

SCOUT

Avventura

in questo numero

- Il lato oscuro ha paura
- Scheda tecnica per un'impresa: mani abili
- Musica, poesia, gustosa magia...
- Insetto, le Specialità:

Giocattolaio
Servizio missionario
Pompieri



- 3 Parliamo di...
- 4 Porte che si sono aperte e che ora si chiudono
- 6 Il Lato Oscuro ha paura
- 8 Dietro un grande capo, un grande vice
- 10 Scheda tecnica per un'impresa: Mani abili
- 14 Oggi... "DoMani".
Il racconto della sq. Mamba
- 18 Cosa bolle in pentola: stay green
- 22 #BuonCompleannoAvventura: un sentiero colorato
- 24 Mai più senza...
- 26 Mi metto qui in un angolo...
- 28 Idee per autofinanziamento: Bagliori natalizi
- 30 Consiglio della squadriglia pantere, un anno da programmare in grande stile
- 32 Musica, poesia... gustosa magia!
- 34 Speciale Quiz
- 36 Topo di Biblioteca
- 38 Spazio E/G
- 40 L'ultima dei Caimani

Inserto:

Esploratori speciali. Le specialità

Giocattolaio

Servizio missionario

Pompieri

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

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

Grazie a: Maria Iolanda Famà, Sara Federici, Nicolò Felicetta, Marco Leonardi.

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

Copertina: disegno di Tommaso Pedullà.

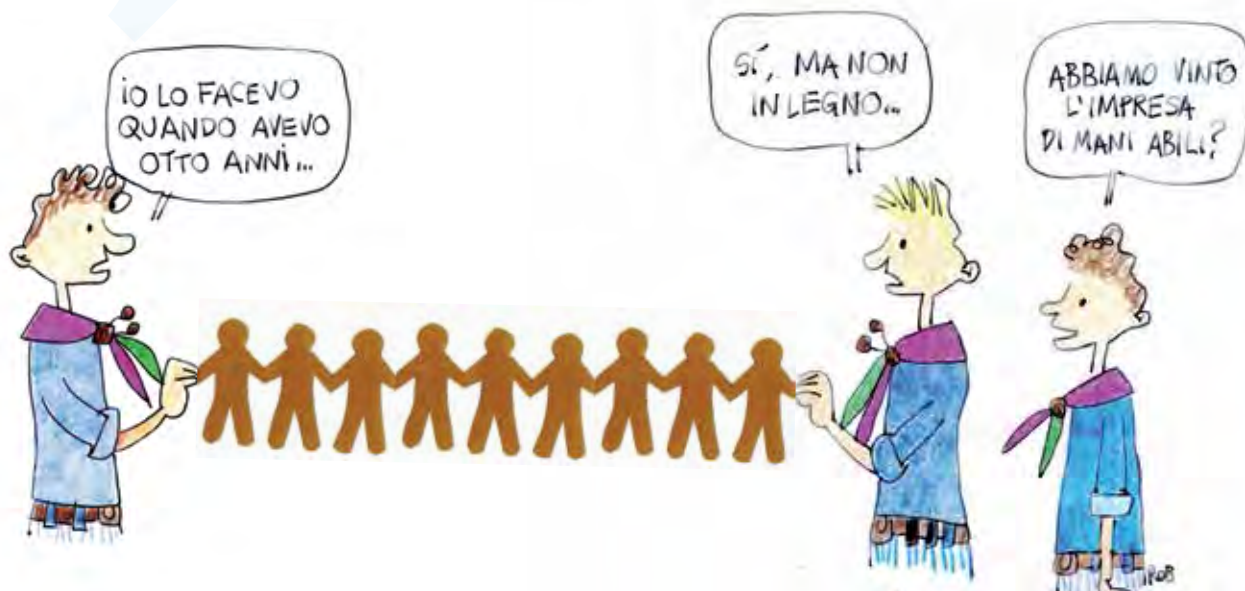
La redazione ha bisogno di te, delle tue doti di lettore curioso, di consigliere preciso, di avventuriero sveglio... Dici tutto quello che ti piace e che non ti piace, suggeriscici cosa ti interessa e cosa vorresti leggere in queste pagine, raccontaci a quali grandi imprese ti stai preparando... La redazione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

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

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

Puoi anche seguirci on line su www.avventura.agesci.it e sulla **pagina Facebook Scout-Aventura...** posta, condividi e clicca "I like"!

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



disegni di Roberta Becchi

Colori, compleanni e avventure

C'era una volta, nel lontano 1976... ah no, perdonateci, questa parte già la sapete! Sì, abbiamo 40 anni, e allora? Non vuol dire che dimentichiamo le cose perché siamo vecchi... o forse sì?! Quello che sicuramente non vi abbiamo ancora raccontato è che, nel nostro primo anno di vita, si realizzavano pagine tutte in bianco e nero... no, non è vero: le copertine erano in due colori (altro segnale di rimbambimento!!). Abbiamo dovuto aspettare il 1983 per poter stampare la prima copertina interamente a colori e, finalmente, l'esplosione di gioia

due anni dopo, quando abbiamo colorato anche l'interno. Avventura cominciava ad assumere una forma più simile a quella che conoscete anche voi: i primi dossier nel 1979, dall'81 le prime interessanti rubriche, nel 2005 le corrispondenze con gli E/G d'Italia e tanto altro... mica volete sapere tutto oggi? Aspettate il prossimo numero per saper come prosegue la storia!



Qui sopra: Num. 4 del 1976: l'interno è ancora in bianco e nero
In alto: copertina del 1977 in due colori

PORTE CHE SI SONO APERTE E CHE ORA SI CHIUDONO

«Gigi, don, adesso che l'Anno santo della misericordia finisce, tutte quelle porte che sono state aperte le chiudono?». Quella sera Marco, anticipando tutti, riuscì a decidere il tema dell'ultima chiacchierata attorno al fuoco prima del grande silenzio della notte.

«Eh sì, le porte sante si aprono all'inizio e si chiudono alla fine dell'Anno santo, me lo ha detto mia nonna che di queste cose ne sa» – intervenne Michela.

«È vero – disse don Gigi – adesso quelle porte si chiudono, ma provate a pensare a questo: quando si apre una porta, che magari è stata chiusa per tanto tempo, si scopre cosa c'è dietro e cosa nascondeva».

«Come quando, a casa dei miei nonni in campagna, io e mia sorella abbiamo aperto una porta che fino ad allora era rimasta chiusa: dava su una scala che, ci hanno spiegato, era troppo pericolosa per noi quando eravamo piccoli, ma ora si apriva davanti a noi una grande avventura. Salimmo la scala ad arrivammo alla soffitta con un mondo di vecchie cose dei nonni, dei bisnonni, di papà e degli zii quando erano giovani. Restammo una mattina intera a esplorare quella soffitta».

«Proprio come ha detto Nicola – disse don Gigi – Papa Francesco ci ha aiutato ad aprire delle porte che, forse, per troppo tempo erano rimaste chiuse e ci ha invitati a entrare per scoprire cose che stavano lì come dimenticate e, magari, valeva la pena portarle giù dalla soffitta, era un peccato rimanessero nascoste là».

Sulla faccia di tutti comparve come un grosso punto interrogativo: dove ci sta portando questa sera don Gigi? Sapevano che, come sempre, don Gigi si aspettava che qualcuno provasse a dire la sua. Ci provò Manuela.

«Io credo di aver capito una cosa: **Dio è buono, paziente,**

non si fa venire i cinque minuti come mia mamma che sclera ogni volta che io e mia sorella litighiamo, **sa anche aspettare**





e sa andare a cercare, come il padre della parabola».

«Questa sua bontà – aggiunse Antonio – però ci fa capire che **lui perdona perché sa che noi abbiamo bisogno di essere perdonati**, che se non fosse così sarebbe una rovina. Il parroco della mia chiesa una domenica ha detto che dobbiamo essere come Zaccheo: a lui Gesù non ha fatto una predica per rinfacciargli quello che aveva fatto di male, è andato a casa sua facendo arricciare il naso a tutti, ma proprio per questo Zaccheo ha capito da solo».

«Scoprire non solo che è bello che Dio sia così, ma che per fortuna Dio è così con me, perché io non mi merito sempre che Lui sia buono con me», aggiunse Cecilia.

«Che bravi – intervenne don Gigi – se fossero in tanti ad aver scoperto questi tesori dietro quelle porte, chissà che cambiamento nella Chiesa».

«Basta gente che si sente più brava e che giudica tutti gli altri! – aggiunse Giuseppe che era sempre in prima fila quan-

do bisognava parlare male di quelli che passano la loro vita in chiesa –. L'altra domenica il mio prete, all'inizio della Messa, ha detto di fare un gesto di umiltà riconoscendo che abbiamo bisogno di essere perdonati: "dì a tuo fratello che il Padre ti perdona e tu perdona insieme con me" e poi saremmo stati pronti a iniziare la Messa».

«Io ho imparato un'altra cosa bellissima – disse Martina – sono andata a confessarmi e il prete mi ha detto: "Io ti perdono, io prima di tutto, e non perché sono particolarmente bravo, ma perché **so che Dio ti perdona e, se ti perdona Lui, chi sono io per giudicarti?**

Poi ha aggiunto: quando io vado a confessarmi mi chiedo sempre: ma Dio mi perdonerà? Quando il prete da cui anch'io mi confesso mi dice: "Io ti perdono", capisco che se non mi giudica è perché sa che Dio mi ha perdonato. Dio sta in cielo, ma lui è lì davanti a me in carne ossa».

«Quante belle cose – concluse don Gigi – adesso chiediamo a Dio di benedirci e andiamo a nanna».



IL LATO OSCURO HA PAURA

“**C**hi Sei?... Nessuno. Mi hanno addestrato ad un'unica cosa ... ma non ho imprese per cui combattere. Niente ci fermerà, Io finirò quello che Dreamland ha cominciato! Girano storie su ciò che è successo, è vero, tutto vero ... Il Lato Oscuro, l'Impresa, i Maestri di Specialità sono reali La Competenza, sta chiamando ... lasciala entrare”

Anno 2 post Dreamland

Sono passati ormai due anni dall'inizio della rivoluzione, conosciuta dai più con il nome di Dreamland. Le Squadriglie stanno lavorando per cambiare il mondo con le loro imprese e missioni, sognano e realizzano i loro sogni, ma c'è il Lato Oscuro che non vuole un mondo migliore e che in maniera perfida e silente boicotta esploratori e guide.

La Rivoluzione è ad un punto di svolta, ed abbiamo due armi potentissime per fare sentire la nostra voce: i nostri brevetti di competenza e la capacità di raccontare le nostre grandi imprese, unico strumento di comunicazione utile ad arruolare nuovi Esploratori e Guide! È stato bravo il Lato Oscuro, si è insediato nelle sedi, nelle riunioni di Squadriglia, in quella di Reparto e piano piano ha oscurato la Forza fino a farla addormentare. Ma la rivoluzione ha cambiato qualcosa, ha risvegliato la Forza ed ora il Lato Oscuro ha paura. La Forza deve incrementare le proprie potenzialità in vista dello scontro finale, quello in cui si vince o si perde, per sempre.





Chiamata alle armi

Esploratore o guida che stai leggendo questo appello, la Forza ti sta chiamando! Riunisci la tua Squadriglia e sotto la guida del tuo Caposquadriglia preparati a combattere per la rivoluzione! Per sconfiggere il Lato Oscuro occorre rafforzare le nostre armi, solo utilizzando queste riusciremo a far prevalere la Forza sul Lato Oscuro. Con la tua Squadriglia progetta e realizza un'impresa entro il San Giorgio e riempila di competenza. Conquista il maggior numero di brevetti possibile e coinvolgi in questo tutta la tua Squadriglia e la prima arma sarà imbattibile. Se in tutti i Reparti d'Italia si farà così diventeremo invincibili! Se vuoi partecipare vai su Bu-

naCaccia (www.buonacaccia.it), iscriviti la tua Squadriglia e condividi informazioni utili per gli altri combattenti: l'elenco dei rivoluzionari che compongono la tua Squadriglia, l'impresa che realizzerete, etc.

Ma non è finita qui, occorre rafforzare la seconda arma, dobbiamo rendere partecipe tutto il mondo di quello che riusciamo a fare, non dobbiamo lasciarlo chiuso nelle nostre sedi! Per fare questo avrai un luogo in cui raccontare la sfida della tua Squadriglia, diffondere il Risveglio della Competenza e trovare nuovi combattenti. Questa arma è molto potente, perché permette alla tua Squadriglia di non disperdere informazioni durante la realizzazione delle imprese e, attraverso la condivi-

sione sui social delle belle cose fatte (es. foto dell'impresa, specialità conquistate, etc.), si potranno arruolare nuovi esploratori e guide. Più siete a combattere più probabilità avrà la Forza di vincere!

Preparati alla battaglia finale

Esploratore o guida che hai letto questo appello, la battaglia finale si avvicina. La data dello scontro finale è fissata al San Giorgio. Riceverai altre informazioni dai tuoi Capi Reparto, sui prossimi numeri di avventura e sul sito e la pagina facebook di Avventura e della branca EG. Stay tuned!

Estote parati è il nostro motto e noi faremo di tutto per non disattenderlo!

DIETRO UN GRANDE CAPO... UN GRANDE VICE!

di Francesco Scoppola - foto di Stefano Lorillo



Il vice capo squadriglia, questo sconosciuto!

Quando si parla del caposquadriglia è scontato e banale sapere tutto di lui e vederlo come una sorta di supereroe, ma invece chi è il vice? Un semplice aiutante del capo o qualcosa di più? Come si deve comportare con la squadriglia? Ed ancora che rapporto ci deve essere tra il capo e il vice?

Proviamo a individuare alcune caratteristiche che possono aiutarci a meglio disegnare il nostro ideale vicecaposquadriglia e partite, in questo

cammino, dal pensare alla realtà che vivete, la vostra squadriglia.

Il vice, prima di ogni altra cosa, deve essere una persona che fa della **collaborazione** il suo punto di forza: il collegamento che esso ha con il caposquadriglia può essere positivo solamente se alla base vi è la capacità di dividerne gli sforzi e in parte le responsabilità. La collaborazione servirà soprattutto nel momento in cui si dovranno assegnare dei compiti all'interno della squadriglia, ma ancor di più nei momenti dell'animazio-

ne e nella gestione continua del gruppo. Il capo e il vice dovranno essere una vera e propria coppia affiatata, sentirsi spesso, confrontarsi sulla squadriglia e sugli squadriglieri. Il rapporto deve essere forte e costante e lo stesso vice ha la responsabilità non solo di sostituire il capo qualora fosse assente, ma di esercitare un ruolo anche in sua presenza, essendo un riferimento per tutti i ragazzi e l'intero reparto.

I momenti più importanti cui partecipa sono talvolta il Consiglio Capi, così da poter veri-

ficare quanto portato avanti dalla squadriglia e gestire una serie di attività del reparto, e il Consiglio di squadriglia, in cui è fondamentale il suo contributo nell'organizzazione e **gestione** della squadriglia.

Il vice, ovviamente, è un elemento di continuità all'interno della vita della squadriglia preparandosi magari a diventare capo dopo un certo periodo, e proprio in vista di questo importante traguardo deve concentrarsi da un lato sul trapasso delle nozioni e dall'altro su un'assunzione di maggiori **responsabilità**. Immaginate una piccola scala in cui ogni giorno bisogna salire un gradino, il vice si appresta a diventare capo salendo quotidianamente un gradino come crescita e compiti sempre più numerosi da assumersi. Nel corso di questa salita non dovrà mai essere solo, ma dovrà girarsi a controllare che tutti lo seguano e non lasciare indietro nessuno.

Il vice, in maniera uguale al capo, è un **punto di riferimento** per gli squadriglieri e talvolta saranno loro stessi a interpretare il suo ruolo come quello del futuro capo o come quello di un esempio da seguire nel loro sentiero; ciò gli richiede però uno stile che oltre ad essere ovviamente quello scout deve essere lo stesso del capo.

Il vice deve essere **autorevole**, deve quindi dimostrarsi capace di ascoltare, consigliare, guidare, ma al tempo stesso non dovrà essere autoritario: nessuno si aspetta un vice, così come un capo, che comandi, ma tutti lo desiderano in grado di risolvere alcuni problemi e indicare il sentiero.

Quando B.-P. parlava del capo

squadriglia diceva che il mezzo più efficace per conquistare i propri squadriglieri era l'esempio personale *"perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro. Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che vi venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo, che il Capo Riparto sia presente oppure no. Ma ricordatevi che voi dovete guidarli, non dar loro una spinta."* Utilizzando le parole di Baden Powell anche il vice non può essere da meno e seppur con una re-

sponsabilità diversa si prepara a guidare la squadriglia e non solo a dargli una spinta.

In conclusione abbiamo capito quanto il vice sia una figura fondamentale all'interno della squadriglia e quanto non si possa fare a meno di lui: il capo squadriglia non può farne a meno, gli squadriglieri neanche e lo stesso reparto che si appresta a vederlo presto come un caposq.

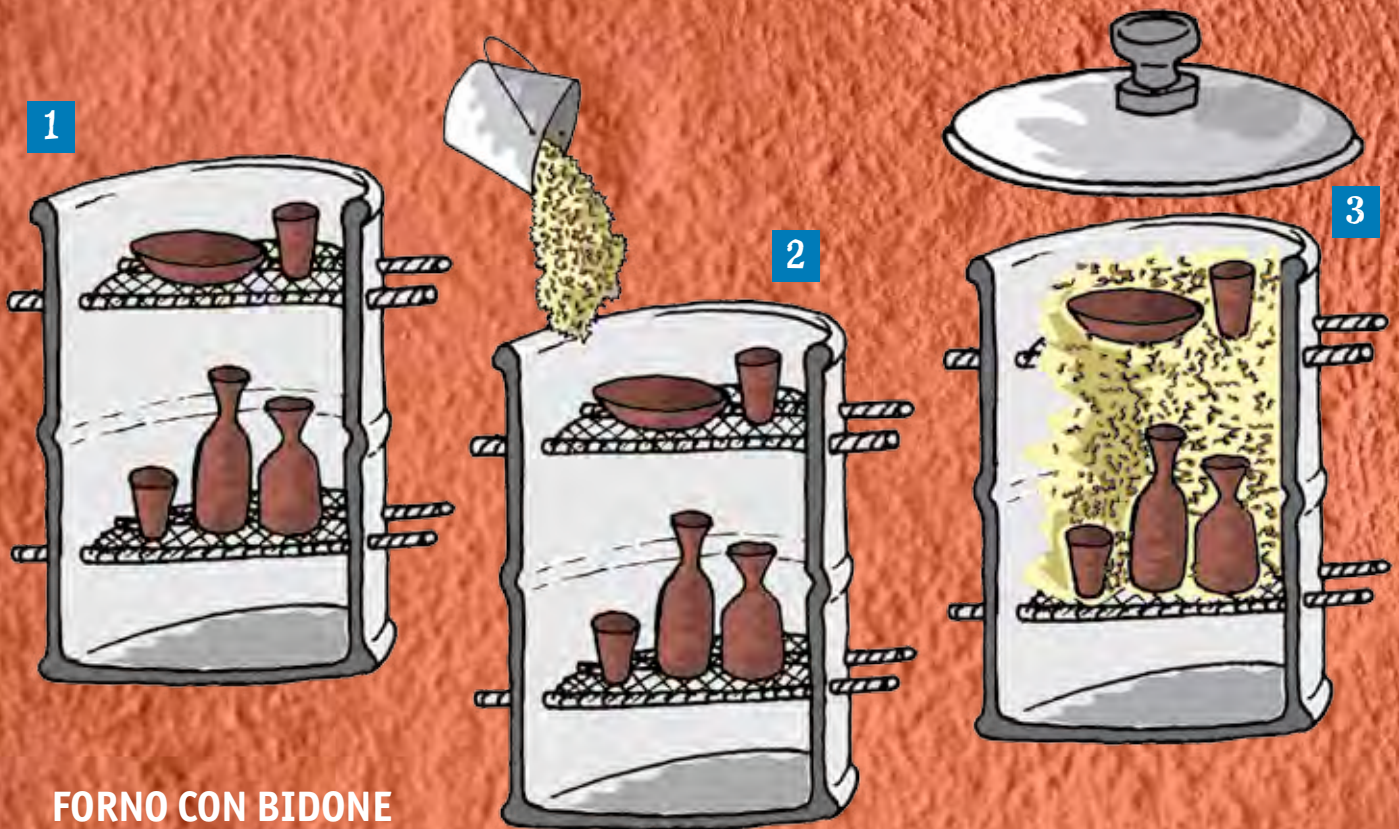
E quindi, parafrasando un altro detto, possiamo con certezza affermare che "dietro un grande capo c'è sempre un grande vice"!



FORNO PER CERAMICA

FLUSSO DI LAVORO

Disporre i vasi asciutti di argilla su delle griglie sostenute da mattoni oppure, se si usa il bidone, forare dei buchi e far passare dei tondini di ferro per sorreggere griglia e vasi. Coprire i vasi con segatura e chiudere con un coperchio metallico il forno. Per cuocere, dare fuoco alla segatura in alto e lasciarla bruciare lentamente. La cottura con segatura può durare anche 3 giorni. È preferibile usare segatura asciutta di legno duro (quercia o castagno) poiché brucia più lentamente. La segatura non raggiungerà una temperatura superiore agli 800°C, ma è sufficiente a trasformare le argille a bassa cottura in ceramica. Con questo procedimento non si ottengono ceramiche colorate, ma statue o vasi di colore quasi nero di altrettanta bellezza.



10

FORNO CON BIDONE METALLICO

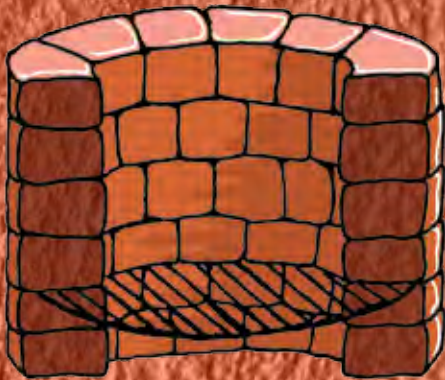
ATTENTI A...
USARE SEMPRE GUANTI DA LAVORO E OCCHIALI PROTETTIVI.
Attenzione alle alte temperature e predisporre tutti gli interventi relativi alla vostra sicurezza.

MATERIALI

Un semplice forno può essere realizzato costruendo le pareti con mattoni refrattari, oppure con un bidone di metallo (fustini per olio da 25 kg.), tondini di ferro. Lana di vetro o altro isolante termico. Segatura asciutta di legno duro quercia o castagno).

FORNO CON MATTONI REFRATTARI

1



2



DISPORRE I VASI ASCIUTTI SU DELLE GRIGLIE SOSTENUTE DA MATTONI E COPRIRE I VASI CON SEGATURA

3



CHIUDERE IL FORNO CON UN COPERCHIO METALLICO

POSTI D'AZIONE, COMPETENZE, SPECIALITÀ

La cottura dell'argilla può precedere un evento organizzato per esporre le opere, o si può approfittare di un evento già esistente. Quindi possono essere necessari: scultore, disegnatore, cuciniere, fotografo, logista, tesoriere, magazziniere.

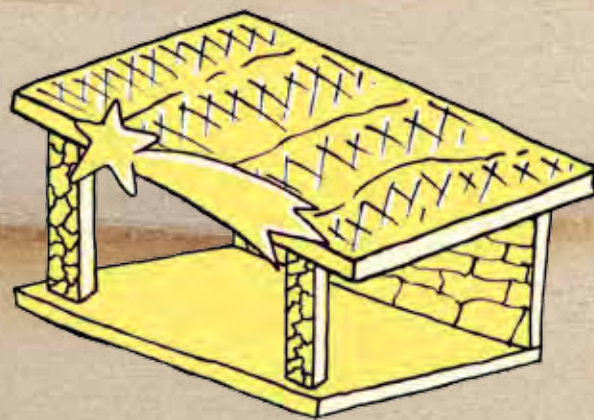
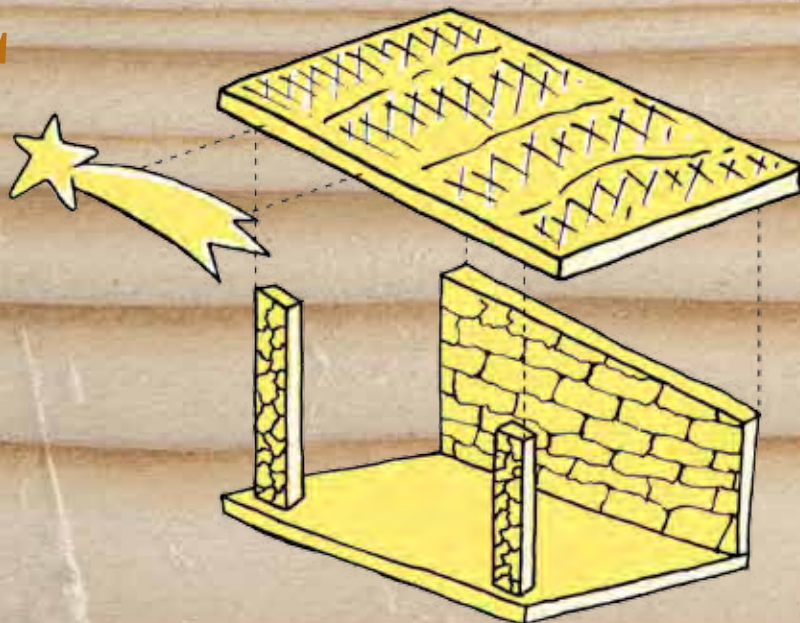
SPECIALITÀ: Artigiano, Collezionista, Disegnatore, Fa tutto, Folclorista, Fotografo, Giocattolaio, Grafico, Modellista, Muratore, Pompiere.

BREVETTI DI COMPETENZA: Animazione espressiva, Animazione grafica e multimediale, Mani Abili.

GRADO DI DIFFICOLTÀ



PRESEPE



MATERIALI

Tavolette dello spessore di 8 mm, matita, carta da lucido, pirografo, pistola incollatrice, colla vinilica, (Vinavil), seghetto da traforo, carta vetrata a grana fine. Colori acrilici e vernice trasparente sono facoltativi.

POSTI D'AZIONE, COMPETENZE, SPECIALITÀ

Anche se si tratta di un'attività relativamente semplice, una squadriglia può lavorare insieme per la realizzazione del presepe e di un evento prenatalizio per il reparto o per i genitori.

SPECIALITÀ: Artigiano, Disegnatore, Eletttricista, Esperto del computer, Falegname, Fa tutto, Folclorista, Fotografo, Grafico, Modellista, Scenografo, Servizio della Parola.

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

ATTENTI A...

Pirografo e pistola sono alimentati da energia elettrica, fate attenzione che i collegamenti siano tutti ben protetti e isolati; la punta del pirografo, la parte anteriore della pistola e la colla fusa possono procurarvi ustioni... fate attenzione a come maneggiate gli utensili.

FLUSSO DI LAVORO

Costruzione di un semplice presepio in legno che si può decorare con segni essenziali a pirografo, oppure dipingere con colori acrilici e vernice. Le figure sono ridotte al minimo: la sacra famiglia, il bue e l'asino, un pastore con la pecora, una contadina con una gallina, i tre re che portano doni.

C'è anche la capanna con la stella cometa, tutto molto stilizzato.

Le figure vengono ritagliate con il traforo e questa è la parte più difficile per quanti non hanno mai lavorato con questo attrezzo; dopo aver rotto una decina di lame avrete capito come si fa e il tutto diventerà un gioco da ragazzi.

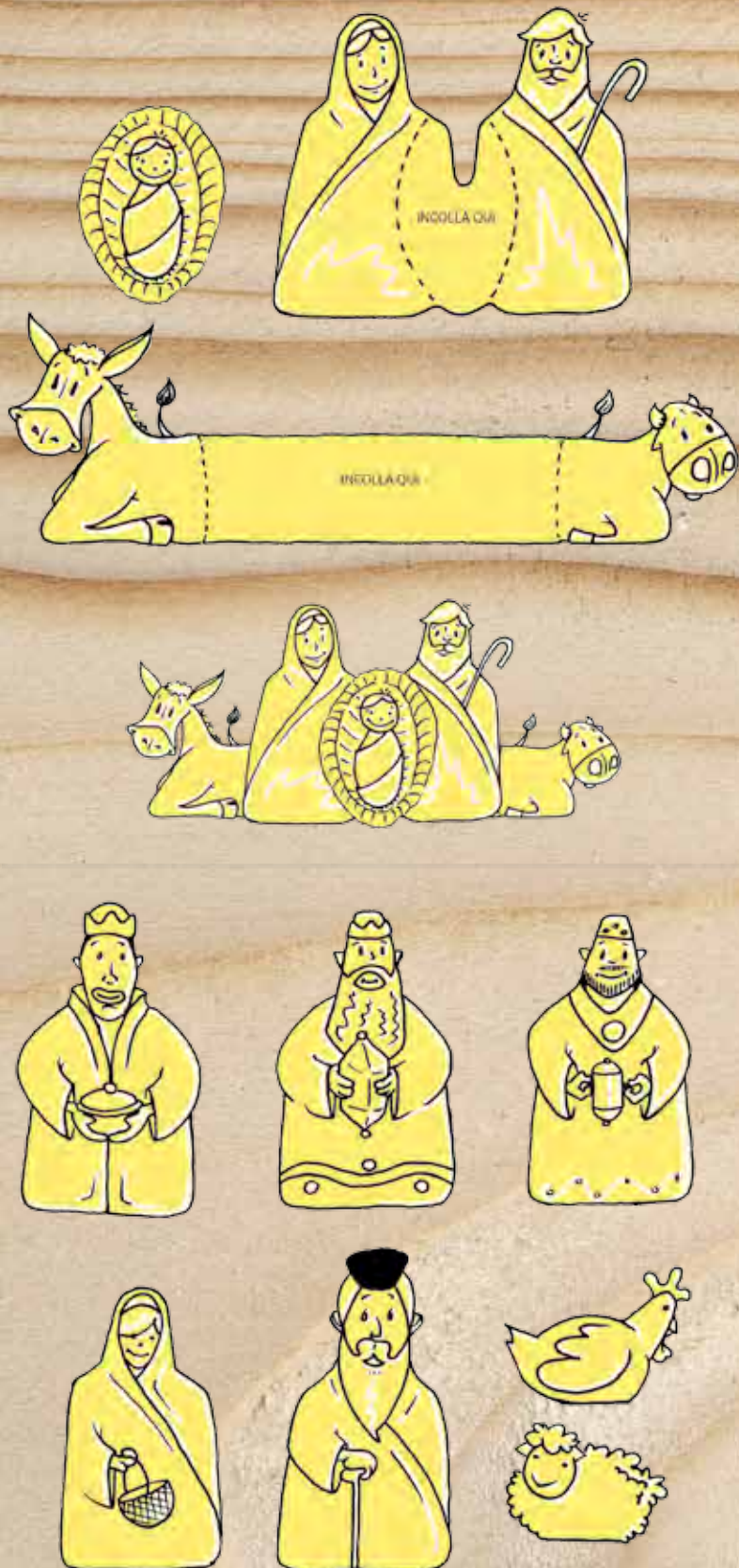
Recuperate le tavolette e levigate le superfici su cui disegnerete le figure. Copiate figure già predisposte (vi sono tanti siti con degli esempi molti interessanti) su carta da lucido.

Passate con la matita il retro del lucido, così da ottenere una carta copiativa. Ricalcate le figure sul legno. Ripassate i segni, fatti a matita, con il pirografo.

Segate con il traforo lungo il bordo esterno delle figure. Con la carta vetrata levigate i bordi dove avete segato. Ripassate i bordi con il pirografo inclinato per lasciare tracce più larghe.

Assemblate la capanna e la stella usando la colla siliconica (o il Vinavil).

Se credete, potete dipingere le figure: in questo caso dipingete con i colori acrilici e completate l'opera passando una mano di vernice trasparente su tutti i lati della figura, meno che su quello di appoggio.



GRADO DI DIFFICOLTÀ



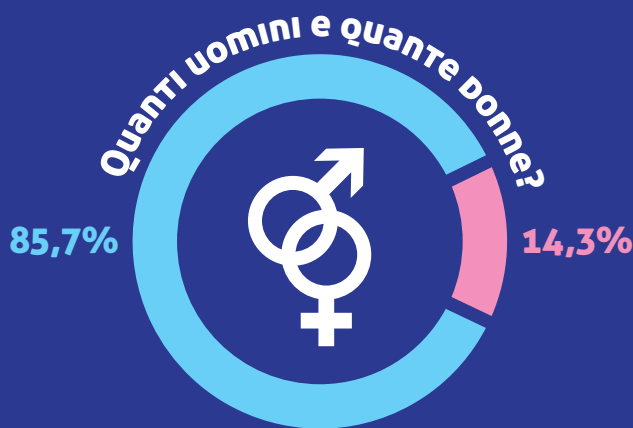
LE PERSONE SENZA DIMORA

Di Alessandro Gurrieri revisione Federica Fatica

In Italia

38 % **NORD OVEST**
 18 % **NORD EST**
 23,7 % **CENTRO**
 20,3% **SUD e ISOLE**

Una persona è considerata senza dimora quando, per povertà materiale e immateriale, non può o non sa provvedere autonomamente al reperimento e al mantenimento di un'abitazione. Per l'osservatorio europeo sull'homelessness, nella definizione rientrano tutte le persone che: vivono in spazi pubblici (per strada, baracche, macchine abbandonate, roulotte, capannoni); vivono in un dormitorio notturno, costretti a trascorrere molte ore della giornata in uno spazio pubblico (aperto); vivono in sistemazioni alloggiative temporanee per persone senza casa. Al contrario non vengono considerate senza dimora le persone che vivono in condizione di sovraffollamento, quelle che ricevono ospitalità sicura da parenti o amici, né quelle che vivono in alloggi occupati o in campi strutturati presenti nelle città.



I dati di queste pagine sono tratti dal **Follow Up Indagine sui Senza Dimora**, frutto delle 5.000 interviste realizzate dal 21 novembre al 20 dicembre 2014 da oltre 1.000 volontari in tutta Italia. Un'iniziativa: ISTAT, Caritas italiana, FIO.PSD, Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

SERVIZI USATI DAI SENZA DIMORA



QUANTE FONTI DI REDDITO?

17,4 % nessuna FONTE DI REDDITO
53 % una FONTE DI REDDITO
29,6 % DUE O PIÙ FONTI DI REDDITO

LA NOTTE

Luoghi in cui le persone senza fissa dimora sono state costrette a dormire.



38,8%



27,2%



15,3%

Strade, parchi, aree pubbliche, stazioni ferroviarie, metro, automobili, roulotte, vagoni...



DURATA DELLA CONDIZIONE DI SENZA DIMORA

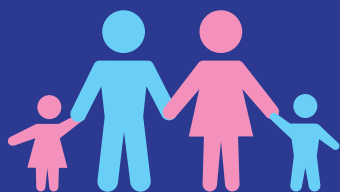


41,9% ITALIANI
58,1% STRANIERI



25,4% MALATTIA
63% SEPARAZIONE
56,1% PERDITA LAVORO

Questi sono gli eventi principali che hanno portato le persone intervistate nello stato di senza dimora; come si nota dai valori ci sono casi in cui nel loro passato hanno dovuto affrontare due o persino tutti e tre questi momenti.



76,5% Da Solo
6% FIGLI / CONIUGE
17,2% FAMILIARI / AMICI
0,3% Non RISPONDE

HA CONTATTI CON:



I FAMILIARI



GLI AMICI



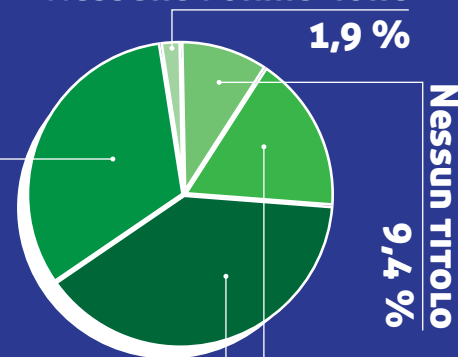
Sì **28 %**

No **72 %**

NUMERO MEDIO GIORNI DI LAVORO MENSILI **13,2**

Guadagno medio mensile **315 €**

Nessuna FORMAZIONE



21,9%



59,5%



53,6%

...baracche, capannoni, case abbandonate, strutture di accoglienza notturne e notturne/diurne.

7,4 % < 1 mese

10 % 1-3 mesi

10,5 % 3-6 mesi

15 % 6-12 mesi

14,8 % 1-2 anni

19,7% 2-4 anni

21,4 % + 4 anni

1,5 % non sa

ETÀ



25,7 % 18-34 anni

24,1 % 35-44 anni

26 % 45-54 anni

18,3 % 55-64 anni

5,9 % 65+ anni

SENZATETTO

Per le strade di Roma

Siamo la squadriglia Mamba del reparto Antares Roma 6. Quest'anno abbiamo pensato di lavorare sulla **specialità di Civitas** ed abbiamo deciso che per questo avremmo aiutato delle persone in difficoltà cercando di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla loro esistenza.

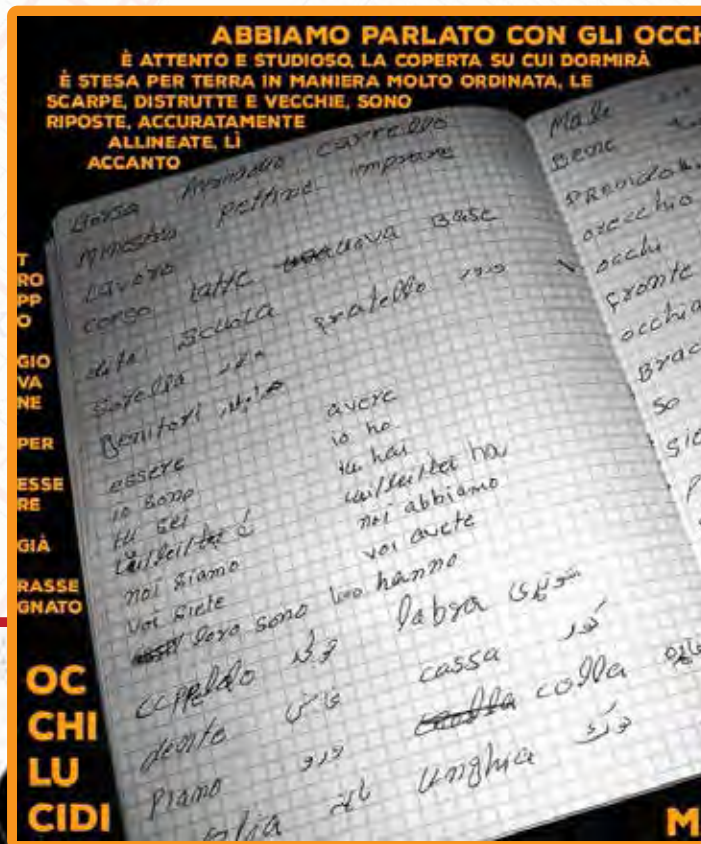
Per questo motivo abbiamo organizzato e realizzato diverse uscite della durata di un solo giorno il cui obiettivo era **cercare di comprendere più a fondo gli stati d'animo, i sentimenti, le esperienze e le storie raccontateci dalle persone incontrate**, che ci hanno concesso e dedicato un po' del loro tempo.

La nostra impresa ha come fine ultimo la maggiore diffusione possibile delle condizioni dei senzatetto a Roma, vedendoli quindi come delle persone e non più solo come dei **freddi numeri**.

Nel corso dell'anno abbiamo organizzato uscite in due punti che sapevamo essere i maggiori siti di agglomerazione di senzatetto: Stazione Termini e Stazione Ostiense. Una volta arrivate abbiamo iniziato a **distribuire il cibo** sigillato che avevamo acquistato in precedenza e abbiamo potuto approfittarne per **raccogliere le interviste** che alcuni di loro ci hanno rilasciato insieme alle foto che abbiamo chiesto di scattare alle loro **mani**. Ma perché proprio le mani?

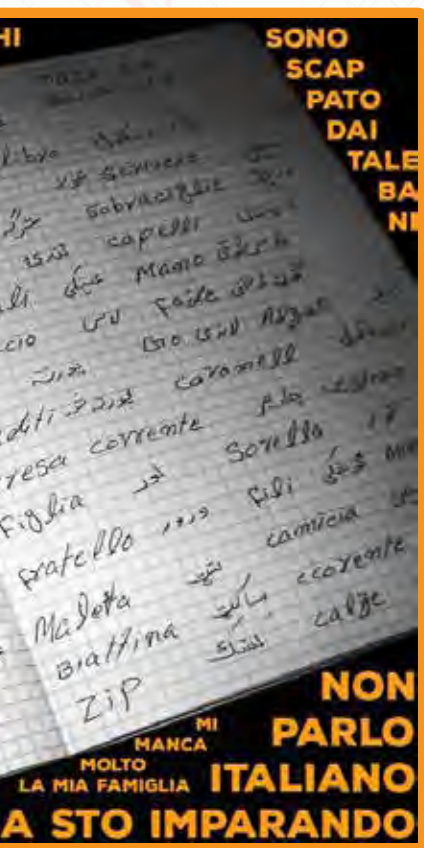
Le abbiamo scelte in quanto secondo noi sono il tratto caratteristico di ogni persona e raccontano in maniera dettagliata la **storia** di ognuno di noi.

Partendo da questo presupposto e dalle foto abbiamo deciso di organizzare una **mostra di sensibilizzazione** su questa situazione diffusa e ignorata, nella quale esporremo delle foto con delle scritte per riportare le sensazioni che le loro storie e i loro volti hanno suscitato in noi. Abbiamo deciso di chiamare questo progetto **"DoMani"**, per le foto, perché stiamo dando loro una mano e perché speriamo che la loro situazione, possa in futuro migliorare. Fra queste storie c'è quella di **Abdul**, un ragazzo afgano molto ordinato ed a cui piace studiare.



Molte altre storie
le pubblichiamo
e le pubblicheremo
sulla pagina Facebook
che lo staff ci ha aperto:

 @progettodomani



Abdul è soltanto un ragazzo,
un ragazzo che viene dall'Afghanistan.
Non sa parlare italiano quasi per nulla, ma si vede
nei suoi occhi, che sembrano non aver ancora perso
la speranza, che le cose possano andare meglio.
Ci mostra molti quadernini sui quali sta studiando,
soddisfatto ed orgoglioso del suo lavoro.
Con Abdul non abbiamo parlato molto,
ma hanno parlato i nostri sguardi, i nostri sorrisi,
in un infinito dialogo fatto di amore, tenerezza,
sogni non ancora morti e incipit di lacrime.
Abdul ci narra ad occhi bassi di una famiglia lontana,
di fratelli e zii, della rassegnazione di saperli così
lontani, ci dice che è scappato per i "taliban".
Dorme a terra vicino alla stazione Termini,
su una coperta troppo piccola perchè possa
entrarci sdraiato, tuttavia nella coperta stesa
a terra non c'è una sola piega, le scarpacce sfondate
sono accuratamente allineate al lato di essa
e i quadernini sui quali studia sono impilati
in maniera ordinata. Abdul è il simbolo della lotta
di una persona giovane, umile e speranzosa contro
una disperazione e una povertà che soffocano
i sogni, levano la personalità.
Vediamo anche vergogna nei suoi occhi,
una consapevole e fugace vergogna
per quello che è in quel momento.
Lasciamo Abdul sperando che tale vergogna
non prevalga mai sulla sua determinazione.

Sq. Mamba

COSA BOLLE IN PENTOLA STAY GREEN

Finalmente, dopo essere riusciti ad accendere il fuoco ed aver messo uno squadrigliere a sorvegliarlo attentamente, sentite fischiare cambusa.

Cambusa: il fischio più amato da tutti gli E/G d'Italia!

Prontamente decidete i due che devono andare a ritirare il cibo con le ciotole in cui metterlo. I due arrivano in cambusa di corsa, col fiatone, sognando chili di pasta al sugo, salsicce alla griglia, pane e formaggio a volontà. Il cambusiere distribuisce la pasta e tutti sono felici, poi gli squadriglieri iniziano a cercare con lo sguardo la carne quando si vedono riempire le ciotole di... di... un attimo, come si chiama questa cosa? È verde e ha le foglie... un nuovo tipo di salsiccia? Troppe foglie. Un nuovo tipo di formaggio? No, odore diverso. E poi sentono esclamare dal cambusiere: «Ragazzi oggi come contorno avrete insalata!».

Il resto della squadriglia ha già messo su l'acqua della pasta quando vede arrivare, strisciando i piedi, due esploratori dalle facce confuse. E nella squadriglia si dirama il panico.

Pensate sia un racconto horror da raccontare attorno al fuoco?

No miei cari, è quello che è accaduto a molti campi quest'estate.

Al campo scout molti capi decidono, assieme ai cambusieri, di insegnare a voi ragazzi un modo esatto di alimentarsi e

questo significa, a volte, **farvi conoscere cibi che non avete mai visto o mai assaggiato.**

Sapete quanta frutta e verdura al giorno bisognerebbe mangiare?

Almeno 5 porzioni: 2 di verdura e 3 di frutta!

Per porzioni si intende un frutto intero (mela, pera, arancia) o 2-3 piccoli (albicocche, susine), un piatto di insalata (almeno 50 grammi), un mezzo piatto di verdure cotte o crude, una coppetta di macedonia o un bicchiere di spremuta o di centrifugato.

Ovviamente, però, non va bene mangiare 3 mele e 2 piatti di carote perché ci piacciono solo quelli, bisogna variare.

Volete che vi sveli un segreto per sapere se state assumendo tutte le proprietà nutritive di frutta e verdura? Guardate il loro colore che è dato dalla presenza di pigmenti e vitamine contenuti.

Quindi, se mangiate frutta e verdura sempre dello stesso colore significa che state assumendo sempre i soliti nutrienti... e non va bene!



Ecco i colori che non dovete farvi sfuggire:



BLU-VIOLA

Melanzane, radicchio, fichi, lamponi, mirtilli, more, prugne, uva nera,...

Sono alimenti ricchi di antocianine, essenziali per la salute del nostro cuore, beta carotene, vitamina C, potassio e magnesio importanti per i nostri muscoli.

VERDE

Spinaci, asparagi, basilico, broccoli, cavoli, carciofi, cetrioli, insalata, rucola, prezzemolo, zucchine, uva, kiwi,...

Ricavano il loro colore dalla clorofilla e sono ricchi di carotenoidi, magnesio, vitamina C, acido folico e luteina, importante per la salute degli occhi.

BIANCO

Aglio, cavolfiori, cipolle, finocchi, funghi, mele, pere, porri, sedani,...

Sono ricchi di polifenoli, flavonoidi, selenio, potassio, vitamina C e allicina, sostanze in grado di rinforzare le difese del nostro sistema immunitario. L'allicina, in particolare, permette di abbassare il colesterolo e la pressione arteriosa.



GIALLO

Arance, limoni, mandarini, pompelmi, meloni, albicocche, pesche, nespole, carote, peperoni, zucca, mais,...

Sono ricchi di flavonoidi, beta carotene, vitamina C, potassio, sostanze nutritive dalle proprietà antiossidanti, importanti per la salute di ossa e articolazioni.

ROSSO

Angurie, arance rosse, barbabietole, ciliege, fragole, peperoni, pomodori, rape rosse,...

Contengono licopene, un nutriente in grado di ridurre il rischio di ammalarsi di diversi tipi di cancro e antocianine, antiossidanti importanti per la salute del nostro cuore.



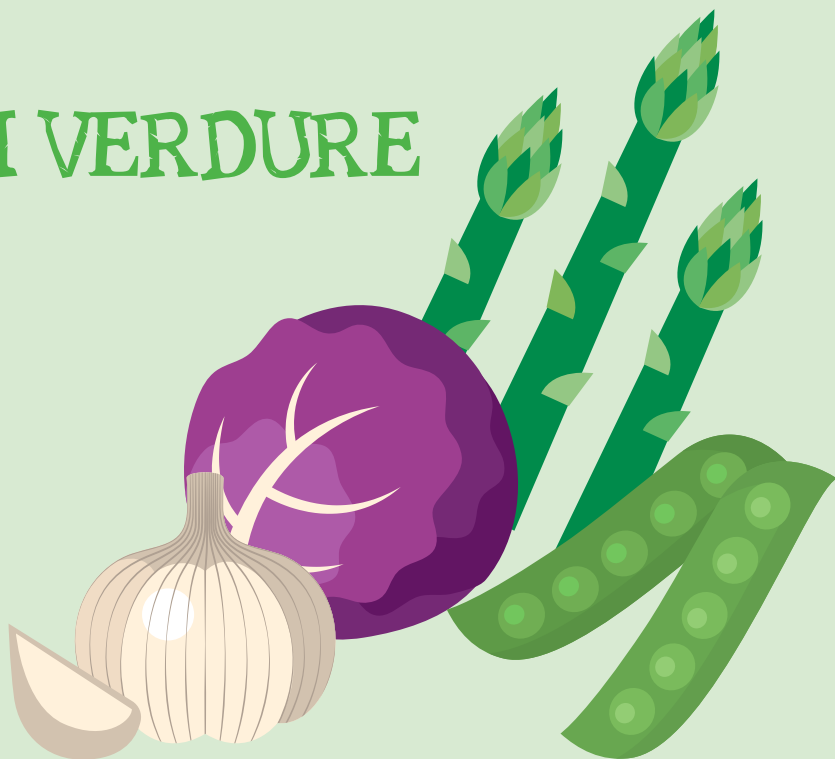
Ed ecco la parte che tutti aspettavate: delle ricette a base di frutta e verdura che vi faranno apprezzare anche questi alimenti, senza storcere il naso!



RISOTTO DI VERDURE

PER 8 PERSONE

- 640 g di riso carnaroli
- 2 carote
- 1 peperone
- mezza melanzana
- tre zucchine
- 1 pz di sedano
- 10 pomodorini
- 1 cipolla
- 1,5 l di brodo
- prezzemolo
- parmigiano reggiano



Preparazione:

1. Pulite tutte le verdure e tagliatele a cubetti molto piccoli della stessa dimensione, così la cottura sarà uniforme.
2. Tagliate a spicchi i pomodorini, metteteli in una ciotola e aggiungete un cucchiaino di zucchero, in modo che perdano l'acidità.
3. Tritate la cipolla, e una metà mettetela in padella con un po' d'olio; per fare in modo che la cipolla non bruci in questa fase potete aggiungere un mestolo di brodo. Quando la cipolla sarà diventata trasparente (ci vorranno circa 15 minuti) versate in padella tutta la verdura tagliata a cubetti.
4. Salate e pepate e lasciate cuocere le verdure per circa 15 minuti; le verdure dovranno risultare morbide ma non sfatte.
5. In un'altra padella fate soffriggere in un po' d'olio un trito preparato con la costa di sedano, della cipolla e della carota e fatelo cuocere 5 minuti. Quindi unite il riso e fatelo tostare insieme al soffritto. Lasciate cuocere aggiungendo un mestolo di brodo di tanto in tanto, girando continuamente con un cucchiaio di legno (ricordatevi di mescolare o brucerete il risotto).
6. Quando il riso sarà giunto a metà cottura salate, aggiungete le verdure cotte e continuate a cuocere il riso sempre aggiungendo un mestolo di brodo di tanto in tanto. Quando il riso sarà cotto, aggiungete anche i pomodorini, amalgamate bene tutto e togliete dal fuoco.
7. Aggiungete il parmigiano e un po' di burro... sentirete che delizia.



Classificazione degli estintori

Classe A

Fuochi di solidi
con formazione di brace

Classe B

Fuochi di liquidi

Classe C

Fuochi di gas

Classe D

Fuochi di metalli

Classe F

Fuochi che interessano
mezzi di cottura



Quindi in base alla presenza dei materiali nelle vostre sedi,
quali estintori dovrete apporre?

ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ



GIOCATTOLAIO
SERVIZIO MISSIONARIO
POMPIERE

disegno
di Jean Claudio Vinci



*“DONANDOSI SI RICEVE, DIMENTICANDO SE
STESSI CI SI RITROVA”.*

SAN FRANCESCO D'ASSISI

foto di Carmelo Di Mauro

DIMMI CHE SEDE HAI, TI DIRO' CHE ESTINTORE PIAZZERAI



Sembrerà strano, ma anche in una sede scout andrebbero posizionati degli estintori.

Chi lavora per la specialità di Pompieri deve sapere che:

- non sono tutti uguali
- la loro classificazione dipende dalla **capacità estinguente**, cioè da ciò che spengono
- esiste una logica nel loro posizionamento
- la tipologia va scelta in base a ciò che la sede contiene
- devono essere fissati a muro o a terra con piantane o blocchi che ne assicurino stabilità e sicurezza
- esistono estintori portatili ed estintori carrellati
- sono di colore rosso con una tabella che istruisce all'uso
- vengono corredati da riquadri con le classi di fuochi che l'estintore è in grado di affrontare



di Dario Fontanesca
disegni di Giulia Bracesco

UN POMPIERE E LA SUA SEDE



L'attività di un Vigile del Fuoco è certamente quella di intervenire nel momento del bisogno, ma l'attività regina è senza ombra di dubbio quella della prevenzione. La nostra sede è sicura? Abbiamo progettato, organizzato, arredato sede e angolo di squadriglia in maniera sensata? La tabella sottostante reca solo alcuni esempi di cause di incendio più comuni e loro prevenzione.

CAUSE PIÙ COMUNI DI INCENDIO	PREVENZIONE	METODI PER ESTINGUERE
Esposizione di sostanze chimiche al calore o al sole (vernici, solventi, ecc.)	Prevedere un armadietto in metallo dove contenere le sostanze chimiche lontane da fonti di calore	Estintore a polvere
Negligenza nell'uso di fiamme libere (attenzione anche a candele e lumini)	Evitare di usare fiamme libere in locali al chiuso e in ogni caso allontanare tutto ciò che è infiammabile	Estintore a polvere o a schiuma
Fumare in aree dove è proibito	Evitare di fumare (la salute prima di ogni cosa) e informare tutti delle aree interdette al fumo	Estintore a polvere o a schiuma
Ostruire la ventilazione di apparecchi elettrici	Accertarsi, prima di utilizzare elettrodomestici di vario genere, che le griglie di ventilazione siano sgombrare da polvere e residui	Estintore a polvere o ad anidride carbonica
Impianti elettrici difettosi o sovraccarichi (doppie prese e riduttori)	Evitare di sovraccaricare una sola presa. Conoscere l'allocatione del quadro generale e degli interruttori di emergenza	Estintore a polvere o ad anidride carbonica



GIOCATTOLAIO, DI TUTTO UN PO'

C'era una volta un giocattolaio che parlava con il legno, che costruiva orsetti e macchinine con materiale di recupero. Un giocattolaio è un artigiano, un piccolo artista, che si lascia ispirare dalle favole, dai sogni, dalle avventure e realizza giocattoli per renderli reali. Per un giocattolaio è importante conoscere i materiali e saperli lavorare con i diversi attrezzi di cui dispone. Conosce i principi base dell'elettricità per dare vita ai suoi giocattoli. Sa disegnare e colorare, sa inventare ambientazioni e raccontare storie. È un po' sarto, un po' falegname, un po' attore, un po' "riciclone"... è una specialità adatta a tutti quelli che amano divertirsi e giocare in compagnia!

COME FOSSI UNA BAMBOLA...



Ci sono tanti giochi che si possono creare in casa, un'idea diversa dalle altre, che le tue nonne e tua mamma sicuramente ricordano nella loro infanzia è... **le pigotte!**

La pigotta, che in dialetto lombardo vuol dire bambola di pezza, è diventata bambola ufficiale di UNICEF Italia nel 1999. È speciale perché contribuisce a salvare la vita di un bambino: adottandola permetti all'Unicef di fornire vaccini, vitamina A, kit ostetrici per parti sicuri, antibiotici e zanzariere antimalaria. Chi realizza tutte queste bambole?! Chiunque, ovviamente!

- Disegna la sagoma del corpo della pigotta su tessuto di cotone o maglina in tinta unita (bianca, rosa, marrone – i colori della pelle dei bambini di tutto il mondo) in doppia copia (per il davanti e il dietro della tua bambola) fino a un massimo di 50 cm di altezza.



- Ritaglia le tue sagome facendo attenzione a lasciare un leggero margine per cucire insieme le due parti.
- Imbastisci (con una cucitura temporanea) il corpo, così le due parti rimarranno ferme per la cucitura definitiva che puoi fare a mano o a macchina. Lascia aperta una piccola parte per rovesciare il corpo e inserire le cuciture all'interno. Imbottisci la tua pigotta con ovatta o capoc (una lana vegetale). Chiudi con dei piccoli punti nascosti l'apertura utilizzata per riempire la tua bambola e, se vuoi, puoi fare delle cuciture sulle articolazioni della pigotta (braccia e gambe) per consentire un minimo di mobilità.

di Sara Federica
foto del reparto Chimera - Pianello Vallesina

GLI STRUMENTI DEL POMPIERE DA CAMPO



Fra gli strumenti (non tutti) che un Pompiere in attività da campo può tenere con sé possiamo citare:

Flagello

Bastone di circa due metri al quale, ad uno dei due capi, vengono fissati dei pezzi di stoffa (meglio se spezzoni di una vecchia manichetta).

L'uso più comune è quello di battere le sterpaglie in fiamme così da spegnerle. Si impiega anche nello spegnimento di incendi che si estendono per pendii scoscesi o in zone impervie, grazie anche alla sua facilità di trasporto e di impiego.

Falcetto

Non gioverà a spegnere incendi, ma è utilissimo per prevenirli creando fasce senza vegetazione, le famose **linee tagliafuoco**. Tale metodica permette di fermare incendi di dimensioni anche importanti.

Corda

Utile per eventuali recuperi di dispersi e altrettanto utile per creare dei percorsi sicuri durante le evacuazioni di locali.

Scampoli di stoffa in cotone

Utili se inumiditi per proteggerci dalle esalazioni e dal fumo, ma ancora più utili nel soccorso di un infortunato.



di Marco Leonardi, a cura di Dario Fontanesca
disegni di Giulia Bracesco



POMPIERE

Non solo fiamme, non solo acqua

In questo inserto tratteremo anche una delle specialità più avvincenti, ma soprattutto che più richiedono attenzione e massima responsabilità.

Pompiere è una specialità che collabora assolutamente con altre, quali Eletttricista, Fuochista, Cuoco, Campeggiatore, Meccanico, Osservatore Meteo.

Chi lavora per conquistare Pompiere non può non comprendere il concetto di SICUREZZA, CONTROLLO, GESTIONE.

Sicurezza in sede, al campo estivo, in particolari attività (pensate ad esempio ad un'impresa teatrale di reparto: luci, cavi, corrente elettrica). Il controllo e la gestione dei fuochi al campo, gli estintori in sede e quali estintori, esposizione di cavi elettrici in determinati luoghi. Gestione delle situazioni di pericolo ed emergenza, capacità di comprendere come si svilupperà il fuoco, che tipo di fiamme lo costituiscono, che vento e che clima accompagnano l'evento incendio.

Un osservatore silenzioso pronto ad intervenire in ogni momento con competenza. Qui forniremo solo cenni di questa meravigliosa specialità.

di Picchio Volenteroso
disegni di Giulia Bracesco

• Ora non ti resta che dare libero sfogo alla tua fantasia e trovare un bellissimo vestito: puoi creare un piccolo esploratore o una guida, una sirenetta, un cowboy o una giapponesina con il kimono!

• Per i capelli puoi usare lana colorata o rafia. Scegli colori vivaci e taglia fili lunghi circa mezzo metro se vuoi creare una chioma lunga; se vuoi dei capelli corti, la lunghezza deve essere inferiore. Traccia una linea che parta poco più su della fronte e arrivi dietro il capo della bambola, dividendolo in due parti uguali: sarà la linea lungo la quale vanno cuciti i capelli. Ricordati di fissare bene la prima ciocca di capelli con un paio di punti di cucitura e poi passa alla ciocca successiva. Quando avrai fissato tutte le ciocche potrai decidere di fare una treccia, o qualsiasi altra acconciatura. Una pigotta maschio ha i capelli più corti!

• Ora ricama o dipingi con colori per stoffa il viso come più ti piace e segui solo questi piccoli accorgimenti: evita spille e bottoni e l'utilizzo di colori o colle tossiche.

Una volta terminata la tua bambola, consegnala ai volontari Unicef per venderla oppure adottarla tu stesso!

Le pigotte sono state realizzate dagli E/G del reparto Chimera - Pianello Vallesina 1.



Info su storia Pigotte <http://pigotta.unicef.it/il-mondo-della-pigotta/>
Istruzioni per creare la Pigotta <http://pigotta.unicef.it/diventa-volontario/come-realizzare-la-pigotta/>

DOMINO: DALLE PIETRE ALLA SFIDA



Che ne dite di rispolverare i vecchi giochi del passato, quelli con cui si divertivano i vostri genitori e i vostri nonni? Raccogliete informazioni e racconti e sfidate i vostri squadriglieri a DOMINO! Ovviamente dovrete costruirne uno prima.

Il set completo di tessere comprende 28 pezzi, per cui avrai bisogno di 28 pietre piane di dimensioni simili, tipo quelle

che si trovano in riva al fiume o in spiaggia.

Con delle tempere colorate e un pennello sottile dividi a metà ciascuna tessera e dipingi la numerazione completa, dalla bianca doppia fino al sei doppio.

Inizia il gioco: sparpagiate le tessere sul piano di gioco con le facce rivolte verso

il basso e mescolatele. Ogni giocatore prende un certo numero di tessere (che dipenderà dal numero di giocatori) e le pone davanti a sé in modo da poterle

osservare senza che gli altri le vedano. Lo scopo è giocare il maggior numero possibile dei propri pezzi. Il gioco è iniziato da chi possiede il doppio più alto.

Il giocatore che segue alla sua destra può accostargli la faccia di una delle sue tessere, purché sia uguale a quella della tessera già giocata. Vince il giro il

giocatore, o la squadra, con il minor numero di pallini su tutte le tessere rimaste.

Inventa varianti di tessere con disegni al posto dei numeri, parole o quant'altro la tua fantasia saprà suggerirti!



di Federica Fatica
disegni di Riccardo Villanova

GEMELLAGGIO: UN AIUTO CONCRETO



È vero che il primo impegno da missionari dobbiamo viverlo nella nostra realtà (città, scuola, gruppo, famiglia), ma non dobbiamo dimenticarci di quelle comunità lontane dove operano ancora i missionari: sono comunità giovani, in posti lontani, che spesso vivono realtà di povertà. È bello che tutta la Chiesa si senta partecipe e sostenga queste comunità (vedi Atti 4,32-35; Gal 2,10 e 1Cor 16,1 in cui si descrive come si

sostenevano fra loro le prime comunità cristiane).

Ecco allora come mettere in pratica un **servizio missionario**: si può creare un gemellaggio (a meno che la parrocchia ne abbia già uno) con qualche comunità in terra di missione. Si partirà da una corrispondenza (lettere, mail) per una reciproca conoscenza, raccontando di sé e ascoltando le loro storie; si potrà successivamente individuare qualche necessità di quella comunità (la mancanza

di acqua nel

villaggio, la fatica

nel poter studiare,

...) e iniziare

a dividerlo

prima con il reparto

e poi con il parroco e la comunità: chissà che non nasca la possibilità di poter realizzare qualche progetto concreto (la costruzione di un pozzo, l'acquisto dei libri di scuola, ...).



di Damiano Marino
disegni di Viola Ingrosso

IN MISSIONE CON SAN PAOLO



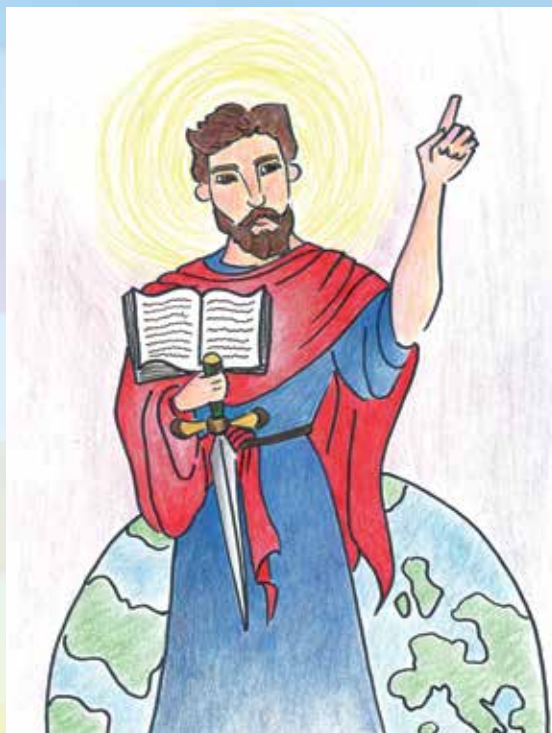
I primi missionari della Chiesa sono stati gli **Apostoli** (dal greco = "inviati"). Questi, infatti, subito dopo la resurrezione e la discesa dello Spirito Santo con la Pentecoste, andarono in tutto il mondo conosciuto di allora per predicare la **buona notizia**: Gesù morto e risorto. Ce ne parla Luca negli Atti degli Apostoli in cui, nella seconda metà del libro, segue

passo passo San Paolo, dopo la sua conversione, nei suoi viaggi missionari in cui annuncia il Vangelo ai popoli di Asia ed Europa tra mille peripezie, fino a Roma.

Per conoscere questa storia un po' più da vicino, vi proponiamo un gioco, una sorta di percorso nei suoi viaggi, dove potete tirar fuori le vostre conoscenze e aggiungere altre.

Potete trovare e scaricare tutto il necessario per giocare dal sito di *Avventura* (<http://avventura.agesci.it/2016/10/08/viaggi-missionari-san-paolo/>):

una mappa del Mediterraneo con segnate le città luogo degli avvenimenti, le schede con le domande, lo schema e le regole del gioco. Tocca a voi rimediare almeno una copia degli Atti degli Apostoli, per leggere cosa avvenne, se ancora non lo conoscete.



di Damiano Marino
disegni di Viola Ingrosso

IL FOLLETO DI BABBO NATALE



Il Natale è alle porte. È la festa più dolce dell'anno, quella in cui tutti i bambini dovrebbero sorridere scartando un regalo inatteso. E allora... che ne dici di realizzare dei giocattoli semplici, con materiale di recupero da far trovare sotto l'albero che avrai addobbato in parrocchia per tutti i bambini del quartiere?

Ecco di seguito un'idea facile e divertente... tante altre potrai trovarle sfogliando *online* i numeri di *Avventura* su <http://www.agesci.it/area-documenti>.

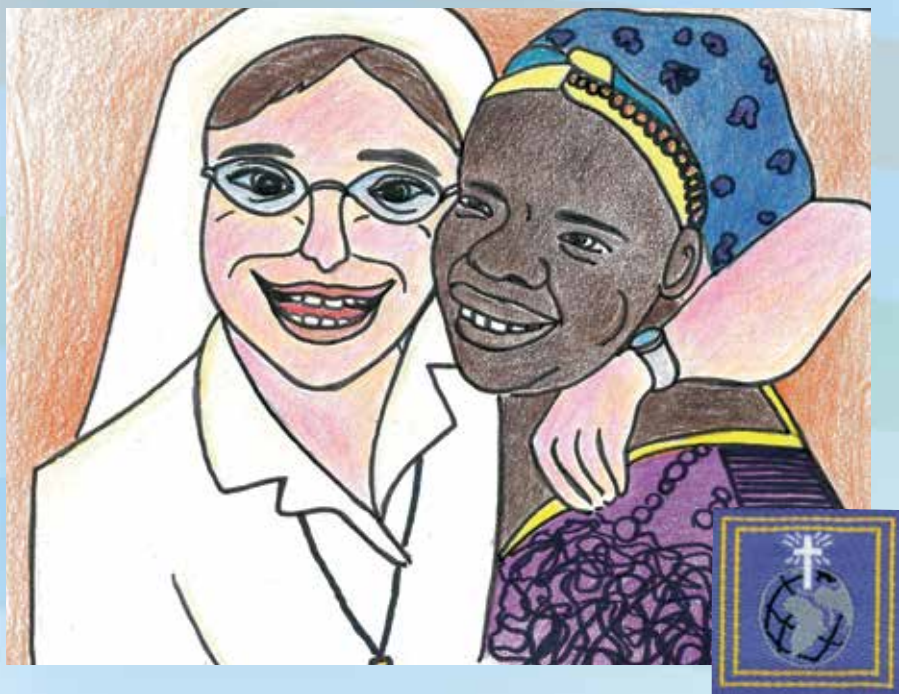
Costruiamo una trottole: ti occorrono il cappuccio di una biro e un tappo di bottiglia. Effettua due tagli nel tappo di bottiglia, formando una X.

Quindi, inserisci il cappuccio nel taglio del tappo grande. Infilare un bastoncino nel cappuccio della penna. Prendi un metro di spago e appoggia un'estremità sul bordo del tappo grande, tenendola ferma con il dito pollice.

Avvolgi il filo sul cappuccio, un giro alla volta e strettamente. Pronti al lancio? Via!



di Federica Fatica
disegni di Riccardo Villanova



SERVIZIO MISSIONARIO

Missione significa (dal latino) “**invio**” e, fin dalle origini, alcuni membri della Chiesa (i missionari) sono stati “**inviati**” a portare il Vangelo alle popolazioni che ancora non lo conoscevano. Oggi, in un mondo globalizzato, questo si traduce nel desiderare che Dio sia conosciuto e amato da ogni suo figlio, in qualunque parte del mondo esso sia (anche nella nostra città, scuola, famiglia), guardando ogni uomo e donna, di qualunque cultura e popolo esso sia, riconoscendolo come fratello e sorella, figli dello stesso Dio, che per tutti ha lo stesso sguardo di amore, tenerezza e misericordia.

di Damiano Marino
disegni di Viola Ingrosso

VEGLIA MISSIONARIA



La preghiera comune è sempre stata uno strumento importante per la comunità cristiana: il condividere lo stesso sentimento, la comune supplica al Signore, il ringraziare insieme dei doni ricevuti, la richiesta dello Spirito per intraprendere il futuro, sono tutti elementi che ne fanno un punto di forza e un significativo momento comunitario.

Qui vogliamo suggerire alcuni “ingredienti” per una **Veglia**

per le missioni: è la base di uno schema che ogni comunità può adattare alle proprie esigenze.

Testi biblici: Mc 16,15; At 2,1-11; Is 50,4; Sal 46 (47).

Gesti: ognuno prende un foglio con il nome di uno Stato (sul foglio anche alcune sue notizie e dati), quindi colorerà su un grande cartellone raffigurante il mondo il Paese in questione e si impegnerà a pregare, nella settimana successiva, per gli abitanti e le necessità di quel Paese; si compone (o si dà già fatto) un **rosario missionario** (ha le decine colorate diversamente: un colore per ogni continente) e si pregherà con quello per le diverse necessità e situazioni di quei Paesi.

E poi canti, preghiere e riflessioni che potete scegliere e adattare anche a seconda delle persone con cui volete condividere la vostra preghiera.

Sul sito di *Avventura* potete trovare uno schema più completo di Veglia (<http://avventura.agesci.it/2016/10/14/veglia-missionaria/>).



di Damiano Marino
disegni di Viola Ingrosso

VERDURE MISTE IN PADELLA

- 2 melanzane
- 2 carote
- 1 cipolla
- 2 peperoni
- 3 zucchine
- 2 patate
- 1 spicchio di aglio
- olio di oliva
- pepe nero
- rosmarino
- origano
- sale



Preparazione:

1. Pulite accuratamente tutte le verdure, asciugatele e tagliate le estremità delle zucchine e delle melanzane. Pulite i peperoni dai loro semi interni. Sbucciate la cipolla e tagliatene le estremità.
2. Tagliate tutto a pezzettoni cercando di farli di uguali dimensioni.
3. Pelate le patate e le carote, lavatele e tagliatele a dadini, più piccoli rispetto al resto della verdura.
4. Fate scaldare dell'olio in una padella con lo spicchio di aglio e aggiungete, prima che soffrigga, le patate, le carote e i peperoni perché hanno una cottura più lunga rispetto alle zucchine, alle melanzane e alle cipolle. Dopo cinque minuti aggiungete il resto della verdura.
5. Girate spesso e lasciate cuocere per una decina di minuti (o finché tutte le verdure non saranno morbide, quindi cotte), aggiungendo poco alla volta un po' di acqua per facilitarne la cottura.
6. Salate e unite le erbe aromatiche che più preferite per far insaporire.



#BUONCOMPLEANNOAVVENTURA

UN SENTIERO COLORATO



di Lucio Costantini

Quando Baden-Powell, nel lontano 1908, scrisse *Scoutismo per ragazzi*, pensò di dare l'opportunità a ogni scout di mettersi alla prova per poter conseguire determinate competenze utili nello svolgimento dell'attività. Nacquero quelle che allora - e per diversi decenni nella maggior parte delle associazioni - vennero denominate "prove di classe", uguali per tutti, contraddistinte dai corrispondenti distintivi. Le prove erano gradualistiche, si andava cioè dalle più semplici, adatte a un "piede tenero" appena entrato negli scout, a quelle via via più difficili, riservate all' "Esploratore di 2ª classe", a quello di "1ª classe", fino a giungere a quelle per l' "Esploratore scelto", un traguardo assai ambito. Una volta superate le prove per la 2ª classe, era possibile

affinare i propri interessi conseguendo determinate specialità individuali. Tale modello rimase in vigore fino al 1979, cinque anni dopo l'unificazione delle due associazioni, l'ASCI maschile e l'AGI femminile, quando venne approvata una progressione personale adatta sia per i ragazzi che per le ragazze, contraddistinta allora da quattro tappe.

La crescita di uno scout e di una guida, si sa, si snoda lungo un "Sentiero", parola che non è stata scelta a caso, dato che indica un cammino che porti piano piano alla meta. Lungo quel sentiero, marcato passo dopo passo da conoscenze da acquisire e competenze

da affinare, il ragazzo e la ragazza progrediscono, ciascuno a modo suo. Da qui il termine "progressione personale".

Per conseguire gradualmente le tappe allora proposte, lo scout o la guida dovevano individuare, insieme ai loro capi, delle mete concrete alle quali puntare in base alle loro risorse personali. La novità era rappresentata dal fatto che, via via che un ragazzo/a si fregiava di un distintivo sulla camicia, esso non indicava il traguardo raggiunto, ma quello a

Dal n° 6 del 1980



cui tendeva, come se dicesse a se stesso/a e agli altri: mi sto impegnando per raggiungere questo livello. Era compito dei capi verificare che le conoscenze richieste fossero state davvero acquisite. Allora il distintivo della 1ª tappa veniva consegnato al momento della Promessa. Le tappe vennero denominate: *Scoperta*, *Responsabilità*, *Autonomia* e *Specializzazione*, *Animazione*.

Il conseguimento della tappa della *Responsabilità* apriva le porte alla conquista delle specialità individuali, mentre dopo aver raggiunto la tappa della *Competenza* era possibile conseguire un *Brevetto di Competenza*. Quel primo distintivo veniva composto cucendo sulla camicia uno spicchio dopo l'altro, in senso orario, mano a mano che venivano raggiunte le varie tappe. Poi, per praticità, si optò per quattro distintivi diversi da sostituire di volta in volta.

Con il passare degli anni, i capi dell'Associazione, sempre attenti al modo in cui voi, ragazzi, vivevate il Sentiero, hanno cercato di migliorarne i contenuti, semplificandolo. Ecco quindi che le tappe da quattro sono scese a tre: *Scoperta*, che

implica il desiderio di cogliere e vivere le regole del grande gioco dello scautismo, sperimentando, ad esempio, in concreto che cosa siano i posti d'azione, gli incarichi di squadriglia, mettendosi alla prova con le prime uscite o con il primo campo invernale o estivo; *Competenza*, tappa che offre la possibilità di conseguire specialità individuali e brevetti di competenza, magari frequentando qualche campetto formativo; *Responsabilità*, un traguardo che carica lo scout o la guida di maggiore attenzione agli altri, in particolare a chi è entrato da poco nel reparto e ha bisogno di orientarsi, di capire, di stringere legami.

I capi sanno di poter contare sugli scout o le guide che hanno conseguito la terza tappa, proprio perché hanno vissuto in pieno l'avventura in squadriglia e nel reparto e sono in grado di testimoniare, con il



loro stile, il modo corretto di trasmettere i valori dello scautismo.

Ogni associazione, in Italia o all'estero, ha un suo modo di proporre la progressione personale, ma quel che conta è che l'obiettivo è uguale per tutte: formare cittadini attivi in grado di bastare a se stessi e con una gran voglia di lasciare il mondo migliore di come l'abbiano trovato.



MAI PIU' SENZA...

Tutti andiamo nel panico quando i capi reparto ci chiedono d'intonare un canto. Immagino già gli sguardi angosciati che si aggirano per la sede, le mani che, in preda alla disperazione, rovistano nel qdc, alla ricerca di qualche testo con tanto di accordi. Finché qualcuno, preso da un attacco di eroismo, intona la solita canzone sentita e risentita. Iniziato il canto, si sente qualcuno urlare a squarciagola come se fosse allo stadio, qualcun altro mugugnare strofe inesistenti e altri battere le mani fuori tempo. Un vero disastro. Come evitare tutto questo? Semplice, basta avere sempre con sé un canzoniere pratico, aggiornato e in ordine, dove tutti possano leggere e cantare.

Ecco cosa servirà:

- 2 rettangoli di cartone 24,5 x 20,5 spessi 1cm (copertina)
- 2 cartoncini Bristol 24,5 x 20,5
- Carta adesiva (per rivestire i rettangoli di cartone)
- Fogli dei canti in formato A5 con bustine trasparenti
- Nastrino, matita
- Stampa per personalizzare il canzoniere

Procediamo:

- A distanza di un centimetro dal bordo, con la matita e aiutandoci con una bustina trasparente, pratichiamo dei fori su entrambi i rettangoli di cartone.
- Facendo molta attenzione a non creare bolle d'aria, rivestiamo i rettangoli di cartone con la carta adesiva e incolliamo i cartoncini Bristol all'interno.
- Ritagliamo e applichiamo le stampe per personalizzare la copertina del nostro canzoniere.

1



3



5



2



4



- Inseriamo nelle bustine di plastica i testi dei canti, che dovranno essere chiari e con gli accordi per la chitarra oppure per il vostro strumento. Non dimentichiamo di stampare anche l'indice per velocizzare la ricerca, suddividendo i canti in base al loro utilizzo (canti tradizionali, liturgici ecc.).

- Infine, prendiamo tutte le bustine e richiudiamole tra la copertina e il retro, quindi fissiamo il tutto con il nastrino.

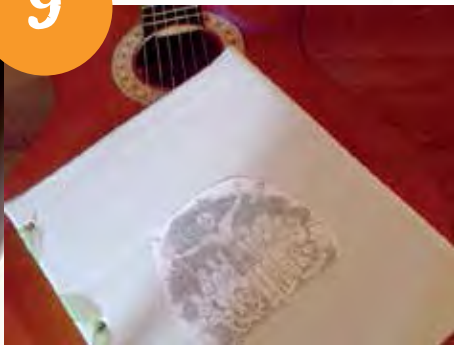
Dopo aver realizzato il canzoniere, dedicate del tempo, prima della Messa o del fuoco, alla prova dei canti, affinché tutti sappiano il testo e il ritmo giusto... sentirete che differenza!



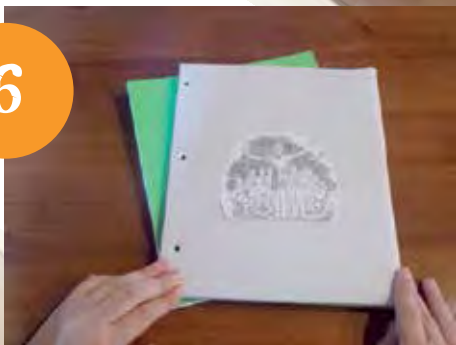
6



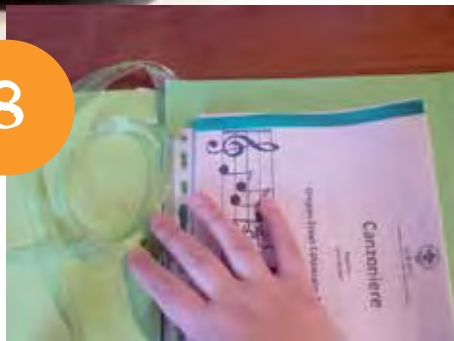
7



9



8



MI METTO QUI IN UN ANGOLO

Fra un po' sarà ora di riprendere le attività.

Quando verrà il momento e vi recherete in sede, spostate il cumulo di cordini mezzi marci sulla porta, raccogliete le pentole della batteria da cucina sparse sul pavimento con gli avanzi dell'ultimo pasto del campo.

Non dimenticate di riavvolgere i teli della tenda lasciati ad asciugare stesi su fili annodati alla "la va là che la va ben" e, come ultima cosa, raccogliete gli avanzi della cambusa che ormai hanno sviluppato quel manto di muffe e spore verdastre da cui si potrebbe ricavare tanta penicillina da soddisfare il fabbisogno mondiale per anni e... finalmente entrate nel vostro angolo.

Cosa dite?

Che non è così perché dopo il campo siete già andati a sistemare tutto? Non ci crede nessuno! Va beh, andiamo avanti non è di questo che volevo parlarvi oggi, bensì della possibilità di realizzare un angolo di squadriglia più funzionale. Di solito non si ha moltissimo spazio a disposizione, per cui la cosa da fare è cercare di ottimizzare quello che si ha. Spes-

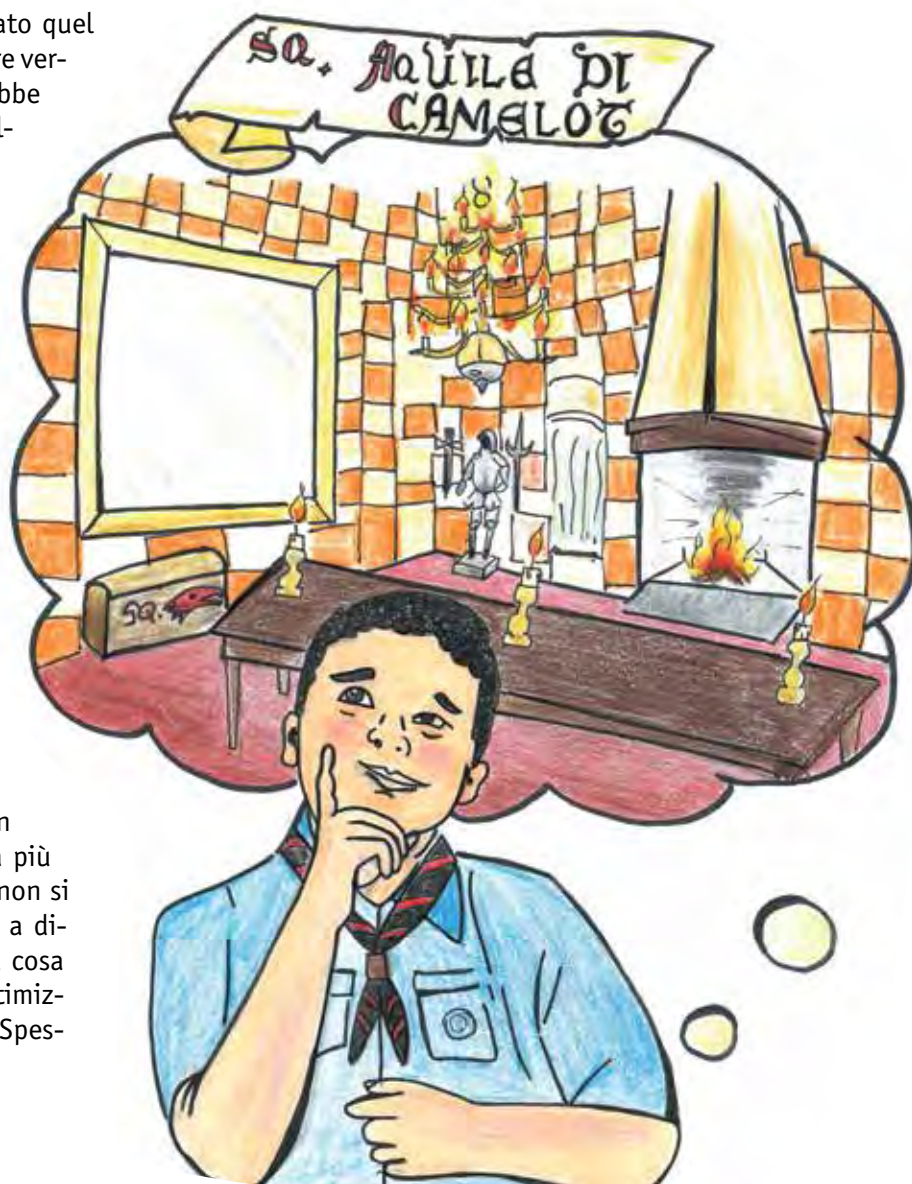
so, ad esempio, vedo degli angoli in cui sono posizionati grandi tavoloni e sedie enormi, più adatti a un castello che a una sede scout.

Il Csq poi, non ne parliamo! Che dire di quel trono che si è costruito apposta per giocare a fare re Artù con i suoi cavalieri attorno? Sì, bello, se avete a disposizione un palazzetto di 40 camere, ma non in quegli spazi angusti, spesso

nei sotterranei che i parroci riservano, nei sotterranei perché tutti dicono che siamo sporchi e disordinati (ma quando mai!!!).

Se lo spazio è ristretto, come possiamo fare per poterci muovere e, magari, riuscire a vivere un'attività pratica all'interno della sede ora che si avvicina l'inverno?

Una buona soluzione potrebbe essere quella di costruire un

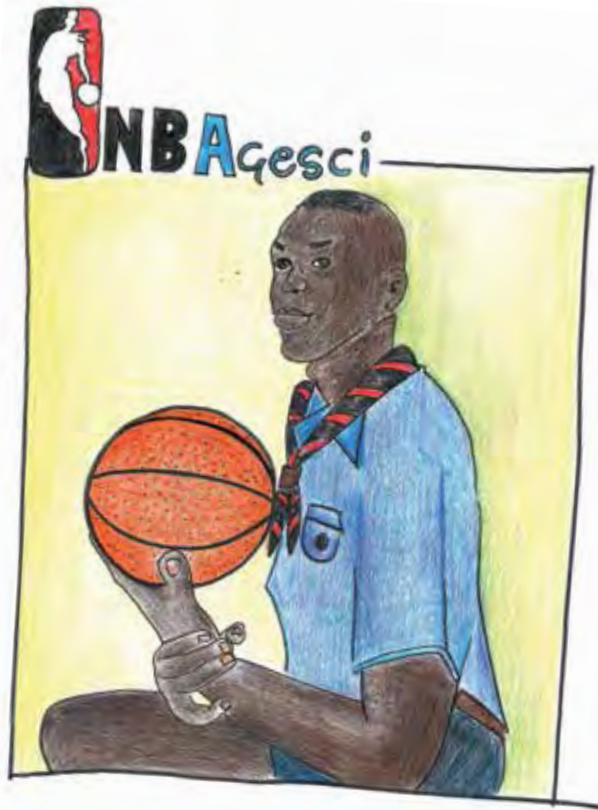


soppalco. Di solito le stanze delle abitazioni moderne hanno un'altezza di due metri e settanta circa. Con dei travetti di legno fissati con tasselli a un paio di metri di altezza e con delle assi avvitate sopra di essi possiamo utilizzare quei settanta centimetri di spazio per riporre la tenda, la batteria da cucina, i cordoni i teli e tutto quello che ci serve nelle uscite e per i campi.

Se la vostra Sq, non è formata da Michael Jordan e compagni, avete a disposizione uno spazio di due metri sotto il quale organizzarvi con i mobili che vi abbisognano.

Per guadagnare spazio potete usare degli sgabelli al posto delle sedie: sì, sarà più scomodo stare alle riunioni, ma siccome siete degli scout e non dei delegati delle Nazioni

Unite, meno state seduti, più vi muovete e meglio è, credetemi. Ho visto addirittura dei tronchi tagliati usati come sedute: è una buona soluzione



ed è anche più da "uomo dei boschi".

Spesso si ha bisogno di un tavolo per disegnare o per altre ragioni. Una soluzione comoda è quella di creare un ripiano con un pezzo di multistrato, bastano 70-80 cm per un metro da attaccare alla parete con delle cerniere in modo da poterlo ripiegare e addossare al muro quando non serve. Non dimenticate di arredare le vostre pareti con delle mensole, utili per i libri di tecniche scout (che dovete assolutamente avere) e per i trofei, i ricordi e tutto quello che vi va di conservare. **Comunque, al di là di tutto, non vi preoccupate tanto dell'arredamento dell'angolo, la cosa migliore con qualsiasi tempo è stare fuori, non chiusi in sede. Uscite e andate in mezzo alla natura, estate e inverno, perché ricordatevi che: "Lo Scautismo entra per i piedi".**



BAGLIORI NATALIZI

Idee per autofinanziamento

Siete appena tornati a scuola... ed è già Natale! Quasi... insomma: manca poco, ma si sta avvicinando velocemente. Il periodo che lo precede è appena sufficiente per una bella impresa **di autofinanziamento**. I soldini servono sempre: il telo della cucina è arrivato alla pensione, l'accetta non si trova più, servono bombolette di gas per la lampada, i cordini sono tutti usurati, ecc. ecc.

Immagino che voi di idee ne abbiate a decine e so che avete difficoltà a scegliere, tra tante, la migliore. Ve ne propongo un'altra ancora, semplice semplice, a costo quasi zero, di esecuzione non troppo laboriosa e di interesse per chi girovaga tra i mercatini di Natale... e quindi anche nel vostro! Perché voi lo fate, vero? Certo! Altrimenti dove finirebbero le **Mani Abili**?

I materiali che vi servono sono:

- vasi di vetro e barattoli metallici
- colla tipo Vinavil
- pennelli
- glitters dorati
- rafia (al naturale o colorata)
- carta adesiva
- tagliabalsa
- colori acrilici
- un chiodo (diametro 2mm ca)
- martello
- vernice spray
- Serviranno inoltre delle **piccole candele** usate per i lumini.



1. VASO DI VETRO CON GLITTERS DORATI

Serve un vaso di vetro, di quelli che contengono vari alimenti: marmellate, salse, ecc. Di formati diversi e di largo uso in ogni cucina e che, da vuoti, vengono buttati come rifiuto riciclabile.

Con un pennello applicate il Vinavil sulle pareti interne (**Fig.1b**); quindi versate i *glitters* nel vaso, agitatelo per farli aderire su ogni zona di vetro coperta dalla colla (**Fig.1c**). Dopo qualche minuto fate uscire dal vaso tutti i *glitters* che non si sono attaccati e conservateli.

1



2



Lasciate riposare per qualche ora e avvolgete la rafia (potete sostituirla con spago o nastri di colori diversi) (Fig.1d). Accendete un lumino, ponetelo sul fondo e ammirate l'effetto.

2. VASO DI VETRO CON STENCIL

Il vasetto è dello stesso tipo del precedente. Con il taglia-balsa, da un foglio di carta adesiva ricavate con cura la sagoma di una decorazione natalizia (stelle, stella cometa, albero di Natale, ecc.). Appiccicatela (Fig.2f) con cura sul lato esterno del vaso, fatela aderire per bene! Con un

colore acrilico ricoprite tutta la superficie esterna. Quando la copertura sarà omogenea e ben coprente, nonché asciutta, togliete la sagoma (Fig.2g): rimarrà una zona di vetro trasparente da cui si potrà vedere la luce del lumino che inserirete nel vaso, dopo averlo decorato con rafia (Fig.2h).

3. VASO METALLICO CON MOTIVI FORATI

Serve un barattolo metallico a pareti lisce (contenitori di caffè o the) che spruzzerete di vernice spray dorata (Fig.3l). Si traccia, su un foglio di carta, il motivo della decorazione

e poi lo si fissa al vasetto con del nastro adesivo (Fig.3m). Per facilitare l'accuratezza del lavoro sarà bene inserire nel vaso un supporto cilindrico di legno (o, se avete la fortuna di trovarlo, un'incudine che ha un'estremità conica adattissima alla necessità) altrimenti il metallo si deformerà per effetto dei colpi (Fig.3n). Con martello e chiodo praticate dei forellini, seguendo la traccia del disegno (è la punta soltanto ad incidere/forare il metallo: il chiodo non deve attraversarlo!) (Fig.3o). Conclusa la foratura decorate con la solita rafia (Fig.3p) e inserite il lumino.

3



CONSIGLIO DELLA SQUADRIGLIA PANTERE

Un anno da programmare in grande stile

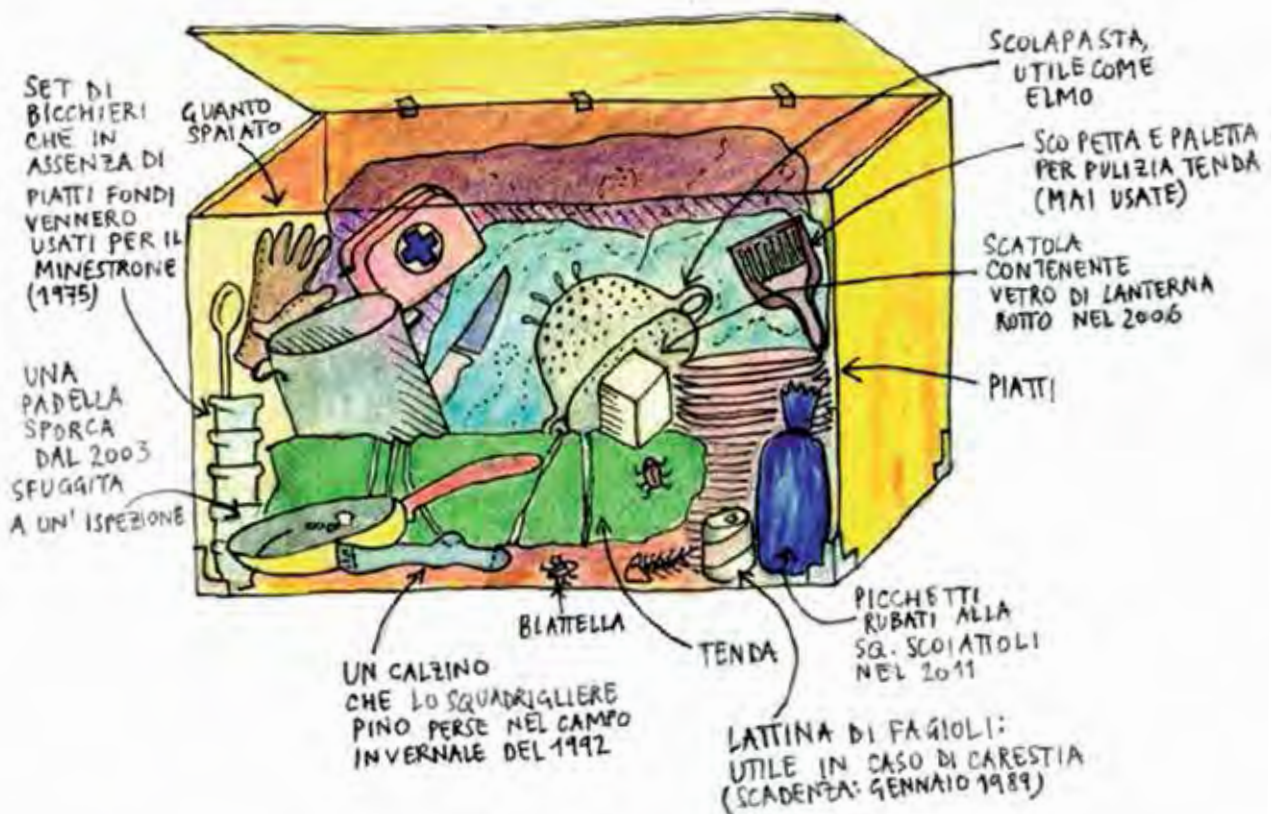
Al via il primo Consiglio della squadriglia Pantere per la programmazione delle attività dell'anno. Dopo i saluti di rito e la foto istituzionale è il momento della conferenza stampa: «Sarà un anno decisivo per la nostra squadriglia» annuncia ai microfoni Giulio, il capo squadriglia, «abbiamo in serbo per voi grandi novità. Un'anteprima? Sistemereмо tutto il materiale e l'equipaggiamento di squadriglia». I giornalisti scrivono frenetici sui loro taccuini questa sensazionale notizia: è

dal lontano 1967 che l'angolo della Squadriglia Pantere non viene riordinato e dal mondo dell'archeologia si attendono importanti ritrovamenti. Si parla, addirittura, dei resti di una cucina trappeur di un campo estivo tenutosi negli anni '70.

Tutti i membri della squadriglia sanno che la prima cosa da fare è darsi degli obiettivi, avendo sempre come punti di riferimento la Legge e la Promessa. È necessario, partendo dalla propria realtà di squadriglia, assumersi degli impegni con-

creti, ben scanditi nel tempo, che tengano conto il più possibile delle esigenze dei vari componenti.

A pochi minuti dall'apertura del summit si contano già diverse proposte. Giulio, ad esempio, suggerisce di assegnare fin da subito gli incarichi di squadriglia, così da definire i compiti di ognuno in base alle proprie competenze e necessità. A questo proposito, sarebbe utile scrivere su un cartellone il nome di ogni componente della squadriglia, il relativo incarico e i compiti da svolgersi





LUIGI: FVOCHISTA

FRISCO: CVOCO

GIULIO: TOPOGRAFO

RIKY: TESORIERE

ENRICO: CICALA

nel concreto. La proposta piace a tutti. L'incontro al vertice prosegue con ritmo serrato. Prende la parola Alessio, il vice capo squadriglia, che consiglia di inserire in agenda un piccolo ripasso delle tecniche fondamentali (pronto soccorso, topografia, nodi, legature principali, ecc.) anche in vista dell'impresa. La mozione trova subito largo consenso, soprattutto alla luce del risolutivo intervento di Marco, esploratore al primo anno: «Topografia? Ma che è? Se magna?». Di comune accordo si programma anche la realizzazione di un'impresa e di una missione ma l'obiettivo è, se possibile, ancor più ambizioso: conquistare una specialità di squadriglia. Scetticismo misto a incredulità serpeggia tra gli addetti

stampo, ma Giulio si affretta a precisare: «Vogliamo puntare in alto, sì, ma con obiettivi concreti e ben scadenziati, che sappiamo di poter raggiungere compatibilmente con i nostri impegni e con le nostre capacità». Infine, nel calendario trova spazio anche un'uscita: tutti i componenti, infatti, sono dell'idea che andare in uscita rappresenta un'occasione imperdibile per mettere alla prova l'autonomia e lo spirito della squadriglia. Il consiglio volge ormai a con-

clusione. Nel comunicato finale la squadriglia Pantere afferma di essere pienamente soddisfatta del lavoro svolto: «Programmazione delle attività dell'anno è fondamentale ed è indispensabile che ogni decisione venga condivisa da tutti, che ci si confronti e che ognuno possa dire la sua. Che dire? Per la squadriglia Pantere si preannuncia un'ottima annata». Dall'angolo della squadriglia Pantere è tutto, la linea torna allo studio, anzi... in sede.



MUSICA, POESIA... GUSTOSA MAGIA

Da bravi esploratori e guide certamente non vi sarà sfuggita l'occasione di esplorare il bosco in autunno. È un'esperienza unica e magica: gli alberi ornano i rami dei loro frutti più gustosi e vestono le foglie a festa, dipingendole d'oro, di rame e di bronzo!

La guida e lo scout, si sa, possiedono un acuto spirito di osservazione; sono curiosi, vivono tutto come fosse una grande avventura, sono sensibili alle piccole sfumature, ai dettagli, attenti verso ciò che li circonda e a ogni piccolo particolare; il bosco in autunno è fonte d'ispirazione.

Se si chiudono gli occhi, già s'immagina quanto sia bello il bosco in questa stagione: le fronde degli alberi si dipingono di mogano, rosso, arancione, giallo, marrone, oro e rame... Mille colori e sfumature.

E mentre muore l'estate e di lei non resta che un ricordo, una nuova stagione nasce e ogni senso si risveglia!

Tutto si colora come la tavolozza di un pittore che ama i colori caldi, quasi a voler scaldare l'aria fresca e frizzante che già s'inizia a respirare, stemperando, paradossalmente, i colori freddi dell'estate. Sembra un po' un quadro impressionista, ricco e intenso nei colori così sgargianti!

Si ode il fruscio delle foglie già secche sotto i piedi, che già si donano al terreno, di quelle che, lentamente, si staccano e

danzano nell'aria, come ballerine, di quelle che restano sui rami e si lasciano muovere dal vento; il rumore ovattato dei passi sulla terra e di qualche scoiattolo sugli alberi o quelli lontani di qualche volpe e/o cervo che giocano a nascondersi. Gli stormi iniziano a migrare, l'acqua scorre nel ruscello... Che musica stupenda! È un invito a lunghe passeggiate e a lasciare che la mente si perda nei pensieri.

Un po' malinconico forse, ma mai triste.

Sulla pelle il fresco vento che soffia dal sottobosco e la nebbia che inizia a farsi più fitta di sera. Le narici si riempiono del fresco profumo di muschio e di funghi – porcini, gallinacci, chiodini, prataioli – che fanno capolino, là proprio dove poco prima sembrava non ci fossero che foglie secche, mischiato a quello di terra bagnata, dei pini e della resina che cola dalle cortecce.

La natura diventa generosissima in autunno: che bontà le noci, le nocciole, le bacche, le giuggiole e le castagne!

Vien voglia di coglierle da terra, staccarle dal mallo e dai ricci che, ahimè, pungono sempre un po', e di metterle in un cesto per portarle a casa come ricordo di una giornata memorabile.

Si potrebbe organizzare una bella castagnata in sede, se solo si riuscisse a raccoglierne a sufficienza! Quanti dolci si possono preparare con le castagne?! Strudel, crema e

marmellata di castagne, castagnaccio, marron glacé...

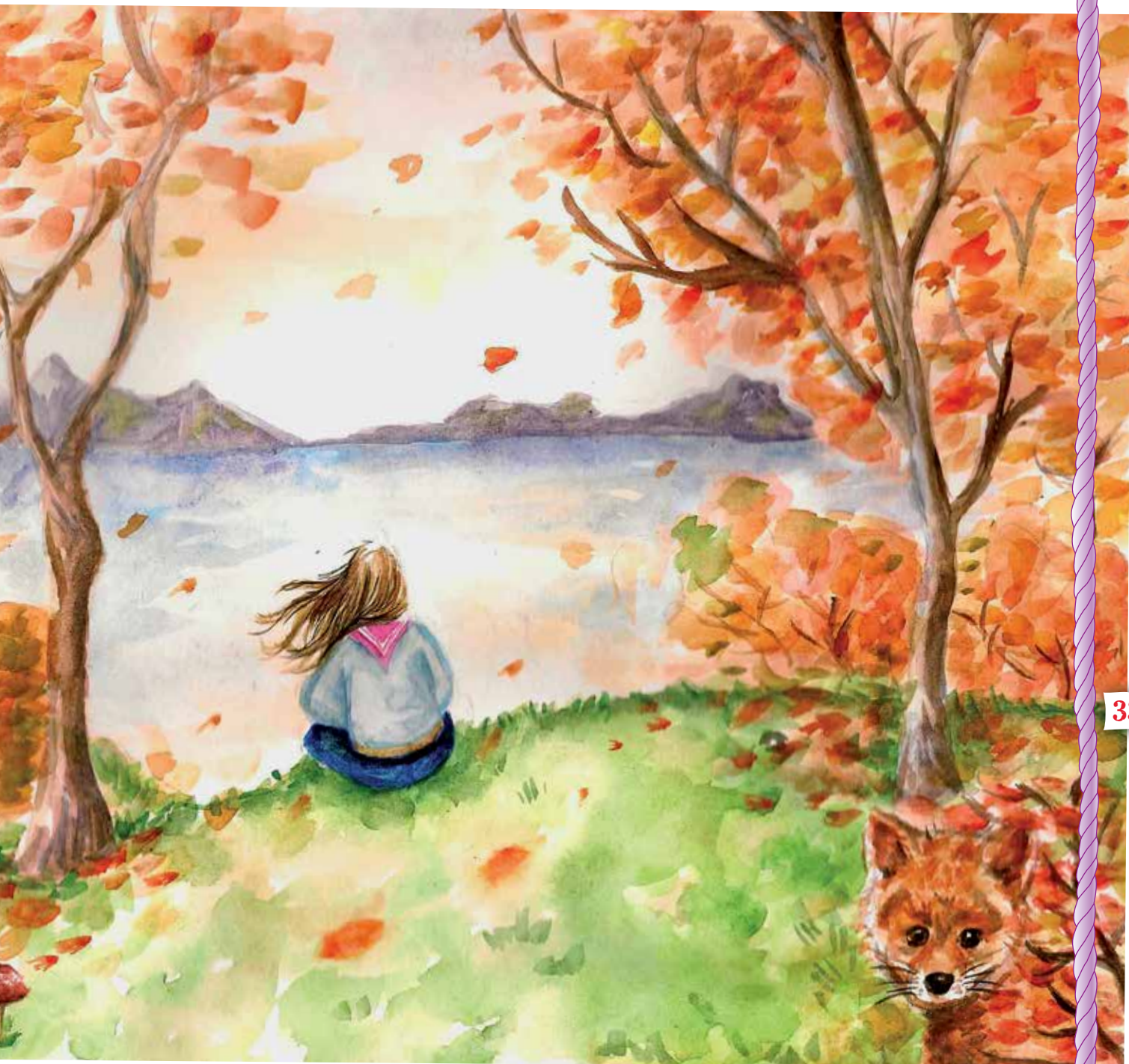
Sono buonissime anche bollite o al forno e, ovviamente, irrinunciabili le caldarroste! Che profumo!



Non si resiste alla voglia di assaporare subito una castagna appena colta! Come una matrisca bisogna farla uscire dal suo riccio, toglierle la buccia marrone e lucida, spellarla (altrimenti resta amara); per assaporare la sua bontà bisogna saper aspettare che sia matura e avere la pazienza di scoprirla per com'è davvero dentro. Alla fine la fatica è ripagata dal suo sapore delizioso e croccante.

Si diventa ospiti graditi della natura; si potrebbe stare ore e ore seduti sulle fresche foglie secche ai piedi degli alberi ad ammirare il paesaggio meraviglioso del bosco in autunno. Il tempo sembra scorrere lentamente. Gli abitanti del bosco iniziano a mettere da parte le riserve per prepararsi al rigido inverno e a rendere accoglienti e calde le loro tane. Un prodigio! Un'esplosione di colori e di emozioni che non

può lasciare indifferenti: l'autunno, con i suoi frutti così buoni, le sue foglie colorate e tutte le sue sfumature così calde, è uno spettacolo unico! La natura veste il suo abito più bello, rivestendosi di luce brillante fra le fronde degli alberi, spezzando il nero degli alberi che si stagliano nel cielo, di pagliuzze d'oro. È un dipinto a olio, musica, poesia... gustosa magia!



SPECIALI QUIZ

di Dario Fontanesca - disegni di Chiara Beucci



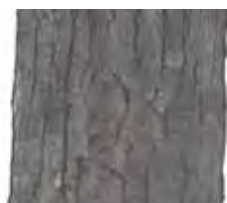
Tilia

7



Quercus coccifera

0



Platanus orientalis L.

0



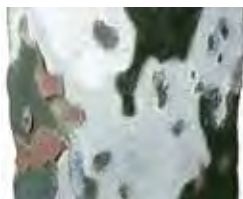
Ulmus campestris

2



Fagus sylvatica

7



Castanea sativa mill.

0



Carpinus Betulus L.

7



Betula alba L.

2

Chi si ricorda di cosa trattasse l'insero tecnico del Numero 1 del 2014?

Botanica!

Esatto!

Correte a sfogliarlo e la soluzione sar  pi  semplice da individuare.

Si comincia con l'accoppiare correttamente il nome scientifico dell'albero alla sua corteccia, ma spostando solamente i riquadri delle definizioni scientifiche e tenendo bloccati nelle loro posizioni i riquadri delle cortecce.

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

SOLUZIONI

DEFINIZ. SCIENTIFICA		
Betula alba L.	2	Corteccia di betulla
Carpinus Betulus L.	7	Corteccia di carpino
Castanea sativa mill.	0	Corteccia di castagno
Fagus sylvatica	7	Corteccia di faggio
Ulmus campestris	2	Corteccia di olmo
Platanus orientalis L.	0	Corteccia di platano
Quercus coccifera	0	Corteccia di quercia
Tilia	7	Corteccia di tiglio

Il codice numerico   27072007, data di inizio del Jamboree del Centenario.

MESSAGGI MOLTO SEGRETI...

Come si nasconde un messaggio segreto lasciandolo in bella vista? Facile: basta cifrarlo in un modo che sia impossibile da decifrare... a meno di conoscere una segretissima parola chiave. Ad esempio prova a decifrare questo messaggio:

MJAYM MOJZV MMKBX OMCXF

La crittografia propone tanti metodi di cifratura, purtroppo più sono difficili da decifrare più sono complicati da usare. Oggi vorrei proporvi un metodo piuttosto robusto, adatto a resistere anche al cervellone più nerd del Reparto, tuttavia abbastanza semplice da applicare.

Si basa sul cambio di lettera, lo stesso meccanismo del famoso "cifrario di Cesare" in cui a ogni lettera si sostituisce quella che sta tre posti più avanti nell'alfabeto. Quello però è facile da decifrare... perché alla lettera A si sostituisce sempre la stessa lettera. Quindi basta individuare qualche vocale, le doppie e con un po' di tentativi e il messaggio viene craccato.

Usando una chiave segreta è possibile definire per ciascuna lettera quale lettera sostituire, cambiando di volta in volta. La chiave si memorizza facilmente, ma si può trasformare in una sequenza di numeri che funzionerà da schema di sostituzione. Una vera e propria password.

Per esempio, se vi svelassi che per il messaggio qui sopra la parola chiave è FALCHI, il nome della Squadriglia che l'ha scritto, sapremmo che la sequenza: **F=6, A=1, L=12, C=3, H=8, I=9** è la chiave. **6, 1, 12, 3, 8, 9**. Quindi la prima lettera è stata portata avanti di 6 posti, la seconda di 1, la terza di 12 e così via, ricominciando dalla settima di nuovo con 6 posti. Facile ora, no?

M	J	A	Y	M	M	O	J	Z	V	M	M	K	B	X	O	M	C	X	F
6	1	12	3	8	9	6	1	12	3	8	9	6	1	12	3	8	9	6	1
G	I	O	V	E	D	I	I	N	S	E	D	E	A	L	L	E	T	R	E

Giovedì in sede alle tre.

Per usare questo sistema basta fare una tabellina come quella qui sopra partendo dal basso verso l'alto. Si scrive il proprio messaggio di partenza, sotto ogni lettera si riporta il numero della chiave e infine si ricavano le lettere che risultano spostando la lettera di partenza dei posti indicati dal numero. Il trucco di suddividere poi le parole a gruppi di 5 serve per rendere più facile la trascrizione e la trasmissione e anche per impedire a chi cerca di decifrarlo di sapere dove iniziano e finiscono le parole (cosa che aiuta a individuare alcune lettere).

Tutto chiaro? Hai già deciso quale sarà la parola chiave segreta della tua Squadriglia? Sei già sulle orme di Alan Turing, un vero genio della crittografia. Ma se vuoi mettere davvero alla prova le tue capacità devi provare a decifrare. Con un aiutino: la chiave è il nome di un villaggio in Sud Africa in cui B.-P. visse esperienze molto importanti per le sue scelte successive. Riesci a leggere questa sua famosa massima?

RTYJC NPBBO OJBDO SPIKH ZBOMN SKIPU PLAFK RZUHV QJVNf

- A 1
- B 2
- C 3
- D 4
- E 5
- F 6
- G 7
- H 8
- I 9
- J 10
- K 11
- L 12
- M 13
- N 14
- O 15
- P 16
- Q 17
- R 18
- S 19
- T 20
- U 21
- V 22
- W 23
- X 24
- Y 25
- Z 26

TOPO DI BIBLIOTECA

di Mauro Bonomini

Almeno il cane e' un tipo a posto

Autrice: **Lorenza Ghinelli**

Editore: **Rizzoli**

Prezzo: 12.75 €

Un serie di personaggi molto particolari descrive gli avvenimenti di un'estate, secondo i diversi punti di vista.

Si parla di bullismo, di un padre che picchia il figlio, di bulimia e di moltissimi

altri temi importanti in un susseguirsi serrato di azioni e pensieri. Alla fine tutto sembra sistemarsi, ma molte situazioni, pur nella finzione, lasciano l'amaro in bocca per quanto sono simili a ciò che succede nella vita reale, magari anche sotto i nostri occhi, senza che ce ne rendiamo conto.

Dramma e umorismo, nonsense e sentimenti si mischiano insieme lasciandoci lo spazio per pensare e renderci conto di quali sono davvero le cose che contano: l'affetto, l'amicizia, la giustizia, il coraggio.

Le sfide di Apollo. L'oracolo nascosto

Autore: **Rick Riordan**

Editore: **Mondadori**

Prezzo: 15.30 €

Gli antichi dei non se ne sono andati, si nascondono nel nostro mondo, ma continuano a lottare tra di loro, coinvolgendo anche i figli che hanno avuto con persone semplicemente umane. Nella serie di cui questo volume è l'ultimo uscito in Italia, Apollo, presuntuoso dio che guida il carro del sole, bellissimo, musicista e cantante



eccelso, si ritrova nel corpo di un adolescente brufoloso a New York senza i suoi poteri e, per giunta, mortale. Non ricorda quale sia il motivo per cui Zeus, il signore dell'Olimpo, lo ha così duramente punito. Dovrà affrontare pericoli, nemici potentissimi, imprese difficilissime, con l'aiuto dei semidei del campo Mezzosangue, nell'impresa di ritrovare gli oracoli scomparsi. L'autore è molto abile nell'unire le reali tradizioni del Pantheon greco e romano con la realtà di oggi, con molto umorismo e tanta azione.



Il codice

Autori: **Kathy Reichs**

e **Brendan Reichs**

Editore: **BUR**

Collana best **BUR**

Prezzo: 10,20 €

I Virals sono un gruppo di ragazzi e un cane che sono dotati di qualità straordinarie, a causa di un virus creato in laboratorio con il quale sono stati infettati. In questo libro sono a confronto con uno spietato serial killer che li sfida usando il geochacing, una caccia al tesoro guidata da coordinate GPS. Per trovare gli oggetti di mano in mano nascosti i ragazzi devono risolvere complicati indovignelli nel tempo fissato dal



loro crudele avversario. Se non arrivassero in tempo, molte persone morirebbero. Intelligenza, forza d'animo e i loro poteri speciali li sorreggeranno sino all'epilogo, ma non tutto andrà per il meglio, stavolta; qualcuno tra i loro compagni comincerà ad avere dei dubbi sulle loro inusuali capacità.

I delitti della Rue Morgue e Il mistero di Marie Rogêt

Autore: **Edgar Allan Poe**

Editore: **Giunti**

Prezzo: 6,00 €

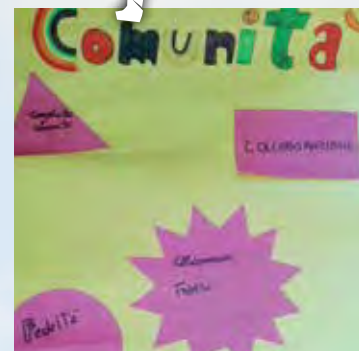


Dupin, l'investigatore dilettante, è nato prima del molto più famoso Sherlock Holmes, ma come lui applica la logica e la ricerca attenta dei particolari alla soluzione degli omicidi descritti nei racconti. Anche qui c'è un compagno di avventure, che funge da cronista, ma non è un medico (come l'inglese dottor Watson) e l'azione si svolge in Francia, a Parigi. Nella Rue Morgue vengono uccise due donne, madre e figlia, in una

stanza chiusa da cui sembra impossibile fuggire ed è solo la capacità di valutare i dettagli e ragionare logicamente che permette a monsieur Dupin di arrivare a sciogliere il mistero. Nel secondo racconto, invece, una bella ragazza viene ritrovata morta nei pressi della Senna e i giornali compongono teorie molto diverse tra loro che vengono confutate da Dupin. Il racconto, però, non ha la fine: sarà il lettore a doverne inventare una, raccogliendo tutti gli spunti lasciati dal personaggio.

Ciao *Avventura*, sono **Nicole** vicecapo squadriglia delle Panda del Reparto San Filippo di Piedimonte Matese 1. Sono tornata dall'uscita di squadriglia che si è tenuta il 30 e 31 gennaio 2016 ad Alvignano (CE) nella caratteristica Chiesa di San Nicola. Lo scopo di questa uscita è stato quello di approfondire la conoscenza e rafforzare il legame con le nuove squadrigliere che sono entrate a far parte del nostro gruppo. Per questo, insieme al capo squadriglia Irma, abbiamo incentrato il tema dell'uscita sul significato di "comunità"; diverse sono state le attività che si sono poi concluse con la realizzazione di un cartellone, su cui ognuna di noi ha sintetizzato con una parola ciò che ha capito in questi due giorni. Quest'uscita si è rivelata, oltre che costruttiva, anche molto divertente e sono sicura che il nostro obiettivo sia stato raggiunto. Con questo, io insieme a Irma, Simona e Miriam vogliamo dare un caloroso **BENVENUTO** alle nuove compagne di avventura: Laura, Annalisa, Emanuela e Matilde augurandogli così un buon sentiero.

Nicole



Ciao *Avventura*! Sono Anna della squadriglia Leoni del Reparto Andromeda di Mori (TN). Vi scrivo per raggiungere la specialità di Redattrice, ma soprattutto per ringraziare il mio Reparto con cui sono cresciuta e ho imparato tutte le tecniche possibili e immaginabili; ma ancora di più la mia Squadriglia, che mi ha supportato per quasi quattro anni, mi ha fatto fare un sacco di risate ed è riuscita a cantare sulle note della mia chitarra anche alle tarde ore della sera per ravvivare i nostri fuochi! Ringrazio tantissimo anche i miei capi che (alcuni persino) fin dai Lupetti sono riusciti a farmi crescere con uno spirito da vera guida, aiutandomi in ogni difficoltà e insegnandomi tutto quello che B.-P. ha voluto trasmetterci, ovviamente sempre seguendo le parole della Bibbia e con un sorriso stampato sul viso. Per ultimi,

ma non meno importanti, dico un grande grazie a tutto lo staff di *Avventura* e a tutti gli scout del mondo, perché penso sia una cosa bellissima poter condividere in ogni continente lo stesso grande obiettivo di B.-P.! Ciao, *Anna*.

Ciao *Avventura*!

Sono Nicole, vicecapo squadriglia delle Volpi del Vibo Valentia 1°, ho scritto perché vorrei condividere con voi e con i lettori le emozioni del nostro campo estivo 2015, anche se un po' in ritardo! Nella foto manca qualcuno, ma credo sia la più bella della squadriglia scattata al campo! Mi piacerebbe tanto vedere questo messaggio su un numero del 2016. Una saluto alla mia fantastica squadriglia e soprattutto al nostro meraviglioso staff!!! Un abbraccio, *Nicole, W1°*



Ciao *Avventura*, siamo **Chiara e Irene** del reparto Mira 2 Biko. Vorremo fare una sorpresa al nostro reparto... ringraziandolo per averci fatto vivere al meglio questi quattro anni e mezzo in armonia. Ringraziamo i nostri capi per aver lasciato una grande impronta nella nostra vita, trasmettendoci valori importanti che porteremo sempre con noi; le nostre squadriglie (Rondini e Koala) le quali ci hanno sostenuto nei momenti difficili e gioiosi, capaci di trasmetterci la forza per essere capi squadriglia migliori, e al nostro caro Con.Ca, sempre pronto a farci vivere esperienze strabilianti e indimenticabili. Crediamo che in queste poche righe non sia possibile esprimere tutte le emozioni e il grazie infinito che vorremmo darvi ma speriamo che con questo piccolo gesto

possiate capire quanto siete stati importanti per noi! Grazie mille per questo bellissimo tratto di strada vissuto assieme; Buona caccia e buona strada, *Fennec Dirompente & Impala Giudiziosa*

Ciao *Avventura*, sono **Francesca**, ma che dico, Frenza, vicecapo squadriglia della Sq. Volpi del reparto San Giorgio Lucca 3. Quest'anno nel mio reparto e nella mia Sq ci sono stati un po' di cambiamenti, è stata infatti aperta una nuova sq femminile e pertanto tre di noi non fanno più parte della nostra, tra queste quella che era vice. Vorrei ringraziare la mia Sq, in particolare la mia capo Marisol, nonché mia migliore amica, Sabrina e Rachele, con le quali ho un rapporto bellissimo, ma anche la nuova arrivata Jasmine e Solange. Stiamo raggiungendo tanti obiettivi con grinta e impegno ma soprattutto grazie alla nostra profondissima amicizia!!! Vi voglio bene Volpineee, saluto tutti!

Fren



Ciao *Avventura!*

Siamo **Asia, Anna, Francesca, Agnese, Giorgia e Francesca** della squadriglia **Cobra** del gruppo **Travagliato 1**. Vorremmo fare una sorpresa alla nostra capo sq. **Alessandra** che ci aiuta ogni giorno a superare le difficoltà che incontriamo nel nostro sentiero e ci incita a non arrenderci mai.

Vorremmo ringraziarla perché ci ha insegnato, con ogni piccolo gesto, a vivere a pieno la vita scout e a rendere ogni sconfitta il trampolino di lancio per un nuovo fantastico inizio. Salutiamo tutto il Reparto!

La sq. Cobra



Un grazie ai miei capi e a tutto lo staff che mi hanno accompagnato nel mio cammino facendomi diventare quel che sono oggi. Grazie a tutti!

La vostra Scimmietta Travolgente

Ciao *Avventura!*

Sono **Francesca**, capo sq. delle **Panda** del **Carini 1 (PA)**.

Ormai si sta concludendo il mio ultimo anno di reparto, manca soltanto il campo estivo e sono sicura che questi mesi passeranno molto velocemente. Colgo l'occasione di ringraziare le mie fantastiche pandine: **Carla, Alessia, Rachele, Giulia e Martina**. Abbiamo vissuto insieme delle avventure fantastiche: a partire dalla nostra prima uscita a **Palermo**, alle bellissime giornate passate insieme, fino alla meravigliosa impresa di sq.

Sono fiera di voi, siete cinque ragazze solari e piene di energia sempre pronte ad affrontare tutto quello che viene proposto; abbiamo imparato insieme che non bisogna mai arrendersi al primo ostacolo ma continuare senza mai fermarsi fin quando non si raggiunge l'obiettivo prescelto.

Ringrazio il mio reparto per tutti quei momenti indimenticabili, belli o brutti, passati insieme.

Ciao *Avventura!* Sono **Chiara**, caposquadriglia delle **Volpi** del **120**. Volevo fare una sorpresa alla mia squadriglia e al mio reparto perché è giunto ormai per me il momento di passare al noviziato! Ragazze, per me quest'anno passato con voi è stato davvero speciale e siamo cresciute così tanto! Nella foto ci siamo noi e la sq. **Condor** del gruppo **Aversa 2**, scattata durante la nostra impresa di sq. Vorrei inoltre ringraziare tutte le sq. che ci hanno aiutato con quest'impresa. Buona caccia!

Leonessa Responsabile



Ciao *Avventura!* Sono **Laura** del gruppo **Rigel RC9**, squadriglia **Koala**. Condivido con voi una foto scattata alla prima impresa per la conquista della specialità di **Campismo**. Ringrazio per la fiducia che le mie squadrigliere hanno avuto nei miei confronti perché, nonostante le difficoltà del percorso, non si sono mai voltate indietro e a volte era la loro voglia di arrivare che mi aiutava camminare.

Capisci in queste situazioni che lo stile è quando siamo unite, e una squadriglia unita è formata da persone che vengono in cerca di te quando sei perduto. Grazie, vi voglio bene!

"Koala pronte per una nuova avventura!"

Laura

Ciao, sono **Giorgia**, sono una guida del Reparto **San Vito** di **Mazara 4**. Vorrei salutare il mio reparto che ha concluso al meglio una bella impresa! Estote parati!

Giorgia



L'ULTIMA DEI CAIMANI

