

SCOUT

Avventura



in questo numero

- Il vero modo di essere felici
- Il senso delle regole
- Brevetto: dal sogno al progetto
- Cammino Jamboree
- Doppio Inserto, 25^a e 26^a chiacchierata: Aiutare gli altri - Civismo

ISVNO
Doppio
NUMERO



- 3 Parliamo di... Inserto
- 4 Il vero modo di essere felici
- 6 Il senso delle regole: Gherardo Colombo
- 8 Brevetto: dal sogno al progetto
- 10 Dai Corrispondenti: Lasciare un segno
- 12 Augusto Delpino: La sparizione del Würstel
- 13 Cammino Jamboree
- 14 LETTERE PER DISCUTERE
- 15 SEGNALI DI SCAUTISMO
- 16 SI PUÒ FARE
- 20 Eurolife
- 21 Ogni Promessa è Debito
- 22 L'ora della Verifica
- 24 Scout Patent Pending
- 29 TOPO DI BIBLIOTECA
- 30 Spazio E/G
- 32 L'ultima dei Caimani

DOPPIO INSERTO

25^a chiacchierata: Aiutare gli altri

26^a chiacchierata: Civismo

Direttore responsabile: **Sergio Gatti**
Redattore capo: **Paolo Vanzini**
Progetto grafico e impaginazione:
Roberto Cavicchioli

In redazione: Martina Acazi, Mauro Bonomini, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Giorgio Infante, Chiara Fontanot, Stefano Garzaro, Damiano Marino, Stefania Martiniello, don Luca Meacci, Sara Meloni, Enrico Rocchetti, Isabella Samà, Simona Spadaro, Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: Marco Leonardi e ai corrispondenti e collaboratori di **Avventura**.

Disegni di: Riccardo Battilani, Roberta Becchi, Franco Bianco, Fabio Bodi, Giulia Bracesco, Elisabetta Damini, Riccardo Francaviglia, Isacco Saccoman, Simona Spadaro.

Fotografie di: Archivio Avventura, Mauro Bonomini, Archivio Settore Specializzazioni, Archivio Fiordaliso, Archivio stock.xchng®

Copertina: disegno di Matteo Frulio

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con **Avventura** ecco il recapito da riportare esattamente sulla busta:

Redazione di Avventura c/o Paolo Vanzini
Via Luca della Robbia, 26 - 41012 Carpi (MO)
Email: scout.avventura@agesci.it

Avventura on line: www.agesci.org/eg

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



Carissimi lettori, visti i problemi che ci hanno impedito di consegnarvi a casa Avventura numero 2, pubblicato in versione PDF sul sito www.agesci.org, abbiamo pubblicato su questo numero alcuni degli articoli di quel numero e un doppio inserto. Al centro della rivista, troverete quindi gli ultimi due inserti di Scautismo per Ragazzi, in modo che la vostra raccolta sia completa.

2



Era il Dicembre 2006 quando nelle case di 65.000 fra Guide, Esploratori e Capi giungeva il Numero 5 di Avventura all'interno del quale veniva pubblicato l'**inserto tecnico**. Un inserto tecnico (come sempre del resto, da qualche tempo a questa parte) che avrebbe suscitato curiosità, interesse e voglia di andar fuori in Uscita a realizzare davvero ciò che l'inserto stesso raccontava come attività possibili.

Per **ventisei mesi**, poco più di tre anni, abbiamo ripercorso le Chiacchierate di Baden-Powell che diedero vita al libro ancor oggi più importante per tutti gli Scout del mondo ovvero "**Scouting for Boys**".

Abbiamo interpretato (o tentato di interpretare) quanto più fedelmente possibile lo **spirito di avventura** che il Fondatore volle tramandare con questi scritti; a volte ci siamo riusciti, a volte no, e di questo chiediamo scusa a tutti voi Esploratori e Guide che leggete con entusiasmo Avventura e cercate nell'inserto spunti sempre nuovi, ma altrettanto sempre utili e pratici per il vostro Sentiero o la vostra vita di Squadriglia.

"Scoutismo per ragazzi" è una **fonte preziosissima** di consigli ed appunti, anche nelle parti che possono sembrare più "scritte", con meno disegni o con minori spunti tecnici; speriamo che gli inserti siano serviti a svelare

anche le parti meno lette o conosciute ed a stimolare l'attenzione verso tutto il libro.

Dalle modalità di costruzione di un ponte, alla realizzazione di timbri, dal fogliario all'araldica cavalleresca, dalla redazione di un bilancio alle misure di riferimento e tanto tanto altro; ventisei inserti ricchi di foto, disegni, griglie, giochi, spunti e suggerimenti con i quali si è tentato di far conoscere ancor di più e meglio quel fantastico ed avventuroso mondo che aveva in testa B.-P.

Adesso però **Avventura non si ferma**: dal prossimo mese le pagine centrali verranno riempite con una nuova accattivante e gustosa collezione.

Nell'ultimo decennio abbiamo consegnato spazio ai Brevetti ed alle Specialità, agli ambienti in cui vivere l'avventura, alle dinamiche di una Squadriglia ed a quello che la stessa dovrebbe essere in grado di sapere, conoscere e saper fare.

Ci è sembrato utile puntare i **riflettori sulla Squadriglia** e su tutte le occasioni e le modalità per guadagnarsi meritatamente una Specialità di Squadriglia; sarete voi e solo voi, come sempre, gli unici giudici a sentenziare sulla bontà e qualità della scelta, sul nostro massimo impegno sapete già di poter contare.

Buona Caccia a tutte le Guide e agli Esploratori d'Italia.



Il vero modo di essere felici

Un tesoro alla nostra portata

Sarebbe la scoperta del secolo, che dico.... del millennio! Anzi... di tutti i secoli!

Scoprire **il modo per essere felice**, sarebbe una scoperta sensazionale capace di sconvolgere gli equilibri mondiali. Certo bisognerebbe vedere in cosa consiste. Perché se fosse un qualcosa di esclusivo, da possedere e custodire segretamente nei forzieri di pochi, altro che felicità! Si scatenerebbero le guerre più violente per impossessarsi di quell'oggetto, di quel segreto, di quella formula magica.

Invece non c'è da disperarsi, il modo per essere felici **esiste**, ma non è un segreto nascosto e neppure posseduto da pochi, ma è alla portata di tutti. E la cosa più bella è che **dipende dagli obiettivi** che ci si pone davanti,; non è detto che ciò che rende felice me e un altro sia la stessa cosa.

Prima di tutto non vorrei cadere nei cosiddetti luoghi comuni: cioè in quelle idee generiche tanto diffuse da sembrare più vere... però mi sembra di notare che tanti ragazzi, giovani, non sono felici, o comunque la felicità che trovano non è un qualcosa di consolidato, che rimane per sempre.

Ho la sensazione che molti ragazzi **non sappiano più** cosa vuol dire essere felici. E questo complica

le cose, perché come puoi trovare la felicità, se non sai cosa cercare?

Mi capita di vedere a scuola, ma anche nei bar, oppure in giro per il paese, ragazzi e ragazze che stentano ad appassionarsi a qualcosa, che non sanno divertirsi con le piccole cose, anche con qualche gioco avventuroso capace di occupare tutto un pomeriggio coi fucili ad elastici (vedi box a fondo pagina).

Vorrei provare a descrivere cosa vuol dire essere felici, partendo dalla mia esperienza, consapevole che altri potrebbero scrivere cose diverse da quello che io dirò.

Per me **sei felice quando stai bene**: quando senti di essere amato/a, di avere persone intorno che ti vogliono bene. Quando coltivi qualche bella passione e vivi esperienze che ti coinvolgono, e hai dei progetti per il futuro. Ma c'è una condizione che è alla base di tutto, ed è l'essere **in pace con se stessi**, essere contenti di noi stessi, potremmo dire: **amarsi**.

Saremo capaci di questo solo se percepiamo **l'Amore di Dio in noi**. Questa è la cosa più importante, perché solo con Gesù nel cuore sapremo guardare alla nostra vita con entusiasmo, coraggio e voglia di fare. L'Amore di Dio è stabile in noi, ha messo radici forti e sicure e non c'è niente che possa sradicarlo, quindi anche nei momenti difficili, faticosi, di dubbio, **Lui rimane**: è l'amico fedele.



IL FUCILE A ELASTICI.

Prendi un manico di scopa. No, non rubarlo da quella buona di casa. Uno vecchio, di recupero. Taglialo alle estremità lasciandolo lungo 120 cm (per una pistola, bastano 50 cm). Procurati delle mollette da bucato di legno. Smontale e inchioda una metà al manico, a circa 20 cm dal fondo. Poi rimonta le mollette. Per ogni molletta, inchioda dei piccoli chiodi, con la testa piccola, sulla sezione di taglio opposta. Prendi una camera d'aria da bicicletta (sempre di recupero, non toglierla dalla bici del nonno!) e taglia tanti anellini di 5 mm di spessore. I proiettili si fanno con catene di anellini, la lunghezza dipende dalla lunghezza del fucile. Si agganciano ai chiodini sulla punta e si fissano in una molletta. Il proiettile deve essere ben teso per avere maggiore gittata. Mirate... fuoco!



Gesù ci rivela il segreto per stare e rimanere in quella gioia che non ha fine, che è la fonte della felicità piena. Nel Vangelo di Giovanni al capitolo 15, dice: "Rimanete nel mio amore. Se osserverete i miei comandamenti, rimarrete nel mio amore, come io ho osservato i comandamenti del Padre mio e rimango nel suo amore. Questo vi ho detto perché la mia gioia sia in voi e la vostra gioia sia piena".

Senza dubbio, la felicità non arriva calata dal cielo: **è anche una conquista**, uno sforzo che dobbiamo
c o m -



riere affinché il nostro impegno si incontri con il dono di Dio.

E gli E/G hanno ancora più **occasioni** per sperimentare la possibilità di essere felici. Pensiamo alla vita di Squadriglia, alle avventure condivise, alle esperienze che ci hanno reso forti e ci hanno fatto crescere, come l'ideazione di una bellissima Impresa che ci ha visti tutti coinvolti, offrendoci l'occasione per lavorare insieme. In questo modo abbiamo sperimentato cosa vuol dire avere un obiettivo comune, un traguardo da raggiungere non da soli, ma insieme a persone amiche. L'impresa è stata occasione per conoscerci meglio, per sperimentare le nostre capacità, ed essere felici nell'aiutare la Squadriglia, o il Reparto.

Anche se l'Impresa non avesse raggiunto quanto progettato, il fatto di aver lavorato insieme, di aver condiviso la passione e il progetto, già questi sono motivi solidi per essere felici.



Quando si dice il caso: mentre scrivo questo mio contributo per Avventura, sto chattando su Messenger (meaccilu@hotmail.com), con mia sorella e mi sono accorto della bellissima frase che ha come messaggio di saluto, la condivido con voi perché è molto pertinente con quello che ho scritto: "**La felicità non va inseguita, è un fiore da cogliere ogni giorno, perché essa è sempre intorno a te. Basta accorgersene!**".

Sta a ciascuno di noi, cogliere questo fiore ogni giorno e il Signore Gesù, da buon giardiniere, lo fa sbocciare proprio dentro al nostro cuore.



Gherardo Colombo nasce a Briosco (MI) nel 1946. A voi ragazze e ragazzi, il suo nome può non dire niente. Non è così per i vostri genitori e – non me ne voglia il dott. Colombo – i vostri nonni. Perché Gherardo Colombo è stato un magistrato famoso in Italia, per alcune indagini che hanno messo in luce la corruzione della politica (vedi la partecipazione al pool “Mani pulite”, nel 1992 a Milano) o il piano per rovesciare la democrazia (vedi la scoperta della Loggia P2, nel 1981).

Dal 2007, Gherardo Colombo ha lasciato le aule di tribunale per frequentare le aule scolastiche: dopo 33 anni trascorsi in magistratura, con l'intento di far funzionare la giustizia dall'interno, ha capito che il lavoro doveva iniziare prima, “tra i giovani, nella comprensione e nella condivisione del perché le regole”.

Il senso delle regole

Intervista a Gherardo Colombo

Scout Avventura ha raggiunto telefonicamente il dott. Colombo, e gli ha posto delle domande sul senso della legalità e del civismo, nella convinzione che quanto si apprende con il gioco dello scoutismo debba misurarsi con la società reale.

L'Italia è notoriamente un Paese in cui non si rispettano le regole: per fare solo due esempi, i ragazzi stentano a rispettare il codice della strada alla guida dei motorini e molti adulti evadono le tasse. Si sente dire quindi che l'Italia è il Paese dei furbi, di chi cerca il proprio tornaconto e si prende delle “libertà”. Questo è il clima che i giovani respirano e in cui crescono. La domanda allora è: perché, a dispetto di questo contesto, dovremmo credere nelle regole e rispettare la legge?

Perché le regole, quando mettono le persone sullo stesso piano, servono a noi stessi, cioè servono a vivere meglio e ad avere un futuro. Pensiamo per esempio a due aspetti, uno teorico ed uno concreto. Il primo aspetto riguarda il motivo del nostro stare insieme: abbiamo stabilito di riunirci in società per trarne beneficio, attraverso il dare e ricevere. Tale scambio è regolato da principi di rispetto, equità e reciprocità. Il secondo aspetto riguarda il Patto che unisce la Nazione, cioè la Carta costituzionale, da cui discendono tutte le leggi italiane. Tale Carta è stata promulgata per evita-

re che si ripetessero le immani tragedie che hanno colpito e coinvolto l'Italia nella prima metà del Novecento. Una su tutte, la Seconda Guerra Mondiale. In effetti l'ambiente di vita in cui le regole, le regole che ci mettono sullo stesso piano, vengono disprezzate e ciascuno persegue il proprio interesse, piuttosto che facilitare ostacola la nostra esistenza, perché limita la dignità e la sicurezza, e tarpa le ali alla speranza di realizzare i nostri sogni.

Perché esigere, anche tra ragazzi e da ragazzi, il rispetto delle regole? Cosa si rischia nel testimoniare la legalità?

La posta in gioco è la libertà. Facciamo l'esempio del bullismo: chi si oppone rischia di essere messo in disparte, di prenderle letteralmente, ma non diventa schiavo del bullo. Dimostra di essere libero.

E se tutti tenessero alla propria libertà, i bulli non potrebbero esistere.



Non possiamo conoscere ogni singola legge. E allora come facciamo ad accorgerci di compiere un'azione illegale?

Il criterio guida è il rispetto, innanzitutto delle persone e poi delle cose. Occorre mettersi nella posizione degli altri e chiedersi "Se io fossi...?". Per esempio, se con la mia squadriglia sto percorrendo un sentiero e, per fare prima, mi si pone l'eventualità di attraversare un campo coltivato, prima di praticare la scorciatoia, dovrei domandarmi: se fossi il coltivatore, quali sarebbero le conseguenze del campo calpestato sul mio lavoro? Avrei dei danni sul raccolto?



Avrei dei danni sul foraggio da dare ai miei animali? E così via. Credo che scambiarsi di posto permetta di riflettere sui pro e i contro di un'iniziativa e fornisca dunque uno strumento intuitivo per distinguere ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. Quando si segue questo criterio per fare le regole, queste risultano eque, altrimenti stabiliscono discriminazioni.

Quale missione affiderebbe ad una squadriglia per far acquisire ai ragazzi o alle ragazze una dimensione maggiormente civica?

Provare a fare le regole, insieme. Credo che occasioni del genere non manchino a voi scout, per esempio nella squadriglia o nel reparto. Ebbene, stipulare un patto è l'esercizio migliore per comprendere l'utilità delle regole.

Nella Promessa scout, la guida e lo scout giurano di compiere il proprio dovere verso il proprio Paese. Quali parole userebbe per spiegare

loro questo passaggio?

A me il termine "dovere" non piace, perché rievoca sofferenza e obbedienza, nel senso inferiore del termine. Preferisco parlare di consapevolezza interiore che si traduce in impegno duraturo.

La consapevolezza fondamentale da acquisire è quella del rispetto degli altri: la nostra libertà si ferma laddove inizia la libertà altrui. Se vogliamo fare un esempio calzante, parliamo delle tasse. Tutto ciò che ci serve viene finanziato dalle tasse pagate dai cittadini: la salute (vedi gli ospedali), l'istruzione (vedi le scuole), le infrastrutture (vedi le strade), ecc. Se un cittadino evade le tasse, si sottrae a questo dovere di solidarietà nazionale. Se molti evadono le tasse, il Paese si dissolve.

Quale testimone di legalità inviterebbe a riscoprire?

Giorgio Ambrosoli, definito da Corrado Stajano "un eroe borghese". Fu assassinato sotto casa sua nel 1979 da un killer americano, ingaggiato da Michele Sindona, il finanziere su cui indagava a causa delle gravi irregolarità commesse nella Banca Privata Italiana e nella Franklin National Bank.

Giorgio Ambrosoli aveva ricevuto pressioni e minacce, ma non aveva smesso di lavorare con zelo e onestà: teneva tanto alla sua libertà (al non venderci a chi voleva comprarlo con la corruzione o al non cedere a chi voleva assoggettarlo con le intimidazioni) che ha messo in conto anche di poter morire pur di essere se stesso.

Grazie, dott. Colombo.



Brevetto:

Voi ve lo ricordate il giorno, l'ora e il luogo della consegna del vostro Brevetto di Competenza? Vi ricordate quando finalmente avete avuto tra le mani il pezzo di stoffa che attacchiamo sulla camicia, dopo il riconoscimento da parte del Consiglio della Legge della conclusione del percorso di competenza?

Come dici? Tu non l'hai ancora raggiunto?

Molti l'hanno già vissuto, altri lo scopriranno quando avranno terminato i loro impegni e dimostreranno tutta la loro grande competenza nel campo scelto. Vale la pena, sia per i primi che per i secondi, di ripercorrere il cammino che porta al Brevetto.

Sicuramente la cerimonia di consegna e l'emozione provata nell'istante in cui si riceve il pezzo di stoffa, è un momento indimenticabile. Ma non solo, anzi, il bello sta prima e anche dopo la cerimonia.

Proviamo come in un film a tornare indietro nel tempo e a partire proprio dall'inizio, da come nasce il nostro Brevetto. Potremmo dire che partire per il Brevetto è esattamente come quando progettiamo un'uscita o un'impresa: **la prima cosa da fare è sognare...** sognare per capire le cose che ci appassionano maggiormente, le cose che vorremmo realizzare, le cose che ci piacerebbe fare da grandi.

Vi dovete prendere un po' di tempo per scegliere il vostro brevetto, è una cosa molto importante e per le cose importanti è necessario pensare!

Ad esempio, ripensate alle specialità che avete conquistato: qual è quella che vi è piaciuta di più? Perché? Vi piacerebbe continuare a realizzare cose ancora più elaborate e con maggiore conoscenza e competenza? Se avete



già un risposta affermativa, la strada si fa più facile. Inoltre, pensate a cosa vi piacerebbe realizzare, che competenze vi servono per poterla costruire? Chiedete ai vostri compagni di Squadriglia e di Reparto, ascoltate il vostro Caporeparto... e alla fine

scegliete voi, perché **dovrete scegliere voi il vostro sogno**. Sì, proprio il vostro Sogno! Non quello di un altro o di un'altra, il vostro!

C'è un vecchio motto indiano che dice "Vivi il sogno, Lascia il Segno".

Questo è il vostro Brevetto: è il vostro Sogno che diventa realtà. È una vostra grande realizzazione, un successo personale, che è però utile anche al resto del Reparto!

Quando avete scelto il vostro Brevetto, prendete un pezzo di carta e scrivete i vostri impegni per realizzarlo, inizia così il vostro progetto. Non scordate! Puntate sempre in alto, non pensate

ad un piccolo sogno ma ad un Sogno con la S maiuscola!





Scritto il vostro percorso nella Carta di Competenza, presentate il vostro impegno in Consiglio della Legge e partite per questa avventura! Non è semplice, e a volte l'orizzonte sembra lontano, ma i capitani di vascello come voi non si possono far spaventare.

Ma torniamo a noi e al vostro progetto, che dopo essere stato scritto dovrà essere realizzato. Come? Mettendo in pratica gli impegni che vi sarete presi nella carta di competenza, ovvio.

Solo questo? Nooooo, un Sogno che si rispetti ha bisogno di altri ingredienti. Ad esempio, nel Reparto e soprattutto in Squadriglia vi sperimentarete in Imprese ed Uscite, ed ecco, sarà proprio questo il miglior palcoscenico per apprendere e mettervi alla prova.

Mi ricordo ancora dell'Impresa di autofinanziamento della squadriglia Iene: una cena aperta a tutto il gruppo. Francesco, stava camminando per conquistare il brevetto di espressione, cosa ci poteva entrare la sua competenza con pasta, carne ed insalata? Il mago Harry Potter ci venne in aiuto, diventando l'ambientazione della serata e permettendo a Francesco di realizzare scenografie, giochi dell'oca e un intrattenimento

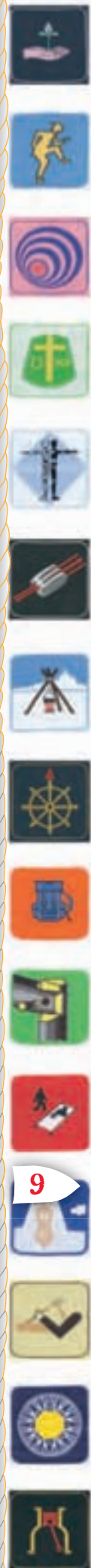
niente male! Anche un autofinanziamento che sembrava impossibile e lontano dalle competenze di espressione, si è rivelato un ottimo banco di prova. Oltre a questa importantissima opportunità rappresentata dalle vostre imprese, per conquistare il Brevetto, potrete proporre al Reparto, giochi, gare, momenti di approfondimento della vostra competenza, oltre ad essere a disposizione per fare il Maestro di Specialità per le Specialità che avete conquistato. Il viaggio alla conquista del vostro sogno diventa sempre più concreto e vicino.

Ma come poter mettere una ciliegina finale sulla torta? Ecco che **partecipare ad un Campo di Competenza** sarebbe l'ideale! In quell'occasione potrete avere ulteriori idee, imparare nuove tecniche e fare nuove esperienze che potranno essere il perfetto suggello del Brevetto, oltre ad essere un'occasione indimenticabile per conoscere nuovi amici.

Il sogno del Brevetto, ormai non è più solo un'idea ma è diventato realtà! Potrà essere un percorso, un po' faticoso, ma certo divertente e adatto a ragazzi e ragazze ormai grandi del Reparto.

Ma la cosa fantastica è che un sogno tira l'altro e, quindi, dopo la conquista del brevetto, inizia un nuovo sogno... quello di **utilizzare le vostre competenze non solo per voi**, ma per la vostra squadriglia e per tutto il reparto.

Un sogno ancora più avvincente, una sfida nuova, tutta da progettare, che vi renderà protagonisti!



LASCIARE UN SEGNO

(senza usare i graffiti)

Ogni volta che visito un monumento, resto sempre colpito da quanti (imbecilli) hanno voluto lasciarci il proprio nome, una data, una frase, incidendola o scrivendola con qualsiasi mezzo. E mi stupisco sempre di quanto forte sia questa esigenza, tanto diffusa, di **lasciare una traccia**.

Nell'ultimo messaggio che trovate in fondo all'inserito, B.-P. ci chiede di lasciare nel mondo il segno del nostro passaggio... per renderlo migliore! A pensarci è geniale: soddisfare la voglia di lasciare una traccia del nostro passaggio, e contemporaneamente **fare qualcosa di positivo per gli altri**. A questo dovrebbero servire le imprese: realizzare qualcosa di buono per lasciare memoria della nostra Squadriglia nel tempo. Ci riescono le nostre Squadriglie? Chiediamolo ai Corrispondenti di Avventura.

La mia ex Squadriglia un segno l'ha lasciato sicuramente, almeno nel mio cuore!

L'anno scorso è stato il mio ultimo anno di Reparto. Avevamo in mente tanti progetti, e il timore che fossero irrealizzabili. Ma ci siamo impegnate e abbiamo lavorato. Abbiamo conquistato la Specialità di Sq. di Alpinismo, con diverse lezioni di climbing e un'escursione; poi abbiamo conosciuto una Squadriglia dell'Aquila e abbiamo fatto un gemellaggio. Sono stati dei giorni indimenticabili. Ma anche durante il Campo Estivo abbiamo cercato di fare qualcosa di memorabile e abbiamo dato il massimo. Sono speranzosa e per questo credo che fra qualche anno si sentirà ancora parlare di questa Sq Volpi!

Fabia – Sulmona 1

Due anni fa ero nella Squadriglia Falchi e il nostro Gruppo organizzò un evento nella villa comunale in occasione del Centenario. Venne tanta gente, nonostante il freddo. Noi del reparto offrimmo cioccolata calda, popcorn, e crêpes.

Alla nostra sq. toccò il compito di montare due tende. Quelle persone ancora ne parlano... insomma abbiamo lasciato un piccolo segno nel mondo. Noi scout, seguendo l'invito di B.-P., possiamo lasciare un segno nel mondo cambiando significativamente, non solo esso, ma pure la gente che ci vive. Sembra un po' eccessivo ma, se pensate bene, iniziando nel nostro piccolo, presto potremmo allargare i nostri orizzonti. Ed è proprio così, secondo me, che si lascia un segno nel mondo.

Antonio – Pomigliano 1

Ogni scout vorrebbe lasciare un segno nel mondo; anche se non è facile. Vorrei raccontarvi una bellissima esperienza che ci ha insegnato a prenderci veramente a cuore la salute dell'ambiente. Iniziò tutto con una riunione di Reparto: il Capo Reparto arrivò con tre grosse scatole e le istruzioni per la raccolta differenziata. Abbiamo imparato i criteri per la separazione dei rifiuti. coinvolgendo le nostre famiglie.

Ora le nostre mamme invece di gettare la spazzatura nei cassonetti comuni, la danno a noi per gettarla negli appositi contenitori differenziati. Potrebbe sembrare un esempio banale, ma invece stiamo concretamente aiutando il nostro territorio: stiamo lasciando un segno nel mondo.

Rocco – Locri 1

Conoscevo una Squadriglia, solitamente sempre ultima in ogni competizione, ogni sfida, che diede, a mio parere, una bella testimonianza di vita di Sq., senza enormi imprese, dimostrando che con un sorriso niente è difficile. Una Sq. che con l'inglese non andava troppo d'accordo, ma che, con bigliettini

CHIAMATA!!!




e grandi sforzi di memoria, animò una riunione con Capi inglesi, riuscendo a divertirsi, a ridere per le battute, per la CSq. che diceva sempre "yes"... La prima cosa che ho pensato è stata: "Però, che bella Squadriglia!". Non servono "fantasquadriglie" per lasciare un segno indelebile nella storia del Reparto: basta trovare quella voglia di mettersi in gioco che ci insegnò, anni fa, nonno B.P.

Irene – Avezzano 1



me condizioni (erba alta, alberi non potati, fontana non funzionante). Il Reparto accolse questa scelta e riuscì a dividersi i compiti come un vero team, infatti potò alberi, tagliò l'erba, strappò l'erbacce, riuscì a metterla a nuovo. La cosa più bella, è che abbiamo fatto una grande buona azione per la comunità, ma nello stesso tempo ci siamo divertiti e abbiamo lavorato insieme. Ora quella Piazza è diventata per noi un punto di riferimento, e simbolo del nostro lavoro di squadra.

Francesco – Noci 1

Con la mia Squadriglia, i Pinguini, abbiamo lasciato un bel segno quest'anno. Facendo un giro nei dintorni abbiamo notato che gli "ospiti" del Canile Municipale erano piuttosto stretti nelle poche cucce a disposizione. Così abbiamo preso assi e truciolato e ci siamo messe all'opera, approfittando anche per il rinnovo della Specialità di Squadriglia di artigianato. Abbiamo dotato la nostra cuccia di ogni confort: un tetto apribile, in modo che fosse facile da pulire, l'abbiamo alzata leggermente per isolarla dal suolo e vernice impermeabile, per poter essere messa anche all'esterno. È diventata carina e spaziosa, il canile l'ha subito affidata a un cagnolino. Questo non è stato un gesto difficile e con poco siamo riuscite ad aiutare un cane che adesso vive in ottime condizioni. Noi siamo molto fiere del nostro piccolo ma importante segno!

Francesca – Carpi 4



lascio un segno e arrivo



Lasciare il segno non è facile, soprattutto in una società come la nostra, in cui ci si distingue per apparenze e conto in banca. Ma queste caratteristiche con il passare del tempo verranno rimosse dalla nostra memoria, dimenticate per sempre. Mi piace ricordare la frase di un vecchio filosofo, il quale diceva che, nonostante una persona muoia, viene tenuta in vita da coloro che tramandano le sue opere, i suoi ricordi, perché il solo pensiero fa risvegliare l'anima. In questo senso ho cercato di pensare a quale Scout avesse lasciato il segno più importante che io conosca... Più di 100 anni fa B.-P. ha fondato lo Scautismo lasciando un segno nella società e nei nostri cuori, contribuendo a fare di me, e di tanti altri, persone che sanno aiutare gli altri, cantare, ridere e scherzare assieme.

Marta - Pesaro 2

Durante l'anno del centenario, il reparto Noci 1, volle dedicare una piazzetta di Noci a B.-P., i Capi scelsero una piccola piazzetta dimenticata da tutti, che si trovava in pessi-



Costruire un Optimist: che avventura!

Ah, l'Italia, terra di eroi, santi e navigatori! Certo di questi ultimi fanno parte i ragazzi del Portici 3 che si sono cimentati nella costruzione di questo veliero. Sì, veliero, piccolo ma in grado di sfruttare la forza del vento per muoversi verso nuove terre.

Scherzi a parte, abbiamo voluto mostrarvi questa Impresa perché spesso, nel momento della scelta, cose come questa si saltano a piè pari perché considerate veramente impossibili.

Certo, nel leggere la relazione che segue vi accorgete che chi scrive non è affatto digiuno di barche, vela e termini marinareschi, ma questo non vuol dire che anche chi non ha mai vissuto vicino al mare o che non sia mai andato in barca a vela, anche con l'aiuto di qualcuno, non possa dedicarsi ad un'impresa così.

Potrebbe poi essere possibile, per mezzo delle pagine di Avventura, mettersi in contatto con questi "esperti", farsi raccontare a voce la loro esperienza e... perché no invitarli per un fine settimana a darvi delle dritte.

Ma diamo la parola ai protagonisti!

Lo scopo della nostra impresa era quello di costruire un optimist, imbarcazione monoposto, in vetroresina. Abbiamo scelto, come prototipo da seguire (che da questo momento chiameremo STAMPO) *Mangiafuoco*, una nelle nostre barche.

ECCO I NOSTRI PASSAGGI:

- 1 **Abbiamo smontato** la ferramenta dallo stampo;
- 2 **Abbiamo passato** la cera su tutto lo scafo.
La cera serve per non far aderire la lana vetro

allo scafo. Senza cera sarebbe stato impossibile staccarla: sapete che lavoraccio?

- 3 **Abbiamo applicato** il gelcoat per dare impermeabilità alla barca. Anche questo materiale ci ha aiutato, in seguito a staccare lo strato di vetroresina dallo stampo.
- 4 **Siamo passati alla Vetrificazione**, che non è una parola strana: significa ricoprire lo stampo di lana vetro mista a resina. Tutto si solidificherà diventando vetroresina. Bisogna vetrificare tutto lo stampo, bordo compreso.



Attenzione: quando si vetrifica sullo stampo, bisogna stare attenti a non coprire la scassa della deriva. È un passaggio importante, dopo non sapremmo come crearla.

- 5 **Fase delicatissima** staccare lo strato di vetroresina, ormai asciutto e rigido.
- 6 **Una volta staccato**, bisogna riappoggiarlo sullo stampo, per farvi gli altri due stampi di lana vetro. Si vetrifica passando uno strato di lana vetro di trama doppia, e 2 di lana sottile.
- 7 **Asciugati tutti gli strati**, passiamo alla costruzione del bordo: si gira l'imbarcazione e con il poliuretano espanso si riempie il bordo dalla parte interna allo scafo. Si passa poi a

vetrificare il poliuretano portandolo "a filo" con la parte interna dello scafo.

8 Costruzione scassa della deriva

- prendere il centro dell'imbarcazione.

In che modo? Si misura la metà esatta dello



specchio di poppa e della prua. Si fissano due viti (con attenzione e delicatezza), sui punti trovati. E tra i due si tira un filo di nylon che segnerà il centro della barca.

- Contemporaneamente si prendono le misure delle scasse di deriva dallo stampo e con le misure trovate si crea un foglio di poliuretano espanso che funga, momentaneamente, da deriva, leggermente più lunga della scassa.
- Dopo aver controllato che il foglio sia perpendicolare alla chiglia, con l'aiuto degli squadri, lo fissiamo alla sentina con due strati di lana vetro con trama doppia, uno a destra, e uno a sinistra.
- Una volta asciugati questi strati e misurata l'altezza esatta della scassa dallo stampo, si riporta su quella della nostra imbarcazione e si vetrifica con uno strato di lana vetro doppia che parte dalla parte alta e scende verso il basso. Si continua così vetrificando tutta la chiglia.
- Indurita la vetroresina, si toglie il poliuretano che serviva da deriva, rompendolo.
- Ora passiamo alla costruzione della parte esterna della scassa. Si devono tagliare dei fogli di poliuretano, spessi 2 cm, con le stesse dimensioni della scassa dello scafo che vanno sagomarli intorno alla forma fatta in precedenza. Anche questa nuova struttura va vetrificata, ma prima bisogna livellarne la parte superiore e smussarne gli spigoli.

9 Costruzione della chiglia. La chiglia va costruita fissando allo scafo un listello di legno, spesso circa 2 cm, posizionato esattamente al centro della barca. Si fissa dapprima con colla a caldo e, una volta asciugata, si ricopre di lana vetro, tagliata a piccoli pezzi e resina.

10 Casse di galleggiamento. Bisogna utilizzare cuscini gonfiabili in gomma (tipo quelli dei materassini usati d'estate), e fissarli con delle cinghie allo scafo.

11 costruzione della scassa dell'albero. È un procedimento non complesso, ma che richiede molta precisione. La scassa sarà sagomata sullo stampo e riportata sulla nuova imbarcazione.

Anche qui le distanze sono di fondamentale importanza: l'albero contribuisce in modo notevole a bilanciare il peso e a segnare il baricentro.

Attenzione: la vetroresina, quando ancora non è levigata e stuccata è un materiale che può risultare molto tagliente. Utilizzare sempre guanti da lavoro!

12 Levigatura: una volta asciugate tutte le parti in vetroresina, si procede a levigare tutta la superficie, cercando di renderla quanto più omogenea possibile.

13 Stuccatura: lo stucco da noi utilizzato è quello di solito usato da chi tratta carrozzerie di autoveicoli.

Questa sostanza, viene apposta sullo scafo che, poiché "vetrificato", presenterà ruvidità e imperfezioni. Con una spatola, si passa sull'intera costruzione, per far in modo che non ci siano avvallamenti, né sporgenze. Anche dopo aver passato lo stucco, si leviga nuovamente l'imbarcazione.

14 Imprimitura: consiste nell'apporre un aggrappante alla superficie dell'imbarcazione stuccata. L'aggrappante serve per far fissare allo scafo la vernice, passata successivamente.

Verniciatura: Abbiamo verniciato i nostri ottimist con vernice di colore bianco, ma ognuno può scegliere il colore che preferisce.

15 Ferramenta

16 Scafo e deriva.



	COS'È	A COSA SERVE?	DOVE TROVARLO
LANA VETRO	È un silicato amorfo ottenuto dal vetro. È un materiale molto versatile. Ha la capacità di essere : isolante termico, isolante acustico, incombustibile	Tagliato in piccoli pezzi, forma la struttura dell'imbarcazione. È una delle materie prime della nostra costruzione	Cantieri navali. Non occorrono fogli di grandi dimensioni, bastano pezzi di piccola taglia
RESINA E CATALIZZATORE	La resina epossidica è una materiale termoidurente. I due componenti vengono miscelati e reagiscono formando una pellicola dura con ottime proprietà di resistenza agli agenti chimici	Si applica sugli strati di lana vetro e, lasciata ad asciugare, si indurisce	Cantieri navali. Va trasportata in tuniche di plastica
VETRORESINA	È un materiale composto, formato da lana vetro (in forma di tessuto) e resina termoidurente	Una volta indurita la resina applicata sugli strati di lana vetro, formerà lo scafo dell'imbarcazione e tutte le sue parti	Si ricava dall'unione di lana vetro e resina
GEL COAT	È una sostanza a base di resina epossidica usata per la verniciatura della vetroresina	Rende impermeabile la vetroresina. Ne garantisce la resistenza agli agenti atmosferici e all'acqua	Cantieri navali e grandi magazzini che trattano materiali per la manutenzione delle imbarcazioni
STUCCO	Stucco per carrozzeria bicomponente poliestere. Adatto per molti tipi di materiale	Per dare omogeneità alla superficie dell'imbarcazione	Ferramenta e grandi negozi di "fai da te"
IMPRIMITURA	È la preparazione del supporto da verniciare. Consiste nel primo strato applicato al fondo da verniciare	Questa preparazione ha grande importanza: può determinare la resistenza e la durata della verniciatura	Ferramenta, centri che trattano materiali per costruzioni, grandi negozi di "fai da te"
VERNICIATURA	La vernice è un composto tipicamente fluido. Steso in modo uniforme sopra una superficie, lascia, dopo l'essiccazione, una pellicola sottile, resistente ed elastica	Per proteggere l'imbarcazione e per colorarla	Ferramenta e grandi negozi di "fai da te"

UTENSILI

GUANTI
 MASCHERINA
 LEVIGATRICE
 VITI
 PENNELLI
 BARATTOLI PER MISCELE
 RULLO
 MATITE

GLOSSARIO

Scafo - è la struttura alla quale è affidato il galleggiamento. È "diviso" in due parti dette opera viva (la parte immersa) e opera morta (la parte fuori dall'acqua). La linea di galleggiamento rappresenta la divisoria.

Scassa della deriva - fessura dove viene innestata la deriva dell'imbarcazione.

Casse di galleggiamento - sono scomparti pieni d'aria per consentire il galleggiamento dell'imbarcazione. Possono essere parte integrante dello scafo o costituite da cuscinetti galleggianti.

Chiglia - è una lunga trave generalmente a sezione rettangolare collocata nella parte più bassa dello scafo.

TRUCCHI DEL MESTIERE

- Sicurezza: quando si lavora con materiali tossici, come la resina, o pericolosi, come martelli, vetroresina, levigatrice e quant'altro, è importantissimo munirsi di mascherina e guanti da lavoro
- Spigoli e smussature: è bene, ogni volta che si asciuga la vetroresina, smussare gli spigoli che si formano, utilizzando la levigatrice o la carta vetrata a grana grossa.

Parlando un po' dell'esperienza vissuta insieme e del lavoro gomito a gomito, abbiamo deciso di intervistare Federico, uno dei novizi del nostro Reparto. Ha seguito in modo attento e scrupoloso tutte le fasi dell'impresa.

Avv: Quali competenze hai acquisito durante la realizzazione dell'impresa?

Federico: *Durante tutto il lavoro ho appreso l'esistenza di un sacco di materiale che prima non conoscevo: la lana vetro, la resina, lo stucco, e ho imparato quali sono le tecniche per costruire le diverse parti della barca.*

Avv: Descrivi un momento per te particolarmente bello ed uno che lo è stato un po' meno
O: *Tutti i momenti vissuti con gli altri ragazzi*



sono stati belli, perché ogni momento è importante per la costruzione della barca. In una barca ogni cosa deve essere perfetta.

Durante il periodo dei lavori non mi sono mai scoraggiato, perché mi fidavo delle persone che avevano più esperienza di me. È stato importante, secondo me, che tutti abbiano dato il loro contributo, secondo le proprie capacità e la propria esperienza.

Avv: Descrivi con due aggettivi questa esperienza
Federico: **EMOZIONANTE** e **DIVERTENTE**. *Ci siamo divertiti molto, anche durante la*

fiesta finale. Penso che l'abbiamo meritato: abbiamo lavorato veramente bene.

Avv: Che valore ti ha trasmesso questa esperienza?

Federico: *Mi ha fatto capire il valore di lavorare insieme agli altri e per gli altri. Anche se ora io ho l'età per andare in questa imbarcazione, non significa che al campo la condurrò soltanto io. Inoltre, è un'imbarcazione che rimarrà per chi in futuro sarà in Reparto e dovrà imparare ad andare a vela.*

Bene non resta che darsi da fare, procurarsi il materiale e partire all'avventura.



Augusto Delpino, Caposquadriglia investigatore

La sparizione dei wurstel

Le montagne erano luminose. Avevano perduto quel mantello bianco scintillante che i Capi squadriglia avevano osservato a primavera, quando erano saliti a ispezionare il terreno per il campo estivo, ma le vette cristalline offrivano ancora una panorama spettacolare.

Filava tutto liscio al campo estivo e la Squadriglia delle Linci, al comando di Augusto Delpino, era in testa nella gara campo. Tutto a modo, insomma, se non fosse stato per la sparizione dei wurstel dalla cambusa cominciata fin dai primi giorni. Si pensò dapprima alle arvicole, i topolini di montagna, ma le trappole restarono vuote. Le confezioni non venivano saccheggiate, ma dalle latte sparivano una dozzina di wurstel alla volta. Augusto ricordò un vecchio film poliziesco in cui un ladro anziano invitava l'aiutante giovane a non portare mai via il malloppo tutto intero: i custodi così si sarebbero accorti del furto soltanto molto più tardi. Dietro la sparizione dei wurstel – secondo Augusto – doveva esserci una raffinata mente umana.

I capi erano preoccupati. La mattina del sesto giorno Augusto andò a trovare Cecco, il cambusiere, che contava e ricontava i wurstel mettendosi le mani nei capelli. Augusto gli fece una richiesta: «Quando scendi in paese, vai in farmacia. Fatti dare un bustina di indigotina e un paio di siringhe usa e getta».

«Indigotina? È un veleno?» fece Cecco.

«Peggio – rispose Augusto – è un colorante alimentare, di un bel blu vivace. È una sostanza presente nell'arbusto Indigofera tinctoria. Se ne



può assumere fino a 5 milligrammi per chilo di peso corporeo al giorno. Non dà reazioni allergiche e non è vietata da nessuna religione».

«E tu come lo sai?» chiese Cecco strabiliato.

«Non lascio mai a casa i miei appunti di erboristeria e farmacologia».

Nel pomeriggio Augusto e Cecco si divertirono a iniettare l'indigotina nei wurstel. Quella sera non vi fu nessuna distribuzione di wurstel. Poi i due soci andarono dai capi per una bella chiacchierata.

La mattina seguente i capi chiamarono in cerchio: «Cominciamo la giornata con un gioco di abilità linguistica». Dal reparto si levò un coro di lamentosi ohh e ahh.

«Che avete capito? Qui non c'entra l'analisi logica. Guardate invece quelle tavolette: sono state spalmate di sostanze vegetali diverse. Bisogna leccarle e riconoscerne il sapore». Il gioco partì. Naturalmente le tavolette avevano il loro naturale gusto legnoso e nulla di più, ma la Squadriglia dei Castori venne notata immediatamente perché tutti avevano una bella lingua blu rasposa, come il resto della cavità orale.

«Che c'è? Che avete da guardarci tutti così?». I ladroni erano stati scoperti, senza possibilità di scampo. Il resto della storia non vale la pena di essere raccontato: i banditi scornati, i capi furiosi, le punizioni e tutte le vergogne che seguirono.

La faccenda ebbe un seguito serale, che però Augusto non conobbe mai. I capi avevano notato che Cesare, uno dei rover in servizio, non aveva mai aperto bocca per tutto il giorno. La sera gli fecero un sacco di domande, ma lui rispondeva soltanto con «Mhh» e «Gnaa».

Allora lo acchiapparono in due e gli forzarono la mascella aprendogli la bocca: era tutta blu.



Venticinquesima chiacchierata

AIUTARE GLI ALTRI

COME SIMULARE LE PUNTURE D'INSETTO

Usare del cerone rosa o anche un rossetto essiccato e poi polverizzato o del phard. Utilizzare non tutta la superficie del dito ma solo quella del polpastrello o della punta, poiché si tratta di piccolissime superfici (non pensate sia facile, bisognerà allenarsi!).

Al centro simulare il punto del morso con un punto nero, si può usare un matita per contorno occhi, ma anche una penna ad inchiostro liquido molto fine.

In caso di ricostruzione di un morso "grattato", ampliare l'area di arrossamento di circa un centimetro di raggio, aumentare il volume del pomfo (il gonfiore creato dal morso), mettendo più cerone e non annerire il punto del morso, ma posizionare un sottile strato di cera (qualche millimetro, non di più), sulla quale abbiamo spennellato dello smalto lucido (bisogna rendere l'effetto del liquido fuoriuscito a causa del grattamento).



le e

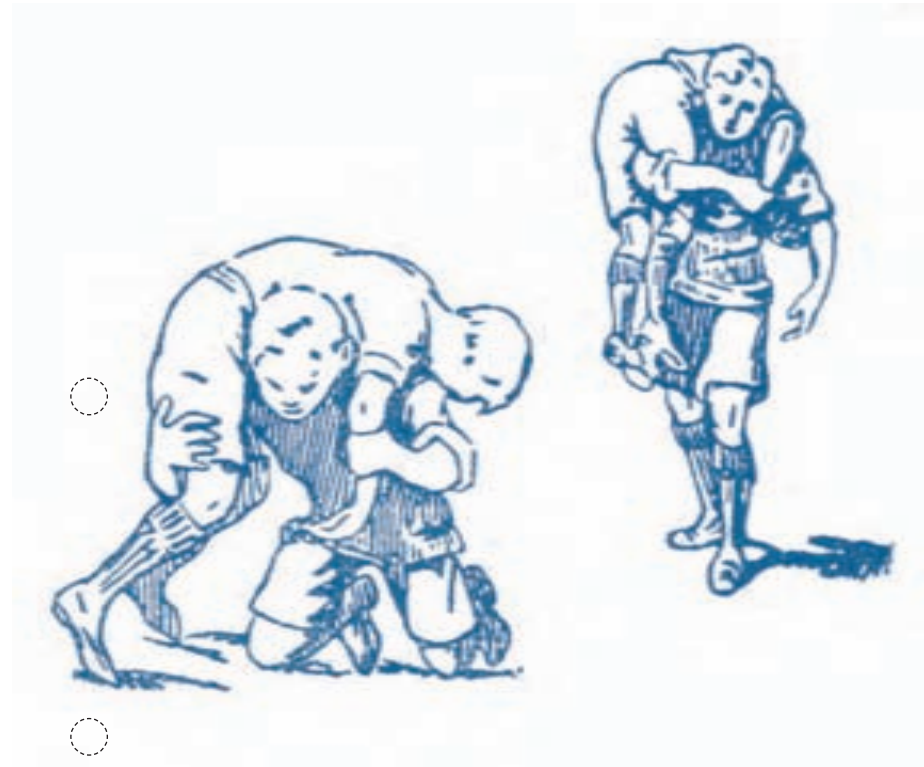
fine strato di cera (qualche millimetro, non di più), sulla quale abbiamo spennellato dello smalto lucido (bisogna rendere l'effetto del liquido fuoriuscito a causa del grattamento).

IN CASO DI MORSO DI ZECCA

Arrossare la parte periferica con il cerone (rosa/rosso chiaro).

Bordare di nero o grigio scuro i bordi del morso (matita nera per occhi o pennello a punta finissima con tempera ipoallergenica).

La zecca può ricavarsi dalla lavorazione di plastilina o argilla, i più bravi si possono cimentare nella scultura del legno (impresa non facile, considerate le minime dimensioni).



AIUTARE GLI ALTRI

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento editoriale:

Paolo Vanzini

Grafica e

impaginazione:

Roberto Cavicchioli

Testi di:

Mauro Bonomini

Lucio Costantini

Dario Fontanesca

Marco Leonardi

Disegni di:

B. -P.

Martina Acazi

Chiara Beucci

Sara Dario

Anna Demurtas

Sara Palombo

Isacco Saccoman

“...Si rendono utili e aiutano gli altri”. Così il terzo articolo della nostra Legge che ci può consentire di mettere in atto strepitose, quanto silenziose Buone Azioni: la nostra “specialità”, da sempre. Che non si traduce, secondo l’immagine più diffusa e stranamente dura a morire, nel... forzare una vecchietta ad attraversare la strada, ma in molto di più. Forse è l’articolo che rispecchia maggiormente quel nostro modo tutto particolare di essere, di pensare, di agire. Noi per gli altri. **Senza chiedere nulla in cambio.**

Millenovecentoe... Campo Estivo di Reparto tra le fitte abetaie della foresta di Tarvisio, a due passi dall’attuale Slovenia. Il torneo di rugby scout aveva consentito ai Leopardi di distaccare le altre Squadriglie di un bel po’ di punti. Il loro entusiasmo era alle stelle. Ad un certo punto... “crak!”. Sì, i più vicini a Marco, tra i quali c’ero anch’io che arbitravo la partita, udirono nettamente quel rumore, come di un ramo secco che si spezzi. Marco, il Vice dei Camosci, rovinò a terra lanciando un urlo di dolore acutissimo. Gli fummo intorno: una gamba era vistosamente storta. Feci subito ciò che da anni ero andato trasmettendo ai ragazzi del mio Reparto: pretesi che accanto al ferito ci fossero solo le persone in grado di aiutarlo.



La partita fu sospesa, gli Scout, guidati dai Capi, dirottati su altre attività. Accanto a me rimase soltanto uno degli aiuti Capi, Giorgio, e Andrea, il Vice dei Leopardi che aveva da tempo conseguito la Specialità di Ambulanzieri. Non gli dissi niente, non ne avevo bisogno, consapevole che avrebbe saputo che cosa fare e l’avrebbe fatto bene. Fu così infatti. La steccatura della gamba venne eseguita da lui con molta perizia. A Marco somministrammo degli antidolorifici. Cari-

I MORSI NON SONO TUTTI UGUALI

A CURA DI MARCO LEONARDI E DARIO FONTANESCA - DISEGNI DI CHIARA BEUCCI

Quante volte siamo rimasti vittime dell’attacco di stormi di zanzare soprattutto durante l’Estate?

Che fastidiosi segni ci lasciano sulla pelle e che prurito!

E se a morderci non è una classica zanzara, ma uno strano volatile che sembra un misto fra una libellula e un elicottero? Che fare?

In base alla gravità del morso ed ai primi sintomi che si riscontrano dobbiamo intervenire velocemente.

Innanzitutto NON grattarsi.

- Detergere la parte interessata e se possibile applicare del ghiaccio (non a diretto contatto con la pelle, usare una garza o un pezzo di stoffa pulito).
- Usare anche pomate da banco che attraverso vari principi attivi alleviano il dolore e i fastidi.
- Se il pungiglione è ben visibile e facilmente estraibile è possibile estrarlo con una pinzetta (con attenzione e delicatezza).
- Se a seguito del morso di un insetto avvertiamo capogiri, vertigini, fatica a respirare e si osserva gonfiore al viso, alle labbra e alla gola, ci si deve immediatamente recare al più vicino Pronto Soccorso; tali manifestazioni possono spesso anticipare una reazione allergica che può portare anche ad uno shock anafilattico e in breve tempo, nei casi più gravi, può mettere a repentaglio anche la vita (non sottovalutiamo dunque la situazione!).



Al Campo Estivo conviviamo di sicuro con zanzare, api, vespe, calabroni. Il grado, il colore, l’intensità dell’arrossamento dipendono dalla sensibilità di ciascuno di noi e dalla capacità irritante del liquido iniettato dall’insetto o dalla capacità che l’insetto ha di aggredire fisicamente la nostra pelle (pensiamo alle zanzare che non sono tutte uguali ed al morso di zecca).





Il consiglio che diamo è quello di evitare strani impacchi consigliati dal solito zio\cugino saputello (dentifricio, olio, ecc) perché così facendo si può andare incontro a infezioni anche gravi. Comprendendo i gradi ed il concetto di ustione, possiamo adesso pensare a come riprodurre fedelmente tale evento. Innanzitutto è necessario evidenziare che alcune ricostruzioni possono essere realizzate anche con elementi naturali,

ma in tali casi è obbligatorio verificare o accertarsi che chi fungerà da "cavia" non sia allergico a tali elementi naturali di trucco. Per i prodotti comprati in merceria o nei negozi autorizzati a vendere materiali e prodotti per scopi scenici, accertarsi sempre che ciò che si compra sia assolutamente ipoallergenico o assolutamente neutro e non irritante.

ELEMENTI E TECNICA DA UTILIZZARE

Il cerone è senza dubbio l'elemento principe, sono necessari i colori rosso, nero, marrone e rosa.

Rossetti di questi colori (che la mamma non usa più) o comunque stick in vendita nei negozi di trucchi possono costituire una eccellente variante (occhio sempre però alla ipoallergenicità).

Cera (possibilmente rosa) per imitare le vescicole, lasciate freddare e posizionate sulla pelle una volta solidificate.

L'arrossamento va creato sfumando dal centro verso l'esterno.

Ponete al centro più prodotto.

Utilizzate i colori più intensi al centro e quelli più chiari per eventuali sfumature aggiuntive.



Ogni Esploratore deve saper praticare la respirazione artificiale.

catolo sull'auto di Giorgio puntammo sull'unico posto che sapevamo dotato di un ambulatorio: la locale caserma degli Alpini. Ci accolse un ufficiale medico.

Si interessò alle condizioni del ferito, ma aggiunse subito che sarebbe stato meglio portarlo fino all'ospedale più vicino, che voleva dire a... novanta chilometri di distanza. Guardò con attenzione la steccatura e mi chiese: "l'ha eseguita lei?" "No - risposi - uno dei nostri ragazzi". "Complimenti!". Non aggiunse altro, ma gli occhi gli brillavano.

Di stupore e ammirazione. Anche i sanitari del pronto soccorso dell'ospedale rimasero molto colpiti da come era stata eseguita la steccatura e vollero sapere chi ne fosse stato l'autore. Quando Marco poté lasciare l'ospedale con la gamba ingessata, i medici non esitarono a dire ai suoi genitori che la frattura era davvero brutta, ma che proprio grazie alla steccatura di quel ragazzo di quattordici anni, eseguita bene e subito, era stato possibile mantenere in asse l'arto, spezzato in due punti...

Questo ricordo credo contenga una morale: uno Scout sa che per aiutare gli altri, accanto alla buona volontà, ci vuole la giusta competenza...



QUANDO LE EMOZIONI CI TRAVOLGONO...

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI ISACCO SACCOMAN

Uno Scout o una Guida dovrebbero essere preparati, in proporzione all'età e all'esperienza, a mettere in atto un intervento di primo soccorso. Vi sono però delle situazioni che non è facile affrontare e richiedono un intervento del me-



dico o di personale sanitario. Bisogna sapere distinguere le une dalle altre. Nel corso di un'intervista venne chiesto allo scalatore Reinhold Messner se nel corso delle sue imprese non provasse mai paura. Rispose che la paura era fedele compagna delle sue scalate, e proprio grazie ad essa egli riusciva a riconoscere i pericoli e a superare gli ostacoli, rinforzando la sua volontà. La nostra società avanzata, caratterizzata da stimoli eccessivi e da ritmi spesso insostenibili (facciamo troppe cose e troppo in fretta) può scatenare degli stati d'animo non facilmente governabili. Uno dei più diffusi è lo

stato d'**ansia**. Essa si differenzia dalla paura che implica un pericolo oggettivo, reale, con il quale confrontarsi e di fronte al quale due sono le possibilità: la fuga o la lotta.

Cose vecchie come l'umanità. Quando si prova dell'ansia invece si sperimenta uno stato continuo e irrazionale di apprensione per un evento temuto e ingigantito nella mente (l'escursione in montagna del giorno dopo immaginata difficile) o, in certi casi, anche molto desiderato, come ad esempio l'attesa che precede l'incontro per la prima volta con una persona a cui teniamo molto.

I sintomi possono essere: nodo alla gola, batticuore, sudorazioni improvvise, senso di stordimento, respiro corto e affannoso, ... Dall'ansia si desidera fuggire e nel contempo si



LE USTIONI

A CURA DI MARCO LEONARDI E DARIO FONTANESCA - DISEGNI DI MARTINA ACAZI

Uno degli imprevisti più frequenti durante le nostre attività (Uscite, Campi, Missioni, ecc) sono di sicuro le bruciature, meglio dette ustioni.

Tutti prima o poi ci incappiamo; l'acqua bollente su mani o piedi, l'olio caldo che schizza o la classica fiamma del fuoco di bivacco.

Il loro trattamento è diversificato in base alla gravità. Infatti le possiamo classificare in tre grandi categorie che ad i nostri occhi si presentano in questa maniera:

I° grado: Arrossamento e gonfiore della parte interessata (eritema).

II° grado: Arrossamento e presenza di "flittene" (bolle).

III° grado: La pelle si presenta carbonizzata.

Di seguito troverete una tabella con le modalità d'intervento immediato, ed il trattamento secondario.



INTERVENTO IMMEDIATO

Lavare con acqua e raffreddare la parte ustionata. Coprire con garze sterili.

Si possono usare creme da banco che spesso contengono cortisone, ma l'importante è tenere pulita e coperta l'area interessata.

Lavare con acqua e raffreddare la parte ustionata. Non spaccare le flittene (bolle). Pulire l'ustione e coprire con garze sterili.

Si consiglia il trasporto dell'infortunato al pronto soccorso o alla guardia medica più vicina, per fare prescrivere da un medico il trattamento più adatto.

Lavare con acqua e raffreddare la parte ustionata. Non staccare parti di derma e/o tessuti carbonizzati. Coprire con garze sterili.

Trasportare immediatamente l'infortunato al più vicino pronto soccorso.



una forma dovuta a infezione grave, dove la pelle, invece di essere fredda e umida, è calda e secca: è lo shock settico.

Come si può rappresentare uno shock? Dal punto di vista trucco una cipria tipo "porcellana" sul volto e sulle mani possono dare l'idea del pallore. Una buona rappresentazione si ottiene anche colorando leggermente le labbra con un rossetto viola scuro (qualche prova vi permetterà di trovare l'effetto migliore). Più difficile rendere l'idea del sudore, dato che spruzzando goccioline d'acqua rischiereste di combinare guai con la cipria, esistono gel utilizzati per la fotografia di cibo che sono "asciutti" e durevoli, ma non sono di facile reperibilità. Anche qui la recitazione deve essere ben curata, senza esagerare: movimenti incerti, qualche passo barcollante, parole sconnesse, respiro affrettato e quindi cadere a terra (non si cade di colpo! Lo svenimento dello shock è piuttosto un afflosciarsi). Un attore particolarmente dotato riuscirà anche a mostrare il bianco degli occhi ruotandoli verso l'alto e tenendo le palpebre semichiusate, in modo da nascondere la pupilla, l'effetto è assicurato!

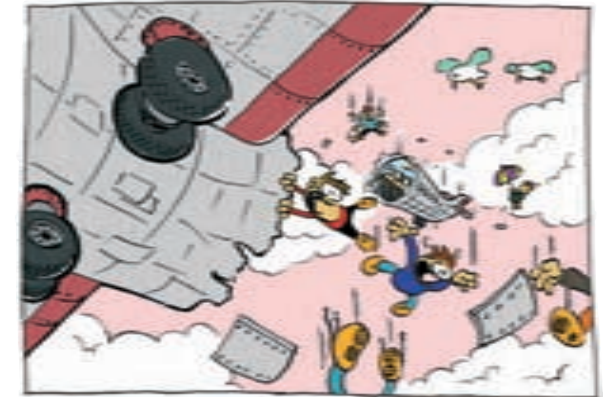


vorrebbero accanto persone che siano in grado di rassicurarci. Uno stato d'ansia protratto nel tempo può portare una persona a fuggire le situazioni immaginate dense di pericolo e può pregiudicare l'autonomia. Sul momento la rassicurazione può giovare, mantenendosi

calmi, tranquilli, facendo comprendere con tono pacato all'ansioso che la realtà non è come lui se l'immagina. L'ansia è però un disturbo che non è facile da riconoscere negli altri e da affrontare. Non esitate a ricorrere al medico di fronte a situazioni di questo genere.

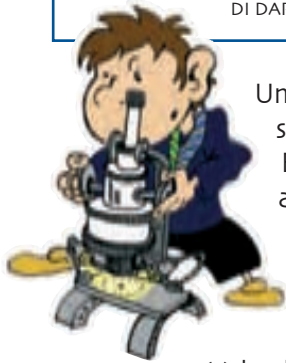
Più complicato l'attacco di panico, la "paura della paura", manifestazione che genera una sensazione di pericolo estremamente elevata. Possono essere presenti diversi sintomi contemporaneamente: palpitazioni, sudorazione, tremori di diversa intensità, senso di soffocamento o fiato corto, sensazione di asfissia, dolore al torace,

nausea o disturbi addominali, sensazione di perdita di equilibrio, di irrealtà o di essere distaccati da se stessi, paura di impazzire o di morire, formicolii in varie parti del corpo, brividi o vampate di calore... L'attacco di panico per essere riconosciuto come tale dovrebbe essersi sviluppato all'improvviso, raggiungendo la massima intensità in una decina di minuti. Inoltre dovrebbero essere presenti quattro o più dei sintomi su citati. Anche in questo caso è bene riconoscere i propri limiti come... ambulanziere e ricorrere al medico.



IL TRUCCO C'È E SI VEDE!

DI DARIO FONTANESCA - DISEGNI DI ISACCO SACCOMAN



Uno degli atteggiamenti sui quali Baden –Powell ha sempre insistito molto si basa sul concetto che un Esploratore o una Guida devono sempre sviluppare un acutissimo senso dell'osservazione.

Nasce infatti dall'osservazione attenta e scrupolosa dei particolari la capacità di imparare non solo il "come", ma spesso anche il "perché" avvengano certi eventi.

Volendo stimolare il Reparto o la Squadriglia con un gioco di simulazione di Pronto Soccorso o di Pronto Intervento (ma anche altri tipi di giochi), saremmo certamente costretti a "studiare" e comprendere lo sviluppo di certe situazioni e questo perché ciò che si presenta nel gioco deve assolutamente essere "veritiero": il colore del sangue arterioso è diverso da quello venoso, una frattura semplice è diversa da una frattura complicata o da una esposta, la puntura di una vespa è dissimile dal morso di una zecca, tutti questi eventi, generalmente sono caratterizzati da reazioni della cute, arrossamenti, versamenti ematici e via così.

Per creare un avvincente gioco di simulazione è dunque necessaria un'attenzione estrema ai particolari, alla realizzazione, all'utilizzo corretto del più adatto materiale per creare il più reale effetto (visivo, tattile e perché no, anche olfattivo...), qualunque "evento doloroso" dunque se ben osservato e studiato, potrà essere riproposto, basterà

porre attenzione alla scelta ed all'uso di trucchi, colori, materiali, oggetti che servono allo scopo di creare un trucco, talmente preciso nei particolari da sembrar vero.



E LO CHIAMANO SHOCK

DI MAURO BONOMINI - DISEGNI DI ISACCO SACCOMAN

Se notate una persona che comincia a barcollare, sbiancare, respirare affannosamente, parlare in modo sconnesso, magari addirittura, crollare a terra, e sentendogli il polso (con indice e medio posti sul collo dell'infortunato, appena sotto all'angolo della mandibola) percepite un battito con poca forza, accelerato, e una pelle fredda e sudata, allora siete probabilmente di fronte ad una persona in stato di shock. Questo è il termine medico comune per definire un problema di portata circolatoria del sangue, non più sufficiente ad irrorare il cervello. Le cause possono essere tante: da malattie e scompensi cardiaci, a perdita di liquidi (per sudorazione eccessiva, per diarrea o vomito), per un trauma, per un forte dolore improvviso, per una emorragia grave, per ustioni molto estese. Esiste anche

- In caso di shock l'intervento di primo soccorso più efficace è stendere la persona e rialzare le gambe più in alto del cuore, facilitando il ritorno del sangue verso di esso. Non rialzare mai la testa con cuscini, rendereste la respirazione più difficoltosa, anzi, meglio se essa è leggermente più bassa.
- È sempre necessario asciugare il sudore immediatamente, per evitare che il raffreddamento della cute porti a peggioramento della situazione.
- Ovviamente in caso di emorragia bisogna tamponare la ferita.
- D'estate sono frequenti gli shock dovuti a colpi di calore, dove i capillari periferici si dilatano per l'alta temperatura, causando un improvviso abbassamento della pressione sanguigna. Qui è necessario portare la persona infortunata all'ombra, raffreddare la fronte, asciugare il sudore e mettere sempre le gambe in alto.
- - In tutti i casi chiamare aiuto è doveroso.
- - Anche se si trattasse di un malessere passeggero, è bene far restare a riposo la persona per un po' di tempo, in modo che possa riprendersi bene, e fare in modo di sostenerla mentre si rialza (lentamente, per evitare ricadute).

quantitativo di sangue perduto è eccessivo inizia pallore, confusione mentale, calo delle forze, battito accelerato del cuore, sino allo svenimento e peggio.

Quindi di fronte ad una ferita la necessità primaria è quella di fermare l'emorragia, questo si ottiene comprimendola con un tampone di garza sterile (ricordate di non usare il cotone direttamente sulla ferita, meglio la garza!). L'uso del laccio emostatico, per quanto presente nell'immaginario di tutti, è da sconsigliare se non in casi disperati, in quanto blocca anche la circolazione nelle zone sane.

Altro rischio di una ferita è la contaminazione da parte dello sporco presente nell'ambiente: indispensabile, anche qui, lavare e disinfettare la ferita (meglio con disinfettanti che non bruciano). Se la ferita è molto larga, è possibile ravvicinare i bordi mediante l'uso di particolari cerotti (steri-strip sterili), da applicare dopo aver disinfettato e asciugato bene.

Per rappresentare una ferita, si può utilizzare un fondo di garza adesiva, appena rialzato, da ricoprire nei bordi con cerone e fondo tinta, usando un pastello rosso da carnevale per segnare il fondo

e mettendo sopra della marmellata di amarene, che utilizzeremo anche nelle parti intorno per simulare il sangue rappreso. Il pastello rosso va bene anche per disegnare graffi, ma bisogna fare attenzione a non esagerare e perdere così la sensazione di realtà. Si può utilizzare un colorante per alimenti rosso mischiato con un po' di farina per dargli consistenza. Esistono preparati (costosi) già pronti nei negozi di articoli teatrali.

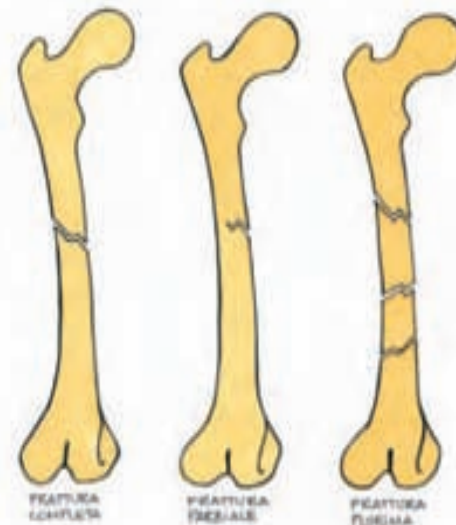
Per simulare un corpo estraneo, ad esempio un vetro, si utilizza plastica trasparente fissata sempre alla base di garza adesiva.



OGGI MI SENTO PROPRIO LE OSSA ROTTE

DI MAURO BONOMINI - DISEGNI DI SARA DARIO

Le ossa sono la struttura portante dei nostri organi interni (come il cranium che protegge il cervello e il torace che protegge il cuore e i polmoni) e sono il punto di attacco dei muscoli, dei tendini e dei legamenti. Quando un osso viene sottoposto a una forza eccessiva viene colpito violentemente da una frattura, in tutto o in parte. La rottura spesso comporta l'incapacità di muovere l'arto. I segni di frattura possono anche essere un gonfiore nella zona colpita, in alto o in basso, un dolore vero e proprio, un'alterazione della pelle, in questo caso non bisogna coprire la ferita, perché i monconi ossei possono uscire all'esterno, peggiorando la situazione. La perforazione della pelle, oltre a causare spesso emorragie (i vasi sanguigni passano vicino alle ossa), è una porta aperta per infezioni spesso gravissime.



Per rappresentare queste situazioni, in particolare la frattura esposta, con l'osso all'esterno, si può recuperare un vero osso... ovviamente non umano, vanno bene quelli che ci può fornire il macellaio. Per poterli utilizzare dobbiamo però eliminare tutte le tracce di carne e tendini, bollirli a lungo e quindi disinfettarli per bene. Per fissarli si fanno passare in mezzo ad un cerchietto di garza adesiva che farà anche da base per il trucco. Con cerone e fondo tinta solido copriremo la parte di garza visibile, mentre con marmellata di amarene o tempera rossa simuleremo il sangue ai bordi dell'osso e sul suo bordo esterno.

Le fratture più indicate per la nostra simulazione saranno quelle della gamba (tibia e perone) e del braccio (omero) o dell'avambraccio (radio e ulna).

Una frattura non esposta si può rappresentare con un piccolo "pacchetto" di garza.





za normale fissato con la garza adesiva. Il cerone e il fondo tinta dovranno però essere un po' più chiari al centro, per simulare la distensione dei tessuti. Una

gran parte, nella simulazione, giocherà anche la recitazione, con strilli di dolore anche per minimi movimenti dell'arto malato.

Come primo soccorso, le ossa fratturate si devono fissare con elementi rigidi esterni (rami o assicelle), che dovranno essere legati in modo da impedire anche i movimenti delle articolazioni a monte e a valle della frattura. Tra questi elementi e la pelle ricordiamo sempre di inserire un supporto morbido (ad esempio



un maglione) per evitare danni alla pelle.

Le fratture alle mani si fissano legando la mano ferita ad una palina rotonda (delle dimensioni di una pallina da tennis di stracci o di garza.

Le fratture di femore richiedono l'uso di una barella rigida, o di un'asse larga che sostenga il corpo e le gambe unite.

Le fratture costali, invece, non richiedono bendaggi o fissaggi, bisogna solo fare attenzione ai movimenti.



EMORRAGIE: CONOSCERE, INTERVENIRE, SIMULARE

DI MAURO BONOMINI - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

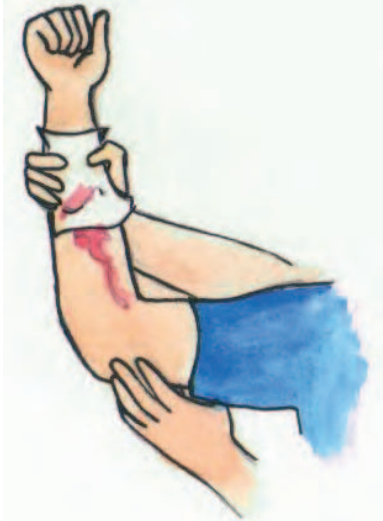
Il sangue è un tessuto fluido che, per il corpo umano, ha moltissime funzioni. La funzione vitale principale è quella di portare ossigeno alle cellule, che senza questo elemento non sono in grado di sopravvivere. Ma anche il trasporto di altri elementi, gli elettroliti, è di primaria importanza, visto che anch'essi sono basilari per le cellule.

Senza alimenti e senz'acqua si resiste qualche giorno, senza elettroliti poche ore, senza ossigeno pochi minuti. Il sangue viene trasportato nei vasi sanguigni ed è spinto con forza dalle contrazioni ritmiche del cuore. Quando i vasi sanguigni vengono tagliati, rotti o danneggiati il sangue defluisce o all'esterno o in cavità interne al corpo umano.

Il quantitativo di sangue presente nel corpo umano dipende dal peso della persona, in media sono circa 5-6 litri, il colore rosso è dato dal ferro contenuto nell'emoglobina, la sostanza che, all'interno degli eritrociti (globuli rossi), trasporta ossigeno e restituisce

anidride carbonica. All'interno del sangue ci sono anche elementi corpuscolari, come i globuli rossi e bianchi, e le piastrine, che svolgono un'importante funzione nella chiusura delle ferite.

Se la perdita di sangue (emorragia) non è eccessiva e si riesce a chiudere presto la ferita, l'organismo è in grado di recuperare senza grosse conseguenze, ma quando il



L'ULTIMO MESSAGGIO DI B.-P. AGLI ESPLORATORI

Cari Scout,

Se avete visto la commedia Peter Pan vi ricorderete che il capo dei pirati ripeteva ad ogni occasione il suo ultimo discorso, per paura di non avere il tempo di farlo quando fosse giunto per lui il momento di morire davvero. Succede press'a poco lo stesso anche a me, per quanto non sia ancora sul punto di morte, quel momento verrà, un giorno o l'altro; così desidero mandarvi un ultimo saluto prima che ci separiamo per sempre.

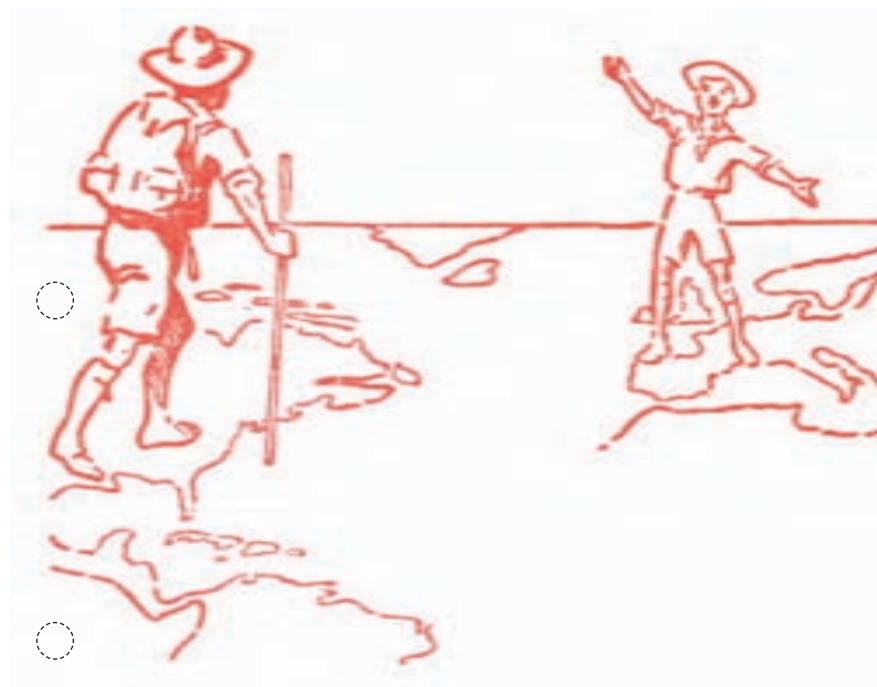
Ricordate che sono le ultime parole che udrete da me: meditatele. Io ho trascorso una vita molto felice e desidero che ciascuno di voi abbia una vita altrettanto felice. Credo che il Signore ci abbia messo in questo mondo meraviglioso per essere felici e godere la vita. La felicità non dipende dalle ricchezze né dal successo nella carriera, né dal cedere alle nostre voglie. Un passo verso la felicità lo farete conquistandovi salute e robustezza finché siete ragazzi, per poter essere utili e godere la vita pienamente una volta fatti uomini. Lo studio della natura vi mostrerà di quante cose belle e meravigliose Dio ha riempito il mondo per la vostra felicità. Contentatevi di quello che avete e cercate di trarne tutto il profitto che potete. Guardate al lato bello delle cose e non al lato brutto.

Ma il vero modo di essere felici è quello di procurare la felicità agli altri, cercate di lasciare questo mondo un po' migliore di quanto non l'avete trovato e, quando suonerà la vostra ora di morire, potrete morire felici nella coscienza di non aver sprecato il vostro tempo, ma di avere fatto del vostro meglio. «Siate preparati» così, a vivere felici e a morire felici. Mantenete la vostra Promessa di Scout, anche quando non sarete più ragazzi, e Dio vi aiuti in questo.

Il vostro amico

Baden Powell e Gilwell

Venticiseiesima chiacchierata CIVISMO



CIVISMO

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento editoriale:

Paolo Vanzini

Grafica e

impaginazione:

Roberto Cavicchioli

Testi di:

Chiara Beucci

Lucio Costantini

Chiara Fontanot

Francesco Iandolo

Francesco Scoppola

Disegni di:

B.-P.

Chiara Beucci

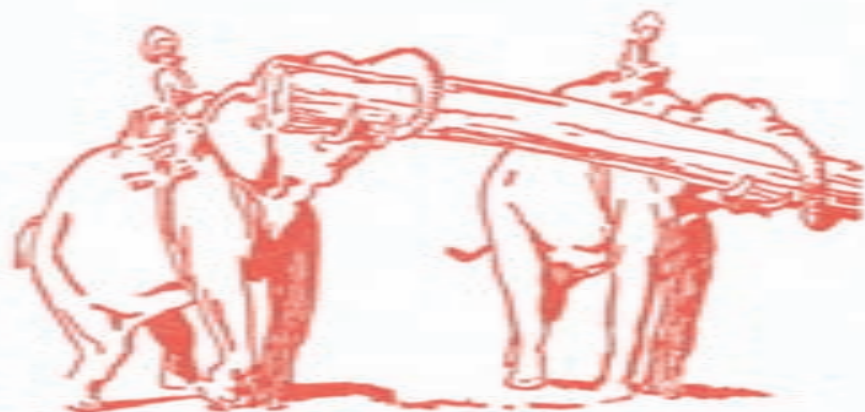
Sara Dario

Anna Demurtas

Chiara Fontanot

Sara Palombo

In questa chiacchierata, che conclude Scouting per ragazzi e Baden-Powell riprende le prime righe del libro: "Immagino che ogni ragazzo desideri rendersi utile alla sua Patria in un modo o nell'altro". Il testo ha più di cent'anni. Tuttavia i concetti espressi dal nostro fondatore sono attualissimi. Il suo è un esplicito invito rivolto a voi ragazzi perché cerciate di rendere il mondo migliore di quanto non lo abbiate trovato. Per poterlo fare è indispensabile prepararsi al proprio ruolo di futuri cittadini, facendo del civismo - che B.-P. definì "attivo attaccamento alla comunità" - uno degli atteggiamenti caratteristici di uno Scout. B.-P. vi esorta a essere simili ai mattoni di un muro, ognuno dei quali sopporta la sua parte di carico. Basta che un solo mattone si sgretoli per compromettere la solidità della parete: un invito a fare la vostra parte con serietà a partire dall'impegno quotidiano nella scuola, alimentando la consapevolezza che le pareti scolastiche sono il luogo in cui porrete le basi per costruire le vostre conoscenze che vi torneranno utili più



cose dette prima di iniziare il gioco.

Se il ricevitore sa rispondere in modo corretto alla domanda, può rilanciare la pallina ad un altro giocatore, rivolgendogli a sua volta una domanda su se stesso, altrimenti viene eliminato.

Il gioco può continuare per quanto tempo si vuole, oppure fino ad eliminazione di tutti i giocatori, tranne uno che risulterà vincitore del gioco. Cerca di capire a quale altro giocatore si riferisce ciascuno di essi.

LA PUBBLICITÀ

Materiale occorrente: carta e penna

Numero di giocatori: una o più squadriglie

Il Capo gioco, prima di iniziare il gioco, deve preparare per ciascun giocatore un foglietto sul quale scrive il nome di un oggetto, il più bizzarro possibile (l'aspirafiora, lo sbucciava, lo stirarughe...).

All'inizio del gioco ciascun giocatore pesca un di questi foglietti, legge l'oggetto scritto, senza rivelarlo agli altri giocatori.

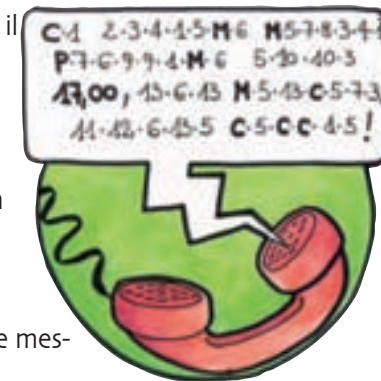
Il gioco consiste nel "pubblicizzare" agli altri giocatori il proprio oggetto senza dirne il nome o una parte di esso (ad esempio nel caso dell'aspirafiora non si possono usare le parole "aspirare" e "fiora"). È possibile aiutarsi con il mimo per far capire agli altri giocatori quale oggetto si sta pubblicizzando.

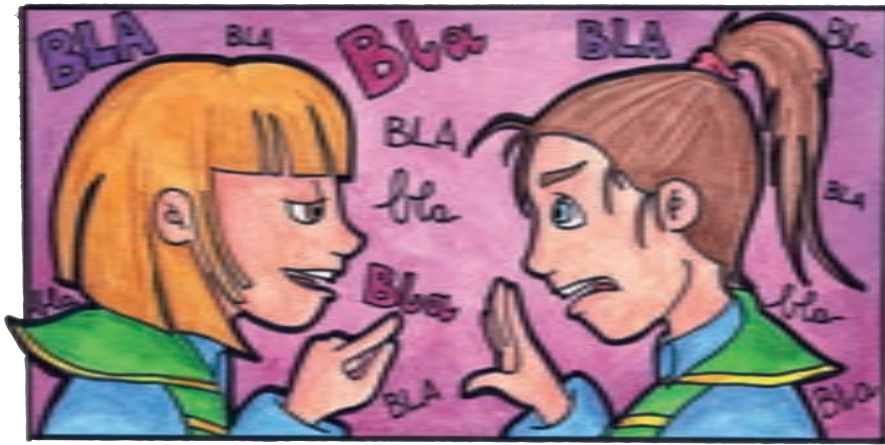
Il primo giocatore che indovina l'oggetto sarà il prossimo a pubblicizzare il proprio.

Il gioco risulterà tanto più divertente quanto più ciascun giocatore riuscirà a proporre il proprio oggetto come qualcosa di utile e indispensabile agli altri, cercando di venderlo, non semplicemente cercando di far capire cos'è.

La telefonata del capo squadriglia

La linea telefonica è un po' disturbata... Quale messaggio ha per te il capo squadriglia?





Si passa quindi ad un'altra coppia di giocatori e si ripete il gioco. È possibile organizzare un vero e proprio torneo di "litigate", al termine del quale verrà decretato il campione più chiacchierone.

RISPONDI TU PER ME

Materiale occorrente: una pallina

Numero di giocatori: una o più squadriglie

È un gioco utile per esercitare le nostre capacità d'ascolto ma anche la nostra memoria.

Può essere proposto anche in gruppi nuovi, per migliorare la conoscenza reciproca.

Prima di iniziare il gioco vero e proprio ciascun giocatore avrà 30 secondi per raccontare qualcosa di sé, che non sia visibile e che riguardi possibilmente aspetti del carattere, gusti, interessi...

I giocatori sono seduti in cerchio e uno di essi tiene in mano la pallina.

Al "Via" il giocatore lancia la pallina ad un altro facendogli una domanda, ad esempio: "Qual è il tuo peggior difetto?".

Il giocatore che riceve la pallina, a questo punto, non deve rispondere basandosi su se stesso, ma sul giocatore che ha lanciato la pallina.

Le domande devono riguardare possibilmente le



avanti nella vita. Un discorso non facile, lo so, ma che ogni Scout che si rispecchi nella Legge dovrebbe aver presente.

Baden-Powell suggerisce saggiamente, una volta che siate divenuti maggiorenni, di resistere alle lusinghe di questo o quell'uomo politico e, prima di scegliere un partito o un altro al fine di esprimere il voto, di soppesare bene se qual raggruppamento stia agendo per il bene di tutti; esorta anche a non tenere in alcun conto le idee estremistiche in quanto "assai di rado valgono qualche cosa".

Se avrete la pazienza di sfogliare Scouting per ragazzi proprio in queste pagine vi imatterete in un disegno dell'autore che rappresenta due elefanti birmani che collaborano per sollevare dei tronchi. La didascalia dice: "Gli elefanti di Burma possono insegnare

una lezione a tutte le nazioni del mondo: lavorando insieme possono trasportare i carichi più pesanti". Un invito a superare le differenze tra i vari Paesi, cercando piuttosto di gettare dei ponti verso di essi tramite l'amicizia, atteggiamento capace "di impedire guerre future", unico garante di una pace durevole.

Il richiamo ai raduni internazionali, il jamboree, esprime una felice idea anticipatrice di B.-P.: in essi egli vedeva una grande, splendida opportunità per abbattere tutte le barriere, linguistiche, sociali, religiose, razziali, psico-fisiche e un chiaro messaggio di pace che i giovani di tutto il mondo potevano mandare ai governanti delle nazioni.

Il fondatore riteneva che lo Scouting potesse formare dei cittadini partecipi e attivi, tolleranti e rispettosi, pronti ad assumersi la loro responsabilità per il bene della comunità, da quella piccola della classe, della scuola, del quartiere, a quella della città, fino a quella più ampia della propria patria e del mondo intero. Baden-Powell sapeva guardare lontano. Condividiamo il suo pensiero. Il mondo in cui viviamo ha bisogno di gente operosa. Per promuovere il bene di tutti. Dimostrandolo con i fatti. Da Scout.



IL NOSTRO GOVERNO

DI FRANCESCO SCOPPOLA - DISEGNI DI SARA DARIO

Che forma politica ha la tua Squadriglia? Hai un Capo Squadriglia che ti comanda come se fosse un sovrano assoluto? Oppure ogni Esploratore ha diritto di parola e di contributo come se fossimo in democrazia? O ancora tu hai la possibilità di discutere, ma poi tanto decide sempre lui?

La Squadriglia ricalca, o almeno dovrebbe ricalcare, un perfetto esempio di democrazia partecipata in cui ognuno, con il proprio contributo, favorisce la scelta delle Imprese, collabora con gli altri, svolge il proprio incarico.

In tutte le democrazie c'è qualcuno che governa o forse nel nostro caso è meglio dire che coordina e guida: si tratta del Capo Squadriglia che, grazie all'esperienza e alla responsabilità acquisita nel tempo, guida il gruppo favorendo la crescita di tutti, ascoltando e supportando

i più piccoli, facendo in modo che le nozioni apprese nel tempo diventino patrimonio di tutti.

Il Capo Squadriglia si colloca al vertice di questa struttura democratica ed è aiutato dal Vice Capo che, collaborando con lui, lo aiuta nella ricerca e nel confronto delle decisioni utili a tutta la Squadriglia partecipando all'animazione della Squadriglia. Il Vice è l'elemento di continuità della Squadriglia e si prepara,

4



A ciascuna parte vengono dati 10-15 minuti per prepararsi al processo (domande, testimonianze...). Poi i giocatori si dispongono proprio come in un tribunale: l'imputato al centro, la giuria a fianco del giudice e i due avvocati con rispettivi testimoni a destra e a sinistra dell'imputato.

Il Giudice elenca i capi d'accusa dei quali è accusato l'imputato e parte il processo. È molto importante che il Giudice mantenga l'ordine e guidi il dibattito, dando la parola ad una parte e all'altra, gestendo interrogatori e contro interrogatori e prestando attenzione ai tempi.

Il ruolo degli Avvocati potrebbe essere assegnato a Capi squadriglia, in modo che questi abbiano l'occasione di esercitarsi nel parlare di fronte ad un gruppo e nel farsi ascoltare. Dopo le arringhe finali dei due Avvocati, la Giuria potrà emettere il verdetto.

IL DISCORSO

Materiale occorrente: carta e penna per ciascun giocatore

Numero di giocatori: due o più squadriglie

I due Capi squadriglia si dispongono ai lati opposti di una stanza, gli squadriglieri si siedono al centro. Al "Via" del Capo gioco, un Capo squadriglia deve iniziare a parlare di un argomento a sua scelta cercando di catturare l'attenzione del pubblico seduto al centro della stanza.

I due Capi avranno la possibilità di parlare del proprio argomento per 30 secondi ciascuno, alternandosi nella discussione al segnale di un fischio da parte del Capo gioco. Dopo cinque minuti ha termine il discorso e il pubblico ha la possibilità di scrivere sul proprio foglio la maggior parte dei concetti espressi da ciascun Capo squadriglia nel proprio discorso. Vince il giocatore del quale viene ricordata la maggior quantità di concetti espressi.

LA LITIGATA

Numero di giocatori: quanti si vuole divisi a coppie

In questo gioco la difficoltà consiste nel riuscire a non farsi distrarre e a non perdere il filo del discorso. Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Al "Via" ciascun giocatore inizia a parlare all'altro. Non vince chi urla più forte, ma chi riesce a parlare per più tempo possibile senza farsi distrarre dalla voce dell'avversario.

Il giocatore che per primo si blocca o inceppa nel discorso o ripete una stessa frase viene eliminato.



13

GIOCHI PER IMPARARE AD ASCOLTARE E FARSI ASCOLTARE

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI SARA PALOMBO

TELEFONO SENZA FILI A SORPRESA

Materiale occorrente: carta e penna

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Questo è un gioco che sfrutta l'effetto sorpresa: dobbiamo essere pronti ed attenti in ogni momento, perché non sappiamo quando e da chi ci verrà recapitato il messaggio.

Il capo gioco sceglie una parola o una frase, facendo attenzione a non farsi vedere dagli altri giocatori, e, in un momento qualsiasi della riunione, la sussurra all'orecchio di un altro giocatore. La parola o la frase non potrà essere ripetuta più volte allo stesso giocatore. Questo giocatore a sua volta dovrà trasmettere il messaggio ad un altro giocatore. Per evitare che il messaggio venga sussurrato più volte alla stessa persona, assieme al messaggio viene fatto circolare un foglietto sul quale ciascuno scrive il nome della persona che glielo ha trasmesso; si creerà così una lista di persone da "evitare".

Il gioco termina quando il messaggio ritorna al capo gioco. Se i giocatori sono molti è possibile far partire più di un messaggio diverso, differenziando i due percorsi facendo passare due biglietti di colore diverso.



IL TRIBUNALE

Materiale occorrente: carta e penna

Numero di giocatori: due o più squadriglie

È una sorta di gioco di ruolo nel quale ciascun giocatore interpreta un parte. Sono necessari: un Giudice, interpretato possibilmente dal Capo Gioco, un Imputato, un Avvocato dell'accusa, un Avvocato della difesa e la Giuria, composta da non più di 10 persone. Se i giocatori sono numerosi è possibile assegnare tre Testimoni all'accusa e tre alla difesa. Il gioco si basa su una storia inventata appositamente per il gioco, oppure su un racconto (stile Sherlock Holmes).



nell'esperienza, a prendere successivamente il posto del Capo.

All'interno della Squadriglia ogni Esploratore e Guida assumono uno specifico incarico, proporzionato al proprio sentiero. Gli incarichi, come se fossimo in un ipotetico Governo, sono dei settori che si affidano singolarmente ai componenti della Squadriglia. Avremo così il **magazziniere** che curerà il materiale e verificherà che le casse si trovino in ordine; il **tesoriere** che gestirà al meglio il budget della Squadriglia; il **guardiano dell'angolo**, custode della pulizia e dell'ordine; l'**infermiere** sempre pronto con la cassetta del pronto soccorso di Squadriglia; il **cuciniere** che sa cucinare con varie tecniche e riesce ad improvvisare un lauto pasto con pochi ingredienti; il **mercurio** che organizza la catena telefonica e si occupa di far circolare rapidamente le informazioni.

In questo "governo" può capitare che, in occasione di alcune Imprese messe in piedi dalla Squadriglia, si assegnino dei **posti d'azione** e cioè dei compiti legati solo all'Impresa.

Compiti che termineranno al momento della verifica.

E come in tutte le democrazie che si rispettino, vi è un momento in cui ci si confronta tutti insieme per prendere delle decisioni e compiere scelte. Stiamo parlando del **Consiglio di Squadriglia**.

Nel Consiglio di Squadriglia (che si deve riunire almeno una volta al mese), la Squadriglia prende le decisioni, discute le imprese, verifica il sentiero di ognuno, assegna gli incarichi e gli eventuali posti d'azione. E' forse il momento più importante in cui ci si guarda tutti negli occhi, con le proprie responsabilità e la possibilità di assumersi dei compiti.

Questa dovrebbe essere la Squadriglia, la tua Squadriglia: una grande **palestra di politica** in cui ognuno contribuisce, dice la sua, s'impegna per portare a casa un buon risultato crescendo insieme agli altri, una democrazia di tutti, una bella democrazia.



UN'IMPRESA DI CIVITAS IO, ESPLORATORE E GUIDA DELLA MIA CITTÀ

DI FRANCESCO IANDOLO - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

Sabato ore 18 – Riunione di Reparto

È da inizio anno che i nostri Capi Reparto ci stanno parlando del nostro impegno nel quartiere, non possiamo sempre stare reclusi nella nostra sede. Insomma, da quello che dicono sembra che non basta pitturare il proprio angolo di squadriglia per diventare un Buon Cittadino.

E allora siamo tutti concordi che serve qualcosa di grande per dimostrare a noi stessi e agli altri il nostro impegno "civico". E cosa c'è di meglio di un'Impresa?

Iniziano a uscire le prime idee: c'è chi pensa a passare un pomeriggio con gli anziani, chi invece pensa di animare un po' la casa famiglia che è di fronte alla nostra sede.

Eppure i nostri Capi Reparto non sembrano convinti dalle proposte: "Queste sono tutte idee nobili, ma **state volando troppo basso**. L'impresa è qualcosa di grande, è qualcosa che resterà nel tempo non solo a voi stessi che l'avete realizzata, ma a chiunque altro potrà essere utile".

Grazie a quelle parole iniziamo a pensare davvero in grande. Siamo orientati su qualcosa che serva al nostro quartiere ma realizzato insieme ai nostri concittadini. Insomma, dovremo diventare una sorta di capi-cantiere.



LA PROGETTAZIONE

Poco distante dalla nostra sede c'è un parco comunale da troppo tempo dimenticato, dove nessuno può più entrare a causa dell'incuria. Erba alta, panchine rotte, la strada non si distingue più dalle aiuole e gli alberi ormai sono davvero pochi. E allora perché non **metterci in gioco per sistemarlo**? Decidiamo di di-

gazzi e alle ragazze, soprattutto nell'età in cui sono Esploratori o Guide, ma anche dopo, l'opportunità per poter andare controcorrente. Non per partito preso, ma nella convinzione che non è sempre vero che ciò che dice, o vuole la maggioranza, sia utile, vantaggioso, sano, veritiero.

Inoltre il procedere controcorrente implica il desiderio di voler sapere che cosa ci sia al di là delle colline: aumenta cioè la sete di conoscenza, **spinge a tentare nuove esplorazioni**, nuove avventure.

Se lo Scout è l'uomo dei boschi, come amava dire Baden-Powell, questo dovrebbe essere un piacere da coltivare.

Uno Scout in gamba dovrebbe essere in grado di ascoltare, nel significato più ampio della parola: porsi cioè in atteggiamento partecipe e attento non solo con le orecchie, ma anche con gli altri sensi; di più: con il cuore. Saper "ascoltare" è la premessa per poter comprendere, farsi un'opinione diretta e personale, non superficiale, sulla realtà intorno. **L'ascolto è fratello dell'osservazione**, atteggiamento che ogni scout che ami definirsi tale dovrebbe saper coltivare. Se so ascoltare, osservare, apro le premesse per il passo successivo: la deduzione, che Baden-Powell definisce "trovare un significato a ciò che ho visto" (13a chiacchierata). Quello successivo ancora l'azione. Il che significa apprendere per gradi, grazie anche all'esperienza, a **ragionare con la propria testa**.

Sottraendosi al fascino delle opinioni altrui che spesso condizionano il nostro stile di vita, i nostri orientamenti e ci portano lontano da quello che percepiamo nella profondità del nostro animo. La nostra società ha estrema necessità, anche tra i giovani, di persone autonome, vitali, creative e che mettano a disposizione le loro qualità per il bene di tutti. Che bello se l'esempio venisse proprio dagli Scout e dalle Guide! Andare controcorrente allora diventerà un piacere profondo!



IL PIACERE DI ANDARE CONTROCORRENTE

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI SARA PALOMBO



Avete mai provato a pagaiare controcorrente? E' un'esperienza faticosissima, ma entusiasmante. Anni fa alcuni amici rover ed io costruimmo un paio di kajak. L'intelaiatura era di listelli di legno, il rivestimento di tela impermeabile. Robusti e flessibili insieme. Li collaudammo discendendo le acque tranquille verde smeraldo di un fiume della Bassa friulana che sfociava nella laguna di Marano. Non contenti, un'altra volta volemmo provare a remare controcorrente. Risalire un altro corso d'acqua fu molto faticoso: a volte ci pareva di non progredire affatto ed eravamo preda

dello sconforto, ma riuscimmo a raggiungere la meta. La soddisfazione fu enorme anche se eravamo stremati. Credo che quell'esperienza per noi volle dire molto per il significato che racchiudeva: **andare nella direzione opposta nonostante la fatica**, nel convincimento di raggiungere la meta attesa. Vi fa venire in mente nulla l'ostinata navigazione di Cristoforo Colombo? Quel suo voler raggiungere "l'Oriente attraverso l'Occidente"?

Sono convinto che lo scoutismo offra ai ra-



viderci in diversi gruppi per far fronte a tutte le necessità. È fondamentale avere un gruppo autofinanziamento che dovrebbe assicurare l'acquisto di attrezzi nuovi e, con la collaborazione dei Capi Reparto, dovrebbe chiedere l'aiuto del comune per le spese più grandi. Alcuni si dovranno occupare della comunicazione e del "reclutamento" di cittadini volenterosi a collaborare. Poi avremo sicuramente bisogno di buoni falegnami e di qualche giardiniere. Dopo un nostro primo sopralluogo abbiamo stilato il nostro progetto e ora siamo davvero pronti a partire.

REALIZZAZIONE

L'autofinanziamento era andato molto bene, avevamo potuto acquistare tutti gli attrezzi necessari. Anche il comune ci aveva assicurato il proprio sostegno per quest'importante Impresa. Il gruppo della comunicazione aveva deciso di indire la "Giornata Verde Avventura" e dopo qualche resistenza erano riusciti a raccogliere un bel po' di adesioni alla fine delle messe e andando casa per casa. Finalmente è arrivata la domenica della "Giornata Verde Avventura" e sono tanti i cittadini che ci sono venuti ad aiutare. Ognuno munito di rastrello, falce e tutto il necessario per pulire il parco. Gli aspiranti falegnami, che avevano già preso tutte le misure, nei giorni precedenti hanno preparato tutto l'occorrente per il montaggio delle panchine rinnovate. Ci abbiamo messo quasi una giornata di lavoro, interrotta solo da una breve



pausa pranzo, per riuscire a dare una nuova vita a quello che abbiamo rinominato "Parco dell'Amicizia" e che sarà ricordato per sempre grazie a quegli alberi che abbiamo piantato tutti insieme attorno alla rosa dei venti da noi realizzata.

Ci abbiamo messo quasi una giornata di lavoro, interrotta solo da una breve

pausa pranzo, per riuscire a dare una nuova vita a quello che abbiamo rinominato "Parco dell'Amicizia" e che sarà ricordato per sempre grazie a quegli alberi che abbiamo piantato tutti insieme attorno alla rosa dei venti da noi realizzata.



INTERNAZIONALE INSIDE PREPARARSI A DIVENTARE BUONI CITTADINI

TESTO E DISEGNI DI CHIARA BEUCCI

Nella 26ª chiacchierata, il nostro BP, ci lancia l'ultima sfida: essere dei buoni cittadini.

Consiglio di rileggerla questa parte di "Scoutismo per ragazzi", io ci ho trovato tanta attualità.

Credo che la prima cosa importante da tenere bene a mente è che **questo mondo è l'unico che il Signore ci ha donato** e che vale la pena, sempre, fare di tutto perché sia un posto migliore, una casa per tutti. Quindi non esiste il "mio" o "tuo" mondo, ma solo "nostro" e se tutti insieme riusciamo a guardare la realtà con queste lenti speciali, molto può cambiare.

Pensare al nostro mondo, e al ruolo che ognuno di noi dovrebbe rivestire in esso, è fondamentale... ma si sa che gli Scout non sono dei teorici, per fortuna, sono gente pratica, che preferisce "fare". Ma da dove iniziare?



Potremmo fare un autofinanziamento e raccogliere dei soldi oppure con un banco alimentare riempire carrelli di alimenti da spedire ai bambini poveri dell'Africa, per esempio. Ottimo, certo.

Però... **ti sei mai guardato intorno?** Nel tuo quartiere, in quella zona un po' lontana dal centro... sei sicuro che tutto quello che hai raccolto con il tuo lavoro debba essere spedito così lontano? Ti sarai sicuramente accorto che le nostre



città si sono tinte di mille colori, i colori di paesi lontani e culture diverse dalla nostra.

Pensa cosa potrebbe significare per te lasciare l'Italia, perché c'è una guerra, o perché con i tuoi genitori non avete abbastanza da mangiare..., per andare a vivere in uno Stato lontano, con una lingua diversa e usanze ancora più diverse... una bella sfida, senza dubbio!

Non ti farebbe piacere trovare intorno a te adulti, ragazzi e bambini che si mostrano accoglienti, gentili e che condividono con te, non solo cibo e un riparo, ma anche la voglia di conoscersi e stare insieme?

Per rendere "nostro" questo mondo bisogna partire dal nostro vicino di casa, sia esso un concittadino finito in povertà, un bambino che viene da lontano, una signora che aiuta la nonna a casa. È nel superamento dei confini, soprattutto quelli culturali, che sta il vero voler bene al mondo! **Nel farsi fratello dell'altro, nell'essere vicino e accogliente.**

Pensa come tutto potrebbe essere tutto più semplice, bello e pieno di serenità se ognuno di noi facesse il suo dovere di buon cittadino... B.-P. ci dice che siamo come mattoni di un muro. Se ognuno di noi fa bene il suo essere mattone il muro reggerà, ma se qualcuno si sottrae, costringe gli altri a caricarsi di troppo peso e, ahimè, a sgretolarsi.



C'è una canzone molto bella ("Canzone dell'appartenenza" - Giorgio Gaber) che dice "Sarei certo di cambiare la mia vita se potessi cominciare a dire NOI..."

Ecco, sveglia l'internazionale che è in te e prova a sostituire quell'odioso IO...IO...IO... e guardati intorno, troverai dei meravigliosi TU da conoscere, formando, così, dei NOI!

Teniamo ben aperti gli occhi per guardarci intorno, le mani per saper accogliere i vicini e, soprattutto, un bel cuore aperto per saper voler bene a chiunque è con noi in questo NOSTRO mondo!



Le ali dei leali

Era da un po' che guardavo il fazzolettone di Davide. C'era una spilletta che raffigurava un paio di ali. Brillavano perché erano state fatte con un metallo lucente. E mi piacevano davvero tanto. Allora ho chiesto a Davide di prestarmele ma la risposta è stata negativa, ed anche con una certa fermezza. Mi ha spiegato che quelle ali erano il dono del suo più caro amico che gliel'aveva regalate in una occasione speciale. E allora gli ho chiesto: "Come mai proprio le ali?"

La risposta mi aveva lasciato a bocca aperta. Davide mi aveva spiegato che le ali erano il **simbolo degli amici leali**. Lo ammetto, non ho capito subito il legame, ma Davide è stato paziente e me lo ha spiegato per bene. Un'amicizia vera, forte e sana si basa sulla lealtà. E' l'onesta di fondo che c'è nel rapporto con l'altra persona che rende l'amicizia speciale. Ma come si fa ad essere leali? La lealtà nasce da una "educazione alla legalità". Cerco di spiegarmi meglio. Essere leali vuol dire essere puri, essere onesti, non piegarsi ai propri interessi e tornaconti. Insomma, essere leali vuol dire essere persone serie.

Abbiamo la possibilità sin da piccoli di imparare la lealtà. Cominciamo con i primi giochi. Perché quando giochiamo siamo tenuti a rispettare le regole. Regole che, molto spesso, non sono così ligie e potrebbero anche essere infrante. Quando giochiamo a palla scout, ad esempio, e siamo tenuti a fare solo tre passi con la palla in mano, dobbiamo farlo anche quando l'arbitro è



distratto e non ci guarda. Perché il fine ultimo della partita non è far vincere a tutti i costi la nostra squadra.

Lo scopo della partita è vincere rispettando le regole. Davide mi stava spiegando, insomma, tante belle cose. Effettivamente non potevo dargli torto.

Ma ancora continuavo a non capire come mai le ali erano associate ai legami leali di amicizia. Oltre al gioco di parole, naturalmente: quello era più che chiaro.

Mi mancava l'ultimo passaggio!

In ultimo, allora, Davide mi spiegò che quando due persone sono leali, **quando gli amici sono leali, l'amicizia vola in alto**. Diventa un rapporto unico e sincero che non teme niente, perché diventa forte. Ecco spiegato allora l'arcano delle ali per gli amici leali. Mi sono messa di buona lena, allora, e ho costruito una dozzina di spillette con le ali disegnate. E sapete cosa ci voglio fare? Me le porterò dietro al prossimo Jam e le regalerò a tutte le persone che giocheranno in modo leale le partite del torneo che verrà organizzato.





L'uniforme e non solo

Finalmente arriva la fine della settimana: é sabato e _____ (scrivi il tuo nome) esce da scuola con un'insolita fretta. Dribbla un paio di amici sulle scale, rischia di inciampare un paio di volte; prende le chiavi del lucchetto, sfila la bici e via di corsa verso casa. Un veloce piatto di pasta e subito di fronte all'armadio. E' un fine settimana di uscita di Reparto e lo zaino va preparato!

1 L'uniforme a casa mia:

- A So perfettamente dove si trova, dato che l'ho riposta pulita e ordinata dopo lo scorso incontro
- B Dovrei averla qui in questo armaaaaaaiutoooo!
- C Uff, mai che riesca a trovare qualcosa in questa casa

2 L'uniforme:

- A Penso sia relativamente importante, molto meglio essere scout dentro
- B Non ha molta importanza
- C Cerco di averla in ordine, in fondo ho scelto io di essere scout

3 Quanto cerco di avere un'uniforme perfetta, anche nei minimi dettagli?

(1 per nulla, 8 al massimo)
1 2 3 4 5 6 7 8

4 La tua squadriglia in uniforme somiglia di più a:



Dopo aver preparato lo zaino e indossata l'uniforme, eccomi pronto per uscire di casa.

5 Quando vado in giro da solo in uniforme:

- A Mi vergogno un po' ma non troppo
- B Ne sono orgoglioso
- C Cerco sempre di camuffarmi

6 Guardando gli occhi di chi incontro

- A Vedo cenni di stima
- B Vedo cenni di stupore
- C Vedo cenni di scherno
- D

7 Le parole che sento pronunciare dalle persone che incontro quando sono in uniforme

.....
.....

Penso che le persone degli scout conoscano

- A Solo poche cose, esatte ma non esaustive
- B Quasi nulla, solo pregiudizi
- C Abbastanza

Hai mai dedicato del tempo a spiegare ai tuoi conoscenti qualcosa degli scout?

- A Si
- B No

Di fronte a comportamenti poco amichevoli

- A Cerco di far finta di niente
- B Rispondo in modo maleducato
- C Rispondo ma cercando di attaccar bottone e magari spiegare qualcosa

In generale penso che comportarsi secondo lo stile scout

- A Sia importante sia per il mio gruppo che per il movimento scout
- B Sia dannoso nel rapporto con le persone che non sono scout
- C Sia indifferente nel rapporto con le persone che non sono scout

Cosa potrei fare per dare un'impressione migliore alle persone che incontro che non sono scout?

.....
.....

Altro da segnalare?

.....
.....

Potete rispondere a queste domande da soli o con la vostra/o Squadriglia/Reparto. È una buona occasione per pensare e discutere! È poi importante che ci comunichiate i risultati: potete farlo via mail all'indirizzo scout.avventura@agesci.it oppure direttamente on line visitando il sito <http://bit.ly/aYoL2e>



EUROLIFE

Dal 27 Dicembre 2009 al 2 Gennaio 2010 a Rieneck, in Germania, si è svolto EUROLIFE 03, evento internazionale che ha coinvolto ragazzi e ragazze, provenienti da Italia Portogallo, Germania, Finlandia, Inghilterra, Irlanda ed eccezionalmente dagli Stati Uniti.

Quest'anno il Waggs (World Association oh Girl Guides and Girl Scouts) compie 100 anni e come poterli festeggiare meglio se non il giorno di capodanno?

Abbiamo portato con noi foto, cartoline, fazzolettini, piatti tipici da poter offrire agli altri partecipanti.



Il periodo di preparazione è volato. Dopo un intero giorno di viaggio eccoci in una terra sconosciuta ad incontrare altre ragazze di nazionalità più disparate.

Fino al momento in cui non siamo arrivate a Rieneck con la nostra pattuglia non avevamo idea di quello che ci avrebbe aspettato.

Il primo impatto ci ha trovato disorientate, perché il clima non sembrava dei migliori.

Sapevamo sin dall'inizio che la conoscenza della lingua sarebbe stata molto importante dal momento che, per aiutarci a socializzare, ci hanno divise in pattuglie internazionali e in stanze "miste". La lingua parlata era l'inglese.

Le pattuglie internazionali sono state occasione di scambio culturale, avendo a che fare con ragazze, oltre che di altre nazionalità, anche di età differenti.

Il motto che ha unito i partecipanti è stato "Together we can change our world" - "Insieme possiamo cambiare il nostro mondo". È d'altro canto l'obiettivo delle Guide e degli Scout: mettere a disposizione le loro risorse



per creare un mondo migliore, soprattutto per essere dei cittadini attivi della società.

L'attività più significativa è stata senza dubbio quella in cui ci è stato insegnato come organizzare una protesta perché è importante farsi sentire in un mondo che cambia! I partecipanti hanno sviluppato dei progetti di diffusione e sensibilizzazione su argomenti dolenti comuni in tutto il mondo: l'educazione, l'ambiente, l'HIV. Il tutto coronato dalla cerimonia del centenario, dalla cena internazionale, da giochi e musica, dal corso di arrampicata e naturalmente dalla cena di gala del 31 dicembre in attesa dell'anno nuovo!

La presenza di ragazze di religioni diverse ha certamente influito sul fatto che l'unico momento comune di spiritualità di gruppo è stato celebrato il primo Gennaio, con il rinnovo della Promessa e il ricordo di cent'anni prima.

Quello che ci è rimasto più impresso nel cuore è stato vedere così tante persone unite da un unico simbolo e da un'unica legge.

*Buona Caccia e Buona Strada
Angela, Caterina, Enrica, Gaia, Giorgia, Silvia*



Ogni Promessa è Debito

DA AVVENTURA N. 23

“Prometto di esserti fedele sempre e di amarti e onorarti per tutta la vita”. I miei più cari amici si sono sposati ieri e questa frase mi è rimasta in mente. E sapete perché? Perché assomiglia squisitamente ad uno degli articoli della nostra legge, il primo.

LA LEGGE NEL MONDO

B.-P. : A scout's honours is to be trusted

Italia: La guida e lo scout pongono il loro onore nel meritare fiducia

Cile: La guida e lo scout meritano fiducia perché sono responsabili

Germania: Come guida/scout voglio essere onesta/o e degna/o di fiducia

Polonia: una guida/uno scout compie conscientemente i doveri che derivano dalla Promessa

Svezia: Una guida/uno scout è onesta/o e degna/o di fiducia

Liberamente tratto da:

“Legge Scout legge di libertà” Ed. Fiordaliso

Quando decidiamo di entrare a far parte del grande gioco dello scoutismo, ci impegnamo a porre il nostro onore per meritare fiducia. Ma vi devo confessare la verità: quando ho preso la Promessa questa frase non l'avevo capita appieno. La conoscevo, l'avevo sentita dire tante e tante volte (ndr. Il mio Capo Reparto la nominava sempre quando giocavamo a palla scout e Mario cercava di fare più passi di quelli consentiti, nella speranza che nessuno se ne accorgesse...); ma ho scoperto solo dopo la sua vera essenza. E ho capito anche perché **è proprio il primo articolo della legge**. Non il quinto, non l'ottavo, il primo!

Una volta che abbiamo accettato la legge, ogni promessa è debito. Vuol dire quindi che la dobbiamo rispettare. Concretamente, porre il nostro onore per meritare fiducia vuol dire essere (o diventare) persone affidabili per gli altri.

In un gruppo, qualsiasi esso sia, se non c'è fiducia tra le persone manca un elemento di base. Perché come facciamo a vincere la fiamma di reparto se non ci fidiamo di Anna che è l'esperta di

segnalazione della Squadriglia? E come facciamo a preparare un buon pranzo se Michela, convinta della sbadataggine di Giada, aggiunge sale e pepe di nascosto durante la gara di cucina?

Ma **nessuno ci concede la fiducia che non ci meritiamo**. Ed è giusto che sia così. Dobbiamo dimostrare di essere persone d'onore. Ma come si fa? Nella teoria non sarebbe così difficile esserlo; nella pratica è sicuramente complicato.

Quando diventiamo persone d'onore? Quando ci mettiamo in gioco in prima persona, con impegno e responsabilità; quando rispettiamo gli altri; quando ci comportiamo secondo le regole di giustizia e di onestà. Dobbiamo imparare ad amare la verità ed il rispetto della parola data (che è la nostra promessa fatta agli altri). Senza tutto ciò, nessuno mai riporrà fiducia in noi. Insomma, dobbiamo guadagnarcela.

E dobbiamo farlo in famiglia, con i nostri amici, con i compagni della nostra Squadriglia. Ma una volta capito bene come si diventa persone d'onore e quindi come meritare la fiducia degli altri, ci verrà spontaneo perché diverrà il nostro modo di essere.



Verso il Jamboree

di Sara Meloni - fotografa di Mauro Bonomiri

L'ora della Verifica

«Uff! Ma anche agli Scout si fanno le verifiche? Non bastano quelle che facciamo a scuola?»

Scommetto che è quello che hai pensato leggendo il titolo dell'articolo... Ma no, non stiamo parlando delle stesse verifiche!

Però, se ci pensi un attimo, nel normale scorrere della vita di Reparto e Squadriglia hai sicuramente vissuto dei momenti in cui si fa il punto della situazione.

Ti dicono niente le parole **"Consiglio di Squadriglia"** e **"Consiglio della Legge"**?

Sono sicuro che sai benissimo di cosa sto parlando, ma ogni tanto fa bene anche rispolverare quelle cose che riteniamo assodate, magari per riuscire a cogliere aspetti che ci erano sfuggiti.

Il primo aspetto che va chiarito è che le verifiche che si fanno in Reparto o in Squadriglia sono ben diverse da quelle che si fanno a scuola. Se ci pensi, quando gli insegnanti ti restituiscono una verifica corretta, trovi evidenziati **gli errori**. Più cose hai sbagliato più basso è il voto che prendi nella verifica. Al contrario, in Reparto o in Squadriglia, l'attenzione non va tanto posta su quello che non ha funzionato, o che non si è riusciti a fare, quanto su **quello che ha funzionato** e che si è riusciti a fare.

Cambia la prospettiva, ovvero non si cerca l'errore ma l'aspetto positivo. Questo non vuol dire che non si devono vedere gli errori: è sicuramente importante riconoscerli e chiamarli per nome; però, se prima c'è stata l'atten-

zione ad individuare le cose buone, sicuramente sarà più facile anche parlare di ciò che non va.



Un altro aspetto fondamentale quando si fanno le verifiche, oltre al risultato positivo o negativo, è il modo con cui si è arrivati a quel risultato.

Per un Esploratore o una Guida la differenza la fa anche il **come si cerca di realizzare un obiettivo** e non solo il raggiungimento dell'obiettivo stesso.

Ad esempio, durante un'Impresa di Sq. tutto viene fatto dal Capo Sq. e gli Squadriglieri fanno poco o niente, e comunque l'impresa arriva a compimento. Come si può pensare che il risultato sia positivo? Un Capo Sq. che non coinvolge in modo significativo i propri Squadriglieri durante un'Impresa di Sq. non sta lavorando bene.

Viceversa, se il Capo Sq. durante l'Impresa coinvolge tutti gli Squadriglieri, creando un buon clima di gruppo, però l'Impresa non raggiunge l'esito atteso, allora possiamo dire che il risultato è comunque positivo. Questo proprio perché il più delle volte è più importante come si fanno le cose che l'esito finale.

A questo punto resta da chiedersi: "Ma rispetto a che cosa gli E/G si devono verificare? Chi è che ci dice cosa va bene e cosa va male?". La risposta è molto semplice: la Legge e la Promessa.



io ti do un dito...

...tu prenditi tutta la mano

Nel numero in cui l'inserto si riferisce alla Chiacchierata sull'aiutare gli altri (forse il massimo per uno Scout...), anche molte delle pagine che non costituiscono inserto stimoleranno a riflettere sull'importanza del nostro dover essere sempre più competenti ed esperti.

Competenza, molto spesso, fa rima con tecnica, ma possiamo sempre essere esperti tecnici di tutto?

Possono Esploratori e Guide sapere sempre tutto di tutto?

I Capi Reparto in genere sono la soluzione di ogni problema: tu hai un problema, loro te lo risolvono; tu hai un dubbio, loro te lo fuggano, questo porta però spesso ad un equivoco: il Maestro di Specialità non è sempre e non deve essere per forza il Capo Reparto.

Molti dei nostri Capi o anche i Rover e le Scolte più grandicelli (per non andar tanto lontano) sono iscritti ad altre associazioni di Volontariato che operano nel sociale o nell'assistenza socio-sanitaria o nei contesti di Protezione Civile o di soccorso (dalla Croce Rossa al Club Alpino Italiano, dai Gruppi Cinofili alle Misericordie d'Italia, dai Gruppi di Protezione Civile a quelli antincendio boschivo e sono solo alcuni esempi).

Anche quando così non fosse, è a queste realtà che Esploratori e Guide devono guardare, all'aver fiducia negli altri e in ciò che gli altri sanno fare e possono insegnarci.

Imparare per divenire competenti, per poter meglio servire, per prestare quel



servizio che per primo offrì Gesù quando s'inclinò ai piedi degli uomini, lui Figlio di Dio, e li servì lavando loro i piedi.

Quindi andiamo a caccia di "esperti", di "competenti", che possano insegnarci, senza però scordare di condividere in Squadriglia o in Consiglio Capi le scelte di Specialità o Brevetti, di accompagnare (che non vuol dire spingere) i più piccoli sul Sentiero, senza dimenticare che dietro quel pezzo di cara stoffa chiamato Specialità o Brevetto c'è il nostro tempo, il nostro impegno per essere utili agli altri, Brevetti e Specialità a questo servono, a sviluppare il nostro saper fare, ad usare il cervello con elasticità. **Un Brevetto in sé, non vale nulla!**

È ciò che abbiamo acquisito, imparato, è quanto siamo diventati capaci di renderci utili che fa la differenza, nient'altro; riempiremo un Brevetto di Pronto Soccorso con diverse Specialità. Potrebbero essere ad esempio Alpinista, Osservatore meteo, Infermiere e Nuotatore... Come dite? Alcune di queste non vi sembrano attinenti? Nuotatore lo prende solo chi fa Olympia?

Per fortuna "Scautismo" è ancora un termine "elastico", poi si sa, l'ultimo commento spetta alle Guide ed agli Esploratori.

Ma nelle prossime 4 pagine proviamo a darvi un assaggio di alcuni aspetti di queste 4 Specialità che, a chi si vuole considerare competente in Pronto soccorso... farebbero certo comodo!

al sicuro con i nodi

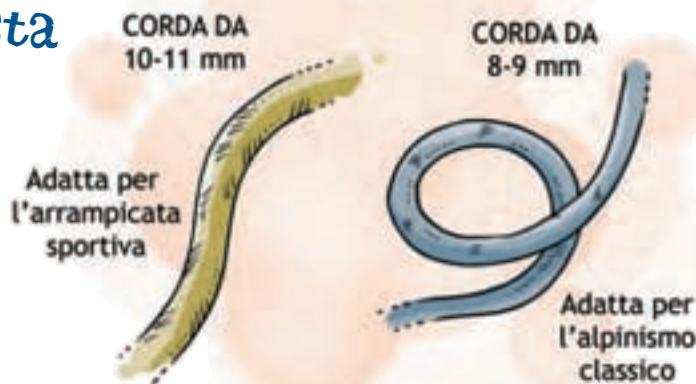
la specialità di Alpinista

L'avventura per il reparto non è soltanto in pianura o nel bosco. Ma proprio per chi vorrebbe avventurarsi in un'esperienza particolare come quella dell'alpinismo deve essere molto preparato e avere dei piccoli accorgimenti per la propria sicurezza e quella degli altri. Primi tra tutti, i nodi.

SCelta DELLA CORDA

Il maggior fattore della sicurezza ricade proprio sulla scelta della corda che deve essere quanto più meticolosa possibile. Abbiamo bisogno di corde adatte all'uso alpinistico proprio perché hanno caratteristiche diverse da quelle comuni in quanto hanno una certa elasticità che permette di attutire i colpi dovuti al peso che esercita il nostro corpo.

Spessori. In base all'attività da svolgere troviamo corde da 10-11 mm, usate generalmente nell'arrampicata sportiva; nell'alpinismo classico sono più usate le mezza corde spesse 8-9 mm. Le corde di grosso diametro durano generalmente più a lungo. Tuttavia, sono più pesanti e meno piacevoli da utilizzare. Nelle situazioni dove il peso e la scorrevolezza sono importanti, è preferibile scegliere una corda più sottile.



L'IMBRAGATURA

Per utilizzo veloce, economico (e che non presenta rischi eccessivi) l'imbragatura può essere "fatta in casa". Potrete farla in due modi molto semplici.

Con un nodo Bolina (preferibilmente anche doppio o triplo) che vi consente di preparare l'imbragatura rispettivamente riferita al vostro addome oppure anche alle vostre gambe. Potrebbe risultare scomoda per lo spessore ridotto della corda.

Potete risolvere questo problema costruendo il vostro imbrago con delle fettucce tubolari che, ben strette con il Nodo della Fettuccia, dovrebbero garantirvi sicurezza e comodità.

NODI DI ANCORAGGIO

Sia per la discesa che per la risalita è di fondamentale importanza sapersi mettere in sicurezza con ancoraggi che possono essere ricavati dalla conoscenza di nodi importanti.

Nodo a Otto (Nodo Savoia/Nodo Guida) Nodo del tessitore e Nodo a bocca di lupo sono i principali nodi per effettuare un ancoraggio. Di facile realizzazione, garantiscono un'ottima sicurezza e facilità di scioglimento.

DISCESA E RISALITA

Per effettuare una discesa in tutta sicurezza bisogna conoscere innanzitutto il Nodo Parlato/ Barcaiolo e il Nodo Mezzo Barcaiolo usati sia per l'autoassicurazione che per le manovre di corda.

Per quanto concerne la risalita, la cosa fondamentale è conoscere i nodi autobloccanti come il Nodo Prusik oppure il Nodo Machard. Quest'ultimo ha il vantaggio di allentarsi più facilmente e quindi di essere più maneggevole e se caricato (in entrambe le direzioni) blocca lo scorrimento del cordino sulla corda. Il Prusik ha le stesse caratteristiche del Machard ma può essere usato con corde anche bagnate o infangate.



un occhio alle nuvole

La Specialità di Osservatore Meteo

Ce ne dovrebbe essere almeno uno in ogni reparto. Di chi parliamo? Ma ovviamente dell'osservatore meteo, colui su cui possono essere scaricate tutte le responsabilità se piove durante le uscite! A parte gli scherzi l'osservatore meteo può essere molto utile per la sua capacità di saper prevedere sulla breve e medio lunga distanza la possibilità di precipitazioni e quando è a corto di strumenti il modo migliore per farlo è affidarsi all'osservazione delle nuvole. Ci conviene classificare le nuvole in base all'altezza con cui si presentano perché più sono vicine a noi e più c'è possibilità di imminenti precipitazioni.

NUVOLE ALTE

Cirro significa "filamento", "ricciolo" e viene usato per identificare le nubi alte.

Cirrostrato hanno l'aspetto di un sottile strato o velo bianco trasparente di cristalli di ghiaccio.

Cirrocumulo piccoli ciuffi bianchi o filamenti ondulati di cristalli di ghiaccio.

Cumulonembo Nubi che si estendono in verticale ma che hanno una vaporosa porzione inferiore. Di solito producono piogge intense con acquazzoni e tuoni.

NUVOLE MEDIE

Altostrato: come una lamina grigia stratificata formate



prevalentemente da gocce d'acqua.

Altostrato: hanno un piccolo sviluppo verticale a strati, costituiti principalmente da sbruffi bianchi o grigi e ondine.

NUVOLE BASSE

Cumulo significa "ammasso tondeggiante" e si riferisce alle nubi con sviluppo verticale.

Stratocumulo grossi cilindri o sbruffi raggruppati che portano pioviggine.

Nembostrato Nuvole basse o medie stratificate di color grigio uniforme che producono pioggia.

TEMPO IN PEGGIORAMENTO

Con cirri le cui striature anticipano il corpo principale oppure con altostrati "castellati" c'è la probabilità che entro le 6-10 ore successive inizi un temporale.

Anche l'arrivo di Cirrostrati che formano un alone dopo il bel tempo deve metterci in allerta. Se già dal mattino poi, vediamo nubi cumuliformi, nelle ultime ore della giornata c'è la probabilità di rovesci o temporali.

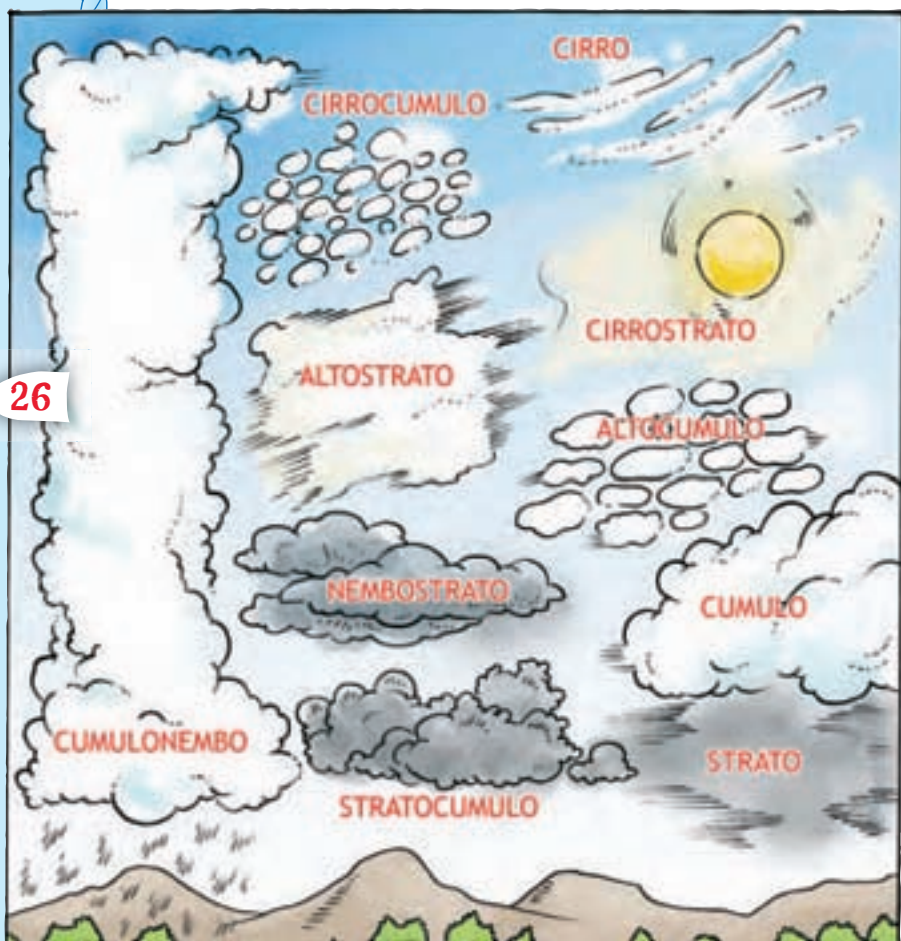
TEMPO STAZIONARIO

Nelle successive 12 ore circa se le nubi basse o alte sono allineate.

TEMPO BELLO

Se i cirri si incrociano tra loro il tempo tende ad essere buono oppure se i cumuli pomeridiani sono batuffoli isolati.

L'importante per noi Scout è non farci trovare impreparati. La nostra uniforme è perfetta per quanto riguarda la prevenzione, anche perché essendo vestiti a strati non abbiamo problemi di ulteriore freddo, oppure di caldo improvviso o di altre piogge. Inoltre lasciate perdere tutti i luoghi comuni che sapete e ricordate solo che **"Non esiste buono o cattivo tempo, ma buono o cattivo equipaggiamento"**.



la disinfezione delle ferite

La Specialità di Infermiere



La semplicità non è mai banale. Per conquistare la Specialità di Infermiere bisogna anzitutto saper svolgere le pratiche che sembrano più semplici, quelle che a dir di molti (poco saggi e soprattutto poco esperti del campo) sono le "cose che sanno fare tutti" ed invece succede che una lesione sottovalutata, una piccola ferita non ripulita per bene, divenga poi fonte di problematiche infezioni.

Partiamo da ciò che succede più spesso ai nostri Campi, piuttosto che dalla eccitabilità elettrica delle cellule cardiache e dal massaggio cardiaco.



Pulire la ferita lacerocontusa con soluzione fisiologica

In generale:

L'Infermiere deve, per prevenire la possibilità di infezioni, **lavarsi** accuratamente le mani prima di medicare una ferita. **Pulire** la pelle intorno alla ferita con garza sterile, acqua corrente e sapone neutro. **Lavare** la cute circostante procedendo dalla ferita verso l'esterno e non viceversa.

Quando la zona circostante è pulita, **lavare la ferita** stessa con acqua corrente e sapone neutro per circa cinque minuti usando garza sterile e rinnovandola frequentemente. Applicare con garza sterile un **disinfettante** a base di iodio o un disinfettante non alcolico sulla cute circostante la ferita. Alla stessa maniera, disinfettare la ferita con acqua ossigenata. Quando il disinfettante è asciutto, **coprire la ferita** con garza sterile che fisserete con il cerotto o con una benda.

Nello specifico:

In caso di **escoriazione esporre con cautela** la ferita, **lavare** con acqua corrente o soluzione fisiologica, disinfettare la parte, applicare un pacchetto di **bendaggio sterile**. In caso di **taglio esporre con cautela** la ferita, **lavare** con acqua corrente o soluzione fisiologica, **disinfettare** la parte, non discostare i lembi, applicare un pacchetto di **bendaggio sterile, monitorare** con attenzione eventuali casi di emorragia, in tal caso è più consigliabile applicare bendaggi compressivi con tamponamenti morbidi e temporalmente costanti. In caso di **ferita lacerocontusa esporre con cautela** la ferita, **non scostare** i margini, **pulire** con acqua corrente o soluzione fisiologica, applicare un pacchetto di **bendaggio sterile**. In caso di **ferita da punta "senza"** corpo lesionante, **scoprire e disinfettare** la parte con acqua corrente o soluzione fisiologica, applicare **telino sterile** e pacchetto di **bendaggio sterile** compressivo. In caso di **ferita da punta "con"** corpo lesionante, **esporre con cautela** la parte, **non rimuovere** il corpo lesionante, **immobilizzarlo** con il bendaggio apposito di contenimento.



saper nuotare non basta

tecniche e suggerimenti per fronteggiare un salvataggio

Conoscere e saper eseguire gli stili del nuoto non basta per essere considerato un bravo nuotatore.

Dover affrontare un **salvataggio in acqua è fra le più pericolose azioni** che possano esservi se non si è esperti nuotatori e non si abbia seguito corsi specifici. Non ci si improvvisa bagnini!

Non si tratta, infatti, solo del recupero di una persona che si trovi in acqua in una situazione di rischio, ma di saper affrontare lo stesso rischio: eventuali correnti e onde, sbalzi di temperatura o ostacoli a seconda che il salvataggio avvenga in mare aperto, in prossimità della spiaggia, in un fiume, in un lago o in qualsiasi altra situazione in cui l'acqua diventa un pericolo. E di intervenire su una persona presa dal panico, che ci metterà in ulteriori difficoltà. Regola fondamentale è la padronanza di ottime **tecniche** di nuoto e allenamento, nonché la capacità di mantenere **calma e lucidità**.

Durante un'operazione di salvataggio occorre:
Avvicinarsi prontamente alla persona in pericolo nuotando con calma e nella tecnica meglio conosciuta.

Assicurarsi delle sue **condizioni psicologiche**: nel caso in cui sia tranquillo o privo di sensi effettuare le manovre di salvataggio; se ci si rende conto che non è capace di gestire la paura, cercare di **tranquillizzarlo** e aggirarlo da sott'acqua, afferrarlo da dietro e trainarlo a colpi di gambe di rana senza essere violenti.

In caso di **annegamento**, onde evitare l'arresto respiratorio, occorre iniziare la respirazione artificiale già in acqua.

- Piegarlo all'indietro la testa dell'infortunato.



- Sollevare la mandibola e tenere la bocca semiaperta aiutandosi a spingere il mento verso il basso col pollice. Inspirare e insufflare l'aria attraverso la bocca dell'infortunato.

Ripetere con un ritmo di 15 soffi al minuto.

- Trasportarlo fuori dall'acqua con l'aiuto di eventuali galleggianti.
- Una volta arrivati a riva, la prima azione da compiere è di porre le gambe dell'annegato più in alto della testa, quindi tirarlo sul fianco, con la testa bassa e piegata all'indietro e la bocca semiaperta. Premendo sullo stomaco si provoca la fuoriuscita dell'acqua ingerita.
- Riprendere immediatamente la respirazione artificiale nella posizione supina tenendo chiuso il naso dell'annegato controllando che si abbia l'innalzamento della gabbia toracica.

Prese di salvataggio con presa da dietro la schiena.

Prendere il pericolante da sotto le ascelle in modo che le nostre e le sue siano vicine. Nuotare muovendo le gambe a colpi di rana. Prendere il pericolante con un braccio che lo afferri da sotto un'ascella (variante: la presa avviene da sopra l'ascella) e che gli cinga il torace mentre la mano fa presa sul petto, sotto all'altra ascella. Nuotare spingendosi con gambe e braccio libero.





POSTA PER VOI

Eccovi altri quattro indirizzi di potenziali corrispondenti. Vi ricordo che in questo spazio Avventura richiede che lasciate il vostro indirizzo postale. Quello di posta elettronica è solo, se volete, in aggiunta. E vi ricordiamo un consiglio per chi è in cammino per prendere la Specialità di Corrispondente, ricordatevi che siete in tanti, e solo 4 o 5 per ogni numero possono essere inseriti in questa pagina... quindi passa un po' di tempo. Se non volete metterci un'eternità ad arrivare alla consegna dell'agognato distintivo, vi consigliamo, intanto che ci scrivete per inviarci la vostra inserzione, di cominciare voi per primi a scrivere a chi è stato pubblicato nei numeri precedenti. Buona corrispondenza a tutti!

Ciao a tutti gli E/G d'Italia!
Sono Alessandra, ho 12 anni, quasi 13, e faccio parte della mitica Sq. Pantere del Reparto Falchi dorati, Avellino 4. Sono vivace, simpatica, anche se un po' permalosa in alcuni casi. Io vorrei conoscere E/G di tutta Italia per parlare di qualsiasi cosa, tranne che di scuola... Amo ascoltare la musica, soprattutto mentre faccio i compiti, e due delle mie band preferite sono i Lost e i Green day. Se volete conoscermi vi lascio il mio contatto msn:
ale.punk4ever@hotmail.it mentre il mio indirizzo di casa è:
Alessandra Pacilio - via G. Salvemini, 29 - 83100 Avellino.

Salve a tutti, mi chiamo Elenia Malagutti e faccio parte della Sq. Gazzelle del Chiesina 1, un Reparto piccolo ma grande di cuore. Ce ne capitano di tutti i colori e io vorrei condividere le mie esperienze e magari fare nuove amicizie se mi volete conoscere, scrivetemi a:
Elenia Malagutti Loc. Biagioni - 55011 Altopascio (LU). Scrivete in tanti!
P. S.: magari dopo ci possiamo anche conoscere di persona.

CIAOOOO!!!!!!
Sono **Silvia Piazza** una guida del Rep. Mario Mazza del Bussolengo 1, nella provincia di Verona... Ho 13 anni e ormai sono al terzo anno di Reparto... Siccome quest'anno ho deciso di prendere la specialità di corrispondente vorrei corrispondere con tutti gli Scout d'Italia e mi andrebbe bene parlare sia con maschi e con femmine... mi piacerebbe scambiare informazioni, idee, opinioni, giochi, bans insomma di tutto e di più! Sono una ragazza molto solare e mi piace ridere quindi scrivete in tanti! Non vi preoccupate, la risposta è assicurata al 100%.
Il mio indirizzo è **via G. Falcone, 7 - 37026 Pescantina (VR)** oppure inviate un'e-mail a questo indirizzo: silviakitty96@libero.it
Un saluto a tutti e vi aspetto sicuramente in tanti.

Un saluto a tutti gli Scout e le Guide.
Io mi chiamo Martina, ho 13 anni e faccio parte del Reparto Halley del Gruppo Villacidro 1, in Sardegna. Quest'anno vorrei prendere la Specialità di Corrispondente. Mi piacciono gli anime e i manga, scrivere storie, leggere libri e ascoltare musica.
Mi piacerebbe corrispondere con E/G di tutta Italia, sia per lettere cartacee che per e-mail, per cui scrivetemi! Il mio indirizzo e-mail è elyonchan@hotmail.it, mentre quello di casa è:
Martina Piras, Via Amsicora, 33 - 09039 Villacidro (VS). Vi aspetto!



Tra pochi giorni inizierà una nuova avventura e le nostre strade si divideranno. ma state pure tranquille, un giorno ci incontreremo di nuovo tutte assieme. Anche senza il vostro punto di riferimento so che ve la caverete alla grande perché ce l'avete sempre fatta e sempre brillerete in tutto. Siete sempre state il mio più bel regalo in questi anni da Aquila e da Capo Squadriglia, e vi porterò sempre nel mio cuore. Grazie Aquile!

*Valentina Zanatta - Rep. Abeti ridenti
Gruppo Treviso 6.*

P.S.: trovate le 7 Aquile nella foto!



Ciao Avventura, mi chiamo Giuseppe e sono il Capo Sq. delle mitiche Aquile del Torre del Greco 1 (NA). Quest'anno da Capo Sq. è stato molto duro ma allo stesso tempo fantastico, adesso è arrivato il momento di passare in Noviziato e volevo ringraziare tutti i miei compagni di Sq. per avermi sopportato, per avermi sostenuto e per essere cresciuti insieme a me. Spero di avergli tramandato tutto quello che c'è da sapere; non solo come si monta una tenda o come si costruisce un angolo, ma anche il sapersi avvicinare con gli altri. Per finire volevo dirgli che una parte di loro resterà sempre con me e... che sono fiero di loro.
Un saluto, Giuseppe.

Spazio EG

**Continuate a mandarci le vostre foto, un po' di pazienza e le vedrete pubblicate!
Riceviamo volentieri anche messaggi senza foto, ma vogliamo mettere l'efficacia di un saluto accompagnato da una bella foto?**



Ciao Avventura!

Mi chiamo Sara e faccio parte della Sq. Scoiattoli del Cesena 6. Vi ho scritto inviandovi una foto della mia Sq. per raggiungere la Specialità di fotografo e per salutare tutte le Guide e gli Esploratori del mio Gruppo, la mia mitica Sq. e i miei grandissimi Capi. Baci, Sara.
Nella foto: Laura, Sara, Martina, Silvia, Letizia, Camilla.



Ciao Avventura!

sono Silvia, Capo Sq. della mitica Squadriglia Scoiattoli del Reparto Sherwood - Conselve 1 (Padova). Queste purtroppo sono le mie ultime riunioni di Reparto e poi si passa al Noviziato con la mia inseparabile compagna di viaggio noemi (a destra nella foto)!! Con queste poche righe volevo ringraziare il mio Reparto per le bellissime esperienze vissute assieme che difficilmente dimenticherò. In particolare volevo fare una sorpresa alla mia Sq. dicendo loro di essere state un punto di riferimento. Continuate ad essere forti e uniche come lo siete sempre state!! Spero di avervi lasciato un bel ricordo di me! Vi voglio bene... un bacio!

Ciao a tutti, siamo Fede e Cli, 2 guide del reparto Lilliput Capoterra 2.

Vi scriviamo innanzi tutto per salutare il nostro amato Caporeparto che ha deviato la sua strada verso il cammino del Branco. Daniel, ci hai insegnato tanto e speriamo che continui a insegnarci tanto... Hai messo assieme momenti di divertimento e risate a momenti di riflessione che ci mancheranno molto perché tu li rendevi davvero speciali. Ci mancheranno molto le tue battute (anche quelle un po' "bambe") e anche i tuoi rimproveri.

Ci mancherà moltissimo anche Mary... che ti farà compagnia in Branco...nessuno vi potrà sostituire e le riunioni non saranno più come prima... Buona caccia iena giocherellona e buona caccia dolce Mary, ci mancheranno molto i tuoi momenti "tribuzionali" in cartoleria...

Poi vorremmo salutare tutti i Reparti con cui abbiamo condiviso la nostra esperienza Scout: i mitici ragazzi del Cagliari 5, il fantastico Elmas1, il Capoterra 3, il Cagliari 9 e il nostro reparto preferito, l'Assemini 1. Infine ringraziamo voi per aver pubblicato questa lettera davvero importante perché molte volte non si trovano le parole per esprimere a voce quanto qualcuno sia importante per noi, ma lo si riesce solo a scrivere, nascondendosi dietro un foglio di carta.

Buona Caccia

Gatto Dispettoso, Cli e le mitiche Sq. Volpi e Pantere del Capoterra 2.

Ciao a tutti! Sono una guida del reparto Monte Serra, del Cetraro 2. Volevo condividere con voi una nostra foto del campo estivo fatto sul Pollino. Volevo salutare in modo particolare il nostro capo reparto e la Sq. Gabbiani che per ragione di numero si è dovuta dividere... Un bacio Koala Suscettibile...

N. d. R.: quando ci spedite una foto, perché sia pubblicabile in questo spazio deve essere almeno un megapixel. Foto troppo piccole fanno la fine di questa, e viene da chiedersi: ma quant'è piccolo questo Pollino?



Ciao Avventura! Sono la Capo Sq. delle Pantere: una Sq. enorme, piena di tante risorse. Abbiamo trascorso il campo estivo tutte insieme, ridendo, scherzando e qualche volta litigando! Ma tutto alla fine si è risolto con un semplice abbraccio e siamo tornate fantastiche come eravamo. "Sono fiera di voi... continuate a dare il meglio, SEMPRE!!! Vi voglio bene!"

Francesca Carullo - Reparto Antares - Orsogna 1.



Ciao Avventura, mi chiamo Loris e faccio da poco parte del Clan, fortunatamente mi arriva ancora questo giornalino bellissimo, per cui volevo cogliere l'occasione per ringraziare la mia Sq., le Aquile, del Reparto Alopex, Villa San Giovanni 2, nella quale ero Csq. Vorrei incominciare dal mio vice, Emilio che insieme a me era per l'intera Sq. un sostegno e che ora ha intrapreso insieme a me il cammino in clan. Poi volevo ringraziare Rocco, che anche se non è riuscito a vivere con la Sq. tutto l'anno scout ha riempito con la sua allegria tutti noi, anche lui un pilastro importante per la Sq., e poi ci sono loro, le mie carissime prime tappe Cristian e Raffaele che hanno contribuito a rendere il mio ultimo anno davvero fantastico, con il loro essere scherzosi e la voglia di fregare tutta la Sq. con le loro infinite bugie. Insieme a loro ho vissuto un anno indimenticabile, per cui sono in dovere di dirvi GRAZIE. Per finire vorrei ringraziare lei...la mia Capo Reparto, Mariangela, che ha seguito il mio cammino in Reparto dall'inizio alla fine, stando sempre al mio fianco, specialmente in quest'ultimo anno, grazie. La foto di questa sopraelevata rappresenta il lavoro che grazie all'intera Sq. siamo riusciti a portare a termine. Buon Sentiero a tutti.



L'ULTIMA DEI CAIMANI

YURI, COME DEFINIRESTI IL TUO RAPPORTO DI CAPO CON IL RESTO DELLA SQUADRIGLIA? DEMOCRATICO O DITTATORIALE?

DIPENDE...

A VOLTE
DEMOCRAZIA..

A VOLTE
DITTATURA!



DAMIANINO
DETTO "IL GNU"
ANNI 12
ALTEZZA 1:82
PESO: 97 KG
HOBBY: CULTURISMO,
LOTTA THAIANDESE.



TITTO
ANNI 13
ALTEZZA 1:62
PESO 48 KG
HOBBY: MODELLISMO
AERONAVALE.

Franco Bianco

Franco Bianco

SCOUT - Anno XXXVI - n. 8 - 5 luglio 2010 - Settimanale - Poste italiane spa - Spedizione periodico in abbonamento postale D.L. 353/03 (conv. L. 46 del 27/02/04) art. 1 comma 2 e 3 NE/PD - euro 0,51 Edito dall'Agesci - Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - Direttore responsabile: Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Stampa: Mediagraf spa Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD) - tiratura di questo numero copie 64.000



Finito di stampare nel luglio 2010

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

