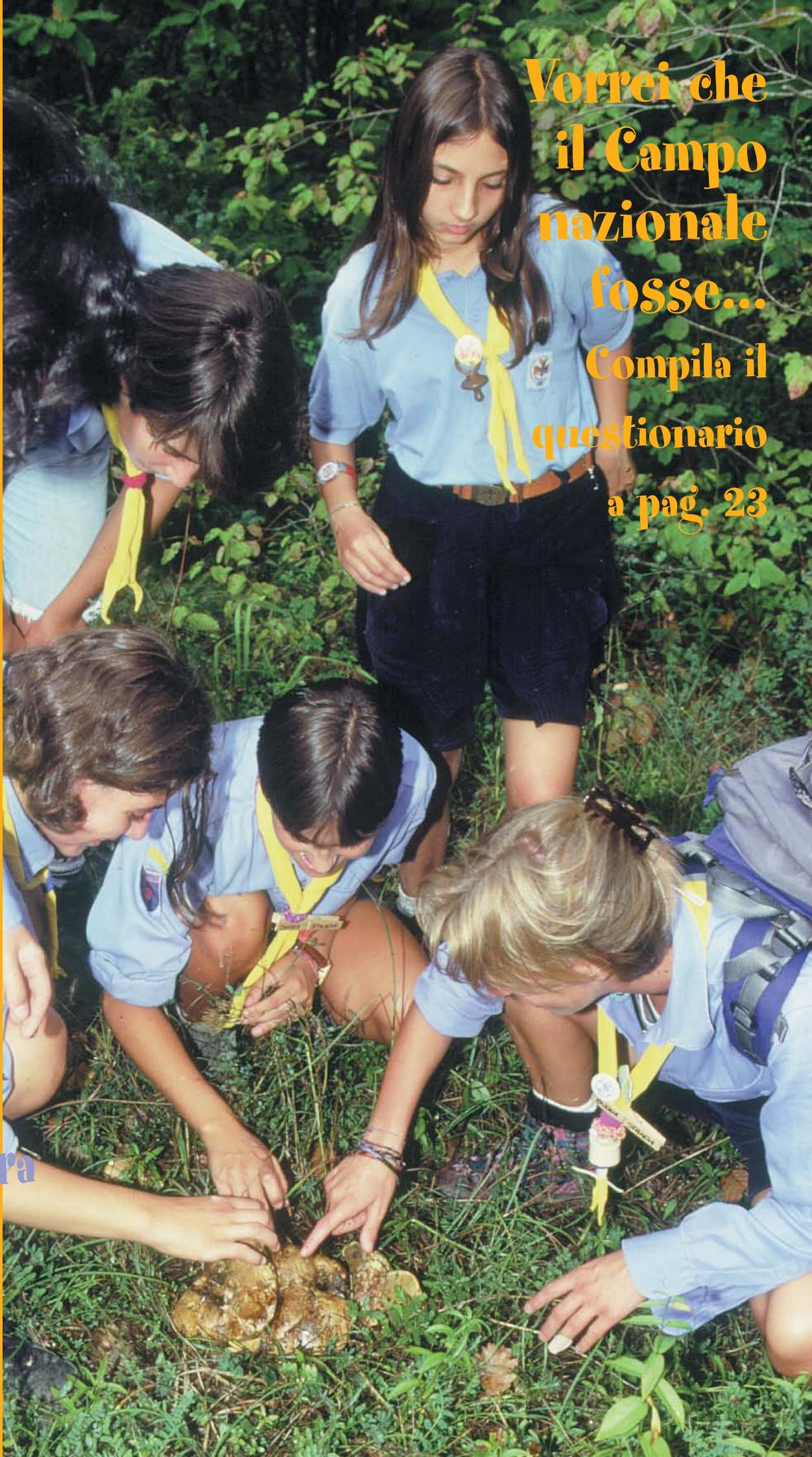


# FOCUS



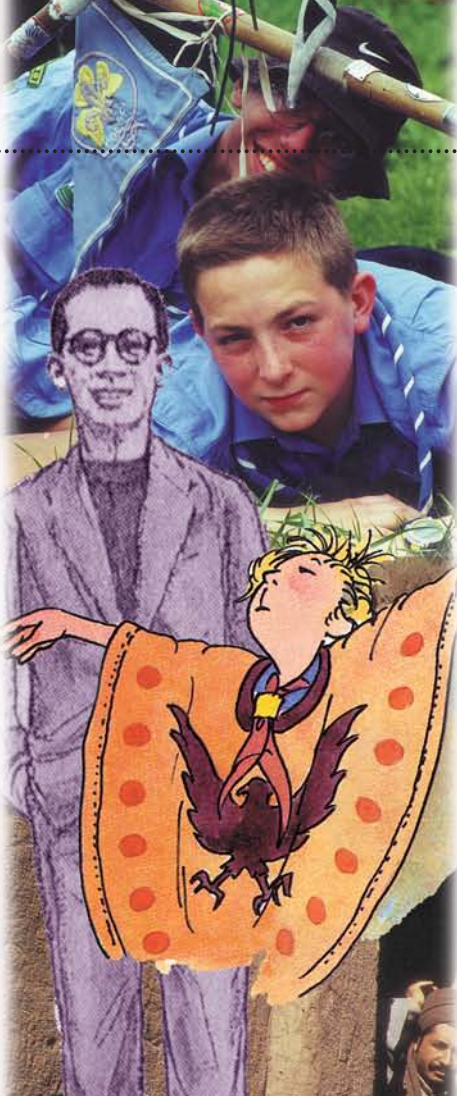
**Vorrei che  
il Campo  
nazionale  
fosse...  
Compila il  
questionario  
a pag. 23**

**Avventura**  
Avventura



Anno XXVIII - n. 3 - 15 febbraio 2002 - Settimanale -  
Spedizione periodico in  
abbonamento postale art. 2  
comma 20/c legge 662/96 -  
Poste Italiane DCO/DC - BO





# febbraio

Avventura 1/2002

# Sommario

Mi ritorna in mente ..... 3

Ha lasciato un segno ..... 5

Brillante... mente ..... 7

L'impronta di squadriglia ..... 10

## Inserto

### Animazione internazionale



TOPO DI MUSICOTECA ..... 12

LA TERRASANTA NEL '900 ..... 13

PENSIAMO AI NOSTRI DIRITTI ..... 15

SULLA VIA DELLA SETA ..... 17

LETTERE PER DISCUTERE ..... 20

C'É POSTA PER VOI ..... 21

**Direttore Responsabile:** Sergio Gatti  
**Redattore Capo:** Andrea Provini  
**In redazione:** Sandro Naspì, Isabella Samà, Maria Antonietta Manca, Giorgio Cusma, Alessandro Testa, Don Pedro Olea, Damiano Marino, Don Tarcisio Beltrame, Mauro Bonomini, Don Giovanni Cigala, Davide Tacchini, Maurizio Madonia, Francesco Neri, Antonio La Monica, Dario Fontanesca, Antonio Oggiano, Filomena Calzedda, Carlo Volpe, Luciana Brentegani, Michele Gobbi, Franco Bianco, Annalisa De Russis, padre Stefano Roze, Enrico Rocchetti, Giorgio Infante, Stefano Garzaro, Claudio J. Vinci  
**Grazie a:** Francesca Bellucci, Carla Boccellari, Rosa Calò, Zio Zeb  
**Progetto grafico:** Giovanna Mathis  
**Grafica:** Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli  
**Disegni:** Giovanna Mathis, Franco Bianco  
**Foto:** Archivio Agesci, Mario Rebeschini, Andrea Baldassarri, Maurizio Antonelli

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

**Agesci - Redazione di Avventura**  
Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 ROMA  
scout.avventura@libero.it  
scout.avventura@agesci.it

**Avventura on line:** [www.agesci.it/avventura/](http://www.agesci.it/avventura/)  
**Webmaster:** Emanuele Cesena

Manoscritti, disegni, fotografie, ecc. inviati alla redazione non vengono restituiti.  
Questo numero è stato mandato in stampa il 15 febbraio 2002



**B**ettina scoprì per caso la porta del sotterraneo sbaraccando una catasta di vecchissima legna che stava al fondo del fondo della sede. Con una pila da sommergibile scese le scale nere, finché urtò un mattone. Ma il mattone fece "thud", e non "stoc", com'è normale che facciano i mattoni. Quindi non si trattava di un mattone. Era invece un grosso libro, sugoso di salnitro. Lo riportò alla luce, come fosse la cassaforte del Titanic, e lo aprì. Non conteneva la mappa per rintracciare la pietra filosofale, ma più modestamente una raccolta di ricordi del suo gruppo. Vecchia di almeno quindici anni. Un medioevo fa.

Guarda che ti guarda, trovò delle fotografie in cui riconobbe alcuni dei suoi capi. C'era anche la sua caporeparto: con i denti davanti che sembravano un aratro, i capelli dritti come spaghetti, le braccia pelose, tutte caratteristiche segnaletiche oggi scomparse. Bettina sapeva già a chi avrebbe mostrato quella foto. Eh, eh. Scoprì le circolari delle uscite di squadriglia di molti anni prima, l'elenco di tutti i capi unità (alcuni li aveva conosciuti) e addirittura il racconto dell'origine dei nomi delle squadriglie del reparto. Trovò soprattutto disegni tecnici e relazioni di grandi imprese del passato, di cui sentiva ancora parlare, ad esempio di quando si andò in Norvegia in bicicletta. Perché mai nessuno le aveva raccontato quant'era antico il suo reparto? Perché non le era mai venuta la curiosità di sapere chi c'era stato prima di lei? Quel librone tanfoso era una miniera. E l'avrebbe sfruttata bene, perché sarebbe partita proprio di lì per scrivere la storia del suo gruppo: un'impresa da specialità di squadriglia.

Bettina aveva uno zio maniaco di storia dell'arte – e chi non ce l'ha uno zio pazzo? – che una domenica a tavola tritava una storia noiosa a suo padre. Noiosa? Staccò un orecchio dal televisore e lo sintonizzò sullo zio.

L'importanza di scoprire le **eredità** (belle e brutte che siano) di chi ci ha preceduto... per fare meglio e non ripetere gli stessi **errori**

# Mi ritorna in mente





«...se oggi smettiamo di alzarci in piedi per ricordare (...), se lasciamo che le fotografie e i documenti invecchino e si sbriciolino, se preferiamo non discutere più di quei fatti perché abbiamo di meglio da fare, vorrà dire che fra dieci o vent'anni nessuno saprà più che cosa è avvenuto davvero...»

Raccontava di un pittore medioevale, tal Pietro Cavallini che, nonostante fosse grandissimo, oggi è stato completamente dimenticato. E questo perché tutte le sue opere maggiori sono andate perdute. Cavallini, ad esempio, affrescò le pareti della vecchia basilica vaticana a Roma, che però fu abbattuta nel Cinquecento quando si costruì l'attuale San Pietro; decorò poi tutto l'interno dell'enorme basilica di San Paolo fuori le Mura, ma questa all'inizio dell'Ottocento bruciò, e addio Pietro Cavallini. Centinaia di metri quadrati di pittura in fumo. Il pittore più sfigato del mondo. Affreschi che dovevano essere straordinari, a giudicare dai frammenti rimasti, usciti dalla mano di un artista grande quanto il contemporaneo e concorrente Giotto, se non di più. «C'è di peggio – aggiunse lo zio. – Pare che persino gran parte degli affreschi della basilica di San Francesco d'Assisi attribuiti a Giotto siano invece di Cavallini. Chi ha lasciato memoria di sé, si piglia tutto, anche i meriti di chi memoria non l'ha lasciata». Bettina ripensò al librone che aveva scoperto nella cantina della sede.

A scuola si parlò dell'olocausto, di come sessant'anni fa i nazisti tedeschi ammazzarono più di sei milioni di persone, in grandissima parte ebrei: imprigionati come bestie in campi chiusi da filo spinato, prima che fossero asfissati con il gas, bruciati nei forni, o fatti morire di fame, di sete, di botte, di freddo. Nessun horror film avrebbe impressionato Bettina come le fotografie che poté vedere, poiché non erano effetti speciali, ma cose vere. Se la ruota della storia avesse rotto qualche ingranaggio, al posto di quelle persone avrebbe potuto esserci lei. Ma ci sono degli storici, spiegò il profe, che negano quei fatti. Secondo loro, l'olocausto è un'invenzione degli ebrei americani, mentre i forni, che ancora oggi possiamo vedere, sarebbero stati costruiti dopo la guerra da dei burloni matricolati. Storici "revisionisti" che non portano la divisa nazista, ti cedono il posto sul tram e a vederli sembrano persone per bene.

Naturalmente c'è chi si è ribellato alle loro falsità vergognose, e non soltanto tra i sopravvissuti ai campi di sterminio: altri storici hanno estratto prove, fotografie, filmati, testimonianze per denunciare l'orrore di quegli anni, per ricordare che quell'orrore può tornare ancora se noi lo dimentichiamo. Bettina comprese che se oggi smettiamo di alzarci in piedi per ricordare e per gridare che quelle cose sono accadute davvero, se lasciamo che le fotografie e i documenti invecchino e si sbriciolino, se preferiamo non discutere più di quei fatti perché abbiamo di meglio da fare, vorrà dire che fra dieci o vent'anni nessuno saprà più che cosa è avvenuto davvero, proprio come vogliono farci credere gli storici "revisionisti". E allora saremo cotti a puntino perché quegli orrori possano tornare fra noi.

Bettina scoprì perciò un altro elemento da mettere nella sua scatola di montaggio per diventare grande: capire di chi si è figli (oltre che di mamma e babbo), e conoscere l'eredità bella o brutta che abbiamo sulle spalle. Ne parlò in alta squadriglia, in consiglio capi, con gli amici, e scoprì che anche altre ragazze e ragazzi come lei stavano facendo quella scoperta.

A scuola, la settimana dopo, Bettina fece un figurone parlando di Pietro Cavallini. «E come fai a conoscerlo, straordinaria ragazza – le chiese il profe – se nel libro non se ne parla per niente?». ❧



Continuiamo la nostra rassegna di personaggi che "hanno lasciato un segno" vivendo con coerenza i valori della legge e della promessa scout.

Ha lasciato un segno

# Marcel Callo



**Q**uando tra scout parliamo di cavalleria, o ne leggiamo in "Scoutismo per ragazzi", spesso non pensiamo che esistono ancora dei cavalieri, uomini e donne, che riuniscono in sé le doti di coerenza e fedeltà di cui ci parla lo scoutismo. Uno di questi, è diventato martire per non aver rinnegato la propria fede. Il 4 ottobre 1987, nella basilica di San Pietro in Roma, il Papa Giovanni Paolo II ha solennemente proclamato "beato" Marcel Callo, uno Scout de France morto in un campo di sterminio tra i più terribili, Mauthausen. Lo Scoutismo, e il Papa lo ha ricordato durante la celebrazione di Beatificazione, ne ha segnato lo stile, anche se Marcel, apprendista tipografo dodicenne, dopo i 15 anni aveva lasciato con dispiacere gli Scouts de France per seguire le indicazioni del suo assistente che gli aveva consigliato di entrare nella JOC (la gioventù operaia cristiana). Seguirono anni di azione cristiana vissuti con semplicità come operaio, come con semplicità era stato scout.

Con l'armistizio del 1940 e l'occupazione nazista della Francia, Marcel fu precettato per il servizio di lavoro obbligatorio in Germania e, in una prospettiva missionaria, accettò di partire. Si sentiva scout, e partendo per il campo di lavoro prese con sé il testo della Promessa, assieme alla Croce Scout e al distintivo di giovane operaio cristiano.

"Parto come missionario, per aiutare gli altri a resistere", disse alla fidanzata. Una promessa semplice e immensa: testimoniare il Vangelo servendo l'uomo, anche in un campo di concentramento. Lo stesso impegno promesso pochi anni prima come scout del Rennes 5°. Dei primi 14 mesi trascorsi in Germania ci rimangono 180 lettere scritte alla famiglia e alla fidanzata, piene di fede, di preghiera e del vivo desiderio di raccontare ai giovani il Vangelo.

Marcel si dà da fare con altri giovani JOC, scout e d'Azione Cattolica, organizzando delle cellule cristiane: cerca una cappella per far celebrare Messe in francese per i lavoratori francesi, anima liturgie, dirige i canti.

## Marcel Callo

6.12.1921  
Rennes (Francia)

19.3.1945  
Mathausen (Germania)

23 anni



«Quando tra scout parliamo di cavalleria, o ne leggiamo in “Scautismo per ragazzi”, spesso non pensiamo che esistono ancora dei cavalieri, uomini e donne, che riuniscono in sé le doti di coerenza e fedeltà di cui ci parla lo scautismo.»



Poi organizza un coro, una squadra di calcio, un piccolo gruppo teatrale e alcune sezioni della Joc che visitano i malati e distribuiscono medicine. Il 19 aprile 1944 Marcel Callo e altri 11 giovani lavoratori vengono arrestati perché “Viel Zu Katholsch” (troppo cattolici), ma riescono a rimanere uniti, organizzando una comunità che chiamano “Kirche” (la Chiesa), e la loro angoscia più grande è di non poter celebrare l'Eucaristia. “Cristo è un amico che non ti lascia nemmeno un istante e che ti sa sostenere, con Lui si sopporta tutto... Sento Cristo al mio fianco, mi aiuta, mi conforta...” scrive Marcel nell'ultima sua lettera alla famiglia il 6 luglio 1944.

Nell'autunno 1944 Marcel e i suoi compagni sono condannati al campo di sterminio, con l'accusa di aver danneggiato il Reich tedesco. I dodici giovani operai vengono chiusi in un vagone sigillato, incatenati l'un l'altro, e viaggiano per un giorno fino a Flossenburg, dove Marcel viene separato dai suoi amici e destinato a Mauthausen, il campo da cui non ritornerà. A Marcel e ad altri vengono sequestrati gli oggetti religiosi e gettati nelle latrine. Colpiti da cancrene, diarree, ulcere, tubercolosi molti deportati cominciano a morire.

Il 19 marzo 1945, a due anni esatti dalla sua partenza da Rennes, il corpo senza vita di Marcel, caduto nella latrina, viene trasportato all'infermeria del Lager: il viso ancora illuminato da un sorriso sereno impressiona chi lo soccorre. Morì nel più completo abbandono, assistito da un altro prigioniero, un non credente che si sarebbe convertito assistendo a questa morte straordinaria.

Nella semplicità della sua vita di scout prima, di jocista poi, di giovane operaio, fatta di un quotidiano ordinario, Marcel è cresciuto di umanità e, attraverso la preghiera, la pratica dei sacramenti, la direzione spirituale, è diventato un uomo, adulto nel Signore.

Marcel Callo è Beato perché “scout, jocista e martire”. Martire, perché ha testimoniato, fino alla morte, Gesù e la sua buona notizia, in uno stile fatto di Scautismo e di jocismo. Il giorno della beatificazione è stato momento di preghiera, di ringraziamento per gli scout francesi, tedeschi e austriaci, i cui dirigenti nazionali si sono ritrovati con lo stesso fazzolettone al collo sul selciato di Piazza San Pietro, a testimoniare che il sacrificio di Marcel Callo non è stato vano nella storia d'Europa. ✠

« Il giorno della beatificazione è stato momento di preghiera, di ringraziamento per gli scout francesi, tedeschi e austriaci, i cui dirigenti nazionali si sono ritrovati con lo stesso fazzolettone al collo sul selciato di Piazza San Pietro, a testimoniare che il sacrificio di Marcel Callo non è stato vano nella storia d'Europa. »

### PER SAPERNE DI PIÙ

#### “Esperienze e Progetti”

n.65, Settembre - Dicembre 1987

#### “1600 Jeunes Saints, Jeunes Témoins”

Éditions de Chiré

François Marie Algoud, p. 342

Alcuni consigli per allenare  
la memoria e studiare più in fretta...

# Brillante...mente

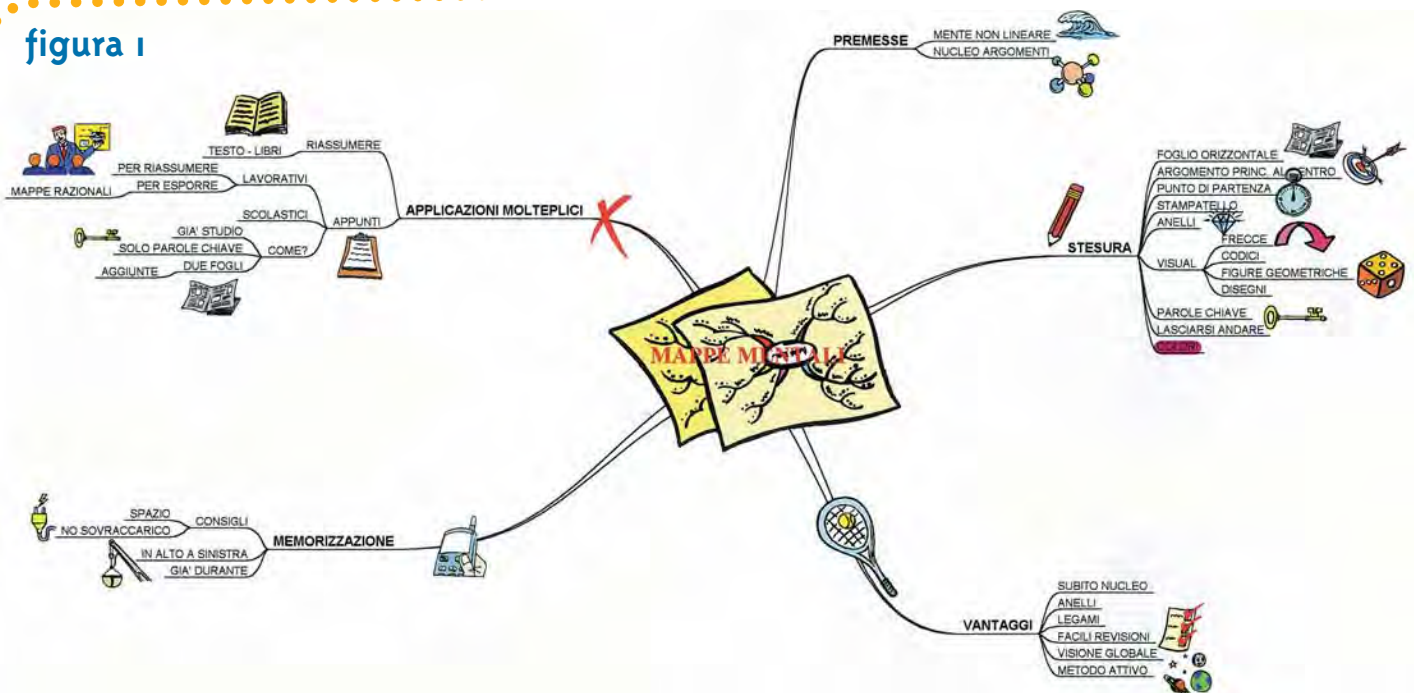
**È** bello avere tanti interessi e hobby: B. - P. incoraggiava i suoi esploratori a coltivare con passione i propri hobby, magari facendoli diventare un lavoro una volta diventati adulti. Pensa che bello poter dedicare tante ore ogni giorno all'attività che ti piace di più, diventare un vero esperto e venire un giorno anche pagato per questo! Ma... dove trovare il tempo? La scuola è importante, impegnativa, qualche volta per riuscire bene bisogna fare delle rinunce! E cosa ci va di mezzo? L'uscita, l'allenamento, gli amici e tutte le cose belle che puoi fare con loro! Quante volte al giorno ti capita di sentir dire a qualcuno, o di dire tu stesso "non ho tempo, mi spiace!". Ma come non hai tempo!? Hai ben 24 ore al giorno, il tempo è una risorsa che non manca mai! Devi solo imparare a organizzarlo bene! Ti piace studiare? O non ti piace? Ci sono alcune strategie che puoi applicare per

"perdere" meno tempo nello studio, così, se ti piace studiare puoi imparare tante cose nuove (e non leggere e rileggere e ripassare sempre le stesse), se invece non ti piace studiare puoi risparmiare tanto tempo per ciò che fai volentieri, ma avere comunque bei voti a scuola!

«La memoria può essere migliorata o ripristinata con l'esercizio: a questo scopo è molto utile la lettura, che stimola molto il meccanismo di fissazione dei ricordi»



figura 1





# «La mente umana e la memoria hanno tre “parole maestre”: immagini, associazione e fantasia»

La mente umana e la memoria hanno tre “parole maestre”: immagini, associazione e fantasia.

**Immagini:** se ti dico “albero”, vedi un albero o vedi la scritta “a-l-b-e-r-o”?

Ovvio: vedi un albero, magari del viale o del giardino di casa tua.

Perché ti rimangono più impresse le scene viste in

TV che quelle lette sui giornali o descritte da qualcuno? Semplice: il tuo cervello usa le immagini!

**Associazione:** cosa pensi se ti dico “due a zero”? Al calcio! Hai una canzone che ti ricorda l'estate passata e quando la senti ti vengono in mente le scene delle vacanze? Quello che fai è semplicemente associare!

**Fantasia:** ci sono libri, materie, film che ricordi meglio di altri? Succede perché colpiscono la tua fantasia!

Esame di maturità in tedesco si dice “Abitur”: puoi immaginare di andare a sostenere l'esame malvestito, ti cacciano via e torni in “ABITO” elegante. Devi visualizzare vividamente ogni scena, come se la vivessi davvero.

L'associazione ti aiuterà a ricordare che esame di maturità si dice “Abitur”.

Cavallo in inglese si dice “horse”. Per memorizzarlo, immagina di galoppare su uno splendido cavallo bianco in un prato verde... a un certo punto il cavallo si imbestialisce, e ti accorgi che vi stanno inseguendo 3 ferocissime ORSE! In questo modo ti ricorderai che cavallo si dice “horse”.

Più ti alleni, più sarà facile, veloce e divertente creare immagini e associazioni!

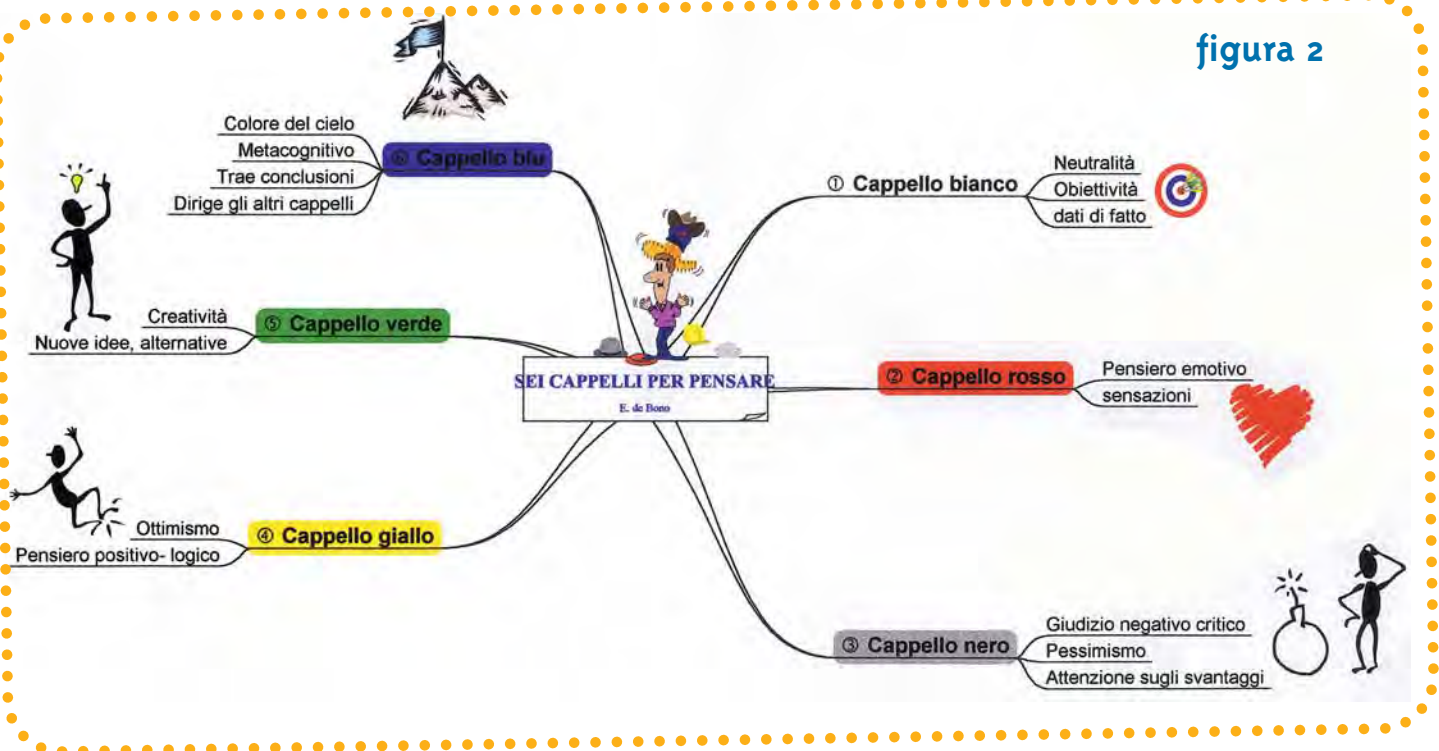
Ma non solo per le piccole nozioni puoi usare meglio la tua mente. **Anche per interi capitoli pieni di concetti!**

Per fissarli “a fuoco” e non dimenticarli più, disegna una mappa mentale!

Nella **figura 1** vi riportiamo un esempio è un

Nello studio tieni presente questi 3 principi, e inventa! I grandi campioni dei quiz non sono quasi mai fenomeni: semplicemente applicano tecniche di memoria che anche tu puoi imparare! Facciamo qualche esempio. Se devi ricordare dei vocaboli stranieri, lavora di fantasia!

figura 2





## COME FUNZIONA LA MEMORIA

DI MAURO

esempio. Come vedi, la disposizione delle informazioni è a raggi. Trova i concetti chiave e mettili nel primo livello, poi scendi sempre di più nel particolare di ciò che devi studiare. Attenzione! È molto importante che trovi un'immagine concreta da disegnare per ogni parola-chiave.

Un altro "giocino" ti permette di imparare senza fatica elenchi numerati, come per esempio regole di varie materie, definizioni. Si tratta di "vedere" un oggetto in ogni numero, e poi creare una tavoletta che ti aiuti a ricordare. Ecco un esempio, con la Legge Scout (che già sicuramente conosci!):

**pongono il loro onore nel meritare fiducia.**

Il numero 1 assomiglia a una matita. Immagina di tenere in mano una matita... e scoprire che è fatta di PONGO! (pongono) Improvvisamente senti una vocina che ti dice "sono di pongo, ma FIDATI! (fiducia)

**sono leali.**

Il numero 2 assomiglia a un bellissimo cigno. Immagina di nuotare in un lago, quando a un certo punto ti senti colpire: SONO LE ALI del cigno! (sono leali)

**si rendono utili e aiutano gli altri.**

Nel 3 puoi vedere un grosso sedere! Immagina che un giorno il tuo compagno di banco si alza con un enorme, gigantesco sedere, e non riesce quasi a muoversi... così decidi di camminare dietro di lui e AIUTARLO a... trasportare il peso! (aiutano gli altri)

**sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout.**

Il 4 è come una sedia. È Natale e non sai cosa regalare ai tuoi AMICI e ai tuoi FRATELLI. Allora prendi le sedie di casa e ne regali una ciascuno! Guarda che facce fanno! (amici di tutti e fratelli...).

E così via... nel 5 puoi vedere un tamburo, nel 6 una pipa, nel 7 un boomerang, nell'8 un clessidra, nel 9 un palloncino, nel 10 un omino magro e un omine grasso! E ora crea le storielle!

Vedi? Studiare può essere anche divertente!

L'ultimo suggerimento è un esercizio per allenare la fantasia, alleata numero uno nella memorizzazione! Si chiama brain-storming (tempesta di cervello!). Deve scegliere un "problema" semplicissimo: andare da Roma a Milano, o aprire una lattina, o allacciarti le scarpe o piantare un chiodo. Poi, trova almeno 300 soluzioni! Almeno 10 al giorno, per 30 giorni. C'è un'unica regola: non pregiudicare. Anche le soluzioni più assurde e irreali vanno benissimo! Buon divertimento!

La **memoria** è il meccanismo con cui le persone e gli animali fissano i ricordi. Senza questo meccanismo non si potrebbe riconoscere una strada già percorsa, un oggetto, un odore, né rivivere esperienze ed emozioni.

La memoria ha sede nel **cervello**, ed è organizzata in maniera molto particolare. Infatti quando viene lesa una parte del cervello, sia a causa di traumi che per malattie o per problemi circolatori, come l'arteriosclerosi, insorgono gravi perdite di memoria.

C'è una memoria per le **parole**, una per riconoscere le **forme** degli oggetti, una per le **emozioni** e le **sensazioni**, ognuna di queste localizzata in diverse parti del cervello.

Non si conoscono ancora perfettamente i meccanismi biochimici ed elettrici che portano alla fissazione della memoria, si avanzano diverse ipotesi che coinvolgono in primo luogo serie di neuroni (le cellule che popolano il cervello) che vengono di volta in volta selezionate ed attivate, altre ipotesi parlano addirittura di una fissazione della memoria su base biochimica, cioè di composti organici in cui i ricordi vengano codificati. Si parla fondamentalmente di tre tipi di memoria: **a breve, medio e lungo termine**, individuando così la lontananza dei ricordi. Molte delle cose che inseriamo nella memoria a breve termine vengono poi dimenticate, come succede nel passaggio tra la memoria a medio termine rispetto a quella a lungo termine. Nella memoria a lungo termine conserviamo i ricordi più duraturi, che, a volte, non sembrano nemmeno così importanti: il profumo di un fiore odorato da bambini, la forma di un giocattolo e poi, da grandi, i momenti della scuola, della giovinezza. Una cosa che può a prima vista stupire è che le **preghiere** sono tra i ricordi più forti, che non scompaiono nemmeno in persone anziane con gravi problemi cerebrali. Questa è una dimostrazione che ricordi importanti e fondamentali per la persona (e certamente la fede è molto importante) si imprimono con maggiore forza e durata.

Le perdite di memoria si chiamano **amnesia** e possono essere temporanee o permanenti. Sono molto diverse dal semplice dimenticare, che è il meccanismo con cui il nostro cervello si difende dal sovraccarico di ricordi: dobbiamo, selettivamente, dimenticare le cose poco importanti per lasciare il posto ad altri ricordi. La memoria, infine, può essere migliorata o ripristinata con **l'esercizio**: a questo scopo è molto utile la lettura, che stimola molto il meccanismo di fissazione dei ricordi.



44b



# L'impronta

10



## Una Buona ragione

È quella che ogni squadrigliere dovrebbe avere. Vivere in Squadriglia è una scelta, e ogni scelta è dettata da una buona ragione. Per stare in squadriglia ognuno ha la propria, ma si riconosce subito: è quella che ti rende entusiasta di ciò che fai.

## Autonomia

È la capacità di far da sé... Ovvero di esprimere con le proprie forze i progetti che si vorrebbero realizzare. Ogni squadriglia impara a "cavarsela" per riuscire ad affrontare ogni situazione.



## Spirito di squadriglia

È il legame che unisce i membri di una squadriglia. Esprime il carattere di una squadriglia (forza, generosità, lealtà, tenacia, coraggio...) e la definisce. È basato sull'adesione ai valori della Legge Scout.





**Tradizioni di squadriglia**

Ogni squadriglia ha le proprie tradizioni, che la distinguono e le danno una storia. Ogni tradizione nasce per un preciso motivo. Niente si fa senza senso, solo perché "è tradizione".

Si dice tradizione solo se ha profondo valore e forte significato. Questo deve essere mantenuto e, se perso, riscoperto nel tempo. Tradizione può essere: Preparare particolari eventi di squadriglia a seconda del periodo dell'anno: Veglie,

Feste, ricorrenze per ogni squadrigliere, etc. Curare i segni distintivi della squadriglia, per esempio fare da sé gli omerali, avere una cerimonia di assegnazione per i piedi teneri, etc. Fabbricare sempre da sé un genere di utensili necessari

alla vita di squadriglia. Personalizzare l'angolo di squadriglia o l'alpenstock con ricordi di eventi o Imprese... ovviamente nel secondo caso non trasformandolo in un albero di Natale, mettiamoci solo ciò ha significato...



# di squadriglia...

...ovvero come e perché lasciare un segno

**Per fare una squadriglia**

Non basta che alcuni Scout e Guide ne facciano parte! Se vuoi ottenere una squadriglia mescola:

- Voglia di vivere l'Avventura insieme.
- Idee per pensare e forza per realizzare ciò che si è solo potuto desiderare.
- Allegria, soddisfazione e gioia nello stare insieme.
- Desiderio di lasciare qualcosa di proprio agli altri.

**Segretario**

L'incarico di segretario, pur se ogni tanto viene relegato in un angolo, è il mezzo di trapasso migliore della vita e delle Imprese di una squadriglia. Inoltre, annotando tutto ciò che si fa, permette di verificare a distanza di tempo sia gli obiettivi raggiunti che il lavoro che si è reso necessario. È un incarico per chi ha fantasia e personalità per creare nuove modalità di espressione utilizzando diversi supporti (carta, floppy, foto, filmati, etc).

**Albo d'oro**

È una raccolta ordinata, pensata e curata di foto, disegni, testi, opinioni, dediche, e quant'altro riguarda i momenti di vita di una squadriglia nel corso degli anni. Raccoglie nomi e Imprese di tutti coloro che sono stati partecipi di uno stesso spirito.

**Per lasciare un segno...**

Se si ha una buona ragione per fare qualcosa, un forte legame con le persone con cui si fa e voglia di farcela con le proprie forze, allora tutto ciò che farai sarà grandioso e lascerà un segno nella vita di ognuno. Ogni Sq. ambisce a questo:

- lasciare un segno nella storia del proprio Reparto e nelle diverse realtà, Scout e non, che incontra;
- lasciare qualcosa di proprio agli altri.



## Topo di musicoteca

# Topo di musicoteca

## Mistero

Luca Della Bianca, **Orore a Vienna**, Alfa Edizioni, In mongolfiera, L. 24.900



La storia di questo libro è ambientata a Vienna e il personaggio principale è un ragazzo italiano che si trova nell'ambasciata italiana in tirocinio post-laurea.

L'incontro con uno strano personaggio lo coinvolgerà in un'avventura

mozzafiato insieme ad una bella archeologa bionda. Insieme i due ragazzi vedranno cose sconvolgenti, percorreranno i sotterranei della capitale austriaca, contribuiranno a svelare un mistero vecchio di centinaia di anni. Un libro un po' "forte", non adatto agli stomaci delicati, ma avvincente per gli appassionati del genere. Allegato al libro c'è anche un CdRom dove si può percorrere, come in un semplicissimo gioco di ruolo, le vicende del libro. Non è certamente un gioco da usare da solo, ma rappresenta una simpatica aggiunta al libro.

## Avventura

Luca Della Bianca, **In fondo al pozzo**, Alfa Edizioni, In mongolfiera, L.



Questo libro, completo di CD in cui navigare per visualizzare con illustrazioni la storia, parla di un misterioso, antico e affascinante pozzo. Questo pozzo è difeso da tantissimi meccanismi difficilissimi da superare. Molti ci

provano, fin da quando alcuni naufraghi non scoprono la sua esistenza in un'isola. Ai giorni nostri si impegnano a risolvere il mistero alcuni scienziati sovvenzionati da un miliardario... l'avventura finirà con una piega molto amara. Un libro appassionante, che terrà con il fiato sospeso fino all'ultima pagina. Il CD è un piccolo gadget in più per divertirsi con il computer ed eventualmente stampare qualche bella illustrazione.

## Raccolta

**Echoes – The Best of Pink Floyd**

Prendete un gruppo, ma non uno qualunque, un gruppo con più di trenta anni di carriera sulle spalle, e provate a riassumere tutta o quasi la loro produzione in due CD. La questione diventa semplice o anche solo abbordabile se si tratta di un gruppo di terza categoria, con ben poco di memorabile alle spalle. Ma se il gruppo che prendete sono i Pink Floyd, la faccenda si complica non poco.

Come avreste scelto voi i brani da inserire in Echoes – The Best of Pink Floyd, la raccolta uscita per Natale? Il problema non è dei più semplici, anche perché abbiamo a che fare con un gruppo che ha fatto della sperimentazione e della ricerca di nuovi percorsi musicali il filo conduttore della sua produzione – ovvero, l'unica cosa che non cambia è che cambia tutto.

Per far riuscire il disco ascoltabile i quattro dei Pink Floyd – compreso Roger Waters, che lasciò la band quasi vent'anni fa - hanno deciso di lasciarsi guidare dalla coerenza musicale piuttosto che dalla cronologia; e quindi in base a questo si passa dalla

psichedelia surreale dei primi anni sessanta ai suoni supertecnologici delle ultime produzioni.

In questa logica si accostano canzoni come "See Emily play", di quando c'era ancora Syd Barret e la sua lucida follia, con il supernoto "Another brick in the wall", o "The great gig in the sky", gospel emozionante anche se sfruttato da sigle e programmi in TV, con il più recente "Marooned". E di questi accostamenti alcuni suonano logici, altri un po' meno – e un po' meno logico sembra anche aver trascurato completamente "Ummagumma" e "Atom Heart Mother", forse non completamente coerenti ma certamente rappresentativi di una fase della band, e aver dato invece molto più spazio agli album più recenti e meno validi. Spazio trovano invece vere e proprie perle come "Shine on you crazy diamond", "Money", o i sedici minuti di title track; e concessioni al passato più remoto come "Arnold Layne", prima incisione del gruppo, o "Bike", che chiude il doppio CD – un vero e proprio omaggio a Syd Barrett, che ci trova d'accordo sia dal punto di vista artistico che da quello umano. Ascoltare Echoes è sicuramente un'esperienza da fare: le rimasterizzazioni digitali sono geniali e la copertina vale da sola l'acquisto, piena com'è di autocitazioni e per la firma di Storm Thorgerson, grafico di fiducia della band. E poi non capita tutti di giorni di ritrovarsi raccolti in due soli CD trent'anni di storia del rock. ✂

Scrivete a Topo di Musicoteca per segnalare i libri e i CD che più vi sono piaciuti e per avere consigli. Inviateli le recensioni dei vostri libri preferiti. Vi ricordiamo che Topo di Musicoteca non effettua vendita per corrispondenza e che potete acquistare i libri e i CD recensiti in tutte le librerie e negozi di musica. I libri scout editi dalla Nuova Fiordaliso possono essere richiesti direttamente alla casa editrice, o acquistati presso le cooperative scout, troverete il catalogo on line e le istruzioni per ordinare in

[www.fiordaliso.it](http://www.fiordaliso.it)



Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla **Nuova Fiordaliso** potete contattare direttamente la casa editrice  
**tel. 06/68809208**  
**fax 06/68219757**  
**e-mail [editoria@fiordaliso.it](mailto:editoria@fiordaliso.it)**  
 Trovate il catalogo aggiornato in **[www.fiordaliso.it](http://www.fiordaliso.it)**

## Libri utili...

Potete trovare molti libri sulla cooperazione, la pace, la mondialità fra le edizioni dell'EGA (Editrice Gruppo Abele) e dell'EMI (Editrice Missionaria Italiana)... mentre PIEMME e LDC pubblicano molti libri su giochi, animazioni e attività espressive.

[www.emi.it](http://www.emi.it)  
[www.egalibri.it](http://www.egalibri.it)  
[www.elledici.org](http://www.elledici.org)

AA. VV., **Guida del mondo**, ed. EMI

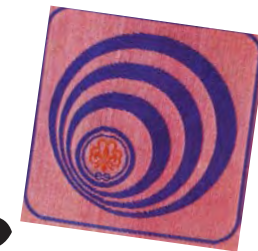


Invece gli altri manuali li potete acquistare nella maggior parte delle librerie. Esistono delle librerie specializzate nella vendita di cartine e pubblicazioni per l'escursionismo che effettuano vendita per corrispondenza:

[www.libreriamontagna.it](http://www.libreriamontagna.it)  
[www.escursionista.it](http://www.escursionista.it)

Per quanto riguarda i manuali naturalistici e di fotografia esistono un'infinità di libri, riviste, ecc. (anche piuttosto costosi), vi consigliamo comunque di far riferimento alle pubblicazioni specifiche sulla flora e fauna italiana, preferendo le guide pratiche di riconoscimento.

➔ Agesci • Specialità e Brevetti n. 1



# Animazione internazionale



➔ a cura della redazione di SCOUT Avventura • [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it)



**Coordinamento editoriale:**

Andrea Provini

**Progetto grafico:**

Giovanna Mathis

**Impaginazione:**

Giovanna Mathis,  
Gigi Marchitelli

**Testi di:**

Davide Tacchini,  
Carlo Volpe,  
Mauro Bonomini,  
Isabella Samà

**Disegni di:**

Juan Galan

## Scoutismo Internazionale?

di Davide Tacchini

Solitamente quando la parola "internazionale" viene pronunciata in ambito scout si pensa subito a quella che normalmente si intende come "dimensione internazionale dello scoutismo": tutti sanno infatti che lo scoutismo è una realtà presente più o meno in tutto il mondo, ma l'animazione internazionale non deve limitarsi solo a questo aspetto. La conoscenza delle diverse realtà scout del mondo, l'analisi teorica dei vari modi di fare scoutismo esistenti rappresenteranno una parte del lavoro, una sorta di prerequisito da possedere per addentrarsi nella parte più succosa, ma il grosso della vostra esperienza dovrà basarsi sul contatto diretto con le persone: ben vengano dunque gemellaggi fra gruppi e/o unità di diverse nazioni

(opportunamente preparati), campi estivi internazionali, visite all'estero, ma anche uscire dall'ambito scout potrebbe essere una buona intenzione di partenza per un viaggio affascinante...

Inoltre vivere un'attività di "animazione internazionale" dovrebbe essere un'occasione per vivere e conoscere meglio l'entità "straniera", specialmente quella che più ci è vicina e che vive nel nostro quartiere o nella nostra città.

In questo breve inserto troverete qualche spunto per eventuali imprese di squadriglia, di reparto o di alta squadriglia: le nuove tecnologie e i moderni sistemi di comunicazione ci offrono molte opportunità per stabilire ed approfondire contatti con persone, culture e realtà apparentemente molto lontane da noi.

### Il brevetto di ANIMAZIONE INTERNAZIONALE

Per conquistare un brevetto di competenza è necessario aver approfondito una particolare tecnica sia nella teoria che nella pratica, avere almeno quattro Specialità relative a quel settore, aver messo al servizio degli altri le proprie conoscenze facendo il Maestro di specialità e dirigendo eventuali gruppi di lavoro nella realizzazione di una qualche impresa, aver partecipato a un Campo di Competenza o ad altri momenti di approfondimento tecnico (campetti di zona, atelier, ecc.)

Di seguito vi forniamo l'elenco delle specialità inerenti il brevetto di Animazione Internazionale. In realtà questa divisione è puramente indicativa perché le Specialità necessarie alla

conquista di un Brevetto dipendono anche dal tipo di realizzazione in cui deciderete di impegnarvi. Ad esempio se per la vostra Competenza di Pronto Soccorso deciderete di realizzare un manuale utilizzerete per il vostro Brevetto anche la Specialità di Redattore, ... se per la vostra Competenza di Amico della Natura realizzerete un CD Rom su un particolare ambiente naturale metterete in gioco anche la vostra Specialità d'Informatico e gli esempi potrebbero continuare all'infinito...

L'importante è che vi impegniate in qualcosa che veramente vi consenta di approfondire seriamente la tecnica del Brevetto andando al di là dei contenuti delle singole Specialità.

### Che cosa comporta il brevetto...

Negli ultimi tempi l'animazione internazionale si sta orientando, più che ad una sterile conoscenza di culture e popolazioni straniere, ad attività di intercultura, sia a distanza (radio, internet, corrispondenza e scambio di materiale per posta, normale ed elettronica), sia a contatto diretto (associazioni di stranieri, comunità di altre religioni, incontri privati con personaggi o ragazzi non italiani residenti nella vostra zona, etc.), si realizzino progetti comuni, non solo con l'obiettivo della conoscenza reciproca, ma con il fine concreto di realizzare un progetto che contenga qualcosa di tutte le culture che vi hanno partecipato, e siano dimostrazione dell'interazione fra di esse. Anche noi possiamo contribuire, alla costruzione di quella società policulturale (termine diverso da multiculturale e da interculturale) alla quale tutti aspiriamo, e con la quale, volenti o nolenti, tutti dovremo fare i conti. Per lasciarvi un consiglio: non concentratevi sull'esotismo, documentatevi, ma non preoccupatevi troppo di conoscere popoli e culture diverse dalla nostra sui libri o su documenti morti, interagite con lo straniero! Abbiamo il mondo a due passi da casa, oggi in Italia, chiedete ai rappresentanti di ciascuna cultura di narrarvela, di raccontarvi la sua esperienza personale, avrete a che far con una storia viva, che potrete confrontare con quanto avrete ricavato dai testi o sviluppare con contatti diretti con il paese d'origine dell'immigrato. Mirate precisamente ad un paio di culture, possibilmente della stessa area geografica, e vedete di approfondire l'argomento: l'animazione internazionale non è una ricerca scolastica, ma dovrà essere un brevetto che vi consenta di presentare al vostro reparto, o ad altre realtà del vostro gruppo e della vostra zona attività stimolanti, che entusiasmino ed esortino alla riflessione su realtà socio-culturali differenti dalla nostra.

### Specialità inerenti...

Amico del quartiere, interprete, europeista, corrispondente, corrispondente radio, disegnatore, esperantista, filatelista, folklorista, fotografo, guida, redattore, servizio missionario, informatico.





## AMICO/A DEL QUARTIERE

### Chi è

Amico o amica del quartiere è chi nutre curiosità e interesse verso la zona (quartiere, frazione o paesino) in cui abita. La curiosità è la molla che spinge a conoscere sempre di più il proprio quartiere; invece l'interesse porta ad avere un atteggiamento vigile e sensibile per quanto vi accade.

### Cosa deve conoscere

Da una parte, deve conoscere "chi abita il quartiere" e dall'altra, sapere "che problemi ha". Ho usato le virgolette, perché non mi riferisco al senso letterale delle frasi. E' vero: spesso chi ha questa specialità conosce molti degli abitanti e, di conseguenza, viene a sapere diverse cose sul loro conto. Ma questo non deve avere niente a che fare con il pettegolezzo! Conoscere "chi abita il quartiere" significa sapere:

- chi compone la popolazione: famiglie numerose o no; benestanti, povere oppure di ceto medio; piena di bambini o di anziani? Ecc.
- quali servizi pubblici o esercizi commerciali sono presenti: farmacie, scuole, associazioni sportive, uffici della posta, linee di trasporto, ecc.

Sapere, invece, "che problemi ha chi abita il quartiere" significa conoscere quali problemi deve affrontare l'insieme dei cittadini:



traffico, microcriminalità, mancanza di lavoro, assenza di spazi verdi, ecc.

### Cosa deve saper fare

L'amico o l'amica del quartiere deve:

- Dimostrare di sapersi orientare nella zona, cioè conoscere le strade, sapere dove queste conducono, dove sono i servizi più importanti per la cittadinanza (poste, uffici comunali, polizia, carabinieri, pronto soccorso, chiese, ecc.);
- Dimostrare di conoscerlo, ossia riuscire a fare un'efficace descrizione del quartiere (storia, caratteristiche, problemi, ecc.) e sapere quali strutture offre alla popolazione (centri anziani, doposcuola, centri commerciali, biblioteche, ecc.);
- Saper dare indicazioni, cioè spiegare chiaramente come raggiungere un posto a piedi, con l'automobile o con l'autobus;
- Saper a chi rivolgersi in caso di necessità.



## FOLKLORISTA

### Chi è

È folklorista chi si interessa delle tradizioni particolari del suo paese, della sua provincia, della sua regione, ed eventualmente di altre regioni, nazioni e culture; conosce i concetti di tradizione, cultura, usanza; si impegna personalmente nel mantenere vive e attive le usanze e le tradizioni locali; cura le cerimonie e le tradizioni del reparto e del gruppo scout a cui appartiene.

### Cosa deve conoscere

- I concetti di tradizione, usanza, cultura.
- La storia locale, della sua regione e dell'Italia
- La storia e le tradizioni di un'altra regione o di un'altra nazione
- Le principali ricorrenze e festività locali, con il loro significato e la loro storia

- I principali canti e danze tradizionali locali e della propria regione
- Le nozioni di base sul dialetto o sui dialetti e le lingue presenti sul territorio dove ha sede il gruppo
- La conoscenza delle diverse culture ed etnie presenti sul territorio dove ha sede il gruppo

### Cosa deve saper fare

- Spiegare e raccontare le tradizioni più significative del luogo dove ha sede il gruppo, della sua provincia e della sua regione, anche attraverso l'uso di manifesti, piccole pubblicazioni, attività espressive.
- Indicare le date delle feste tradizionali locali.
- Approntare un costume tradizionale locale.
- Raccogliere in un album fotografie e/o disegni dei costumi e delle ricorrenze locali
- Animare attività espressive che abbiano un legame con le tradizioni e la cultura del luogo dove ha sede il gruppo scout
- Prendere contatto con gli organi e le associazioni locali che si interessano di preservare le realtà culturali presenti sul territorio (assessorati comunali alla cultura, enti provinciali e regionali per il turismo, associazioni "Pro Loco" ecc.)
- Saper cantare e insegnare alcuni canti tradizionali popolari locali e della propria regione
- Saper insegnare una danza tradizionale locale o regionale

**INTERPRETE**

**Chi è**

La conoscenza di una o più lingue è una capacità che facilita, a chiunque la possieda, la comunicazione in tutti i contesti in cui l'idioma sia compreso e, nel caso in cui si tratti di una competenza rara, è evoluzione naturale della situazione che il "poliglotta" di turno si trovi a pronunciare frasi ed esprimere "concetti" per conto di altri. Questa è la base dell'interpretariato, operazione ponte fra un mittente e un destinatario, i quali senza di essa non potrebbero intendersi: l'interprete (in certi casi si usa il termine "mediatore linguistico") non è dunque soltanto colui che conosce almeno una lingua diversa dalla propria lingua madre, ma è colui che riesce, grazie a questa sua qualità, a facilitare la comunicazione e l'incontro ad altri.



**Cosa deve conoscere**

Per il conseguimento della specialità è dunque necessario aver studiato, ad un livello più che scolastico, una lingua o più lingue straniere. Conoscere

la lingua: le zone in cui viene parlata, la sua struttura grammaticale e storica, ecc.

**Cosa deve saper fare**

Deve mettere al servizio degli altri la sua abilità di traduttore. Deve instaurare rapporti interpersonali con stranieri tramite rapporto epistolare (o tramite internet, radio, ecc.) e deve dimostrare di saper utilizzare la lingua in un dialogo. Ricordiamo infatti che un interprete è una persona che parla le lingue, le usa per la comunicazione personale e "per conto terzi", non è uno che disquisisce filologicamente su questo o quell'idioma.

**SERVIZIO MISSIONARIO**

**Chi è**

È colui che vede la diffusione del Vangelo come un compito primario della comunità ecclesiale, e si impegna a far conoscere e ad aiutare questa realtà.

**Cosa deve conoscere**

Conosce, a grandi tratti, le azioni missionarie delle prime comunità cristiane raccontate negli Atti degli Apostoli.

**Cosa deve saper fare**

Avvia contatti e corrispon-

denza in maniera costante con una zona di missione, che studia e conosce (necessità principali, geografia, storia, usi e costumi, Associazioni Scout di quel Paese, ...) e che sa presentare alla comunità di Reparto. Sensibilizza il Reparto sul problema delle missioni e propone iniziative di solidarietà a loro vantaggio (mostre missionarie, vendita di oggetti del mercato equo e solidale, pesche di beneficenza, ...). Con il supporto dell'Assistente propone e sollecita iniziative per le mis-



sioni (veglie, momenti di preghiera, partecipazione in parrocchia alla Giornata Missionaria Mondiale, ...), coinvolgendo anche altre realtà parrocchiali. Segue l'attività missionaria su riviste o in altro modo (contatti con padri missionari, internet, ...).

**La Squadriglia, un laboratorio di pace: tecniche di animazione per capi squadriglia.**

di Irabella Samà

In tempi di guerra come i nostri, sentiamo più urgente il richiamo alla pace. Ne discutiamo in classe, scendiamo a manifestare sulle strade, magari ne facciamo un'impresa ... ma poi cosa resta? Belle parole. La guerra non è così lontana da noi e la pace non è un'utopia. In famiglia, in squadriglia ed in ogni altro ambiente sociale noi viviamo dei conflitti e a seconda del modo in cui li gestiamo, possiamo dire di aver seminato la pace oppure no.

La guerra non è solo bombardamenti e la pace non è solo assenza di guerra. La pace è una scommessa che si gioca ogni giorno sul piano delle relazioni. Tu, io ed un interesse in mezzo: in famiglia, per esempio, ti è capitato mai di litigare con tuo fratello per il posto da prendere in auto o a tavola, oppure con tua madre per convincerla a farti uscire di più? Gli esempi che potremmo fare possono continuare e tutti presentano un campionario di battute simili: "Ma come ti permetti?!", "La prossima volta che ti scopro...", "Non capisci", "Tanto hai sempre ragione tu". E via libera alle chiusure, alle prese di posizione, alle offese. Tutte le

belle parole che usavamo sulla pace, i bambini che soffrono, il mondo violento e cieco vanno a farsi benedire. E' nelle relazioni con gli altri che ci giochiamo la faccia. Qui ed ora. Non c'è bisogno di andare lontano per testimoniare il nostro essere scout. Certo, "portare amore dove c'è odio e unione dove c'è discordia" è difficile ma noi guide ed esploratori abbiamo un'occasione fondamentale per impararlo: la squadriglia.

La squadriglia è infatti composta di tante persone diverse per età, modo di pensare, esperienza, capacità. La sfida di un capo squa-

driglia è di fare di un insieme così eterogeneo un gruppo unito. Sì, ma come riuscire se c'è antipatia tra due persone, se per la minima cosa ci si azzuffa, se ognuno si fa gli affari suoi? Ci sono dei giochi e delle tecniche di animazione che ci possono aiutare ad imparare gli uni dagli altri, che ci portano ad accrescere la fiducia reciproca, a fondare sulla collaborazione e la condivisione la vita di squadriglia, ad affrontare i problemi. Non è detto infatti che il conflitto sia per forza una cosa da evitare: è negativo solo quando si trasforma in





scontro, cioè quando ci si irrigidisce sulle proprie posizioni senza nemmeno prendere in considerazione quello che l'altro ci dice. A volte, anziché parlare, si urla ed è facile che all'espressione della propria opinione si accompagni l'offesa verso l'interlocutore. Possiamo riassumere in una battuta questa situazione: "Chi ha ragione sono io e l'altro non vale niente!". Di base, chi si comporta così è molto insicuro: reagisce con durezza e aggressività per difendere la sua vulnerabilità. Oppure, al contrario, è qualcuno molto sicuro e pieno di sé che non trova concepibile che qualcun altro, magari più piccolo e con meno esperienza, possa dire qualcosa di meglio. Nel primo come nel secondo caso, manca la fiducia reciproca: l'altro o è una minaccia o è uno da niente. Il capo squadriglia dovrebbe per prima cosa, all'inizio dell'anno, instaurare un clima di fiducia, perché solo dove c'è stima e rispetto si possono fare grandi cose. E' proprio sulla fiducia, la stima e il rispetto che si fonda la collegialità della squadriglia: le iniziative vengono stabilite e portate avanti insieme. Il successo di un'impresa, infatti, nasce da qui, cioè dal fatto che tutti la sentono come propria e allo stesso tempo come obiettivo comune ed infine che tutti si divertono nel farla.

Ecco allora qualche suggerimento per animare le riunioni di squadriglia:

#### INFONDERE FIDUCIA

Ci sono molti giochi e ban che servono allo scopo; potete trovarli in libri e manuali e si distinguono dagli altri perché farli presuppone l'affidarsi.

#### Il trenino e il macchinista (Gioco di squadra)

Tutti gli squadriglieri tranne uno si bendano e si mettono in fila indiana con le mani appoggiate sul compagno davanti: sono il trenino. L'unico squadrigliere che non si benda si mette alla fine della fila: è il macchinista. E' questi che aziona le "macchine" per far muovere il treno, usando alcuni segnali... Per esempio: girare a destra=una stretta sulla spalla destra del compagno di fronte; alt=due strette su tutte e due le spalle del compagno di fronte; ecc. Il messaggio deve passare il più velocemente possibile dal macchinista, che sta dietro, all'ultimo ingranaggio del treno, che sta davanti, altrimenti... Al primo botto si cambia: l'ex macchinista va avanti e gli altri scalano.

#### Il cieco e il cane

(Gioco a coppie)  
Una persona si benda e fa il cieco; l'altro lo guida usando un codice precedentemente concordato (fa il cane, mica può parlare!). Per esempio:

Alto, basso, destra e sinistra si indicano usando parole che cominciano per l'iniziale A, B, D, S. Lo scopo è trovare degli oggetti che il capo gioco ha nascosto nella stanza. I cani delle varie coppie si posizionano in fondo alla sala, dietro una linea. I ciechi si muovono a partire dal fondo seguendo le indicazioni dei cani. Ogni coppia ha il suo codice per non farsi scoprire e soffiare sul più bello l'oggetto. Vince la coppia che ne recupera di più.

#### Tiaia da seduti

(Ban)

Si forma un cerchio e si rivolge il fianco verso il centro. Le punte dei piedi devono essere incollate ai talloni del compagno di fronte! Piano piano ci si siede l'uno sulle ginocchia dell'altro; poi si intona il "tiaia" mentre ci si dondola avanti e indietro, prima lentamente e dopo sempre più velocemente. E' un ban molto divertente: o si cade o si rimane uniti!

#### Pacin

(Danza)

La canzoncina è questa:

-capogioco: Arriva babbo rana

-tutti: Pacin!

-capogioco: Arriva mamma rana!

-tutti: Pacin!

-capogioco: Arrivano i girini

-tutti: Pacin pacin pappapacin!

In cerchio si sta con il fianco rivolto verso il centro e le



mani appoggiate sul fianco del compagno di fronte. Ogni volta che si dice "pacin" si sposta un piede avanti e sul "cin" lo si sbatte sul terreno. Al "Pacin pacin pappapacin" i passi in avanti sono 5. Si ripete la danza, con la mano destra sul ginocchio destro del compagno; poi con la mano sinistra sulla pancia e così via, seguendo le indicazioni del capogioco. La danza finisce quando la posizione assunta è impossibile da mantenere!

#### CONOSCERSI E CONDIVIDERE SOGNI ED ASPETTATIVE

Per giochi di conoscenza intendiamo quelli che vanno oltre la memorizzazione del nome, per saperne un po' di più del compagno.

#### La biografia

(Gioco a coppie)

La biografia è la storia di una persona. Il biografo è colui che la redige. Nel gioco, chi fa il biografo raccoglie più notizie possibili sul compagno e

poi ne racconta la storia in cerchio. Le domande da fare possono essere: quando sei nato? Hai fratelli? Che scuola frequenti? Cosa ti piace fare nel tempo libero? Da quanto tempo sei negli scout? Ecc. Il capo gioco deve stabilire il tempo dell'intervista e quella del racconto.

#### Gli aggettivi

(Gioco)

Ognuno scrive su un pezzo di carta quali sono 5 sue caratteristiche, senza però firmarsi. I fogli vengono raccolti e in cerchio ogni squadrigliere ne pesca uno. Lo legge a tutti e cerca di indovinare a chi appartiene.

#### La carta d'identità

(Gioco)

Il capo gioco redige un

documento con varie voci (nome, totem, canzone preferita, gioco preferito, ecc.) e uno spazio per la "foto" intera. Ogni squadrigliere compila la "carta d'identità" e disegna se stesso. Il gioco è interessante specie per il disegno, perché emerge come uno si vede (orecchie grandi o occhi belli, gambe lunghe e mani grandi, ecc.)

#### La galleria dei sogni

(Gioco)

Che tipo di squadriglia sogni? Come immagini la nostra squadriglia a fine anno? Disegna su un foglio. Lo scopo del gioco è di mettere in comune le aspettative di ciascun partecipante.

**GIOCHI DI COLLABORAZIONE**

“Uno per tutti e tutti per uno” è un motto che anche una squadriglia potrebbe adottare. Bisogna mettere da parte le pretese personali e scommettere sulla soddisfazione che un lavoro collettivo può dare.

**Brainstorming**  
(Tecnica)

La squadriglia ha 5 minuti di tempo per esprimersi: su un cartellone, ognuno scrive la sua idea a proposito di ...impresa di animazione internazionale, per esempio. Nei 5 minuti in cui dal cervello partono mille idee, la bocca è chiusa. I commenti e le spiegazioni si fanno dopo. Infatti, finito il giro di proposte, ogni squadrigliere ha un paio di minuti per spiegare e perorare le sue idee (ma non fare battute su quelle degli altri). Nella fase successiva, si vota la proposta che più piace. Il brainstorming richiede la collaborazione di tutti nell'ideare un'attività e dà spazio a ciascuno per esprimere e motivare le proprie idee.

**Gomitolo**  
(Gioco)

I giocatori sono in cerchio, con gli occhi chiusi e le braccia dritte davanti a sé. Si avvicinano in questa maniera verso il centro del cerchio, dove afferrano ignari le mani di altre persone. A questo punto si aprono gli occhi e ci si accorge di aver formato un groviglio. Il capo gioco o

un'altra persona rimasta fuori ha il compito di svolgere la matassa senza però rompere i fili, cioè far staccare le mani.

**Tutti avanti**

(Gioco di movimento a squadre)  
Si gioca divisi in 2 squadre. Lo scopo è portare la palla nella base avversaria però facendo avanzare tutta la squadra. La regola fondamentale è passare la palla a chi rimane indietro!

**GIOCHI PER REGOLARE LA DISCUSSIONE**

Discutere diventa molto difficile se si parla tutti contemporaneamente, oppure se le persone più chiacchierone non lasciano spazio agli altri. Qualche idea per valorizzare l'intervento di tutti:

**La conchiglia**

Al centro del tavolo si mette una conchiglia (o un altro oggetto a piacere). Chi la prende può parlare.

**I tre bottoni**

Ogni squadrigliere ha 3 bottoni (o 3 monete o 3 cose "preziose" che avrà portato da casa). Ogni volta che vorrà intervenire nella discussione, dovrà cedere il bottone al capo gioco che farà il moderatore. Questo gioco, in particolare, spinge le persone ad essere brevi e concisi.

**GIOCHI SULLA COMUNICAZIONE**

Si può litigare anche per la poca chiarezza. Non dire quel-

lo che si pensa, specie durante una verifica, fa lievitare problemi anche minuscoli o porta alla rovina i rapporti. Ma anche dare per scontato che tutti abbiano capito l'importanza di un'impresa o la divisione dei compiti può creare incomprensioni o dissapori.

**Odg murale**

Durante la riunione, a parte il fatto che ognuno dovrebbe avere ed usare il quaderno di caccia, è utile usare un cartellone dove segnare man mano le decisioni prese. Per esempio: Impresa "La cena multietnica". Quali cucine internazionali conosciamo? Chi ci potrebbe aiutare? Quali ricette portiamo? Chi fa la spesa? Chi invitiamo? Ecc. Scrivere su un cartellone è utile perché tutti riescono a seguire con più facilità una riunione organizzativa e tutti sanno le stesse cose.

**Chiarimento reciproco**

Prima di controbattere si riassume il punto di vista degli altri: "Lina è convinta che ecc. ecc. ma io penso." Serve nei gruppi dove il confronto è aspro e a volte si creano i malintesi. Con questo stratagemma, si cercano di evitare frasacce come "forse non hai capito".

Altri giochi ve li potranno suggerire la vostra fantasia di capo squadriglia e il confronto in consiglio capi. A voi tutti, buona riunione in pace!

**Tutti i colori del fuoco: spunti per un fuoco di bivacco internazionale**

di Davide Tacchini

Immaginiamo di trovarci nel bel mezzo della riunione del consiglio capi in preparazione del campo estivo, è il momento di decidere l'impostazione generale dei fuochi di bivacco: la prima cosa di cui tenere conto è l'obiettivo che intendiamo porci, il bivacco stesso sarà il mezzo per raggiungerlo.

Una volta entrati nello specifico dell'ambito internazionale, l'impostazione potrà mutare anche radicalmente se ad esempio si tratterà di un campo con una squadriglia di scout russi di un reparto con cui siete gemellati, e con i quali avete intrattenuto un rapporto a distanza durante l'anno, o se nella stagione che va a concludersi avrete svolto una ricerca sulle tradizioni dei fuochi di bivacco (o analoghi corrispondenti) nello scoutismo rurale africano e in quello cattolico thailandese, per cui dovrete provare a mettere in pratica qualcosa che non avete mai provato né visto dal vivo.

Altra possibilità sarà quella di programmare una serie di **fuochi "ambientati" in un particolare paese**: questo potrebbe essere valido nel caso in cui ogni

squadriglia rappresenti uno stato, un continente, o una cultura del mondo.

In ognuno di questi casi cambieranno le tecniche utilizzate, le modalità di preparazione (tutti insieme, in pattuglie di lavoro, o di squadriglia), se ad esempio state ospitando al vostro campo un piccolo gruppo di scout stranieri, l'obiettivo principale sarà la conoscenza reciproca di tecniche, idee, tradizioni, bans, e tutto quanto di caratteristico ci sia nel modo di fare bivacco: sarà dunque importante fare un fuoco il più possibile "classico" e tradizionale, all'interno del quale venga però lasciato ampio spazio per il gruppo che ospitiamo (i tempi andranno concordati anche con il rappresentante degli stranieri, a seconda delle loro esigenze).

Se il fuoco internazionale è invece il punto di arrivo di un lavoro, portato avanti durante l'anno, di conoscenza di tradizioni scout (e non) di

altri paesi e altre culture, potrebbe essere un'occasione molto interessante per "provare" veramente quanto si è studiato, o praticato in maniera non completa: un fuoco intero di danze etniche, intervallate da ban e canti sempre di quella zona, oppure da racconti e riflessioni (si può inserire una parte riservata alle squadriglie e poi trovarsi tutti insieme in un secondo tempo) potrebbe essere un'idea interessante, purché l'ambientazione sia completa e coinvolgente, con costumi preparati con cura, e, perché no, cambiamento del fuso orario e utilizzo di una lingua di convenzione (su questo filone anni fa venivano fatti dei campi di specializzazione di altissimo livello nelle basi siciliane). Ultima ipotesi che trattiamo è quella del campo "il giro del mondo in 80 giorni" o "che belli i cinque continenti", il quale, se scrupolosamente preparato, può regalare grandi emozioni.

Ogni squadriglia potrebbe rappresentare un continente, uno stato o una cultura, e, preparatasi a casa, ne potrebbe presentare le caratteristiche salienti con la tecnica che preferisce.







## C'era una volta... la tecnica del raccontare

di Mauro Bonomini

"... adesso ti conto una storia!" Una frase che un po' di tempo fa si sentiva dire dai nonni ai nipotini, che ascoltavano attentamente i meravigliosi racconti. Il racconto è una tecnica espressiva molto bella e affascinante, se ben condotta. La nostra stessa Storia, con la S maiuscola, non è altro che la versione "seria" del racconto. Anzi, devo dire che inizialmente la Storia non era altro che un vero e proprio racconto, tramandato a memoria da persone incaricate di svolgere questo importante compito per tutta la comunità. Allora, se dobbiamo inventare una storia, per stupire, divertire, interessare chi ascolta o chi legge, da dove cominciamo? Non si può cominciare né

dall'inizio né dalla fine, anche se sembra un po' assurdo. Per inventare una storia si comincia dal centro, dall'evento più importante, dalla serie di avvenimenti che ci interessa descrivere. Una volta stabilito qual è l'evento centrale poi si procede ad abbellire, precisare, rendere coerente trama e descrizioni. Facciamo un esempio: durante una uscita di squadriglia un cavallo ha pascolato vicino alla vostra tenda, voi gli avete dato da mangiare un po' del vostro pane e quello si è lasciato accarezzare. Questi sono i fatti centrali. Se volete mantenere il vostro racconto sullo stile del reportage giornalistico si dovrà solamente descrivere:

- Come è stata decisa l'uscita

(il consiglio di squadriglia, la preparazione, i compiti che vi siete distribuiti...)

- La partenza e l'arrivo nel luogo definito, il montaggio della tenda e la preparazione delle strutture (cucina, tavolo) se le avete costruite
- L'arrivo del cavallo, la sua descrizione, la vostra reazione al suo arrivo
- I primi approcci di avvicinamento, la confidenza che si sviluppa
- Il saluto al cavallo alla fine della giornata (e, naturalmente, la perfetta pulizia del luogo di permanenza – gli scout lasciano dietro di sé tutto quanto intatto e meglio di prima, con i ringraziamenti alle persone che ci hanno ospitato)

Se invece volete viaggiare un po' con la fantasia, raccontate che quella era una giornata buia e tempestosa, ad un tratto si sente uno scoppio di tuono e compare dal nulla un bellissimo cavallo dalla folta criniera e dal manto candido. Il cavallo è magico e vi parla... dice di avere fame perché è fuggito ai suoi nemici. Voi gli date il vostro pane, il cavallo vi ringrazia e vi racconta le sue peripezie: era un principe non cattivo, ma egoista e capriccioso.

Il buon mago di corte aveva fatto di tutto per insegnargli il codice dei cavalieri, ma lui non aveva voluto capire. Così il Capo del gran Consiglio dei Maghi lo aveva trasformato in cavallo, per punizione, fino a che non avesse imparato regole migliori, al posto del suo egoismo e della sua presunzione.

Voi sistematate il fuoco di bivacco e in una sera che sembra non finire mai spiegate al principe il vostro essere scout, la Legge e la promessa, l'impegno ad aiutare gli altri, ad essere onesti e leali, amici di tutti. Il cavallo-principe

ascolta e capisce. Si dice dispiaciuto della sua precedente vita e pentito di ciò che ha fatto.

Gli siete piaciuti molto e dice che gli piacerebbe diventare esploratori come voi. D'impulso il caposquadriglia gli mette al collo il fazzolettone, facendo il saluto scout, spiegandone il significato.

Con un altro colpo improvviso di tuono il cavallo ritorna principe che vi saluta felice e, scomparendo, vi ringrazia di tutto. Lascia a terra il fazzolettone e un chiodo da zoccolo lucido e pulito come se fosse stato fatto da pochi minuti.

Vedete, non è difficile inventare, basta un pizzico di fantasia e la capacità di colorare e descrivere (senza esagerare troppo, però, perché c'è il rischio di stancare chi ascolta) luoghi, personaggi e avvenimenti.

E se siete troppo fantasiosi? Devo dire che ho sentito, a volte, persone serissime raccontare cose palesemente impossibili... tipo aver fatto gol a Zoff o battuto Silvester Stallone a braccio di ferro... basta sorridere e dire che tanto è per gioco.





## Un'impresa nell'impresa: come realizzare un audiovisivo

di Carlo Volpe

Volete lasciare una traccia indelebile di un'impresa di squadriglia o di reparto, di una missione, di un momento particolare della vita della vostra unità? E allora niente di meglio che realizzare un audiovisivo da rivedere in sede ad opera finita per con-

cludere in bellezza la vostra attività!

Le fasi per la buona riuscita sono essenzialmente due:

- realizzazione delle diapositive
- "montaggio" con colonna sonora e commento

### FASE 1

#### Materiale occorrente:

- una buona macchina fotografica con rullini per diapositive che trovate ovunque.

Innanzitutto dovete fare delle foto degli attrezzi particolari che userete nella realizzazione dell'impresa o della missione, una bella foto di squadriglia nel vostro angolo come introduzione o del simbolo dell'animale. Vi possono tornare utili dopo per spiegare in cosa consiste l'impresa.

In seguito potete dare il via all'impresa ricordandovi di fotografare con attenzione ogni momento della realizzazione. E' importantissimo fare molte foto per 2 ragioni: la prima è che vi permette una certa scelta delle foto da inserire, la seconda è che per un audiovisivo ogni foto non può restare sullo schermo per troppi secondi!

**Consiglio:** fate diapositive da angolazioni differenti per dare la possibilità a chi vedrà il documentario di poter capire a perfezione quello che si vede. Per ultimo non dimenticate di immortalare un bel tramonto o la tenda al sorgere del sole o la squadriglia/reparto al fuoco serale.

**ATTENZIONE:** non saltate nulla perché non avrete la possibilità di tornare indietro una volta terminata l'impresa.

Se avete ancora qualche foto potete scrivere o stampare su un foglio una specie di presentazione con il titolo dell'audiovisivo, i partecipanti, i posti d'azione (fotografo, esperto musicale, tecnico del suono...), la fine e fotografarli facendo attenzione che le parole scritte siano abbastanza grandi altrimenti non si leggeranno (massimo 5 righe per diapositiva).

### FASE 2

#### Materiale occorrente:

- carta
- matita
- registratore per musicassette e lettore
- microfono

- *sviluppare le fotografie*
- *riordinarle secondo una scaletta*
- *predisporre un commento che spieghi le diapositive*
- *cercare musiche adatte da inserire come colonna sonora*

Adesso viene il bello...

Numerate in modo progressivo le diapositive sulla cornice in modo che anche se dovessero mischiarsi sarà possibile metterle in ordine.

Disegnare su un foglio una tabella a 5 colonne (vedi figura) nelle quali scrive-

re, nell'ordine, numero della diapositiva, titolo della diapositiva, commento in sottofondo, tempo, musica.

A questo punto non rimane che incidere su una cassetta vergine gli spezzoni di musica in sequenza e su questa cassetta il commento che avete preparato e che spiega agli spettatori cosa stanno vedendo.

Per una maggiore comodità potete fare in modo che tutte le diapositive restino per un tempo uguale mai sotto i 4 secondi, né sopra i 20. l'ideale è intorno ai 10 secondi.

Adesso non vi rimane che montare il proiettore e far partire il nastro appena va la prima diapositiva e... buona visione!







**D**urante la **Prima Guerra Mondiale**, dopo secoli di dominazione turca-ottomana, l'Impero Britannico incita gli arabi di tutto il Medio Oriente a rivoltarsi, promettendogli un grande regno indipendente. Contemporaneamente, si impegna con gli ebrei di tutto il mondo a favorire la futura rinascita di un loro «focolare» in Palestina (**1917**)!

In più Londra sa che anche i francesi avrebbero reclamato parte di quei territori in caso di vittoria. E così è: il Trattato di pace assegna a Francia e Inghilterra il mandato sulla regione: vengono creati nuovi Stati, con governi autonomi, ma la «comunità internazionale», considerandoli troppo giovani, ne affida la tutela alle potenze coloniali europee. Siria e Libano sono sotto influenza francese; Iraq, Giordania e Palestina inglese. In quest'ultima l'immigrazione ebraica aumenta progressivamente, soprattutto dopo la comparsa del nazismo. Già alla fine degli anni '30 gli inglesi preparano un piano di spartizione in due territori separati, che viene respinto dalla maggioranza palestinese.

Dopo la **seconda guerra mondiale** e l'orrore dei campi di sterminio la richiesta degli ebrei per uno Stato nazionale si fa sempre più forte, tanto che cominciano i primi scontri violenti. Dopo mesi di lotte, con numerosi atti di terrorismo contro gli arabi e gli stessi inglesi, la neonata Onu ripropone la spartizione in due della Terrasanta: il 55% agli ebrei (un terzo della popolazione), il resto ai palestinesi, confinati in due aree separate tra loro. A questo punto intervengono nella questione gli ormai indipendenti Stati confinanti,

Come mai la pace sembra essere così difficile nella **terra di Gesù**? È proprio vero che arabi ed ebrei non possono vivere insieme? Chi è che ha ragione?

Non è facile rispondere. Proviamo a raccontare la **storia della Palestina** negli ultimi cento anni.

## La Terrasanta nel '900: un lungo cammino di gioie e dolori



13

ti, uniti dal **1945** nella Lega Araba, che si propongono come «protettori» degli arabi di Palestina.

Nel '48, alla partenza degli inglesi per scadenza del mandato, gli arabi scatenano la guerra, attaccando il neonato Israele.

Contro ogni previsione quest'ultimo sopravvive, conquistando addirittura nuovi territori, mentre

Giordania ed Egitto si prendono il resto: Gerusalemme est, la fertile valle del fiume Giordano, e la regione di Gaza. La Palestina cessa di esistere, e per i suoi abitanti comincia l'esilio.

Una seconda guerra, combattuta nel **'56**, ha effetti politici internazionali, ma non modifica la situa-



zione per i palestinesi, ormai vittime di un gioco più grande di loro. Nel **1967** la Storia accelera di nuovo. Con la guerra dei **Sei giorni** Israele strappa ai suoi vicini il resto della Palestina, occupando anche il Sinai egiziano e le alture del Golan (tolte alla Siria). Ma ha attaccato per primo, e questa volta il mondo non accetta le sue nuove conquiste, definendole Territori Occupati. I palestinesi, che contano altri profughi, capiscono di dover fare affidamento solo su se stessi: nel **'69** nasce l'Olp, **Organizzazione per la Liberazione della Palestina**, guidata da Yasser Arafat. Per molti anni i «combattenti» palestinesi compiranno numerosi atti di terrorismo contro Israele e i suoi alleati occidentali.

Nel **1973** un'ultima guerra arabo-israeliana vede per la prima volta Israele in momentanea difficoltà, e ciò convince i suoi governanti ad accettare il dialogo: nel **1978** Israele ed Egitto, il più autorevole e potente degli Stati arabi, firmano gli accordi di Camp David, stabilendo il principio pace in cambio di territori (Israele rinuncia al Sinai). Ma ancora una volta le trame delle grandi potenze impediscono una pace stabile. Dal 1945 all'89 Usa e Urss si fronteg-

giano in tutto mondo in varie "guerre per procura", appoggiando di volta in volta il nemico dell'alleato altrui. Così i mediatori americani, pur di tenere fuori dal Medio Oriente i sovietici, che sostengono Olp e Siria, rinunciano a convocare una vera Conferenza internazionale di pace tra tutti i popoli della regione.

Le conseguenze sono catastrofiche: da una parte la crisi si allarga al Libano, da cui partono periodicamente da vent'anni attacchi terroristici contro Israele, perfino durante l'occupazione israeliana ('82-'85, poi, ridimensionata, fino al 2000). Dall'altra Israele inizia a colonizzare i Territori Occupati, costruendovi numerosi insediamenti ebraici nel tentativo di rendere irreversibile la conquista di quelle terre.

Nel **1987** nasce l'**Intifada**: i ragazzi palestinesi si ribellano lanciando per mesi sassi contro i soldati israeliani. Grazie a loro la causa palestinese guadagna forti simpatie nel mondo, tanto che Arafat viene invitato all'Onu a parlare di pace. Nel **1992** il nuovo governo israeliano intraprende un negoziato segreto, che portò agli accordi di Oslo, firmati poi a Washington nel settembre del **1993** dal primo ministro Yitzhak Rabin e da Arafat: i due ex-nemici si stringono la mano! Nasce l'**Autorità Nazionale Palestinese** (embrione di un futuro Stato), dotata di una propria polizia, cui Israele si impegna a cedere progressivamente il controllo dei Territori Occupati in cambio della pace. Un accordo successivo avrebbe risolto i problemi più difficili: Gerusalemme

(con i luoghi santi di ebraismo, islam e cristianesimo), gli insediamenti ebraici nelle aree palestinesi, e il ritorno dei profughi.

Sembra fatta, ma purtroppo sono in molti, in entrambi i popoli, a non volere la pace, così nel **novembre '95** accade l'impensabile: il Primo Ministro di Israele viene assassinato da un ebreo. Un oltranzista, membro di uno dei tanti gruppi religiosi fanatici che si oppongono ad ogni restituzione della terra.

Per la pace è un colpo durissimo: dopo Rabin nessuno in Israele ha saputo o voluto cercarla con uguale coraggio e determinazione; più di un governo, anzi, ha addirittura rimesso in discussione gli accordi già presi.

Questo stallo ha creato malcontento tra i palestinesi, dove i leader moderati hanno perso consenso, a favore dei gruppi più violenti, colpevoli di nuovi attentati contro i civili israeliani. Nel settembre **2000** è ripresa la rivolta delle pietre, con un altro altissimo prezzo di sangue.

Eppure la pace non sarebbe impossibile, se la si volesse. Appena due mesi prima israeliani e palestinesi avevano sfiorato l'accordo definitivo. E ancora oggi, nonostante i molti passi indietro, ci sono dei segnali positivi, a cominciare dalle prime dichiarazioni americane favorevoli alla nascita di un vero Stato palestinese accanto ad Israele.

Il giudice Giovanni Falcone, ucciso dalla mafia nel 1992 assieme alla moglie e a tre uomini di scorta, non temeva di morire: le idee, sosteneva, sopravvivono ai singoli: «continuano a camminare sulle gambe di altri». Basta volerlo. ✂



Ogni 22 febbraio ricorre l'anniversario della nascita di Baden-Powell e di sua moglie Olave (una delle fondatrici del guidismo).

Questa giornata è diventata un'occasione, per gli scout e le guide di tutto il mondo, per festeggiare e per "pensarsi" (non per niente si chiama Thinking Day: giornata del pensiero), un'occasione per incontrarsi e aprirsi verso l'esterno, per farsi conoscere ma anche per aiutare chi più ne ha bisogno: attraverso la raccolta di offerte (il famoso penny), ma anche attraverso iniziative di sensibilizzazione.

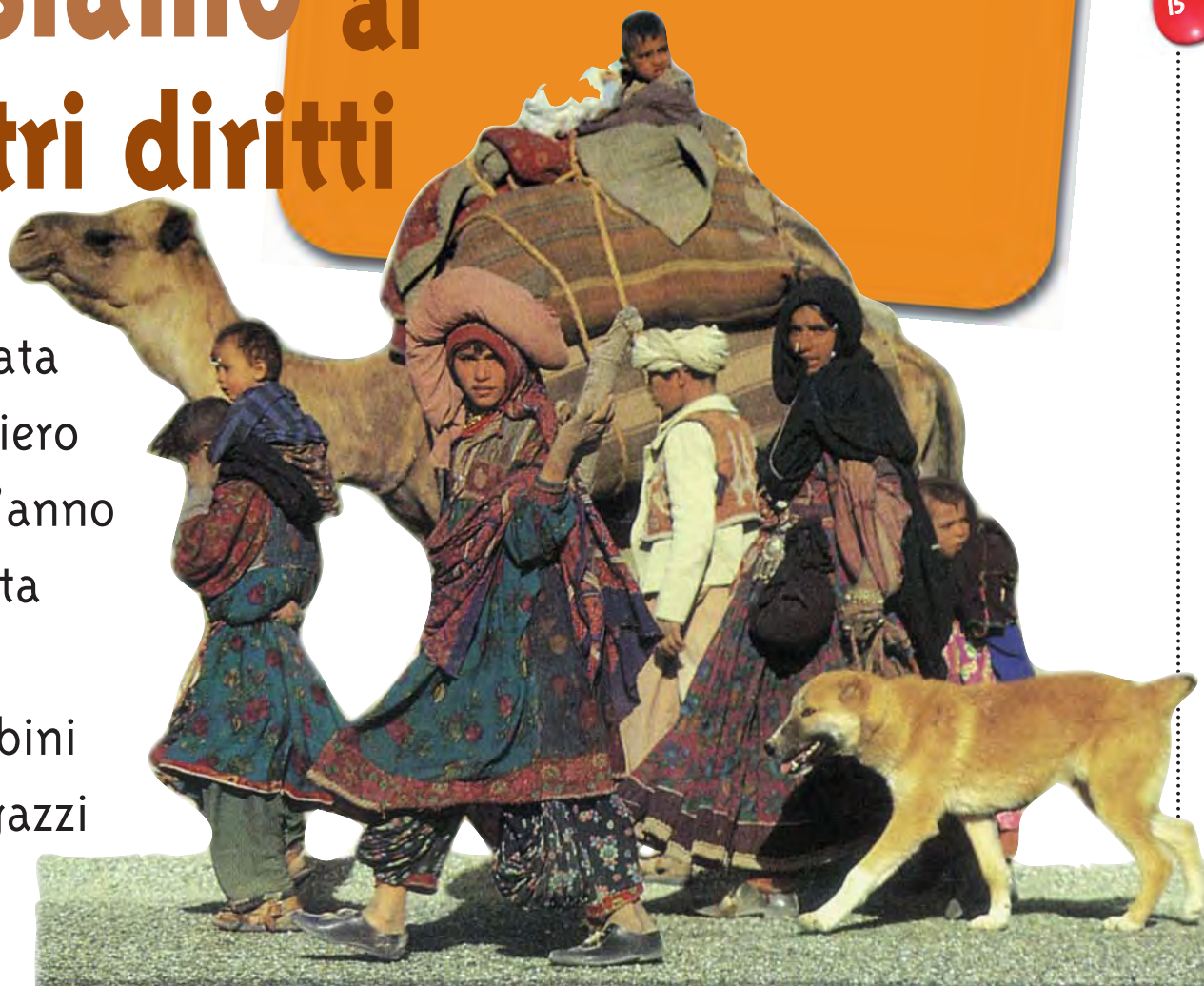
Quest'anno il Thinking Day è dedicato ai diritti dei ragazzi (anche se sarebbe meglio dire ai diritti dei minorenni).

## Pensiamo ai nostri diritti

La Giornata del pensiero di quest'anno è dedicata ai diritti dei bambini e dei ragazzi

### PER RIFLETTERE...

- Secondo te quali sono i **tuo**i diritti e quali i **tuo**i doveri? Quali sono i **diritti** e i **doveri degli adulti** che ti stanno attorno (capi scout, insegnanti, genitori)? Quali diritti avevano i tuoi genitori da ragazzi? Quali doveri e divieti ti vengono imposti... credi siano tutti giustificati?
- Informati sull'età in cui si diventa **maggiorenni** nei paesi vicini al nostro o nel paese di provenienza degli immigrati più presenti nella tua città. Quando un ragazzo può cominciare a lavorare? Quando fa il militare?... Quando può essere messo in prigione?
- La tua città che tipo di **servizi** offre per i ragazzi e i bambini (luoghi d'incontro, biblioteche, ecc.)?
- La convenzione sancisce il diritto al nome e alla nazionalità... conosci il significato del tuo **nome**? Chi lo ha scelto? Ti riconosci in esso? In squadriglia usate soprannomi... vi riconoscete in essi?
- All'interno della tua squadriglia c'è sempre **rispetto**? A volte ci sono forme di discriminazione verso chi è più piccolo, "imbranato"?





Il 20 novembre del 1990 l'Assemblea Generale dell'ONU ha approvato la Convenzione Internazionale dei diritti del bambino, un documento in cui, in cinquantaquattro articoli, vengono elencati i diritti dei bambini e dei ragazzi... quindi i nostri diritti. Purtroppo in molti paesi questi diritti vengono calpestati o non vengono riconosciuti. Il thinking day di quest'anno può essere un'occasione per sensibilizzarci e sensibilizzare chi ci sta attorno riguardo a questo problema. A questo riguardo potreste realizzare (in squadriglia e in alta) delle

inchieste e poi delle mostre o uno spettacolo per far conoscere meglio la convenzione. Potreste farvi aiutare da ordini e associazioni missionarie e dalle associazioni e dagli enti che si occupano di tutela dei minori. Potete sbizzarrirvi utilizzando un po' tutte le tecniche espressive e grafiche: cartelloni, audiovisivi, fotografia, recitazione, mimo, ecc. Inoltre potreste impegnarvi a conoscere meglio la realtà degli immigrati presenti nella vostra città o degli enti e delle associazioni che si occupano dei minori (istituti, scuole, ecc.) ✂

## Convenzione Internazionale dei diritti dei ragazzi

### Art. 1

(...) si intende per fanciullo ogni essere umano avente un'età inferiore a diciott'anni, salvo non sia diventato maggiorenne prima secondo le leggi del proprio paese.

### Art. 2

Gli Stati parti si impegnano a rispettare i diritti enunciati nella presente Convenzione ed a garantirli ad ogni fanciullo che dipende dalla loro giurisdizione, senza distinzione di sorta ed a prescindere da ogni considerazione di razza, di colore, di sesso, di lingua, di religione, di opinione politica o altra del fanciullo o dei suoi genitori o rappresentanti legali, dalla loro origine nazionale, etnica o sociale, dalla loro situazione finanziaria, dalla loro incapacità, dalla loro nascita o da ogni altra circostanza.

### Art. 3

In tutte le decisioni relative ai fanciulli, di competenza sia delle istituzioni pubbliche o private di assistenza sociale, dei tribunali, delle autorità ammi-

nistrative o degli organi legislativi, l'interesse del fanciullo deve essere una considerazione preminente.

### Art. 11

Gli Stati parti adottano provvedimenti per impedire gli spostamenti ed i non-ritorni illeciti di fanciulli all'estero.

### Art. 12

Gli Stati parti garantiscono al fanciullo capace di discernimento il diritto di esprimere liberamente la sua opinione su ogni questione che lo interessa, le opinioni del fanciullo essendo debitamente prese in considerazione tenendo conto della sua età e del suo grado di maturità.

### Art. 13

Il fanciullo ha diritto alla libertà di espressione. Questo diritto comprende la libertà di ricercare, di ricevere e di divulgare informazioni ed idee di ogni specie, indipendentemente dalle frontiere, sotto forma orale, scritta, stampata o artistica, o con ogni altro mezzo a scelta del fanciullo.

### Art. 15

Gli Stati parti riconoscono i diritti del fanciullo alla libertà di associazione ed alla libertà di riunirsi pacificamente.

### Art. 19

Gli Stati parti adottano ogni misura legislativa, amministrativa, sociale ed educativa per tutelare il fanciullo contro ogni forma di violenza, di oltraggio o di brutalità fisiche o mentali, di abbandono o di negligenza, di maltrattamenti o di sfruttamento, compresa la violenza sessuale, per tutto il tempo in cui è affidato all'uno o all'altro, o ad entrambi i suoi genitori, al suo rappresentante legale (o rappresentanti legali), oppure ad ogni altra persona che ha il suo affidamento.

### Art. 27

Gli Stati parti riconoscono il diritto di ogni fanciullo ad un livello di vita sufficiente per consentire il suo sviluppo fisico, mentale, spirituale, morale e sociale.

### Art. 28

Gli Stati parti riconoscono il diritto del fanciullo all'educazione.

### Art. 31

Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

### Art. 32

Gli Stati parti riconoscono il diritto del fanciullo di essere protetto contro lo sfruttamento economico e di non essere costretto ad alcun lavoro che comporti rischi o sia suscettibile di porre a repentaglio la sua educazione o di nuocere alla sua salute o al suo sviluppo fisico, mentale, spirituale, morale o sociale

### Art. 35

Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento a livello nazionale, bilaterale e multilaterale per impedire il rapimento, la vendita o la tratta di fanciulli per qualunque fine e sotto qualsiasi forma.



# Tempo di Jamboree

Tempo di Jamboree



DI MAURO

Segui le avventure della Squadriglia Delfini e della Squadriglia Aquile alla ricerca di un misterioso manoscritto lungo le calli di Venezia. Sui prossimi numeri di Avventura potrai leggere il seguito del racconto, visitando il sito [www.agesci.it/jamboree](http://www.agesci.it/jamboree), potrai partecipare a una fantastica caccia al tesoro!

(quarta parte)

**M**artina e Matteo, i capi reparto del Mestre 14° avevano telefonato a Martina e Franco per fissare un incontro con loro, un incontro informale, non in uniforme. Alle diciotto in punto i due capi squadriglia erano in sede. I capi erano già seduti al tavolo. «Venite!» Li invitò Martina.

Quando i due furono seduti, Matteo disse loro: «Sapete che l'anno prossimo ci sarà il Jamboree, vero? – i ragazzi annuirono – Per voi sarà l'ultimo anno nel reparto... non avete pensato di partecipare?»

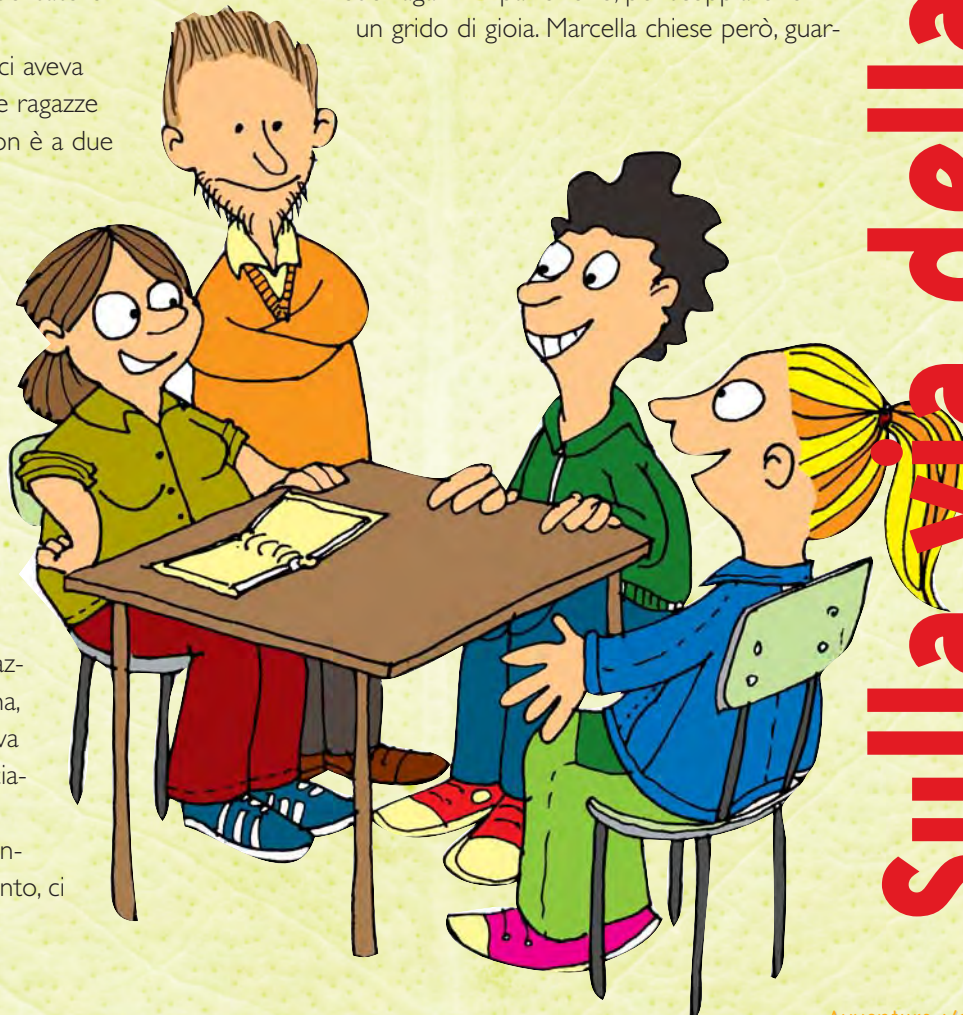
A dire la verità ognuno di loro ci aveva pensato, come tutti i ragazzi e le ragazze del reparto... ma la Thailandia non è a due passi...

«Alla conferenza stampa per la presentazione del manoscritto che voi avete ritrovato ci è capitato di parlarne con l'assessore regionale al turismo. Si è mostrato molto interessato, specialmente quando ha saputo che Marco Polo è il personaggio scelto per rappresentare l'Italia al Jamboree. Gli abbiamo spiegato in cosa consiste il Jamboree, gli abbiamo detto che saranno presenti ragazzi di moltissime nazioni. Insomma, per farla breve, visto che lui stava pensando, insieme ad una associazione di studi su Marco Polo, di fare qualcosa di concreto per ringraziarvi per il vostro ritrovamento, ci

ha fatto una proposta interessante».

I due ragazzi erano attentissimi... il capo fece cadere per un attimo il silenzio, poi fece un cenno a Martina, la capo reparto, perché continuasse lei. «L'assessore ci ha detto che sarebbe stato felice, con la collaborazione di quella associazione, di pagare il viaggio e la partecipazione al Jamboree per le vostre intere squadriglie... diventereste un po' degli ambasciatori, insomma!»

I due ragazzi impallidirono, poi scoppiarono in un grido di gioia. Marcella chiese però, guar-



Sulla via della seta



# Tempo di Jamboree

dano i due capi.

«Ma... i nostri genitori... saranno d'accordo?»

Martina la tranquillizzò:

«Prima di dirvi qualcosa abbiamo telefonato ai genitori di tutti i ragazzi delle squadriglie... non volevamo farvi questa proposta prima di averli sentiti. Qualcuno aveva qualche perplessità per il viaggio così lungo, ma tutti hanno dato il loro assenso.»

Intervenire Matteo: «Però... - I ragazzi si braccarono immediatamente - No, non preoccupatevi, non si sono problemi particolari... solamente, dovrete prendervi il compito, al Jamboree, di essere i corrispondenti per Avventura: i vostri reportage saranno pubblicati ogni giorno, in tempo reale, sul sito di Avventura, così gli esploratori e le guide che saranno in Italia potranno conoscere quello che succede laggiù.»

Diede una busta ai due ragazzi.

«Qui ci sono le indicazioni per le attività che i partecipanti al Jamboree devono svolgere. Una di queste dovrete cominciarla subito.»

Dopo aver preso la busta, Franco chiese: «Avete già detto qualcosa agli altri squadriglieri?»

«No, - rispose Martina - Abbiamo lasciato questa soddisfazione a voi. Su, cosa aspettate? Andate a diffondere la buona notizia!»

I ragazzi non se lo fecero ripetere. In un attimo uscirono dalla sede, raggiunsero la casa di Franco e si attaccarono al telefono.

Qualche giorno dopo le due squadriglie erano riunite per discutere la prima attività prevista per il Jamboree. Si trattava di portare a termine un'impresa in cui tracciare una "mappa" del proprio territorio, in cui fosse riportato, oltre al territorio fisico, anche l'origine storica, la cultura... I ragazzi si distribuiscono, come al solito, i compiti: Andrea si occupò di contattare gli uffici comunali per le mappe e le informazioni di loro competenza, Federico, Nicola, Camilla e Francesca si impegnarono a costruire un plastico in cui rappresentare i centri di aggregazione culturale e sportiva, come la biblioteca, il palazzetto dello sport. Agli altri venne affidato il compito di intervistare un buon numero di persone su cosa pensassero della città e su quanto ritenevano fosse



da cambiare o migliorare. Il lavoro proseguì per molto tempo, ma alla fine si ritrovarono tutti per mettere insieme i risultati.

*Marco si era vestito velocemente, quella mattina, la sera precedente il padre e lo zio gli avevano detto che tra qualche giorno sarebbe partito con loro per un lungo, lungo viaggio. Con quella notizia che ancora gli insisteva nella testa il ragazzo cominciò a camminare veloce per le calli. Era felicissimo: l'idea di viaggiare e vedere posti e gente nuova gli piaceva moltissimo. Era sempre stato un bambino curioso e la curiosità non lo aveva abbandonato nemmeno ora che era già un giovane ragazzo. Dopo un po' che camminava cominciò a osservare il flusso continuo di persone che passavano per le strette strade e per i ponticelli. Gli sarebbe mancata la sua città, così attiva, così piena di vita... Ma sapeva che Venezia sarebbe rimasta lì. Ad attenderlo, pronta ad ascoltare le meraviglie viste e sentite durante il viaggio, pronta a mettere le sue storie insieme a quelle di tanti e tanti viaggiatori. L'odore del mare era intenso, quella mattina... e altrettanto forte saliva l'odore delle spezie e delle diverse mercanzie che si trattavano nelle varie botteghe. Poteva riconoscerle solo dall'odorato, senza nemmeno guardare: lì un negozio di tessuti, più avanti una panetteria, ancora più in là una farmacia. E la gente... quanto erano diversi uno dall'altro tutti quei volti! Su molti c'erano i segni incisi di una vita passata sul mare, pelle screpolata e abbrunita dal sole. Si poteva trovare gente di molte razze a Venezia: biondi dalla pelle chiara, greci dal naso diritto, mori dalla pelle color d'ebano. Marco non si stancava di osservare. Ne avrebbe portato i ricordi con sé per tanto, tanto tempo. Non sapeva dove si sarebbero diretti, il padre e lo zio ne avrebbero parlato solo prima di partire. Si trovò, perso nei suoi pensieri, sul ponte di Rialto. Si fermò proprio sulla sommità, lasciandosi passare di fianco il flusso di persone. Su quel mare, su quel mare che ora guardava avrebbe navigato lontano, lontanissimo. Marco sorrise e fece un gesto come per salutare... a tra poco... tra qualche giorno. ❧*





## Cara Avventura,

ti scrivo per ottenere da te una risposta.

Sono (...), tra qualche mese passo in noviziato, e a quest'ultimo campo estivo ho avuto una sorpresa: dopo moltissimi sforzi i miei capi non hanno voluto darmi il brevetto. Ora mi spiego meglio: ho potuto apprendere dal numero 17 di SCOUT del 3-06-2000 (numero 5 di Avventura, n.d.r.) che per conquistare un brevetto di competenza è necessario aver approfondito una particolare tecnica sia in teoria che in pratica, aver almeno quattro specialità relative allo stesso brevetto, fare il maestro di specialità e dirigere eventuali gruppi di lavoro nella realizzazione di una qualche impresa, aver partecipato a un campo di competenza o ad un'altra occasione di approfondimento tecnico (campetti di zona, atelier, ecc.).

Cara Avventura io ho conquistato cinque specialità inerenti al brevetto di animazione espressiva, ho fatto per quattro volte il maestro di specialità, tre anni fa ho partecipato ad un campo di zona, ho preparato una veglia notturna, ho diretto i lavori del gruppo di scenografia per la realizzazione di un'impresa, ho diretto la mia squadriglia nel conquistare la specialità di squadriglia di animazione, ho spedito la domanda di partecipazione ad un campo di competenza e sono stata accettata, purtroppo, però alla fine non ho potuto partecipare (...) (per motivi di salute, n. d. r.).

I miei capi mi hanno detto che non mi avrebbero dato il brevetto perché non ho partecipato al campo di competenza (...) io mi sono impegnata e ritengo di avere tutti i motivi per avere il brevetto. La cosa che più mi rammarica è che l'altro gruppo del mio paese ha dato i brevetti anche a chi non era andato al campo ed aveva solo tre specialità, per me non è giusto!

(...) Cara avventura chiedo a te: il brevetto me lo merito oppure no? Ti prego rispondimi.

*Una guida delusa dai suoi capi*

Lettera firmata

## Fra specialità e brevetti

### Cara redazione di Avventura,

(...) volevo chiarire due cose sulle specialità e i brevetti:

sfogliando i vecchi Avventura arrivati ho trovato uno in cui fate la lista di tutte le specialità da conquistare per arrivare al brevetto, sul brevetto di pronto soccorso non c'è la specialità di fa tutto che io invece ho conquistato, va bene lo stesso per prendere il brevetto?

Se conquisto una quinta specialità posso conquistare un altro brevetto riutilizzando le vecchie specialità?

*Angelo*

Angelo (Roma)





### Prima di rispondere alle due lettere facciamo alcune considerazioni.

La suddivisione delle specialità che abbiamo pubblicato sul numero 5 del 2000 era solo indicativa.

Le specialità che si mettono in gioco nella conquista di un brevetto dipendono dalle realizzazioni in cui ci si impegna. Ad esempio informatico, nell'elenco da noi pubblicato, non è compreso nel brevetto di pronto soccorso... ma se per approfondire la tecnica di pronto soccorso un esploratore o una guida decidono di realizzare un CD-Rom metteranno in gioco anche delle competenze informatiche.

Le quattro specialità da conquistare in uno stesso ambito tecnico sono un **aiuto necessario**, non uno scotto da pagare per poter accedere al brevetto. Infatti le specialità ci aiutano ad acquisire delle competenze di base... competenze che ci consentiranno, in seguito, di orientarci nella tecnica e di approfondirla. In altre parole: senza nessuna competenza di base in una determinata tecnica, diventa impossibile anche soltanto decidere che cosa fare per approfondirla (non sapreste da dove iniziare e non riuscireste nemmeno a comprendere il significato del brevetto).

La conquista di un brevetto implica un lavoro specifico e impegnativo di approfondimento di una tecnica al di là delle specialità che si posseggono. Un esploratore e una guida che aspirano al brevetto dovrebbero arrivare a sapere (e saper fare) quasi tutto della

tecnica che hanno scelto.

Un modo per approfondire una tecnica e per verificare se realmente stiamo imparando bene è quello di confrontarsi con altre persone. Per questa ragione agli esploratori e alle guide in cammino verso la conquista di un brevetto si chiede di partecipare a degli incontri con altri esploratori e guide che stanno lavorando sullo stesso brevetto. Queste occasioni non sono solo i campi di competenza del Settore Specializzazioni ma possono anche essere degli eventi organizzati dalla zona o dalla regione, ecc.

### Premesso questo diventa facile rispondere:

La specialità di omnia potrebbe aiutare alla conquista del brevetto di pronto soccorso... ma dipende da che cosa uno decide di fare per approfondire il brevetto e da quali competenze di base già possiede (infermiere, almeno, l'hai conquistata?).

Se un esploratore o una guida decidono di conquistare due brevetti affini (cioè che riguardano tecniche in cui si devono mettere in gioco parte delle stesse competenze e abilità) possono utilizzare le stesse specialità.

Non siamo in grado di giudicare se la guida che ci ha scritto meritasse il brevetto, oppure no... ma non si può rifiutare un brevetto per la mancata partecipazione a un campo di competenza (anche perché i campi di competenza non si svolgono in tutt'Italia e sono a numero chiuso...); l'importante è partecipare almeno a un'occasione di confronto con altri esploratori e guide che stanno lavorando al nostro stesso brevetto.



### Attenzione!

Non firmare le proprie lettere è una mancanza di fiducia nei nostri confronti, che non siamo qui per giudicare o denunciare nessuno, ed è una mancanza di lealtà e di coraggio.

Per questa ragione le lettere senza firma non verranno pubblicate. Riportate sempre, chiaramente, il vostro indirizzo, in modo da consentirci di contattarvi. Se desiderate che il vostro nome non compaia è sufficiente chiederlo.

### Se volete intervenire scrivete a:

SCOUT Avventura - AGESCI  
Piazza Pasquale Paoli, 18  
00186 ROMA

oppure

scout.avventura@agesci.it  
specificando nell'oggetto:  
"lettere per discutere-brevetto"





# C'è posta per voi

C'è posta per voi



A CURA DI SANDRO

Un saluto a tutti quelli che hanno avuto la costanza di aspettarmi fino ad oggi. Visto che avete avuto tanta pazienza....continuate ad aspettare! Ma no! Che è uno scherzo..... Eccomi qui pronto a fare ancora una volta il giro d'Italia con le vostre lettere.

**C**iao a tutti! Sono **LAURA**, una guida allegra, simpatica e...un po' pazza che vorrebbe corrispondere con guide e scout di tutta Italia.

Con l'occasione **LAURA** saluta tutto il Reparto Stella Polare del Palmi 2 e in particolare Maria, Marco e Saverio

**C'e' posta per i Capi Reparto del Brescia 8**  
BOBAK AFFABILE della Sq. Giaguari del Gruppo Kairos , Brescia 8 ringrazia i suoi Capi reparto, la Sq Tigri, i ragazzi dell'Alta Sq e tutta la Sq. Giaguari per i magnifici quattro anni trascorsi insieme.

**C'e' posta per i Capi Reparto del Torino 26**  
Ai Capi Reparto del Torino 26: GRAZIE! Siete stati veramente importanti per me in questi quattro anni. Grazie di tutto **ELISA**

**C'e' posta per i Capi dell'Asti 1**  
"Vorrei ringraziare tutti i miei capi e caponi, il Consiglio Capi Sq. E tutti coloro che hanno aiutato per la realizzazione del Campo Estivo 2001 a Ceriana. Un grosso bacione dalla vostra "Lupa Lunatica"

**C'e' posta per la Sq.Aquile, Reparto Orione, Udine 8**  
Ciao a tutti, siamo Francesca e Maria Grazia. Ormai il nostro cammino in Reparto è finito, la prima per "anzianità", la seconda si è trasferita purtroppo lontano dal Reparto. Leggendo "Avventura" abbiamo sentito il bisogno di far conoscere anche il nostro Reparto e così abbiamo fatto il primo passo! Con loro abbiamo

passato dei bei momenti, abbiamo imparato tante cose e abbiamo apprezzato l'essere scout. Momenti difficili ci sono stati ma l'avventura è stata superarli insieme. Abbiamo capito che l'unità di squadriglia, ma non solo, è fondamentale: ognuno deve dare il meglio di se, deve tirar fuori il 5% di buono che Baden - Powell diceva che c'è in ognuno di noi! Questa avventura l'abbiamo affrontata insieme alle altre squadriglie del nostro reparto, Cervi, Falchi, Orsi, Pantere e Tori e ai nostri Capi, che si sono sempre dimostrati pronti a dare una mano e ci hanno sopportato!  
Un pensiero non può mancare alla nostra squadriglia - le Aquile - e ai loro componenti, presenti e passati...per noi siete delle grandi amiche, siamo cresciute insieme e ci siamo aiutate reciprocamente. Anche se non ci vedremo spessissimo, ognuna deve sapere di poter contare sull'altra. Quest'anno siamo riuscite a superare un po' i nostri limiti, e questo è stato merito di tutte! In una squadriglia bisogna "camminare" uniti, anche il più piccolo può insegnare a quelli più grandi di lui... esperienza personale!  
Porteremo quest'esperienza sempre nel cuore e ci servirà per affrontare il nostro futuro! **BUONA CACCIA** Francesca e Maria Grazia

**S**iamo due guide e cerchiamo corrispondenti da tutta Italia. Vi rispondiamo in due! Scrivete numerosi. (ndr - Forza ragazzi...cosa aspettate, è un'occasione irripetibile , con una lettera se ne ricevono due. Sembrano le offerte del supermercato.)

**C**iao! Siamo due guide del Caltanissetta 1 e vorremmo fare amicizia con guide ed esploratori di tutta Italia... e non!

**C**iao a tutti! Se siete guide e scout simpatici , allegri e pieni di voglia di corrispondere, correte a prendere carta e penna e scrivete mi!

**U**RGENTISSIMO! Sto' cercando piuttosto in fretta di corrispondere con scout che abbiano raggiunto o che stiano raggiungendo la specialità di **FILATELISTA**, per scambiare informazioni, **AIUTO...**

**S**CRIVERE, SCRIVERE, SCRIVERE... quanto amo scrivere! Beh! Se anche voi amate scrivere e volete aiutarmi a prendere la specialità di corrispondente...

**C**iaooooo a tutti!  
Sono una ragazza molto allegra e con tantissima voglia di avere un amico di penna a cui piace la musica e ballare, ma soprattutto mi aiuti a conquistare la specialità di corrispondente. Se anche voi volete un amica di penna cosa spettate?

**S**e siete guide ed esploratori un po' pazzi ma con tanta voglia di corrispondere, se amate vivere all'aria aperta, scrivete ad una altrettanto pazza che vorrebbe conquistare la specialità di Corrispondente.

**C**iao a tutti! Mi chiamo **MARGHERITA** e vorrei corrispondere con voi scout e guide di tutta Italia.

Un saluto al Reparto di Sparanise.

## ERRATA CORRIGE

Il gruppo Castrovillari 18 ha cambiato indirizzo... potete ritrovare il sito digitando:  
<http://utenti.tripod.it/agescicv/>

21

## CHI L'HA VISTO??????

Attenzione, attenzione! La **SQUADRIGLIA LUPI** del Cassina 1 sta cercando di mettersi in comunicazione con la **SQUADRIGLIA SCORPIONI** del Sarnico 1 incontrata nel Parco Regionale di Colico il 2 e 3 giugno del 2001 alla consegna delle specialità di squadriglia. Scrivete alla sede del nostro gruppo: Gruppo Agisci "Cassina 1", Parrocchia S. Maria Nascente, Via Don Verderio 17 Località Camporiccio, 20060 Cassina de Pecchi (MI).

La **Sq. TIGRI** dello Jesi 4 cerca la **Sq. AQUILE** del Pongelli 1 con questo messaggio: "Abbiamo le foto che ci siamo fatti insieme al S. Giorgio: ve le vorremmo dare e vorremmo anche rimanere in contatto con voi". Vi aspettiamo!

Ciao! Cerco da un po' di tempo (e in tutti i modi) **GIACOMO** il **CSq** delle Aquile del Lodi 2. Sono **MARTINA** la **VCsq** delle Dalmata del Cremona 3. Ci siamo conosciuti all'uscita di sottocampo a Villa S. Andrea (Orio Litta) Chiunque lo conosca è pregato ( o meglio: obbligato) a darmi sue notizie.

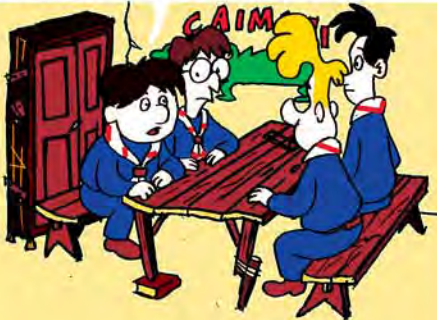


# L'ULTIMA DEI CAIMANI

## IL SACRO ANGOLO

### RIUNIONE DI SQ. CAIMANI

NON VI SEMBRA IL CASO DI RISISTEMARE L'ANGOLO? CADE TUTTO A PEZZI !!



E' VERO...QUESTE PARETI ORMAI ANDREBBERO RITINTEGGIATE!



**MAI!** QUESTE MURA SONO SACRE! QUESTA VERNICE È STATA STESA DAI PRIMI CAIMANI PIÙ DI 30 ANNI FA E NON VANNO PROFANATE!!



BEH...ALMENO PANCHE E TAVOLO SAREBBE ORA DI RICOSTRUIRLI.. NON SI REGGONO PIÙ IN PIEDI!!



**COSAA!?** VORRESTE DISTRUGGERE QUESTE PANCHE DOVE GLI ANTICHI CAIMANI RIPOSAVANO LE LORO STANCHE MEMBRA?



**PAZZI!**

E QUESTO TAVOLO.. NON OSERETE DISFARVI DI QUESTO TAVOLO INTORNO AL QUALE SI RIUNIVANO LE LORO GLORIOSE MENTI!



**MAI!** UNA SCARTAVETRATINA?

NON SI PUÒ CANCELLARE LA MEMORIA DI QUESTE COSE CON UN COLPO DI CARTA VETRATA



...EHM... SCUSATE ...

..SAPETE PASSAVO DI QUI E NON HO SAPUTO RESISTERE.. TRENT'ANNI FA ANCH' IO ERO SCOUT, ERO NEI CAIM..



**MA...** CHE ANGOLO ORRIBILE!

CI SONO ANCORA LE COSE CHE AVEVAMO FATTO NOI!!



SCUSATE, VADO VIA..MI METTE TROPPIA TRISTEZZA VEDERE CHE AVETE DIMENTICATO LO STILE DEI VECCHI CAIMANI!



ERMELLINO5AGGIO2002

FINE





# Vorrei che il campo nazionale fosse...

Durante l'estate del 2003 si terrà il campo nazionale di tutti gli esploratori e le guide d'Italia. (Vi ricordate? Ve lo avevamo anticipato qualche mese fa). Da oggi troverete su ogni numero di Avventura uno spazio dedicato al campo con informazioni, consigli; inoltre potrete dare il vostro contributo all'organizzazione di quest'importantissimo evento scrivendoci i vostri suggerimenti, i vostri sogni e i vostri desideri.

Di seguito troverete un questionario, **compilatelo di Squadriglia!**

I questionari compilati vanno inviati entro il 15 aprile 2002 a:

AGESCI – SCOUT Avventura  
Questionario Campo Nazionale  
Piazza Pasquale Paoli, 18  
00186 ROMA

Oppure potete andare nel sito [www.agesci.it/avventura/](http://www.agesci.it/avventura/) e compilare la versione elettronica.

Squadriglia .....  
Reparto .....  
Zona .....  
Regione .....

Indirizzo e-mail .....  
(se desiderate ricevere le newsletter di Avventura ed essere informati tempestivamente su tutte le novità riguardanti il campo nazionale)

## 1. Quanta voglia avete di partecipare al campo nazionale?

- Nessuna
- Poco
- Abbastanza
- Molta

- Idee per imprese di Squadriglia
- Spiegazioni su impresa e specialità di squadriglia
- Progetti di costruzioni al campo estivo
- Spiegazioni su materiali e attrezzatura al campo
- Come si fa un raid
- Consigli per realizzare uscite di Squadriglia
- Consigli per gestire le riunioni di squadriglia
- Consigli per pregare in Squadriglia
- Altro

## 2. Il campo sarà il campo delle squadriglie... quante energie siete disposti a spendere per prepararvi a questo momento?

- Nessuna
- Poche
- Abbastanza
- Molte

## 4. Una volta al campo vi piacerebbe essere gemellati con squadriglie di un altro reparto?

- Sì
- No

## 3. Una buona squadriglia è una squadriglia autonoma. In funzione di quest'obiettivo cosa vorreste trovare sui prossimi numeri d'Avventura? (Puoi esprimere più di una preferenza)

- Topografia
- Campismo
- Natura
- Espressione
- Pronto Soccorso
- Trappeur
- Altre tecniche di sopravvivenza

## 5. Se sì quali attività vorreste svolgere assieme?

- Grandi Giochi
- Imprese
- Raid
- Fuoco di bivacco

## 6. Sareste disposti a partecipare a un grande gioco che duri più di un giorno?

- Sì
- No

