

# Dreamland



Questa storia narra degli eroi che fecero grande Dreamland e ad essi è dedicata.





# INDICE



3	I DATI DI DREAMLAND
4	DREAMLAND GENESYS
6	ULTIME DA DREAMLAND
8	LE VOSTRE STORIE
15	REALIZZARE IL SOGNO
16	L'IMPRESA PERFETTA...
20	ALL'OPERA!
22	...E LA FIESTA PERFETTA

#### **Grazie a**

Diego Somaschini e la pattuglia nazionale E/G,  
esploratori e guide di Puglia e Lombardia,  
Federica Fatica, Nicola Sacco, Ornella Gurrieri.

#### **Progetto grafico e impaginazione**

Alessandro Gurrieri.

#### **Illustrazioni di**

Debbie Ann Macalipay, Tommaso Pedullà,  
Matteo Frulio, Jacopo Dardone,  
Francesco Ciavarella, Jean Claudio Vinci.

#### **Copertina**

disegno di Tommaso Pedullà.

# I DATI DI DREAMLAND

Lo scopo principale di Dreamland è stato quello di sfidarsi e realizzare i sogni della squadriglia... sono riusciti nell'intento gli esploratori e le guide d'Italia?

La maggior parte delle squadriglie si è iscritta a Dreamland perché incuriosita dalle regole del gioco. Ma non tutte le squadriglie hanno partecipato, si sono impegnate per affrontare altre imprese e altre missioni.

Alcune squadriglie, pur non partecipando a Dreamland, ne hanno capito lo spirito: si sono impegnate per realizzare il proprio sogno o hanno capito che è bello farlo, quindi... il prossimo anno sapranno da dove cominciare!

È stato quindi un completo successo? Non tutte le squadriglie hanno realizzato il sogno e non tutte pensano di provarci...

...speriamo siano invogliate dal racconto di tutte le imprese portate a termine con successo!!





# DREAMLAND GENESYS

Alcuni anni fa, i Precursori capirono che serviva un mondo nuovo, che doveva essere popolato da persone giuste e in grado di essere protagoniste.

Per questo motivo incaricarono un uomo, **il Fondatore**, che veniva da una delle terre di confine, di condurre **Project Leadership** (anche se allora non si poteva chiamare così perché non tutti erano in grado di capirne lo scopo). Si decise quindi di investire tempo e risorse per capire come dovevano essere i nuovi

Leader, quali caratteristiche dovessero avere, e come questi potessero essere istruiti. La ricerca fu lunga e laboriosa, furono coinvolti i rappresentanti di tutte le terre, vennero interpellati esperti e visionari, tutto sotto la super visione e la guida di alcuni eletti che allora si facevano chiamare **i Maya**.





Mentre i Maya creavano i laboratori per preparare gli Istruttori e insegnare che i nuovi leader dovevano saper sognare, ma anche essere in grado di aiutare gli altri a farlo. Il Fondatore poneva le basi per costruire il **Mondo di Dreamland**. Il Mondo doveva avere tre caratteristiche: doveva essere un mondo fantastico, non doveva distogliere troppo dalla realtà e doveva soprattutto essere funzionale a raggiungere gli scopi del progetto. Se tutto doveva ruotare attorno ai sogni, da questi bisognava partire.

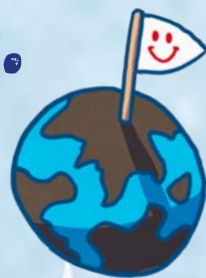
Nacque così Dreamland, la terra dei sogni, un mondo fantastico, ora però corrotto dal tempo, ma che poteva essere aggiustato. Un mondo senza sogni non avrebbe potuto mai essere migliore, e chi se non i giovani leader con i loro sogni e il loro impegno potevano portare a compimento questa impresa di ricostruzione? Attraverso sfide, che dovevano essere da stimolo e permettere di sognare, sarebbe stato possibile da un lato aiutare il mondo di Dreamland, dall'altro far crescere chi sognava secondo quanto stabilito. L'idea del Fondatore venne portata e presentata al **Convegno dei Saggi**, che giunsero da ogni dove, e sebbene alcune cose non fossero chiare e non si sapesse quale ne sarebbe stato l'impatto, la curiosità era molta, anche perché l'Uomo delle Immagini era riuscito a rendere il mondo di Dreamland credibile attraverso i quadri. Ma fu soprattutto la voglia di lanciarsi in una nuova avventura ad essere determinante per dare l'ok alla fase operativa. Non fu per nulla facile: c'erano le idee, c'era una storia, mancavano i mezzi e gli uomini, così venne scelto Alfa, il primo tra i **Concretizzatori**, che con le indicazioni del Fondatore, convertiva le idee in codice binario, in modo da portare il mondo di Dreamland

nella Grande Rete. Il lavoro era molto per cui ad Alfa, in un secondo momento, si aggiunse anche Beta, e mentre il mondo dormiva e i sognatori ricominciavano a sognare, nel mondo reale, il Fondatore e i Concretizzatori, passavano le notti insonni per completare e per verificare che, quanto era stato stabilito, funzionasse bene.

Quando fu dato accesso ai nuovi leader al portale che avrebbe permesso loro di accedere alle sfide per aiutare Dreamland, la risposta inaspettata fu enorme, **più di duemila** furono le squadre che tentarono la sorte, anche se poi, solo la metà di esse ce la fece. Tantissimi sogni vennero realizzati, sia seguendo le sfide che regolarmente venivano proposte, sia grazie ai sogni che nacquero spontanei. Ogni giorno, il Fondatore seguiva e analizzava dati e risultati del Progetto, e man mano che vedeva i resoconti di quelle sfide, e interpretava i dati raccolti, si rendeva conto che effettivamente quel mondo fantastico stava cambiando in meglio sia i nuovi leader, che il nostro mondo reale. Tutto questo lo capiva sia perché lo dicevano esplicitamente i resoconti delle sfide, ma anche perché lo intravedeva dai sorrisi sui volti nelle immagini dei protagonisti: il sogno di pochi poteva effettivamente cambiare molti. Grazie alle sfide superate, Dreamland fu salvo, onorificenze vennero riconosciute alle squadre che si spesero per il Mondo dei Sogni.

Questa storia però **non finisce qui**, i mostri che minacciano le città delle nuvole e bloccano i nostri sogni, sono sempre lì, pronti ad attaccare di nuovo. Non dobbiamo abbassare la guardia, continuiamo a sognare, e aiutiamo gli altri a farlo, perché solo così questa grande sfida può essere continuamente vinta.

*Questa storia narra degli eroi  
che fecero grande Dreamland  
e ad essi è dedicata.*







# ULTIME DA



## SEGUI LA STELLA

Treviglio (BG) | 13 settembre

Domenica mattina alla stazione del treno di Treviglio (BG) è un formicolio di squadriglie da tutta la Lombardia. È il 13 settembre 2015, giornata della grande festa regionale per le guide e gli esploratori lombardi. Il tempo non dei migliori ma il clima è frizzante: canti, cori, saluti e abbracci. L'appuntamento è per le squadriglie che hanno realizzato la loro im-

presa e riceveranno il guidoncino verde, per gli ambasciatori rientrati dal Jamboree e per le squadriglie che hanno giocato con Return to Dreamland guadagnando uno dei 4 ordini, quindi bandierina è una o più stelle. Tutti schierati i "dreamers" hanno ricevuto le stelle ma non solo, ne hanno costruita una con i loro corpi: coreografia e fantasia scout!







## SOLO CHI SOGNA IMPARA A VOLARE

Cassano delle Murge (BA) | 12-13 settembre

Gli E/G di Puglia quest'anno hanno sognato una terra nuova e hanno trasformato i loro sogni in realtà!

Gli occhi pieni di gioia brillavano nel raccontare le loro avventure: hanno visto frontiere nuove, hanno incrociato gli occhi dell'altro.

Le bocche erano sorridenti: hanno gustato bontà di ogni genere, ma anche il sapore di un lungo percorso in montagna. Le orecchie hanno ascoltato racconti, esperienze, risate, canzoni, voci nuove, suoni della natura. Hanno sentito il



silenzio, ma mai la solitudine.

I nasi hanno sentito l'odore della pioggia, del legno piallato, dei frutti maturi, del mare, della festa. Le mani erano sporche di avventure: grotte, corde, farina per orecchiette, vimini per cestini. Hanno camminato su sentieri,

nuotato nei laghi, indagato in città, scalato montagne. Hanno abbracciato cose nuove.

Gli E/G di Puglia quest'anno hanno imparato a volare, spinti dal coraggio e dalla forza che solo i sogni danno!





# LE VOSTRE STORIE

Per scoprire le sfide, i racconti e le foto visita la pagina facebook Return To Dreamland e il sito internet [www.returntodreamland.it](http://www.returntodreamland.it)



## ALBATROS PEDARA 1



ABBIAMO COSTRUITO UN IMPIANTO FOTOVOLTAICO PER IL CAMPO ESTIVO UTILE IN CASO DI EMERGENZA. I MATERIALI UTILIZZATI SONO MOLTI: IL PANNELLO FOTOVOLTAICO, DUE BATTERIE DA 12 V, TANTI FILI COLORATI, I PORTA LAMPADE, GLI INTERRUTTORI, IL NASTRO ISOLANTE E LE LAMPADINE. GLI ATTREZZI CHE ABBIAMO UTILIZZATO SOLO DUE: LO STAGNO PER UNIRE I FILI E IL CACCIAVITE.



## AQUILE MASSAFRA 1

UN FRIGORIFERO PER IL CAMPO? SAREBBE UNA COSA FANTASTICA DA FARE. ECCO QUI LA NOSTRA ESPERIENZA. ABBIAMO PRESO 2 VASI, UNO PIÙ GRANDE E UNO PIÙ PICCOLO E ABBIAMO MESSO IL VASO PIÙ PICCOLO IN QUELLO PIÙ GRANDE E ABBIAMO INSERITO NELLO SPAZIO CHE LI DIVIDEVA DELLA SABBIA BAGNATA CON ACQUA. ABBIAMO PREPARATO I NOSTRI STUPENDI DOLCETTI, LI ABBIAMO MESSI NEL NOSTRO FRIGORIFERO E LO ABBIAMO COPERTO CON UN PANNINO BAGNATO. FRESCHISSIMI!





# COBRA MONSELICE 1

ABBIAMO IMPARATO AD ANDARE IN CANOA E CHE ESISTONO DIVERSI TIPI DI CANOA E IL MOVIMENTO DELLE PAGAIE. ABBIAMO IMPIEGATO IN TUTTO 4 GIORNI DI PROVE NEL CANALE DI MONSELICE. DOPO AVER IMPARATO A GUIDARE UNA CANOA ABBIAMO INIZIATO A CALCOLARE L'AZIMUT DA UN PUNTO A UN ALTRO SEGUENDO UNA LINEA RETTA SULLA CARTINA E ABBIAMO CALCOLATO LE DISTANZE. TUTTI SI SONO DATI UN RUOLO NECESSARIO PER IL COMPLETAMENTO DELL'IMPRESA.



# COCCODRILLI TARANTO 4

ABBIAMO DECISO PER UNA AVVENTURA: SEGUIRE UNA ROTTA TRACCIATA DA NOI. ABBIAMO PROGETTATO DI ATTRAVERSARE IN BARCA A VELA LE PORTE DEL DIAVOLO, COSTEGGIARE L'ISOLA DI SAN PIETRO PER POI GIUNGERE ALLA META. IL FARO DI SAN VITO! ABBIAMO TENUTO UNA LEZIONE DI TOPOGRAFIA NAUTICA E DI VELA. LA SENSAZIONE PIÙ BELLA È STATA SENTIRCI UNA CIURMA E GRIDARE A SQUARCIAGOLA PER MARE.





# LONTRE VILLA SAN GIOVANNI 2

PER QUESTA SFIDA ABBIAMO DECISO DI PRODURRE DEL SAPONE NATURALE ALL'OLIO D'OLIVA.

PER REALIZZARE 20 PEZZI DI SAPONE OCCORRONO:

- 1 KG DI OLIO EXTRA VERGINE D'OLIVA
- 154 G DI SODA CAUSTICA
- 280 G D'ACQUA

PROCEDIMENTO

- 1) VERSARE IN UNA PENTOLA D'ACCIAIO L'OLIO INSIEME ALL'ACQUA.
- 2) MESCOLARE AGGIUNGENDO POCO ALLA VOLTA LA SODA CAUSTICA.
- 3) CONTINUARE A MESCOLARE FIN QUANDO IL COMPOSTO DIVENTA DENSO E QUASI GRUMOSO.
- 4) VERSARE IL COMPOSTO IN UNA TEGLIA E COPRIRE CON LA PELLICOLA.
- 5) ASPETTARE 48 ORE E TAGLIARE.



# LUPI CASSANO 1

LA NOSTRA IMPRESA È STATA ESPORARE LE GROTTE DI SANT'ANGELO, LE PIÙ ESTESE DEL MERIDIONE. UNA VOLTA RAGGIUNTA LA DESTINAZIONE CI SIAMO MUNITI DI IMBRACATURE, CASCHI E TORCE, E SOPRATTUTTO DI MOLTA BUONA VOLONTÀ. ABBIAMO VISITATO DIVERSE SALE E ABBIAMO ALLARGATO IL NOSTRO BAGAGLIO CULTURALE DOPO AVER ASCOLTATO UNA LEZIONE MOLTO INTERESSANTE SULLA VECCHIA COSSA ENOTRIA... SUCCESSIVAMENTE ABBIAMO RACCONTATO AL REPARTO QUELLA CHE ERA UN'IMPRESA DAVVERO ENTUSIASMANTE.





# RONDINI SCHIO 6



SIAMO LA SQ. RONDINI DELLO SCHIO 6, ABBIAMO REALIZZATO DELLE FAVOLOSE SCIARPE E DEI CALDISSIMI BERRETTI CON I FERRI PER USARLI AL CAMPO ESTIVO!! CI SIAMO DIVERTITE, ANCHE SE OGNI TANTO DOVEVAMO SCIUGLIERE ALCUNE RIGHE VISTO CHE CI ACCORGEVAMO TARDI DI AVER SALTATO DEI PUNTI. SIAMO MOLTO ORGOGLIOSE DEL LAVORO FATTO E NON VEDIAMO L'ORA DI USARLE AL CAMPO ESTIVO.



# AQUILE VEDELAGO 1

ABBIAMO DECISO DI ORGANIZZARE UN'USCITA A TEMA KLUEDO PER L'INTERO REPARTO. IL SIGNOR EVANS ERA MORTO DURANTE LA SUA FESTA DI COMPLEANNO E LO SCOPO DEL REPARTO ERA QUELLO DI SCOVARE L'ASSASSINO E CAPIRE L'ARMA DEL DELITTO. ABBIAMO GIOCATO A LUNGO E IL REPARTO SI È DIVERTITO MOLTO. TUTTE LE SQUADRE, COME SPERAVAMO, SONO RIUSCITE A TROVARE L'ASSASSINO E PER NOI È STATA UNA GRANDE SODDISFAZIONE. CI SIAMO DIVERTITE VERAMENTE TANTO E SIAMO RIUSCITE A PORTARE A TERMINE LA NOSTRA SECONDA IMPRESA CON SUCCESSO.





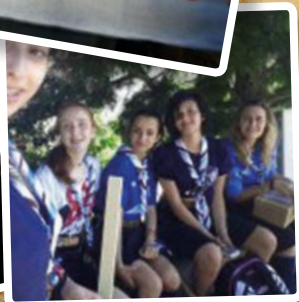
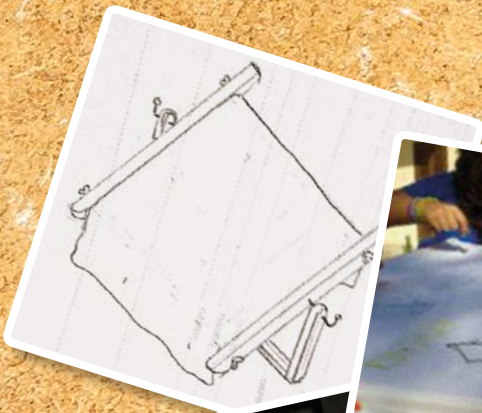
# CANGURI ROMA 45

NEL PROGETTARE QUESTA TERZA GRANDE SFIDA, PARTENDO DA ROMA, CI SIAMO POSTE L'OBIETTIVO DI VARCARE IL CONFINE SVIZZERO. ABBIAMO COSÌ INIZIATO A RACCOLGERE INFORMAZIONI E ABBIAMO SCOPERTO UN PERCORSO CHIAMATO "SENTIERO DELLE 4 VALLI". CI SIAMO AUTOFINANZIATE PER RAGGIUNGERE LA CIFRA CHE FINALMENTE CI HA CONSENTITO DI PARTIRE. DOPO SETTIMANE DI PREPARAZIONE E STUDIO APPROFONDITO DELLE MAPPE E DEI RIFUGI CI SIAMO RITROVATE ALLE 6:00 DI MATTINA ALLA STAZIONE TERMINI CARICHE DI ASPETTATIVE.. DIREZIONE MENAGGIO. IN SOMMA PROPRIO LONTANE DA CASA! LA CAMMINATA ERA LUNGA E FATICOSA: NON AVREMMO SOSTENUTO UNA COSÌ FATICOSA CAMMINATA NON FOSSE STATO PER IL PANORAMA E PER LA VOGLIA DI CANTARE ANCHE SOTTO IL TEMPORALE. IL TERZO GIORNO È STATO IL PIÙ DIFFICILE DI TUTTI: AVEVAMO 18 KM DA PERCORRERE E UN DISLIVELLO DAVVERO NOTEVOLE E ABBIAMO SMARRITO IL PERCORSO. QUESTA ESPERIENZA CI HA FATTO MATURARE TUTTE POICHÉ CI SIAMO DOVUTE PRENDERE CURA DI NOI STESSE PER QUATTRO GIORNI LONTANE DA CASA. QUESTA IMPRESA CHE CI HA DAVVERO DATO LA POSSIBILITÀ DI SOGNARE E PUNTARE IN ALTO.



# LEONI ALCAMO 4

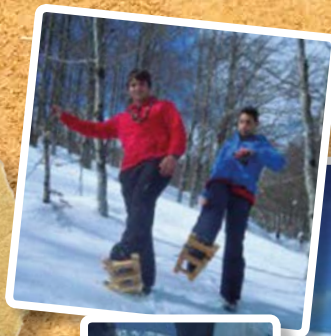
LA NOSTRA AVVENTURA INIZIA ALLE ORE 8:00 DEL 29 GIUGNO: COSTRUIRE IL TELAIO PER POTER RICAMARE, GRAZIE I PREZIOSI CONSIGLI DELLA SIGNORA GAROFALO, FATICOSAMENTE ABBIAMO INIZIATO A DARE I PRIMI PUNTI SULLA TELA E CI SIAMO IMPRATICHITE FINO A TERMINARE IL LAVORO IN AUTONOMIA.





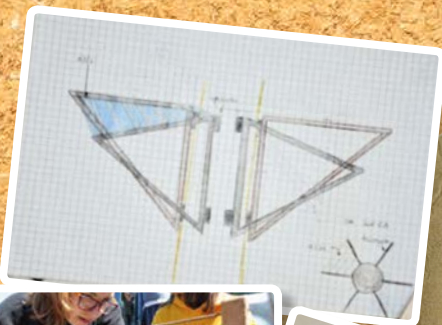
# COBRA ROMA 19

LA NOSTRA IMPRESA È CONSISTITA IN UN'USCITA SULLA NEVE UTILIZZANDO DELLE CIASPOLE "FATTE IN CASA". CON QUESTE CIASPOLE COSTRUITE DA NOI L'OBIETTIVO ERA QUELLO DI PARTIRE DA CAMPO DELL'OSO (SUBIACO) PER ARRIVARE A MONTE AUTORE CON UN DISLIVELLO DI CIRCA 280 METRI E LA TENUTA DELLE "RACCHETTE DA NEVE" È STATA VERAMENTE BUONA. ARRIVATI IN VETTA ABBIAMO SIMULATO UN' OPERAZIONE DI SOCCORSO A DEI "SEPOLTI" SOTTO UNA VALANGA. IL TUTTO SI È SVOLTO CON LA MASSIMA PARTECIPAZIONE DI TUTTI NOI, CON SERIETÀ ED IMPEGNO INSIEME A TANTO DIVERTIMENTO.



# VOLPI GARDOLO 1

CIAO, SIAMO LE VOLPI DEL GARDOLO 1 E ABBIAMO COSTRUITO UNA CASSETTA SULL'ALBERO!! GIÀ NEL MESE DI APRILE ABBIAMO INIZIATO A LAVORARE AL PROGETTO, CONSULTANDOCI CON IL PAPÀ DI UNA DI NOI CHE È UN INGEGNERE. DEL MESE DI MAGGIO ABBIAMO LAVORATO DURAMENTE ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTA AMBIZIOSA IMPRESA. ASSI DI LEGNO, SEGHETTI, STRINGHE FORNITE DI CRIK, CORDE.. QUANTI ATTREZZI ABBIAMO IMPARATO A USARE E LA CASINA CI REGGE TUTTE! E' STATO IN QUEL MOMENTO CHE ABBIAMO CAPITO CHE STAVAMO DAVVERO RIUSCENDO A REALIZZARE IL NOSTRO SOGNO PIÙ GRANDE! DA QUESTA IMPRESA ABBIAMO IMPARATO A LAVORARE ASSIEME, A SORRIDERE E CANTARE ANCHE NELLE DIFFICOLTÀ, A CREDERE NEI SOGNI E SUDARE PER REALIZZARLI! ABBIAMO ANCHE IMPARATO AD IMPEGNARCI SERIAMENTE PER LUNGO TEMPO CON LO STESSO ENTUSIASMO DELL'INIZIO, MA SOPRATTUTTO ABBIAMO CONOSCIUTO L'IMMENZA SODDISFAZIONE ED ORGOGLIO NEL REALIZZARE UN IMPRESA DEL GENERE!





# COBRA BOIANO 1

L'IDEA È NATA DA UN'OCCASIONE PARTICOLARE: RIPARARE LA TENDA DELLA PROTEZIONE CIVILE CHE IN SEGUITO AD UN EVENTO È STATA FORATA. ABBIAMO DECISO DI ORGANIZZARE UNA SERIE DI INCONTRI PER RIPARARE IL TENDONE, PER MONTARE UN TENDONE GRANDE 12 X 4 METRI, PER VISITARE LA SEDE DELLA PROTEZIONE CIVILE DI AGNONE E SEGUIRE DEI BREVI CORSI SUL "PRONTO INTERVENTO". ABBIAMO FESTEGGIATO LA CONCLUSIONE DELLA NOSTRA IMPRESA NELLO STESSO CAMPO DOVE È INIZIATA. IL TENDONE ORMAI RIPARATO È SERVITO COME RIPOSTIGLIO PER IL CIBO E PER RIPOSARE.



# LUPI SORA 1

COME IMPRESA ABBIAMO SCELTO DI REALIZZARE UNA CATAPULTA. COME MAESTRO D'IMPRESA ABBIAMO CHIAMATO IL NOSTRO VECCHIO CAPO SQUADRIGLIA. A FONTANA LIRI ABBIAMO VISITATO IL POLVERIFICIO DOVE È ESPOSTA UNA CATAPULTA, QUINDI ABBIAMO FATTO IL PROGETTO.

## PROCEDIMENTO

- 1) FARE DUE "A" CON 3 FILAGNE DI CUI 2 DA 2 METRI E UNA DA 1 METRO. LEGANDO LE PIÙ LUNGHE CON UN SAN ANDREA E LA PIÙ PICCOLA IN MEZZO CON DUE LEGATURE QUADRE ALL' ESTREMITÀ.
  - 2) CON DUE FILAGNE DA 2,50M SI FA IL BRACCIO DELLA CATAPULTA LEGANDOLE CON UNA LEGATURA QUADRA. FATTO IL BRACCIO SI INSERISCE IN MEZZO ALLE DUE "A".
  - 3) MESSO IL BRACCIO SI METTO DUE FILAGNE DA 1M UNA CHE BLOCCA IL BRACCIO E UNA CHE SOSTIENE LA STRUTTURA.
  - 4) QUANDO LA STRUTTURA SI REGGE IN PIEDI DA SOLA SI METTE UNA FILAGNA DA 2,50M CHE FUNGE DA ARCO PER FAR TENZIONE E SCAGLIARE LA PALLA. QUESTA VIENE LEGATA ALLE DUE ESTREMITÀ CON DUE PARLATI E IN FINE LEGATA AL BRACCIO SEMPRE CON UN PARLATO.
- IL LANCIO MIGLIORE DI QUESTA CATAPULTA È STATO DI 7,3 METRI E MODESTAMENTE È UN BUON LANCIO!





# REALIZZARE IL SOGNO

Sogno. Questa parola mi ha sempre affascinato. Perché ha un non so che di misterioso, un alone di possibilità e incertezza allo stesso tempo.

I sogni sono importanti, ma per realizzarli bisogna essere decisi, non mollare mai. Sognare è il primo passo, impegnarsi per realizzare il sogno è il secondo. Se il vostro sogno sarà bello, sarà grande, sarà originale, anche le vostre avventure saranno belle, grandi, originali. Non abbiate paura di sognare in grande, basta saper progettare.

Chiedete pure aiuto ai vostri capi: vi sapranno consigliare la missione giusta per mettervi alla prova e vivere un'avventura entusiasmante!

Riceverete una lettera con la destinazione da raggiungere la missione da svolgere una volta arrivati sul posto.

Vivrete la missione in squadriglia, da soli... quale occasione migliore per mettere alla prova l'autonomia e le competenze della squadriglia? E quanto divertimento e affiatamento potete immaginare?

Ma la realizzazione di un sogno, immediatamente ne genera in noi un altro. E quindi?

E quindi c'è l'impresa, la possibilità per antonomasia per realizzare il sogno! Prendete carta e penna e scrivete cosa vi piace, in cosa vorreste impegnarvi, quali competenze avete e cosa non sapete fare da soli... Insomma, sognate in grande e poi progettate ogni dettaglio per dare forma reale al vostro sogno.



È SEMPLICE,  
SEGUITE LE ISTRUZIONI  
CHE TROVATE PIÙ AVANTI!





# L'IMPRESA PERFETTA...

“Guarda sempre lontano e sogna, sempre con i piedi per terra”

DAL QUADERNO DI CACCIA DI UNA GUIDA

*Buoni propositi per questa impresa di Sq.:  
costruire un progetto condiviso con le mie  
panterine, vivere l'Avventura lasciando  
un segno positivo nel mondo, essere protagonista  
sperimentando le mie capacità, costruire insieme  
alle altre ed essere responsabile, imparare  
a verificare e dire le cose che non vanno...  
Sei fasi. La prima inizia Oggi!*



## IL SOGNO

La squadriglia si riunisce per raccogliere le proposte e condividere i propri sogni attraverso una **mappa delle realizzazioni!** Cos'è? Un grafico o una tabella che raccolga tutte le **idee** e che permetta di **visualizzarle e valutarle** nell'ottica di **un progetto condiviso e veramente realizzabile**. Dove trovare le idee? Sicuramente dalla fantasia di ogni squadrigliere, dal desiderio di mettere in campo le competenze acquisite per una specialità o di imparare una tecnica in cui non siamo bravi, dagli utili suggerimenti di Scout Aventura o dei manuali tecnici... basta iniziare con la prima idea e tutte le altre verranno da sé.

1 IDEAZIONE

## VI RACCONTO IL SOGNO

Il sogno diventa **comune a tutti**: l'idea avuta sarà presentata al reparto... e **siate coinvolgenti!** Chi si occuperà del lancio? Tutta la squadriglia, coordinata da capo sq. e vice.

2 LANCIO



## NOI INSIEME

### 3 PROGETTAZIONE

Ognuno avrà il suo **posto d'azione**, scelto sulla base del momento che si sta vivendo lungo il sentiero: è importante che ognuno condivida specialità e i brevetti da conquistare o mettere in pratica. Scegliendo le **competenze necessarie**, sarà facile valutare quali le squadrigliere possiedono e quali vanno **acquisite con l'aiuto di esperti**. È questo il momento in cui si scandiscono **i tempi delle varie fasi**, 2 mesi sono un buon periodo per portare a termine un'impresa. Si deciderà quali **materiali** utilizzare, servendoci di ciò che abbiamo a disposizione nella cassa oppure risistemando materiale utilizzato in altre occasioni, ma anche pensando a un buon **autofinanziamento** per reperire dei fondi extra.

## L'AVVENTURA

### 4 REALIZZAZIONE

Il momento più atteso, quello in cui convergono le energie, l'entusiasmo e le capacità di **tutti**. Ognuno è importante e **responsabile** del compito che riveste. Ci saranno delle difficoltà, ma la vera avventura è **affrontarle con il sorriso!**



## 5 VERIFICA

# NIENTE È IMPOSSIBILE

Non improvvisate: serve a capire cosa si è fatto bene e cosa si deve migliorare, ad autovalutarci **con lealtà e serenità**. Tutti si verificano, in riferimento agli impegni prefissati lungo il proprio sentiero.

# È QUI LA FESTA

## 6 FIESTA

È l'occasione per **gioire dei traguardi raggiunti** dalla squadriglia, per divertirvi e stare insieme in allegria. È bello **festeggiare sempre**, anche in caso di insuccesso: ci siamo impegnati e la prossima volta andrà meglio.



**INSOMMA... IL SOGNO È REALIZZATO,  
L'AVVENTURA RICOMINCIA!!!**



# ALL'OPERA!

Fotocopiate questo schema e attaccatelo nell'angolo di squadriglia.  
Sarà la vostra guida durante la prossima impresa!

**SQUADRIGLIA:** .....

**TITOLO IMPRESA:** .....

## MAPPA DELLE OPPORTUNITÀ

NOME	COMPETENZE (POSSEDUTE / DA ACQUISIRE)	IMPEGNO	POSTO D'AZIONE
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

## ESPERTI ESTERNI

NOME	COMPETENZA	CONTATTI	CHI LO CONTATTA
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

## MATERIALI / ATTREZZI NECESSARI

OGGETTO	A COSA SERVE	CHI CE L'HA	COSTO
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....
.....	.....	SO. REP. ?	.....



## PLANNING

MESE	MESE	MESE	MESE
1° SETTIMANA	1° SETTIMANA	1° SETTIMANA	1° SETTIMANA
2° SETTIMANA	2° SETTIMANA	2° SETTIMANA	2° SETTIMANA
3° SETTIMANA	3° SETTIMANA	3° SETTIMANA	3° SETTIMANA
4° SETTIMANA	4° SETTIMANA	4° SETTIMANA	4° SETTIMANA

## SPESE

COSA?	CHI?	QUANTO?	COSA?	CHI?	QUANTO?
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## CONTATTI UTILI

ENTE / REFERENTE	NUMERO	MAIL	INDIRIZZO
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....



# ...E LA FIESTA PERFETTA!!!

Uno dei momenti più importanti dell'impresa! Festecciate sempre, se l'impresa è ben riuscita, ma anche se non lo è: sarà bello divertirsi insieme e raccontare agli altri il lavoro svolto!



## 2 TROVARE IL LUOGO ADATTO

Grande e spazioso per tutto il reparto. Al parco o nel cortile della parrocchia, per un picnic all'aperto. Non fatevi trovare impreparati dal brutto tempo, assicuratevi che vi sia un gazebo.



## 1 STABILIRE UN BUDGET

Ci avete pensato in fase di progettazione, vero?

## 3 DECIDERE ORARI E DATA

Meglio di sabato così non dovrete preoccuparvi di alzarvi presto per andare a scuola la mattina successiva. Avvisate i vicini in anticipo: dovrebbero essere comprensivi se dovesse esserci un po' di baccano.

## 4 PREPARARE GLI INVITI

Liberate la fantasia e organizzate una scenetta, un canto o un ban per invitare i vostri amici del reparto oppure siate originali e sfruttate la tecnologia: whatsapp, facebook, email... purché l'invito arrivi a destinazione!



## 5 PREPARARE L'AMBIENTAZIONE

Colorare sempre l'ambiente con festoni e decorazioni. Ricordate un grande tavolo per il buffet, una postazione per la musica (vicina alle prese di corrente per il computer o lo stereo) e una zona per ballare.

Posizionate contenitori per rifiuti abbastanza ampi ed in posti ben visibili; che siano ben chiare le indicazioni per la raccolta differenziata!

## 7 IL TAVOLO DEL BUFFET

Deve essere ordinato e accattivante... non vorrete mica offrire solo salsicce alla trappeur? Decorate con tovaglioli colorati, inserite immagini che richiamino la vostra impresa, realizzate porta bicchieri a tema.

Date un nome originale ai piatti che cucinate e assicuratevi che ci siano rustici, panini e dolci per tutti. Perché non inventarvi una postazione bar in cui preparate cocktail personalizzati? Dovrete avere scorte di succhi di frutta, limonata, aranciata e varie bibite da mescolare.

## 9 DONI PER TUTTA LA SQUADRIGLIA

Al termine della festa il capo sq. può donare agli squadriglieri un ricordino dell'impresa: sarà un bel modo di ricordare l'impegno, le fatiche e le risate.

## 6 FESTA ALL'APERTO? IN STILE SCOUT!!!

Semplice e coinvolgente: un fuoco per cucinare alla trappeur, coinvolgendo anche i vostri amici che non sono scout e non lo hanno mai fatto. Ognuno porti la sua chitarra e il suo canzoniere, schiarite la voce... e riempite l'atmosfera di musica! Organizzate giochi di gruppo e coinvolgete tutti con il racconto della vostra impresa. Avete diverse possibilità: mezzi espressivi, una mostra fotografica, la proiezione video.

## 8 PULIZIA DI CAMPO

Una squadriglia affiatata non troverà noioso ripulire la stanza a ritmo di musica. Inoltre, tante mani che lavorano insieme sono meglio di due sole mani.



## SPRITZ AL MELOGRANO

**cocktail**

Melograno, zucchero di canna, acqua frizzante, ghiaccio in cubetti. Inserire i chicchi del melograno in una centrifuga per raccoglierne il succo, serbandone una cucchiata abbondante per la decorazione finale. Aggiungere lo zucchero e l'acqua frizzante e versare in un bicchiere con ghiaccio.

## RED LIGHT

Chiaccio tritato, succo d'arancia, acqua tonica, zucchero di canna e lime. Si shakera, si mette in un bicchiere alto, decorato con fragola e lime e una cannuccia.





Dream