

SCOUT

AVVENTURA

»»»» N.3 2019



»»»»»»»»»»»»»»»»
#ESPERIENZA

SCOUT Anno XLV - n. 1 dell'11 febbraio 2019 - 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





**"L'esperienza
è il miglior
maestro".**

(Thomas Carlyle)



PARLIAMO DI...

#esperienza

di Francesco Scoppola
foto di Lorenzo Vendemmia
e Francesco Scoppola

Quando si parla di esperienza, la prima cosa che ci viene in mente è qualcosa di nuovo, sconosciuto, magari di travolgente, un esperimento. I campi di preparazione al Jamboree che si sono tenuti negli scorsi mesi sono il primo passo per vivere questa esperienza e farlo in maniera unica.

Le parole che racchiudono i tre giorni di incontro di tutti i reparti di formazione in giro per l'Italia sono: **conoscenza, stupore** per le prime sensazioni che cominciano a prendere forma e le informazioni su quello che il West Virginia potrà svelare, ed **entusiasmo** per un'avventura che si appresta a diventare concreta.

Farsi ponte con gli altri è l'esperienza più profonda del Jamboree che oggi con i cam-

petti inizia a prendere forma e a svelarsi. Il nome di un ponte significativo non è solo l'appellativo che ogni reparto porterà con sé, ma un'esperienza, perché consente di conoscere la storia, la vita, i passaggi di una struttura e di farla diventare viva con la partecipazione dei ragazzi.

Il Jamboree è quindi questo: una marmellata travolgente in cui si fondono conoscenza, entusiasmo, stupore, storia e volontà

dell'incontro. Un'esperienza che è un esperimento per certi versi nuovo, che porta con sé tutta la bellezza della novità.

Per rimanere aggiornati consultate il sito www.jamboree.it/2019.



**Scrivi ad Avventura
le tue imprese
di quest'anno,
l'#esperienza,
l'entusiasmo.
Come sempre,
le nostre pagine
diventeranno
cornice per i vostri
racconti!**



SCOUT

AVVENTURA

SOMMARIO

>>>>> N.3 2019



6

2 PAROLE SULLA PAROLA

C'è anche
"Animazione religiosa"

8

Quella spilla
dell'armata rossa

10

LE INFOGRAFICHE

Impresa parco

18

COSA BOLLE IN PENTOLA

Pasta fresca,
pasta italiana

20

Settore
competenze

12

NOVITA'

IN AZIONE!



16

SCOUT

Campi di competenza.
Un'avventura da vivere
fino in fondo!



22

I distintivi regionali
(3ª puntata)

24

NO FILTER

Ho fatto un video...
E adesso?

26

Per un impegno
concreto

28 Ritrovamenti dal passato

30 Un'uniforme per fare squadra!

32 Un fuoco ben fatto

34 **PLAY**
Non ci sono più i tesori di un volta

36 **TOPO DI BIBLIOTECA**
Esploratori del mondo e Topo al cinema

39 **SPAZIO EG**
Le vostre lettere

Esploratori speciali!

> **TOPOGrafo AL MARE**

> **ASTRONOMO AL MARE**

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 XLV - n. 1 dell'11 febbraio 2019. 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 Marino, 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 Musmeçi, Tommaso Pedullà, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci. **In copertina:** foto di Tommaso Pedullà. **Grazie a:** Diego Somaschini, Diego Zarbonello, Francesco Cavalieri, Luigi Tororella, Isabella Pratesi, Giorgio Meo. **Impaginazione:** Studio editoriale Giorgio Montolli (*progetto grafico Valentina Montemezzi*), redazione@smartedizioni.it

Numero chiuso in redazione il giorno 25 gennaio 2019. Tiratura: 60.000 copie. Finito di stampare nel febbraio 2019. 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

C'È ANCHE "ANIMAZIONE RELIGIOSA"



«**D**on Gigi - Martina che lo aveva visto passare richiamò la sua attenzione - hai un momento?».

«Certo, quello che stavo andando a fare può aspettare».

«I capi hanno appeso in sede un cartellone che presenta i vari Brevetti di Competenza e ho scoperto che c'è anche **Animazione religiosa**, ma che è questa cosa?».

«Interessante questa tua domanda, forse in tanti anni è la prima volta che qualcuno me lo chiede, ma mi cogli un po' impreparato, anch'io mi sono chiesto come spiegare questo Brevetto».

«Tu ci dici sempre che il Vangelo ci insegna la vita cristiana, che ogni momento della nostra vita dobbiamo affrontarlo pensando a Gesù, perché siano le sue parole e le sue azioni, il suo esempio a guidarci nelle cose che diciamo e che facciamo».

«Ecco sì, questo è il primo pun-

to: voi fate tante cose quando siete scout, la vita di squadriglia, le Imprese, il gioco...

le fate non tanto per farle, ma per imparare uno stile, quello

che ogni tanto noi capi vi richiamiamo quando vi diciamo che non si è scout solo quando si indossa l'uniforme, ma sempre, perché lo scout lo si riconosce da come affronta le situazioni, da come sta con gli altri, quando intuisce che può fare una buona azione e la fa in qualsiasi momento e in qualsiasi situazione».

«E poi tu ci dici spesso che attraverso queste esperienze noi possiamo anche capire come vivere la vita che ci ha insegnato Gesù. Ma allora cos'è questa cosa "religiosa" che con questo Brevetto si deve animare? Perché capisco che cosa può fare chi ha Animazione espressiva, giornalistica, grafica e multime-

diale, internazionale, sportiva: uno impara ad essere un giornalista, un allenatore, sa usare bene il computer, e quando serve qualcuno che sappia fare queste cose noi sappiamo a chi chiedere, ma in questo?».

«Vedi Martina, qui non si tratta di essere più cristiano degli altri, o di animare la vita cristiana degli altri come potrebbe fare un allenatore, o come lo smanettone del computer a cui chiediamo di aiutarci con le sue competenze in un'impresa, o quello che sa bene le lingue e che possiamo mandare come nostro ambasciatore al Jamboree perché in quel contesto internazionale saprebbe cavarsela meglio di me

Ma allora cos'è questa cosa "religiosa" che con questo Brevetto si deve animare?

che con l'inglese saprei giusto sopravvivere. Qui la cosa è un po' diversa».

«Marcello, che fa il chierichetto in parrocchia, ha preso la specialità di "Servizio liturgico" e allora tutte le volte a Messa noi gli chiediamo di darci una mano; Letizia ha preso la specialità di servizio della Parola: ti sei accorto che le letture della Messa le facciamo sempre fare a lei?».

«Mi sembra che ci sei andata vicina - disse don Gigi -. Quelle specialità si chiamano "servizio" e forse possono metterci sulla buona strada, ma non si tratta di scaricare a qualcuno qualcosa che gli altri non hanno voglia di fare. Prendiamo la Messa: tutti devono essere protagonisti di quello che facciamo, se sai suonare o sai cantare metti queste tue competenze a servizio degli altri perché tutti possano cantare e la liturgia essere più coinvolgente; se sei bravo nelle costruzioni puoi costruire un angolo della preghiera più bello e un altare un po' più stabile del solito mucchio di zaini che non si sa mai se crolla sul più bello. Se lo sai fare bene puoi fare un disegno o un cartellone con una frase significativa che

aiuti gli altri a ricordare... Poi ci sono delle cose che dovremmo imparare a fare tutti: non ci deve esser quello a cui facciamo fare sempre le preghiere o quello a cui facciamo sempre leggere le letture mentre gli altri magari pensano ad altro. Non c'è quello esperto di Vangelo: **se tutti dobbiamo imparare a fare come ha fatto Gesù, tutti dobbiamo conoscere il Vangelo!**».

«Ma allora?», tornò a domandare Martina.

«Nella vita della squadriglia e del reparto ci sono dei momenti che ci aiutano a conoscere Gesù e a scoprire la vita cristiana: quando preghiamo, quando leggiamo e ascoltiamo la Parola, quando insieme riflettiamo su quello che abbiamo ascoltato per cercare di capire se la nostra vita va proprio nella direzione giusta. Sono cose che dobbiamo fare tutti insieme, come quando si fa un'impresa: tutti devono avere un posto d'azione e serve qualcuno che sappia tenere insieme i pezzi, uno con un po' più di compe-



tenza per coordinare la parte di tutti. Forse è questo quello che deve saper fare l'animatore religioso. Forse il nome di questo Brevetto non aiuta a capire, forse si dovrebbe trovare un nome migliore, ma mi sembra importante capire questa cosa: è più facile se qualcuno sa mettersi al servizio degli altri, perché tutti siano più partecipi e più coinvolti; **non qualcuno che faccia al posto degli altri, ma che aiuti gli altri a fare la propria parte**».





QUELLA SPILLA DELL'ARMATA ROSSA

Di Diego Somaschini. Disegni di Tiziana Musmeci.

**Seoraksan 08/91,
a 25 km dalla Corea del Nord**

Stare in mezzo a tutti quei visi gialli non era facile, la loro lingua era incomprensibile e "fastidiosa", specie all'alba quando erano già "operativi". Sebbene fossero la maggior parte, altri attirarono la mia attenzione: erano 20 circa, guardati con sospetto, poiché rimanevano sempre nella loro zona e non ci parlavano. Il mondo stava cambiando, da poco l'Unione Sovietica si era dissolta, la Guerra Fredda stava finendo. I 20 li chiamavamo "i russi", forse lo erano. Si diceva fossero parte della CSI (un insieme di stati dell'ex URSS). Ti abituavi alla loro assenza, ti ricordavi di loro solo quando, al "mercato nero", ti capitava tra le mani un rublo o una spilla dell'Armata Rossa: non sapevi per cosa quei cimeli erano stati scambiati, ma quello era il segno che anche i Russi comunicavano.

Ogni mattina venivamo svegliati molto presto e ci veniva assegnato un compito; a volte ti andava bene, altre dovevi attraversare il campo e raggiungere un luogo preciso all'orario stabilito per fare qualcosa che neppure immaginavi.

Il campo era vasto, te ne accorgevi quando eri costretto ad attraversarlo a piedi. Dovevi essere veloce, ci tenevano sotto controllo, avevamo al polso una sorta di braccialetto che teneva traccia di ciò che facevamo.

Un giorno, venni mandato nei boschi che circondavano il campo. Raggiunto il luogo stabilito, mi misero in fila assieme ad altri che arrivavano da altre zone del campo. Dovevamo tenerci in forma: ci fu ordinato di percorrere un sentiero che si rivelò ricco di ostacoli. Scavalcare muri, arrampicarci su corde, percorrere dei tronchi, strisciare all'interno di tubature e attraversare pozze d'acqua sporca, anche immersi fino al collo. Ogni ostacolo era controllato e ti impedivano di proseguire finché non avevi eseguito bene quanto



richiesto. Non ricordo quanto tempo impiegammo, ore forse, alla fine tutti erano completamente infangati e ci lavammo vestiti così come eravamo. Un dì tentammo di comunicare con il mondo esterno, non esistevano i cellulari, l'unica possibilità che avevamo era quella di costruire dei trasmettitori radio: ne realizzammo alcuni, ma ricevevano solo.

Sapevamo che non era così importante, il mondo era già lì, eravamo più di 20 mila al campo, potevi incontrare persone di tantissime nazioni, con i loro usi e costumi. **Il campo era il Jamboree, avevo 15 anni e facevo parte del Reparto Giulio Cesare.** È stata un'esperienza straordinaria che ha cambiato la mia vita.

Un giorno avvenne qualcosa di singolare: festeggiavamo l'Italian Day e, per pubblicizzare la cosa, alcuni del nostro reparto, vestiti da centurione, distribuivano dei volantini. Chi entrava nel nostro campo poteva conoscere un po' dell'Italia e gustare la nostra pastasciutta. Arrivava gente da ogni dove, ma non "i russi". Uno dei nostri capi mi disse: «Vai da loro e invitali» e così feci. Ovviamente non fu facile, il mio inglese era quello imparato a scuola, i russi, però, erano messi peggio: da dove venivano loro l'inglese non si poteva imparare, solo il capo reparto lo conosceva un po', per questo parlavano solo fra loro. Quando domandai perché nessuno di loro fosse ve-

nuto alla nostra festa, la risposta mi stupì: «Non abbiamo ricevuto l'invito, quello che consegnano i centurioni».

So che sembra strano, ma in Unione Sovietica la pubblicità "non esisteva", avevano scambiato i volantini per degli inviti. Dopo esserci chiariti, quel capo chiamò due dei suoi e disse loro di seguirmi. Comunicavamo a gesti e in qualche modo riuscivamo a capirci: mostrai il nostro sottocampo, offrimmo loro la pastasciutta. Ad un tratto, i due inspiegabilmente, se ne andarono di corsa. Riapparvero qualche minuto dopo con altri

Arrivava gente da ogni dove, ma non "i russi..."

russi al loro seguito e ne fummo molto felici. Cominciammo a guardarci con occhi diversi, **quell'occasione aveva creato un ponte che collegava i nostri due mondi così diversi**, tra noi era nata un'amicizia speciale.



IMPRESA PARCO

PARCHI ARCHEOLOGICI

282

Un parco archeologico è un luogo in cui si conservano tracce del passato ed in cui si sono impiegate metodologie archeologiche per esplorarlo.

PAESTUM

attività:



visite area archeologica



museo



eventi

www.sitiarcheologiciditalia.it



PARCHI NATURALI

23

Un parco naturale è un'area terrestre, fluviale, lacustre o marina con almeno un ecosistema naturale intatto.

PARCO NAZIONALE DELLE FORESTE CASENTINESI

attività:



passeggiate in bici



escursioni in canoa



percorsi natura

www.parchionline.it



UN PERCORSO NATURA

Conoscere il territorio interessato

Selezionare un luogo naturalistico

Selezionare una parte di esso

Conoscere bene la flora e la fauna del territorio

PARCHI TEMATICI

DYNAMO CAMP

DYNAMO CAMP è un luogo magico, strutturato per ospitare gratuitamente per periodi di vacanza e svago bambini e ragazzi malati, per una terapia ricreativa

DYNAMO CAMP

attività:



spettacoli
teatrali



laboratori
d'arte



pet
terapy



musica
e radio



piscina



scuola
di circo



fotografia
e video



arrampicata

www.dynamocamp.org



PARCHI LETTERARI

25

La letteratura diventa un mezzo per contribuire a tutelare l'ambiente, luogo dell'ispirazione; attraverso gli autori si interpretano i luoghi come insieme di risorse ambientali, sociali, storiche, artistiche e di tradizioni.

MONTALE E LE CINQUE TERRE

attività:



eventi
spettacolarizzati



passeggiate
ispirative



eventi
sostenibili

www.parchiletterari.com



oscere
a fauna e
i presenti
territorio
celto

Scegliere su
cosa basarsi
(se prendere in
considerazione la
fauna, la flora, o
entrambe)

Segnare il
tracciato con
elementi chiari
e facilmente
avvistabili

Verificare
periodicamente
che il percorso
realizzato sia
sempre in buone
condizioni

IN AZIONE!

LO SAPEVI?

Dal nome francese del Percorso Hébert (Parcour Hébert) è nato il termine Parkour, ovvero l'arte del movimento urbano, conosciuto sicuramente da molti di voi. Parkour e hebertismo condividono anche lo stesso motto: "essere forti per essere utili".



Qual è la prima cosa che vi viene in mente quando sentite la parola **hebertismo**? La risposta più probabile è: «Semplice, *Percorso Hébert!*». Una delle **modalità più conosciute per praticare l'hebertismo**, dopo la *Leçon Rustique* e il *Plateau*, è proprio il famoso *Percorso Hébert* in cui qualsiasi scout, almeno una volta nei suoi campi estivi, si è cimentato.

IL PERCORSO HÉBERT

Il *Percorso Hébert* è costituito da una successione di ostacoli costruiti con materiale di recupero o con strutture di legno spesso realizzate tramite tecniche di pionieristica. È un'ottima soluzione in alcune specifiche occasioni:

- Quando non siamo in un ambiente naturale vasto e stimolante che permette di effettuare una *Leçon Rustique*.

- Quando gli ostacoli naturali che l'ambiente ci offre (alberi, tronchi, sassi, ecc.) non sono sufficienti per allenare tutte le dieci famiglie dell'hebertismo.

- Quando vogliamo migliorare la tecnica di esecuzione di alcuni esercizi che non si possono effettuare nel *Plateau*.

- Quando vogliamo metterci alla prova in qualcosa di avvincente.

Il *Percorso Hébert* deve dare la possibilità di allenare tutte e dieci le famiglie dell'hebertismo. Utilizzando marcia e corsa per muoversi tra una prova e l'altra, dobbiamo pensare a degli ostacoli che permettano di allenare le restanti otto famiglie. Il percorso permette di sviluppare la tenacia, il colpo d'occhio e il coraggio ma, soprattutto, la destrezza e la capacità di **superare ostacoli reali in maniera efficiente**.

COME AFFRONTARE UN PERCORSO HÉBERT

Come vi sarà facile intuire, esistono **diversi modi per utilizzare questo percorso** e, con molta probabilità, la classica sfida a tempo, solitamente lanciata durante i campi estivi, non è la modalità più interessante.

Se consideriamo il *Percorso Hébert* come uno **strumento per raggiungere degli obiettivi**, con un po' di fantasia, è semplice ideare una maniera di utilizzo appropriata.

Se il nostro obiettivo fosse quello di migliorare le nostre capacità per diventare più forti, quale metodo migliore se non quello di **ripetere il percorso più volte a distanza di giorni e sfidare semplicemente il proprio tempo**? *L'hebertismo* approva questa competizione!

Se invece volessimo stimolare la



qua in cui immergere la testa per dieci secondi? Ancora una volta, se seguite la vostra fantasia, troverete sicuramente una valida proposta! Una sfida però va lanciata: **che ne dite di un Percorso Hébert in piscina?**

OSTACOLI PER UN PERCORSO HÉBERT

Grazie alla fantasia e alle conoscenze di pionieristica, uno scout ha innumerevoli possibilità quando si tratta di progettare e costruire un percorso. Potete divertirvi a cercare spunti dai numerosi libri di pionieristica presenti nelle rivendite scout o in qualche buon sito web.

Alcuni tra **gli ostacoli più utilizzati sono: l'asse di equilibrio, il passaggio alla marinara e la scala orizzontale.** Tuttavia, possono essere costruiti anche ostacoli più complessi e addirittura mobili: la scala bilanciata, il salto del pirata, l'asse di equilibrio mobile, i paletti sospesi, la giostra coi sacchi, ecc... Tra tutti gli ostacoli realizzabili, però, ne spicca uno in particolare la *Claie* (si legge *clè*).

LA CLAIÉ

La *Claie*, che in francese significa "grata" o "griglia", è un ostacolo ideato da un capo scout ed hebertista belga: George Nelissen. Dalla forma di una griglia, **questo ostacolo è di semplice costruzione:** è sufficiente unire, tramite delle legature quadrate, quattro pali (verticali) di diametro 8 cm con quattro pali (orizzontali) di diametro 6 cm, in

collaborazione tra i componenti della nostra squadriglia, perché non **affrontare il percorso tutti insieme in contemporanea?** L'aiuto reciproco è fondamentale e la cooperazione di tutti farà sicuramente ottenere alla squadriglia un tempo migliore!

Ci sono persone che non vogliono mettersi in gioco da sole o non se la sentono di competere con altri? Proviamo a **eliminare l'uso del cronometro** o trasformiamo il percorso in un gioco divertente **affrontandolo a coppie, tenendoci sempre per mano oppure con una gamba e un polso legati** o, ancora, proviamo a superare gli ostacoli con

gli occhi bendati, con o senza l'aiuto di un compagno.

Se ci lasciamo travolgere dalla creatività, ci accorgiamo che uno stesso ostacolo può essere superato anche in modalità diverse da quelle per cui è stato ideato!

SÌ, OK, MA IL NUOTO?

Proviamo a chiederci in cosa il nuoto differisce dalle altre forme di movimento: il contatto con l'acqua e, a volte, il trattenere il respiro. Se vogliamo inserire una prova di nuoto nel nostro percorso, perché non pensare a un ostacolo da superare senza respirare o a una bacinella d'ac-

modo che siano perpendicolari tra loro. La lunghezza dei pali dipende da chi sarà l'utilizzatore:

- Con pali lunghi 2,20 m otterrete **la Brelette**, un ostacolo adatto a lupetti e coccinelle.

- Con pali lunghi 2,70 m si avrà **la Brelle**, adatta a esploratori e guide.

- Con pali lunghi 3,00 m ricaverete invece la **Big Brelle**, perfetta per adulti o per chi è ben allenato.

Questa costruzione vi ricorderà sicuramente un attrezzo simile che avrete tutti visto almeno una volta nella palestra della vostra scuola: il *quadro svedese*. Come già il nome suggerisce, questi due ostacoli non hanno molto da spartire, se non la forma articolare. Le differenze principali sono riscontrabili nello spessore dei pali, nella dimensione dei fori e nel fatto che il quadro svedese si utilizzi solamente appeso. La differenza più grande è una: per sua natura, **non troverete mai una Claie all'interno di una palestra**, in uno spazio chiuso.

La *Claie* nasce per essere utilizzata in maniera versatile nelle sessioni di hebertismo e **con essa è possibile realizzare un allenamento completo**. Può essere tenuta in posizione verticale, in obliquo o in orizzontale, può essere fissata a terra o essere mobile se tenuta con le mani, può addirittura galleggiare sull'acqua. Sulla *Claie* vi potete arrampicare, potete utilizzarla per saltare in modo più o meno acrobatico, sollevarla e correre assieme a dei compagni, potete tenerla in orizzontale mentre



altri camminano in quadrupedia sopra o sotto, potete utilizzarla come bersaglio per dei lanci, potete addirittura sfidarvi a scalpo arrampicandovi.

IL GIOCO DEL PLATEAU

Mettendo insieme un *Percorso Hébert* e uno spazio più o meno grande al centro di esso (*Plateau*) è possibile organizzare uno splendido gioco, una sfida tra due squadre. Una squadra ha l'obiettivo di terminare il percorso a ostacoli nel più breve tempo affrontandolo tutti insieme; contemporaneamente la seconda squadra deve effettuare delle prove nel *Plateau* che le faranno guadagnare dei punti (per esempio: tiri a canestro con dei palloni, un tragitto in quadrupedia trasportando oggetti, ecc...). La squadra che gioca nel *Plateau* ha però un tempo limitato, deve infatti fermarsi nel momento in cui la squadra avversaria termina il percorso. Ciascuna squadra deve affrontare entrambe le prove e vince chi totalizza più punti. Perché non determinare la squadra che inizia il percorso per prima tramite una sfida di tiro alla

fune? La squadra vincitrice potrebbe anche guadagnare qualche punto bonus da sommare a quelli realizzati nel *Plateau*. Buon divertimento e... buoni percorsi!

Efficienza o efficacia?

L'efficacia è l'abilità di ottenere il risultato desiderato, a prescindere dalla modalità impiegata. Nel nostro caso riguarda una prestazione fisica, ad esempio sedersi su un ramo di un albero a tre metri da terra, indipendentemente dalla tecnica usata per salire. L'efficienza, invece, è l'abilità di essere efficaci ma con una prestazione migliore. Ad esempio, salire sul ramo impiegando meno tempo, spendendo meno energia e rimanendo in sicurezza, evitando di farsi male.

Come si riconosce però un movimento efficiente? È elegante, bello da vedere, silenzioso, fluido, eseguito con una buona postura, un buon equilibrio e respirando opportunamente.

CAMPI

DI COMPETENZA

*Un'avventura
da vivere fino
in fondo!*

di Francesco Cavalieri e Luigi Tortorella* - foto dai campi del settore Competenze Sicilia

AVVENTURA

16

Mancavano pochi mesi al campo estivo e Giovanni non stava più nella pelle. Aveva già progettato tutto: una notte avrebbe costruito il rifugio insieme alla sua squadriglia, per dormire fuori dal campo e cercare di avvistare il cervo, il loro animale di sq; voleva poi raccogliere le erbe commestibili che il suo capo sq. gli aveva insegnato a riconoscere, ma gli sarebbe piaciuto anche andare a pescare al fiume. Ne parlò con il capo reparto ed elaborarono l'idea di preparare un pasto insieme alla squadriglia con quello che

il bosco avrebbe offerto, come facevano gli avventurieri e gli uomini di frontiera. L'idea gli piacque, ma non l'aveva mai fatto. Fu allora che il suo capo gli propose di partecipare a un campo di competenza: poteva essere quella l'occasione per acquisire le competenze giuste e finalmente concludere il brevetto su cui stava lavorando.

Progettare e costruire sopravvissute, tracciare sentieri non battuti, realizzare spettacoli teatrali, imparare a suonare uno strumento, lavorare il le-



gno, riconoscere le erbe del bosco, percorrere un fiume a piedi o in canoa, sono solo alcune delle cose che si fanno ai campi di competenza.

Immagina di partecipare a un campo, con altri esploratori e guide provenienti da ogni angolo d'Italia che, come te, stanno camminando verso la conquista di un brevetto di competenza o vogliono comunque approfondire una tecnica. Insieme a loro costituirai una nuova famiglia, insieme a loro potrai condividere quello che sai fare, scambiare esperienze e giochi, stringere legami che dureranno anche oltre i giorni di campo.

Immagina di avere la possibilità di imparare e approfondire l'arte scout. Avventura, pionieristica, espressione, *hebertismo*, giornalismo, mani abili, nautica e chi più ne ha più ne metta! Insieme a capi esperti, ai campi di competenza si sperimentano le tecniche, vivendo in prima persona esperienze memorabili. Scoprirai nuove modalità di vivere da protagonista il gioco scout, stupore ed entusiasmo saranno assicurati, e quello che imparerai sarà un seme che, una volta tornato a casa, arricchiranno la tua squadriglia e il tuo reparto.

Ora smetti di immaginare, passa all'azione! Insieme ai tuoi capi reparto valuta e progetta la tua partecipazione a un campo di competenza. Su *Avventura* trovi il calendario di tutti i campi organizzati dai settori Competenze e Nautico per gli esploratori e le guide, che avranno luogo nelle basi sparse un po' in tutta Italia. Potrai iscriverti, tramite i tuoi capi,

sul portale **BuonaCaccia.it**. Se vuoi essere sicuro di partecipare, effettua l'iscrizione il prima possibile, perché i posti sono limitati. Partecipare a un campo di competenza è un passo importante nella conquista del relativo brevetto, per cui bisogna prepararsi con cura e scegliere il campo più adatto al sentiero che stai percorrendo. Sulla base delle specialità conquistate e delle imprese che state realizzando scegli il campo in cui potrai meglio vivere le tecniche che vuoi imparare e le competenze che vorrai riportare alla tua squadriglia o al reparto. Per meglio progettare il tuo percorso verso il brevetto di competenza ti sarà particolarmente utile una Carta di competenza ben strutturata, progettata con la tua squadriglia e il tuo maestro di competenza, scoprirai che è uno strumento efficace per visualizzare e mettere in ordine gli impegni che vorrai portare a termine.

Non indugiare, percorri con entusiasmo il tuo sentiero e sperimentati, senza paura, nel gioco della competenza, il tuo campo ti aspetta! Sarà una delle esperienze fondamentali del tuo cammi-



no scout che non dimenticherai facilmente!

Per la cronaca, Giovanni partecipò al campo di competenza, conquistò il brevetto e divenne maestro di competenza all'interno del suo reparto. Quell'anno al campo la sua squadriglia, grazie anche alla sua esperienza e alla sua abilità, realizzò alcune delle imprese più memorabili della loro storia. Da allora, tutti gli anni la sua squadriglia Cervi organizza una avventurosa notte in rifugio aspettando di vedere un cervo vero.

* *Pattuglia nazionale Settore Competenze e Incaricato nazionale Settore Competenze.*

PASTA FRESCA, PASTA ITALIANA

Chi di noi non mangia un bel piatto di pasta almeno una volta al giorno? E se guardate il vostro piatto, il colore, salsa a parte, é sempre lo stesso... Allora perché non provare a cambiarlo Sicuramente avrete già visto della pasta colorata e forse l'avrete anche mangiata, ma sapete come farla? Beh, ve lo svelo io!

Per colorare la nostra pasta basta solo aggiungere all'impasto un ingrediente del colore desiderato:

se vogliamo della pasta marrone basta aggiungere del cacao (non troppo, perché il gusto potrebbe non piacere a tutti):

- **per della pasta rosa** basta mettere del succo di barbabietola, facendo attenzione ad aggiungere un po' di farina
- **per della pasta verde** aggiungete spinaci o piselli frullati
- **per della pasta rossa** del concentrato di pomodoro
- **per della pasta gialla** della curcuma
- **per della pasta arancione** un po' di concentrato di pomodoro con della curcuma

Certo, all'inizio non sarà facile calibrare bene il colore, ma una volta presa la mano, colore e gusto daranno un tocco in più ai nostri piatti. E quando sarete dei veri esperti nel creare la vostra pasta potrete addirittura mescolare più colori nello stesso piatto dando vita a dei veri e propri quadri gastronomici degni dei più abili chef.



Curiosità

È possibile che, durante un viaggio all'estero, vi abbiano posto la domanda: «Veramente mangiate la pasta tutti i giorni?». Questa domanda a me é stata posta spesso e con orgoglio ho sempre risposto di sì. Forse vi sbalordirà sapere che, in media, ognuno di noi ne mangia 26 kg l'anno, mentre in America ne mangiano solo 8,8 Kg. I nostri cugini francesi ne mangiano solo 8 Kg e in Canada 6,5.

INGREDIENTI:

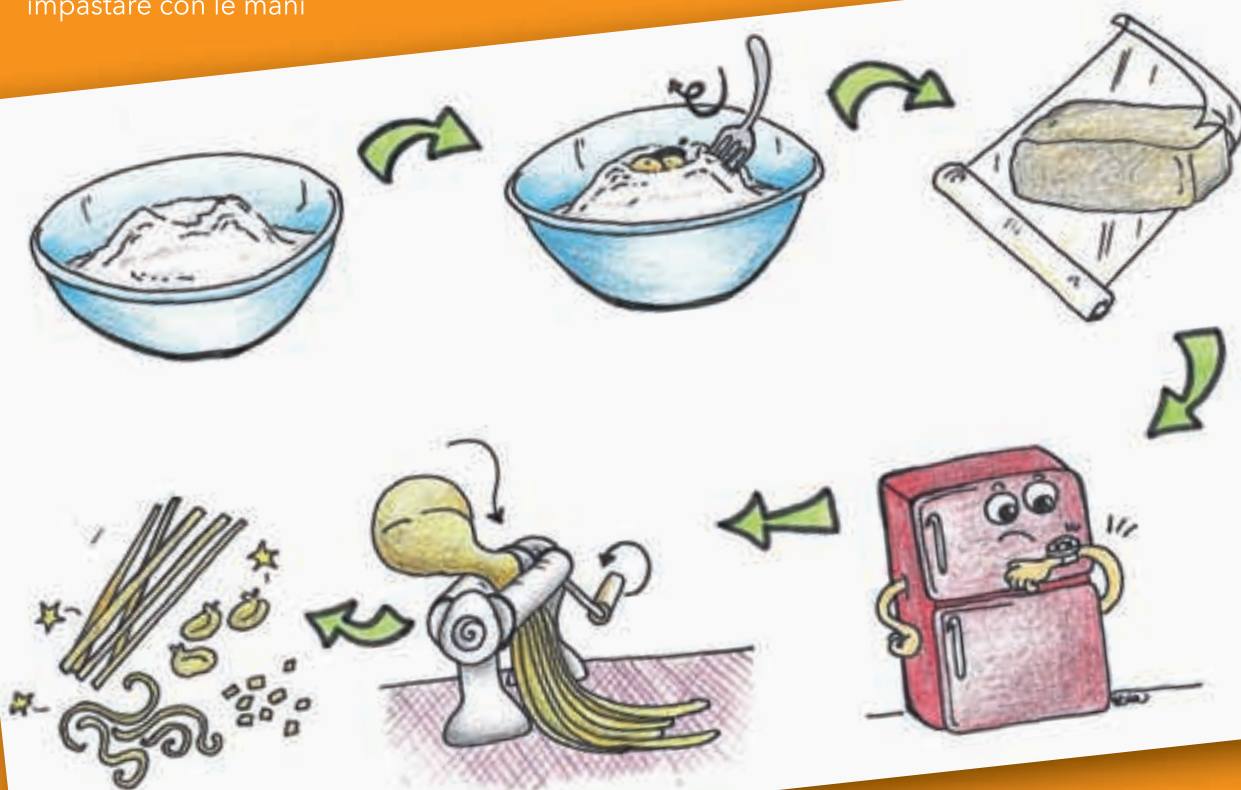
- ✓ Farina 00, 350 g
- ✓ Uova 2
- ✓ Nero di seppia 8g
- ✓ Acqua qb

PREPARAZIONE:

- In una grande ciotola mettete la farina che avrete setacciato in anticipo
- disponete la farina in modo da avere un cratere
- aggiungete le uova e il nero di seppia all'interno del cratere
- con l'aiuto di una forchetta iniziate a mescolare gli ingredienti, quando inizierà a essere complicato impastare con la forchetta finite di impastare con le mani

pasta fresca al nero di seppia

- impastate fino ad avere un impasto senza grumi, se vi sembra troppo duro potete aggiungere un po' d'acqua
- create un panetto rettangolare, copritelo con del film alimentare e mettetelo a riposare in frigo almeno un'ora
- passata l'ora, stendete la pasta con l'aiuto di una "nonna papera" (so che sembra strano, ma la macchina si chiama così) partendo dal livello più largo fino al più stretto
- una volta che la pasta è stesa, potete decidere che formato darle: tagliatelle, tagliolini o farcirtela per farne degli ottimi ravioli!



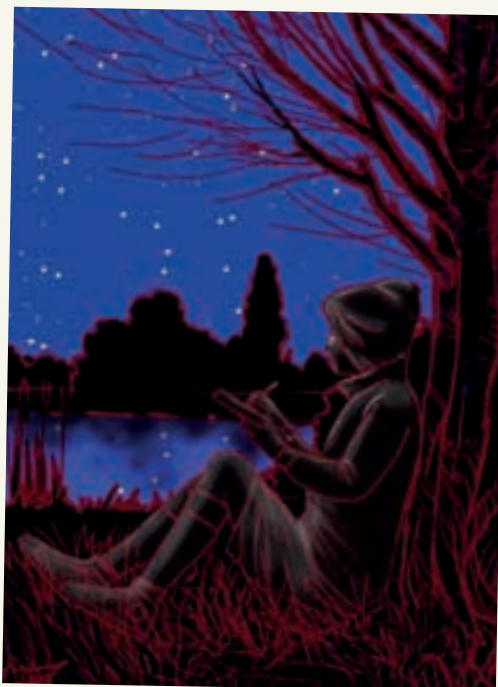
SETTORE COMPENT

	BASE	INIZIO	FINE	COMPETENZA-AMBITO	TITOLO	LUOGO	MAX
E/G Competenze	Spettine	08/06/19	12/06/19	pioniere	Pionierid elfu turo	Pionierid elfu turo	24
E/G Competenze	Bracciano	08/06/19	14/06/19	pioniere	Pionieristica	Base	30
E/G Competenze	Andreis	10/06/19	15/06/19	trappeur - pioniere	Scout Genuis: l'avventura del trappeur con ingegno	Base	24
E/G Competenze	Cantalupa	12/06/19	16/06/19	mani abili - animazione espressiva	Occitania - Antiche tecniche di montagna	Base	24
E/G Competenze	Spettine	12/06/19	16/06/19	trappeur	Trappeur (G)	Base	20
E/G Competenze	Spettine	12/06/19	16/06/19	trappeur	Trappeur (E)	Base	20
E/G Competenze	Costigiola	12/06/19	16/06/19	sherpa	Sherpa... e noi sopravviveremo Tecnica di vita all'aperto	F.B.: Piccole dolomiti	28
E/G Competenze	Le Salaiole	12/06/19	16/06/19	pioniere - hebertismo	Pioniere - Hebertismo	Base	30
E/G Competenze	Bracciano	13/06/19	17/06/19	sherpa	Sherpa	F.B.: Vallinfreda	30
E/G Competenze	Marineo	14/06/19	18/06/19	mani abili	Ciak si crea	F.B.: Milo (CT)	15
				animazione espressiva			15
				animazione religiosa			5
E/G Competenze	Bracciano	15/06/19	18/06/19	pronto intervento	Campismo - Protezione civile	Base	30
E/G Competenze	Spettine	16/06/19	20/06/19	pioniere	Pionieristica ed Hebertismo (G)	Base	18
E/G Competenze	Spettine	16/06/19	20/06/19	pioniere	Pionieristica ed Hebertismo (E)	Base	18
E/G Competenze	Cassano	18/06/19	23/06/19	pioniere	L'intrepido pioniere del vecchio west	F.B.	36
E/G Competenze	Bracciano	19/06/19	23/06/19	animazione espressiva	Uno spettacolo di fuoco	Base	30
E/G Competenze	Costigiola	19/06/19	23/06/19	pionieristica - hebertismo	Pionieristica ed hebertismo - Come superare se stessi	Base	28
E/G Nautico	Abruzzo	19/06/19	23/06/19	velista - nocchiere - timoniere	Competenza nautica: velista, nocchiere, timoniere	Vasto (CH)	24
E/G Competenze	Piazzole	20/06/19	24/06/19	timoniere - nocchiere - nautica	Wild-Water - Esplorazione fluviale in canoa-Kayak	Base di Quinzano	26
E/G Competenze	Spettine	20/06/19	24/06/19	campismo	Campismo (G)	Base	20
E/G Competenze	Spettine	20/06/19	24/06/19	campismo	Campismo (E)	Base	20
E/G Competenze	Cantalupa	20/06/19	24/06/19	animazione espressiva	Tecniche espressive e di animazione	Base	28
E/G Competenze	Andreis	20/06/19	25/06/19	mani abili - timoniere	Guida da te il tuo Kajak	in base a Muinta (PN)	28
E/G Competenze	Andreis	22/06/19	27/06/19	guida alpina - amico della natura	Esplorazione e natura in montagna	F.B. (Cimolais)	28
E/G Competenze	Bracciano	22/06/19	26/06/19	esplorazione - trappeur	Un salto nell'avventura	Base	30
E/G Nautico	Toscana	22/06/19	26/06/19	skipper	Competenza nautica	accad.Navale Livorno	16
E/G Competenze	Cassano	25/06/19	30/06/19	animazione espressiva	È Nata una Stella. Un Campo. Un Sogno. Un film. Sei pronto?	F.B.: Rutigliano	36
E/G Competenze	Spettine	26/06/19	30/06/19	animazione espressiva	Espressione e comunicazione (G)	Base	20
E/G Competenze	Spettine	26/06/19	30/06/19	animazione espressiva	Espressione e comunicazione (E)	Base	20
E/G Competenze	Marineo	27/06/19	01/07/19	pioniere - trappeur	Pionieristica e trappeur	Base	30
E/G Competenze	Costigiola	27/06/19	01/07/19	trappeur	Survivor- Canoa/Kayak- Vita Trappeur, Explo Fluviale	F.B.: B. nautica Legnago	26
E/G Competenze	Bracciano	28/06/19	01/07/19	pronto intervento	Missione di salvataggio	Base	30
E/G Competenze	Bracciano	28/06/19	02/07/19	amico della natura - timoniere	Un tuffo nell'avventura	Base + Base nautica	30
E/G Competenze	San Martino	28/06/19	02/07/19	animazione espressiva	I colori dell'espressione	Base	32
E/G Competenze	Bracciano	28/06/19	03/07/19	mani abili	Nelle dita l'avventura	F.B.: Bellegra	30
E/G Competenze	Costigiola	29/06/19	03/07/19	alpinismo	Avventura 2200 - Piedi nel lago, mani sulla roccia - Dal Lago di Garda alla Val d'Adige, progressione attraverso il Monte Baldo con tecniche di alpinismo	F.B.: San Zeno di Montagna (VR) e Avio (TN)	24
E/G Competenze	Piazzole	29/06/19	03/07/19	amico della natura	Natural discovery	Base	32
E/G Competenze	Spettine	30/06/19	04/07/19	soccorso	Radiocomunicazione e Pronto Soccorso	Base	30
E/G Competenze	Marineo	03/07/19	07/07/19	animazione giornalistica grafica e multimediale	#Echo 1 - Spazio alla comunicazione	F.B.: Palermo	32
E/G Competenze	Treia	03/07/19	08/07/19	sherpa - amico della natura	Sherpa - Natura	F.B.: Genga-Serra San Quirico (AN) in parte mobile	28



UNA VEGLIA ALLE STELLE

Per questa attività suggeriamo **uno stagno, un laghetto, acqua calma**, lontano da luci e rumori della presenza umana. Oltre alle **osservazioni astronomiche, che deciderete in argomenti e tempi**, collocherete dei momenti, ci penseranno i Capi o l'AE, **per riflettere** e per trovare pensieri che apparterranno solo a voi. La quiete, l'aria cristallina vi avranno già fatto apprezzare l'osservazione delle stelle e delle loro immagini riflesse sulla superficie liscia e scura dello stagno. Ora però è il momento dell'ascolto **di voi stessi e di molte altre realtà**. L'aria è fresca, vi può anche far comodo qualcosa per coprirvi (poncho, coperta...). L'umidità si avverte sulla pelle, esalta gli **odori**: quelli dei giunchi fradici, del sottobosco umido, della resina dei pini, un profumo dolce... che sarà? Sentite **rumori** insoliti, sovrastati dal gracidio delle rane... il tonfo dei loro tuffi nell'acqua, arbusti mossi da qualche animale: che vada a mangiarsi le rane? Il verso e il volo di un uccello notturno, anche lui in caccia. **Prendete nota** di tutto per il vostro **quaderno di caccia**: sono vostri **ricordi** che diventeranno **tesori** in futuro.



ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ

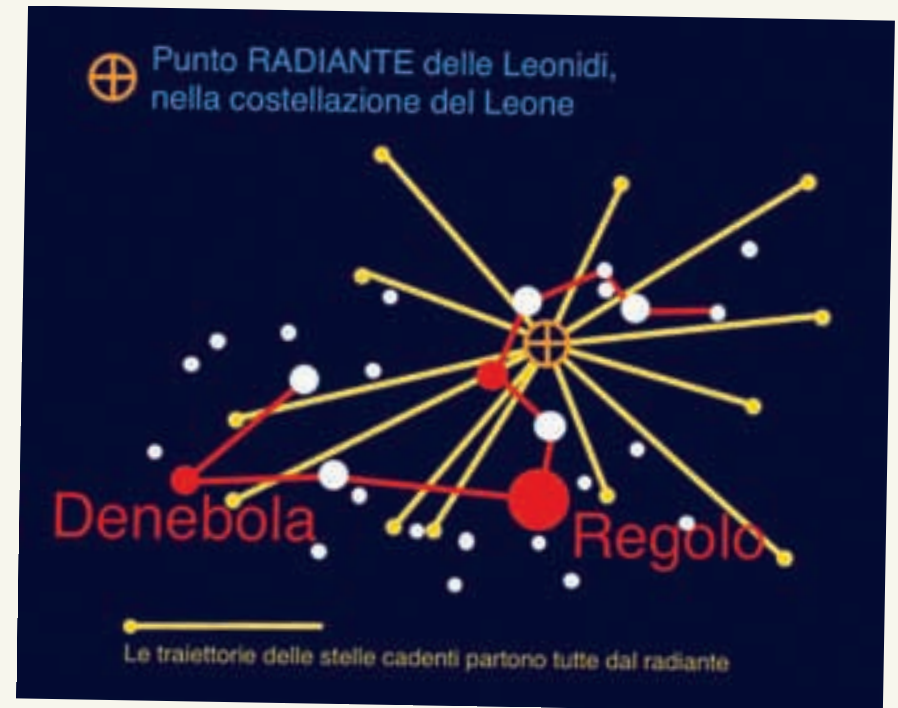


TOPOGRAFO AL MARE
ASTRONOMO AL MARE

“Non imparerai mai tanto
come quando prendi
il mondo nelle tue mani.
Prendilo con rispetto,
perché è un vecchio
pezzo di argilla,
con milioni di impronte
digitali su di esso”.

(John Updike)

Foto di Carmelo di Mauro



Ancorati e dondolati da piccole onde, comodamente sistemati, **al buio**, ognuno scruta una parte di cielo. L'avvistamento di sciame di stelle cadenti (**bolidi, meteor**) avviene **in punti del cielo** ben definiti (**radianti**: da lì si irradieranno le meteore) ed **in limitati periodi** (quando la terra attraversa una zona ricca di polveri). Eccovene alcune, con costellazione radiante: 3/1 - **Contadino**; 4/5 - **Acquario**; 12/8 - da **Perseo**; 21/10 - Leone - 17/11 - **Orione**; 13 dicembre - **Gemelli**.



SCOPRIRE STELLE CADENTI

Le condizioni meteo sono ottimali, c'è una brezza leggera, il mare è calmo: a caccia di stelle cadenti si può andare in barca... se ce l'avete!

La possibilità di avvistarle sarà favorita da basso inquinamento, visibilità a 360° del cielo. Si va ad almeno un miglio dalla costa, lontano da località luminose. Per rendere efficiente la caccia, ciascuno di noi ha una **mappa stellare**, per segnare la **traiettoria dei bolidi** ed un **notes** per segnare **orario, durata del fenomeno**, e la **sua luminosità** (sulla base delle **magnitudini** stellari).



TOPOGrafo AL MARE



Nell'antichità, chi si metteva in viaggio cercava punti di riferimento per non perdere la strada e seguire il tragitto. Si conoscevano tecniche per orientarsi sia di notte, che di giorno e questo era possibile attraverso l'osservazione del sole e delle stelle in mare come sulla terraferma. L'osservazione del sole deve tenere bene presente i differenti orari di alba e tramonto, che variano a seconda della stagione, registrando per ogni ora il punto lungo il percorso dell'arco che compie. Infine, di notte, occhio alla stella Polare!

Oggi, ovvio, abbiamo la bussola; in più la strumentazione satellitare.



IL PUNTO NAVE

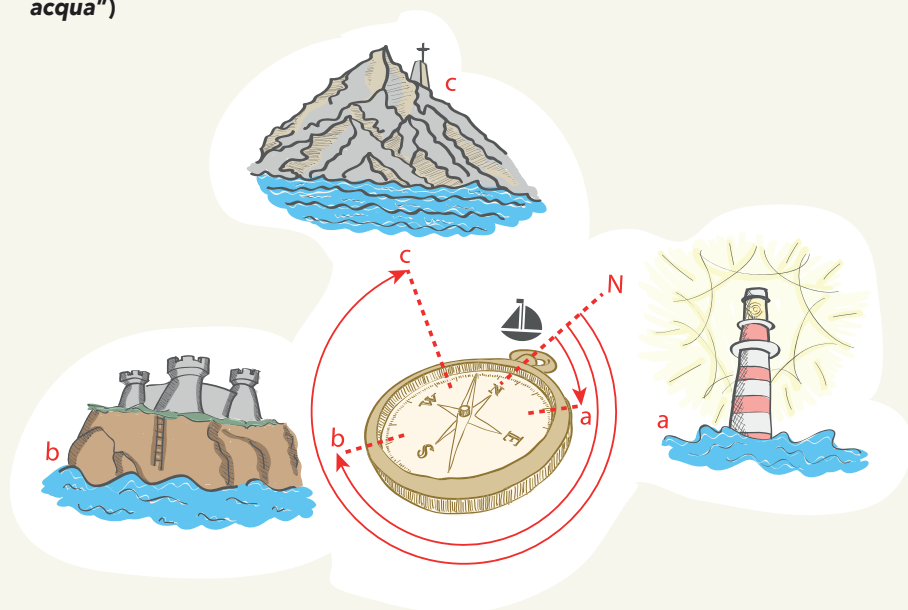
Per avere una chiara idea del punto in cui siamo occorre determinare l'esatta posizione della barca, "il Punto nave":

- prendere 2, meglio 3, punti di riferimento a terra ben visibili (fari, case isolate, cime di monti, ecc.).
- con la bussola, rilevare l'angolo tra il nord e la direzione del punto di riferimento
- ripetere l'operazione per i rimanenti punti segnando su un foglio gli angoli rilevati.
- con l'aiuto di squadrette, goniometro e matita riportare gli angoli sulla carta nautica.

Se durante la navigazione, calcoliamo il "punto nave" ogni volta che cambiamo rotta e uniamo sulla carta i punti che abbiamo determinato, avremo il tracciato della rotta percorsa.

In Italia le carte nautiche sono editate dall'Istituto Idrografico della Marina Militare.

(da **Avventura del 18 del 2 luglio 2001; Albo tecnico n. 4 "Avventura in acqua"**)



IL SOLE NON TRAMONTA SEMPRE NELLO STESSO POSTO



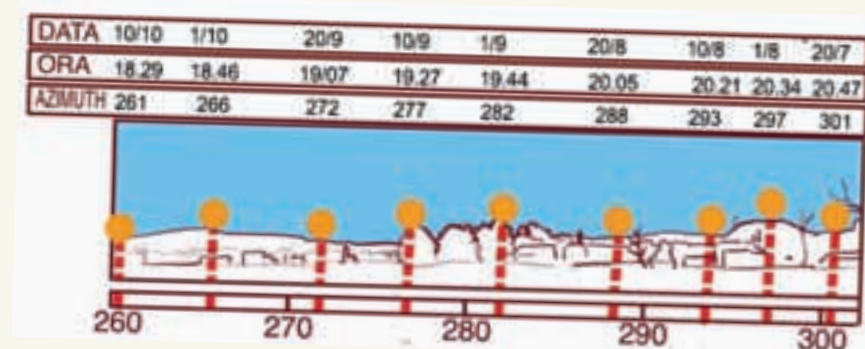
Ci fu un tempo in cui opporre le ragioni della scienza alle credenze dei potenti si rischiava di finir male... ma poi, piano piano, le cose si aggiustarono e noi oggi possiamo affermare che è la Terra a muoversi attorno al Sole, senza finire come Galileo.

È interessante poter verificare come si muove il sole nel cielo.

Per farlo sarebbe perfetto avere un orizzonte di solo mare: ma questo è possibile per chi vive sulla costa e non sempre! Allora ci si può accontentare di qualsiasi **skyline**, ben disegnata (fotografatela e poi ricopiatela ingrandita). L'importante è vedere dove scompare la nostra stella, anche se il vero tramonto, astronomico, avviene solo quando scende sotto alla linea dell'orizzonte vero.

Si tratta di **rilevare (sempre dalla stessa posizione!)** con la **bussola** il punto in cui il sole tramonta.

Non sarà possibile farlo ogni giorno: dipende dal cielo coperto e dai vostri impegni. È sufficiente una volta alla settimana per un paio di mesi, pur con qualche "buco" e il risultato sarà interessante. I punti del tramonto saranno diversi per azimuth e per orario: avrete dimostrato graficamente come inclinazione dell'asse e orbita terrestre subiscano quotidiane variazioni.



L'ORSA MAGGIORE E L'OROLOGIO STELLARE



Ci avviciniamo al cielo stellato per la sua bellezza ma quando sorge l'interesse per capirne di più ritroviamo i ricordi scolastici e iniziamo ad alzare gli occhi al cielo con un briciolo di competenza.

Il cielo stellato mantiene ancora tanti segreti ma la scuola ci ha fornito nozioni su stelle, universo e corpi celesti con le quali possiamo avvicinarci al cielo notturno con più facilità... e Piero ce lo dimostra!

È notte, dopo una giornata di canoa in laguna ci siamo fermati vicino ad un paese e piantato il campo.

Il cielo stellato è limpido, luminoso. L'**Orsa Maggiore** è ben riconoscibile: con gli **allineamenti** troviamo la **Polare** e poi **Cassiopea** ed altre stelle. Piero, che sa

sempre tutto, dice che dalla posizione dell'**Orsa Maggiore**, nei vari mesi dell'anno si può determinare l'ora.

In effetti ha ragione anche stavolta!

Immaginiamo un quadrante d'orologio in cielo, con al centro la stella Polare, e una lancetta che la unisce con **Megrez** dell'**Orsa Maggiore**, ed ancora un'altra lancetta che prosegue su **Schedir** di **Cassiopea**.

Per conoscere l'ora, **approssimata**, basta usare la prima delle due.

Osservando il cielo in **settembre**, a mezzanotte l'Orsa si troverà nella posizione in cui è disegnata o un po' più a destra/sinistra. Ma se si fosse in **otto-**

bre e l'Orsa si trovasse nella **stessa posizione dello schizzo**, sarebbero le **22.00** (la lancetta gira in senso antiorario!). Se fossimo in **agosto**, sarebbero le **02.00!**

Ogni tacca mensile equivale a 2 ore di differenza: **in meno se a sinistra, in più se a destra**... e così via.

Un po' di esercizio e diventerete esperti.



NAVIGARE, LUNGO LA ROTTA

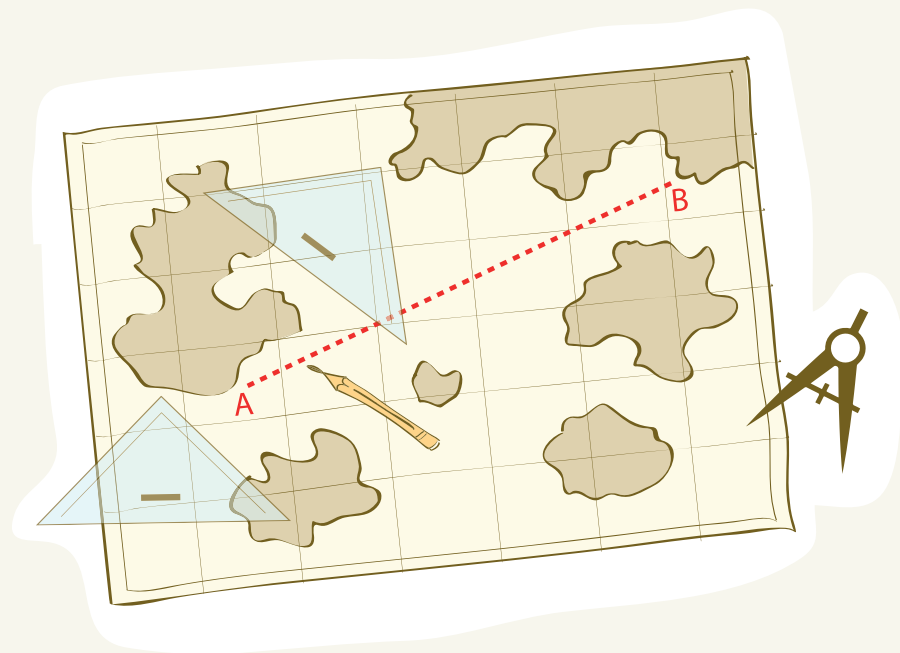


Come avviene sulla terraferma, anche per mare, prima di mettersi in navigazione, dobbiamo ricorrere all'aiuto delle carte che riproducono la sua superficie: le carte nautiche. "Navigare" su una carta nautica si dice "CARTEGGIARE". Carteggiare significa misurare e tracciare un angolo di rotta, i rilevamenti presi durante la navigazione, le distanze tra due punti, fare il punto nave ecc.

TRACCIARE UNA ROTTA

Supponiamo di trovarci nel punto A (vicino la roccia del Diavolo) e di voler raggiungere il punto B (nella cala dei Bucanieri). Per tracciare la rotta fra i due punti è necessario:

- tracciare una linea che unisca i due punti A e B.
- osservare il reticolato tracciato sulla carta nautica: le righe verticali tracciate sulla



carta sono i meridiani, orientati esattamente a NORD (quindi a zero gradi). Le righe orizzontali sono i paralleli. Per conoscere la nostra rotta non dobbiamo far altro che misurare l'angolo formato fra il meridiano più vicino (alla zona che stiamo considerando) e la linea da noi tracciata. Prolungate la linea della vostra rotta fino a incrociare il meridiano e misurate con un goniometro l'angolo formato. Nel nostro esempio la rotta da seguire sulla bussola di bordo per raggiungere la "Cala dei Bucanieri" è di 48°. Invece per calcolare la distanza fra i due punti è sufficiente puntare il compasso nautico sui due punti A e B e riportare questa apertura sulla scala delle distanze (quella riportata lungo il meridiano sul margine della carta nautica) e "leggere" a quante miglia corrisponde. Nel nostro caso corrisponde a 5 miglia nautiche.

IL MIGLIO NAUTICO

I meridiani dividono il nostro globo in tanti spicchi, 360° (gradi). Ogni grado è composto da 60' (primi). Per cui attorno alla terra abbiamo 21.600 "primi" di grado. La circonferenza della terra all'equatore è di 40.000 km, se dividiamo questi km per 21600 primi otteniamo 1,852 km cioè l'equivalente in chilometri di 1 miglio marino.

(da *Avventura del 18 del 2 luglio 2001; Albo tecnico n. 4 "Avventura in acqua"*)

GLI ALLINEAMENTI: ALLA SCOPERTA DEL CIELO



Osservare un cielo stellato è un'esperienza gratificante, lo spettacolo dei tanti puntini luminosi là in alto è veramente spettacolare ma, esaurita la meraviglia, vorreste conoscere di più su quei puntini.

Iniziate con **interesse** e con l'**aiuto** di un esperto che vi insegni a:

- trovare l'Orsa Maggiore e quella Minore
- usare gli allineamenti.
- usare una mappa stellare.

Il primo trucco per identificare una costellazione, o una stella, si chiama **allineamento**. Si parte da una costellazione nota, in genere l'Orsa Maggiore e, utilizzando le **rette che congiungono le varie stelle** che la compongono (per farlo aiutatevi con la **mano a braccio teso**) è possibile moltiplicando quelle distanze trovare altre stelle.

L'esempio classico: **congiungere Merak e Dubhe, prolungando la loro distanza per 5 volte oltre quest'ultima: si arriva alla Stella Polare**. Ma congiungendone altre (in rosa nella figura) potete arrivare sul Contadino o sul Leone. Oltre agli allineamenti più noti potete inventare tutti quelli di cui avete bisogno.





ASTRONOMO AL MARE



L'astronomia è una scienza che affascina sempre e vale la pena di approfondirne la conoscenza. La si pratica in qualsiasi posto in cui si possa godere di una buona visione del cielo stellato. Proponiamo allora un ambiente particolare: l'acqua, che offre sempre qualcosa di diverso rispetto agli ambienti sostanzialmente terrestri. Le attività astronomiche rimangono le stesse, ma cambia l'atmosfera dell'ambiente che vi circonda: luminosità, rumori, odori, sensazioni. Insomma vale la pena di provare!

GIOCO DI ORIENTEERING IN MARE



L'orienteeering consiste nell'effettuare un percorso predefinito, caratterizzato da punti di controllo chiamati "lanterne" (paletto con punzone), con l'aiuto esclusivo di una bussola e di una cartina topografica. Solitamente il luogo di svolgimento di questo tipo di gara sono i boschi, ma il gioco si può adattare alla costa situando alcune lanterne anche in mare, raggiungibili solo con imbarcazioni. Per rendere tutto ancora più coinvolgente, stimolante, avventuroso (e coreografico!) il gioco andrebbe svolto dopo il tramonto, con la magia dell'atmosfera notturna.

(da "Non che fossimo dei veri Scout Nautici" - Settore Nautico Agesci Toscana)





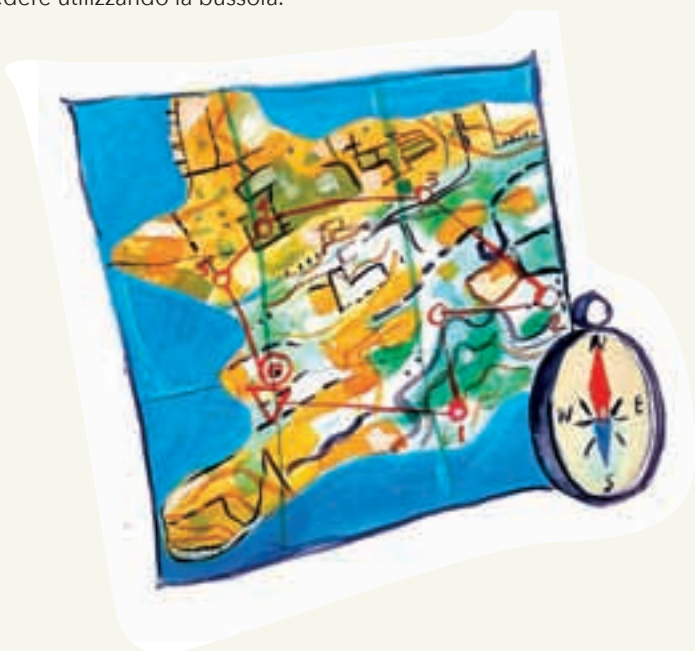
IL PERCORSO RETTIFICATO

Il percorso rettificato è utilizzato per effettuare un rapido rilievo in grado di descrivere un determinato percorso in maniera intuitiva e da cui, in seguito, estrapolare una vera e propria carta topografica. Tale rilievo si basa su un disegno schematico tracciato mentre si cammina e che consiste nel rappresentare tutto il sentiero che si sta percorrendo lungo una linea retta, per poi indicare i principali punti di riferimento incontrati lungo la strada (ponti, chiese, case, ecc).

Per iniziare, disegna quattro colonne su un foglio avendo attenzione che la terza colonna sia la più grande.

Nella prima colonna inserirai la distanza coperta dall'inizio del percorso.

Nella seconda e nella quarta colonna indicherai rispettivamente dettagli riguardanti i punti di riferimento posizionati a sinistra e a destra del percorso. Fai attenzione che, nella seconda colonna, sia indicata anche (rispetto al percorso stesso) la posizione angolare del nord ad ogni riempimento di riga; ovviamente, puoi procedere utilizzando la bussola.



Nella terza colonna disegnerai uno schizzo del tragitto percorso.

Si parte dal basso del foglio e si procede verso l'alto.

Ogni volta che la strada cambia direzione, traccia una linea orizzontale di separazione (oppure disegna un enorme punto da cui poi ripartire) e disegna il nuovo tratto di strada fino alla curva successiva.

Si otterranno così i vari "pezzi" di strada che ti permetteranno di tracciare un percorso parzialmente preciso.

ENZE

I Campi verso la Competenza sono eventi nazionali organizzati, in accordo con la branca E/G, sia dal Settore competenze che dal Settore nautico e sono rivolti a ragazzi e ragazze in cammino verso le tappe della Competenza (che abbiano già iniziato a lavorare al Brevetto di Competenza) e della Responsabilità.

Dai, non perdere un'occasione come questa per vivere avventure nuove e coinvolgenti! **Le date dei campi potrebbero aver subito delle variazioni: controllate su "BuonaCaccia"!**

Le iscrizioni agli eventi sono su "BuonaCaccia", saranno i tuoi Capi Reparto a dover effettuare l'iscrizione. **Per ogni ulteriore informazione puoi scrivere alla Segreteria Nazionale all'indirizzo ufficioeventiragazzi@agesci.it o telefonare allo 06/68166219.**

E/G Competenze	Treia	03/07/19	07/07/19	trappeur	Into the wild: estote parati	F.B.: Acquasanta Terme (AP)	28
E/G Competenze	Marigliano	03/07/19	07/07/19	animazione espressiva	A' fest' d'è scugnizzi	Base	32
E/G Competenze	Spettine	04/07/19	08/07/19	animazione internazionale	Animazione Internazionale (G)	Base	20
E/G Competenze	Spettine	04/07/19	08/07/19	animazione internazionale	Animazione Internazionale (E)	Base	15
E/G Competenze	Bracciano	04/07/19	08/07/19	campismo - pioniere	Campismo - Pionieristica	Base	30
E/G Competenze	Colico	06/07/19	10/07/19	trappeur	Into the wild	Base	30
E/G Competenze	Marigliano	08/07/19	14/07/19	pionieristica	Campo di pionieristica	Marigliano	32
E/G Competenze	Treia	11/07/19	15/07/19	pioniere	Costruiamo insieme, il sogno diventa realtà	Base	28
E/G Competenze	Colico	11/07/19	16/07/19	sherpa	Sulle tracce delle aquile randagie	Base + F.B.	30
E/G Competenze	Piazzole	11/07/19	16/07/19	pionieristica	Pionieristica (rivolto ad esploratori)	Base	30
E/G Competenze	Spettine	12/07/19	16/07/19	pioniere	Tecniche di vita all'aperto (E)	Base	20
E/G Competenze	Spettine	12/07/19	16/07/19	pioniere	Tecniche di vita all'aperto (G)	Base	20
E/G Competenze	Marineo	13/07/19	17/07/19	animazione sportiva - pioniere	Essere forti per essere utili	Base	40
E/G Competenze	Costigliola	24/07/19	28/07/19	animazione espressiva	Anima(e)Azione Espressiva	Base	28
E/G Competenze	Spettine	18/08/19	22/08/19	mani abili	Abilità manuale	Base	30
E/G Competenze	Colico	19/08/19	24/08/19	animazione espressiva	Anima (ok per 6M e 12F da Capo campo)	Base	18
E/G Competenze	Colico	19/08/19	24/08/19	mani abili	Azione	Base	16
E/G Competenze	Piazzole	20/08/19	25/08/19	guida alpina - sherpa	Scouting on the rock	F.B.: dal lago d'Iseo a Valle Sabbia	26
E/G Competenze	Costigliola	21/08/19	25/08/19	Amico della natura - animaz. grafica e multimediale - animaz. giornalistica	Esploratori della rete...Bit Prepared-bussola, scarponi, tenda, pennarelli... ed ecco il computer	Base	28
E/G Competenze	Spettine	22/08/19	26/08/19	animazione grafica - animazione religiosa	Scout Street art #spiritochesoffia	Base	18G/12E
E/G Competenze	Marigliano	23/08/19	27/08/19	mani abili	Mani abili	F.B.: Salerno	32
E/G Competenze	Cassano	24/08/19	29/08/19	trappeur	Io trappeur, un'avventura - un' odissea	F.B. Maruggio (TA)	36
E/G Competenze	Spettine	26/08/19	30/08/19	trappeur	La cucina al campo	Base	24
E/G Competenze	Marineo	26/08/19	30/08/19	sherpa - amico della natura	Explò	Base	50
E/G Competenze	Spettine	28/08/19	01/09/19	sherpa	Sherpa - Explo & natura (G)	Spettine	20
E/G Competenze	Spettine	28/08/19	01/09/19	sherpa	Sherpa - Explo & natura (E)	Spettine	20
E/G Competenze	Le Salairole	28/08/19	01/09/19	trappeur	Trappeur	F.B.: Sereto	30
E/G Competenze	Le Salairole	28/08/19	01/09/19	mani abili	Mani abili	F.B.: Sereto	30
E/G Competenze	San Martino	28/08/19	01/09/19	soccorso - mani abili	Le mani laboriose	F.B.: Alghero (SS)	20
E/G Competenze	Marigliano	28/08/19	01/09/19	sherpa	O.S.C.A.R.	F.B.: Lago Laceno (AV)	32
E/G Nautico	Sardegna	28/08/19	03/09/19		Competenza nautica	Porto Torres	24
E/G Competenze	Spettine	30/08/19	03/09/19	animazione espressiva	Tecniche espressive (G)	Base	30
E/G Competenze	Spettine	30/08/19	03/09/19	animazione espressiva	Tecniche espressive (E)	Base	20
E/G Competenze	Cantalupa	30/08/19	03/09/19	trappeur - pionieristica - mani abili	Trappeur	Base	28
E/G Competenze	Piazzole	30/08/19	03/09/19	animazione sportiva - sherpa	Esplorare l'avventura (rivolto ad esploratori)	F.B.: Desenzano del G.	30
E/G Competenze	Costigliola	04/09/19	08/09/19	animazione internazionale	Sotto i cieli del mondo - Conoscerli per condividerli	Base	28
E/G Nautico	Campania	settembre			Competenza nautica	Costiera Amalfitana	20
E/G Competenze	Cantalupa	da definire	da definire	sherpa - guida alpina	Avventura Alpina	F.B. (Valle Stretta)	26

I DISTINTIVI REGIONALI

Storia e significati... 3ª puntata!

Proseguiamo con una nuova puntata ringraziando quanti ci danno una mano nel ricostruire storie o per fornirci immagini d'archivio, in particolare per questa puntata: Chicco Bruti, Ugo Brentegani (Centro Studi sul Metodo Scout "Luigi Brentegani"), Andrea Padoin (AICoS - Collezionisti scout), Gian Marco Talluto.

LOMBARDIA

Dal 1977 il distintivo regionale, quadrato, riporta la "rosa camuna" bianca, in campo verde (la pianura padana!) con bordo azzurro su cui è riportata la scritta



Lombardia, in verde. La rosa è presente in molte incisioni rupestri della **Val Camonica**, realizzate dal popolo dei **Camuni** che abitava quella zona nell'età del ferro. La rosa, forse, fu simbolo di misurazioni astronomiche, o fu collegata a celebrazioni a carattere epico. Nelle incisioni, infatti, è spesso associata a guerrieri che le danzano intorno. Il precedente distintivo ASCI/AGI ed anche nostro, a forma di scudo dal bordo nero, riportava in alto la scritta Lombardia bianca in campo verde; nella metà di sinistra un **guerriero**, orlato di bianco, verde in campo verde, a ricordo della battaglia di **Legnano** in cui la **Lega Lombarda** sconfisse l'imperatore **Federico Barbarossa**; nell'altra metà il "**biscione**", orlato di bianco, verde in campo nero, simbolo



dei **Visconti**, signori di Milano per quasi due secoli.

La regione conta 19389 soci Agesci, gli E/G sono 5813.



MARCHE

Il distintivo regionale, a forma di scudo francese, con bordo blu in campo azzurro, contiene: in alto la scritta Marche, bianca in campo rosso; nella parte diagonale di sinistra, in campo blu, una **casa su di una nuvola con sotto delle sagomette di angeli**: si tratta della **Santa casa di Loreto**, quella in cui Maria, a Nazareth, ricevette l'Annunciazio-

ne. La tradizione popolare vuole che la casa venisse portata in volo dagli **angeli**. In realtà il trasporto sembra essere avvenuto via mare, su incarico di un certo Nocifero **Angeli**, sovrano dell'Épiro, quale dono di nozze alla figlia. Nella parte diagonale destra, in campo azzurro, troviamo **quattro gigli rossi** che rappresentano **quattro province marchigiane** iniziali: **Ancona, Ascoli Piceno, Macerata, e Pesaro**. C'è anche una quinta provincia, **Fermo**, istituita dopo l'adozione del distintivo, che però non venne modificato. Infine, sulla riga di divisione tra le due parti, in alto a destra c'è un'ancora, a bordo rosso, che si riferisce alla **tradizione marinara** della regione. Nelle Marche ci sono 3090 E/G tra gli 8710 soci complessivi.



MOLISE

Lo stemma del **Molise** è uno dei più recenti, nato nel 1975, quando la regione si separò dall'Abruzzo. Sostituì il precedente quasi uguale a quello dell'Abruzzo di oggi, ma con in più la scritta Molise (fig.5). Il distintivo attuale, a forma di semicerchio, sulla sinistra mostra la scritta Molise in bianco sul



nero di **montagne retrostanti** che simboleggiano la **catena del Matese**, un massiccio che si divide tra Molise e Campania e, con il monte Miletto, raggiunge i 2050 mt. All'inizio del 1800 era popolato da **bande di briganti** che combattevano contro l'esercito napoleonico. Sulla destra appare un **lupo** sovrapposto al **logo AGESCI**. Si tratta del **lupo grigio appenninico**, della taglia di un pastore tedesco, che, presente nella zona e già in pericolo di estinzione, sta ripopolando il territorio **appenninico e delle Alpi occidentali**. Si stima che oggi sia presente con almeno 2000 individui sparsi sia nelle sue aree originali che in nuovi territori montani. Sono 289 gli E/G Molisani, mentre i soci in totale sono 850.

PIEMONTE

Il **Piemonte** ha per simbolo lo stemma sabauda (Fig.6): scudo inglese su fondo azzurro, con croce d'argento in campo rosso e, in alto, una specie di corona capovolta, detta "**lambello**". Quest'ultima è un simbolo che



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

nel 1800 indicava lo stato di **provincia** di un certo territorio. Nel tempo questo simbolo della **provincia di Torino** è stato adottato da **tutta la regione**. Lo stemma è della dinastia dei Savoia, originari della regione alpina, che oggi si trova in Francia. Nel XV secolo i Savoia occuparono il Piemonte; il duca Amedeo VIII diede al figlio primogenito il titolo di "principe di Piemonte" e, in quell'occasione, al tradizionale disegno della croce su fondo rosso venne aggiunto il lambello azzurro. L'attuale distintivo è in uso dal 1948: era stato preceduto dall'immagine di un nodo Savoia (dal 1916 al 1928, anno in cui lo scautismo venne soppresso), e da una stella alpina (dal 1945, rinascita dello scautismo italiano, fino al 1948). Il Piemonte ha 10158 soci, di cui 3328 E/G. (Fig. 7)



NO FILTER

HO FATTO UN VIDEO... E ADESSO?

Se girate un bel video potrebbe essere molto bello condividerlo on line... Segui i nostri consigli per non sbagliare.

di Giovanni Aureli e Martina Acazi - foto dal web

AVVENTURA

24

Alzi la mano chi non ha mai realizzato almeno un video in vita sua. Non video professionali, ma di qualsiasi tipo... Una ripresa del compleanno dell'amico, un paesaggio in montagna o il babbo che combina guai. Non credo di vedere mani alzate... Oggi tutti abbiamo accesso a strumenti tecnologici che ci permettono di avere sempre una videocamera a portata di mano, addirittura tascabile, se pensiamo al cellulare! Facciamo tantissimi video oggi e tantissime fotografie. Ma poi? Cosa ce ne facciamo? Una volta si girava in pellicola, si montava e poi si registrava il montato su un nuovo supporto, una pellicola oppure una videocassetta. Queste due cose poi venivano usate a casa, le si guardava solo con gli amici stretti. Oggi col digitale e internet tutto questo è cambiato! Possiamo registrare

video più spesso e possiamo subito condividerli online con gli amici. Non trovate ci sia una differenza enorme? Ebbene sì: una volta i nostri video venivano visti solo da chi volevamo noi, mentre ora un video pubblicato in internet potrebbe essere visto da milioni di persone che non conosciamo! Questo può sembrare eccezionale, ma, *ahinoi*, spesso non lo è affatto: moltissime persone si sono trovate dei propri video indesiderati online ed erano già stati visti e commentati da migliaia di persone.



Questo quindi è il primo enorme consiglio: non pubblicate **su internet tutto ciò che vi capita sottomano**. Anzi, se vedete che c'è qualcosa che può rovinare una persona, **non condividerete**, segnalate il video e fatelo can-

cellare. Internet è un'invenzione stupenda, ma purtroppo può creare enormi danni se non viene utilizzato con buon senso.

Però non tutto il mondo social e online è il male assoluto! Se fate un bel video, magari un cortometraggio o un videoclip, potrebbe essere molto bello non solo mostrarlo in privato, ma anche dividerlo online. Esistono moltissimi social creati con questo scopo: uno dei primissimi è **YouTube**, che oggi contiene migliaia di miliardi di video! Un altro sito è **Vimeo**, che cerca però più qualità ed è stupendo guardare i video selezionati dallo staff! Poi, ovviamente, ci sono i social più famosi, come **Facebook** e **Instagram**. Proprio quest'ultimo, assieme all'avvento degli smartphone, sta rivoluzionando il modo di fare video: una volta erano tutti girati in orizzontale, oggi ne vediamo sempre più spesso in verticale. Quindi attenzione: quando realizzate un video, pensate già per quale motivo lo state girando, per quale pubblico e per quale destinazione. Se lo volete mostrare al cinema o sul monitor di casa sarà bene girare tutto in orizzontale e in alta definizione. Se invece è solo una storia da pubblicare su Instagram, anche il formato verticale può essere accettato.

Se poi i vostri video o cortometraggi avranno le qualità giuste, magari potranno un giorno essere visti veramente in un cinema. Pensate che bello: un film (corto o lungometraggio) sulle vostre imprese e avventure di squadriglia. Lo andrete a ve-

dere voi? Lo sì, senza dubbio. Sarebbe molto bello, anche perché film sullo scoutismo ne sono stati fatti pochi...

Ad esempio c'è *Scouts to the Rescue*, un film del 1939. È la storia di una squadriglia e delle sue avventure, guidata ovviamente dal suo caposquadriglia. Un altro più recente, del 1966, è *I ragazzi di Camp Siddons* (*Follow me, Boys*) che narra di un giovane studente di giurisprudenza che decide di aprire un reparto scout nel suo paese. C'è addirittura una commedia girata da un regista statunitense (Henry Levin) nel 1953, *Allegri Esploratori*, di cui venne prodotto un remake, ovvero una riedizione simile all'originale. Il titolo della riedizione è *Scout's Honor* e il regista, udite udite, è sempre Henry Levin, che lo ha diretto nel 1980.

Questi esempi appartengono alla cinematografia statunitense e quindi raccontano dei *Boy Scouts of America*. Esistono anche film che parlano di scout europei, in particolare un film francese, *Il coraggio delle Aquile* del 2006, ambientato durante la guerra d'Algeria nel 1960 che vede protagonista, anche qui, una squadriglia.

Esistono poi dei film un po' più particolari in cui lo scoutismo è un pretesto narrativo per raccontare qualcos'altro, come ad esempio *Cub - Piccole prede*, un horror belga del 2014 o *Manua-*



le scout per l'apocalisse zombie un altro horror, realizzato negli USA nel 2015.

E sugli scout italiani non esiste nulla? In realtà ci siamo anche noi: *Il Grande Gioco*, un film documentario fatto per il centenario dello scoutismo nel 2007; numerosi cortometraggi realizzati in modo più o meno professionale sia da gruppi scout che da professionisti. È poi in lavorazione il film sulle Aquile Randagie che dovrebbe uscire nel 2019! Questo non vi esime dallo sperimentare e dal girare anche voi il vostro film sulle imprese di squadriglia! Conoscevatene qualcuno di questi film? Ne conoscete altri? Fate qualche ricerca e, se scoprite qualche altro film o se ne conoscete comunque altri, fatecelo sapere scrivendoci su Instagram, Facebook o mandandoci una mail, che magari ne parliamo nei prossimi "Topi"!

PER UN IMPEGNO CONCRETO

Una canzone per riflettere

La politica, nel senso ampio della parola, cioè uno sguardo sul mondo che ci circonda per farci la propria idea e quindi poter agire in maniera propositiva (osservazione, deduzione, azione), è stata da sempre uno dei temi trattati dalle canzoni: canzoni di denuncia, canzoni a sostegno di ideologie, canzoni che descrivono il mondo attuale, senza fare sconti.

Alcuni cantautori italiani (Guccini, Gaber, Caparezza, tanto per citarne alcuni) hanno impostato la loro produzione artistica proprio su questo e forse, nei nostri canzonieri, troviamo qualche loro canzone.

Mi piace soffermarmi su una canzone che ci aiuta a leggere la situazione di oggi, perché ci permette di affrontare una prima fase di osservazione per avere, cioè, uno sguardo critico sull'Italia di oggi, spesso

assuefatta da un "si è sempre fatto così", che faccia venire la voglia di rimboccarsi le maniche in prima persona per poter cambiare qualcosa. Il brano è *Quale alibi* di Daniele Silvestri, del 2016.

Tante volte, quando sentiamo parlare di politica, bypassiamo l'argomento, quasi sia qualcosa che non ci interessa, quasi che si parli di cose che non possiamo cambiare, c'è il rischio che davanti a tante situazioni ormai "incancrenite" il ritornello della canzone risuoni dentro di noi: *zitto, zitto, fai finta di niente*, perché tanto le cose vanno così, se non ti fai sentire vivrai tranquillo, senza problemi.

Vivere la Legge e la Promessa,

invece, ci chiama a un impegno concreto nel quotidiano e dove vediamo che ci sono ingiustizie, modi di vivere che schiacciano gli altri, persone che guardano solo a se stesse, siamo chiamati a metterci in gioco, a dire la nostra, a cercare di cambiare il mondo in meglio.

Lo scoutismo ci aiuta in questo, proprio perché, per sua natu-





Tante canzoni ci fanno venire voglia di rimboccarci le maniche in prima persona per poter cambiare qualcosa nella realtà intorno a noi. La tua canzone qual è?

ra, è orientato a fare di noi **dei buoni cittadini, che non se ne stanno zitti zitti**, ma che vogliamo lasciare il mondo migliore di come lo hanno trovato. E allora ti accorgerai che l'impresa nasce proprio da quelle tre azioni di osservare, giudicare ed agire; che il consiglio di squadriglia e della legge sono luoghi di condivisione e democrazia; che il nostro motto *estote parati* (siate pronti) ci spinge ad avere un atteggiamento di attenzione al quotidiano e non ci lascia seduti a guardare le cose; che la buona azione può diventare qualcosa di grande, capace di cambiare chi ci sta intorno.

L'ANGOLO DELLE IDEE

Servizio missionario

collaborare con la squadriglia a qualche iniziativa proposta dalla parrocchia a sostegno di un progetto missionario; analisi del-

le diverse situazioni di crisi nel mondo e condivisione in reparto o alta sq; aiuto nel confezionare i pacchi famiglia o nel riordinare il magazzino per il centro d'ascolto della Caritas parrocchiale; collaborazione alla colletta alimentare proposta dal Banco Alimentare di zona.

Artigianato, mani abili

Costruzione di cestini dei rifiuti per il parco pubblico; pittura delle panchine della piazza del paese (chiedere autorizzazione, che certo vi daranno, forse anche assieme al materiale occorrente); pannello e volantini con la mappa della città e con i numeri utili degli uffici più importanti, da esporre e distribuire nel centro Caritas della parrocchia.

Osservatore

Per rafforzare le doti di osservazione. Giochi di Kim; ricerca di tracce e segni di pista; tracheodromo; lettura delle *chiacchiera-*

te di bivacco 11, 12 e 13 di *Scautismo per Ragazzi* di B.-P.

Civitas

Visita al proprio municipio; incontro con il sindaco; partecipazione a una riunione del Consiglio comunale; intervista a un assessore su un problema concreto del proprio paese; visita ad una associazione che riutilizza un bene sottratto alla mafia; attività di reparto a partire da una lettura comune di un quotidiano.

E poi ancora veglie di preghiera, canzoni attorno al fuoco, imprese di ogni genere... senza limiti alla fantasia.



< Videoclip
"Quali alibi"

RITROVAMENTI DAL PASSATO

Un'impresa di archeologia



Era una calda e tranquilla mattinata di agosto al campo estivo. Dopo aver ricevuto le istruzioni per la giornata, ogni squadriglia iniziò a svolgere i vari compiti. Alla squadriglia Aquile capitò l'incarico di scavare le due latrine. Accadde che durante il lavoro, io e altri della squadriglia trovammo tre bossoli che cercammo di datare chiedendo aiuto ai capi. Il campo scout intanto proseguiva, ma

in noi era rimasta la curiosità di approfondire la conoscenza dei reperti ritrovati.

A settembre giunse finalmente il momento di pensare alle imprese da svolgere durante l'anno. Così iniziammo a fantasticare, ma senza molti risultati. Io, dopo una notte di ragionamenti, proposi alla squadriglia un'impresa basata sulla ricerca di reperti della Prima guerra mondiale e il loro restauro.

La proposta incuriosiva tutti, ma poiché ci piaceva sognare, non ci fermammo e continuammo a progettare finché ci venne in mente di organizzare una conferenza che spiegasse ai partecipanti l'equipaggiamento e la vita dei soldati e, a seguire, una cena con le pietanze che mangiavano i civili durante la guerra.

L'idea che avevamo avuto suscitò l'entusiasmo di tutti, anche se sembrava una meta impegnativa e un po' lontana.

Abbiamo subito stilato un primo programma e ognuno di noi ha scelto un posto d'azione. Poi, i capi ci hanno presentato un appassionato di archeologia che è diventato il nostro maestro di competenza e ci ha aiutati a cercare dei reperti e a restaurarli. Iniziammo la nostra ricerca esplorando le zone vicino al Piave con un metal detector. Superate le difficoltà iniziali per trovare i posti adatti in cui scavare con successo, siamo riusciti a portare alla luce un bel po' di reperti.



Dopo una notte di ragionamenti, proposi alla squadriglia un'impresa basata sulla ricerca di reperti della Prima guerra mondiale e il loro restauro.

Dopo averli restaurati, ci siamo lanciati a organizzare il grande evento. Ci siamo così divisi in due sottogruppi: il primo si è occupato dell'organizzazione della cena, l'altro della conferenza. Il gruppo della cena ha scelto il menù della serata recuperando un ricettario della prima guerra mondiale e ha trovato il posto migliore in cui svolgere l'evento. Il mio gruppo si è occupato della conferenza. Abbiamo preparato una mostra dei reperti rinvenuti da noi e altri ricevuti in prestito. Abbiamo procurato divise italiane e austriache dell'epoca da indossare per spiegare dal vivo l'equipaggiamento dei soldati. Poi abbiamo scritto un programma della serata con un copione, dei video e delle foto che spiegavano più nel dettaglio alcuni aspetti della guerra.



La mattina dell'evento ci siamo incontrati per gli ultimi dettagli e preparativi. Finalmente, in serata siamo entrati nel vivo con l'inizio della conferenza e della successiva visita dei reperti. Per concludere, la cena a base di pasta e fagioli e frittata senza uova con salsiccia (pietanza molto simile al *friko*). La serata si è svolta nel migliore dei modi grazie anche alla preparazione effettuata nei mesi precedenti. Ora che siamo giunti al termine mi posso presentare. Io sono Giovanni, il capo della squadriglia

Aquile e sto scrivendo questo articolo per raccontare la nostra impresa e per dire a tutti voi che bisogna sempre sognare in grande perché il nostro sogno, che è stata un'impresa enorme, a volte ci ha fatto dubitare di essere realizzabile, ma alla fine, grazie alla determinazione e alla voglia di fare qualcosa di nuovo, si è rivelato possibile. Voglio ringraziare anche tutta la mia squadriglia e in particolare Giovanni, il vicecapo, che è stato fondamentale, e tutti coloro che ci hanno aiutato per la buona riuscita della serata.



UN'UNIFORME PER FARE SQUADRA

Ogni capo dell'uniforme ha un significato affettivo, ma soprattutto pratico. Ci avevi mai pensato?

Immaginate di andare allo stadio, o al palazzetto, per vedere una partita e scoprire che i giocatori delle rispettive squadre che si affrontano non hanno le divise uguali, anzi, che ciascun giocatore ha messo quella che più gli piaceva. Certo, questo capita quando si fanno partite tra amici, non quando ci sono club che giocano campionati, anche con i bambini piccolissimi. Le divise non servono solo per distinguere le squadre che si affrontano, ma è proprio del "fare squadra" ed "essere squadra".

Un po' come l'uniforme scout (non divisa!) che ci dà modo di "uniformarci" a tutti i fratelli e sorelle scout. Indossare l'uniforme ci ricorda quotidianamente di appartenere a una grande famiglia: il nostro reparto, il nostro gruppo, la nostra associazione e il movimento scout mondiale! E soprattutto è il primo strumento di comunicazione di ciò che sia-

Con cinture e guidoni si ottiene una efficiente barella



Maglione di lana che tiene caldo; spilla promessa in metallo



Fazzolettone Verde campo di Specialità



Fazzolettone Giallo campo di Competenza



Fazzolettone Contingente Italiano Campi internazionali

Braccio destro: distintivo di gruppo; distintivo regionale; specialità, brevetti

Lato destro: distintivo FIS, distintivo associazioni mondiali



mo e dei valori che seguiamo! Tutti coloro che vedono in giro, anche in inverno, ragazzi e adulti con pantaloncini corti e camicia sanno che si tratta di scout.

La cosa bella è che, se anche tutti gli scout indossano l'uniforme, l'uniforme non è uguale per tutti perché parte da tradizioni e da storie diverse. Tanti l'hanno indossata prima di noi e tanti la indosseranno dopo di noi; per questo dobbiamo essere felici di indossarla con orgoglio e grande responsabilità.

DA COSA È COMPOSTA L'UNIFORME AGESCI?

Ma è solo per tradizione che indossiamo l'uniforme o ha qualche altro significato? Ogni capo inserito nell'uniforme ha un senso di valore, ma soprattutto pratico e a questo aveva pensato il nostro fondatore BP.

- Il cappellino (Lupetti e Coccinelle) e il cappellone protegge sia dal sole che dalla pioggia
- la camicia è comoda e resistente, buona per tutte le stagioni. Arrotolando le maniche si dà l'idea della laboriosità
- il maglione che tiene caldi in

inverno è utile anche la sera al campo estivo

- la cintura sorregge i pantaloncini e serve per appendere cose utili ai lati, ma è utile anche per realizzare una barella con i guidoni

- i pantaloncini di velluto (in sede anche i pantaloni lunghi) che danno libertà di movimento, non si bagnano quando piove o si attraversano ruscelli e non si sporcano quando ci si inginocchia

- i calzettoni tengono caldi d'inverno e proteggono da rovi o altri pericoli durante il cammino

- il fazzolettone che caratterizza i diversi gruppi può avere anche molte altre utilità

Sulla camicia, ovviamente, si cuciono i diversi distintivi che raccontano la nostra appartenenza (gruppo, regione, associazione e federazione FIS), ma soprattutto la nostra storia (le nostre tappe e le nostre specialità).

IL CAPPELLONE

Sempre meno sono gli E/G che usano nella propria uniforme il cappellone scout. Eppure questo è davvero, forse, il più versatile indumento che B.-P. aveva pensato per noi! Non è solo un cappello che ci protegge dal sole e evita di farci bagnare durante le piogge torrenziali, che in uscita e al campo non possono mai mancare. Protegge dal freddo, ma può servire anche per soffiare sul fuoco, bere da una sorgente, come poggiatesta o cuscino d'emergenza. Il laccio e il cinturino, essendo facilmente staccabili, possono fornire pronto soccorso.



UN FUOCO BEN FATTO

Suggerimenti per un fuoco ben fatto!

Raccogliere la legna, divisa per grandezza, come suggerito nelle illustrazioni: **PICCOLA, MEDIA E GROSSA**. Alimentati il fuoco aggiungendo legna, **prima piccola e via via sempre più grossa** mentre il fuoco aumenta.

La legna **PICCOLA** è l'esca per l'**ACCENSIONE**, composta da ramoscelli secchi che si rompono facilmente quando vengono piegati: cercateli sui rami inferiori di alberi e arbusti. Non raccogliere rametti verdi che invece sono più o meno elastici. La legna **MEDIA**, quella per il **RISCALDAMENTO**, deve essere asciutta: non raccogliere legna bagnata dal terreno del bosco! Cercare i rami morti e bassi sull'albero.

La legna **GROSSA** è quella destinata al **MANTENIMENTO**, quella cioè che servirà per far durare il fuoco: deve essere ben secca! Rompere/segare i rami troppo lunghi e, prima di

accendere, raccoglierne una buona scorta (sulla base dell'utilizzo cui è destinato il falò: cucinare un pasto o alimentare un fuoco di bivacco).

ACCENSIONE



Diametro: punta di una matita



Non più corto di una tua spanna



Una manciata a piene mani

ED ORA FUOCO!!!

1. Spezza a metà i rametti per l'**ACCENSIONE**, sistemali a piramide e accendili!

2. Aggiungi quelli destinati al **RISCALDAMENTO**, continua ad ammucciarli a piramide sul fuoco che lasci aumentare senza limiti.

3. Quando tutti i rami, già sul fuoco, stanno bruciando e producendo brace inizia ad aggiungere quelli del **MANTENIMENTO** e prosegui fin quando serve.

RISCALDAMENTO



Grosso come il tuo pollice

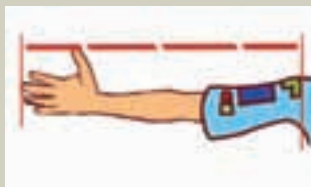
MANTENIMENTO



Raccogli rami grossi quanto il tuo polso



Lungo, circa, quanto dal gomito fino alla punta delle dita



Rami circa lunghi quanto il tuo braccio



Basterà una generosa bracciata



Raccogliline un mucchio che raggiunga l'altezza delle tue ginocchia



SUGGERIMENTI PER UN FUOCO SICURO

Gli incendi boschivi spesso partono da fuochi da campo che non sono stati messi correttamente in sicurezza. Se il tuo falò non è "morto" il vento può riaccendere le braci e dare inizio a un incendio devastante. Segui queste precauzioni per evitare situazioni pericolose.



Non accendere fuochi sotto alla chioma di un albero, su terreni ripidi, vicino a ceppi marci o tronchi secchi o erba e foglie secche.



Mantieni il fuoco piccolo. Se possibile, prepara il fuoco su un'area che è già stata

usata per lo stesso scopo e circondata con dei sassi. Rimuovi i detriti infiammabili dal terreno intorno al fuoco per almeno 1,5 metri di diametro.



Non lasciare mai un falò incustodito. Basta una leggera brezza per aiutare il fuoco a diffondersi con rapidità. Sistema la legna di scorta lontano dal fuoco.



Tieni a portata di mano molta acqua e una pala per gettare terriccio/sabbia sul fuoco nel caso ne perdessi il controllo.



Spegni il fuoco con acqua abbondante. Assicurarsi che la brace sia bagnata. Muovi i sassi: potrebbero nascondere brace ardente.



Rimescola la brace: bagna e rimescola ancora. Cerca di essere certo che tutta la brace sia stata mossa e raffreddata.



Assicurati che nessuna radice stia bruciando.



Sfiora la brace con la mano nuda fino a quando è fredda al tatto.

Prima di andare a dormire assicurati che il fuoco sia completamente spento.



L'accensione dei fuochi può essere vietata nelle zone a rischio di incendi boschivi. Rispetta l'eventuale segnaletica che indica il divieto.

NON CI SONO PIÙ I TESORI DI UNA VOLTA

**E soprattutto non si cacciano
più come una volta...**

Stanchi delle solite cacce al tesoro?

Annoati per la classica impostazione del Grande Gioco, diurno o notturno che sia?

Non sapete come far capire ai vostri barbosi capi che i tempi sono cambiati e con essi strumenti, dinamiche e idee per giocare?

Vivate in un reparto non proprio tecnologico e un pizzico all'antica?

Non vogliamo prendervi in giro: i capi che vi son toccati ve li dovette tenere, però forse riusciamo a stimolare qualche cervellino pigro a ben usare le nuove tecnologie e i nuovi strumenti con saggezza e senza esagerare, convincendo poi un po' tutti della bontà della genialata.

L'attività che ci frulla in testa è

quella di spingere esploratori e guide fuori dalla sede: in città, in campagna, in collina, in montagna, al mare, al lago, al fiume, ovunque purchè si vada fuori, si cammini, si esplori, si conosca.

Conoscere cosa? Tutto ciò che ci sta attorno, attraverso un concetto semplice di gioco:

una caccia al tesoro che vi porti in giro all'interno di un percorso tematico che può essere storico, naturalistico, geografico, scientifico.

Abbiamo mai pensato che oramai numerosi parchi, aree protette, oasi sono già forniti dei famosi codici QR per raccontare le loro attrazioni principali? Una



cima, una baia, una statua, una biblioteca, una chiesa: le storie, i racconti, le curiosità relativi a codesti elementi

dentro un quadratino di quadratini bianchi e neri (perdonate la grezza definizione) o un insieme di barre nere dallo spessore diverso in sequenze sempre diverse. E allora giochiamo.

Caccia all'incontrario

Forniamo le squadre: possono essere le stesse squadriglie o miste per età e sesso. Ad esse viene consegnato un elenco di QR da decodificare. Tali QR raccontano, come scriviamo sopra, la storia di un elemento naturale, architettonico, storico e via così. Dovremo individuare l'elemento, raggiungere il luogo in cui si trova, fotografarlo e disegnarlo.

Se vogliamo far durare molto la caccia, possiamo consegnare un QR per volta, facendo quindi camminare moltissimo la squadra. Il campo di gioco può essere il quartiere (se siamo fortunati da avere sul territorio in questione molti cartelli dotati di QR), la città, un parco etc.

Per rendere non totalmente digitale il gioco, la squadra potrebbe avvalersi esclusivamente di mappe e cartine "fisiche", cartacee insomma, e solo su queste poter ricercare il tesoro in questione.

- Vittoria prima opzione: vince chi porta a casa tutti i tesori nel minor tempo possibile.

- Vittoria seconda opzione: a parità di numero di tesori scoperti, vince chi porta a casa le migliori relazioni "live" (ottenute

cioè, non solo con foto e disegni, ma anche con interviste, video e reportage a personaggi o esperti).

- Vittoria terza opzione: indipendentemente dal numero dei tesori vince chi fornisce la più alta qualità di nozioni acquisite (occhio che qua ci vuole un team GIUDICI al di sopra di ogni sospetto).

Un tesoro coordinato

Variante frizzante e per gli esperti di topografia, o comunque per gli amanti di carte, mappe di ogni tipo è quella di fornire alle squadre esclusivamente delle coordinate (esempio classico il MAPS di Google, ma come ben saprete esistono svariati programmi a tal scopo). Le squadre devono comprendere e ben leggere le coordinate, raggiungere il luogo e creare una relazione, un reportage, un racconto su quello che hanno trovato. Il

tesoro può anche essere un semplice punto in cui vi è un indirizzo, magari di un personaggio famoso nazionale o della città.

Per l'assegnazione della vittoria possiamo usare i parametri sopra forniti, oppure, se davvero vogliamo rendere epica la caccia, possiamo richiedere alle squadre non solo i resoconti, ma anche dieci differenze fra le aggiornate mappe di Google e la tavoletta IGM in scala 1:25000 del territorio esplorato.

E mai come adesso, l'occasione è gradita per augurarvi BUONA CACCIA!

L'idea che ci frulla in testa è quella di spingervi tutti fuori dalla sede. Ovunque, purchè si vada fuori.



ESPLORATORI DEL MONDO

Come diventare un esploratore del mondo

Autori: **Keri Smith**

(trad. **Goffredo Polizzi**)

Editore: **Corraini**

Pagine: **204**

Prezzo: **16,00 €**

registratore, lente d'ingrandimento...). Si tratta di attività creative, di piccoli trucchi per catalogare.

La vita è un'avventura che va vissuta molto seriamente: il *dress code* deve essere quello giusto (una giacca con tan-

te tasche per contenere tutto), gli strumenti adeguati e funzionanti... Ecco, gli occhiali di percezione potenziata possono aiutare, ma devono essere della misura giusta, costruiti con il cartone giusto e la giusta plastica riciclata.

Non esistono regole per diventare esploratori. Si esplora e basta. Il mondo, il cielo, la strada che unisce casa mia alla scuola che frequento, la sede scout, il frigorifero, un bosco, uno stagno... Tutto si esplora, basta essere curiosi, saper distinguere i colori e aprire le orecchie ai suoni circostanti.

Keri Smith, una designer canadese, in questo libro-manuale-diario-taccuino, suggerisce 59 esplorazioni di vario genere, i metodi di indagine da mettere in pratica e gli strumenti (macchina fotografica, matite, penne, quaderno degli appunti, guanti,



Tutto è interessante. Leggere anche senza seguire l'ordine. Seguire l'istinto. Mettersi in ascolto della realtà circostante.

Quando sarai pronto, già dalla seconda pagina, ti sarai reso conto che non è necessario viaggiare in terre lontane per scovare un tesoro. È essenziale acuire i sensi, a volte capovolgerli, prestare attenzione alla luce, ai colori, al tempo, immaginare e risalire ai misteri.

"La vita è una caccia al tesoro... Rispetta la comunità nella quale stai esplorando. Che si tratti di una comunità naturale, umana, o di altro tipo". I particolari più insoliti saranno quelli che cattureranno maggiormente la tua attenzione: impara a non dare nulla per scontato, a conservare pietre dalla sagoma strana, conchiglie, nuvole mutaforma. Solo così si diventa un vero esploratore!

Il libro è adatto a tutte le età - dai bambini agli adulti passando per gli adolescenti - e caratterizzato da una struttura interattiva: un volume da scarabocchiare, modificare e completare per te-

nere traccia della realtà in cui viviamo e scoprirne un volto nuovo, inedito e speciale. Di pagina in pagina si è esortati a pensare, guardare, ritagliare, scrivere, inventare... Insomma, è davvero un libro da vivere!

*"Tu sei un esploratore. La tua missione è documentare e osservare il mondo intorno a te come se non l'avessi mai visto prima. **Prendi appunti.** Raccogli*

COME DIVENTARE UN ESPLORATORE DEL MONDO

1. GUARDA CONTINUAMENTE.
(FA' ATTENZIONE ANCHE ALLA TERRA SOTTO AI TUOI PIEDI).
2. CONSIDERA OGNI COSA COME VIVA E ANIMATA.
3. TUTTO È INTERESSANTE.
GUARDA PIÙ DA VICINO.
4. CAMBIA SPESSO I TUOI PERCORSI.
5. OSSERVA A LUNGO
(E PER POCO).
6. FA' ATTENZIONE ALLE STORIE CHE SI NASCONDONO INTORNO A TE.
7. FA' ATTENZIONE AI PATTERN INTORNO A TE.
FAI DELLE CONNESSIONI.
8. DOCUMENTA LE TUE SCOPERTE (CON APPUNTI) IN TANTI MODI DIVERSI.
9. FAI POSTO A CIÒ CHE NON È DETERMINATO.
10. OSSERVA IL MOVIMENTO.
11. INSTAURA UN DIALOGO PERSONALE CON IL TUO AMBIENTE. PARLAGLI.
12. SCOPRI L'ORIGINE DELLE COSE.
13. USA TUTTI I SENSI NELLE TUE INDAGINI.

oggetti che trovi nei tuoi viaggi. **Cataloga** le tue scoperte. **Racchiudere** tutto nella valigia metaforica perché un giorno potrebbe servire. Fai attenzione ai pattern che si nascondono intorno a te. **Copia. Traccia.** Concentrati su una cosa alla volta. **Documenta** ciò che ti attrae di più".

TOPO AL CINEMA

La Storia Infinita

Germania Ovest/USA/UK

Anno: 1984

Regia: Wolfgang Petersen

Secondo me, è difficile che questa recensione serva davvero a qualcuno, sono sicuro che tutti voi abbiate visto "La storia infinita" di cui, fra parentesi, vi consiglio di leggere anche il libro, vero piccolo capolavoro. Comunque, se fra di voi ci fosse

qualcuno che non ha ancora mai visto questo film, ecco qualche motivo per cui dovrete...

Iniziamo dal protagonista, Bastian. È un ragazzo, proprio come voi: va a scuola, deve vedersela con i compiti e anche con i compagni prepotenti, proprio come v... ehi... non c'è nessun prepotente!

Bastian ha una caratteristica particolare: è un sognatore. Sapevate uno di quelli che sembra

essere sempre su un altro pianeta, sempre col cervello in movimento? Ecco, preciso. È talmente tanto sognatore che ha una passione per i racconti d'avventura, grazie ai quali può immaginare imprese fantastiche e dare libero sfogo alla sua fantasia. È proprio grazie a un libro di racconti che si chiama "La storia infinita", che vivrà la più incredibile delle avventure.

Nel regno di Fantasia sta accadendo qualcosa di brutto, il Nulla avanza e sta distruggendo tutto. L'imperatrice del regno è gravemente malata e solo un eroe può salvarla. Si offrirà il giovane Atreyu, che in groppa al suo cavallo Artax percorrerà il regno in lungo e in largo cercando di sfuggire al Nulla e di salvare l'Imperatrice e il regno di Fantasia. Purtroppo le cose si mettono per il peggio, Atreyu torna dall'Imperatrice ammettendo il fallimento della sua impresa e, in quel momento, Bastian capisce che quella che sta leggendo non è una storia come le altre e che lui e la sua capacità di sognare saranno chiamati in prima persona per risolvere la situazione.

Volete sapere in che modo? Guardate il film! Vi do un indizio però: pensate a quando, con la vostra squadriglia, vi riunite per decidere quale impresa realizzare. Da dove partite? Da un sogno... E dove arrivate? A realizzare grandi imprese che vi fanno vivere fantastiche avventure! Ecco, è più o meno quello che accade a Bastian in questa storia. **La capacità di sognare è la cosa più importante che abbiamo**, e credere in questa capacità ci rende capaci di realizzare i nostri sogni compiendo grandi imprese!



SPAZIO E/G



Ciao Avventura, sono Silvia del Reparto "Sirio" del gruppo Vallenoncello-Villanova1. La foto che vi invio ritrae la mia sq. Aquile quando ci siamo cimentate nell'impresa di quest'anno. In occasione della giornata della terra abbiamo deciso di piantare dei fiori che poi abbiamo coltivato e venduto per fare autofinanziamento. Grazie a questa impresa abbiamo capito che anche per le cose più piccole bisogna lavorare con impegno e costanza. Ringrazio il mio capo squadriglia Sofia ed i capi reparto che ci hanno sostenuto in questa impresa, grazie alla quale ci siamo anche divertite molto. Buona Caccia! **SILVIA**



Un buona caccia "dall'alto" al reparto del Reggio Calabria 15! **ALESSANDRO**



Le avventure in città... quelle belle! Buona caccia da piazza San Marco (Venezia). **CHIARA**



Saluti dell'evento per capi e vice capi squadriglia della Zona Picena, nelle Marche, impegnati a vivere la bellissima avventura di questo loro ruolo.

Buona caccia! **ZONA PICENA**



A Dune di Piscinas, in Sardegna, alcune tra le dune di sabbia più grandi d'Europa, il reparto del Guspini 1 ha riprodotto il logo Agesci con elementi di fortuna trovati sul posto (legno, rami, foglie e rilievi con la sabbia).

Ovviamente, a fine attività, tutto è stato rimesso al proprio posto e come sempre hanno lasciato il posto migliore di come lo hanno trovato, pulendo il bosco sottostante dai rifiuti lasciati da chi purtroppo ha scelto di lasciare tracce visibili e spiacevoli del proprio passaggio. **RONDINI, CERBIATTE, PUMA E CERVI**

l'ultima dei CAIMANI

ALLORA, LO
AVETE FINITO
IL PERCORSO
HEBERT??

...E TUTTI
GLI ALTRI???

VERAMENTE
FINORA LO STANNO
FACENDO SOLO
I CAIMANI!

...STANNO
CERCANDO DI
DISINCASTRARLI!!

