove vivevano indossavano pochi indumenti, forse una lunga gonna di pelle e morbidi stivaletti che coprivano l'intero piede fino agli stinchi.

SPIRITUALITA' E RELIGIONE - Ogni clan o famiglia costruiva un edificio rituale, sviluppava specifici accessori per i propri rituali, e sull'altare sistemavano una simbolica pannocchia di granturco decorata: L'uomo più anziano conduceva le sessioni di preghiera e gli atti rituali. Le religioni dei Pueblos erano tutte essenziali per la loro vita sociale, ed ogni individuo considerava se stesso uno sbocco della forza spirituale, essendo le sue origini in relazione all'energia delle 4 sacre montagne locali. Il capo di ogni famiglia veniva in contatto con gli spiriti del mondo nella propria stanza oppure da un'area speciale, e così convertiva se stesso nella sorgente di prosperità per la sua famiglia.

Per i Pueblos, l'Umanità era il centro dell'universo, un contatto perpetuo tra tutta la vita e la creazione; questa era la base della consapevolezza di ciascuno, specialmente per i più illuminati, dell'importanza del lavorare per il bene comune.



UN BIGLIETTO PER IL JAMBOREE



L'iniziativa "Un biglietto per il Jamboree" continua, ma adesso potete scriverci anche con le cartoline prestampate che troverete nelle cooperative.

AAA cercasi scout e guide italiani desiderosi di costruire una catena internazionale di fraternità. Le cartoline per partecipare al grande gioco per la felicità si ritirano entro il **15 dicembre** presso le cooperative scout. Prepara un messaggio di pace in lingua inglese da scrivere sulla cartolina che compulerai e spedirai presso la cooperativa e... uno scout o una guida di un altro paese ti risponderà entro il **22 febbraio 1999**.

