

SCOUT

# Avventura

in questo numero

- Un giorno per pensare agli altri
- Scheda tecnica per un'impresa: espressione
- Tratta bene la carta... pestala
- Insetto.  
Esploratori e Guide speciali

Danzatore  
Maestro di giochi  
Astronomo



- 3 Parliamo di...
- 4 Un giorno per pensare agli altri
- 6 Uno, nessuno, centomila colori
- 8 Scheda tecnica per un'impresa:  
Espressione
- 12 Estote informati.  
Il racconto della sq. Linci
- 14 Cosa bolle in pentola:  
a carnevale ogni dolce vale
- 18 Tutti per uno, uno per tutti
- 22 #BuonCompleannoAvventura:  
emozioni lunghe 40 anni
- 24 Si può fare: una cucina smontabile
- 26 Trattala bene la carta... pestala
- 28 Swissh, cionf cionf, inzupp.
- 30 Che tipo di guida/esploratore sei?  
In inverno esci o ti rintani?
- 32 L'ingiusto della montagna
- 34 Speciale Quiz
- 36 Topo di Biblioteca
- 38 Spazio E/G
- 40 L'ultima dei Caimani

### Inserto:

Esploratori speciali. Le specialità

Danzatore

Maestro dei giochi

Astronomo



disegni di Roberta Becchi

**Direttore responsabile:** Sergio Gatti  
**Redattore capo:** Federica Fatica  
**Impaginazione:** Studio Editoriale Giorgio Montolli

**In redazione:** Martina Acazi, Roberto Ballarini, Francesco Bertazzo, Mauro Bonomini, Letizia Busetto, Roberto Cavicchioli, Lucio Costantini, Giorgio Cusma, Fabio Fogu, Dario Fontanesca, Alessandro Gurrieri, Francesco Iandolo, Damiano Marino, don Andrea Meregalli, Tonio Negro, Erika Polimeni, Enrico Rocchetti, Francesco Scoppola, Salvo Tomarchio, Paolo Vanzini.

**Grazie a:** Francesca Bella, Elena Ezechielli, Matteo Raciti.

**Disegni di:** Roberta Becchi, Chiara Beucci, Franco Bianco, Giulia Brasco, Elisa Cella, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Anna Demurtas, Flavio Fatica, Viola Ingrosso, Debbie Ann Macalipay, Ivan Mastrosimone, Tommaso Pedullà, Stefano Verrienti, Irene Vettori, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci.

**Copertina:** disegno di Tommaso Pedullà.

**La redazione ha bisogno di te**, delle tue doti di lettore curioso, di consigliere preciso, di avventuriero sveglio... Dicci tutto quello che ti piace e che non ti piace, suggeriscici cosa ti interessa e cosa vorresti leggere in queste pagine, raccontaci a quali grandi imprese ti stai preparando... La redazione sarà pronta a fare del proprio meglio per te!

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con Avventura, scrivete a:

**Redazione di Avventura c/o Federica Fatica**  
**Via G. Carducci, 45/B - 86100 Campobasso**  
 Oppure: [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it)

Puoi anche seguirci on line su [www.avventura.agesci.it](http://www.avventura.agesci.it) e sulla **pagina Facebook Scout-Aventura...** posta, condividi e clicca "I like"!

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





# Avventure nuove, buone nuove

**E**ccoci qui: gennaio, il freddo, la neve e, davanti a noi, la possibilità di vivere tante avventure imbiancate.

Un anno solare volge al termine, un anno pieno di eventi e di festeggiamenti, il quarantesimo anno di vita di Avventura, una lunga serie di imprese, di sogni realizzati, di competenze acquisite, di talenti spesi, di emozioni vissute.

Ancora un anno scritto da voi, fotografato da voi, disegnato da voi: 56 pagine di scouting, di squadriglie, di amicizie, di vita di reparto. E ancora tante pagine bianche da scrivere insieme. Altri 40 anni ci aspettano!

E, allora, chiudiamo in bellezza il 2016 con un ultimo numero ricco di inverno e di carnevale, di giornata del pensiero, di letture da "topo di biblioteca" accanto al caminetto, di specialità che ci rendono E/G speciali, per salutare *Avventura* come siamo abituati a pensarla e a leggerla e prepararci a conoscere una *Avventura* nuova, vivace, moderna... Quale miglior modo per festeggiare il quarantesimo compleanno che regalarci una veste nuova? Ma senza fretta, ci sarà modo con calma di svelarvi tutto!

Per il momento, vogliamo regalarvi qualcuno dei 15 pannelli della mostra che quest'anno

ha girato l'Italia per raccontare agli E/G la storia dello scautismo, di Avventura e di tutti voi. Se volete guardare e leggere anche gli altri, ospitatela nelle vostre sedi, curatene l'esposizione nelle vostre città: saremo felici di condividerla con tutti!



parliamo di... di Federica Fatica - foto di Roberta Bechi

40

un compleanno  
Avventura

le copertine

1976 anno 1 n. 1

1976 anno 1 n. 5

1977 anno 2 n. 8

1977 anno 2 n. 11

1978 anno 3 n. 18

1979 anno 4 n. 34

1980 anno 5 n. 43

Pannelli della mostra  
"Buon compleanno Avventura"

le copertine

1981 anno 6 n. 2

1987 anno 12 n. 3

1992 anno 17 n. 4

1994 anno 19 n. 1

1995 anno 20 n. 4

1997 anno 22 n. 7

2000 anno 25 n. 1

l'attualità

Giubileo - GMG 2000

2009 n. 7

Stand Up

2009 n. 7

Terremoto in Umbria e in Abruzzo

2009 n. 7

2009 n. 3

2009 n. 7

2009 n. 3

2013 n. 7

# UN GIORNO PER PENSARE AGLI ALTRI

«**R**agazzi si avvicina il 22 febbraio. Qualcuno sa perché questo è un giorno da ricordare?»

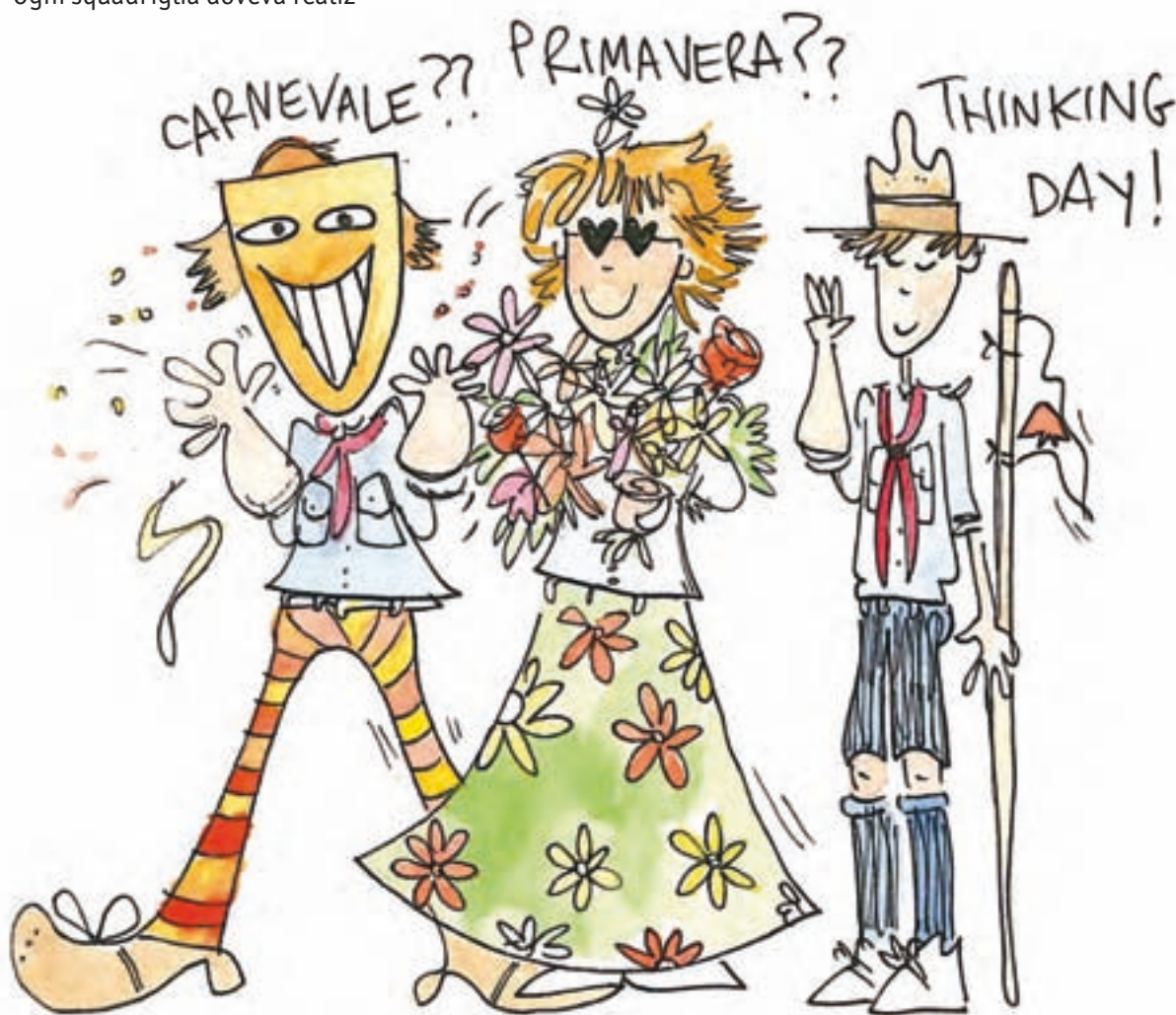
«Carnevale? Dobbiamo organizzare una bella festa!» «Ma va', carnevale è la settimana dopo.» «Inizia la primavera» «No quella inizia il 21 marzo.» «Ah sì, adesso ricordo, è la Giornata del Pensiero, il *Thinking day!*»

Così i capi reparto avevano lanciato il tema al Consiglio della Legge dopo la verifica di un gioco che, quella mattina, aveva impegnato tutto il reparto. Ogni squadriglia doveva realiz-

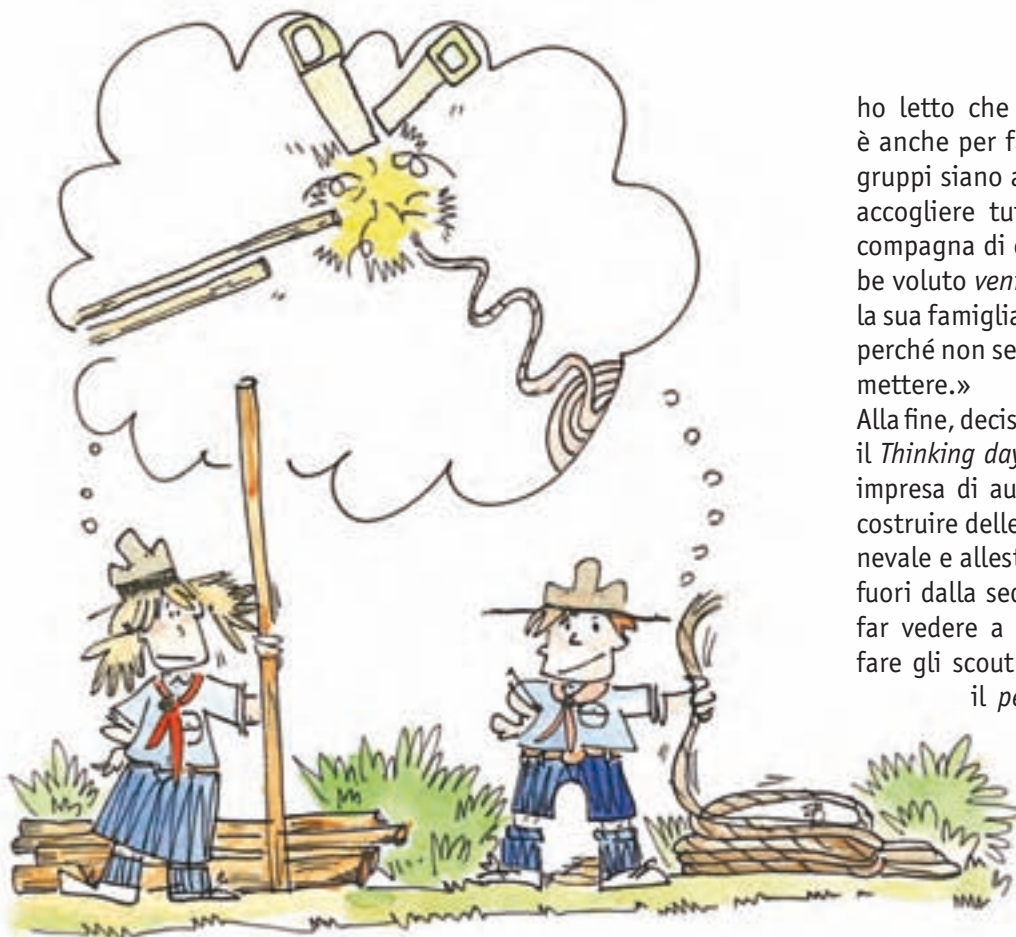
zare una costruzione, il ConCa poi avrebbe stabilito la più bella. Ma al momento di mettersi all'opera le squadriglie avevano scoperto che una aveva i pali, un'altra le corde per le legature, un'altra aveva tutti gli attrezzi che potevano essere utili mentre la squadriglia dove stavano Marco e Simone, che erano appena tornati da un campetto di competenza, non aveva nient'altro che la loro competenza.

Martina lanciò l'idea di sfidarsi ad Alce Rossa, vite in cambio di pali e corda. Ma dopo più di mezz'ora di sfide le cose non

erano cambiate di molto, nessuno era ancora riuscito a raccogliere materiale sufficiente per poter iniziare a costruire. Luigi, allora, propose una strada più collaborativa: «Noi abbiamo 4 seghetti per tagliare i pali, abbiamo vinto un po' di corda, ma ci mancano ancora i pali e soprattutto non abbiamo nessuno bravo con le costruzioni. Siamo disposti a dare quello che abbiamo a chi ci dà quello che ci manca!». Dopo un po' di discussione l'idea sembrò buona anche agli altri e decisero di procedere così.







Alla fine, quando si trattava di decidere chi aveva vinto la sfida, Lucilla, la capo delle Volpi, osservò che era difficile stabilire la squadriglia migliore, perché «senza l'aiuto di Simone, noi non saremmo riuscite a fare quello che abbiamo fatto» e, allora, propose di festeggiare insieme ciò che li aveva fatti sentire non in competizione tra loro, ma uniti e collaborativi. Nella verifica del gioco in molti avevano riconosciuto che le idee di Luigi e di Lucilla erano state proprio delle belle intuizioni: la prima aveva sbloccato una situazione che altrimenti si sarebbe trascinata chissà per quanto; la seconda era il riconoscimento che **la cooperazione è più forte della sfida**. Quando si trattò di decidere cosa fare per il *Thinking day*, Carmelo ebbe questa uscita: «Gli anni scorsi ci avete spiegato che questo è un giorno in cui tutti gli scout e le guide del

mondo ricordano di essere una grande famiglia e che, come in una grande famiglia, ci si aiuta. Mi ricordo la cosa del penny che ogni scout e guida dà per sostenere lo scautismo e il guidismo nei Paesi più poveri, dello spirito di fratellanza che questa giornata vuole inculcare in tutti noi». «Sì - aggiunse Carlotta - ma

ho letto che questa giornata è anche per far sì che i nostri gruppi siano aperti e capaci di accogliere tutti. C'è una mia compagna di classe che avrebbe voluto *venire agli scout*, ma la sua famiglia l'ha scoraggiata perché non se lo potevano permettere.»

Alla fine, decisero di festeggiare il *Thinking day* con una grande impresa di autofinanziamento: costruire delle maschere di carnevale e allestire un banchetto fuori dalla sede per venderle e far vedere a tutti cosa sanno fare gli scout! Il ricavato sarà il penny guadagnato con tanto impegno.

Alla fine entrò don Gigi, che quella mattina arrivò in ritardo perché aveva avuto altri impegni, fece in tempo a sentire questa ultima decisione e disse: «Bravi ragazzi, oggi avete imparato cosa vuol dire **"Dacci oggi il nostro pane quotidiano"**, la preghiera di chi chiede senza dimenticare gli altri e di chi si rimbecca le maniche pensando agli altri».



# UNO, NESSUNO, CENTOMILA COLORI

**D**opo tanto tempo, Rossella, la futura capo reparto del Civitella 1, aveva recuperato dal fondo del suo armadio una scatola bianca e verde che non si ricordava neanche di aver messo lì. L'aveva cercata per settimane senza riuscire a trovarla, eppure sapeva che doveva essere da qualche parte. E finalmente c'era riuscita! Ma perché tanta premura? Il Civitella 1 era un nuovo grup-

po che stava per aprire in un piccolo paese di montagna e, quindi, nuove branche sarebbero "nate".

Il reparto Camelot, di cui lei avrebbe fatto la capo, sarebbe stato aperto tra poche settimane: ragazzi e ragazze da conoscere, nuove squadriglie da formare, nuovi capi squadriglia con cui condividere la costruzione della comunità di reparto.

Non potete capire l'emozione e l'entusiasmo!

Seduta sul letto decise di tirare fuori il contenuto di quella scatola: un nodo giallo da fazzolettone, il distintivo della promessa un po' rovinato, un biglietto scritto dalla sua squadrigliera nel lontano 19... (no, meglio non ricordare quanti anni erano passati!), il distintivo del Campo Nazionale, alcuni numeri di cellulare (chissà di chi erano?) e...

Finalmente lo aveva trovato: l'omerale di quando lei era guida nel Savino 2.

Due nastri colorati, marrone e arancione, cuciti insieme e uniti da un piccolo filo tricolore: squadriglia manguste.

In quel momento le tornarono alla mente mille cose: la promessa, le imprese di squadriglia fatte, le uscite, i campi estivi... ovviamente i primi amori. Anche quella volta che Andrea (il capo sq. delle Antilopi) lavò le pentole con il balsamo per capelli o quando con la sua squadriglia persero il treno in stazione e corsero in macchina con i genitori per riuscire a prenderlo nella stazione del paese successivo.

Ma soprattutto, si ricordò che quei colori avevano un signi-





ficato preciso: allegria l'arancione e capacità il marrone.

Beh, effettivamente, in tutti gli anni in cui era stata guida, lei e la sua squadriglia avevano fatto di quelle qualità il loro cavallo di battaglia.

Ecco l'idea... Se nuove squadriglie si dovevano formare, perché non partire proprio da questo? Nella scelta degli animali per i nomi delle squadriglie, perché non imparare anche a conoscere i colori che li contraddistinguono e il significato ad essi collegati?

Recuperò una serie di fascette colorate, alcuni aghi e del filo per cucire. Mise tutto nella scatola bianca e verde e uscì di casa. Voleva assolutamente che, una volta formate le

squadriglie, ogni E/G avesse l'opportunità di costruirsi il suo omerale da solo per poterlo attaccare fin da subito alla camicia.

Pensò che Baden Powell aveva proprio ragione e si ricordò delle parole scritte da lui in *Scoutismo per ragazzi*:

"Ogni squadriglia prende il nome da un animale. È una buona idea quella di scegliere animali e uccelli reperibili nella zona. [...] Ogni squadriglia si sceglie un motto suo proprio, che generalmente si collega in qualche modo all'animale di squadriglia. Per esempio, le Aquile potrebbero prendere, a loro ispirazione, le parole 'Sollevati in alto', oppure i Castori potrebbero dire 'Lavora sodo', i Cani 'Fedeli sino alla morte' e così via".

Baden Powell quando scrisse questo pensò a 89 animali differenti, ne disegnò le sagome e decise che ad ognuno dovevano essere abbinati due colori per delinearne le caratteristiche principali. Era importante che ogni *patrol* potesse riconoscersi in determinati talenti. L'omero nasce da questo; quelle strisce colorate attaccate alla spalla sinistra<sup>1</sup> della camicia permettono di richiamare il valore di quei colori alla squadriglia che le indossa e agli altri fratelli e sorelle scout che incontrerà.

Queste semplici strisce sembrano ormai dimenticate, ma come il nome e il motto (o urlo) di squadriglia, rappresentano veramente il suo spirito e l'anima di ogni singolo membro.

1. Omerale deriva proprio dal termine omero, l'osso che scende dalla spalla al gomito.



## QUAL È, DUNQUE, IL SIGNIFICATO DEI COLORI? ECCO QUA:

### BIANCO

purezza e onestà

### AZZURRO, CELESTE

alti ideali e intelligenza

### BLU, BLU SCURO

creatività ed osservazione

### GRIGIO

dolcezza e pazienza

### GIALLO

laboriosità, abilità e onestà

### MARRONE (CHIARO E SCURO), BRUNO, KAKI, CASTAGNO NOCCIOLA

astuzia e capacità

### NERO

forza e sicurezza

### ARANCIO

allegria e buon carattere

### ROSSO (CHIARO E SCURO), ROSA, MALVA, SCARLATTO, PORPORA

coraggio e generosità

### VERDE

speranza, audacia, scienza del bosco e amore per la natura

### VIOLETTO

costanza e resistenza

# IMPRESA ESPRESSIONE



## FLUSSO DI LAVORO

Spettacolo teatrale non significa necessariamente grandioso musical. Dipende dal livello di competenza dei realizzatori. Ci sono tantissime possibilità, ognuna appropriata alle diverse capacità. Iniziare con qualche idea di facile realizzazione, può significare essere in grado, dopo pochi mesi, di fare teatro molto più impegnativo. Verificare la propria competenza; quindi decidere il livello di difficoltà su cui misurarsi. Comunque, niente paura, coscienza delle proprie capacità e occhio ai suggerimenti. Si può dividere il lavoro per aree di interesse: **recitazione, costumi, scenografia e luci.**

## RECITAZIONE

Non serve gran che: una copia a testa del copione, per iniziare le prove leggendo. Successivamente sarà necessario imparare a memoria. Una persona o una équipe ristretta avrà la funzione di regista cui spetterà il compito di decidere tutto ciò che riguarda come si recita e come ci si muove sul palcoscenico e poi coordinerà le prove e ne deciderà il calendario. Si può iniziare a provare prima nell'angolo, successivamente, simulando il palcoscenico, in uno spazio più grande, magari il quadrato. Inizialmente, restando seduti, si legge il copione per quante volte è necessario a trovare le intonazioni giuste; poi è utile, e anche divertente, scambiarsi le impressioni sui personaggi e sulla vicenda, tentando di comprendere meglio. Dopo qualche riunione ci si può spostare nel quadrato segnando per terra le misure del palcoscenico. Copione in mano, si cerca di dare un tono alla recitazione. La regia, intanto, segna i movimenti che immagina per il palcoscenico. Per le prove successive è indispensabile sapere la parte a memoria. Non sarà facile recitare senza leggere, servirà chi fa da suggeritore.

8

## ATTENTI A...

**Occhio alle norme di sicurezza che vincolano tutti i luoghi dove si invitano molte persone. Il luogo deve rispondere a precisi requisiti per legge. È indispensabile rivolgersi alle autorità competenti a riguardo: Vigili del Fuoco, Forze dell'Ordine, autorità comunali.**



## COSTUMI

Non possono essere fatti a caso: servono dei disegni dettagliati, uno per ogni personaggio. Si può decidere di impiegare materiale di recupero, tipo abiti dismessi. Inoltre, si può fare un giro dai negozianti di stoffe per chiedere giacenze di magazzino. Occorre incaricare chi sarà costumista; per le prime prove è bene che sia pronta una lista della stoffa trovata e, in base a questa, i disegni dei costumi. Farsi aiutare da qualche genitore esperto, soprattutto su come tagliare il tessuto dai disegni, non è detto che sia una cattiva idea. Le operazioni di cucito verranno eseguite da un gruppo di lavoro o da tutta la squadriglia.

## SCENOGRAFIA E LUCI

È il settore che ha bisogno di più materiale. Si può fare una lista approssimativa fin da subito, però bisogna decidere sia il tipo di fondale che l'intensità dell'illuminazione. È necessario un sopralluogo sul posto dello spettacolo per capire di quali risorse si dispone. Spesso esiste già un impianto di illuminazione – semmai occorre imparare a utilizzare la consolle. Dalle dimensioni della scena si deciderà il numero dei pannelli della scenografia: uno schema semplice, efficace e di facile trasporto. I listelli di legno per lo scheletro possono variare di dimensione a seconda delle esigenze. I pannelli possono essere dipinti, oppure si possono usare fogli di carta da pacchi intercambiabili. Nessuna paura di chiedere consiglio a uno zio falegname o a un cugino elettricista, soprattutto su quali materiali conviene usare sia in termini economici che di praticità. Queste notizie devono essere pronte massimo entro quindici giorni da quando è iniziata l'impresa insieme a un progetto grafico dettagliato.

## POSTI D'AZIONE, COMPETENZE, SPECIALITÀ

Regista, aiuto regista, attori, suggeritore, sarto, aiuto sarto, disegnatore, falegname, elettricista, grafico, esperto del computer. Chiaramente, i posti d'azione possono essere scelti tenendo conto del sentiero di ognuno, dei brevetti e delle specialità per le quali si sta lavorando. Fondamentale che funzioni il consiglio d'impresa per organizzare e decidere, soprattutto per quanto riguarda i tempi e il materiale necessario.

**SPECIALITÀ:** Amico del quartiere, Artigiano, Artista di strada, Attore, Cantante, Danzatore, Disegnatore, Elettricista, Elettronico, Esperto del computer, Europeista, Falegname, Fa tutto, Folclorista, Fotografo, Giocattolaio, Grafico, Maestro dei giochi, Modellista, Muratore, Musicista, Pompiere, Redattore, Regista, Sarto, Scenografo, Servizio della Parola, Servizio Missionario.

**BREVETTI DI COMPETENZA:** Animazione espressiva, Animazione giornalistica, Animazione grafica e multimediale, Animazione internazionale, Animazione religiosa, Mani Abili.

GRADO DI DIFFICOLTÀ



di Tonio Negro. Disegni di Flavio Fatica.  
da un'idea di Gufo Pernaloso

Aventura numero 32 del 1997, numeri 2, 7, 10 e 15 del 1998



# CHE SPETTACOLO...

## ...ovvero, breve guida sui diversi tipi di spettacolo

### SPETTACOLO O FESTA IN PIAZZA DI PAESE.

È senza regole precise.

Tutto dipende dal pubblico: può essere partecipe, diffidente o entrambe le cose. È indispensabile puntare subito alla conquista della fiducia degli spettatori.

Serve fiuto e la capacità di rivoluzionare il programma, se è il caso.

Lo spettacolo – per il quale valgono i suggerimenti indicati “per un pubblico pagante” – va al centro della festa; all’inizio e alla fine danze e bans.

Lancio: blitz tipo sfilata del circo per le vie del paese; tamburi, strumenti, allegria, costumi, poi rilancio sui social.



### PER I GENITORI.

Copione: classico oppure storie di ragazze e ragazzi.

Costumi: di buona fattura; fatti apposta o utilizzando vestiti di tutti i giorni.

Scenografia: realizzata con cura e adatta alla scena.

Si possono costruire pannelli con lo scheletro in listelli di legno e fogli di faesite.

Lancio: inviare un buon invito scritto personale (utilizzare i social ai genitori apparirà frettoloso ed inelegante).

10

### TEATRINO DI ORATORIO.

Copione: semplice e breve, tratto da una favola. Finale di danze e bans.

Costumi: allegri di facile realizzazione: cartoncini bristol, carta crespata, sacchi di iuta o dell'immondizia.

Scenografia: non è indispensabile; si può fare conto sulla fantasia dei bambini.

Lancio: breve, intenso, allegro e in costume.





## PER UN PUBBLICO PAGANTE.

Copione: brillante, ma non frivolo. Va bene anche un classico, però bisogna essere più bravi.

Costumi: assolutamente perfetti. Scenografia: pannelli di faesite; occorre realizzare una ricerca storica e reperire mobili e accessori adatti.

Lancio: social, volantini, locandine nei locali pubblici (occhio ai permessi), pubblicità sui giornali e sulle radio locali.



## PER ALTRI REPARTI.

Copione: frizzante, autoironico. Le storie di ragazze e ragazzi funzionano.

Costumi: di buona fattura; fatti apposta o utilizzando vestiti di tutti i giorni.

Scenografia: realizzata con cura e adatta alla scena. Si possono costruire pannelli con lo scheletro in listelli di legno e fogli di faesite.

Lancio: far visita alle sedi; va curato come e meglio dello spettacolo.

## VISITA A UNA CASA DI RIPOSO.

Copione: storie popolari, legate a leggende locali. Alla fine danze e canti tradizionali, ma soprattutto tante chiacchiere con gli anziani.

Costumi: i vecchi abiti della nonna, che ricordano il clima del passato.

Scenografia: semplice, ma chiara; se si può, utilizzare anche il mobilio del posto.

Lancio: una visita agli anziani.

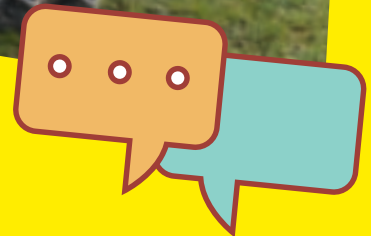
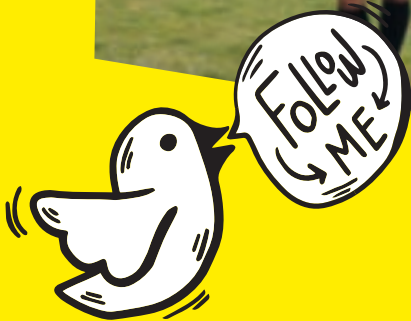


# ESTOTE informati

**Cellulare, tv, internet dappertutto: ma che uso ne facciamo?** Ci limitiamo a vedere queste “scatole di plastica” e a ricevere le informazioni da esse diffuse in modo irresponsabile e inconsapevole o le usiamo per recepire notizie con la “n” maiuscola? È da questi pensieri che è nata l’idea fondante della nostra uscita di squadriglia, svoltasi il 13 marzo scorso e della nostra impresa. Leggendo un articolo che ci interessava direttamente, ci siamo accorte di **come con le parole si possa distorcere la realtà**. Non c’è, infatti, mediazione tra la conoscenza e la lettura dei fatti e quindi, è difficile esprimere un parere consapevole sull’argomento, può nascere una confusione di idee che porta a quel che noi abbiamo identificato come “disinformazione”. **Con l’avvento dei social e della globalizzazione**, tutti possono dire la loro e condividere in pochi secondi il proprio pensiero con il resto del mondo. Ovvio, si tratta di un notevole progresso, ma in un Paese in cui alcuni sono ignoranti, questo può essere pericoloso. Il “potere della parola”, non mediato da un giusto senso critico, è un’arma a doppio taglio per un essere volubile qual è l’uomo. Questo potere rischia di essere compromesso soprattutto tra i giovani: il “parlarsi attraverso uno schermo” porta a sminuire il valore delle cose e a **barricarsi in un piccolo mondo virtuale** incentrato sui “problemi” personali che diventano più importanti di quelli della società.







**Attenzione!** È l'uomo che usa la macchina, non la macchina che usa l'uomo. Internet e la tv non sono mezzi sbagliati, sono semplicemente incompresi: possono apportare risvolti positivi alle vicende umane - anzi certamente ci aiutano in campo sociale - ma, proprio perché mezzi semplici e reperibili da tutti, sono altrettanto dannosi.

Per fare un esempio concreto, si provi ad immaginare cosa sarebbe stata la "primavera araba" senza l'uso dei social e di internet: i **ragazzi artefici di questa rivoluzione** non avrebbero potuto accendere i riflettori di tutto il mondo sulle condizioni politiche, economiche e sociali del loro Paese. Ma ecco che altrettanti ragazzi sono stati reclutati tra le file dei combattenti dell'ISIS, persuasi da ingannevoli e pericolosi discorsi fatti girare liberamente sul web. Attraverso la rete, infatti, non ci si rivolge a una specifica élite di lettori, ma ci si confronta con una miriade di menti e di opinioni differenti. E, del resto, diventa semplice criticare, diffamare, disprezzare, ferire, a volte irrimediabilmente, l'identità di una persona. Così si diffonde il **cyberbullismo** che con le sue mani insanguinate ha scritto storie di vittime deboli e innocenti, di colpevoli pavidi e ignari del male che provocano. Alla luce di queste considerazioni, vorremmo fare un appello: **cerca di comprendere l'importanza che ha informarsi e utilizza strumenti che hai sempre sotto mano in modo consapevole e intelligente!** Ricorda che tu puoi fare quel che vuoi: hai varie opportunità, basta coglierle. Puoi far avverare tutto o nulla, vedrai, è facile. Hai solo bisogno di **SAPERLO!**



**TEMPO MEDIO DI UTILIZZO GIORNALIERO**

Internet da Pc o Tablet

**4** ORE 5min

Televisione

**1** ORA 57min



**2** ORE 25min  
Internet da Cellulare

**2** ORE 10min  
Permanenza sui Social



000

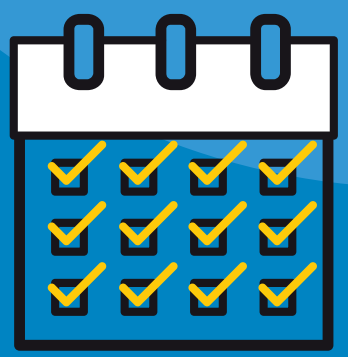
o.o



Di Alessandro Gurrieri, revisione Federica Fatica.

Chiedendo ad **internet** di raccontarsi (ovvero cercando per il web notizie sul suo conto) scopriamo che la sua storia inizia negli USA nel **1960**, 22 anni prima che fosse usata la parola internet per la prima volta! Il linguaggio **HTML**, cuore delle pagine web che consultiamo oggi, fu inventato nel 1990, 3 anni più tardi arrivò il primo browser e nel 1995 il W3C. Nel 1999 viene pubblicato **Napster**, nel 2004 Facebook e a seguire YouTube, Instagram, Snapchat e co. Nel **mondo** siamo 7,4 miliardi di persone, **solo il 46% può accedere ad internet** e il 31% ha un profilo social. **In Italia?** Ve lo raccontiamo proprio qui!

I DATI DI QUESTE PAGINE SONO TRATTI DAL REPORT **DIGITAL IN 2016** DI WEARESOCIAL.COM



**75%** DEGLI UTENTI INTERNET SI COLLEGA OGNI GIORNO



01000001  
01000111  
01000101  
01010011  
01000011  
01001001

## ATTIVITÀ SU DISPOSITIVI MOBILI

**48%** UTENTI INTERNET DA MOBILE

**43%** MESSAGGI

**34%** MAPPE

**30%** VIDEO

**34%** GIOCHI

Popolazione Italia

**59,80 MILIONI**

**47%**

UTENTI SOCIAL MEDIA

**63%**

UTENTI INTERNET

**CRESCITA RISPETTO AL 2015** **+6%** UTENTI INTERNET  
**+9%** UTENTI SOCIAL

## CLASSIFICA DEI SOCIAL IN ITALIA PER NUMERO DI UTENTI ATTIVI

**Facebook**  
**28 MILIONI**

YouTube **27 MILIONI**  
Instagram **9 MILIONI**  
Tumblr **8 MILIONI**  
LinkedIn **7 MILIONI**

Twitter **6,4 MILIONI**  
Google+ **3,8 MILIONI**  
Pinterest **700.000**  
Snapchat **673.000**

# COSA BOLLE IN PENTOLA A CARNEVALE OGNI DOLCE VALE

Quando si parla di compleanni si pensa subito ai dolci che ci potrebbero essere, alla festa e ai regali! Se devo dirvi a cosa penso io come prima cosa, sicuramente i dolci: torte farcite di crema decorate con la nostra foto o con il tema che preferiamo, oppure una classica crostata ripiena della miglior confettura fatta in casa; insomma, la torta di compleanno rispecchia appieno il festeggiato e, devo ammettere, la mia

ha sempre qualcosa a che fare col gelato, la mia passione!

Ma non parliamo di me, piuttosto di chi, ad esempio, fa la festa a carnevale!

Cosa c'è di meglio che festeggiare con **galani** (o chiacchiere, frappe, bugie...) **frittelle** e **castagnole**, il tutto vestiti in maschera? Pensate che bello, alla riunione scout a tema carnevale, trovarsi con tutta la squadriglia, e tutto il reparto, vestiti con una maschera diver-

sa per fare una bella festa piena di dolci tipici!

Non sapete come si fanno ma vorreste farli?

Allora eccovi qua delle ricette facili facili. Ricette e nomi cambiano di regione in regione e, sicuramente, ci saranno dolci che non conosco, quindi vi insegnerò quelli tipici delle mie parti, di Venezia, e, se ne preferite altri, inviateci la ricetta, così li faremo conoscere al resto d'Italia!

## FRITTELLE ALLA VENEZIANA (LE FRITTELLE BASE)

### INGREDIENTI:

- 500 g farina 00
- 2 bicchieri di latte
- 2 uova
- 130 g di uvetta
- 80 g di pinoli
- 90 g di zucchero
- 30 g di lievito di birra
- 2 cucchiaini di latte
- scorza grattugiata di un limone
- un pizzico di cannella in polvere
- un pizzico di sale
- olio di semi per friggere

### PROCEDIMENTO:

Sciacquate sotto l'acqua tiepida l'uvetta e mettetela in una tazza assieme alla grappa per farla reidratare.

Sbriciolate il lievito di birra in mezzo bicchiere di acqua tiepida e mescolate bene affinché si sciolga.

In una terrina mescolate fari-

na, uova, latte, zucchero semolato, la scorza di limone, il pizzico di cannella e quello di sale.

Mescolate bene e unite il lievito di birra sciolto e, infine, l'uvetta con il latte e i pinoli.

Coprite con un canovaccio e lasciate riposare per 5 ore in un luogo tiepido, al riparo da correnti d'aria.

Se dopo le cinque ore l'impasto risultasse troppo duro, aggiungete un po' di latte affinché esso sia facilmente gestibile col cucchiaino.

In una padella far scaldare l'olio e, quando sarà caldo, versate la pastella a cucchiaiate (una cucchiaiate = una frittella) rigiratele un po' nell'olio finché saranno ben dorate.

Appena cotte rigiratele nello zucchero semolato e mangiate.





# CASTAGNOLE

## INGREDIENTI:

- 370 g di farina
- 90 g di zucchero
- 3 uova
- 50 g di burro
- 1 cucchiaino di lievito per dolci
- la scorza di un limone
- un pizzico di sale
- olio di semi per friggere
- zucchero a velo per decorare

## PROCEDIMENTO:

In una terrina ammorbidite il burro, incorporate lo zucchero e le uova, una alla volta.

Mescolate bene e unite la buccia grattugiata del limone, il pizzico di sale e la farina assieme al lievito per dolci setacciato. L'impasto deve essere più sodo di quello per le frittelle perché dovrete fare le palline a mano.

Formate delle palline della stessa dimensione e friggetele in olio ben caldo. Rigatele finché non saranno ben dorate. Scolatele e dopo averle fatte asciugare un po' sulla carta assorbente spolverate di zucchero a velo.



# GALANI, CHIACCHIERE, FRAPPE...

## INGREDIENTI:

- 500 g di farina
- 100 g di zucchero
- 50 g di burro
- 2 uova
- 125 cl di vino bianco (è solo un goccino: chiedete ai vostri genitori il permesso!)
- un pizzico di sale
- la scorza grattugiata di un limone
- olio per friggere
- zucchero a velo

## PROCEDIMENTO:

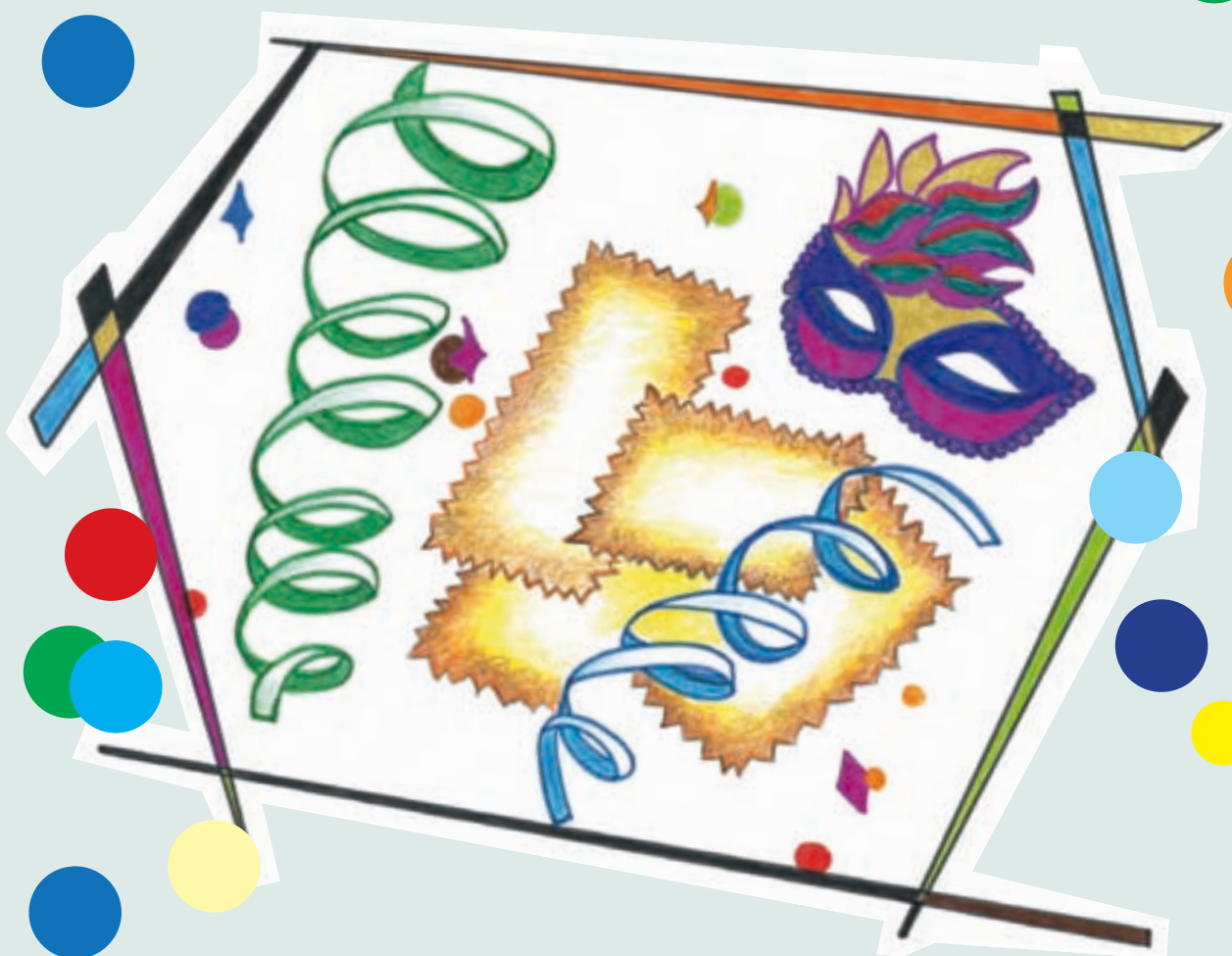
Mescolate assieme tutti gli ingredienti aggiungendo il vino poco alla volta per non creare grumi.

Quando otterrete un impasto omogeneo fate una palla e la-

sciatelo riposare almeno un'ora coperto con pellicola.

Stendete l'impasto il più sottile possibile, a pezzi, in modo che vi sarà più semplice stenderlo col mattarello e fate in modo che la pasta sia sottile (dovrebbe essere così sottile che mettendoci un foglio sotto dovremmo riuscire a leggere!). Dopo aver steso la pasta tagliate dei rettangoli, o dei rombi, e frigeteli in olio ben caldo, quando saliranno a galla basterà girarli un attimo e poi potrete scolarli.

Infine, ricoprite di abbondante zucchero a velo!





# AVVENTURA... DI GUSTO

*Per i festeggiamenti dei 40 anni di Avventura c'era anche una buonissima crostata di amarene...*

## INGREDIENTI:

- ½ kg di farina "00"
- 150 gr di zucchero
- 1 pizzico di sale
- 125 gr di burro (tedesco o irlandese, se è possibile)
- 2 uova intere + 1 tuorlo
- 1 bustina di lievito
- Buccia di limone grattugiata
- 500 gr di marmellata
- Zucchero a velo per decorare

## PROCEDIMENTO:

Si setacciano la farina e il lievito e li si dispone a fontana sul tavolo.

Al centro si versano le uova sbattute con lo zucchero e un pizzico di sale, quindi il burro tagliato a pezzettini e la buccia grattugiata del limone e si impasta velocemente.

Una volta ottenuto un composto omogeneo, lo si pone in frigorifero a riposare per circa un'ora (il burro tedesco e quello irlandese sono molto più morbidi di quello italiano) avvolto in un canovaccio pulito.



Si toglie dal frigo circa i 2/3 del composto e si stende, aiutandosi con mattarello, farina e carta forno, un disco di pasta frolla dello spessore di 0,5 cm circa. Si pone il tutto in una teglia di circa 35 cm di diametro precedentemente imburata e infarinata; si elimina l'impasto in eccesso aiutandosi con un tagliapasta a zig-zag (o con un coltello) in modo che la crostata sia alta circa 3 cm.



Si versa la marmellata aiutandosi con un cucchiaio e con la pasta frolla rimanente si decora la crostata con strisce spesse 0,5 cm tagliate con il tagliapasta, incrociandole in modo da creare delle losanghe. Si possono sostituire le strisce con scritte, fiori, foglie tagliate a mano o con divertenti formine per biscotti; marmellata o confettura... scegliete voi il gusto!

Si pone in forno ventilato per circa 30-45 minuti a 180°C finché non sarà dorata.

Si lascia raffreddare... una spolverata di zucchero a velo e buon appetito!



# UNO PER TUTTI, TUTTI PER 1



**Q**uante volte avrete sentito parlare degli incarichi e dei posti d'azione? Sicuramente tante! Avrete avuto modo, anche se in maniera differente, di sperimentarvi con compiti e incarichi in ambienti diversi da quello scout, ad esempio in famiglia o a scuola.

Partiamo, quindi, dall'importanza di avere dei ruoli per capire che, quando parliamo di incarichi di squadriglia, intendiamo **un compito che ciascun componente della squadriglia deve avere in proporzione al suo sentiero**. Non avrebbe senso far parte di un gruppo senza un preciso compito che ci consenta, da un lato, di essere utili e, dall'altro, di verificarci costantemente.

I requisiti degli incarichi sono innanzitutto, come detto prima,

che siano proporzionati al proprio sentiero, così da essere legati al percorso che in quel preciso momento si sta compiendo; l'incarico non deve essere "corto", ma alla luce dell'importanza del compito attribuito dovrà avere una durata ragionevole; è fondamentale per la vita della squadriglia.

Per fare una rapida panoramica degli incarichi che si possono ricoprire:

- **Magazziniere:** si occupa di mantenere in ordine il materiale della squadriglia tenendo aggiornata la lista degli oggetti in possesso
- **Tesoriere:** cura le "finanze della squadriglia" gestendo le entrate e le uscite, acquistando i biglietti per le uscite o i materiali necessari alle imprese
- **Cicala:** è colui che conosce bans

e canzoni e si occupa di animare i momenti di squadriglia

- **Guardiano dell'angolo:** cura l'abbellimento e la manutenzione dell'angolo provvedendo a tenerlo in ordine
- **Liturgista:** anima i momenti di preghiera della squadriglia
- **Maestro dei giochi:** propone e anima i momenti di animazione conoscendo i giochi di squadra
- **Segretario:** cura il quaderno di squadriglia e i verbali delle riunioni del consiglio di squadriglia.

Terminata questa breve lettura degli incarichi vi starete forse chiedendo: che cosa sono, allora, i posti d'azione? Beh, qualcosa di abbastanza differente.

Immaginate, riprendendo un vecchio esempio, una gara di formula 1 in cui si debba passare in poco



# NON SOLO STELLE!



La veglia alle stelle, momento privilegiato per le osservazioni astronomiche, non è fatta soltanto di queste: ce ne sono anche altre. Vediamo quali.

lo stato del cielo (più o meno coperto) e le caratteristiche del vento.

• **Meteo:** dotarsi di termometro, igrometro e barometro. Ogni ora rilevare: le misure di tali strumenti,



• **Rumori:** canti di uccelli (quando si spegne l'ultimo cinguettio degli uccelli notturni, quando ricomincia il canto di quelli diurni), versi e attività degli animali (cani, galli, selvatici, insetti), il vento tra le fronde, rumori dell'uomo (voci, automobili, treni, ecc.). Tene-te gli occhi chiusi mentre ascoltate.



• **Odori:** fate attenzione agli odori del bosco (fiori, erbe aromatiche, la terra, ecc.) e a quelli della civiltà (industrie, fuochi, ecc). Porre l'attenzione agli odori è un esercizio che richiede una concentrazione particolare in quanto non si è più abituati a usare l'olfatto per questo genere di cose.



Prendete nota di tutte le osservazioni e riportatele su opportune tabelle.

testi e disegni di Giorgio Cusma

## ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ



DANZATORE

MAESTRO DEI GIOCHI

ASTRONOMO





“GIOCA, NON STARE A GUARDARE”.

B.-P.

foto di Luigi Rossi

## GIOCARE A CARTE CON LE COSTELLAZIONI



Un gioco con le carte per ricordare meglio il cielo stellato delle varie stagioni:

- Procurarsi **40 cartoncini** del formato delle carte da gioco.
- **Dividerle tra quattro semi** (lo sono i cuori, i denari, ecc.): i simboli delle quattro stagioni.
- **Disegnare** su ciascuna carta **il seme di appartenenza: primavera, estate, autunno, inverno.**



- Sulle **10 carte di ciascuna stagione** riportare: **un numero da 1 a 10**, **il disegno** (che ricaverete da una mappa stellare) e **il nome di una costellazione** che compare in cielo nella **stagione** indicata.

Ecco la lista.

**Primavera:** Bilancia, Dragone, Contadino, Corona Boreale, Corvo, Ercole, Levrieri, Orsa maggiore, Scorpione, Vergine.

**Estate:** Aquila, Acquario, Capricorno, Cefeo, Delfino, Cigno, Lira, Lucertola, Sagittario, Scudo.

**Autunno:** Andromeda, Ariete, Auriga, Cassiopea, Giraffa, Lepre, Pegaso, Perseo, Pleiadi, Toro.

**Inverno:** Cancro, Cane maggiore, Cane Minore, Cratere, Gemelli, Idra, Lince, Leone, Orione, Rinoceronte.

Si gioca con le regole della **SCOPA** ma, per semplicità, **solo** per la raccolta delle carte: vince chi ne raccoglie di più!



testi e disegni di Giorgio Cusma



# UNA LEGGENDA PER IL FUOCO DI BIVACCO



Ogni costellazione, o quasi, è legata a una leggenda della mitologia greca che potete usare per le vostre scenette. Vediamo quella su **ORIONE**: era figlio di **Giove** e di **Era** (la terra), gigante, cacciatore molto bravo ma crudele. Uccideva per il gusto di uccidere e per questo veniva rimproverato dalla madre, ma lui continuava a comportarsi in modo malvagio con i poveri animali.

Giunse il momento in cui **Era** si spazientì, volle provare ad **Orione** che non poteva trattare con crudeltà gli animali, e gli mandò contro uno scorpione.

**Orione** lo vide arrivare e derise la madre perché tentava di impressionarlo con un animale così minuscolo: lui, grande cacciatore, non aveva paura. Lo scorpione gli si avvicinò e lo punse ad un tallone. Morente chiese al padre **Giove** di venir trasformato in costellazione e di far tremare la terra (sua madre) ogni volta che fosse comparsa in cielo. **Giove** lo accontentò: infatti **Orione** è una costellazione che brilla nelle notti invernali in cui la terra trema per il freddo.



testi e disegni di Giorgio Cusma



## DANZATORE

Specialità artistica, dinamica e stimolante.

Spinge guide ed esploratori ad approfondire non solo tecniche stilistiche prettamente inerenti il ballo.

Nelle righe che seguiranno porremo attenzione alla necessità di organizzare, progettare, verificare ogni singolo dettaglio: luci, musiche, articolazioni e fusioni fra vari stili, coinvolgimento del pubblico, luoghi dell'esibizione.

È una specialità coinvolgente sia il singolo che la squadriglia, perfino un intero reparto e, in fondo, è davvero per tutti.

di Dario Fontanesca  
disegni di Debbie Macalipay

## DANZA CHE TI PASSA



Metti a frutto le tue doti e conoscenze ideando uno spettacolo danzato, che potrebbe addirittura diventare un'impresa di squadriglia per l'autofinanziamento. Ecco qualche suggerimento per l'ideazione e la creazione di una performance danzata.

### SCELTA DI UNA TEMATICA

Scegli un argomento da voler sviluppare, un'idea ben chiara, semplice, che piaccia e che sia interessante per te e per i componenti della tua squadriglia. Ricordati che un ottimo metodo per far nascere idee creative è il **brainstorming**. (Esempio: "in giro per il mondo", "la natura e i suoi colori")

### SVILUPPO DELLA TEMATICA

Dopo aver scelto l'argomento dello spettacolo è necessario pensare a come svilupparlo in modo coerente e lineare. È importante **analizzare la tematica da svariati punti di vista**, sviscerarla nelle sue componenti, solo così si eviterà di trascurare aspetti importanti e si avrà sufficiente materiale da trasformare in danza. In un secondo momento sarà possibile collegare tra loro le idee, creando un inizio, uno sviluppo e una conclusione della performance.

### RICERCA DELLE MUSICHE

Fondamentale è la scelta delle musiche da cui nasceranno le danze, coerenti con la tematica dello spettacolo. Puoi puntare su due scelte: o **utilizzare musiche con caratteristiche simili** (ad esempio tratte dalla colonna sonora di un film o brani composti da un autore) o **scegliere generi e stili differenti**.



di Francesca Bella, a cura di Dario Fontanesca  
disegni di Debbie Macalipay

## IL PUZZLE

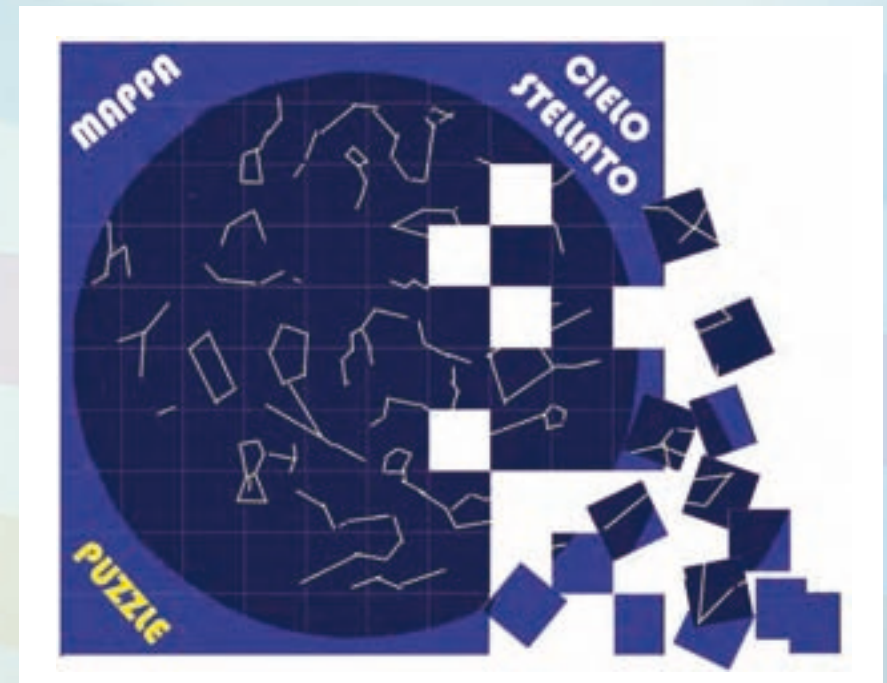


Il modo migliore per far passare le vostre conoscenze, è partire con argomenti/notizie semplici attraverso il gioco. Con questo ci si inoltra nella conoscenza del cielo stellato, vediamo come:

- Da internet scaricate **una mappa del cielo stellato e uno schema delle pedine di un puzzle**.
- Procuratevi un **pezzo di compensato** delle misure della

mappa che avete scaricato e che incollerete su uno dei suoi lati.

- Sul lato opposto incollate lo schema del puzzle. Lasciate asciugare per bene la colla.
- Con **il traforo**, e tanta pazienza, ritagliate ad una ad una le tessere del puzzle. Il lavoro è concluso, ora mescolate i pezzi e proponete alla squadriglia di ricomporre la mappa: pian piano si impara a collocare ogni costellazione al proprio posto, competenza che risulterà molto utile nel momento delle reali osservazioni del cielo stellato.



testi e disegni di Giorgio Cusma





## ASTRONOMO

Tra le scienze moderne l'astronomia è forse la più antica. L'osservazione del cielo stellato, infatti, è un'attività che ha affascinato, e anche terrorizzato, l'uomo. Leggende e superstizioni si sono succedute fino a lasciar posto a una vasta conoscenza del cielo e di tutti i suoi fenomeni. Chi si accinge alla conquista di questa specialità deve conoscere: le costellazioni, le stelle cadenti, la luna e le sue fasi, il cielo nelle varie stagioni ma anche l'uso del telescopio e della fotografia astronomica e, soprattutto, saper trasmettere agli altri queste nozioni!

testi e disegni di Giorgio Cusma

### CREAZIONE DELLE COREOGRAFIE

Partendo dalle musiche scelte potrai ideare le tue coreografie.

Il mio suggerimento è quello di **mescolare la tecnica a stili più creativi e improvvisati** per permettere la partecipazione anche di coloro che non possiedono conoscenze specifiche di danza.

**Utilizza materiali** (cappelli, stoffe, teli) per rendere ogni momento danzato di maggiore effetto.

Inoltre, non avere timore di creare, ricorda: parte del successo di uno spettacolo dipende anche dalla capacità di stupire il pubblico.

### COLLANTE FRA LE DIVERSE DANZE

Questo è un elemento facoltativo.

Se ti rendi conto che non è chiara la connessione fra i diversi momenti danzati utilizza un collante, ovvero **una voce narrante**, o delle **diapositive proiettate** su uno schermo, o dei **momenti recitati** che chiarifichino i vari passaggi dello spettacolo, per rendere tutto fluido, chiaro e semplice da comprendere.



### DIVISIONE DEI RUOLI

Prevedi non solo i **danzatori**, ma anche un **presentatore**, un **addetto alla musica e alle luci** e un **truccatore**.

### COSTUMI E TRUCCO

Questi elementi dipenderanno dalla scelta della tematica dello spettacolo.

Se prevedi cambi di abito, considera i **tempi pratici** per entrare in scena.

## LUOGO, AUDIO E LUCI

Potrai scegliere un teatro o qualsiasi altro scenario: il mare, un bosco, il sagrato di una chiesa.

È importante avere un **buon impianto stereo** adatto al luogo scelto.

**Giochi di luci** accuratamente scelti faranno acquistare valore allo spettacolo.

## ASCOLTA I TUOI DUBBI

Se non sei del tutto convinto di una danza, di una musica o di un'idea, abbi la **capacità di modificare** la tua scelta iniziale.



## TRADIZIONI IN MASCHERA



In ogni regione italiana esistono figure caratteristiche (che prendono letteralmente il nome di "maschere"), con peculiarità particolari e temperamenti ben definiti: Pantalone, maschera veneta, è un avaro; il dottor Balanzone, bolognese, è un saccette borioso; Peppe Nappa, siciliano, è pigro e sempre affamato.

Recuperare queste tradizioni

può essere bello e interessante, anche se impegnativo. Qui si gioca anche l'abilità sartoriale, dato che il costume tradizionale è ben delineato e quindi difficilmente rappresentabile con materiali di recupero. La stoffa più facile da utilizzare è la fodera, che esiste in colori differenti. I modelli per gli abiti si possono recuperare facendo ricerche presso le biblioteche locali, presso le organizzazioni folkloristiche o recuperandoli con ricerche su internet. Una volta organizzato il costume si proveranno le caratteristiche dei personaggi e si organizzeranno sfilate e recite. Immaginate anche una sfilata di tutto il reparto vestito con la maschera, ad esempio, di Pulcinella... In qualsiasi caso... *Avventura* aspetta foto e articoli su quello che avete organizzato!



di Mauro Bonomini  
foto di Giacomo Bindi



## IL TRUCCATORE BENDATO



Maschere originali fantasiose e trucco del volto possono essere oggetto di gare divertenti. Si possono consegnare maschere semplici da decorare e colorare a piacere, oppure far sbizzarrire le persone con i trucchi teatrali (nei negozi, a Carnevale si trovano le une e gli altri a prezzi economici). Oppure ancora le maschere si possono costruire con cartoncino, stoffe, fili di lana, cotone.

Le maschere possono diventare anche riconoscimento di squadra, servendo quindi per giochi di questo genere, al pari di vere e proprie uniformi. Anche con i trucchi si possono ottenere caratteristiche tali da far riconoscere una squadra. Un gioco divertente potrà essere quello di affidare un volto alle cure di un truccatore bendato! Oppure legare pastelli da trucco a lunghe asticelle e giocare a chi riesce a truccare così da lontano una/uno squadrigliere. Divertimento assicurato, insomma!



di Mauro Bonomini  
disegni di Irene Vettori, foto di Matteo Bergamini

## TRUCCHIAMO LA DANZA



Consigli per un fuoco di bivacco danzato:

- Avere sempre un ricco repertorio di bans e di canzoni.
- Annotare le parole dei bans in un quaderno per evitare dimenticanze. Dividili in base alle occasioni (es.: bans in accantonamento o in spazi piccoli e bans all'aria aperta: nella prima lista inseriremo quelli che prevedono movimenti minori, nella seconda quelli più movimentati).
- Scegliere musiche che si adattino all'argomento del fuoco per creare coreografie coerenti con la tematica della serata.
- Provvedere e verificare il materiale tecnico: prolunghe, casse, batterie, stereo, pc, pendrive, cd e via così.
- Preparare in anticipo le sequenze coreografiche.
- Verificare sempre i punti elettrici.



di Francesca Bella, a cura di Dario Fontanesca  
disegni di Debbie Macalipay



## MAESTRO DEI GIOCHI

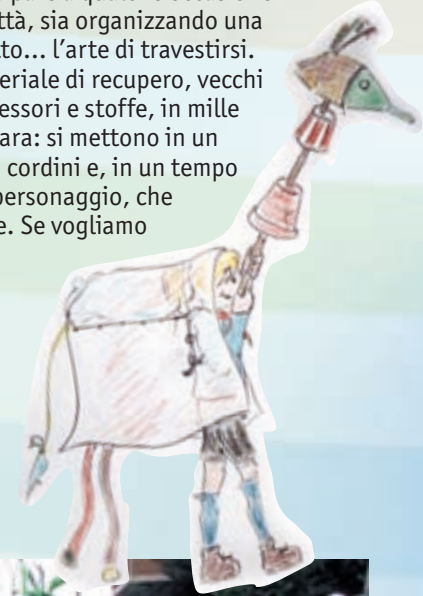
Caratteristiche: strano quaderno, inventiva 100%, regole perfette, capacità di trascinarsi massima. Chi pensate che sia? Se aggiungiamo che in quel quaderno trovano posto regole e istruzioni? Bene, allora è facile... Maestro dei Giochi! La persona che in quattro e quattr'otto sa organizzare (e spiegare) il gioco più adatto al momento. E sa portare varianti creative a giochi vecchi e risaputi, sa inventarne di nuovi interessanti e avventurosi... Interessati? Allora subito sotto a raccogliere idee!

di Mauro Bonomini  
foto di Francesco Mastrella

## L'ARTE DI TRAVESTIRSI



Un maestro dei giochi in gamba potrà organizzare attività carnevalesche per la squadriglia o per il reparto, sia preparandoci per partecipare a qualche occasione tradizionale della nostra città, sia organizzando una festa scout. Al centro di tutto... l'arte di travestirsi. Ci si può travestire con materiale di recupero, vecchi abiti, vecchie lenzuola, accessori e stoffe, in mille diversi modi. Possiamo partire anche con una gara: si mettono in un grande mucchio materiali vari, abiti, accessori, cordoni e, in un tempo prefissato, i partecipanti devono costruirsi un personaggio, che verrà poi giudicato da un'apposita commissione. Se vogliamo lanciare una sfida tra squadriglie, si potranno organizzare mucchi separati; i personaggi mascherati dovranno poi organizzare una scenetta: vinceranno la migliore scenetta e la squadriglia con i costumi più belli e creativi. Ancora più difficile? Diamo un tema alle squadriglie (ad esempio il circo), che sarà il filo conduttore sia del travestimento che della scenetta.



di Mauro Bonomini  
disegni di Irene Vettori, foto di Matteo Bergamini





tempo dal cambio delle gomme ad una sistemazione del motore per poi riprendere la corsa e magari vincere. In una situazione del genere, le prime cose da considerare sarebbero la velocità dei passaggi, così da consentire maggiori possibilità di vittoria, e i compiti attribuiti a ogni singolo componente. Ognuno, nella sua piccola porzione di tempo, dovrebbe svolgere il suo compito non intralciando il vicino e rendendo veloce l'operazione.

**I posti di azione sono quindi legati a una impresa del momento** e corrispondono ad una serie di impegni piccoli o grandi relativi all'impresa stessa. Mentre gli incarichi durano tutto l'anno e riguardano la gestione ordinaria della squadriglia, i posti d'azione hanno la sola durata dell'impresa.

Immaginate che il reparto debba fare una particolare impresa e che, per la sua buona riuscita, costituisca il Consiglio d'Impresa, il cui compito principale sarà quello di coordinare la preparazione e lo svolgimento dell'impresa stessa. Per fare questo sarà necessario individuare i posti d'azione.

A questo punto... Quali sono i posti d'azione?

Nel caso di un'uscita saranno quelli classici, come il fuochista, il cambusiere, il mercurio, colui che si occupa della ricerca della legna... Nel caso invece di un'impresa più lunga, come l'organizzazione di uno spettacolo teatrale, ci sarà bisogno dello sceneggiatore, di chi si occupa dei costumi e delle scenografie, di chi pensa alla cura del teatro, del pubblico e così via.

In conclusione, ricordate che, ogni qualvolta dovrete trovarvi ad assumere un incarico o un posto d'azione, la prima cosa da non dimenticare mai sarà la grande responsabilità che in quel momento state prendendo! **Una responsabilità che, piccola o grande nel tempo, ha bisogno di essere coltivata e curata.** Ed ora correte verso il vostro posto d'azione, una splendida impresa vi aspetta!



# EMOZIONI LUNGHE 40 ANNI

## IL COMPLEANNO DI AVVENTURA VISTO DALLE COPERTINE



**S**e c'è una cosa che non è mai mancata ad *Avventura* è la copertina.

È bello pensare che centinaia di migliaia di guide ed esploratori in quarant'anni hanno aperto la nostra rivista che, all'interno, ha provato a raccontare i sogni e le imprese di molte generazioni di scout del nostro Paese.

Per prima, infatti, trovate la copertina con la quale quest'anno abbiamo voluto celebrare lo speciale anniversario della nostra rivista e poi, anche se avremmo voluto farvele vedere tutte, ci siamo dovuti accontentare di costringere in questa pagina una copertina per ogni decennio di attività.





1983 1° Campo Nazionale EG



1989 Alisei



1993 1° Campo Nazionale Nautico



1994 Trefoglie



2001 2° Campo Nazionale Nautico



2003 2° Campo Nazionale EG



2010 Coloriamo l'Italia di imprese



2015 Pellegrini con Francesco



**I** nostri redattori sono stati in prima linea in tutti gli appuntamenti nazionali che hanno coinvolto gli E/G d'Italia. Anzi, molto spesso sono stati quelli che, non solo hanno fotografato e raccontato quanto accadeva, ma hanno raccolto le testimonianze e i contributi di tanti ragazzi e ragazze che, attraverso il nostro giornale, hanno raccontato il proprio punto di vista, hanno fatto sentire la propria voce! Certo, anche quando non esistevano gli smartphone o i Pc o le macchine fotografiche digitali! Come era possibile? Semplice, alla fine bastava il buon vecchio taccuino con la penna e una bella macchina fotografica tradizionale. Strano, vero?

# UNA CUCINA... SMONTABILE

**C**arissimi amici di *Avventura*,  
vi scriviamo per raccontarvi un fatto che ci rende pieni di orgoglio!

Siamo la sq. Bulldog del reparto Carrick del gruppo Fiumicino Isola Sacra.

Quest'anno abbiamo deciso di affrontare la specialità di sq. di **Campismo** realizzando diverse imprese inerenti alle tecniche che sono utili a un campo scout.

La più grande soddisfazione per noi è stata la **cucina da campo**, costruita secondo il progetto della **Rocket Stove\***. È stata una scelta ecologica ed economica e, poi, questa cucina in legno è completamente smontabile e riponibile nella cassa di sq..

Ai Guidocinci verdi della regione Lazio sono state premiate 4 sq. per il segno, per il sogno, per la vita all'aperto e per il progetto. Proprio noi, i Bulldog del Fiumicino Isola Sacra abbiamo vinto il premio per il miglior progetto!

Vi chiediamo aiuto per condividere con tutti le foto, i progetti e le istruzioni per costruire la Rocket Stove e la cucina componibile!

Buona Caccia

## PROGETTO CUCINA DA CAMPO SMONTABILE

La nostra cucina è stata interamente realizzata con pannelli di multistrato da 13 mm. recuperati da vecchi pallets che ci ha donato una ditta di impianti elettrici.



Ha le seguenti caratteristiche:

- è interamente smontabile;
- per montarla bastano meno di 5 minuti e non servono né attrezzi né legature;
- entra interamente nella nostra cassa di Squadriglia;
- utilizza un sistema di "fornelli ecologici", tipo Rocket Stove, che per funzionare richiedono poca legna di piccole dimensioni.

### MATERIALE OCCORRENTE

NB. Le misure riportate sono quelle che abbiamo utilizzato

per poter far entrare la cucina nella nostra cassa di Squadriglia; per fare la vostra personale cucina da campo smontabile basta sostituire queste misure con quelle della vostra cassa!

- nr. 2 pannelli da 77x45 centimetri (con i quali abbiamo realizzato il piano di lavoro)
- nr. 3 pannelli da 85x45 centimetri (con i quali abbiamo realizzato le gambe)
- nr. 8 pannelli da 85x10 centimetri (con i quali abbiamo realizzato le traverse di rinforzo).





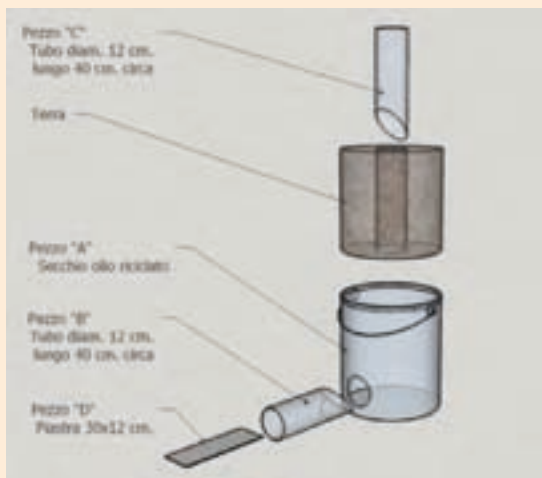
**1** Per prima cosa si realizzano le tre "gambe" della cucina.

**2** Si procede quindi a realizzare le otto traverse di rinforzo...

**3** ... e si finisce realizzando i due piani di lavoro.

**4** A questo punto si possono ricavare i fori all'interno dei quali incastrare i fornelli ecologici ed il gioco è fatto!

## LA ROCKET STOVE



La rocket stove, o stufa ad effetto razzo, è una stufa ad alta efficienza progettata dal dottor Larry Winiarski presso l'Aprovecho Research Center canadese con l'intento di migliorare le condizioni di vita delle **popolazioni dei paesi poveri**. La fonte di ispirazione è stata un sistema di riscaldamento a pavimento utilizzato nelle terme dagli antichi romani chiamato *hypocaustum*. È utilizzabile sia come piano di cottura sia come elemento riscaldante per abitazioni. Alcuni benefici della rocket stove:

- Facile da costruire anche con materiali di recupero comunemente reperibili
- **Utilizza dal 40 al 90% in meno di legna** rispetto ad una stufa tradizionale, a parità di calore emesso
- **Utilizza legni di diametro sottile**, consentendo di alimentarla con ramaglie invece di utilizzare pezzi di legna più grossi (**non serve abbattere alberi**: i rami sono una fonte maggiormente rinnovabile, reperibili con meno lavoro).
- **Poco inquinante**: emette praticamente solo CO<sub>2</sub> e vapore acqueo invece del fumo denso di una stufa tradizionale, e ad una temperatura molto inferiore (il calore prodotto non viene disperso sotto forma di fumi caldi).
- Può bruciare per lungo tempo senza bisogno di essere continuamente alimentata (forma a "J")

il progetto completo lo trovi su [www.avventura.agesci.it](http://www.avventura.agesci.it)

# TRATTA BENE LA CARTA, PESTALA!

**P**er raccontare la lavorazione della cartapesta, e dei coloratissimi carri di carnevale, abbiamo chiesto a un vero appassionato di questa "arte" di svelarci trucchi, procedure, ma soprattutto "sensazioni", Matteo Raciti.

«Lavorare la cartapesta è sognare a occhi aperti, avere una passione che ogni mattina ti fa svegliare, immaginare, cercare spunti nei libri, su internet, nelle parole di amici e compagni di strada.

Ogni progetto viene preceduto dall'ideazione che, a sua volta, precede il bozzetto, che è il primo passo per la progettazione. Le tecniche di realizzazione sono varie e vanno dalle più classiche, come l'utilizzo di matite colorate, acquerelli e pennarelli, alle più complesse, come collage e fotomontaggi.

I supporti da utilizzare sono vari e seguono spesso la tecnica, per esempio carta, cartone o addirittura il vostro computer. Anche qui, non fermatevi, date sfogo al vostro ingegno, usate tecniche sempre diverse, sperimentate.

In fase progettuale vanno chiarite dimensioni e misure, il bozzetto deve essere seguito da schede tecniche in cui l'oggetto semplificato sarà assecondato da misure in scala».

## ACCORGIMENTI E MATERIALI

In primo luogo è importante preparare bene la zona di lavoro; se non avete un tavolo potete crearlo con cavalletti e tavole di legno; mettete una tovaglia di plastica o comunque utilizzate un piano lavabile.



- Giornali
- Colla (acqua e farina, colla vinilica o per carta da parati)
- Acqua
- Una ciotola o un grosso contenitore
- Pennellessa

**La carta:** potete trovarla tramite una raccolta di giornali vecchi, è bene che sia di più colori, per esempio la Gazzetta dello sport è l'unica ad avere un colore rossastro e vi permette di separare gli strati.

**La colla:** avete varie opportunità in base ai materiali a disposizione e alla tecnica che intendete sperimentare.

• *Mix con la colla vinilica:* versa 2 parti di colla bianca a una di acqua in una ciotola. Questi quantitativi possono essere





## CARTA SU GESSO



modificati in base al vostro progetto. Se avete una colla forte, mescolate una parte di colla e una di acqua.

- *Mix con la farina*: combinate una parte di farina e due di acqua. Riscaldare l'acqua in una pentola fino a raggiungere il bollore, in parallelo sciogliete la farina (preferibilmente con una frusta da cucina) in acqua fredda attraverso un contenitore a parte. Appena l'acqua raggiunge il bollore versate il composto nella pentola e aspettate qualche minuto. Avrete un composto cremoso, naturale e semplice da realizzare. Nonostante ciò, è bene che le prime volte vi segua un adulto.

- *Mix con colla per carta da parati*: versate 2 parti di colla per carta da parati e una di acqua in una ciotola. Questo metodo va bene per progetti a lunga durata, resisteranno anni.

La tecnica utilizzata per la realizzazione dei giganti in cartapesta è quella dell'acqua combinata alla farina, perché più economica e tradizionale.

## FASI SALIENTI

Si tratta di una tecnica "povera": si prepara utilizzando prevalentemente carta e stracci intrisi di un materiale legante. Dopo aver scelto la colla da utilizzare, versatela in un contenitore, quindi, immergete la pennellina e cominciate ad alternare uno strato leggero di colla e uno di carta.

Il numero di strati, quindi di fogli e colla, lo decidete voi in base al vostro progetto.

Io vi consiglio di non scendere mai sotto i sei strati di giornale alternando manufatti a due e a quattro fogli.



## DEFINIZIONE

Ricavate lunghe strisce di giornale seguendo il "verso" in cui la carta si strappa e successivamente cominciate a ricavare piccoli quadratini da applicare. Non tagliate con le forbici la carta: è meglio che i pezzetti di carta siano irregolari.

Dopo aver fatto asciugare il vostro oggetto, preparatelo alla pittura finale con uno strato di tempera bianca che vi servirà per renderlo più resistente e capace di rendere i colori più accesi.

Quindi passate alla colorazione finale tramite pennelli e colori a tempera o acrilici.



## COLATURA GESSO

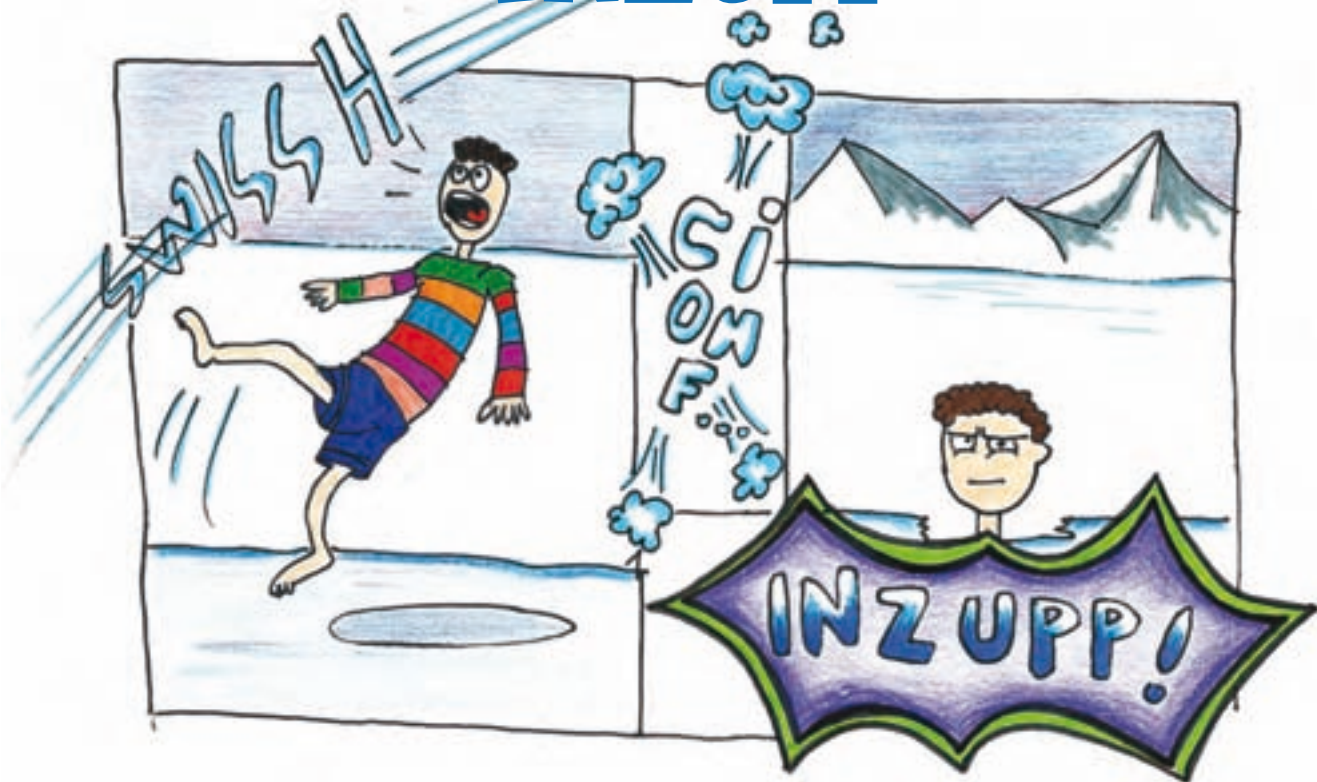


## TELAIO



## TASSELLI

# SWISSH, CIONF CIONF, INZUPP



**N**o, non mi sono ammat-  
tito, questi sono i ru-  
mori che sento quando  
vado a passare qualche ora in  
montagna, sulla neve.

Eh, sì cari miei, come d'esta-  
te spesso si ritrova la gente a  
camminare sui sentieri con le  
scarpe da ginnastica (e soprat-  
tutto slacciate!!) d'inverno,  
quando la neve è alta e soffice  
qualche impedito si cimenta,  
nelle camminate, senza gli  
strumenti adatti. Noi no, noi  
scouts no. Noi sappiamo per-  
fettamente cosa usare per non  
scivolare, per non affondare  
fino alla cintura, per non ba-  
gnare il nostro delicato fondo-  
schiena.

Innanzitutto è essenziale cal-  
zare dei comodi scarponi,  
SCARPONI, le sneakers, anche  
se alte non impediscono all'ac-  
qua di entrare. Non lo sapeva-

te? Ma quante cose vi "impa-  
ro!!!!!!".

Quindi i nostri scarponi, con la  
loro bella suola scolpita ci im-  
pediscono di SWISSH! Scivola-  
re! Ed è già un bene quando si  
cammina su neve e ghiaccio.  
Ma se ha nevicato molto, ma  
molto, muoversi sulla neve  
diventa un po' difficoltoso  
perché solo con gli scarponi  
si sprofonda e qui subentra il  
CIONF CIONF e di conseguenza  
l'INZUPP.

Per evitare tutto questo, tan-  
ti anni fa qualcuno che viveva  
sempre in mezzo alla neve e  
che non sapeva neppure cosa  
fosse una spiaggia, un bel  
mare caldo ed un'aranciata  
sotto l'ombrellone (povero),  
si inventò uno strumento che  
gli consentisse di muoversi  
più agevolmente e soprattutto  
non sprofondando inghiottiti

dalla coltre nevosa (che poeti-  
co che sono, no?).

Si inventò le racchette da neve,  
anche dette ciaspole. Adesso  
non è che correte in cantina e  
tirate fuori le vecchie Dunlop  
(marca di racchetta da tennis  
del secolo scorso. *n.d.a.*) in  
legno dello zio Casimiro, quelle  
non vanno bene.

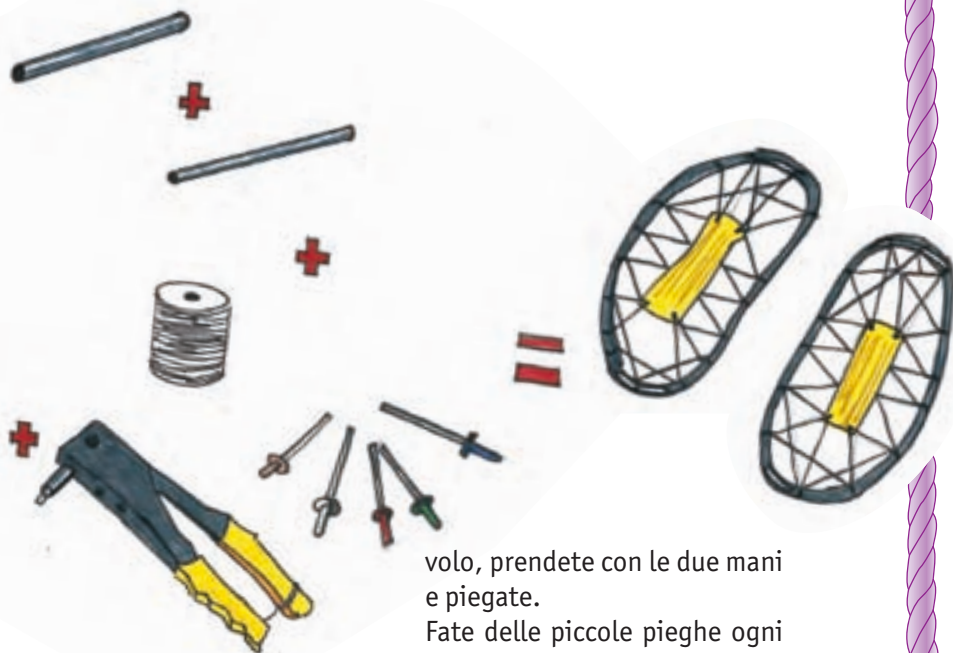
Ma perché le racchette posso-  
no servire, come funzionano?  
Il nostro sconosciuto invento-  
re aveva giustamente pensato  
che aumentando la superficie  
di appoggio sarebbe sprofon-  
dato meno, ed aveva ragione.  
Ora, c'è la possibilità di acqui-  
stare le ciaspole nei negozi di  
articoli sportivi, si possono  
anche noleggiare, ma udite!  
Udite popolo tutto, di seguito  
vi insegno a costruirle, proprio  
così: farle con le vostre manine  
sante.



Il materiale che useremo è il tubo di alluminio, si può acquistare nei negozi fai da te. Un diametro di 16-18 mm va bene, una lunghezza di un metro e venti può bastare per Erika la smilza ma per Dario *u chiatto-ne* magari usate 20 centimetri di più. Procuratevi anche due pezzi da 10 centimetri a testa di un tubo sempre in alluminio che si infili perfettamente in quello che useremo per fare le racchette. Poi vi servirà del cordino di nylon un trapano e dei rivetti con la rivettatrice (molti genitori ce l'anno in garage, ne sono sicuro e il papà di Federica, la Csq. delle Rondinelle dal becco grigio in primavera, che è un meccanico, vi può insegnare a compiere questa operazione).

Il pezzo lungo di alluminio va piegato dandogli una forma a fagiolo; se non conoscete la forma a fagiolo guardate le illustrazioni, se non capite prendete un fagiolo (crudo possibilmente) dalla dispensa della mamma, ricopiatelo su un foglio di carta e poi ingranditelo (ma tutto vi devo dire!!!).

L'alluminio si piega facilmente ma provando a piegare il tubo così senza accorgimenti si schiaccia e si rompe, quindi tappate un'estremità, in qualsiasi modo, anche la gomma



che state masticando va bene. Dovete poi riempire il tubo di sabbia, state attenti a impaccarla bene, battete l'estremità tappata per terra mentre la inserite.

Una volta pieno tappate anche l'altro buco, usate la gomma del novizio che vi sta accanto con la bocca spalancata, che avendola spalancata non mastica quindi la gomma non gli serve.

Fate un bel disegno su un foglio di carta abbastanza grande di come deve essere la vostra ciaspola, ci sono dei punti in cui sarà diritta ed in altri si dovranno realizzare delle curve, potete usare una morsa o va bene anche il bordo di un ta-

volò, prendete con le due mani e piegate.

Fate delle piccole pieghe ogni volta e controllate spesso con il modello di carta.

Alla fine, la cosa essenziale è che le due estremità del tubo si incontrino perfettamente, non facciamo come quelli che costruiscono i ponti e poi...

Se siete stati bravi e avete fatto le cose per benino prendete 10 centimetri del tubo più stretto e infilatelo in modo rendere solida la giunzione.

Forate da una parte e dall'altra e fissate un rivetto. Adesso avete un fagiolone di alluminio, prendete il cordino e cominciate con un bel nodo paletto dove volete e procedete incrociando il cordino fissandolo dalla parte opposta, girandolo attorno al cordino che incontrerete mano a mano, in modo che si formi un reticolo tipo ragnatela... ci avete capito qualcosa? Io no! Più facile da fare che da dire, guardate la foto.

Poi le ciaspole vanno legate agli scarponi con la legatura dei ramponi da ghiaccio. Cosa sono i ramponi da ghiaccio? Questo ve lo spiego un'altra volta, guardate i disegni.

Bene vi devo lasciare, ho l'aranciata che si sta riscaldando sotto l'ombrellone, a voi... buon freddo!



# CHE TIPO DI GUIDA/ESPLORATORE SEI?

## In inverno esci o ti rintani?

**E** inverno, le giornate sono corte e fredde, in alcuni posti nevica pure...  
E tu, con la tua squadriglia e il tuo reparto, che fai? Esci o ti rintani?  
Ecco qui un percorso semi-serio che ti dirà a quale squadriglia appartieni veramente.

Buon divertimento!

USCITA  
A GENNAIO

IMPRESA  
A GENNAIO

USCITA DI  
SQUADRIGLIA  
A GENNAIO

IN TENDA

IN ACCANTONAMENTO

DI UN SOLO GIORNO

SEDE, DOLCE SEDE

“MI SA CHE AD APRILE  
SARA' MEGLIO...”

QUELLO CHE LA  
STAGIONE MI OFFRE

IN TENDA

NELLA CASA DI VACANZA  
DI UNO DELLA SQ.

NON CI PENSO NEPPURE



Ci organizziamo secondo le opportunità del luogo (ciaspole, slittino, birdwatching, ...)

6

Se piove o nevicata attività in tenda (trapasso nozioni, quiz, igloo, ...)

5

Attività comunque all'aperto

4

Tutte le attività in casa

3

In città, così ci sono i piani B, C, ...

2

Se piove o nevicata, attività in sede e per pranzo tutti a casa

1

Qualcosa che sia fattibile in sede (teatro, lavoretti manuali, ...)

4

Ennesima sistemazione angolo di Sq.

3

Continuiamo a ripassare le tecniche, aprile poi non è così lontano

2

Mega torneo di Subbuteo

1

Ciò che non potremmo fare in un'altra stagione

6

Ci piacciono le sfide

5

Perché le difficoltà esterne ci permettono di sperimentare le tecniche fino in fondo

5

Perché ci permette di stare nel posto dove possiamo realizzare l'impresa progettata

6

Perché è comoda e calda; ci sono tante cose che si possono fare...

3

Perché mi offre opportunità legate al luogo dove si trova

4

Perché fare un'uscita di Squadriglia? Non bastano quelle di reparto?

1

Aspettiamo la bella stagione, qualcosa ci verrà in mente...

2

### da 3 a 7 punti: SQUADRIGLIA ORSACCHIOTTI

Sei di quelli che in inverno vanno in le-targo, che lasciano un biglietto nell'angolo di squadriglia con su scritto "svegliateci quando è primavera". Come un orsacchiotto, per te il caldo e la comodità sono principi irrinunciabili.

La riunione di sq. migliore degli ultimi anni è stata quella vicino al caminetto a mangiare castagne. Pantofoloni e sciarpe fanno ormai parte della vostra uniforme invernale.

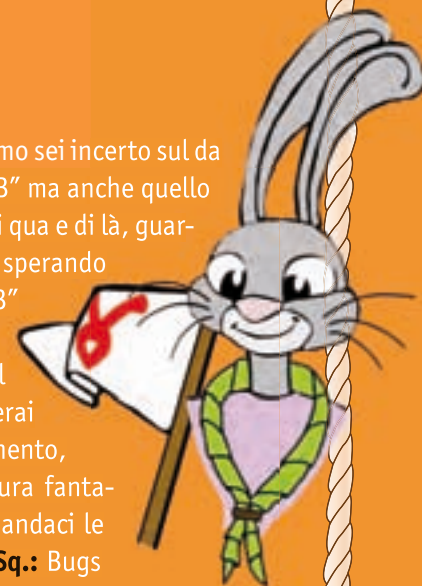
**Un consiglio:** prova a mettere il naso fuori dalla tana: scoprirai quante cose belle anche l'inverno ti offre. Provaci, ci racconterai... **Hanno fatto parte di questa Sq.:** Winnie the Pooh, Teddy, Yoghi e Bubù.



### DA 8 A 13 PUNTI: SQUADRIGLIA CONIGLIETTI

Il tuo motto è "dipende"; fino all'ultimo sei incerto sul da farsi e in tasca hai sempre il "piano B" ma anche quello C e D. Come un coniglietto ti muovi di qua e di là, guardando il tempo che fa e, in fondo, sperando che piova o nevichi perché il "piano B" è molto più semplice.

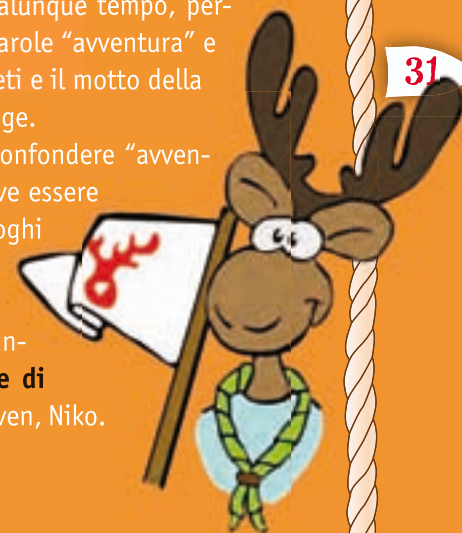
**Un consiglio:** non temere, butta il tuo cuore oltre l'ostacolo e ti accorgerai che, se ti organizzerai (equipaggiamento, orari, dettagli,...), vivrai un'avventura fantastica anche in inverno: osa! E poi mandaci le foto. **Hanno fatto parte di questa Sq.:** Bugs Bunny, Tippetete, Roger Rabbit.



### DA 14 A 18 PUNTI: SQUADRIGLIA RENNE

Per te non esiste il buono o cattivo tempo, ma solo il buono o cattivo equipaggiamento (come diceva B.-P.). Come una renna, ti senti a tuo agio con qualunque tempo, perché preparato e organizzato. Le parole "avventura" e "scouting" per te non hanno segreti e il motto della tua sq. è l'ottavo articolo della Legge.

**Un consiglio:** attenzione a non confondere "avventura" con "imprudenza": tutto deve essere organizzato, conoscendo bene i luoghi e le condizioni meteo, nulla deve essere lasciato all'improvvisazione e a volte devi saper anche rimandare un'uscita. **Hanno fatto parte di questa Sq.:** Rudolph naso rosso, Sven, Niko.



# L'INGIUSTO DELLA MONTAGNA

## Racconto all'incontrario

**E**ra un'algida giornata di dicembre, le vacanze scolastiche erano già giunte, i bagordi di Natale pesavano ancora sugli stomaci dei Serpenti a sonagli che se ne stavano riuniti in sede a oziare, alla disperata ricerca di un raggio di sole.

Era la noia la regina di quel Natale, l'inaspettato e non preventivato esame universitario del loro capo reparto aveva annullato le attività sul "Parco del Fiocco Bianco".

La squadriglia era troppo depressa, Spiretto e Dentino, gli ultimi arrivati, cominciarono a lamentarsi, non si poteva più star lì a soffrire.

Lanciarono quindi una petizione di squadriglia, truccarono i voti degli altri ed ecco concretizzata la grande impresa!

In meno di ventiquattr'ore avrebbero raggiunto uno dei rifugi del Parco di Fiocco Bianco.

Tutti quindi a casa a comporre lo zaino, a riempirlo di ogni leccornia post Natale. Certo avrebbero dovuto informare qualcuno, ma non sarebbe stato possibile, non c'era tempo nemmeno di avvisare il capo reparto, che aveva dato ordine tassativo di non essere disturbato in quei giorni.

Ai genitori fu riferito il nome del rifugio, l'orario di partenza, quello di arrivo no, avrebbero preso contatti, una volta giunti sul posto.

Arrivati alla stazione, se la presero comoda, si fermarono al bar per fare ulteriori scorte, poco importava che così facendo gli zaini cominciassero

a pesare, in più il primo treno utile partì senza aspettarli, avrebbero dovuto attendere una seconda corsa.

Questo piccolo inconveniente, a catena, fece sballare tutta la tabella di marcia che non c'era; un'occasione questa per dimostrare che avevano sempre avuto ragione loro a non programmare nulla per tempo: che senso aveva perdere tempo a organizzare il tempo, se poi il tempo non ti aspettava?

I Serpentelli erano così, pratici e diretti.

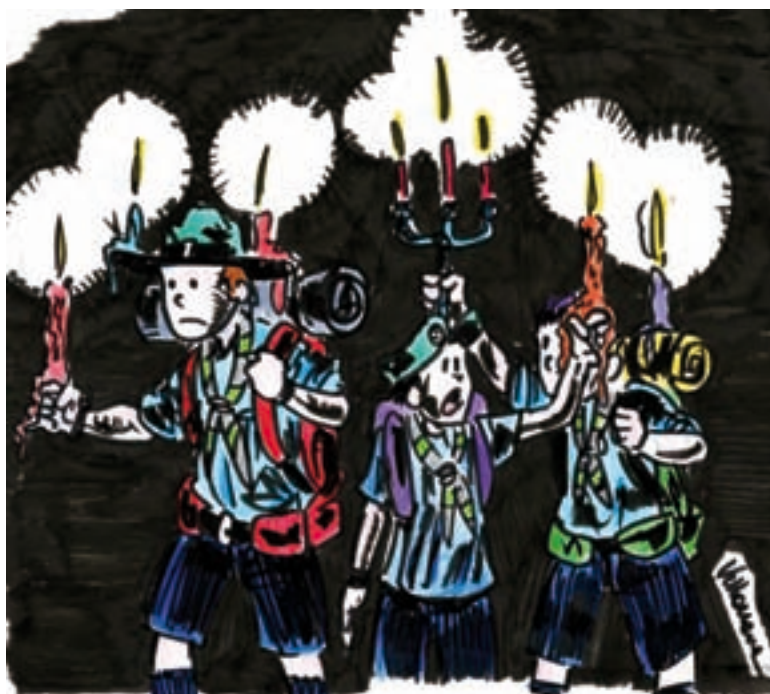
Giunsero a Brandazzo che ormai era buio pesto, alla richiesta di una torcia si guardarono l'uno con l'altro, perché avrebbero dovuto portare le torce?

Il rifugio sapevano essere fornito di corrente elettrica e non era stata pensata una salita al rifugio in ore serali.

Squama tirò fuori dallo zaino una serie di candele dorate e rosse, rubate, ehm, no "prelevate silenziosamente" alla nonna durante la Vigilia, sentiva che a qualcosa sarebbero servite.

Adesso si sentiva orgoglioso perché grazie a quei cerei addobbi avrebbero potuto affrontare il sentiero che portava al rifugio.

Avevano pensato di usare la bussola, ma nessuno aveva impostato un inventario del necessario, quindi niente bussola, niente cartina, niente matita, niente torce, niente corde, niente di niente; poco male,





avrebbero chiesto in paese le indicazioni e avrebbero tenuto tutto a memoria.

E così cominciarono il sentiero, ad ogni colata di cera calda sulle mani nutrivano il desiderio di non essere puri di pensieri e parole, ma poi riflettevano che in fondo quel caldo urente riscaldava le mani di chi non aveva guanti tecnici contro il gelo serale.

Non avevano appuntato nulla delle indicazioni fornite da alcuni abitanti, sbagliarono

per ben tre volte la scelta della direzione agli incroci, fecero numerosi chilometri in più, ma alla fine giunsero a destinazione.

Fradici e zuppi a causa di un temporale del quale nessuno si era informato.

Il rifugio era poco più che uno stanzino, bastevole per farli dormire alla meno peggio.

Dopo una notte passata con in faccia gli uni i piedi degli altri, la mattina seguente la rettile squadriglia decise che bastas-

se così, che fosse meglio tornare a oziare nel nulla della sede e preparare i festeggiamenti per l'esame superato del capo reparto.

Purtroppo, venuto a conoscenza della "genialata sonagliana", fu il capo reparto a fare la festa ai Serpenti a sonagli!

**Questa è una storia frutto della nostra fantasia.**

**Nomi, luoghi, riferimenti di ogni tipo sono totalmente inventati.**









*Se qualcuno dovesse ritrovarsi in questo racconto, ciò sarebbe causato esclusivamente dal fatto che a volte la realtà supera la stessa invenzione.*

*Di conseguenza la colpa sarebbe da addebitare alla realtà stessa...*



# SPECIALI QUIZ

di Dario Fontanesca - disegni di Anna Demurtas

	←	<b>Thunnus albacares</b>	<b>5</b>
	←	<b>Thunnus thynnus</b>	<b>1</b>
	←	<b>Pagrus pagrus</b>	<b>0</b>
	←	<b>Sparus aurata</b>	<b>2</b>
	←	<b>Gadus morhua</b>	<b>6</b>
	←	<b>Coryphaena hippurus</b>	<b>0</b>
	←	<b>Dentex dentex</b>	<b>3</b>
	←	<b>Epinephelus Guaza</b>	<b>1</b>

Torniamo a bagnarci in salatissimo mare! In questo quiz andremo a pesca di alcuni fra i più prelibati e gustosi pesci presenti nei nostri mari.

Si comincia con l'accoppiare correttamente il nome scientifico del pesciolino alla immagine, ma spostando solamente i riquadri delle definizioni scientifiche e tenendo bloccati nelle loro posizioni i riquadri dei pesci.

In ogni riquadro con il nome scientifico troverete un numero, l'esatto accoppiamento fornirà una sequenza numerica a noi molto cara, indovinate quale.

## SOLUZIONI

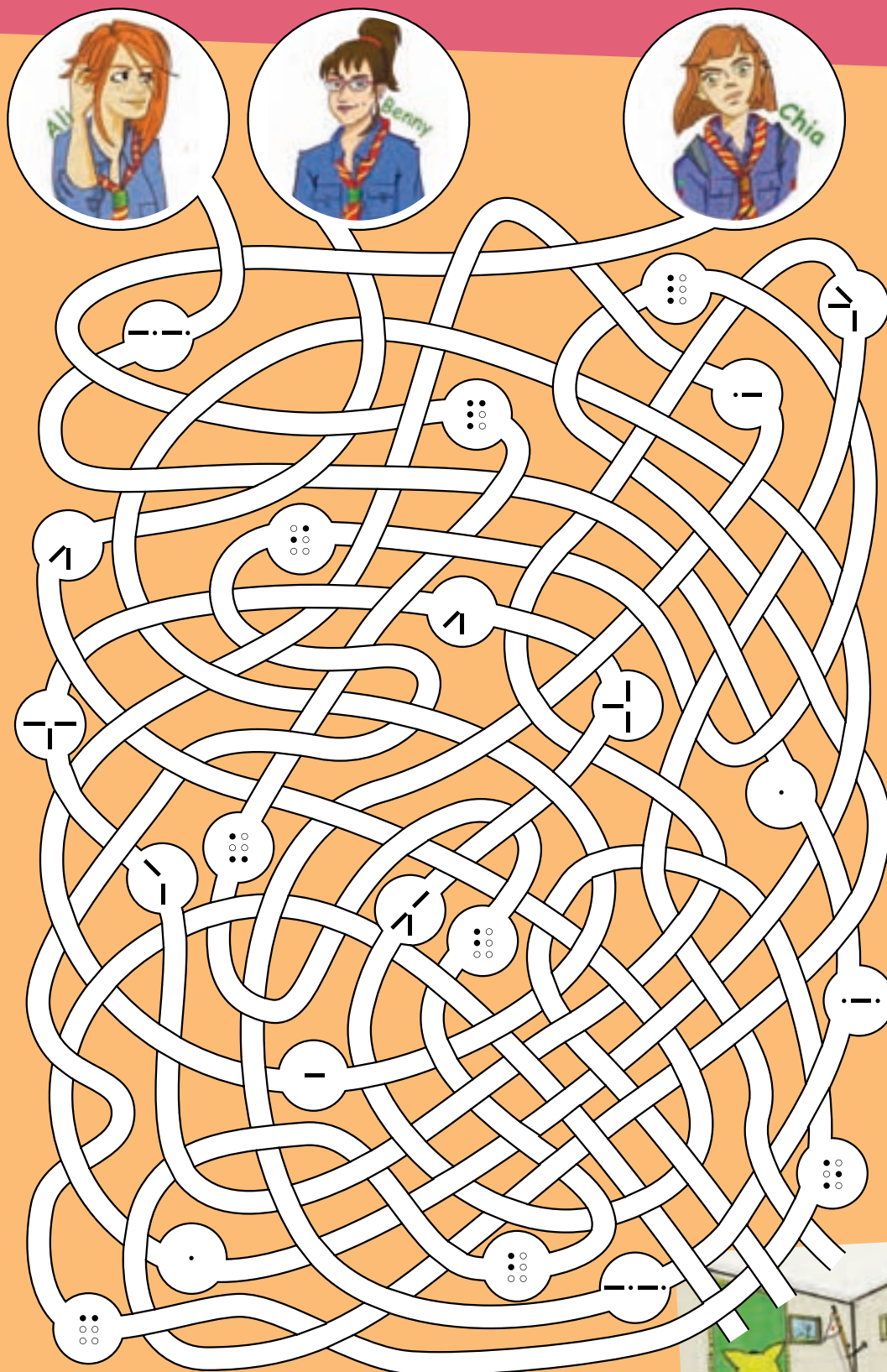
Il codice numerico è 13062015, data dell'incontro con Papa Francesco a Piazza San Pietro.

DEFINIZ. SCIENTIFICA		
Cernia	Epinephelus Guaza	1
Dentice	Dentex dentex	3
Lampuga	Coryphaena hippurus	0
Meruzzo	Gadus morhua	6
Orata	Sparus aurata	2
Panro	Pagrus pagrus	0
Tonno rosso	Thunnus thynnus	1
Tonno pinna gialla	Thunnus albacares	5

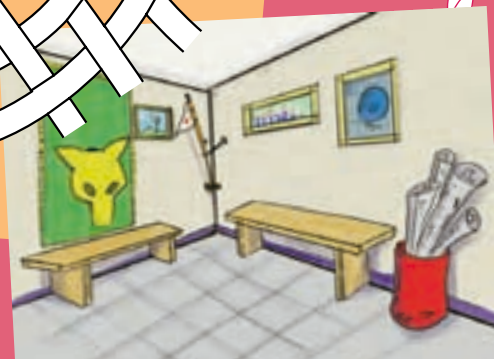


# MISSIONE IN CODICE

I Capi hanno sfidato le Volpi a compiere una missione di squadriglia. Già dai primi passi la cosa sembra piuttosto complicata: la prima indicazione è stata codificata, spezzata e disseminata lungo i percorsi che Ali, Benny e Chia percorrono per arrivare in sede. Sai aiutare le tre guide a decifrare il messaggio e iniziare la missione?



di Paola Vanzini - disegni di Ivan Mastro Simone



# TOPO DI BIBLIOTECA

di Federica Fatica

## IL SEGRETO DI CASTEL LUPO. L'Avventura è dietro l'angolo!

I gemelli Simon e Violet Weird hanno appena scoperto di essere i discendenti di un alchimista vissuto nel 1500 e di aver ereditato il suo antico castello in cima alle Alpi. Si preannunciano delle vacanze entusiasmanti per loro: sembra che i sotterranei del castello nascondano segreti tutti da scoprire e i due ragazzi, capelli rossi e lentiggini, non si tirano indietro!

*Il segreto di Castel lupo* è un libro interattivo in cui i protagonisti sono sì Violet e Weird, ma anche tu! Sei tu, infatti, a decidere come proseguire l'avventura, quali stanze del castello visitare, gli oggetti da prendere e come utilizzarli. Puoi interagire con gli altri personaggi e carpire indizi per svelare gli enigmi, come un vero detective, fino a rivelare l'ultimo mistero... bello, no? L'avresti mai detto che un libro non si legge soltanto ma, in un certo senso, si vive? L'avventura non la scrive l'autore da solo, sei tu che decidi che direzione darle!

Abbiamo scambiato qualche chiacchiera con gli autori, **lo scrittore Luca Blengino e il programmatore Paolo Nicoletti. Ecco cosa ci hanno raccontato.**



– *Chi ha partecipato al progetto? Qualche parola per descrivervi...*

**Luca:** Mi chiamo Luca Blengino e ho trentotto anni. Scrivo fumetti dal 2001 e romanzi per ragazzi dal 2010. Ho sempre avuto una grandissima passione per i videogiochi e i vecchi libri game, i romanzi a bivi che mi facevano sognare quando ero un ragazzino... quando ho avuto l'occasione di realizzare un videogame tutto mio, non mi sono certo tirato indietro.

**Paolo:** Mi chiamo Paolo Nicoletti e ho qualche anno in più di Luca. Credo di aver fatto tutta la scala evolutiva dei computer e programmo per passione fin dai tempi del Commodore 64, mentre professionalmente dal 1996. Sono appassionato da sempre di videogiochi e utilizzo il (poco) tempo libero che ho sia per giocare, sia per crearne.

Oltre a noi due, al progetto Castel Lupo hanno partecipato altri due programmatori, Paolo Manca e Flavio Trione, che tra l'altro ci aiuta con tutta la

parte di marketing e diffusione del gioco, e Alessandro Blengino, che ha realizzato tutte le illustrazioni del gioco.

– *Come è nata l'idea di un libro interattivo e come si incontrano i mestieri di scrittore e di programmatore?*

**Paolo:** l'idea mi è venuta quando pensavo a un modo per far appassionare mia figlia di otto anni alla lettura. Ho pensato che uno dei modi migliori fosse quello di farla divertire e mi sono subito venuti in mente i libri game anni '80 (Lupo Solitario...) e le vecchie avventure testuali (Zork, The Pawn...). Ho cercato di creare un *pot-pourri* delle due cose aggiungendo anche un'interfaccia più moderna ereditata dalle avventure punta e clicca. Il tutto era molto bello, ma mi mancava la storia adatta per un pubblico giovane. Poi, per lavoro, ho conosciuto Alessandro, il fratello di Luca, e un giorno gli ho raccontato del





tico autore della storia Wally Wonderfall ([wally.wonderfall@castellupo.it](mailto:wally.wonderfall@castellupo.it)), che in cambio di una fornitura di spaghetti ti elargirà qualche indizio su come procedere,

oppure puoi contattarci direttamente sulla nostra pagina Facebook <https://www.facebook.com/IlSegretoDiCastelLupo/> (che è più veloce e non ti costa nulla in spaghetti).

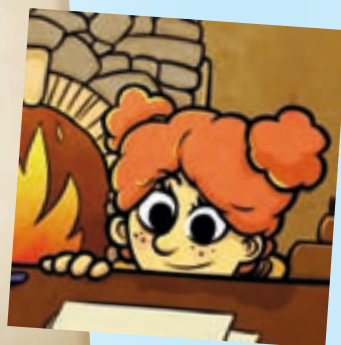
– I nostri lettori vivono l'avventura ogni giorno, sognano in grande e si impegnano a superare i propri limiti: che consigli vi sentite di dargli?

**Luca:** Forse sono i vostri lettori che potrebbero dare qualche consiglio a noi, su quello che realizziamo e che proviamo a proporre!

**Paolo:** A quelli più esperti, consiglio di iniziare a giocare con Violet, agli altri con Simon. Il Segreto di Castel Lupo è un doppio libro a tutti gli effetti: il luogo dove si svolgono le vicende è il medesimo ma gli enigmi da risolvere cambiano a seconda che si scelga uno o l'altra. Violet è decisamente più difficile (ma si sa, le bambine sono più sveglie dei maschietti!).

Cari avventurieri, non vi resta che scaricare la app e cominciare a leggere e giocare!

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.it.fixabug.castellupo&hl=it>  
<https://www.facebook.com/IlSegretoDiCastelLupo/?fref=ts>



una lingua diversa da quella degli scrittori!

– Il lettore può scegliere il finale della storia. Perché rendere il lettore protagonista di un libro?

**Luca:** In un certo senso il lettore è sempre il protagonista del libro. Il nostro scopo era proporre ai ragazzi un videogioco vero e proprio che però, per essere finito, deve essere letto! In realtà l'inizio e la fine della storia sono sempre gli stessi: i lettori (giovani o meno giovani) possono scegliere da sé il percorso che preferiscono per proseguire nella storia raccogliendo prove, collezionando oggetti utili da inserire nell'inventario, spostandosi sulla mappa e parlando con gli altri strambi personaggi che vagano nelle stanze di Castel Lupo.

– Se trovassi difficoltà a proseguire il gioco, a chi potrei rivolgermi per, ehm, un aiutino? (questa domanda è molto interessata: sono bloccata con Simon nella sala dei trofei, sono un po' schiappa!)

**Paolo:** hai due modi: puoi scrivere direttamente al fantoma-

progetto. Al che lui mi disse: «Ma sai che mio fratello scrive professionalmente storie per ragazzi?». Ecco come ho conosciuto Luca. Dopo un paio di settimane mi aveva già mandato 100 pagine di storia e ho capito che la nostra collaborazione avrebbe funzionato!

**Luca:** Per quanto riguarda l'incontro di questi due mestieri bellissimi, devo dire che tutto si è svolto in modo molto naturale. Confesso che all'inizio ero un po' spaventato. Non sapevo cosa aspettarmi da un programmatore e un po' pensavo che avrei avuto a che fare con persone molto squadrate e matematiche. Ma mi sbagliavo. In questi mesi ho imparato una cosa importante: la programmazione è un'attività creativa, proprio come la scrittura. Come gli scrittori, i programmatori realizzano le loro idee semplicemente, lo fanno in

Ed eccoci qui, squadriglia **Linci Pedara 1**.

Accomunate tutte dalle stesse passioni, partendo da quella per lo scoutismo, abbiamo instaurato tra noi un legame paragonabile ad un covalente puro, difficile da rompere. Quest'anno stiamo prendendo la specialità di campismo e speriamo di raggiungere i nostri obiettivi. Io, capo squadriglia, sono molto fiera di Giorgia per esserci sempre; di Syria per i suoi magnifici tocchi magici in tutto ciò che c'è da fare; di Ludovica per l'allegria che riesce a mantener costante in squadriglia; di Mariagiulia, indispensabile per qualsiasi attività, l'asso nella manica; di Grazia, ultima non per importanza, che pur avendo pochi mesi d'esperienza, si sta lasciando avvolgere appassionatamente da tutto ciò che le riserva questo nuovo percorso di vita. Proprio per ringraziare ognuna di loro sarei entusiasta di portare un po' di noi alla rivista *Avventura*.

Saluti sinceri, K.S.



Ciao *Avventura*, sono **Valeria sq. Volpi**, reparto San Carlo Sezze 1. Ti ho scritto per ringraziare in modo speciale la mia vecchia sq. che ha reso il mio primo anno indimenticabile e speciale. Vorrei ringraziare il mio capo Elisa e il mio ex vice Caterina per quello che mi hanno insegnato dal punto di vista pratico ed emotivo, Beatrice, che con la sua saggezza mi ha aiutato e mi ha sostenuto. Ringrazio infine Gloria e Alessandra per le belle emozioni vissute insieme. Spero che quest'anno sia bello come l'anno scorso. Buona Caccia!

*Leonessa frizzante*

Ciao a tutti!

Ho sempre letto quello che molti scrivono qui e ho sempre desiderato scrivere anch'io qualcosa, una volta arrivata al mio ultimo anno. Perciò ... ciao *Avventura*! Sono **Giulia**, capo squadriglia delle **Antilopi** del reparto Kim del Pescara 4 e sono al mio ultimo anno. Che dire! Sono stati degli anni indimenticabili, che mi hanno fatto crescere e mi hanno insegnato che veramente niente è impossibile e se sogni di fare una cosa ti accorci le maniche e la realizzi. Volevo ringraziare tutti quelli che mi hanno affiancato in questo percorso e hanno contribuito a renderlo speciale: il mio reparto, i capi... ma un ringraziamento speciale va alla mia squadriglia. Con loro ho condiviso dei momenti bellissimi, passato molte avventure, raggiunto traguardi che sembravano lontani, superato difficoltà, sconfitte e tanto altro. Ecco una nostra foto dell'impresa di quest'anno: una recita con i bambini di prima elementare (per la specialità di espressione). Come potete vedere in alto c'è la scritta "è più bello insieme". Questo è il titolo della nostra recita, è il titolo di una canzone (che spero conosciate) ma per noi significa molto di più: è quasi il nostro "motto"! Se ci pensate... quando dovete far qualcosa, quando vi si presenta un ostacolo insuperabile o una sfida quasi impossibile, quando volete festeggiare qualcosa, veramente è *più bello insieme!* *Buona Caccia!*



*Cerbiatto intraprendente* (P.s. da sinistra nella foto: io, Alessia, Irene e Cecilia)

Ciao *Avventura*!

Sono **Anna Maria**, capo squadriglia delle **Volpi**, del reparto Aldebaran, gruppo Manduria 1. Vorrei fare una sorpresa al mio reparto, ai miei capi ed in particolare alla mia squadriglia. La foto che ho scelto è solo una delle tante e significative che ricordano la esperienze e i bei momenti passati insieme. Quest'anno ci ha fatto crescere e formare, abbiamo piano piano costruito la nostra squadriglia, fondandola sui valori principali della vita, in particolar modo quelli dell'amicizia, del rispetto e della lealtà. Siamo diventate grandi insieme, abbiamo affrontato tante difficoltà e ne siamo uscite più forti di prima, sempre e comunque... "Volpi, un corpo, una mente, squadriglia vincente!"

*Giraffa Silenziosa*

Ciao *Avventura*, sono **Simona** vice capo sq. delle **Antilopi** del Carini 2.

Vorrei fare una sorpresa alle mie compagne di avventura: Clara, Ramona, Anita, Sofia, Aurora e la piccola Simona. Abbiamo vissuto tanti bei momenti insieme, sono diventate delle sorelle per me e le vorrei ringraziare per tutto quello che hanno fatto durante questi anni, sono veramente fiera di loro non potevo chiedere squadriglia migliore. Un saluto speciale va anche ai miei capi: senza di loro non saremmo mai diventate quelle che siamo ora.





Quest'anno per la prima volta, da quando i due gruppi della nostra città (Adria 1 e Adria 2) sono stati fondati, i due reparti hanno unito le loro forze per fare il campo insieme. Organizzare il tutto non è stato per niente semplice, ma i ragazzi ci hanno "ripagati" con un entusiasmo travolgente. Il diverso colore dei nostri fazzolettoni si è perso nell'azzurro accecante delle nostre camicie, che ci hanno resi tutti fratelli e amici, tanto da sentirci davvero parte di un unico grande reparto! Un immenso grazie a tutti i ragazzi che hanno creduto in quest'impresa e si sono messi in gioco con noi!!! Buona Strada  
*I vostri capi*



Ciao *Avventura!*

Sono **Elisa**, caposq. delle **Pantere** del reparto Piacenza 4. Nella foto la mia fantastica squadriglia sul portale del campo estivo "Alice nel paese delle meraviglie". Questo è stato il mio ultimo anno e ultimo campo estivo insieme al reparto, ma non mi stancherò mai di ringraziare le mie "bimbe". Dopo alcune difficoltà, avventure, pianti e sorrisi siamo riuscite a meritare la fiamma alla conclusione del campo e per un caposq. non credo ci sia soddisfazione più grande, perché vuol dire che durante l'anno qualcosa di buono siamo riusciti a compierlo. Ragazze ricordate che da soli si va veloce, ma insieme si va lontano.  
"È impossibile solo se pensi che lo sia".  
Per sempre vostra, *Fatina*.

Ciao *Avventura*, siamo **Lucia** e **Laura** del reparto Naschira del PSG1. Volevamo salutare il nostro reparto: grazie a voi che avete condiviso con noi quest'ultimo anno, che sia stato un gioco, un bans, un sorriso o un pianto. Un saluto speciale alla sq. pantere, ci avete regalato mille emozioni e tanta soddisfazione! Ciao a tutti i capi, che siete stati per noi un punto di riferimento fisso e prima di essere capi siete stati buoni amici.  
*Tigre tenace e Wallaby spontaneo*



Tenda sopraelevata della Squadriglia **Condor** del reparto Cassiopea, gruppo scout Troina 1, Campo Estivo Cda Camisa Randazzo: da un sogno... ad una realtà sopraelevata!  
*Simona Giambianco*

Care ragazze, grazie per tutto quello che abbiamo vissuto insieme, e perché, in ogni sfida, abbiamo conseguito la cosa più importante, l'unica vittoria per la quale vale la pena di combattere: ci siamo divertite, abbiamo costruito insieme progetti, mete, orizzonti, successi e insuccessi; insieme, ognuna con le proprie capacità, ognuna con la sua indole, con il suo carattere, con le sue esperienze. Per descrivere tutto quello che mi avete regalato avrei bisogno di parole che però non mi vengono in mente; si sa che per le cose importanti non ci sono parole che tengano. Sappiate che ognuna di voi mi ha regalato un pezzetto di sé, ognuna di voi mi ha donato un pezzetto di felicità, che resterà cristallizzato dentro di me sempre, in un tempo senza fine. Vi abbraccio con tutta la forza possibile e vi auguro con tutta me stessa il meglio.  
*Primula sognatrice*





# L'ULTIMA DEI CAIMANI

