

SCOUT

AVVENTURA

>>>>> N.1 2019



#NATURA





**“La tenda
di squadriglia è
il centro di gravità
del disordine
universale”.**

(legge di Murphy)



PARLIAMO DI...

BUON INIZIO!

Care guide, cari esploratori e anche cari capi reparto, a tutti voi il nostro ben trovati! È iniziato un nuovo anno scout, le camicie sono ancora ben profumate e stirate, i calzettoni tirati su alla perfezione e l'entusiasmo è già esploso nei gridi di squadriglia che avete urlato durante la prima riunione per ricordare al reparto qual è la squadriglia più grintosa. Siamo pronti anche noi, reflex che inquadrano lì fuori e pc accesi sulla scrivania: documenteremo il vostro impegno; racconteremo le vostre imprese; vi sveleremo che è possibile

sentirsi un po' al Jamboree anche se non saremo in America la prossima estate... un'opportunità unica! Abbiamo anche pensato a una sorpresa per voi, **una novità assoluta sulle pagine di Avventura**: c'è in serbo un grande regalo per voi, ma dovrete saperlo meritare! Metteremo alla prova le vostre capacità di osservatori... dal prossimo numero seguiranno e aguzzate la vista, qualcosa sicuramente catturerà la vostra attenzione. Spargete voce, i regali in palio sono tanti!

Cari capi squadriglia, adesso un messaggio diretto a voi: sul sito www.agesci.avventura.it, nell'area *documenti*, trovate tutti i pdf di *Avventura*: scaricate il numero che vi interessa, portatelo a riunione di sq e leggetelo insieme a chi ancora non ha ricevuto il cartaceo. Troverete sicuramente spunti e idee che, con il contributo di tutti, potranno diventare imprese interessanti! E, ovviamente, potrete partecipare al gioco per vincere un regalo di *Avventura* anche sfogliandoci online: l'importante è saper leggere bene tra le righe.

Ride bene chi ride... scout

Come ogni anno abbiamo il piacere di presentarvi il calendario scout 2019! Sì, avete visto bene, è un calendario di vignette realizzate da Fabio Magnasciutti. Pare sia il primo nella storia dell'AGESCI, ma del resto c'è una prima volta per tutto, no? Parola d'ordine ironia per non prenderci troppo sul serio e per sorridere dei luoghi comuni e delle leggende metropolitane del nostro essere scout. È un calendario da collezionare e conservare ben oltre il 2019!



SCOUT

AVVENTURA

SOMMARIO

>>>> N.1 2019



6

2 PAROLE SULLA PAROLA

La parabola del servo buono a nulla

8

Un consiglio fichissimo

10

LE INFOGRAFICHE

Viaggio nella natura

16

Compagni di viaggio

18

COSA BOLLE IN PENTOLA

Il gusto giusto

12

NOVITA'

IN AZIONE!



20

SCOUT

Quello che ci tiene insieme



22

I distintivi regionali

24

NO FILTER

1, 10, 100 video!

26

Di cosa ha bisogno l'uomo nella sua vita?

28 Acqua, ambiente
da salvaguardare

30 Usi pratici
del fazzoletto scout

32 I parchi
italiani

34 **PLAY**
Ciao! Ci possiamo
conoscere?

TOPO DI BIBLIOTECA

36 Cento passi per volare
e Topo al cinema

38 **SPAZIO EG**
Le vostre lettere

Esploratori speciali!

- > ALPINISTA
- > ARTIGIANO
- > DISEGNATORE

INSERTO



**La redazione
ha bisogno di te,**

delle tue doti di lettore curioso, di consigliere preciso, di avventuriero sveglio... Dicci tutto quello che ti piace e che non ti piace, suggerisci 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*, spedite 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 e su Facebook

 www.avventura.agesci.it

 **pagina Facebook Scout-Aventura**
posta, condividi e clicca "I like"!

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

SCOUT. Anno XLIV - n. 14 - 19 novembre 2018. Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/C/PD - euro 0,51. Edito da Agesci.

Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma.

Direttore responsabile: Sergio Gatti. Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma.

Stampa: Mediagraf spa, Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD).

Avventura. Il giornale degli Esploratori e delle Guide dell'Agesci.

Capo redattore: Federica Fatica. **Redazione:** Martina Acazi, Valentina Anzalone, Gianni Aureli, Francesco Bertazzo, Mauro Bonomini, Letizia Busetto, Lucio Costantini, Giorgio Cusma, Anna Demurtas, Fabio Fogu, Dario Fontanesca, Francesco Iandolo, Damiano Marinò, don Andrea Meregalli, Tonio Negro, Erika Polimeni, Enrico Rocchetti, Francesco Scoppola, Salvo Tomarchio. **Disegni:** Franco Bianco, Elisa Cella, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Flavio Fatica, Debbie Ann Macalipay, Ivan Mastrosimone, Tiziana Musmeci, Tommaso Pedullà, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci. **In copertina:** foto di Tommaso Pedullà. **Grazie a:** Francesca Cornelio, Diego Zarantonello, Mauro Dentamaro.

Impaginazione: Studio editoriale Giorgio Montolli (*progetto grafico Valentina Montemezzi*), redazione@smartedizioni.it

Numero chiuso in redazione il giorno 7 novembre 2018. Tiratura: 60.000 copie. Finito di stampare nel novembre 2018. Comunicazioni, articoli, foto, disegni e materiali vanno inviati all'indirizzo scout.avventura@agesci.it Sito internet: www.avventura.agesci.it Pagina Facebook: www.facebook.com/Scout-Aventura

LA PARABOLA DEL SERVO BUONO A NULLA

di don Andrea Merregalli - disegni di Elisabetta Damini

AVVENTURA

6

Manu camminava con la faccia lunga quando si imbatté in don Gino.

«Che ti passa Manu, cos'è quella faccia?».

«Al consiglio della legge mi hanno proprio bastonata oggi. Avevo chiesto che mi fosse riconosciuto il brevetto, ma, nonostante la mia capo squadriglia si sia data tanto da fare, gli altri sono stati proprio duri e non ne hanno voluto sapere».

«Ma tu che dici?» chiese don Gino.

«Ad essere onesta non è che in questi ultimi tempi mi sia impegnata tanto, è che mi sento svogliata. Un po' la scuola, quest'anno è proprio tosta. Un po' le cose con Marco non vanno tanto bene, non è più dolce e affettuoso come era stato al campo estivo, adesso sembra che abbia sempre in mente i suoi amici e le loro cose da maschi. Un po' c'è mia

nonna che è sempre più malandata...».

«Basta, Manu, ho capito:

ti avrebbe fatto piacere poter dire che avevi conquistato il brevetto perché ti avrebbe fatto sentire più sicura di te. Aspetta che chiamiamo Paolo, così proviamo a ragionare anche con lui, mi sembra che lui c'è riuscito a farselo riconoscere. Paolo vieni, per favore!».

«Ciao, Paolo! Complimenti, ce l'hai fatta. Mi avete proprio fatta a pezzi, soprattutto la tua

squadriglia che continuava a fare

confronti tra te e me».

«Ecco, usciamo da questo spirito di competizione. Adesso vi racconto una storia: un giorno un padrone doveva partire per un viaggio, sarebbe stato via un po' di tempo, chiamò i suoi servi e affidò a ciascuno delle cose da fare in sua assenza. Sapeva che uno era più capace e, allora, gli affidò dei compiti e delle responsabilità



più grandi; sapeva che ce ne era un altro che in quel periodo era molto preoccupato per una figlia che era malata e a lui diede meno da fare; ce ne era anche uno che tutti consideravano un buono a nulla: anche a lui affidò un compito, piccolo, quasi insignificante, ma voleva che anche lui scoprisse che poteva farcela a fare la sua piccola parte».

«Ma questa è la parabola che ci hai raccontato tante volte!» esclamò Paolo.

«Sì, assomiglia, ma ha un finale diverso. Il servo che tutti consideravano un buono a nulla pensò: se il padrone si è fidato di me, e anche a me ha affidato un compito, vuol dire che pensa che qualcosa la so fare. Devo imparare a partire da lì. E poi voglio proprio dimostrarli che ha fatto bene a

fidarsi di me e allora cercherò di imparare a fare anche di meglio».

«Quindi non è finita come nella parabola di Gesù, non c'è stato un servo malvagio che non ha saputo fare quello che il padrone si aspettava da lui?» chiese Manu.

«Aspetta, c'è un altro pezzo. Il servo che sapeva fare tante cose era sicuro di ricevere i complimenti del padrone, ma questi, dopo averlo lodato per quello che ha fatto, lo ha fulminato con una domanda: cosa hai imparato?».

Manu guardò don Gino pensierosa e poi osservò: «Forse io una cosa l'ho imparata da questa storia del brevetto: mi sono lasciata bloccare da tanti problemi e non ho pensato che dovevo avere il coraggio di reagire e di chiedermi cosa potevo fare per saltare oltre l'ostacolo. Se c'è qualcuno che mi ha dato fiducia proponendomi di fare questo passo, forse pensava che potessi farcela, io invece mi sono fermata dicendo: non ce la posso fare».

Se il padrone si è fidato di me, e anche a me ha affidato un compito, vuol dire che pensa che qualcosa la so fare.

«Ha ragione Manu - le disse Paolo -, era proprio questo quello che cercavamo di dirti: tu ti sei fermata, ti sei arresa, ti sei lasciata vincere dai problemi senza provare a reagire. Tutti possiamo cercare di essere ogni giorno un po' migliori. Anch'io, per esempio, ho capito una cosa: non era una competizione per dire che sono più bravo degli altri, ma dovevo diventare più competente per poter aiutare meglio gli altri. Dai Manu! Sono pronto a darti una mano, così al prossimo Consiglio li lasciamo tutti a bocca aperta dallo stupore». «Adesso vi dico io una cosa - concluse don Gino -, faccio anch'io come B.P.: ricordatevi di diventare ogni giorno un po' migliori di quello che siete!».



UN CONSIGLIO FIGHISSIMO

«**F**inalmente ci siamo! È arrivato il giorno in cui, durante il consiglio di squadriglia, decideremo la prossima nostra **IMPRESA**», pensa Luca sdraiato sul letto nella sua camera. È il suo anno da caposquadriglia, ha sempre aspettato questo momento, fin da quando, entrato da novizio nella mitica sq Aquile, guardava a Francesco con ammirazione e una sorta di devozione, e si ricorda benissimo quando gli veniva detto «un giorno anche tu sarai il Csq della sq Aquile, sarà una grande responsabilità e questo avverrà quando l'alpenstock ti arriverà sotto il mento».

«Altro che mento, oggi mi arriva alla spalla!» pensa Luca ridendoci su!».

“Oh belli, vi aspettiamo alle 15.30 in sede e venite con delle idee *garose*. Luca e Giulio” (messaggio gruppo *wa* inviato per ricordare la riunione agli squadriglieri). Giulio lo ha chiamato e gli ha detto di aver preparato

un gioco fighissimo per cercare di far venir fuori le idee di tutti, anche quelle di Paolo, super timido ma con un sacco di idee in quella testa. Il gioco potrebbe essere la soluzione e servirà a tenere a freno anche quelle di Pietro, che non smette mai di parlare!

Siamo a novembre, la giornata è fredda, ma ci sono tutti: Luca, Giulio, Paolo, Simone, Pietro, Giacomo e Giovanni. Dopo la preghiera preparata dal liturgista di sq, Giacomo, la riunione inizia con il consiglio di sq: parte Luca, che spiega che cosa è e a cosa serve il **consiglio di sq**: “...momento in cui vengono prese decisioni importantissime per la vita di sq”, e poi che cosa





sentare il suo gioco: «A ognuno di voi verranno consegnati dei biglietti su cui dovrete scrivere le vostre idee: più ne scriverete, più idee avremo tra cui scegliere; un'unica indicazione: devono essere realizzabili, anche a me piacerebbe andare sulla luna ma non penso che la nostra sq abbia già le competenze necessarie; certo, di specialità e brevetti ne abbiamo, ma nessuno corrisponderebbe a quello che ci servirebbe, anche se un sogno... Ma vabbè!». Risate generali. Tutti si mettono in silenzio con matita e biglietti, al centro c'è uno scatolone di cartone con scritto "IDEE" e alla fine tutti inseriscono minimo due foglietti; Paolo addirittura tre!!

Viene chiesto a Simone di leggerli e, quello che viene fuori dallo scatolone delle idee, è sorprendente: alcune naturalmente sono cavolate ma alcune sono dei buoni spunti. Alla fine della lettura di tutti i biglietti, Giulio prende nuovamente la parola: «Ora giocheremo al tribunale, ovvero: chi ha presentato l'idea che viene letta da Simone dovrà spiegarla alla giuria» e indica la sq. «Spiegate perché dovremmo trasformarla nell'impresa più epica della storia, iniziando anche a dare qualche

**È il momento
in cui vengono
prese decisioni
importantissime
per la vita di sq.**

indicazione concreta sul come realizzarla. Noi controbatteremo le proposte e, alla fine di ogni dibattito, decideremo se tenere l'idea o meno. Tutto chiaro?».

La sq, un po' perplessa, risponde affermativamente, e così Simone inizia con la lettura dei biglietti: ricostruire l'angolo di squadriglia con tavolo basculante, angolo di preghiera in sede, orto in sede con coltivazione di prodotti per il campo invernale, costruire una zattera e discesa del fiume, giornata natura con rilevazione e calchi di tracce, tracciare i sentieri nella collina dietro la sede, pulizia di un parco del quartiere, risalire un corso d'acqua, ecc.

Naturalmente ci sono stati dibattiti e risate, idee scontate e originali, ma la cosa importante è che tutti hanno sentito la possibilità di credere in un sogno, di esprimere e presentare la propria idea realizzabile con l'aiuto degli altri, di essere partecipi nella vita della squadriglia.

Secondo voi quale impresa avrà scelto la squadriglia Aquile?

è e a cosa serve un'**impresa**: "...è qualcosa che facciamo insieme, a cui tutti partecipiamo e che ci serve per imparare a fare cose nuove e, se fatta bene, può servirci anche per conquistare specialità e brevetti durante la sua realizzazione". A questo punto la parola passa a Giulio che inizia a pre-

VIAGGIO NELLA NATURA

LE FORESTE: perchè sono essenziali?

Le foreste sono, per il nostro pianeta i **POLMONI DELLA TERRA**.

Il nostro Paese ha un patrimonio boschivo unico. Fornisce ossigeno, cibo, principi attivi farmaceutici e acqua dolce, contrasta la desertificazione, aiuta a prevenire l'erosione del suolo, funge da deposito naturale di carbonio e svolge un'importante funzione per la stabilizzazione del clima e il surriscaldamento globale.

68.000

ALBERI ABBATUTI al giorno

l'equivalente di 50 campi da calcio.

2,3milioni

 di km²

DANNEGGIATI DI FORESTA

nel 2013, a causa del taglio indiscriminato ma anche per incendi, parassiti o nell'ambito della silvicoltura programmata (che prevede tagli e nuovi rimpianti).

QUANTI ALBERI ABBIAMO IN ITALIA?

10.467.522

ettari

30%

di superficie
del territorio
nazionale

tra **4,5 e 8,8** miliardi di tonnellate

di CO₂

eliminati secondo l'ONU
ogni anno se si
continua così

REGIONI PIU' COLPITE

CAMPANIA

SARDEGNA

CALABRIA

REGIONI CON PIU' ESTENSIONE DI AREA BOSCHIVA



PIEMONTE



UMBRIA



EMILIA ROMAGNA

REGIONI CON MENO ESTENSIONE DI AREA BOSCHIVA



TRENTINO
ALTO ADIGE



VAL D'AOSTA

SEEDS BOMB



per una LOTTA BIOLOGICA

Ingredienti:

- 1 Terriccio
- 2 Acqua
- 3 Mix di semi

Come realizzarli:

Mischiare il terreno con i semi. Aggiungere acqua quanto basta per amalgamare il tutto fino ad ottenere un composto omogeneo. Formare una pallina con una piccola porzione di impasto nel palmo della mano.

SAPONI BIODEGRADABILI



Ingredienti:

- 1 1000 gr olio di oliva
- 2 126 gr di soda caustica
- 3 300 gr acqua o 300 gr di tisana.

Come realizzarli:

Munitevi di guanti, mascherina e occhialini di protezione. Non inalate i vapori che emana la soda caustica è molto pericolosa. In una pentola di acciaio, mettete l'acqua, versarci dentro la soda caustica piano piano (MAI il contrario). Fate attenzione alla temperatura altissima!! Mescolate piano, affinché la soda si scioglia poi mettete a fare raffreddare fino a 45°, nel frattempo scaldate i grassi fino a 45°, a questo punto versate l'acqua con la soda sciolta nei grassi, con un minipimmer ad immersione frullate bene (attenzione a tenere l'attrezzo in fondo alla pentola e non in superficie perchè rischierebbe di fare schizzi e vi scotterete) il sapone così è caustico quindi molto pericoloso! Fate girare bene fin quando noterete che in superficie si formerà il cosiddetto nastro, cioè una pellicina. Aggiungere erbe essiccate tritare, eventuali olio essenziali, farina gialla se volete un sapone scrub. Versate poi il tutto con l'aiuto di un mestolo negli stampi, e fate raffreddare!

IN AZIONE!



“La vera forza, nel suo concetto più ampio, è una sintesi fisica e morale. Risiede non solamente nei muscoli, nella potenza cardiaca, nella destrezza, ma prima di tutto nell’energia che l’utilizza, nella volontà che la dirige, nel sentimento che la guida”.

Georges Hébert





HEBERTISMO E SUPER EROI

Sapete cos'hanno in comune Flash, Spiderman, Superman e Capitan America? Probabilmente risponderete: la calzamaglia. Sì, anche questo è vero, ma la caratteristica più evidente è che tutti e quattro sono **supereroi**. Prendiamo in considerazione Batman e Ironman: cosa accomuna, invece, questi due personaggi (disponibilità economiche a parte)? Loro sono dei semplici **eroi**.

La differenza principale tra supereroi ed eroi è che i primi possiedono dei super poteri che li rendono i migliori in alcuni ambiti: Flash corre più veloce di qualsiasi altra persona al mondo, Spiderman si arrampica sugli edifici come nessun altro sa fare e Superman, invece, può volare. In tutte le loro **imprese** fanno sempre affidamento su quella caratteristica in cui eccellono.

Gli eroi, invece, non sono nient'altro che **semplici esseri umani**, mediocri (per modo di dire) in tutti i campi e non possono fare affidamento su nessuna abilità particolare, ma **sono versatili**.

È proprio grazie a questa versatilità che l'essere umano è riuscito a posizionarsi così in alto nella catena alimentare e sopravvivere fino ai nostri giorni.

MENTE, CORPO, SPIRITO

La parola d'ordine per un eroe è **"equilibrio"**, in particolare tra tre aspetti: abilità, forza e desiderio, o meglio **mente, corpo e spirito**. Ecedendo in uno qualsiasi dei tre, sbilancerai di conseguenza gli altri due. Ci si può lanciare in azione con le più nobili intenzioni di spirito, ma non si andrà molto lontano senza un solido repertorio di

abilità tecniche e un arsenale di forza, agilità e resistenza. Si può essere i più muscolosi della propria squadriglia, ma se non si sa come utilizzare al meglio la propria forza e non la si vuole mettere a disposizione di qualcuno, si è decisamente poco utili.

Questi pensieri furono elaborati un bel po' di anni fa da **Georges Hébert**, il cui nome lascia facilmente intuire la provenienza francese. Coetaneo del nostro amato B.-P., ufficiale della marina militare francese, **ideò un metodo eccezionale e innovativo per sviluppare le doti di eroe** che sono in ognuno di noi. Per Georges Hébert, dunque, quando si parla di **mente** si intende tutto il bagaglio di conoscenze tecniche, l'atteggiamento, l'attitudine e le **caratteristiche tipiche dell'uomo d'azione**.

Per **corpo** si intendono la forza e l'abilità fisica. Un eroe, si sa, deve avere forza almeno per



due persone se vuole riuscire a salvare qualcuno da un pericolo (nei prossimi numeri di Avventura, vedremo che questa forza deve essere versatile e prevedere una preparazione nelle dieci famiglie di esercizi naturali). Lo **spirito** di un eroe, infine, è la volontà di **usare le proprie capacità e la propria forza per fare del bene e aiutare gli altri**.

ESSERE FORTI PER ESSERE UTILI

Il metodo di allenamento creato da Georges Hébert, conosciuto da tutti come **"hebertismo"**, è

entrato a far parte del nostro repertorio di competenze in quanto **si sposa molto bene con la filosofia scout** del fare del proprio meglio per essere sempre pronti a compiere la Buona Azione. Il motto dell'hebertismo è: **"essere forti per essere utili"**, tanto agli altri quanto a sé stessi. Questo slogan ci suggerisce come l'obiettivo dell'essere in forma non sia quello di superare la prova costume (che comunque non dispiacerebbe!), bensì quello di **essere una persona su cui poter contare**, su cui gli altri possano fare affidamento nel momento del bisogno.

Lo stesso B.-P. ci ricorda come

uno scout possa essere una persona passabile in un salotto, ma indispensabile in un naufragio. Mettere al servizio degli altri la propria competenza può significare molte cose: dal saper trasportare per lunghe distanze un compagno con una caviglia slogata, al saper sollevare sulle proprie spalle un amico che deve fare una legatura a due metri e mezzo di altezza; dal salvare qualcuno che sta affogando, al sapersi arrampicare su un albero per recuperare un pallone incastrato tra i rami; dall'aver il coraggio di affrontare un passaggio difficile durante un'escursione in montagna, al saper mantenere la calma e avere sangue freddo durante un'emergenza.

IL METODO NATURALE

L'hebertismo è chiamato anche *metodo naturale* e ciò non lascia alcun dubbio sul fatto che utilizzarlo per diventare forti sia, per noi scout, una scelta più che appropriata.



L'aggettivo "naturale" sta a indicare, innanzitutto, che **viene praticato all'aria aperta, a pieno contatto con la natura**. L'aria aperta, già di per sé, è uno strumento utile per fortificare il corpo e la mente. Basta pensare allo sforzo fisico e alla forza di volontà necessari anche solo per una semplice camminata sotto la pioggia, in mezzo al fango o d'inverno sulla neve fresca. Pensiamo, inoltre, alla differente qualità dell'aria che si può trovare in una palestra chiusa e quella in un bosco o in un'area verde. Se poi si aggiunge la presenza del sole, non c'è molto altro da dire.

Il metodo naturale è anche una filosofia di vita caratterizzata dall'amore e dal rispetto per la natura. Infatti, ristabilire il contatto con la natura, riscoprire le condizioni di vita naturali ed **esercitare i movimenti per cui il nostro corpo è stato "progettato"**, utilizzandoli per il nostro sviluppo, sono aspetti basilari dell'hebertismo.

Per utilizzare le parole del suo fondatore, il metodo naturale non è solamente un metodo di allenamento, ma è un vero e proprio stile di vita e un modo di concepire la propria esistenza in accordo con la natura; può essere infatti pensato come la ricerca e l'acquisizione dell'equilibrio in tutti gli aspetti della vita, l'armonia con la natura è di fondamentale importanza.

MUOVITI, NON STARE A GUARDARE!

Qual è la prima (e la più semplice) cosa che possiamo fare con l'hebertismo? Beh, stare fermi,

ovviamente! Ma stare fermi può essere fatto in molti modi. Uno di questi spicca per il fatto di essere **la posizione di riposo più naturale per l'essere umano**: lo squat (che in inglese significa "accovacciamento").

Sì, certo, è anche la posizione più comoda per fare i propri bisogni al campo estivo, ma questa posizione ha innumerevoli vantaggi e permette, oltretutto, di riuscire a tornare in piedi e a passare all'azione in meno che non si dica.

Se **manteniamo questa posizione per una decina di minuti al giorno**, non per forza

consecutivi, otteniamo notevoli benefici, tra cui il sollievo da un eventuale mal di schiena, il rafforzamento dei glutei e dei muscoli dell'anca, il miglioramento della mobilità delle caviglie e la correzione di cattive abitudini posturali.

Fuori piove e non potete uscire a giocare e muovervi con gli amici? Niente di meglio che passare un po' di tempo in posizione di squat, ma ricordatevi di tenere i talloni sempre appoggiati a terra! **Il vostro corpo vi ringrazierà e la strada per diventare eroi potrà avere inizio!**



COMPAGNI DI VIAGGIO

Redattore? Attore? Artigiano? Mettersi in cammino per la conquista di una specialità è una delle avventure più avvincenti in reparto.

Conquistare una specialità non è solamente una sfida con noi stessi, non è solo una prova da superare, è qualcosa di più e richiede impegno e fatica, dedizione e costanza e in questo percorso siamo aiutati dalla **carta di specialità, lo strumento che consente ad ogni esploratore e guida di progettare il cammino verso la specialità, nello spirito e con lo stile dell'impresa**. Si tratta di uno strumento utile e fondamentale per avere un quadro chiaro della strada che stiamo intraprendendo e per verificare ogni singolo passaggio.

Proviamo a vedere come è fatta una carta di specialità, di quali parti si può comporre, come funziona.

Innanzitutto bisogna riportare la specialità per la quale si sta camminando, ma soprattutto il perché si è scelto di concentrarsi su questa: la conquista della specialità non è una scelta casuale, non è veloce, ma deve

essere riflettuta in base alle proprie passioni e ai propri talenti, è quindi centrale riportare le motivazioni che stanno alla base di tale scelta.

Si riportano gli ambiti in cui questa specialità potrà servirci: in reparto cosa potrò donare? E in squadriglia in quale modo riuscirò ad essere di supporto? In altre occasioni legate alla vita scout?

Come in tutte le gare che si rispettino, si parte sempre da un punto preciso per poter arrivare a tagliare il traguardo. Non conta in questo caso arrivare primo, ma sicuramente giungere a destinazione. Quindi, si evidenziano quali siano le conoscenze di partenza, le cose che già so fare riguardo alla tecnica della specialità che ho scelto: conoscenze di tipo pratico, di tipo teorico, esperienze che magari ho vissuto (ad esempio corsi di teatro o di recitazione, qualora si cammini per la specialità di attore, o esperienze nella redazione di un giornalino scolastico, per la specialità di redattore).

Troveranno posto, poi, le cose che praticamente dovrò sapere fare e, soprattutto, le azioni

concrete che devo realizzare. Bisogna ragionare su qualcosa di estremamente pratico e puntare ad almeno tre cose, così da variare il proprio campo di conoscenza e d'azione (nei nostri inserti trovi tanti spunti!).

È altrettanto importante che per ogni azione sia prevista una scadenza temporale per rendere verificabile il proprio impegno.

Nella successiva parte puoi riportare eventuali eventi a cui, autonomamente o tramite i tuoi capi reparto, hai deciso di prendere parte. Parliamo di eventi scout, come ad esempio i campi di specialità, in cui viene data la possibilità di approfondire la tecnica che hai scelto e di confrontarti con altri esploratori e guide che stanno facendo un cammino simile al tuo. Non si tratta di eventi obbligatori, ma possono contribuire a rendere più agevole la conquista della specialità.

Infine, dovrai riportare la verifica di quanto fatto evidenziando gli aspetti positivi e quelli negativi. Dovrai valutare gli obiettivi raggiunti, quelli non raggiunti e quelli che avresti potuto condurre meglio.

La carta di specialità altro non è che una fedele compagna di un viaggio particolare verso la conquista della specialità, avendo a disposizione una piccola mappa, la carta appunto, che ci consente di capire la direzione, i sentieri da percorrere e le strade da scoprire.

Allora con questa mappa iniziamo a conquistare la prossima specialità!

Buon viaggio.

Carta di Specialità



DISEGNA IL TUO GUIDONE



Data



Reparto

Nome

Sq.

Maestro di Specialità

Ho deciso di prendere la specialità di



DISEGNA LA TUA SPECIALITÀ

Perché _____

Riuscìro' a prenderla entro

il ___/___/___

DISEGNA IL SUO VOLTO

conoscenze e capacità' attuali:

VERIFICA

Aspetti positivi:

Aspetti negativi:

Azioni concrete da fare Entro

1

2

3

4

dove potevo far meglio?

IL GUSTO GIUSTO

Vi dico una cosa: la cucina italiana è una delle migliori al mondo! E non lo dico perché sono italiana, ma perché crescendo ho avuto l'occasione e la fortuna di viaggiare e incontrare molte persone di altri Paesi che mi hanno fatto conoscere i loro piatti e, anche se amo cambiare cucina, che vi devo dire... ora che vivo all'estero, se non mangio della buona pasta almeno una volta a settimana, ne sento la mancanza.

Ammetto che ho un debole per la cucina indiana e thailandese, con il loro equilibrio di spezie, quel tocco sempre piccante e quella nota dolce che arriva alla fine del piatto... insomma, semplice poesia!

Passiamo ai nostri fratelli americani, amanti di qualsiasi cosa si possa friggere (dunque tutto) e sulla quale possiamo mettere sopra qualche salsa o qualche glassa: chi può dire che non sia buono? Sul fatto che, però, non sia molto salutare mangiare così tutti i giorni siamo ugualmente tutti d'accordo!

Cosa posso raccontarvi ancora? Di quando sono andata a cena da un mio amico etiopese! Appena ci siamo seduti a tavola hanno servito un enorme unico piatto al centro della tavola e il loro pane tipico che, per farvi capire, ha la forma delle nostre piadine. Ciascuno mangiava dal piatto centrale servendosi del pane come posate. Certo, all'inizio non ci si sente molto a proprio agio, ma, alla fine della cena, si fa parte della famiglia e ho talmente amato l'esperienza che l'ho riproposta alla mia Alta squadriglia, una volta rientrata a casa. Insomma, se avete l'occasione, assaggiate le cucine diverse dalla vostra, anche se magari non vi ispirano, o pensate che possano non piacervi, perché, credetemi, a volte nascondono dei gusti indimenticabili.



pollo al curry

Ho una zia indiana e cresciuta mangiando i piatti della sua infanzia. Uno dei miei preferiti, e forse il più conosciuto qui in Europa, è il pollo al curry.

Ecco la ricetta giusta per una squadriglia:

INGREDIENTI:

- ✓ 800 grammi di petti di pollo
- ✓ 1/2 limone e un pezzetto di zenzero
- ✓ 1/2 cucchiaino di cumino
- ✓ 1/2 cucchiaino di cardamomo
- ✓ 1/2 cucchiaino di curcuma
- ✓ 1/4 cucchiaino di semi di coriandolo
- ✓ 1/2 cucchiaino di peperoncino
- ✓ Un pezzetto di radice di zenzero
- ✓ 2 spicchi di aglio
- ✓ 1 cipolla
- ✓ 250 grammi di passata di pomodoro

PREPARAZIONE:

- Tagliate il pollo in pezzetti non troppo grandi e mettetelo in una gavetta con il succo del limone e lo zenzero pelato e a pezzetti; lasciatelo marinare dai 10 ai 30 minuti.
- Su una padella mettete un po' d'olio, le spezie e fate tostare per qualche secondo (tostare non vuol dire carbonizzare!).
- Aggiungete la cipolla a fettine sottili e cuocete per circa 5 minuti; aggiungete poi l'aglio tritato e cuocete ancora due minuti.
- Aggiungete la passata di pomodori e fate addensare la salsa.
- Aggiungete il pollo ben asciugato dalla sua marinatura e fate cuocere per almeno 15-20 minuti; se vedete che la salsa si addensa troppo aggiungete un po' d'acqua.
- Assaggiate e aggiustate di sale.
- Servite con un po' di riso basmati bianco cotto in acqua con un po' di zenzero.

LO CASU MARZU!

Ho cercato i piatti più strani da raccontarvi, ho chiesto alle mie amiche cinesi e giapponesi passando per molte regioni d'Italia e devo dire che anche noi abbiamo qualcosa di strano, che magari alcuni di voi hanno assaggiato: conoscete lo Casu marzu?

È un formaggio ricco di proteine, con la particolarità di essere pieno di larve vive che "danno sapore" al formaggio una volta spalmato sul pane.

Che dite, è solo la scoperta di una squadriglia che ha riaperto le tende in settembre ed aveva dimenticato lì i calzini sporchi dell'uscita?



QUELLO CHE CI TIENE INSIEME



Il Consiglio della Legge

Cosa ci tiene insieme? Chissà se ce lo siamo mai chiesto. Sicuramente la Promessa, che ciascun componente del reparto ha fatto, e poi l'uniforme, ad esempio. Ma soprattutto tante avventure che abbiamo condiviso con la gioia e con la fatica e che molto spesso ci hanno dato grandi soddisfazioni. Ma c'è una cosa che ricordiamo nei momenti più importanti: la Legge scout. **Perché se la Promessa ci indica la direzione da seguire, la Legge ci dice come farlo.** Ed è per questo che in ogni occasione utile e necessaria, tutto il reparto è chiamato a partecipare al Consiglio della Legge. Intorno a quelle brevi dieci frasi, infatti, è racchiuso il sentiero di ciascun esploratore e guida; alla luce di quella legge che liberamen-

te abbiamo scelto di seguire, ci sono i nostri impegni. La cosa bella del Consiglio della Legge? È come se fosse un piccolo parlamento in cui non si vota, però. Si ascolta l'altro che racconta delle imprese a cui ha partecipato, ciò che ha fatto e ciò in cui non è riuscito, ciò che sogna e ciò che vorrebbe fare. Lo si ascolta e lo si consiglia, lo si incoraggia. Ciascu-

no con le sue esperienze può aiutare un altro membro della comunità a guardare ciò che da solo non riesce a guardare. E quale miglior *luogo* e occasione per prendere le decisioni più importanti del reparto? Se per pensare alla cosa migliore da fare, lo facciamo ricordando i dieci articoli della legge scout, sicuramente prenderemo, insieme, la scelta giusta.





AH, I COLORI!

I colori primari sono: **rosso**, **giallo** e **blu**; si chiamano primari perché non possono essere generati dagli altri colori.

I colori secondari sono: **verde** (giallo+blu), **arancione** (rosso+giallo) e **viola** (rosso+blu). I colori complementari sono colori che affiancati hanno un forte effetto di contrasto, ciascun colore secondario è complementare del primario che NON è stato usato per ottenerlo: il viola ha come complementare il giallo, il verde ha come complementare il rosso, l'arancione è complementare del blu. Un tetto di tegole sembra rosso da vicino, grigio-azzurro da lontano; accade perché le particelle d'acqua sospese nell'atmosfera rifrangono le onde più corte (blu-violetto).

Quando un elemento è lontano, gli strati d'aria si frappongono fra esso e i nostri occhi: più è lontano e più il suo colore sarà simile a quello del cielo.



ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ



ALPINISTA
ARTIGIANO
DISEGNATORE

**“E le gioie semplici
sono le più belle,
sono quelle che alla fine
sono le più grandi”**

(San Francesco)

SITUAZIONI COMICHE: ROBA DA COMICSI!



Sono innumerevoli le situazioni divertenti delle vostre avventure scout, questo è tutto materiale utile per farne un fumetto, i cui protagonisti siete voi!

Prima cosa: disegnate una cornice a bordo del foglio (la storia si deve svolgere dentro quei limiti), fate quindi uno schizzo a matita (storyboard) con la successione principale delle immagini della storia che volete raccontare.

In un secondo momento disegnate i dettagli, dopo di che, i contorni: con china a pennello o con pennarello a punta fine.

Non dimenticate le nuvolette per quelle belle parole onomatopoeiche così sonore da far gridare il foglio!



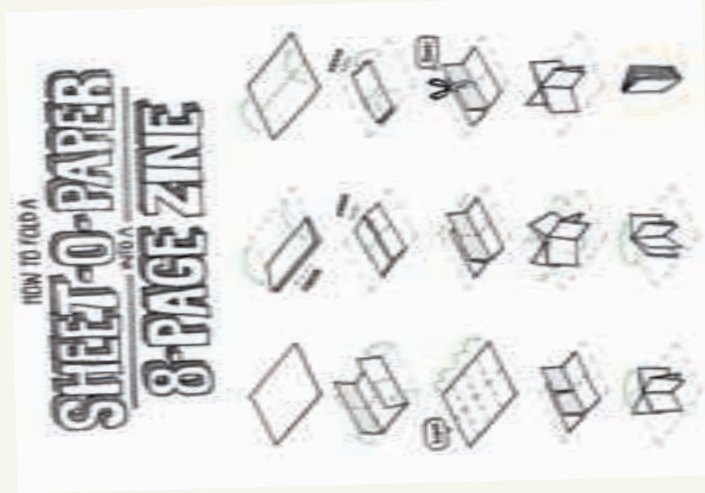
TEMPO DI FANZINE! FAN + MEGACZINE



In uscita spesso si portano con sé uno o più fogli con le letture dei momenti comunitari o della Messa e i testi per i canti. Voi disegnatori potrete stupire tutti con un libricino dal formato inedito e veloce da realizzare: per il prototipo partite da un foglio A3 (29,7 cm X 42 cm), piegatelo a metà in larghezza, riapritelo e piegatelo a metà in altezza; a questo punto, di nuovo a metà, piegando sul lato più lungo.



Ricaverete otto rettangoli, che costituiranno ciascuno una pagina. Con un taglierino fate un taglio centrale, che separerà i lati corti dei quattro rettangoli centrali. Una volta operato questo taglio potrete ripiegare il foglio come più vi ispirate! Scoprirete che ci sono moltissime combinazioni. Dedicate ciascuna pagina a testo (se siete pigri anche il collage va bene) e illustrazioni, realizzatele solo con un colore, magari con un pennarello nero a punta grossa, fate le fotocopie per il vostro reparto, tagliate, piegate e...wow, questa è proprio una fanzine!



ALPINISTA



Non c'è nulla di più incantevole nel vedere un paesaggio dall'alto. Spesso nella nostra vita abbiamo provato questa emozione e sicuramente chi più di altri vive questi momenti è chi si avventura, con pochi mezzi a disposizione, sulle alte cime.

Chi pratica questo genere di attività viene chiamato alpinista, da Alpi, le nostre montagne.

Per essere buoni alpinisti si deve essere allenati e, aggiungerei, **ben preparati**. È assolutamente inappropriato affrontare la montagna senza la dovuta preparazione.



FRA AQUILE E STAMBECCHI

Quante volte leggiamo sui giornali di persone soccorse in alta quota senza la necessaria preparazione? Non parlo solo di quella fisica, intendo riferirmi anche a strumenti e attrezzature che sono essenziali se non vogliamo mettere a rischio la nostra vita e quella di chi, in caso estremo, viene chiamato a soccorrerci.

Un vero alpinista si attrezza con quello che serve per far sì che l'esperienza che si accinge a vivere sia e resti un bel ricordo e non diventi una tragedia.

Poi in montagna capita l'inconveniente anche ai più esperti, ma questo fa parte del gioco: sempre quando si sfida la natura c'è una piccola incognita che potrebbe mandare tutto all'aria, la prima di queste è sicuramente il tempo meteorologico.

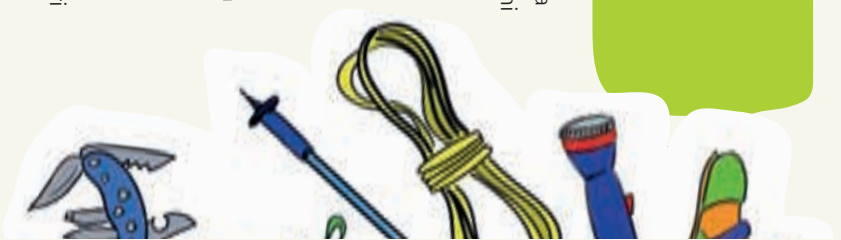
Prima cosa che deve conoscere l'alpinista: l'attrezzatura.

Un bravo alpinista conosce e sa valutare quali sono gli indumenti necessari all'avventura che si accinge a vivere.

Si devono conoscere i tipi di calzature adatti a quello che si deve affrontare: per una camminata ad alta quota ci vogliono gli scarponi, un po' alti, che proteggano la caviglia, le scarpe da trekking non vanno bene; lo stesso se dobbiamo impegnarci in una ferrata.

Se invece ci si deve arrampicare sulla roccia sono più indicate le scarpette aderenti con la suola in gomma. Diverso se l'arrampicata prevede una parete di ghiaccio: lì sarà importante avere a disposizione, oltre agli scarponi, anche ramponi e piccozza. Pile, guanti e calzettoni di ricambio dovrebbero essere nello zaino, mentre la giacca dovrebbe essere in goretex o altro materiale impermeabile e traspirante. Tutti gli indumenti che tengono caldo ma non fanno respirare la pelle provocano un accumulo di sudore che poi, per le basse temperature, ghiaccia, provocando danni alla salute. Ho parlato di guanti e calze perché è importante proteggere le estremità, che sono le prime a rischio congelamento.

Non va dimenticato il berretto, per proteggere la testa in modo adeguato. Infine ricordiamoci degli occhiali da alta quota: in montagna il sole è più aggressivo e i riflessi della neve o del ghiaccio sono dannosi per gli occhi.



DISEGNA QUEL CHE VEDI



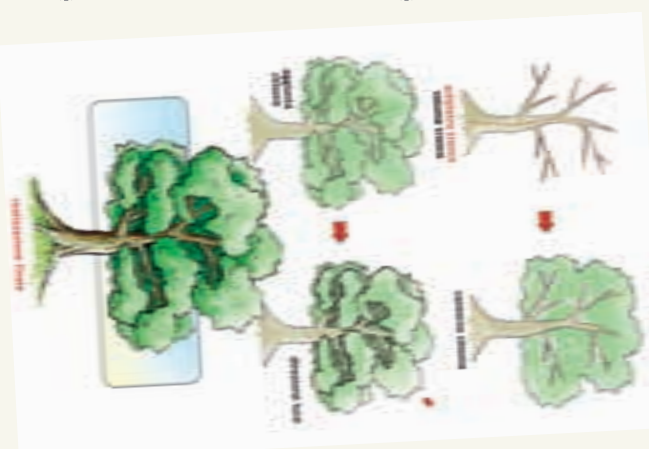
Per cominciare, disegname gli oggetti di uso comune che capitano sott'occhio: la caffettiera, una lampada, una sedia, ma anche persone, la prof. mentre interroga il vostro compagno (dopo non mostratele il ritratto) o i vostri squadrighieri!

Ma ancor più bello, in quanto scout, è disegnare all'aria aperta. Anche in questo caso i soggetti possono essere vari: una pigna o una foglia, o un paesaggio.

Vi accorgete poco a poco della crescita del vostro spirito di osservazione, esercitandovi a guardare, sempre più attentamente, tutti i particolari che vorrete riprodurre sul taccuino.

Un vecchio motto dice che il tempo trascorso a guardare il soggetto che state riproducendo dev'essere doppio rispetto al tempo che dedicate a guardare la vostra mano muoversi sul foglio.

Un trucco per aiutarsi con le proporzioni è quello di distendere il braccio davanti a sé tenendo la matita in verticale, e segnare con il pollice la misura proiettata sulla matita. Questa misura corrisponderà a una misura che voi riporterete sul foglio e si ripeterà un numero di volte corrispondente, sia sul soggetto che sul disegno, in scala.





DISEGNATORE



C'è chi dice: non so disegnare, sono negato! Spesso a parlare è la paura di fare brutte figure. Certo, ciascuno è libero di scegliere se disegnare o meno e quindi impegnarsi per altre specialità, però alcuni dicono così e invece gli piacerebbe disegnare. Come sempre ci sono i talenti, ma ancora di più è il lavoro per coltivarli e lasciare che fioriscano... per cui disegnatel! Il disegno è il materiale primordiale delle idee, il disegno può essere spada, scudo, cannocchiale o microscopio, e arriva sempre il momento in cui mancano le parole o sovrabbondano!



A completamento dell'attrezzatura non possono mai mancare i vari presidi di sicurezza: le corde! Sono particolari, hanno molta resistenza soprattutto agli strappi e per questo sono abbastanza elastiche.

Non è una cattiva abitudine legarsi agli altri compagni anche quando si percorrono sentieri in quota.

La corda non esiste da sola senza l'utilizzo di una imbragatura, che può essere di vari tipi e forme: va scelta quella più adatta alla performance che ci aspetta. A completare il corredo ci sono: moschettoni, vari tipi di chiodi, discensore, magnesio per l'arrampicata su roccia e, come abbiamo già detto, piccozze e ramponi da ghiaccio. Se si prevede di incontrare neve fresca è buona cosa avere con sé anche le racchette da neve o ciaspole.



Quindi è indispensabile conoscere:

- ABBIGLIAMENTO**
- ATTREZZATURA E SUO USO**
- PRINCIPALI NODI**





PER ANDARE DOVE DEVO ANDARE...

Altra caratteristica importante dell'alpinista è la capacità di orientamento e la conoscenza della meteorologia.

Per poter fare un'escursione o una scalata in tutta sicurezza si deve sapere dove si è, dove si vuole andare e soprattutto se le condizioni atmosferiche ce lo consentono.

In montagna il tempo cambia molto velocemente e, nel malaugurato caso in cui si fosse sorpresi da una tormenta, si deve essere in grado di chiedere aiuto dando una posizione corretta a chi ci deve venire a cercare.

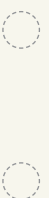
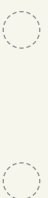
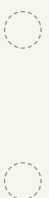
Per questo si deve essere capaci di leggere le carte topografiche, usare la bussola e gli altri strumenti classici della topografia.

In caso di scalata si può valutare quale sia la parete migliore con una carta della zona su cui sono riportati i anche sentieri per avvicinarci al punto di attacco.

Grazie a una carta e alla bussola si può determinare con una certa precisione il luogo in cui si è.

Per fare questo dovete individuare sulla carta due punti precisi che vedete nel panorama: si chiamano punti cospicui. Ipotizziamo: la cima di un monte di fronte a voi e il campanile di una chiesa giù a valle. Calcolate l'angolo azimut tra voi e i due punti scelti. Poniamo il caso che la cima della montagna sia a 90° da voi, vuol dire che voi siete a 270° dalla cima. Tracciate sulla carta partendo dal monte una linea retta con 270° di angolo. Fate lo stesso con il campanile. L'incrocio di queste due linee determina il punto quasi preciso in cui voi vi trovate: ci può essere una piccola differenza, ma vi potete fidare di questa rilevazione.

Naturalmente tutto questo è inutile se vi siete avventurati in montagna senza aver controllato le condizioni meteo e se non siete in grado di valutare il cambiamento di queste. Quindi consultare i bollettini prima è una buona cosa, ma essere in grado di "leggere" i cambiamenti è meglio.



INGARTAPESTATI



La cartapesta è facile da realizzare e può essere impiegata per ricoprire le superfici o per creare elementi solidi. Spesso si usa nell'artigianato e nel bricolage per ricavarne sculture, ciotole, bambole e marionette. La superficie è semplice da dipingere e ti permette di usare colori chiari per creare disegni con varie fantasie. Esistono due tecniche: la carta a strappo (quella usata comunemente) e la classica cartapesta. Di seguito troverete le indicazioni per realizzare la carta a strappo. Durante il procedimento appoggia dei giornali per mantenere pulita la superficie.

MATERIALE NECESSARIO

- Una ciotola o un grosso contenitore
- Colla vinilica o per carta da parati
- Acqua
- Pennello
- Giornali non plastificati

Inizia col ritagliare lunghe strisce di giornali di larghezza circa 2,5 cm... strappa liberamente. Versa due parti di colla bianca e una di acqua in una ciotola. Se hai una colla forte(colla in polvere), mescola una parte di colla e una di acqua. Usa un pennello, un cucchiaio o un bastone per amalgamare gli ingredienti fino a ottenere una consistenza liscia. Prendi come base un palloncino, un cartone o una figura modellata. Puoi anche unire due oggetti con la cartapesta per formare una creazione originale! Il composto coloso si attaccherà a qualsiasi cosa. Intingi una striscia di giornale nel composto coloso, toglilo l'eccesso di collante e sistema la striscia sulla superficie da rivestire. Spianala usando le dita o un pennello. Cerca di rimuovere tutte le pieghe e i rigonfiamenti possibili: devi avere una superficie liscia per poterla dipingere e decorare. Sistema l'oggetto ad asciugare su una superficie ricoperta da giornali. Non toccarlo fino a quando sarà asciutto, pronto per essere dipinto.





INTAGLIAMO LE POSATE!

Chiedendo a un artigiano quale ciocco, radice, o ramo utilizzare per farne un oggetto mi rispose: «io in quel pezzo di legno ci vedo un cucchiaino, una ciotola, una statuina... mi basta solo togliere tutto quello che c'è intorno ed ho ottenuto quello che volevo».

In fin dei conti, detto così, appare davvero semplice... E lo è davvero!

C'è bisogno però di possedere alcune conoscenze basilari di natura botanica, qualche attrezzo di facile reperibilità e poi un po' di pazienza.

Come possiamo costruire delle posate in legno?

C'è bisogno di un pezzo di legno morbido, come tiglio, betulla, nocciolo, ciliegio e non duro come ulivo e quercia; non resinoso o pericoloso, come pino, tasso, robinia e oleandro. Dovendo intagliare un cucchiaino ci servirà un ramo del diametro di 5-7 cm e lunghezza 10-15 cm.

Spaccalo a metà nel senso della lunghezza e traccia sulla parte piatta ottenuta il disegno del cucchiaino.

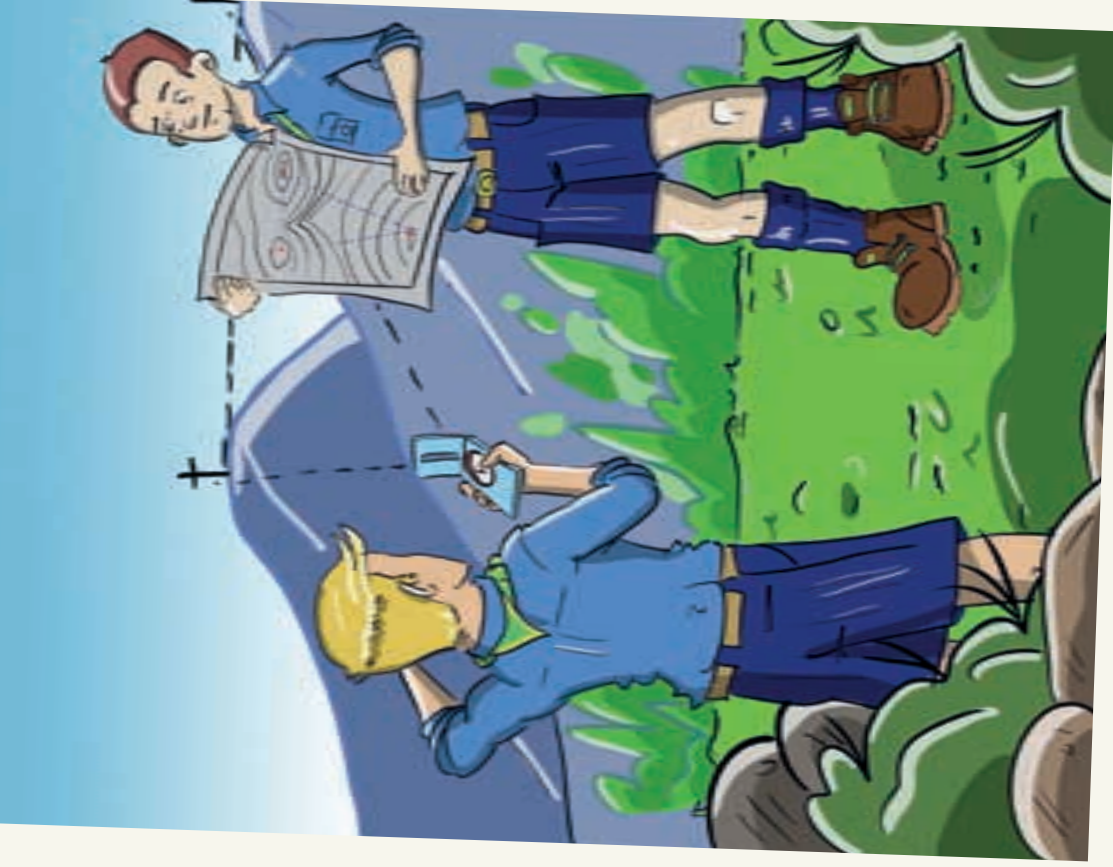
A questo punto non serve altro se non una buona dose di pazienza e qualche attrezzo adeguato: un coltellino ben affilato, qualche sgorbia per legno con il tagliente curvo, un coltello curvo.

Una volta fatto il disegno non dovremo far altro che eliminare tutto il legno in eccesso, piano piano, con i nostri attrezzi.

Il procedimento descritto può essere utilizzato per intagliare forchette, tazze o tutto ciò che la tua mente può sognare!

MATERIALE NECESSARIO

- Un pezzo di legno
- Coltello ben affilato
- Sgorbie per legno
- Coltello curvo



In caso di indecisione è bene abbandonare l'escursione e tornare a valle. Una notte in quota senza riparo non è da augurare a nessuno.

Quindi è indispensabile conoscere:

NOZIONI DI TOPOGRAFIA E ORIENTAMENTO
NOZIONI DI METEOROLOGIA



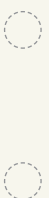
ARTIGIANO



Ti appassionano le tradizioni? Sei una persona creativa e ti piace creare oggetti belli e utili? Ti basta il tuo fidato coltellino per risolvere il 95% dei problemi al campo? Se hai risposto Sì a queste tre domande in te c'è lo spirito giusto per conquistare la specialità di artigiano! Mi piace vedere un artigiano come un artista che guarda non solo alla bellezza delle sue opere, ma anche alla loro utilità nel quotidiano. Se nei tuoi progetti c'è la conquista di una competenza come Mani Abili, Trappeur o Pionieristica, le tecniche artigiane costituiscono una buona base di partenza per acquisire conoscenza, praticità e manualità.

Pensa bene agli attrezzi che userai: a come inavvertitamente ti possono ferire e a come proteggerli. Tieni sempre a portata di mano occhiali protettivi, guanti sia in lattice che anti taglio e mascherina, ma soprattutto usa attenzione e buon senso.

Non ti scoraggiare se non riesci subito in quello che fai: la manualità per crescere ha bisogno di tempo. Nel caso fatti aiutare le prime volte, magari da chi dell'artigianato ne ha fatto un mestiere.



PORTACANDELE TIFFANY



La tecnica Tiffany si presta bene alla realizzazione di piccoli oggetti come questo portacandele:

MATERIALE NECESSARIO

- Progetto su cartoncino
- Lastre di vetro colorate
- Forbici per *copper foil* a tre lame, sostituibili con delle forbici normali o con un taglierino
- *Copper foil* (nastro di rame adesivo largo 5-6 mm)
- Saldatore, barre di stagno e acqua calda
- Tagliavetro
- Pietra per levigare

Ritagliamo il modello per creare delle dime. Le forbici per *copper foil* durante il taglio lasciano uno spazio di 1mm fra le parti tagliate, quindi se non hai tali forbici, ricordati di tagliare 1 millimetro in più lungo i bordi. Utilizza le dime per tracciare le linee di taglio sui vetri.

Con la tagliavetro incidi il vetro sulle linee disegnate e poi batti in maniera decisa sotto la linea tracciata fino a che il vetro non si spezza.

Con la pietra abrasiva smeriglia i bordi cercando di lisciare il più possibile i tagli, quindi pulisci accuratamente con alcool o uno sgrassatore. Applica il nastro di rame.

Assembliamo il portacandele accostando i vari pezzi. Spennelliamo l'acqua calda sul nastro di rame e saldiamo i pezzi fra loro, coprendo tutto il nastro di rame e cercando di ottenere un cordone di saldatura il più possibile liscio. Se vuoi evitare il taglio del vetro, potresti procurarti degli scarti di lavorazione e limitarti alla smerigliatura e saldatura dei pezzi.





Le tradizioni

Il Consiglio della Legge è uno, ma se provate a chiedere in giro vi sembrerà che sia sempre lo stesso. È uno perché gli argomenti su cui è chiamato a discutere sono uguali in tutti gli altri reparti d'Italia; quello che cambia è la forma. Curate l'animazione, così da non farlo diventare un *parlatoio* serio ma una delle tante avventure che viviamo, perché è un momento di gioia in cui è vero che ci verifichiamo, ma soprattutto aiuta ciascuno di noi a crescere.

Verifica degli impegni e delle mete

Il sentiero di ciascun E/G non è mai una via asfaltata. Un po' perché amiamo la natura, un po' perché un sentiero è quello che meglio rappresenta il percorso di ciascuno. Molto spesso è in salita, in mezzo alla montagna, tra gli alberi. Per affrontarlo ci vuole carattere e la giusta attrezzatura, altrimenti alla prima difficoltà si torna indietro. Ma anche con la migliore attrezzatura bisogna fare attenzione, perché c'è sempre qualche imprevisto. I cartelli che lo indicavano scompaiono, la cartina è vecchia e non ricalca il sentiero attuale. Un albero caduto ci costringe a cambiare il percorso. Sembra quasi la storia di una vita vissuta a pieno. Ed è proprio per questo che il Consiglio della Legge è

un'occasione preziosa per raccontare il proprio sentiero all'interno della vita di reparto.

Una verifica è importante se parte oggettivamente da ciò che abbiamo vissuto, senza nascondere niente, arricchita dal racconto di ciò che gli altri avranno sperimentato nel loro cammino. Perché ricordate: non esistono mete raggiunte e impegni realizzati all'interno della propria stanzetta; non esiste, cioè, la nostra crescita sognata e concretizzata se non viene condivisa con gli altri componenti del reparto.



I DISTINTIVI REGIONALI

Storia e significati... 1ª puntata!

Inizia da questo numero una carellata sui nostri distintivi regionali che contengono indicazioni storiche ed etniche dei nostri territori, ricchi di storie e di realtà, anche molto diverse tra loro, ma che vanno giustamente ricordate quali caratteristiche di tante genti, fuse in un'unica realtà nazionale.

presente nel **Parco Nazionale d'Abruzzo** (istituito già nel 1923 e allargato al **Lazio e Molise** nel 2001) con quasi un centinaio di individui. Deve il suo nome alla Marsica, area in provincia dell'Aquila, il cui nome deriva dal popolo dei Marsi che l'abitava nel 1000 a.C.

Fanno da sfondo le montagne, a simboleggiare i massicci abruzzesi più alti dell'Appennino: Majella, 2793 mt, e Gran Sasso, 2912 mt.

La scritta Abruzzo, in **bianco**, campeggia nella parte **azzurra** (che rappresenta il **mare**) dello scudo (detto **francese**, con bordo nero). Appaiono ancora due colori: il **bianco**, quale simbolo dei **monti innevati** e il **verde** per le **colline**. I tre colori sono presenti anche sullo stemma della Regione amministrativa.

In regione si contano 4150 soci Agesci e gli E/G sono 1390.



BASILICATA

Il distintivo regionale della Basilicata, che dal 1991 sostituisce il precedente, riporta lo stemma della Regione amministrativa: **quattro onde azzurre** (i quattro principali fiumi che percorrono il territorio: Agri, Basento, Bradano e Sinni) **in campo argenteo** (questa è terra di luce) **su sfondo blu** (acqua, che genera vita). In alto viene inserita la scritta **BASILICATA** in oro.

Il precedente distintivo apparteneva alla Lucania, un'area tra Basilicata e Campania, sostituito a seguito di variazioni ammi-



ABRUZZO

Nel distintivo non poteva mancare l'orso marsicano, poco più piccolo dei suoi cugini alpini,



nistrative dei confini regionali. Questo era diviso in 4 quadrati, con disegno in oro su campo

blu: in due erano presenti delle torri, simboli degli antichi dominatori Svevi e Normanni; uno conteneva una bussola, legata a **Flavio Gioia** di Amalfi, città allora compresa nel territorio lucano; nell'ultimo appariva il giglio dell'ASCI.

La Basilicata conta 1253 soci Agesci, di cui 366 sono E/G.



CALABRIA

Il distintivo venne adottato nel 2009 in sostituzione del precedente, in uso dal 1946, riportato su uno scudo di tipo sannitico

su sfondo grigio.

Contiene una simbologia attenta alle caratteristiche più significative di questa terra.

È diviso in quattro fasce oblique, da sinistra: la

prima è giallo-oro, il sole calabrese, come il bordo; la seconda e la quarta sono di colore blu e simboleggiano i mari, Ionio e Tirreno, che bagnano la regione, rappresentata dalla striscia argento, che ne ricorda la topografia e ne riporta, in blu, il nome **BRUTTIUM** (dai **BRUTII**, antico popolo della regione) con cui la Calabria era nota ai tempi di Roma. Gli altri simboli: la **croce templare**, gialla, a ricordo delle origini cristiane: la tradizione vuole che **San Paolo** proprio a **Reggio Calabria** (capoluogo) stabilì la **prima comunità cristiana** della nostra penisola; l'albero verde è il **pino laricio** tipico di questi luoghi; il **capitello dorico**, bianco, ricorda il mondo greco che qui stabilì le sue prime colonie.

In regione sono censiti 7478 soci Agesci, di cui 2499 sono E/G.



CAMPANIA

Il distintivo campano prima del 1945 comprendeva un cavallino rampante (fu terra di allevamento di pregiati cavalli fin dal tempo dei Greci) ed un delfino nel golfo di Napoli (il legame con

Una nuova rubrica con tante curiosità e indicazioni sui distintivi regionali che cuciamo sul braccio destro della nostra camicia azzurra. Cerca il tuo e scoprine l'origine!

il mare). In quell'anno si adottò quello attuale che, nella **fascia diagonale azzurra a bordi neri**, riporta la scritta **CAMPANIA FELIX** in **blu**: è il nome romano del territorio. Ai Greci questa area era apparsa ricca di ottime risorse (senz'altro abbondanza di acqua e terra fertile) e vi insediarono alcune loro colonie. Nella parte **azzurra** di sinistra c'è l'inconfondibile sagoma fumante, in **nero**, di un vulcano: il **Vesuvio (terra e fuoco)** con sotto, in **blu**, le **onde (mare)**.

I Campani si definiscono: **gente di mare** (pescatori, marinai, ecc.), **di terra** (agricoltori ed altri mestieri terrestri) e di **fuoco** (tutti!!!).

Nella **parte blu**, a destra, c'è il simbolo della **bussola** (in **azzurro**) perfezionata dell'amalfitano **Flavio Gioia**.

In Campania ci sono 9159 nostri soci, di cui 3084 sono E/G.

1, 10, 100 VIDEO!

Partiamo da un dato oggettivo e decisamente interessante. Il 69% del traffico internet mondiale è video. I video sono pure più numerosi e diffusi delle foto, lo avreste mai detto? Com'è possibile? La risposta sta nella possibilità che ha chiunque oggi di poter girare un filmato (con una reflex o un cellulare), ma anche nelle numerose tipologie di video!

Quando è nato il cinema esistevano solo film di fantasia o documentari. Poi sono arrivate le pubblicità e i reportage. Con l'arrivo

della tv i programmi televisivi e con internet ognuno può creare video, tutti diversi: pensate a YouTube e a tutti coloro che pubblicano settimanalmente contenuti video. Una vera rivoluzione!

Con le tecnologie di oggi potete fare davvero di tutto: per voi, per gli amici, per la famiglia o per gli scout.

Nei prossimi numeri di *Avventura* vi daremo qualche suggerimento per meglio sfruttare tutte le vostre potenzialità: come registi, singolarmente, in squadriglia o come collettivo di artisti.

Iniziamo con la cosa più importante, che è da sempre alla base di ogni tipo di video: **l'inquadratura**.

L'inquadratura è quella porzione di filmato che inizia e finisce tra uno stacco di montaggio e l'altro. Facciamo un esempio: inizia il film e la prima cosa che vediamo dopo il titolo è una bella montagna. La vediamo per circa 5 secondi, poi d'improvviso compare sullo schermo la faccia in primo piano di un giovane col maglione. Ecco, quei 5 secondi in cui vediamo la montagna prima di staccare su qualcos'altro corrispondono a un'inquadratura. Anche il primo piano del giovane col maglione è un'inquadratura, che finirà a un certo punto con un altro stacco. Tutte le inquadrature fatte nello stesso luogo (e nello stesso tempo) formano una scena, ma di questo parleremo più in là.

Le tipologie di video sono tantissime, proviamo a fare un po' di ordine.

LUNGOMETRAGGIO: in genere un film, di quelli che andiamo a vedere al cinema!

CORTOMETRAGGIO: un film, ma di breve durata.

WEBSERIE: una storia raccontata in più puntate, come quelle che si vedono in tv, ma questa è pensata esclusivamente per la distribuzione web.

FORMAT TV: programma televisivo che parla di qualcosa in particolare e che si sviluppa in più puntate. Oggi esistono anche format web, pensati solo per il pubblico di internet.

VIDEOCLIP: video musicale che serve per "vedere" una canzone, un brano, ecc.

VLOG: prima nasce il blog, un sito su cui un blogger può scrivere articoli, poi il vlog, un sito in cui

il vlogger può parlare di varie tematiche usando solo il video.

REPORTAGE: un video fatto per raccontare ciò che accade nella società o nel mondo, diffuso nel giornalismo, ma anche per i video di viaggi.

DOCUMENTARIO: un lungometraggio che tratta di un tema specifico, tendenzialmente in ambito culturale o scientifico, con scopo didattico oppure sociale.

SPOT: la pubblicità, che in tv dura in genere 30 secondi e nel web può arrivare anche a 60 o 90.

VIDEOARTE: video a volte piuttosto difficili da capire perchè molto astratti e artistici, ma che esprimono un pensiero o un'emozione.

STORIES: quelle di Instagram o Facebook e che raccontano di noi ogni giorno!

Possiamo dividere le inquadrature sostanzialmente in due categorie: **i campi** e **i piani**. Nei campi ha un'importanza maggiore l'ambiente, nei piani invece l'importanza è data dal soggetto. Nell'esempio di prima, la montagna era un campo, il primo piano del giovane era appunto un piano!

Campo Lunghissimo (CLL): solitamente contiene solo ambiente, senza personaggi. Utile per contestualizzare una scena (ad esempio, la montagna).

IL TRONO DI SPADE



Campo Lungo (CL): ambiente preponderante, ma si vedono personaggi e si intuiscono le azioni.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Campo Medio (CM): il personaggio si vede bene ed è ben inserito in una bella porzione di ambiente.

HARRY POTTER



Totale (TOT): è tutto in equilibrio: azione, personaggio e ambiente sono ben miscelati.

HIGH SCHOOL MUSICAL



Figura intera (FI): qui passiamo nel regno dei "piani". È presente la figura per intero e questa è più importante dell'ambiente circostante, che vediamo quel tanto che basta per inquadrare il personaggio.

MOONRISE KINGDOM



Piano Americano (PA): inquadratura inventata nei film western per mostrare le pistole sotto il cinturone: parte dalle ginocchia e arriva alla testa.

PER UN PUGNO DI DOLLARI



Mezza figura/Piano Medio (MF/PM): personaggio inquadrato dalla vita in su, l'ambiente è difficilmente riconoscibile se non lo abbiamo visto prima.

THE MATRIX



Primo Piano (PP): dalle spalle in su. Utile per entrare nei sentimenti dei personaggi e per i dialoghi.

BATMAN VS SUPERMAN



Primissimo Piano (PPP): c'è solo il volto, spesso tagliato sotto la fronte e sopra il mento. Ci fa entrare dentro il personaggio ancora di più.

PIRATI DEI CARAIBI



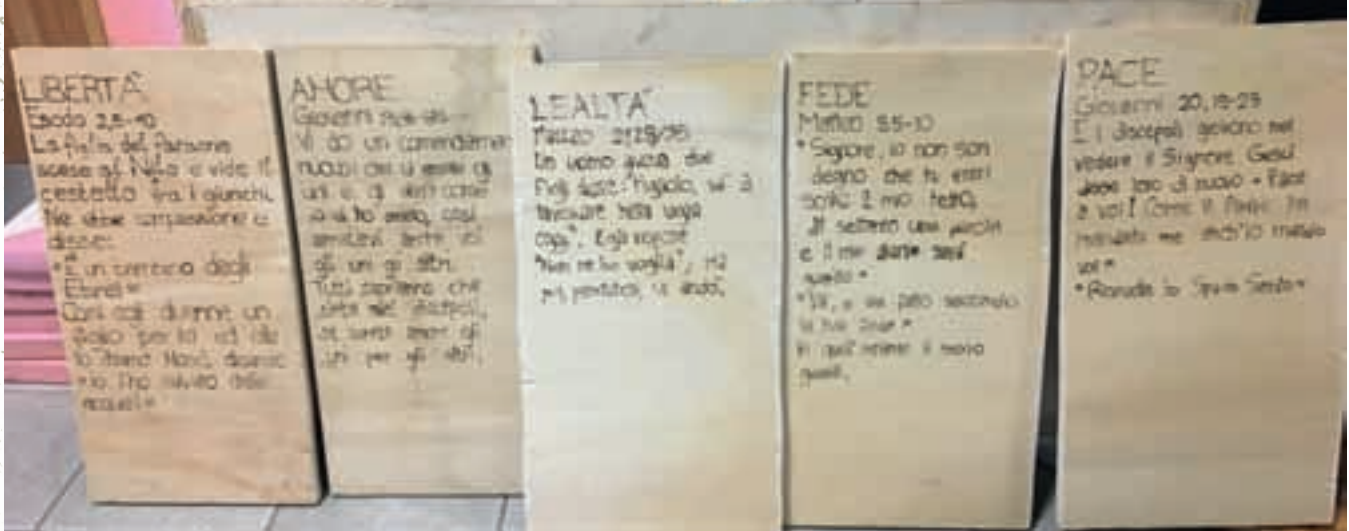
Esistono poi due inquadrature simili, che cambiano nome a seconda che vengano utilizzate su un attore o no. **Il Particolare (PART)** è un'inquadratura molto stretta su una parte del corpo: un occhio, una mano, un piede. **Il Dettaglio (DETT)** è un'inquadratura ravvicinata di un oggetto (una pistola, una chiave, l'impronta del lupo...). Queste inquadrature servono ad attirare l'attenzione su qualcosa che altrimenti sfuggirebbe allo spettatore.

Quanti di questi campi e piani conoscete? Avete già un'idea di come usarle? Nei prossimi numeri ci pensiamo insieme!

DI COSA HA **BISOGNO** L'UOMO NELLA SUA VITA?

Il nostro sentiero di fede

Ciao Avventura,
ti raccontiamo
l'impresa che
stiamo portando
avanti: la
realizzazione di un
sentiero di fede in
montagna!



Ciao Avventura, siamo il reparto Croce del Sud del gruppo Porcia 1 (PN).

Ti raccontiamo l'impresa che stiamo portando avanti: la realizzazione di un sentiero di fede nei pressi della nostra casa parrocchiale montana.

L'idea è stata lanciata da don Daniele e noi l'abbiamo prontamente accolta, sebbene un po' preoccupati: non sapevamo se saremmo stati all'altezza di un compito simile! Abbiamo scelto di intraprendere una riflessione sui **cinque bisogni fondamentali dell'uomo**, che sarebbero stati il tema delle icone che posizioneremo lungo il sentiero, accompagnate da un brano biblico da noi scelto.

Incoraggiati dai nostri capi e spronati dal don, ci siamo divisi in pattuglie: icone, sentiero, panchine, recupero materiali e pattuglia rappresentanti (quelli che vi stanno scrivendo). Abbiamo compiuto diverse uscite, anche con esperti del CAI, per ispezionare il luogo prescelto, capire che materiali utilizzare, come segnare il sentiero... e soprattutto per rimboccarci le maniche e lavorare!

Dobbiamo essere sinceri: è faticosissimo realizzare un sentiero completamente da zero. Siamo

impegnati sia fisicamente che mentalmente, perché la scelta dei bisogni e dei brani ci coinvolge in prima persona. È motivante agire in pattuglia perché ci permette di aprirci agli altri, anche a persone con cui non parliamo spesso. Lavorando e sudando insieme condividiamo, inoltre, la fatica e sorridiamo e cantiamo "anche nelle difficoltà".

Siamo davvero orgogliosi perché la nostra impresa sarà un regalo per tutta la comunità e rimarrà nel tempo.

Vi aspettiamo perché siamo sicuri che condividere questo pezzettino di strada, da noi battuto con altri reparti d'Italia, ci permetterà di confrontare amicizie, riflessioni, esperienze, tutto a contatto con il Creato!

Reparto "Croce del Sud"

I 5 bisogni per noi:

LIBERTÀ di scelta, la capacità di scegliere è la prima caratteristica che distingue l'uomo razionale da tutti gli altri animali: "Divenne un figlio per lei e lo chiamò Mosè. L'ha salvato dalle acque".

AMORE per il prossimo, l'unico comandamento che Gesù ci ha indicato per seguire la sua strada, mettersi al servizio degli altri:

"Sapranno che siete miei discepoli se vi amerete gli uni gli altri".

LEALTÀ a Dio, la caratteristica indispensabile affinché l'uomo non sia solo un individuo, ma viva in una comunità; in un clima di reciproco rispetto, noi decidiamo di giocare con le stesse regole: *"Egli rispose: "Non ne ho voglia", ma poi pentitosi vi andò".*

PACE tra gli uomini, l'unico modo per porre fine alle liti e ai conflitti, sia fisici che spirituali: *"Pace a voi! Come il Padre ha mandato me anch'io mando voi".*

FEDE, il più importante bisogno e anche il più complicato, perché riunisce i quattro precedenti bisogni e crea un legame diretto e indissolubile con Dio: *"Và, sia fatto secondo la tua fede. E il servo guarì".*

Continueremo a seguire l'impresa del reparto Croce del Sud con attesa e tanta curiosità: chissà come sarà accogliente il sentiero di fede una volta completato?! Ovviamente da loro aspettiamo le foto dell'inaugurazione del sentiero, da tutti voi che lo percorrerete altre foto che raccontino l'emozione e la preghiera!

ACQUA, AMBIENTE DA SALVAGUARDARE

Una canzone per riflettere

di Damiano Marino - foto di Roberta Becchi

La salvaguardia del Creato, la denuncia di un inquinamento sempre più diffuso con conseguenze sul clima e sulla natura, le preoccupazioni di una crescente difficoltà dell'ambiente ad assorbire la crescita incalzante della popolazione e del progresso sono purtroppo temi comuni negli ultimi anni.

Anche il mondo della musica se ne è fatto carico e parecchie sono state le canzoni di denuncia e di grido di allarme di una situazione sempre più difficile da gestire.

Nel panorama italiano dieci anni fa troviamo il tema particolarmente sentito: *Sognando Chernobyl* di Adriano Celentano (2007), *Mal di terra* di Giorgia (2007), *Sorella Terra* di Laura Pausini (2008), ma anche con-

certi legati ad azioni concrete per la salvaguardia dell'ambiente (riforestazione) come il *Safari Tour* di Jovanotti nel 2008 e ripetuto nel 2011.

Anche la Chiesa ha fatto suo questo grido di allarme e, nel 2015, papa Francesco ha scritto una lettera Enciclica dal titolo *Laudato si'*, richiamando tutta l'umanità all'importanza dell'ambiente, e di conseguenza al suo rispetto e valorizzazione. In quella occasione propose che ogni anno si celebrasse una giornata di preghiera per il Creato; quest'anno tale giornata è stata sabato 1° settembre, con un'attenzione specifica al bene dell'acqua.

Proprio il tema dell'acqua è ricorrente nelle canzoni italiane riportate sopra: dalla paura

il mondo della musica denuncia e riflette: salvare il mondo è una priorità.

dell'acqua del mare che salirà e ci sommergerà (Celentano), all'acqua stessa che davanti a questi disastri supplica pietà (Giorgia), fino ancora agli oceani e ghiacciai cantati dalla Pausini, che offre sul tema uno sguardo più ottimista.

E allora, perché non fare qualche bella **attività di squadriglia o di reparto a tema acqua**? Nel box a fianco, trovi una serie di idee.

L'ANGOLO DELLE IDEE

Natura, osservazione, topografia: misurazioni di un tratto di fiume o di costa (larghezza, profondità, velocità dell'acqua, temperatura...); raccolta campioni di flora e fauna delle vicinanze; redazione di una mappa di quel tratto.

Civitas: pulizia e raccolta materiali non degradabili (plastica, metallo), anche collaborando con associazioni di salvaguardia dell'ambiente; sensibilizzazione e conoscenza sul tema dell'acqua (sprechi, consumi quotidiani e globali, mappatura di sorgenti e acquedotti del territorio, siccità e inondazioni, guerre dell'acqua, ...).

Pioneristica, mani abili, campismo: costruzione di un ponte, di una zattera, di un mulino per produrre energia, di una tenda su palafitta.

E poi ancora giochi in acqua, veglie di preghiera, pesca e raccolta frutti della zona... senza limiti alla fantasia.



Sognando Chernobyl

Sorella terra



Mal di terra

USI PRATICI DEL FAZZOLETTO SCOUT

50 modi per utilizzare il fazzolettone in situazioni di necessità o emergenza

Nel 1° capitolo del suo *Scoutismo per ragazzi*, Baden-Powell parla dell'uniforme scout e ne illustra componenti e caratteristiche. Inizia con il caro capellone, passa quindi al fazzolettone, alla camicia, che lui definisce camiciotto, e, infine, ai calzoncini corti e ai calzettoni.

In tutto il mondo, il simbolo per il quale si riconoscono gli scout è il fazzoletto che portiamo al collo. È formato da un pezzo di stoffa a forma di triangolo isoscele (in genere la base misura tra i 50 e 60 cm); può essere però anche quadrato, come lo era alle origini dello scoutismo. I colori del fazzoletto indicano l'appartenenza al **gruppo** (dei cui valori siete testimoni con il

vostro comportamento!), ma anche ad altri organismi associativi come i **settori**, sia nazionali che regionali (campetti di specialità).

Come dicevamo, il nostro fazzolettone è la parte più caratteristica e conosciuta delle nostre uniformi, ma è anche utile per tutti quelli scopi che ora vedremo; l'E/G in attività deve sempre indossarlo: pronto per affrontare qualsiasi bisogno.

Di seguito riportiamo **50 modi alternativi di utilizzarlo** per risolvere problematiche diverse, da quelle più semplici a quelle più difficili: ricordale (potresti averne bisogno!).



PROVA AD INVENTARE TU IL CINQUANTUNESIMO E SCRIVICI PER COMUNICARCELO!

I numeri posti alla fine della riga stanno ad indicare il numero di fazzolettoni utilizzati (se più di uno) per realizzare l'impiego indicato.

USI GENERALI

1. Guinzaglio per animali (4/5)
2. In sostituzione di cappello o berretto
3. Fascia frontale antisudore
4. Realizzare un'imbracatura (3/4)
5. Corda di emergenza o di sicurezza (reparto)
6. Fagotto, per trasportare effetti personali, stile vagabondo
7. Legature per confezionare pacchi e/o legare fascine (1/4)
8. Se rosso: può venir esposto come bandierina per indicare problemi di traffico
9. Portare pesi, alla moda degli sherpa nepalesi. (Fig.1,9)

SCOUTING

10. Indica il Gruppo di appartenenza.
11. Promemoria per la B.A. (Fig.2)
12. Per fare esercizi di nodi
13. Scala di corda (reparto)
14. Fascia da braccio nei giochi
15. Fascia per bendaggio nel gioco di mosca cieca
16. Riconoscimento delle squadre nei giochi
17. Scalpo, nei giochi che lo prevedono

18. Legatura per corsa a tre gambe
19. Bandiera per trasmissioni Morse, attaccato ad un bastone
20. Bandiera per segnali in codice (dipende dal codice usato)
21. Tampone per turare una falla, in barca (dipende dalla grandezza della falla)
22. Vele, per barca (4)
23. Copri vivande
24. Tovaglietta e/o tovagliolo
25. Cintura di emergenza
26. Indumenti di emergenza (4)
27. Calzoncini da bagno
28. Grembiule da lavoro, in cucina o altro
29. calzatura di emergenza
30. Segnale di soccorso
31. Segnali di fumo

PRONTO INTERVENTO

32. Tampone per emorragia
33. Laccio emostatico
34. Benda d'emergenza
35. Sostegno per braccio rotto (5)
36. Sostegno per frattura della clavicola (5)
37. Fasciatura per distorsione alla caviglia (2)

38. Sostegno per frattura dell'anca (7-9)
39. Barella (5)
40. Imbottitura per stecche (2/4)
41. Bendaggio alla mano
42. Bendaggio alla testa
43. Bendaggi per i piedi
44. Protezione dal sole per persone ferite
45. Fasciatura per polso slogato
46. Per "presa del pompieri" (per legare le mani dell'infortunato, incosciente, e metterle attorno al collo del soccorritore, che procede avanzando su mani e ginocchia) (Fig.1,46)
47. Trasporto di infortunato, con mani legate, sulla schiena (Fig.1,47)
48. Legare caviglia infortunata a quella buona (4)
49. Fune guida per trovare l'uscita da una stanza invasa dal fumo (reparto)
50. Maschera antifumo o antigas (bagnare)

NODI

Per chiudere vi proponiamo due nodi "da fazzolettone": il primo: **Nodo promemoria per la B.A.**, è quello che ci ricorda di fare la B.A. quotidiana; una volta fatta lo si scioglie. Il secondo è chiamato **Nodo dell'amicizia**: portando il fazzolettone con questo nodo dichiarate apertamente di essere amici di tutti!

Nodo promemoria per la B.A.



Nodo dell'Amicizia

I PARCHI ITALIANI



3 milioni e mezzo di ettari. 1400 aree naturali, 1873 comuni, 630 chilometri di costa. Finalità: la conservazione delle testimonianze storiche, artistiche, archeologiche e naturalistiche. 800 musei e biblioteche, 1200 siti artistico e architettonici e 400 archeologici. Uno sconfinato patrimonio naturale.

PARCHI NAZIONALI: ecosistemi per i quali è necessario che intervenga lo Stato.

PARCHI REGIONALI: importanza naturalistica tipica di luoghi e di tradizioni locali.

RISERVE NATURALI: importanti per la conservazione delle diversità naturalistiche.

È possibile osservare gli animali più spettacolari... Il camoscio d'Abruzzo o l'orso bruno marsicano. Il lupo, il cervo, l'aquila reale, il capriolo. In Aspromonte non è difficile imbattersi in un gatto selvatico, un cinghiale, un ghiro, uno scoiattolo nero, una volpe, una faina, una martora, un tasso, un riccio o una lepre. Sul Gran Paradiso lo stambecco è diffuso in moltissimi esemplari. Camosci, marmotte, lepri, volpi, tassi, ermellini, donnole, marto-

re, faine. E rapaci, come aquila, gipeto, poiana, gheppio, sparviero, gufo reale. Uccelli, quali pernice bianca, gallo forcello, picchio verde, picchio rosso maggiore, merlo acquaiolo, pettirosso, tordo, beccafico, rampichino alpestre, picchio muraiolo. Foreste maestose: faggio in Abruzzo; in Toscana ed Emilia, le querce. Le praterie di altitudine con genziane, genzianelle, primule, ciclamini, viole, giglio rosso, il giglio martagone.

Al Sud regna la macchia mediterranea: ginestra, cisto, mirto, corbezzolo e leccio; salendo di

quota: castagni plurisecolari e abeti. Sul Gran Paradiso pioppo tremulo, nocciolo, ciliegio selvatico, acero montano, quercia, castagno, frassino, betulla, faggio, pino cembro, abete bianco, abete rosso e larice. Varietà di gigli, distese di rododendri e la rarissima stella alpina.

Segnalateci le specie che avete osservato durante le vostre uscite e che qui non sono menzionate. Attenzione però ai regolamenti dei singoli parchi e ricordate di non lasciar traccia!





DIAMO I NUMERI... PROTETTI:

572 oasi protette.

109 siti naturalistici
di interesse comunitario.

53 aree umide.

30 aree marine.

411 riserve regionali.

147 riserve statali.

152 parchi regionali.

25 parchi nazionali.

I VENTICINQUE PARCHI NAZIONALI

Abruzzo, Lazio e Molise	50.500 ettari	parcoabruzzo.it
Alta Murgia	68.077 ettari	parcoaltamurgia.gov.it
Appennino Lucano - Val d'Agri - Lagonegrese	68.996 ettari	parcoappenninolucono.it
Appennino Tosco-Emiliano	26.149 ettari	parcoappennino.it
Arcipelago La Maddalena	15.046 ettari	lamaddalenapark.it
Arcipelago Toscano	56.776 ettari	islepark.it
Asinara	5.200 ettari	parcoasinara.org
Aspromonte	64.545 ettari	parcoaspromonte.gov.it
Cilento, Vallo di Diano e Alburni	181.048 ettari	cilentoediano.it
Cinque Terre	3.860 ettari	parconazionale5terre.it
Circeo	8.484 ettari	parcocirceo.it
Dolomiti Bellunesi	31.034 ettari	dolomitipark.it
Foreste Casentinesi, Monte Falterona, Campigna	36.426 ettari	parcoforestecasentinesi.it
Gargano	121.118 ettari	parcogargano.it
Gennargentu	73.935 ettari	parcogennargentu.it
Gran Paradiso	71.043 ettari	pngp.it
Gran Sasso e Monti della Laga	148.935 ettari	gransassolagapark.it
Isola di Pantelleria	6.560 ettari	comunepantelleria.it
Majella	74.095 ettari	parcomajella.it
Monti Sibillini	71.437 ettari	sibillini.net
Pollino	192.565 ettari	parcopollino.gov.it
Sila	73.695 ettari	parcosila.it
Stelvio - Stilsferjoch	130.728 ettari	stelviopark.it
Val Grande	15.000 ettari	parcovalgrande.it
Vesuvio	8.482 ettari	parconazionaledelvesuvio.it

(dati parks.it)

CIAO! CI POSSIAMO CONOSCERE?

di Picchio Volenteroso - disegni di Tiziana Musmeci

In questo mondo oramai digitale ai limiti dell'irreale ci ricordiamo che, da scout, ci piace giocare, stare insieme, correre, sudare, sorridere, divertirci, sporcarci?

Qualunque sia la risposta, qualche pagina su giochi e attività ludiche male non farà.

Una squadriglia, per ben giocare e per ben svolgere qualunque attività, ha bisogno di ben conoscersi.

Conclusa l'uscita dei passaggi, la squadriglia si incontra per la prima volta ed è fondamentale imparare molto presto non solo tutti i nomi e i numeri di telefono, ma anche pregi e difetti di ciascuno, scuola frequentata, abitudini, gusti personali e via così.

Abbiamo quindi pensato a un gioco e a qualche sua variante per conoscersi e capire un pizzico di più di chi vive nella nostra stessa squadriglia.

Il gioco può essere modulato

anche per reparto o Alta squadriglia, ovviamente ciò comporterà un aumento del tempo necessario per giocare.

TEMPO NECESSARIO: 2 ore

MATERIALE UTILIZZATO:

fogli di carta, penne, matite o colori, cartelloni, colla, forbici.

DOVE GIOCARE: in

sede o all'aperto

PERIODO IN CUI

GIOCARE: dopo l'uscita

dei passaggi

CHI PUÒ GIOCARE:

Squadriglia - Reparto -

Alta

OBIETTIVO:

conoscere, imparare, memorizzare le caratteristiche degli elementi della Squadriglia.



SVILUPPO DEL GIOCO:

Si chiede a tutti di fornire informazioni personali, scrivendole su foglietti di carta precedentemente consegnati.

Su un cartellone, anch'esso precedentemente preparato, vengono elencate tutte le informazioni da fornire; possono essere dieci, venti, trenta, insomma lo deciderete voi, ricordate solo che più informazioni verranno richieste, più tempo impiegherete per il gioco.

Volendo fornire qualche esempio, sul cartellone potremo scrivere un elenco del genere:

Nome, cognome, età, scuola, musica preferita, piatto preferito, specialità conquistata a cui si è più legati, sport preferito, colore preferito, canale tv preferito, social più usato.

Potremmo continuare all'infinito, speriamo di aver reso l'idea.

Ogni guida o esploratore compila quindi i suoi foglietti e li piega per non far vedere il contenuto: uno con il nome, uno col cognome, uno con l'età, uno con la scuola e via così.

Tutti i foglietti vengono inseriti in un contenitore, mescolati, ritirati fuori, aperti e resi leggibili per tutti.

A quel punto ogni guida o esploratore dovrà divertirsi a comporre il profilo di tutti i componenti la Squadriglia, collegando un nome, un cognome, un'età, una scuola e via così. Ovviamente si fissa un tempo, vincerà chi indovinerà più profili. Nel caso nessuno indovini nemmeno un profilo, vincerà chi di un profilo individuerà correttamente più informazioni.



Una variante di questo gioco potrebbe essere realizzata creando delle strisce, ciascuna con il nome e cognome di un componente la squadriglia.

Invece di scrivere le informazioni su dei foglietti, si scriveranno tutte insieme su un foglio.

A turno ad ogni guida o esploratore verrà incollata sulla fronte una striscia con un nome e cognome di un suo compagno.

Per indovinare quale nome si reca sulla fronte, il capo squadriglia o il vice, leggeranno le informazioni, magari romanzandole o creando un piccolo racconto usando quanto scritto nel foglio.

CENTO PASSI PER VOLARE

Cento passi per volare

Autore: **Giuseppe Festa**

(che ringraziamo per aver risposto alle nostre curiose domande!)

Editore: **Salani**

Cento passi per volare è la storia di Lucio, un quattordicenne che ha perso la vista quando non era che un bambino.

Ma Lucio ricorda ancora il mondo, coi suoi colori e le sue forme; ama l'avventura, adora esplorare le Dolomiti con sua zia Bea.

Perché là, fra i monti, può vivere un mondo sconosciuto agli altri, dove tutto ciò a cui nessuno fa più caso è amplificato: il profumo del vento, i suoni e il richiamo degli animali...

E poi l'incontro, là, sul Picco del Diavolo: con la sua amica Chiara, Lucio conosce Zefiro, un aquilotto rapito da bracconieri senza scrupoli. E quando, ormai, tutto sembra perduto, la montagna rivelerà a Lucio una nascosta verità...

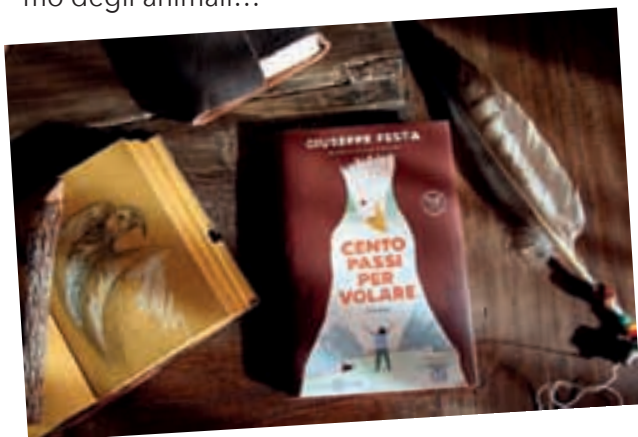
Un racconto in cui il protagonista, che impara ad accettare e riconoscere le proprie fragilità non come segno di debolezza, ma come spinta per spiccare il volo, è ispirato a un ragazzo che l'autore ha conosciuto personalmente al Parco d'Abruzzo. Un ragazzo con una straordinaria capacità di cogliere la natura attraverso i sensi, perché il perdere la vista non gli ha impedito di "vedere" il mondo e le sue bellezze... sì, vede persino le aquile!

L'autore è un amico degli scout. Come noi, ama la natura e l'Avventura, viaggiare e conoscere il mondo, come faceva già da bambino, durante le estati trascorse dai nonni, fra i boschi e i prati, in montagna.



Un libro per rispolverare i sensi dimenticati, per vivere una storia avvincente fra bracconieri e giovani aquile, per riflettere su cosa, per noi, sia "diverso".

Un libro da *sentire* con tutti i sensi, che arricchisce e che insegna ad andare oltre ciò che si può solo vedere in superficie; perché, come dice l'autore: *"La vista e le immagini dominano le nostre giornate, il nostro modo di rapportarci al mondo e agli altri, eppure Lucio mi ha insegnato quanto sia ricco l'universo tattile, olfattivo e sonoro della natura [...] e Lucio, a modo suo, riesce a "vedere" molto bene la natura. Così come nel cuore delle persone"*.



TOPO AL CINEMA

Punto di non ritorno Before the Flood

«Non diamo per scontato questo pianeta», così Leonardo DiCaprio ha salutato il mondo del cinema quella sera del 2016 in cui vinceva l'oscar (finalmente!) per *Revenant*.

Dicaprio è protagonista di *Punto di non ritorno* (*Before the Flood*), un film-documentario in cui, per due anni, viaggia nel mondo dall'Indonesia fino al Circolo Polare Artico, passando per Sumatra, una delle ultime foreste pluviali; intervista importanti scienziati, incontra i più grandi leader mondiali, attivisti, imprenditori, gente comune per approfondire il problema del riscaldamento globale: cosa significa, quali rischi comporta, quali drammatici cambiamenti

si verificano in tutto il mondo e le possibili soluzioni concrete per contrastarne gli effetti. Il documentario è stato girato dal regista premio Oscar Fisher Stevens, in collaborazione con *National Geographic* ed è visibile online gratuitamente. Tanti i volti che, a gran voce, si sono schierati a difesa del mondo, della flora e fauna che lo abitano, delle sue meraviglie, dall'ex presidente degli Stati Uniti Barack Obama a Papa Francesco, all'astronauta Piers Sellers. Perché è così importante prenderci cura del Pianeta e conservarlo migliore di come lo abbiamo trovato?



L'uomo dipende dalla natura per l'aria che respira, l'acqua che beve, il cibo e i materiali che usa, l'economia a cui si affida e, non ultimo, per la propria salute e felicità.

Gli scienziati ci mettono in guardia quotidianamente: le azioni umane stanno spingendo la vita verso un'estinzione di massa. È fondamentale, quindi, che tutti ci sentiamo motivati dalla possibilità di partecipare alla costruzione di un futuro in armonia con il Pianeta: non è troppo tardi! Raccontaci come, con il tuo reparto, ti prendi cura del bello vicino a te, *Avventura* sarà ben lieta di documentare e raccontare il tuo impegno.

SPAZIO E/G



"Se poi credi non possa bastare
segui il tempo, stai pronto e
danza, danza al ritmo che c'è in te
cuor. Danza assieme a noi"

Buona caccia,
DEVIS E FRANCESCO, GRUMO APPULA 1



Ciao **Avventura!** Mi chiamo Mattia e sono il caposquadriglia dei Giaguari del Pozzuoli I. Questo è il mio ultimo anno di reparto e ho pensato di omaggiarlo al meglio presentando la mia squadriglia durante la nostra prima impresa di Nautica. Sarei grato se mostraste questa lettera sulla vostra rivista in modo da sorprendere la mia squadriglia e il resto del mio reparto. Buona caccia e auguro il meglio al team di **Avventura!** **MATTIA**

Ciao **Avventura**, mi chiamo Federica e sono caposq. delle rondini del S. Pietro Clarenza 1. Questi sono i miei ultimi giorni in reparto, scrivo qui per ringraziare la mia squadriglia. Grazie per questo ultimo anno pieno di allegria, gioia, amicizia e soddisfazione. Presto dovrete continuare sul vostro sentiero senza di me e spero in questi due anni da capo di avervi tramandato tutte le nozioni e i valori più importanti, ma soprattutto il significato di essere squadriglia. Non abbiamo avuto un percorso facile: all'inizio non eravamo d'accordo su nulla, ma abbiamo concluso quest'anno nel modo migliore diventando una famiglia. Voglio dire una cosa a tutte le squadriglie che si trovano in difficoltà: non mollate mai, a tutto c'è un rimedio.

In questi ultimi giorni ho conosciuto un ragazzo nigeriano divenuto scout in Italia dopo essere scappato dal suo Paese, mi ha detto questo: "Uccidi la paura e fai la tua scelta". Credo che la frase non abbia bisogno di ulteriori spiegazioni. Buona caccia, **FEDERICA**



Care Pantere, durante questo anno mi avete fatta ridere e impazzire a causa di quel duomo fatto con gli stuzzicadenti, mi avete sostenuta in ogni mia folle idea... Come dice il nostro grido - "Pantere looking for freedom" - cercate sempre la libertà e provate sempre a sorridere nonostante ogni difficoltà. Spero che questa sorpresa vi abbia fatto piacere e buona caccia bomberone!

CARACAL COMBATTIVO.

Sono Arianna, capo squadriglia delle Tigri del reparto Gran Condor, Guidonia 1. Vorrei fare una sorpresa alle mie tigrotte ringraziandole per questo bellissimo anno trascorso insieme. Siete delle ragazze fantastiche, curiose e piene di felicità. È stato meraviglioso conoscervi e accompagnarvi in una parte della vostra strada condividendo con voi sorrisi e pianti. Mi avevano detto che il ruolo del capo squadriglia era quello di lasciare un segno... un segno indelebile permettendomi di riscoprire la bellezza dei canti lungo la strada, delle danze intorno al fuoco e delle lunghe chiacchierate in tenda. Ognuna di voi è speciale e unica, ma la cosa che vi accumuna è la vostra grande capacità di rialzarvi dopo una sconfitta, continuando a sognare per raggiungere obiettivi sempre più alti. Correte alla ricerca di nuove bellissime avventure da condividere. Caspiterina, quanto vi voglio bene ragazze.

LUPA CAPARBIA



Ciao, sono Pietro, reparto Gorizia 1, squadriglia Pantere, vi scrivo per chiedervi di pubblicare la foto che ho scattato al campo di specialità di fotografo ad una mia compagna di reparto, Matilde, squadriglia Panda. Lei stava facendo il campo di specialità di infermiere e noi fotografi abbiamo fatto un'incursione per immortalare i momenti dei nostri compagni! Ps: farvi pubblicare una foto scattata da me è un impegno per ottenere la specialità! Grazie! PIETRO



Ciao, sono Marianna la capo squadriglia delle Pantere del Casarano 2! Volevo fare una sorpresa alle mie squadrigliere per incoraggiarle a continuare a sorridere e a non mollare mai perché non mollando si ottengono grandi risultati! Vi voglio bene ragazze, non fatevi mai togliere quei sorrisi stupendi che ci hanno illuminato tutte quelle serate in tenda (nonostante le incomprensioni e le litigate)! Buona strada!! MARIANNA



Ciao Avventura, sono Matilde, capo squadriglia delle Volpi del reparto Regolo (Alba 1). È finito il mio ultimo campo, pieno di amicizia e divertimento nel reparto e nella sq, ma anche litigi e difficoltà dalle quali siamo uscite più unite e forti di prima. E ora scrivo su Avventura proprio per salutare con una sorpresa questa mia famiglia che, in 4 anni, mi ha fatta crescere e diventare più forte. Secondo me è a questo che serve il reparto ed è questo che fa una squadriglia: entri e sei un piccolo lupetto sperduto, in quattro anni cresci più di quanto ti saresti mai aspettato o avresti potuto sperare e, quando è ora di uscire, sei unna persona diversa, più forte e affezionata a quei compagni di strada. Ora mi rivolgo direttamente alle Volpi: siete uniche e speciali, siete delle ragazze forti e non avrei mai potuto chiedere una squadriglia migliore.

Buona caccia, MATILDE



SPAZIO E/G

l'ultima dei CAIMANI

HA FUNZIONATO L'IDEA
DI USARE I CALZINI SPORCHI DI
TITTO PER CONFONDERE I CANI
DEI CACCIATORI?

ALTROCHE'!

SON
SVENUTI!



Franco
2018