

SCOUT

# AVVENTURA

»»»»» N.....2019



»»»»»»»»»»»»»»  
**#MERAVIGLIA**

SCOUT Anno XLV - n. 5 dell'8 aprile 2019 - 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





**"Sognatore  
è chi trova la sua via  
alla luce della luna..."**

**(Oscar Wilde)**



# #meraviglia

**A**vete letto il titolo di questo nuovo numero? Vi ricorda qualcosa? Forse sì, a qualcuno almeno. "Meraviglia" è uno dei temi che i nostri ambasciatori vivranno al Jamboree tra pochissimi mesi... Eh sì, ormai ci siamo, la partenza è vicina! Ma per allargare il più possibile la platea di chi può vivere questa occasione anche restando a casa, il Contingente FIS ci propone il **Join in Jamboree (JiJ)**, un'occasione concreta per vivere i contenuti, i valori di pace e fraternità e le esperienze di incontro tipiche di un evento mondiale. Il motto di JiJ è "Unlock your new world": i "corrispon-

denti", così sono chiamati coloro che accetteranno di affrontare le sfide, avranno, in modo simile a chi partecipa al Jamboree, l'occasione di scoprire le proprie potenzialità per agire positivamente sul mondo. Segui i canali ufficiali del Jamboree per non perdere la possibilità di partecipare!

E, nel frattempo, mentre sogniamo il Jamboree, scopriamo insieme quante meraviglie il mondo ci regala: monumenti patrimonio dell'UNESCO, tradizioni culturali, cucina tipica che fa venire l'acquolina in bocca, trucchi e suggerimenti per il



campo estivo che lasceranno tutti a bocca aperta. Non perché lo abbiamo scritto noi, ma questo è davvero un numero da far battere il cuore!

Per stupirvi ancora, continua il gioco di Avventura: lo avevamo lanciato nel numero 1, ricordate? C'è in palio una sorpresa per tutta la squadriglia, un regalo per chi sarà un lettore più attento degli altri... Leggete tra le righe, i regali in palio sono tanti!



**Gioca con Avventura: leggi, aguzza la vista e scrivi a: [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it) la soluzione. In palio tanti bellissimi premi!**





SCOUT

# AVVENTURA

SOMMARIO

>>>> N. .... 2019



6

**2 PAROLE SULLA PAROLA**

Per gioco, ma non solo per gioco

8

Da una pagina dell'albo d'oro della sq. Rondini

10

**LE INFOGRAFICHE**

Quant'è bello il nostro Paese

18

**COSA BOLLE IN PENTOLA**

Tavola a 5 stelle

20

Belli freschi!

12

**NOVITA'**

**IN AZIONE!**



16

**SCOUT**

Con il Jamboree ai Guidoncini verdi



22

I distintivi regionali (4ª puntata)

24

Un film "randagio"

26

**NO FILTER**

Ti monto un'impresa



**28** Cosa darei per un pezzo di pizza

**30** Non è bello ciò che è bello...

**32** Meraviglie attorno al fuoco

**34** **PLAY**  
Tradizioni

**36** **TOPO DI BIBLIOTECA**  
Quattro amici e una canoa e Topo al cinema

**39** **SPAZIO EG**  
Le vostre lettere

## Esploratori speciali!

> OSSERVATORE

> AMICO DEGLI ANIMALI 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. 5 dell'8 aprile 2019 - 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 Musmeci, Tommaso Pedullà, Raffaele Pollastro, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci. **In copertina:** di Tommaso Pedullà. **Grazie a:** Tiziana Paternò, Diego Zarantonello, Angelo Contorno, Carmelo Di Mauro, Isabella Pratesi. **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**



# PER GIOCO, MA NON SOLO PER GIOCO

di don Andrea Merigalli - disegni di Elisabetta Damini

**A**vevamo appena finito un grande gioco e i capi ci avevano chiamato in cerchio per la verifica. Quella volta al grande gioco aveva partecipato anche don Gigi che stava lì seduto con noi.

Tutto procedeva come al solito, chi manifestava il proprio entusiasmo per l'ambientazione, chi ringraziava per la precisione delle regole, finché Marcello non intervenne per dire qualcosa di più personale.

«Sì tutto bello, ci avete proposto veramente un bel gioco entusiasmante, però io devo dire che anche questa volta, succede sempre quando partecipo ad un gioco, ho dovuto combattere tra la voglia di vincere a tutti i costi e l'impegno ad essere leale, anche quando questo poteva essere a mio svantaggio».

Don Gigi prese la palla al balzo: «Anch'io mi sono divertito, era tanto che non mi capitava di trascorrere così tanto tempo con voi a giocare. Bella questa

idea che, per accrescere la nostra motivazione, i capi ci hanno proposto una ambientazione così coinvolgente, precise regole che ci hanno permesso di arrivare fino alla fine senza interromperci in accese discussioni per chiarire quello che si poteva o non si poteva fare, tutto questo ci ha permesso veramente, è stato così anche per me, di metterci in gioco! Però, quando ci mettiamo veramente in gioco, anche quando ci riferiamo alla *vita vera*, ci accorgiamo, come diceva Marcello, che dentro di noi ci sono spinte diverse che si contrastano e tra le quali dobbiamo scegliere».

«Come quando - intervenne Lucia - a scuola siamo combattuti tra essere leali in una verifica e copiare per essere sicuri di arrivare a un risultato positivo».

«Con le regole è sempre così -

aggiunse Marco - a volte sembrano un ostacolo al raggiungimento di un obiettivo, anche per cose banali, a noi sembra più importante l'obiettivo e cerchiamo la strada più semplice e chi se ne frega delle regole».

«Fanno così anche i grandi tante volte - disse Marcella - e sembrano insegnarci che il fine giustifica i mezzi».

«Bene - disse don Gigi - ma io vorrei attirare la vostra attenzione proprio su questa cosa, la





**Quando ci mettiamo veramente in gioco, ci accorgiamo che dentro di noi ci sono spinte diverse che si contrastano e tra le quali dobbiamo scegliere...**

diceva Marcello, *ho dovuto combattere*, una sorta di lotta interiore tra due spinte: vincere a tutti i costi o essere leale. Questa lotta interiore tra le cose che ci spingono a scegliere se agire in un modo piuttosto che in un altro, è il lavoro della nostra coscienza. La coscienza sta lì a vagliare le motivazioni del nostro agire, per scavare quello che sta sotto quel *'perché lo voglio'* con cui giustifichiamo le nostre azioni».

«È vero - lo interrompe Martina - io oggi sono particolarmente felice perché il gioco è andato bene, questa volta nessuno si è lamentato di qualcuno che ha barato e quindi nessuno ci è rimasto male perché gli sembra di aver subito un torto. E quando giochiamo quale è lo scopo più vero: divertirci ed essere alla fine tutti felici o vincere a tutti i costi?»

«Quando vado a giocare a calcio - aggiunse Carlo - alla fine della partita, sono sempre tutti arrabbiati perché recriminano per i falli subiti che hanno danneggiato la squadra. Mai che qualcuno che ha fatto un fallo, può capitare anche involontariamente, non per cattiveria o per

furbizia, dica "ho sbagliato", tutti cercano di negare, di nascondere e così gli altri si sentono danneggiati e finisce che si è sempre rancorosi».

«Questo capita nel gioco, ma pensate alla vita, quella vera, provate a pensare come sarebbe più bello tutto se ognuno pensasse veramente non solo al suo obiettivo, ma a quello che può essere un obiettivo comune, di tutti, come andrebbero le cose se incominciassimo a ragionare sulle motivazioni delle nostre azioni?»

«Mi viene in mente questa cosa - disse Monica -. Ieri pomeriggio, quando sono uscita da scuola, mia mamma si è arrabbiata con uno che aveva parcheggiato in seconda fila, un altro strombazzava a quelli che attraversavano dove gli pareva senza andare fino alle strisce per i pedoni e dove c'è un nonno che aiuta ad attraversare, e che ogni tanto ci fa aspettare perché è giusto che passino anche le macchine. Poi un mio compagno, che viene a scuola col motorino, si è messo a zizzagare in mezzo a tutti e quasi investiva una prof che gli ha urlato dietro... nessuno che pensava agli

altri, tutti sembravano andare per la loro strada arrabbiati gli uni con gli altri».

«Che bella discussione - intervenne la capo reparto - oggi abbiamo giocato, ci siamo divertiti e forse abbiamo imparato qualcosa di importante per la vita, mi vengono in mente le parole di Maria ai camerieri del banchetto alle nozze di Cana, quando dice: *Fate quello che vi dirà*. Si riferiva a Gesù, e succede una cosa bellissima! La nostra coscienza deve saper ascoltare anche quelle Parole. Ma adesso c'è chiamata di cambusa, altrimenti oggi non si mangia».



# DA UNA PAGINA DELL'ALBO D'ORO SQ. RONDINI

Incredibile, ci sono riuscita! All'inizio sembrava impossibile e invece... queste le parole di gioia, stupore e soddisfazione che risuonano ancora nella mia mente quasi alla fine di questo incredibile anno.

Sono Giulia, la capo squadriglia delle mitiche Rondini e sono felice di poter scrivere una pagina memorabile nella storia della nostra squadriglia.

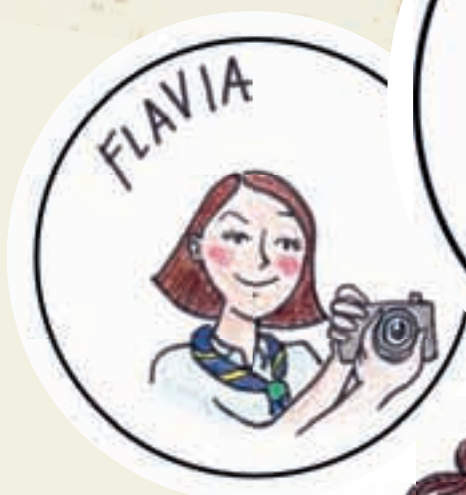
All'inizio dell'anno tanti sogni, specialità, brevetti, il Guidoncino Verde da conquistare... tanto entusiasmo, ma anche il timore di non riuscire a completare tutto, di iniziare bene ma di perdersi in troppe cose da fare o nel farle male.

Fin dal primo Consiglio Capi, la nostra capo reparto ci raccomandò di conoscere bene il **SENTIERO** delle nostre squadrigliere e, in effetti, il segreto è tutto lì: ideare, progettare e realizzare **IMPRESE** che diano spazio e valore a tutti, che siano delle vere occasioni per concretizzare il sentiero

di ciascuna guida nella vita di squadriglia e di reparto.

Già dallo scorso campo estivo avevamo in mente di voler conquistare il guidoncino di Campismo, ma quest'anno, senza la nostra vecchia capo sq, con due piedi teneri e con Marta che non pensava ad altro che a conquistare il brevetto di animazione espressiva, la vedevo dura.

«No panic!!» mi son detta «Dobbiamo dare comunque voce a tutte, dobbiamo partire dalle idee che ci vengono in mente tenendo conto sia delle competenze con-







quistate che di quellè desiderate. Useremo una fantastica scatola dei desideri!» Fu così, infatti, che insieme a Francesca, la mia super vice, abbiamo chiamato la **mappa delle realizzazioni**; coloratissima, l'abbiamo portata in sede e tutte insieme abbiamo scritto i nostri sogni, le nostre aspirazioni, ciò che avremmo voluto fare insieme per la nostra stessa squadriglia, ma anche ciò che avremmo voluto fare per lasciare il segno!

Sapevo che già lì, dentro quella scatola, c'era la nostra impresa, dovevamo soltanto tirarla fuori! Era evidente che volessimo ancora conquistare la specialità di Campismo perché ci piaceva troppo vivere all'aria aperta e fare belle costruzioni, ma oltre agli esperti campeggiatori, si facevano sentire le amanti del teatro e della musica, per non parlare di Marta e Flavia, appassionate di pc e fotografia. Cosa fare allora? Che dilemma! Francesca si ricor-

dò dell'ultimo fuoco di bivacco, quello fatto nella nostra base a pochi km dalla sede, bello sì, ma del tutto inadeguato. Allora ecco l'idea: realizzeremo l'angolo fuoco con tanto di sipario, sedili e legnaia!

L'idea convinse tutte: dal lancio alla festa tutte abbiamo avuto dei **posti d'azione** chiari e precisi; abbiamo fatto una gigantografia della nostra **mappa delle opportunità** che abbiamo messo nell'angolo di squadriglia per averla sempre sott'occhio.

Durante il sopralluogo, Flavia, con la sua fotocamera pazzesca, ha fotografato il posto e poi, insieme a Marta, hanno elaborato tutto al pc; Sara e Chiara hanno messo su lo sketch per lanciare l'impresa e poi hanno curato la scaletta e le musiche della serata di inaugurazione con tutto il reparto (è stata la nostra festa); io e Francesca ci siamo dedicate principalmente al progetto delle costruzioni che abbiamo realizzato tutte insieme durante un'uscita di un week end e poi, legata dopo legatura, la piccola Paola ha scoperto un mondo che non conosceva; ora vorrebbe conquistare la specialità di maestro dei nodi e io sarò la sua **maestra di specialità!**

L'impresa ci ha catturate per quasi due mesi, ma ne è valsa la pena! Tutte,

nonostante qualche momento di stanchezza, abbiamo dato il massimo, ma la cosa veramente bella e che porterò sempre con me è che durante la verifica ci siamo rese conto che la realizzazione di un'impresa è il modo migliore per crescere nella competenza personale. Con le specialità e i brevetti che avevamo già ottenuto, ci siamo rese veramente utili e la stessa impresa è stata occasione per scoprire tecniche nuove e conquistare nuove specialità e brevetti.

Ormai avevamo capito come fare e con la seconda impresa, stavolta l'alzabandiera per il San Giorgio di Zona, è stato tutto ancora più coinvolgente. Ma non è finita qui: un'altra grande avventura ci aspetta, siamo già pronte per la grande impresa campo estivo!

*Buona Caccia!*

*Giulia,*

*C. sq delle mitiche Rondini*

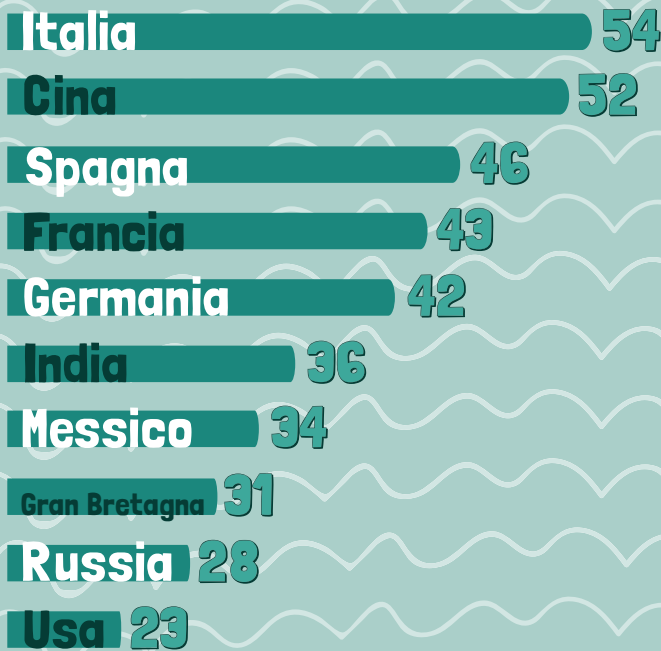


# LE INFOGRAFICHE

## QUANT'È BELLO IL NOSTRO PAESE!

### UNESCO

L'Unesco è l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura. Fondato nel 1945, ha lo scopo di favorire la collaborazione tra le nazioni nei settori istruzione, scienza, cultura e comunicazione. Vi aderiscono 193 stati, più 7 membri associati. Tra i suoi compiti: tutelare i diritti umani e conservare il patrimonio culturale e naturale della Terra.



### i luoghi più visitati in ITALIA



**ROMA** 7,6 milioni di visitatori

Colosseo  
Fori Imperiali



**POMPEI** 3,6 milioni di visitatori



**FIRENZE** 2,2 milioni di visitatori

Uffizi  
Giardino Boboli  
Palazzo Pitti



**TORINO** 2 milioni di visitatori

Venaria Reale



**MILANO** Pinacoteca Brera

Messa in pagina Valentina Anzalone - Revisione Federica Fatiga

## prendi un angolo del tuo quartiere...

1

scegli un angolo del tuo quartiere

2

decidi quali sono gli elementi che puoi migliorare

3

prendi carta e penna e fai qualche schizzo

4

inizia il tuo progetto, inserendo il luogo preciso, facendo una lista di ciò che ti serve, rappresentando la tua idea

5

recati al tuo comune e richiedi l'autorizzazione per la realizzazione del tuo progetto



# I SITI PATRIMONIO UNESCO ITALIANI



alcuni beni immateriali d'ITALIA



## LA PIZZA

Il know-how culinario legato alla produzione della pizza, che comprende gesti, canzoni, espressioni visuali, gergo locale, capacità di maneggiare l'impasto della pizza, esibirsi e condividere è un indiscutibile patrimonio culturale.



## I PUPI

L'Opera dei Pupi è una tradizione teatrale dedicata a spettacoli con marionette armate, chiamate pupi o pupazzi, diffusa nell'Italia meridionale e in particolare in Sicilia.



## IL CANTO A TENORE

Nato nel seno della millenaria tradizione pastorale della Sardegna, è un antichissimo canto corale a quattro voci, di grande valore nel panorama musicale etnico del Mediterraneo per ricchezza timbrica e armonica.

## ...e rendilo bello!



idea 1

**UN GIARDINETTO  
COLORATO**

Raccogli le cassette di legno che contengono la frutta, colorale, mettilci dentro del terriccio e piantaci dei fiori colorati, poi sistema le cassette in un punto del tuo quartiere in cui pensi possano andare bene! (ma prima munisciti di autorizzazione)



idea 2

**CASSONETTI DIPINTI**

Disegna sui cassonetti del tuo quartiere e dipingi il tuo disegno! Questo contribuirà a rendere allegro lo spazio in cui abiti. (ma prima munisciti di autorizzazione)



# IN AZIONE!



L'hebertismo  
si gioca...  
non vi sembra una  
peculiarità scout  
questa?







## GIOCARE CON L'HEBERTISMO

*Plateau, Leçon Rustique, Percorso Hébert:* negli scorsi numeri abbiamo visto insieme come l'hebertismo, con le sue dieci famiglie di movimenti naturali, possa essere praticato con diverse modalità, a seconda del risultato che vogliamo ottenere o dell'ambiente in cui ci troviamo. La storia però non finisce qui, soprattutto per noi scout!

**Uno strumento molto utile a nostra disposizione è il gioco.**

Proporre l'hebertismo tramite il gioco è una peculiarità scout e non possiamo che essere orgogliosi di questo particolare contributo dato a un metodo di educazione fisica già molto strutturato e completo.

Giocare con l'hebertismo ci permette di esprimere tutta la nostra fantasia e creatività e di diventare forti divertendoci, senza

sentire la fatica di un allenamento vero e proprio.

## IL GIOCO HEBERTISTA

Un gioco hebertista ha queste caratteristiche:

- **Poche, pochissime regole, due o tre al massimo:** deve lasciare ai partecipanti la libertà di sperimentare e trovare le soluzioni migliori per raggiungere l'obiettivo; potete introdurre una regola ogni tanto, per riequilibrare squadre poco equilibrate;
- **Niente "campi":** utilizzate tutto lo spazio a vostra disposizione. Non devono esserci aree o zone franche, se non strettamente funzionali al gioco;
- **Niente premio:** c'è una squadra vincitrice? Ok, bene, ma adesso cambiate subito gioco o iniziate a fare qualcos'altro! Per esempio, rimescolate le squadre e, se proprio volete premia-

re qualcuno, premiate le qualità o lo stile (la squadra più agile, la squadra che comunica di più, la squadra più creativa, la squadra più silenziosa, ecc...);

- **Materiale? Ma no!:** deve esserci la possibilità di giocare ovunque ci troviamo, perciò meno materiale serve, meglio è. Una palla va bene, ma deve poter essere sostituita con qualsiasi altro oggetto recuperato al momento. E se non usate alcun materiale, meglio ancora;
- **Divertimento:** il gioco deve lasciare un sorriso stampato in faccia a tutti i partecipanti.

## GIOCHIAMO!

Ecco qualche spunto da provare con il reparto:

### Cavalli e Cavalieri

Due o più squadre. A coppie si assume la posizione di caval-





lo e cavaliere, con un giocatore in groppa all'altro. Al segnale, i cavalieri di squadre opposte devono cercare di disarcionarsi. Quando un cavaliere cade, anche il suo cavallo è fuori gioco.

### **Polli Saltellanti**

Due o più squadre. Saltellando su una gamba, tenendosi l'altra con una mano, ogni membro della squadra deve far perdere l'equilibrio all'avversario utilizzando solo le spalle per colpire. Chi posa la gamba a terra è fuori dal gioco.

### **Staffetta delle Turbine**

Due o più squadre. Il primo concorrente parte, gira attorno a un ostacolo, torna alla base e dopo essere passato dietro alla propria squadra prende per mano il secondo. Insieme partono, girano attorno all'ostacolo, passano dietro alla propria squadra, prendo-

no quindi per mano il terzo e così via.

### **Staffetta della fortuna**

Due o più squadre. Di fronte a ogni squadra, a circa venti passi, si trova un giocatore con un sassolino nascosto in un pugno e le braccia tese in avanti. Il primo della fila di ogni squadra corre e prova a indovinare dov'è nascosto il sasso. Se indovina, torna indietro e fa partire il secondo componente della squadra. Se sbaglia, deve passare sotto le gambe di tutta la squadra e ripartire, ripetendo queste azioni fino a quando non riuscirà a indovinare. Nel frattempo, il sassolino può essere trasferito da una mano all'altra.

### **Staffetta in lungo**

Due o più squadre. Il primo della squadra salta a piedi uniti. Il secondo della squadra salta nella

stessa direzione partendo da dove è atterrato il primo, e così via fino a che tutti hanno saltato. Vince la squadra che arriva più lontano.

*Variante:* Con la stessa modalità, si può fare una staffetta, lanciando un oggetto abbastanza pesante.

### **Staffetta delle carriole**

Due o più squadre. Linea di partenza e linea di cambio. Al segnale, il primo giocatore si mette a "carriola" e il secondo giocatore gli regge le gambe. In questa posizione, corrono verso la linea di cambio dove si girano e tornano indietro a ruoli invertiti, facendo partire la seconda coppia della squadra.

### **Staffetta trasporto**

Due o più squadre. Il primo concorrente parte trasportando in groppa il secondo e lo deposita



all'estremità del campo da gioco. Il secondo torna indietro, recupera il terzo e così via.

### **Capsule spaziali**

Due o più squadre. Ognuno possiede una "capsula di supporto" (un mattone o un blocchetto di legno). Ogni squadra deve andare da un punto A a un punto B, senza toccare terra, usando le capsule come appoggi. Se qualcuno tocca il suolo, la squadra deve ricominciare.

### **Oggetti in aria**

Due squadre. Obiettivo per ogni squadra: mantenere possesso dell'oggetto del gioco (es. pallone) per 30 secondi. Il conduttore del gioco lancia in aria l'oggetto, un giocatore lo prende e, insieme alla propria squadra, cerca di tenere l'oggetto. Se chi ha l'oggetto, viene toccato con due mani dall'avversario, deve bloccarsi e lasciar andare l'oggetto immediatamente. Se l'oggetto viene raccolto da un compagno della stessa squadra, il tempo continua, se invece l'oggetto viene raccolto dall'avversario, il tempo riparte da zero per quella squadra.

### **Calcio bendato**

Due squadre. Ogni squadra deve fare goal, calciando la palla in una porta o addosso a qualcosa. Le squadre si dividono a coppie in cui uno dei due è bendato. Solo chi è bendato può calciare la palla mentre il giocatore che vede può offrire solo indicazioni verbali al suo compagno. I compagni di squadra non si possono toccare. *Variante:* Non ci sono goal; ogni volta che un giocatore bendato

calcia la palla, la sua squadra guadagna un punto.

### **Palla gambero**

Due squadre e una palla. Posizione del gambero (quattro zampe a pancia in su). Non si può toccare la palla con le mani. Obiettivo di ogni squadra è quello di calciare la palla oltre la linea di fondo campo avversaria. La prima squadra che totalizza 5 punti vince.

### **Calcio a tre gambe**

Due squadre, divise a coppie con una gamba legata a quella del compagno. Vince la prima squadra che riesce a fare 5 goal.

### **Caccia al sassolino**

Ci si mette in riga con le mani nascoste dietro la schiena, aperte con il palmo verso l'alto. Il conduttore del gioco cammina su e giù dietro la riga, facendo finta di mettere un sassolino nelle mani di tutti. Quando lo mette davvero, chi lo riceve deve scattare e correre verso un punto prestabilito in precedenza (di fronte alla riga). Gli altri lo devono prendere. Se chi scappa raggiunge la meta senza farsi prendere diventa il nuovo conduttore.

### **The Boy Scout Shuffle**

Due squadre. In equilibrio sulle estremità opposte di un muretto o di un tronco, disposte in fila indiana e rivolte una verso l'altra, le squadre devono scambiarsi di posto senza che nessuno tocchi terra con i piedi. In questo caso ogni squadra deve collaborare e vinceranno entrambe se riusciranno a raggiungere l'obiettivo!

## **ACRO-HEBERTISMO**

Esiste anche un'altra modalità molto singolare per giocare mettendo alla prova le proprie abilità "hebertistiche" e creare fiducia tra i componenti della squadra. Essa prende spunto da discipline acrobatiche e permette di creare scenografiche figure, molto gettonate per la foto profilo dei propri social network preferiti.

Questa particolare modalità è chiamata Acro-hebertismo e consiste nello sfidarsi tra squadre utilizzando la propria fantasia e arrampicandosi gli uni sugli altri per comporre delle figure statiche che devono rimanere fisse giusto il tempo di scattare una foto. Le regole del gioco potete sceglierle voi, facendo vincere chi utilizza più persone, chi crea la stessa figura in minor tempo, chi arriva più in alto, chi riesce a stare fermo per più tempo... l'importante è divertirsi!

Alcune indicazioni per giocare in sicurezza:

- Riscaldarsi bene prima di giocare;
  - Nel comporre e scomporre le figure serve fluidità e precisione: evitare movimenti bruschi o pressione elevata sulla colonna vertebrale;
  - Se uno dei componenti ha un dolore improvviso gridare immediatamente "giù" per scomporre la figura;
  - Posizionare i piedi o le mani solo sulle spalle o sul bacino dei compagni e non sulla schiena.
- Accendete la fantasia, scatenate l'immaginazione e vedrete che, con un pizzico di creatività, l'hebertismo non avrà confini!

# CON IL JAMBOREE AI GUIDONCINI VERDI

di Francesco Scoppola - foto dall'archivio di Avventura

**I**l Jamboree si sta avvicinando sempre di più. I profumi, i sapori, le immagini che coloreranno la prossima estate in West Virginia sono ormai prossimi e con essi tutto il contingente italiano, così come gli esploratori e le guide che rimarranno in Italia, si sta preparando per vivere una grande avventura che rimarrà indelebile nei ricordi.

Per fare in modo che tale esperienza sia ancora più indimenticabile potremmo raccontare i giorni vissuti in USA, le esperienze portate avanti, le amicizie strette, la marmellata di colori assaporata e quale migliore modo se non vivere un percorso verso la conquista della **specialità di squadriglia di giornalismo**? Una specialità per raccontare non un grande campo, ma un momento importante e ricco di incontri.

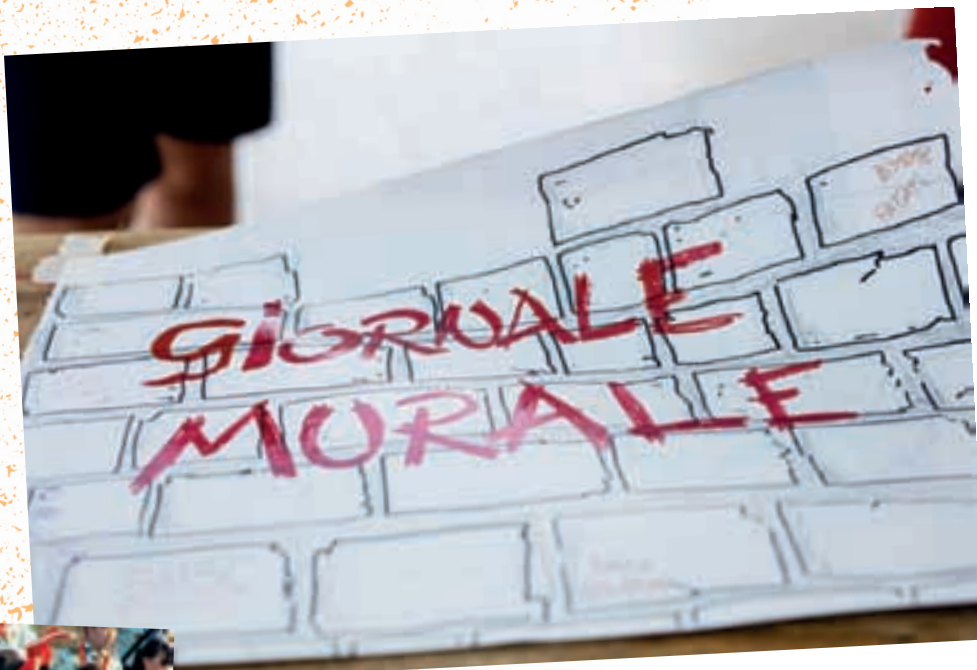
Una squadriglia che si avvicina alla specialità di giornalismo è



innanzitutto un gruppo curioso. La curiosità di osservare, di scrutare cosa sta davanti a noi e di volerlo raccontare. La voglia di scovare delle notizie o delle informazioni che non siano conosciute a tutti, sperimentando il gusto per la novità. La specialità si può, però, conquistare unendo varie passioni e modi di raccontare: da un testo scritto e dettagliato a una serie di fotografie, passando per un video riassuntivo o alcuni disegni.

Da dove partire per raccontare il Jamboree? Prima di ogni passaggio bisogna iniziare a pensare con la squadriglia a **due imprese e una missione** da intraprendere per meglio organizzare il percorso. Dovranno essere imprese e missioni **non banali, ma ricercate**. Qualcosa che unisca da un lato la novità e l'originalità e dall'altro che lasci un segno distintivo. Una volta ragionato su questo potremo procedere alla realizzazione del-





**Aevate mai pensato che si può conquistare la specialità di sq di giornalismo raccontando il Jamboree e permettendo a tutti di viverlo un pochino? Leggete qui!**



le imprese nello specifico.

Una prima potrebbe essere quella di curare l'informazione in relazione al Jamboree nel corso di una particolare situazione, come ad esempio un incontro, pensato e ragionato in maniera dinamica, che si terrà in parrocchia alla presenza di altri gruppi o nel quartiere durante una festa. Immaginate un grande appuntamento in cui tutte le vie della

città siano in festa e voi riusciate a organizzare, tramite uno stand, un racconto di quello che è stato fatto in West Virginia. Tale stand dovrà avere dei pannelli o dei cartelloni su cui affiggere racconti, fotografie o un computer su cui far girare dei video.

Una seconda idea riguarda la realizzazione di un giornalino illustrativo. Conoscete tutti "Avventura" e come viene composto ogni numero e potrete quindi

partire da questo modello per ragionare sul vostro speciale numero dedicato al Jamboree. Alcune pagine saranno dedicate al racconto delle giornate al campo, altre magari avranno una specifica attenzione a delle particolari attività. Vi sarà poi la parte delle interviste ad alcuni e/g o ad alcuni scout stranieri che vi racconteranno le loro emozioni. Infine un piccolo diario delle curiosità del campo (il cibo, la sveglia, le abitudini, etc) e una vignetta con cui chiudere. Avrete così un prodotto completo e pieno.

Una terza idea potrebbe essere quella di organizzare una serata in cui proiettare un video, lungo e ben articolato, che racconti l'esperienza vissuta. Un filmato è ben preparato quando non si dilunga troppo su un particolare, quando il racconto scorre veloce, quando ci sono delle parti legate a un'in-

tervista, quando a corredo delle varie immagini vi sono delle musiche che potrebbero essere, ad esempio, la colonna sonora del Jamboree stesso.

La missione da organizzare potrebbe consistere nella visita a una redazione giornalistica o a una testata radiotelevisiva di un telegiornale così da chiedere, raccontare, scambiare informazioni e opinioni circa il delicato lavoro di chi vive dentro una redazione. Capire come funziona un giornale cartaceo o radio televisivo dalla voce di chi realmente lo costruisce, sarà una palestra bellissima per imparare trucchi e segreti.

Ed eccoci qua, questi sono solo alcuni dei suggerimenti...ora buon Jamboree!



## TAVOLA A 5 STELLE

**Q**uando si hanno degli ospiti a cena è sempre bello far trovare una tavola decorata per l'occasione, una tavola che renda quella cena ancora più unica e faccia sentire i nostri invitati "speciali".

Ci sono molti modi per decorare la tavola: un bel centrotavola, un modo di apparecchiare speciale, delle candele se la cena è romantica, delle tovaglie più o meno colorate secondo la compagnia.

Un altro metodo per far sentire i nostri ospiti ben voluti è quello di creare dei segnaposti differenti dedicati a ciascuno, con dei

dettagli che raccontino come vi siete conosciuti, o qualcosa che ve li ricordi e questo potete farlo, ad esempio, mettendo sopra il tovagliolo un foglietto con una frase di un libro, o colorando e facendo da noi il loro segnaposto in cartoncino o per i più artisti utilizzando del cernit. Che ne dite di decorare col cernit il manico del cucchiaino da dessert che poi, a fine serata, i

vostri ospiti porteranno a casa? Potreste metterci la data della cena, una parola, un disegno o, se fosse una cena di reparto, i colori del vostro fazzolettone. Un altro modo che mi piace per decorare le mie tavole e farmi

### Le posate

Vi è mai capitato di fare una cena in cui arrivate a tavola e trovate 4 forchette, 4 coltelli e 3 posate da dessert?

Niente paura, è più semplice di come sembri: quando la tavola è apparecchiata così, vuol dire che ci sono altrettanti piatti da mangiare, e la regola vuole che cominciate dalle posate più esterne per poi finire con quelle più interne.

Per le posate da dessert, quelle più esterne sono per il dolce mentre le più vicine al piatto sono per la frutta e i formaggi. Ci sono anche 4 bicchieri? Niente paura! Quelli più a destra sono per i vini bianchi (bollicine e non) e quello da vino più a sinistra per il vino rosso mentre, quello più centrale, sarà per l'acqua.





# biscotti glassati

## INGREDIENTI:

Vi hanno incuriositi i biscotti glassati da regalare ai vostri amici?

La ricetta è molto semplice e potrete utilizzarla anche come base per delle crostate o dei biscotti rapidi e gustosi, ma semplici!

Per una buona pasta frolla vi servono:

- ✓ 300 g di farina (io preferisco 150 g di farina integrale e 150 g di farina 00)
- ✓ 100 g di zucchero semolato
- ✓ 200 g di burro
- ✓ 1 uovo
- ✓ Mezzo baccello di vaniglia o le scorze di un'arancia o un limone (secondo i gusti)
- ✓ Glassa: 130 g zucchero a velo, qualche goccia di succo di limone, 30 g di albume

## PREPARAZIONE:

- Disponete la farina mescolata allo zucchero a fontana sul piano di lavoro.
- Mettete il burro tagliato a cubetti sul bordo della nostra fontana e l'uovo giusto al centro.
- Impastate con le mani fino ad ottenere un impasto omogeneo.
- Stendete in un rettangolo non troppo spesso, coprite con della pellicola e mettete a riposare in frigorifero almeno un'oretta.

- Riprendete l'impasto e impastatelo velocemente per fargli riprendere elasticità.
- Stendete col mattarello allo spessore di 4 mm, dategli la forma che preferite e cuocete per circa 25-30 minuti a 160°C.
- Una volta cotti, fate raffreddare.
- Per le glasse, mescolate lo zucchero a velo con gli albumi d'uovo fino ad ottenere una buona consistenza, non troppo solida ma che non coli, aggiungete due gocce di succo di limone e il colorante alimentare a seconda del colore.
- Fate asciugare almeno un'ora prima di mettere nel sacchetto.

ricordare dai miei ospiti, è quello di far trovare, sopra i piatti, un sacchetto trasparente con un unico biscotto in pasta frolla decorato con la glassa e un disegno che ricordi la nostra amicizia: lo trovo un bel regalino perché così potranno ripensare alla cena anche il giorno successivo quando, una volta a casa loro, mangeranno il biscotto. E voi? Come decorate di solito le vostre tavole?



# BELLI FRESCHI!

## Un originale frigorifero da campo



Il caldo estivo vi fa venire voglia di fresco? Ma se siamo al campo estivo, lontani dalla civiltà, da fonti di elettricità, in cima a un monte o nel cuore di un bosco, come facciamo a conservare il cibo deperibile per alcuni giorni? Tra l'altro, il cibo fresco è più nutriente e ricco di elementi importanti per il nostro corpo. Quindi, nella nostra cucina di squadriglia al campo non può mancare un "vero" frigorifero... invenzione pazzesca! L'idea per costruirlo è molto semplice. Segui le indicazioni di seguito:

### Materiale occorrente

- Pannelli di compensato massiccio
- Viti e trapano
- Colla vinilica

- Sega (preferibilmente elettrica, da utilizzare con la supervisione di un adulto)
- Vasi di terracotta di diametro differente
- Sabbia bagnata

### Step 1

Tagliare i vostri pannelli di compensato delle dimensioni da voi

stabilite (desiderate un frigorifero grande, medio o piccolo?). Con una sega (preferibilmente elettrica, facendovi aiutare da un capo o da un genitore) tagliare la base con 7°-10° di inclinazione per renderla simile a un vaso. Il totale dei "fogli" di compensato dovrà essere 4 (i lati) + 1 (la base).



# SALVARE UNA TARTARUGA

È il 29 giugno 2018. Siamo in Sardegna.

Gli operatori del WWF stanno liberando Bernardina, una tartaruga del genere *caretta caretta*. L'emozione è tanta, ci sono voluti due mesi perché Bernardina guarisse dopo le cure dei veterinari e dei biologi marini del Centro recupero tartarughe marine dell'Asinara. Era finita, incastrata e ferita, in un groviglio di plastiche abbandonate: vecchie reti da pesca, contenitori, bottiglie di tutte le misure. Per fortuna, un puro caso, non ha mangiato nulla di quei terribili rifiuti.

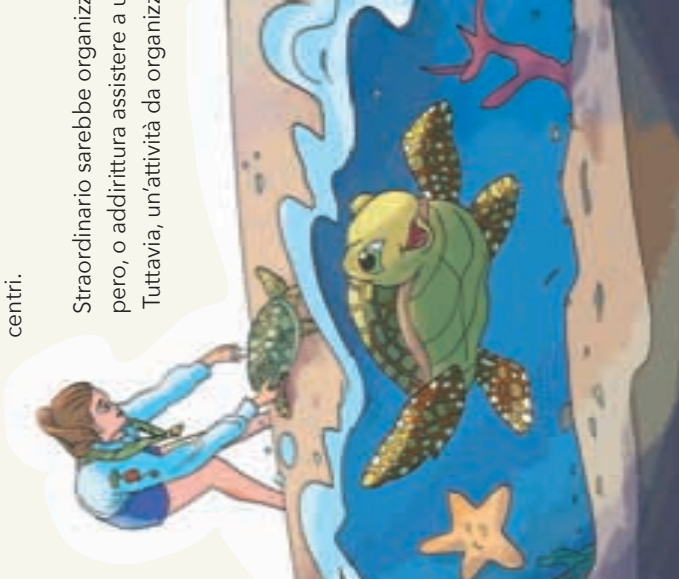
Ora è libera e sana, nell'acqua cristallina dell'isola dell'Asinara; ottanta centimetri per venti chili di peso che, piano piano, dalla spiaggia su cui era stata adagiata, si è diretta sicura verso il mare.

È stata fortunata: non ha scambiato nessuna busta di plastica per una medusa, il suo cibo preferito; molte delle sue compagne che invece si sono sbagliate non sono sopravvissute, non senza le cure dei biologi marini e dei veterinari dei centri.

Straordinario sarebbe organizzare una visita ad un centro di recupero, o addirittura assistere a una liberazione.

Tuttavia, un'attività da organizzare che, seppur indirettamente,

farebbe di chi la mette in atto un certissimo amico degli animali marini - tutti, non solo le tartarughe - è, pensate un po', un'attenta e accurata raccolta differenziata dei rifiuti - plastiche soprattutto - e il loro conferimento corretto secondo le regole del comune di residenza. In secondo luogo, l'utilizzo minore possibile di plastica usa e getta e l'acquisto di prodotti con la più bassa quantità di plastica negli imballaggi. Gli animali ringrazieranno.



# ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ



**OSSERVATORE AL MARE  
AMICO DEGLI ANIMALI  
AL MARE**

disegno  
di Jean Claudio Vinci

**“L’ottimismo è una forma di coraggio che dà fiducia agli altri e conduce al successo”.**

**(B.-P.)**



Ovviamente, serve un’imbarcazione e, altrettanto ovviamente, a meno che non siate provetti marinai, serve qualche adulto che dell’imbarcazione e della sua conduzione sia pratico e voglia accompagnarvi.

Ecco, allora, che le possibilità di osservazione diventano infinite e gli incontri potrebbero farsi straordinari. Attenzione però, perché il mare richiede preparazione, equipaggiamento, attrezzatura e nessun tipo di sottovalutazione.

Volendo iniziare dall’osservare, registrare e fotografare gli uccelli, va segnalato che alcune specie sono tipicamente marine e possono essere avvistate solo via mare, perché molto difficilmente si avventurano sulla terra ferma: ad esempio le sule, le berte, le gazze marine, i labbi.

Le tecniche e gli strumenti di osservazione sono gli stessi descritti precedentemente, diventano maggiori le possibilità. Dal mare, infatti, possono essere raggiunte visuali su scogliere inimmaginabili da terra e in alcuni periodi dal mare sono facilmente osservabili i fenomeni migratori, quando gli uccelli sostano alle nostre latitudini per periodi più o meno lunghi.

Tale attività va progettata in maniera approfondita, studiando prima i luoghi adatti, i periodi adeguati e soprattutto enti che offrono tale tipo di servizio.

In alcune aree protette, ma visitabili, è possibile avvistare cetacei che nel Mediterraneo sono ben presenti.





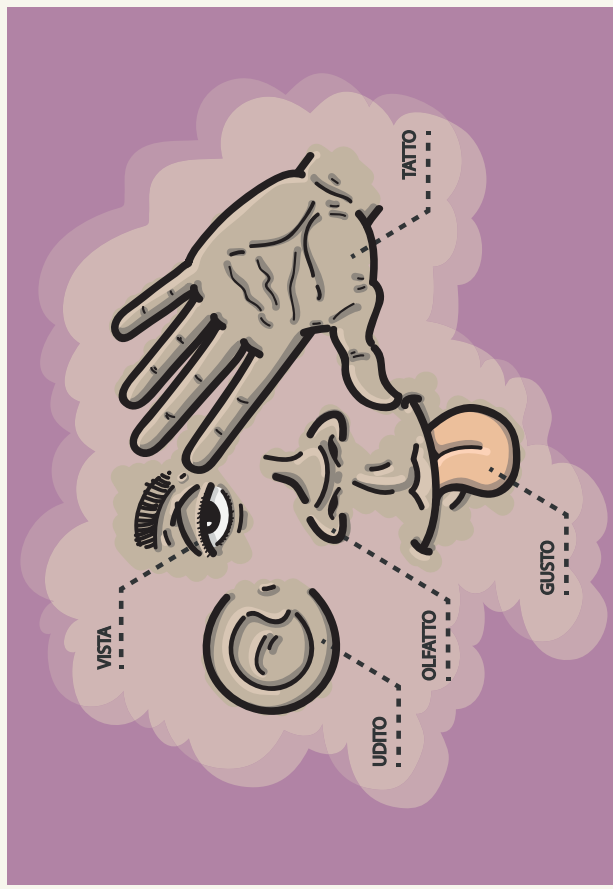
# IL SEAWATCHING



Rispetto al Birdwatching, la pratica del Seawatching ne rappresenta l'evoluzione. Punto di partenza e metodologie sono, tutto sommato, le stesse. Cambia radicalmente l'ambiente di applicazione. Infatti, il Seawatching consiste nell'osservazione effettuata in mare, oltre che degli uccelli, anche dei pesci e dei mammiferi che in mare vivono.



# OSSERVATORE AL MARE



## OSSERVATORE... MICA SOLO CON GLI OCCHI?

Cari E/G, se pensate che per essere dei buoni osservatori dovete esercitare solo la vista, siete fuori strada! Certo, serve anche quella, ma l'osservazione, più che una virtù fisica, è proprio lo stile tipico dello scouting. E allora preparatevi ed esercitate i vostri cinque sensi così da diventare dei bravi osservatori per notare anche i più piccoli dettagli in situazioni diverse: urbana, rurale, montana e marina. Siete pronti?





## MISURE NATURALI

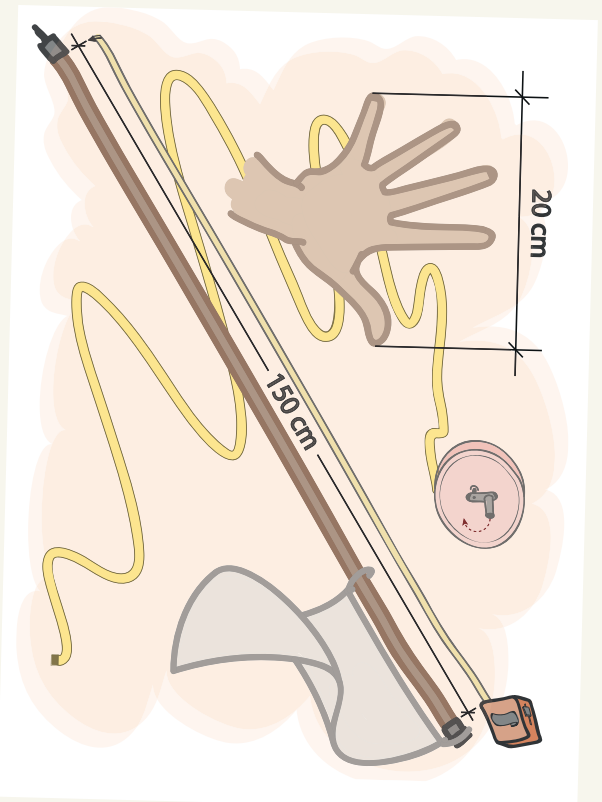


Vi capiterà di essere in un luogo aperto senza metro o altre unità di misura. E sì, è vero che gli smartphone moderni hanno questa caratteristica, ma è facile immaginare che il vostro si sia scaricato proprio nel momento in cui ne avete maggiormente bisogno.

È utile, tuttavia, esercitarsi per vedere alcune misure naturali che possiamo utilizzare nel caso in cui ci serva conoscere alcune dimensioni o distanze, soprattutto in mare aperto dove i riferimenti sono pochi.

Per differenziare, ad esempio, potremmo misurare la massima estensione della nostra mano (pollice-mignomo) oppure misurare la distanza tra la punta della mano e il nostro gomito, oppure la massima estensione delle nostre braccia aperte.

E ancora, se siamo fuori col reparto o in squadriglia è fondamentale conoscere la misura del nostro alpenstock che può esserci ugualmente utile.



## BIRDWATCHING FOTOGRAFICO



**da un'idea di Mauro Bonomini (Avventura numero 4 del 2011)**

Se si vuole realizzare un reportage fotografico degli uccelli osservati, si rende necessario un accenno alla tecnica fotografica.

Si richiedono obiettivi molto lunghi (teleobiettivi), di solito costosi, non è realistico pensare di fotografare uccelli con una compatta o con un obiettivo inferiore ai 500 mm equivalenti (per le reflex con sensori più piccoli del 35 mm corrispondono a 300-400 mm di lunghezza focale), questo richiede un treppiede o un appoggio solido, che permetta di evitare il mosso. Scattare un'immagine in volo può essere molto difficile, richiede tempestività e capacità di prevedere la posizione dell'animale, più facile fotografare quando l'uccello è posato. Nelle oasi o nelle aree attrezzate le postazioni sono state studiate in modo da facilitare l'approccio fotografico.

Il riconoscimento si attua osservando

- Le dimensioni
- La forma dell'animale (becco, testa, corpo, zampe, coda) a terra o il profilo in volo. Ad ogni specie corrispondono particolari caratteristici: ad esempio la forma particolare del becco e la posizione degli occhi dei rapaci)
- La livrea (i colori e il tipo di piumaggio)
- Le caratteristiche del volo (il movimento delle ali, le planate ecc.)
- Il canto (modalità di emissione, tono)





# ARE YOU A BIRDER?

# PIANTE COMMESTIBILI, OFFICINALI, VELENOSE

**L'osservazione dei volatili come modo di vivere meglio il rapporto con la natura da un'idea di Mauro Bonomini (Avventura numero 4 del 2011)**

Per Birdwatching si intende l'osservazione naturalistica degli uccelli; oppure Birding che prevede anche il riconoscimento dei canti degli uccelli. Non è un'attività semplice, richiede un'attrezzatura che, per quanto minimale, ha comunque un costo e impegna i praticanti all'esercizio della pazienza, dell'attenzione e della precisione, avendo come base anche una buona conoscenza naturalistica degli uccelli.

Per l'abbigliamento e la capacità di ricavare rifugi e capanni di osservazione le guide e gli esploratori non dovrebbero avere nessun problema, il resto dell'attrezzatura prevede un taccuino, un binocolo e uno o più manuali per il riconoscimento delle specie osservate.

Dopo aver studiato un buon manuale imparando a conoscere le diverse specie e il loro habitat abituale (nel nostro caso la riva del mare), bisogna scegliere la zona di osservazione.

Per iniziare è consigliabile accedere a qualche oasi attrezzata: se esistono postazioni precostruite l'osservazione è facilitata, altrimenti bisogna cercare la posizione migliore, utilizzando le tecniche dello scouting (muoversi con cautela, ascoltare i rumori, notare tutti i particolari).

Una volta ottenuto un avvistamento, registrarla nell'apposito schedario - puoi vedere l'esempio precedente; sarà sempre necessario annotare la specie, i movimenti osservati, le caratteristiche del luogo dove è avvenuto l'avvistamento.

Potremmo aprire un libro, vedere le immagini e leggere tutte le informazioni su diversi tipi di piante che osserviamo in natura. Ma poi sapremmo riconoscerle? Ecco, per essere buoni osservatori è necessario essere curiosi, studiare e aguzzare la vista per poterci servire di ciò che la natura ci offre. Non solo in montagna, ma anche al mare e al lago.



Ovviamente, il primo suggerimento è tenersi alla larga dalle piante velenose. Invece potrebbe essere davvero molto utile, ogni qual volta ci troviamo in natura, riconoscere e campionare le piante commestibili, che potremmo raccogliere e seccare per utilizzarle durante le attività.

Anche le piante officinali possono essere trasformate in oli, unguenti e tisane che potremmo utilizzare anche per fare autofinanziamento.



## UN FISCHIO PER ORIENTARE



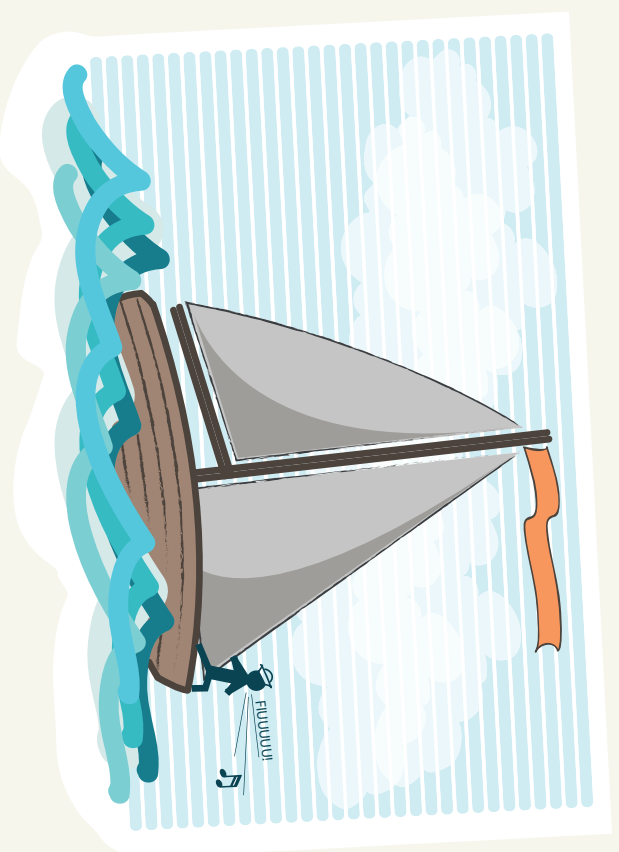
Si sa che un fischio potrebbe aiutare ad orientarsi e, a volte, potrebbe addirittura salvare una vita.

La natura è piena di pericoli, sia al mare che in montagna, ed è utile capire a quanta distanza media, tenendo in considerazione altri rumori naturali, si può comunicare tramite fischio.

Può capitare, infatti, che qualcuno vada più veloce di altri, o qualcuno vada un po' più lento rispetto al gruppo, così come può capitare che in mare o al lago si navighi e si perda il controllo della propria imbarcazione.

Proviamo quindi, in una situazione di normalità, a calcolare a quanta distanza potrebbe essere chi emette il suono facendo diverse prove di distanza in base all'intensità del fischio che sentiamo.

Questo ci aiuterà, in situazioni di concreta necessità, a poter raggiungere il prima possibile chi ha bisogno di noi.



## LA SCHEDA INFORMATIVA



Sei in uscita al lago con la tua squadriglia. Guardati intorno, flora e fauna non sono certo le stesse che noti ogni settimana intorno alla sede!

Prova a redigere uno schedario riguardante le specie animali caratteristiche del territorio, sia quelle che riconosci che quelle per le quali dovrai documentarti. Inserisci le seguenti voci:

- **NOME SCIENTIFICO** (con foto o disegno)
- **NOME COMUNE**
- **PESO**
- **LUNGHEZZA**
- **HABITAT NATURALE**
- **DESCRIZIONE**

Ad esempio:

**NOME SCIENTIFICO:**

*Crocothemis erythraea*

**NOME COMUNE:** Libellula

**PESO:** 150 g circa

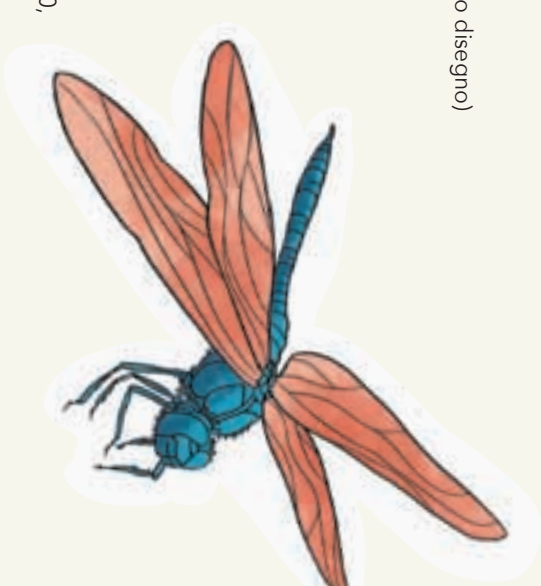
**LUNGHEZZA:** addome mm 21-30,

ala posteriore 25-32

**HABITAT NATURALE:** predilige acque ferme, di varia natura, anche artificiali.

**AREA DI DISTRIBUZIONE:** specie mediterraneo-etropico-indiana, sporadicamente segnalata in Europa centrale; presente in tutta Italia, Isole comprese.

**DESCRIZIONE:** hanno un capo molto voluminoso, gli occhi composti da circa 50 mila *ommatidi* e antenne relativamente brevi; le due paia di ali, quasi uguali, sono allungate e membranose, e qualche volta a colori vivaci, e consentono un volo rapido e sicuro. L'addome è relativamente lungo e sottile, composto da undici segmenti. Le zampe sono inserite anteriormente sul corpo e vengono usate raramente per camminare. Con le loro ali possono arrivare a una velocità di 50 km orari.







# AMICO DEGLI ANIMALI AL MARE



## NON È COSA SEMPLICE

Aver cura di un animale non è semplice, ci sono tante cose da conoscere e riconoscere, ma l'affetto che sa restituirti un animale, scalda il cuore e cura l'anima come nessuna medicina sa fare. Ecco cosa è richiesto a un "amico degli animali":

Ama gli animali e la loro vita.

Si prende cura di almeno un animale e lo conosce profondamente.

Distingue mammiferi, rettili, anfibi, uccelli.

Sa riconoscere gli animali dell'ambiente in cui vive.

Sa rintracciare all'occorrenza un veterinario velocemente.

È in contatto con le associazioni che si occupano della tutela degli animali.

Ha abitudini di rispetto e salvaguardia dell'ambiente naturale; promuove tali abitudini.

# DETERMINARE LA DIREZIONE DEL VENTO



Che sia per uscire in barca o per far volare un aquilone, è importantissimo capire in che direzione soffia il vento.

E per farlo c'è bisogno di un pizzico di preparazione, ma soprattutto di molta osservazione. Innanzitutto, per formulare delle ipotesi, potremmo sentire il rumore, da dove proviene, o percepirlo sulla faccia, potremmo inoltre guardare gli alberi, le foglie o le onde del mare per vedere in che direzione si muovono.

Oppure possiamo utilizzare l'antico metodo di inumidire il dito, puntarlo al cielo e scoprire che il lato che resterà più freddo sarà quello da cui proviene il vento in quel preciso momento.



Magari abbiamo la fortuna, in qualche posto, di vedere i galli di metallo sulle case che si girano in base alla direzione del vento oppure la stoffa messa a ridosso di strade o aeroporti. E sulle imbarcazioni? Le bandierine. L'importante è saper cercare tutto ciò che può darci una mano a determinarlo.



# ORIENTARSI E ORIENTARE



Giunti sulle rive di un lago, o su un belvedere, un bravo osservatore volgerà il suo sguardo a 360° a tutto ciò che c'è intorno cercando di orientarsi e cercando punti di riferimento, individuando particolarità di quella zona e di quel paesaggio, sapendo coglierne i tratti specifici, la flora, la fauna, i colori, gli odori etc.



Questo, certo, è difficile da ricordare per poterlo raccontare agli altri e per comunicare effettivamente tutto ciò che abbiamo osservato. Anche una foto non sarebbe in grado di restituire tutto, potrebbero esserci problemi di messa a fuoco, problemi di luce giusta (magari il sole di fronte oppure è sera e non si vede bene) o altro. Allora è importante prendere un foglio bianco e una matita per realizzare schizzi o disegni più definiti, veri/falsi, possibilmente anche in termini di riproduzioni in distanze, che ci possono aiutare non solo a raccontare la nostra avventura, ma anche utili per chi vorrà tornare in quegli stessi posti.



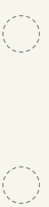
# FOTO SOTT'ACQUA



Ci vuole sempre un pizzico di avventura per realizzare imprese eccezionali! Siete sulla sponda di un lago e avete costruito una piccola zattera, oppure avete chiesto a qualcuno del posto di portarvi a fare un giro su una imbarcazione e, quello che vediamo in superficie, non è certo quello che potremmo osservare sott'acqua. Procuratevi una action-cam con l'involucro ermetico per l'utilizzo sott'acqua che collegherete via wireless allo smartphone. Avvitatela con cura a un bastone da selfie e immergetela.



Ora scattate foto o registrate video che potrete rivedere tornando a casa, così da potervi divertire a riconoscere specie di pesci presenti e tipologia di fauna presente sott'acqua.





## Step 2

Unire i fogli con la colla vinilica e, successivamente, porre i chiodi (o le viti, se avete a disposizione un trapano).

## Step 3

Realizzare il coperchio allo stesso modo dei lati e della base. Dovrà essere incastrato alla base, pertanto avrà dimensioni minori rispetto ad essa.

## Step 4

Una volta costruito, il frigorifero sembrerà una scatola. Aggiungete all'interno i due vasi: il più grande conterrà l'altro.

## Step 5

Aggiungere della sabbia bagnata nelle intercapedini che si

creano tra vaso grande e piccolo e tra vaso grande e le pareti. La sabbia avrà la funzione di isolante termico che permette di mantenere al fresco gli alimenti posti nel vaso più piccolo.

*N.B. La sabbia durante il campo estivo dovrà essere bagnata giornalmente o una volta ogni due giorni.*

Buon campo e buon fresco a tutti!



**Nella nostra cucina al campo estivo non può mancare un "vero" frigorifero... Il cibo fresco è tutta un'altra storia!**

# I DISTINTIVI REGIONALI

## Storia e significati... 4ª puntata!

**P**roseguiamo con una nuova puntata ringraziando quanti ci danno una mano nel ricostruire storie o per fornirci immagini d'archivio. In particolare per questa puntata: Ugo Brentegani (Centro Studi sul Metodo Scout "Luigi Brentegani"), Lucio Ongarato e Andrea Padoin (AlCoS - Collezionisti scout).

### PUGLIA

Il distintivo regionale fino al 1947 era un grappolo di uva, bronzeo, portato sulle spalli-



ne delle camicie dell'uniforme **ASCI**. Nel **1948** si adottò l'attuale distintivo con gli stemmi delle **cinque province pugliesi**.

In alto compare l'antico nome latino della regione: "**Apulia**", in blu su grigio. Subito sotto, a sinistra, il simbolo della **provincia di Lecce: un delfino azzurro**, in campo di **colonne giallo rosse** (colori provinciali che ricordano quelli dei **sovrani d'Aragona**). A destra: uno **scorpione con corona**, bianco in campo grigio, rappresenta la **provincia di Taranto**. Al centro, in giallo su grigio e rosso, il **pastorale**, insegna vescovile, di **S. Nicola di Bari**, patrono del **capoluogo regionale**. In basso a sinistra un **cervo dorato/azzurro**, in campo blu: è l'emblema della provincia di **Brindisi**. infine, in basso a destra in campo azzurro e rosso, **San Michele, che sconfigge un serpente**, rappresenta **Foggia**. In Puglia i soci sono 12.057 con 4.148 E/G. (\*)

### SARDEGNA

Lo scudo dal contorno nero, reca in alto la scritta **Sardegna**, in nero su sfondo bianco e contornata di rosso. Sotto è riportata una **croce rossa** (di **S. Giorgio**) accantonata dalle **teste di quattro mori, girati a sinistra e bendati**.



**Croce e mori** sono legati a una battaglia che vide **Pietro I d'Aragona**, aiutato da S. Giorgio, vittorioso ad **Alcoraz** (Spagna) contro i mori che persero ben quattro dei loro sovrani. Un'altra versione spiega che le **quattro teste** si riferiscono a



**quattro vittorie** riportate dagli spagnoli sui saraceni durante la **riconquista della Spagna**.

Un'altra ancora afferma che si riferiscano alle **quattro zone amministrative** in cui era suddivisa la Sardegna. Anche sulle **bende** vi sono diverse teorie, quale sarà la più corretta: **sulla fronte, sugli occhi o senza?** Si mormora che le bende sugli occhi siano conseguenza di un errore di copiatura e sarebbero anche scomparse le **corone** che talvolta ornavano le teste dei re. Gli E/G sardi sono 1.518 mentre i soci sono 4.107. (\*)

## TOSCANA

L'attuale distintivo riporta uno **scudo sannitico** la cui parte superiore è a **sfondo bianco** con **due strisce orizzontali rosse** e il **mitico cavallo alato Pegaso**, in **argento**, Nella parte inferiore



re: **tre strisce verticali rosse in campo bianco**. Sotto allo scudo un **mazzetto di alloro**. Il tutto racchiuso in un **rettangolo bianco su sfondo blu**. **Pegaso**, raffigurato anche nello stemma della regione amministrativa, già adottato dalla **Resistenza (CLN)** come simbolo di **libertà**. Nella

parte inferiore viene riprodotto lo stemma del **Marchese Ugo di Toscana** consigliere dell'imperatore Ottone III, definito da Dante «il **Barone dalle bande rosse e bianche**». In origine gli scout della Toscana portavano sulla spallina **un mazzetto di alloro in ottonne**; questo, però tendeva a strappare le camicie. Nel **1947** si passò quindi a un distintivo **in stoffa** con i **colori di Ugo di Toscana** ed il **mazzetto di alloro** cui, nel **1980**, si aggiunse il **Pegaso alato**.



In regione si contano 10.354 soci, di cui 3.446 E/G. (\*)

## SICILIA

Dal **1980** il distintivo della Sicilia (**Fig.6**) si presenta a forma di **scudo spagnolo, rosso, bordato di giallo** anche nel riquadro



in alto che contiene la **scritta Sicilia, in bianco**. Al centro un'immagine composta dalla **testa di Medusa** (mitologica figura

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

femminile con vipere al posto dei capelli) in **bianco** con, in secondo piano, in **giallo**, il **triscele**, cioè le **tre gambe**, simbolo della **Trinacria (terra dai tre promontori)**, antico nome della regione. Questo simbolo appare per la prima volta già nel terzo secolo A.C. su una moneta siracusana. Lo stemma riprende in parte quello della regione amministrativa.

I primi distintivi **ASCI** furono **in metallo, da spallina**, comprendevano il **triscele**, il **giglio** e la scritta **ASCI Sicilia**; altri, in stoffa triangolare, riportavano la **testa di Medusa al posto del giglio**. Dal **1945**, e fino agli **anni '70** il distintivo era simile a quello attuale ma con il **giglio ASCI, bianco, al posto della Medusa** odierna.

La Sicilia conta 17.540 soci di cui 6.294 E/G. (\*)

(\*) da censimenti 2018





# UN FILM "RANDAGIO"

## Aquile Randagie, la storia raccontata in un film

**Q**uando ero caposquadriglia aspettavo l'inizio dei lavori per l'impresa con un sacco di ansia. Qual è il progetto? Lo scriviamo? Lo disegniamo? Quanto tempo abbiamo? Ma come li troviamo i soldi del materiale? Che autofinanziamento facciamo? Come dividiamo i posti d'azione? Ecco, fare un film è la stessa cosa!

Abbiamo cominciato in due, con un'idea che sembrava completamente campata in aria: eravamo in Sardegna, al mare, a un certo punto Gianni si alza dal lettino e fa: «Facciamo un film sulle Aquile Randagie!» e Gaia gli risponde: «Sì ok, torna a dormire, poi ci pensiamo».

Così è nata la nostra impresa,

come quei progetti fantastici che, da caposquadriglia, guardavo e dicevo: «Non ce la farò mai...», ma poi, da ogni parte, trovavamo chiari segnali che invece si poteva fare!

Abbiamo progettato: abbiamo cercato una casa di produzione, la abbiamo trovata e, insieme a Massimo e Francesco, abbiamo scritto una sceneggiatura, abbiamo cercato i bandi pubblici che ci potessero finanziare almeno una parte del film, li abbiamo trovati, abbiamo partecipato. La prima volta abbiamo perso, la seconda abbiamo vinto. Immaginate, se ci fossimo fermati alla prima?

Abbiamo fatto i casting per gli attori e ne abbiamo trovati di ve-

ramente bravi, abbiamo messo insieme quello che serviva per fare tutto il resto, abbiamo cercato le persone che potevano aiutarci: gli elettricisti, i macchinisti, l'aiuto regia, le scenografe, le costumiste, le macchine da presa, il suono. Abbiamo incontrato un sacco di gente lungo il sentiero che ha creduto in noi, come Daniele, che ci ha dato due macchine da presa gratis, perché crede nel progetto e pensa che un film del genere debba essere fatto. Come Eta Beta, che ci ha dato una uniforme originale delle Aquile Randagie e una fibbia dell'ASCI vera, che (in ansia sul set: "Oddio ma è a posto? Non l'abbiamo persa vero?"). Come Silvestro



che, quando ha saputo che cercavamo un posto per l'ufficio di produzione, il luogo in cui si prepara tutto per poi girare il film, ci ha dato la sede del suo gruppo, e come fra Paolo che, quando ci ha incontrato nella sua parrocchia, ci ha lasciati usare acqua, luce, qualsiasi cosa ci servisse per tutto il tempo che serviva. Come Romeo che, quando lo abbiamo chiamato per dirgli che lo avremmo voluto come attore, si è commosso al punto che abbiamo dovuto risentirci il giorno dopo.

Come tanti che hanno scelto di lavorare con noi a orari assurdi, in modi assurdi, perché ci credevano! Ma quale impresa ha mai avuto così tanta gente che voleva realizzarla?

Abbiamo realizzato: abbiamo girato il film!

Per quattro settimane ci siamo svegliati alle 5 di mattina e siamo andati a dormire all'1 di notte perché tutto il tempo che

c'era serviva per girare il film al meglio.

Siamo andati in Val Codera con l'elicottero per portare gli attori e il materiale, siamo andati in Valtellina per girare la parte del film in montagna, siamo stati a Milano una settimana soffrendo il caldo più assurdo degli ultimi dieci anni, siamo stati a Pavia spendendo migliaia di euro in Autan per proteggere noi e tutto il cast dall'esercito delle zanzare. Abbiamo risolto ogni giorno tutti i problemi che una grande impresa presenta sempre: l'attore sta male, si è rotto un cavo, in quel posto non ci danno più il permesso di girare, forse domani piove (Domani piove? Dov'è il buon equipaggiamento?), il catering non ci piace, non è abbastanza, ok la sceneggiatrice non mangia tanto è in carne, dove sono i costumi quando servono, incidenti fa troppo caldo, le piante che hanno portato gli scenografi non reggono, dob-

biamo chiedere i permessi alla città per girare quella scena...

Abbiamo portato a casa tutto il film. Ora, ve lo diciamo: è stato bellissimo! Come quando, da caposquadriglia, guardavo il campo da pallavolo che avevamo realizzato tutti da soli e su cui avevamo organizzato il torneo dei reparti della zona.

### **E la fiesta?**

La fiesta arriverà quando lo vedremo tutti insieme al cinema! Questo film non è altro che la realizzazione di un sogno. Il sogno di Gianni e Gaia. Di Massimo e Francesco. Di tante altre persone. Un sogno che sembrava impossibile, ma che siamo riusciti a realizzare facendo del nostro meglio e che, aiutando a diffondere la storia delle Aquile Randagie, speriamo riesca a cambiare (almeno un pochino) il mondo.

Una bella impresa vero?



**Questo film non è altro che un sogno che si sta realizzando con l'aiuto di tanti. La storia della Aquile Randagie ci aiuterà, almeno un pochino, a cambiare il mondo!**

NO FILTER

# TI MONTO UN'IMPRESA

## Suggerimenti per usare il video nelle imprese

**A**bbiamo imparato a conoscere nel profondo cos'è un video: abbiamo scoperto le inquadrature, imparato i movimenti di macchina, conosciuto i software di montaggio, capito le differenze fra vari tipi di video e identificato i mezzi con cui girarlo. Ora... perché dovremmo realizzare un video? Perché vogliamo raccontare qualcosa in modo diverso dal solito, perché vogliamo documentare una cosa che sta succedendo e che riteniamo importante o bella o divertente, perché abbiamo bisogno di un modo per far sentire la nostra voce a più persone o forse perché vogliamo mostrare tutto quello che abbiamo imparato a fare quest'anno.

Pensiamo a una impresa di Espressione:

- un **cortometraggio**. Serve chi scrive la sceneggiatura, chi reci-

ta, chi trova i costumi e chi fa le riprese. E, ovviamente, serve un regista. Un cortometraggio è una versione un po' più complicata di un momento di espressione che viviamo nei nostri fuochi da campo: si recita in costume una scena e la riprendiamo (e potremo rivederla in futuro!).

- un **documentario** o un mini-documentario... non fate quelle facce. Avete lavorato sulla specialità di squadriglia di Esplora-

zione quest'anno? Raccontate i luoghi che avete esplorato e, di conseguenza, imparato a conoscere. Una voce narrante spiega al pubblico quello che mostrano le immagini, un po' di musica (mi raccomando di controllare se potete usare proprio quel particolare brano e di non usare musica di altri senza il loro permesso!) e il gioco è fatto!

- se avete puntato tutto sul giornalismo, un video potreb-







**Perché realizzare un video? Per raccontare qualcosa in modo diverso, per documentare, per far sentire la nostra voce, per mostrare tutto quello che abbiamo imparato quest'anno.**

be essere utile per raccontare i risultati della vostra inchiesta giornalistica con un **servizio stile TG**. Uno di voi in "studio" presenta il lavoro, poi delle interviste sul campo, montate insieme una per una, e poi di nuovo il conduttore che tira le somme di tutto.

- abbiamo detto **interviste**? Perfette per un bel video di civitas, alla scoperta del territorio vicino alla sede, o di quello che ci ospita per il campo estivo o in uscita di squadriglia. Se poi sull'audio delle interviste montassimo il video che riprende i luoghi o

gli eventi di cui si parla sarebbe proprio un bel documentario!

- il **tutorial**: insegniamo a qualcuno che non conosce le nostre tecniche di campismo (ad esempio) come si monta una tenda o come si accende un fuoco. Una bella serie di puntate sulla cucina trappeur? Pensate: "oggi impareremo a cucinare il pollo alla polinesiana" (non sapete cos'è? Male, andate subito a colmare la lacuna!). Un tutorial può essere utilizzato anche per un'impresa di artigianato, tipo come lavorare il cuoio, o il rame...

- oppure potreste documentare quello che avete condiviso con quella squadriglia di un altro Paese che avete ospitato questa estate al campo, o con cui siete stati in contatto via mail. Una bella impresa di animazione internazionale, un bel **video con i sottotitoli in lingua**! Mica male no?!

- avete accesso a una **action camera subacquea**? Avete realizzato una canoa o una zattera? Che ne dite di qualche bella im-

magine per la vostra impresa di nautica?

In ciascuno di questi casi tenete a mente il **backstage**: riprendete quello che succede nel "dietro le quinte" della vostra impresa. È un modo molto coinvolgente, divertente ed emozionante per condividere con gli altri i punti salienti dell'impresa durante la festa. Insomma il video può essere parte di un'impresa, esso stesso un'impresa, o qualcosa che con l'impresa non c'entra niente, se non servire a raccontarla!

**L'importante è sempre scrivere testi convincenti, chiedere il permesso e l'autorizzazione a riprendere e intervistare altre persone (per iscritto), assicurarsi di avere i diritti sull'utilizzo della musica e rileggere tutte le puntate di #NoFilter sugli scorsi numeri di Avventura!**

# COSA DAREI PER UN PEZZO DI PIZZA!

di Enrico Rocchetti - disegni di Ivan Mastro Simone

**M**mm, la pizza quanto è buona! Come si fa a farne a meno? E poi ora è diventata patrimonio dell'umanità... ci pensate?

L'UNESCO, L'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura ha detto chiaro e tondo che gli uomini della pizza non ne possono fare a meno.

E allora? Quando siamo al campo? Come si fa a rinunciare a questa prelibatezza? Che facciamo, chiamiamo la pizzeria da asporto del vicino paese e ci facciamo consegnare 40 pizze? Ma no, ma no, ce le facciamo noi a tutti i gusti che desideriamo!

E bravo, però la pizza, come il pane, la si deve cuocere al forno! E allora? Dov'è il problema? Costruiamo un forno da campo e adesso vi insegno come farlo. Come sapete, il forno cuoce uniformemente le vivande grazie al forte calore che si riesce a rag-

giungere e mantenere. Sì, ci sono i forni a gas, elettrici, ma converrete con me che, come vengono bene i cibi cotti al forno a legna... non c'è paragone!

La prima cosa da fare è individuare un posto adatto. Se nelle vicinanze c'è un grosso masso piatto, possiamo partire da quello, altrimenti dobbiamo trovarne uno, che so nel torrente vicino o in una pietraia, abbastanza largo da permetterci di usarlo come base per il forno. Fatto questo, sempre usando dei sassi, cominciamo a dare forma al nostro forno: sovrap-

poniamo le pietre per dare una forma a cupola. Per tenere ferme le pietre, possiamo servirci del fango, che poi si seccerà e farà anche da isolante.

Per aiutarci in questa operazione, affinché la forma di cupola sia rispettata, possiamo usare qualcosa tipo "stampo", ad





**Una bella pizza fumante e gustosa al campo non è un miraggio: si può fare, vi serve solo un forno funzionante!**



esempio un materassino di quelli che usate per dormire gonfiato a metà e arrotolato a cilindro, lo poggiate sulla pietra piatta e ci cominciate a mettere le pietre sopra, badando bene che siano stabili una volta eliminato il materassino.

State attenti a tenere la valvola di gonfiaggio del materassino verso l'esterno, in modo che, una volta finita la costruzione, possiate sgonfiarlo ed estrarlo agevolmente.

Finito lo strato di pietre, per isolare, ricoprite tutto con zolle di terra.

Ricordatevi di tenere un foro sulla parte posteriore del forno da cui lasciare uscire il fumo, altrimenti, a fine cottura, avrete un pezzo di pane affumicato peggio di un baccalà norvegese.

Potete anche, con i barattoli dei fagioli o pomodoro usati, costruire un fumaiolo da inserire nel foro, questo aiuterebbe molto nel tiraggio.

Se avete la fortuna di trovare un altro bel sasso piatto per fare da porta al forno, bene, altrimenti usate dei paletti di legno a misura legati insieme e, magari, avvolti nel domo pack argento:

vi farà da chiusura e da riflettente del calore.

Ora non ci resta che accendere il fuoco all'interno: della bella legna secca che produca delle braci in modo da mantenere la temperatura costante.

Quando ci mettiamo la pizza dentro?

I pizzaioli hanno ormai l'occhio allenato e usano dei forni professionali che possono arrivare a temperature di oltre 300°.

Hanno tempi di cottura molto brevi, noi dovremo accontentarci del calore che riusciamo a ottenere e allungare i tempi.

Come fare per verificare se il nostro forno è abbastanza caldo per infornare? Semplice: chiamate un capo e dategli di controllare la struttura interna del vostro forno, se una volta messa la testa davanti l'apertura resta senza sopracciglia, barba e baffi, la temperatura è ottimale... Scherzo! Esperienza: solo dopo alcune prove troverete la strada e... Buon appetito!!



# NON È BELLO CIÒ CHE È BELLO...

## Una canzone per riflettere

**S**i può parlare di bellezza? È qualcosa di soggettivo (*non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace*), oppure c'è qualcosa che è bello in sé? È una strana cosa la bellezza: tutti la gustiamo, la sappiamo riconoscere, ma se poi dobbiamo provare a descriverla, ci perdiamo, non troviamo le parole. Anche la definizione sul dizionario non ci aiuta: "la qualità capace di appagare l'animo attraverso i sensi". Allora ci può venire in aiuto tutto ciò che mette in comunicazione animo e sensi: le poesie, le canzoni, qualche frase di un bel libro...

Questa rubrica parla di canzoni, e tante di queste trattano della bellezza: di una donna o di un uomo, della natura, di un incontro, di una serata con gli amici... quale scegliere? Alcune, anche se di tanto tempo fa, ormai sono nella playlist di tutti noi, probabilmente presenti anche nei vostri canzonieri di reparto.



Davanti allo stupore della bellezza del Creato, San Francesco compose il *Laudato sii*, musicato poi in diverse canzoni; per descrivere la bellezza della persona amata, emergono *Sei la più bella del mondo* (Raf), *Bello e impossibile* (Gianna Nannini), *Bella* (Jovanotti).

Fra queste non vi nascondo che preferisco *Bella*, in cui l'artista riesce a comunicarci, attraverso un ritmo allegro, positività e ottimismo: una delicatissima dedica d'amore alla sua donna in un insieme di metafore e pensieri che la innalzano agli occhi del proprio uomo.

Tornando all'interrogativo di inizio articolo (bellezza oggettiva o soggettiva?), questa canzone può essere cantata da ognuno di noi alla persona amata, anche se le persone che amiamo sono tutte diverse fra loro; ecco allora che la bellezza, anche se ha elementi soggettivi, trova in una canzone qualcosa di universale e di oggettivo.

Potremmo concludere, quindi, con le parole di Nino Frassica di qualche anno fa, e dire anche noi: *non è bello ciò che è bello, ma... che bello, che bello, che bello!*





**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?**

### L'ANGOLO DELLE IDEE

Idee di attività sulla bellezza? Di certo non sessioni di make-up (anche se un'attività sul trucco, come *attore*, ci sta tutta), ma di tutto ciò che può aiutarci ad aprire i nostri occhi e il nostro cuore davanti alle cose, facendoci esclamare: "*che bello!*". Ci accorgeremo, quindi, che ogni nostra impresa, di qualunque genere essa sia, ci può portare alla bellezza. Proviamo a collegarle con qualche specialità, anche se la vostra fantasia sarà più grande:

- *cantante, musicista*: trovare e imparare canzoni (o scriverle, perché no?!) che aiutino a riflettere sulla bellezza, che possano

essere utili in circostanze diverse (una celebrazione, un fuoco di bivacco, una veglia, ... una serenata)

- *osservatore, botanico, naturalista, amico degli animali*: tutte le occasioni per immergersi nella natura, gustare la sua bellezza in tutti i suoi ambienti e in tutte le forme di vita (bird-watching, terrario, acquario, erborario, studio e fotografia dei fiori...)

- *guida, amico del quartiere, fotografo, folclorista*: l'oggetto della bellezza sta nei monumenti, nella storia e nelle tradizioni della nostra città; ancora più bello sarà scoprirli, valorizzarli, farli conoscere...

- *artista di strada, danzatore, maestro dei giochi, attore, sceno-*

*grafo, regista*: spettacoli, giochi, trucchi di, piroette, travestimenti, insomma tutto quello che può lasciare a bocca aperta lo spettatore

- *artigiano, giocattolaio, modellista, sarto*: la bellezza sta nel saper creare degli oggetti, nel sapersi meravigliare di come le cose prendono forma piano piano attraverso il nostro lavoro; e saranno cose tanto più belle quanto saranno utili.



< **Videoclip "Bella" di Jovanotti**

# MERAVIGLIE ATTORNO AL FUOCO



## Come colorare e profumare il fuoco da campo

di Erika Polimeni - disegni di Raffaele Pollastro

**F**ra i ricordi più belli che porto nel cuore, c'è quello del mio ultimo fuoco da guida! A renderlo meraviglioso era stato mio fratello Paolo, e fu un regalo stupendo il suo. Quell'estate era particolarmente interessato ai libri di chimica, frequentava il consorzio e altri negozi per l'agricoltura. Aveva nascosto nello zaino misteriosi sacchetti il cui contenuto restò segreto fino all'ultimo fuoco al campo estivo quando, indossati i guanti, iniziò lo spettacolo! Paolo aveva studiato bene le reazioni di alcune sostanze chimiche a contatto con il fuoco. Quella sera si alzò, iniziò a raccontare una storia; tutti pendevamo dalle sue labbra e poi... magia! Iniziò a colorare il fuoco di fiamme viola, blu, verde... Oggi abbiamo riletto insieme la pagina del taccuino su cui aveva preso appunti. Eccola!



## COME COLORARE IL FUOCO

$\text{LiCl}$  = Cloruro di litio. **Rosso acceso.**

$\text{SrCl}_2$  = Cloruro di stronzio. **Rosso Porpora.**

$\text{CaCl}_2$  = Cloruro di calcio. **Arancione scuro.**

$\text{CaCl}_2$  = Cloruro di calcio (prodotti per assorbire l'umidità). **Arancione.**

$\text{NaCl}$  = Cloruro di sodio (sale da cu-

cina) oppure Magnesio. **Giallo/Arancione.**

$\text{CuSO}_4$  = Solfato rameico (fungicida/concime). **Verde-azzurro.**

$\text{BaCl}_2$  = Cloruro di bario. **Verde-mela.**

$\text{CuCl}_2$  = Cloruro di rame. **Blu.**

$\text{S}_2\text{Cl}_2$  = Dicloruro di Zolfo. **Blu.**

$\text{KCl}$  = Cloruro di potassio. **Violetto.**

*N.B. Attenzione: indossare guanti e occhialini per proteggere mani e occhi! Leggere le istruzioni nella confezione.*



Il fuoco sprigiona fiamme gialle e arancioni naturalmente poiché la legna contiene sali. Aggiungendo alcuni prodotti chimici è possibile cambiare il colore delle fiamme per un'occasione speciale o soltanto per divertirsi a guardarle.

Alcuni tipi di legno, poi, producono fiamme colorate senza dover aggiungere sostanze chimiche. Per esempio, il legno trasportato dagli oceani produce fiamme viola e blu; il legno del melo dona fiamme multicolore, purché sia vecchio di almeno quattro anni.

Per colorare il fuoco al campo, per stupire esploratori e guide, scegli il colore che vuoi ottenere e procurati i prodotti chimici. Alcuni si trovano facilmente al consorzio, in ferramenta, nei negozi per il giardinaggio e, perché no, a casa!

**Indossa dei guanti per evitare di venire a contatto con queste polveri e proteggi gli occhi! Sembrano sostanze innocue, ma possono causare irritazioni o bruciature!**

Queste sostanze si possono lanciare in polvere direttamente sulla fiamma - stando a debita distanza come aveva fatto Paolo, che lanciava polvere magica a più non posso, divertendosi come un matto (una manciata di polvere è sufficiente per alcuni minuti di fiamme colorate), o si possono realizzare degli stampi di cera da bruciare. Per

prepararli basta sciogliere delle candele o della paraffina a bagnomaria, versarvi dentro la polvere del cloruro o del solfato scelto, mescolare bene, versare la cera fusa in un contenitore di silicone (es. quello per fare i cioccolatini o i muffin) e lasciarla solidificare prima di toglierli dallo stampo. Questo metodo è di meno effetto ma è più duraturo. Un metodo simpatico è di impregnare con i prodotti chimici delle pigne da lanciare nel fuoco. Per farlo bisogna sciogliere almeno 250 gr di sostanza ogni 4 litri d'acqua in un contenitore di plastica all'aperto, immergere a lungo le pigne e lasciarle asciugare. Un altro suggerimento è preparare dei sacchetti di tessuto non sintetico da lanciare nel fuoco, magari realizzati in modo da creare anche un'atmosfera aromatica. Se il sale grosso nel fuoco scoppietta, lo zucchero sprigiona un profumo strepitoso.

E per far sì che il profumo di quel fuoco resti per sempre un magico ricordo, si può optare per l'abbinamento dello zucchero a chiodi di garofano, rametti di rosmarino, aghi di pino, resina, bucce essiccate di bergamotto, arancia, mandarino o limone. Lo spettacolo è assicurato. E quando la fiamma si abbassa insieme alle voci delle storie e dei canti, e le braci stanno per spegnersi, si resta ad ascoltare il vento che soffia alle spalle, mentre le guance sono ancora calde e rosse... si pensa a quanto questi momenti siano unici e irripetibili. Si pensa alla magia del fuoco. È proprio vero: "Nessun profumo vale l'odore di quel fuoco..."



# TRADIZIONI

**G**iochi secondo tradizione, giochi della tradizione, giochi tradizionali.

Ma regione per regione, provincia per provincia, le tradizioni si moltiplicano, come fare dunque per non offendere nessuno?

Semplice, riportare fedelmente (ricordando che esiste questo meraviglioso e utilissimo libro) i suggerimenti di Baden - Powell su "Scoutismo per ragazzi" riguardo il gioco, di qualunque tipologia, natura o tempistica si tratti.

Buon gioco secondo tradizione (di B.-P) dunque.

## GIOCHI SULL'OSSERVAZIONE DELLE PIANTE

### Che cos'è?

Due scout partono per primi, col compito di lasciare una traccia servendosi dei normali segni di pista.

In precedenza, si saranno accordati con gli altri per un segno particolare che significhi: "Che cos'è?" (per esempio, un cerchio con una linea che lo attraversi e accanto un numero).

Dopo una decina di minuti partono gli altri ragazzi della squadriglia o del reparto, tutti insie-

me, oppure uno per uno.

Devono portare con sé carta e matita.

Il gioco consiste nell'annotare sul proprio taccuino i "Che cos'è?" osservati e scrivere la natura dell'oggetto più vicino al segno, come per esempio "quercia", "agrifoglio", etc.

Si potranno poi attribuire dei punti, in base al numero dei segni osservati e delle risposte esatte ai vari "Che cos'è?".

Oltre ad essere molto interessante, questo gioco sviluppa lo spirito di osservazione, rinforza la memoria ed è un ottimo sistema per imparare la botanica.

### Corsa alle piante

Il capo squadriglia invia in esplorazione i suoi scout, a piedi o in bicicletta, nella direzione da ciascuno prescelta con il compito di riportargli un esemplare di una data pianta da lui richiesta, come per esempio un ramo di tasso, una punta di agrifoglio, un ramo di ippocastano su cui si veda il "ferro di cavallo", una

rosa canina, o qualcosa di simile. In questo modo, i ragazzi danno prova della loro conoscenza della piante e della loro memoria nel rammentare dove hanno visto piante del genere richiesto, e anche della loro sveltezza nell'andare e tornare.]





## GIOCHI DI DEDUZIONE

### Deduzioni su un delitto - Detectives

Aggiustate una camera o preparate un pezzo di terreno con piccoli "segni", tracce, ecc. Poi leggete ad alta voce la storia di un fatto, o di un delitto, che naturalmente corrisponda alla scena precedentemente preparata, e fate che ogni ragazzo a turno esamini la scena per un tempo determinato e dia poi separatamente la propria soluzione.

Per un tema più completo, scegliete un mistero sul tipo di quello che, nelle memorie di *Sherlock Holmes*, è intitolato «The Resident Patient». Preparate una stanza per rappresentare la camera del malato - dove venne trovato impiccato - con impronte di scarpe fangose sul pavimento, punte di sigaro tagliate con un morso e gettate nel caminetto, cenere di sigari, un cacciavite con viti ecc.

Disponete anche una striscia di carta a mo' di corridoio, su



cui i concorrenti possano camminare senza confondere le tracce predisposte.

Chiamate separatamente gli E/G, oppure

ogni squadriglia, e accordategli tre minuti per investigare.

Poi dategli mezz'ora per trovare la sua soluzione, scritta o orale.

### "Sulle tracce dell'assassino"

L'assassino fugge dopo aver pugnalato la vittima, tenendo ancora in mano l'«arma insanguinata».

Un minuto dopo partono tutti gli altri

per rintracciarlo, seguendo le gocce di sangue (rappresentate da chicchi di qualche cosa, o pezzi di carta), che cadono al suolo ogni tre passi.

Il complice (l'arbitro) aveva detto prima all'assassino dove nascondersi; se quest'ultimo arriva al nascondiglio senza essere stato toccato dagli inseguitori e con più di otto minuti di vantaggio su di loro, ha vinto.]

MALENETTO  
KILLER!  
COME FACCIAMO  
ORA?



# QUATTRO AMICI PER LA PELLE E UNA CANOA

## Il rinomato catalogo Walker & Dawn

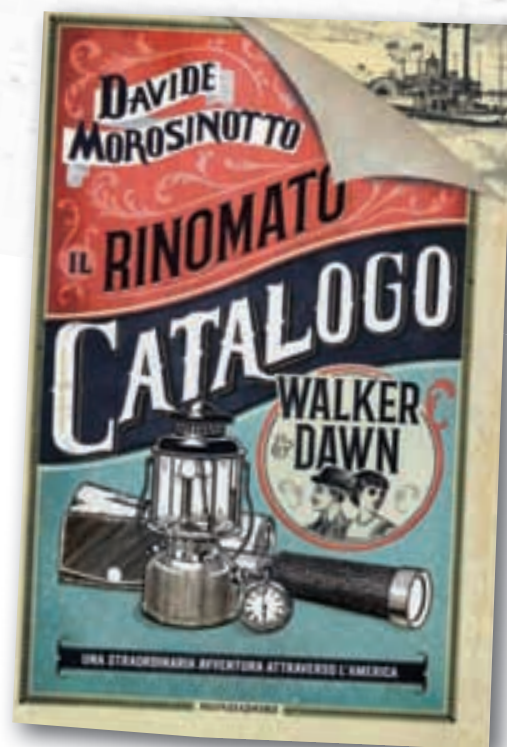
Autori: **Davide Morosinotto**

Editore: **Mondadori**

Louisiana, sud est degli Stati Uniti, affacciata sul Golfo del Messico. Una mescolanza di cultura francese, africana, americana, franco-canadese e creola. Inizi del '900. Quattro amici inseparabili costruiscono un rifugio segreto, inaccessibile a chiunque, genitori compresi, ai quali si sottraggono per realizzare un loro primo sogno: scavare un tronco per ricavarne una canoa. Fatica immane, ma con pazienza, tempo e olio di gomito riescono nel loro intento. Una cosa li affascina da tempo: poter acquistare qualcosa dal catalogo per corrispondenza americano Walker & Dawn che consente, anche a chi abiti nel più remoto angolo del paese, di farsi arrivare a casa qualsiasi cosa. Un catalogo ricchissimo che hanno

sfogliato un sacco di volte soffermandosi su questo o quell'oggetto, sognando di potere un giorno vederselo recapitare a casa.

Tre dollari trovati per caso saranno il tesoro che consentirà a Eddie, Te Trois, Julie e Tit di ordinare una pistola, ma grande sarà la loro sorpresa quando riceveranno invece un orologio d'argento, per giunta rotto, ch'era appartenuto a un ferroviere dell'American Company. Un oggetto solo all'apparenza inutile, che darà l'avvio a una serie di vicende incredibili che porterà i quattro giovani a vivere delle avventure molto al di là della loro immaginazione. Quell'orologio rotto cela non pochi misteri e lascia intravedere che quei pochi dollari potrebbero trasformarsi in una cifra assai più consistente. Ecco i quattro amici lasciare nascostamente il loro piccolo paese con la fida canoa, per poi imbarcarsi su un battello a vapore che li farà approdare a New Orleans, Memphis e St. Louis. Viaggeranno da clan-



destini, alla maniera degli *hobos*, i vagabondi di quei tempi lontani, su di un treno che li porterà fino a Chicago dove si stampa il prestigioso catalogo della Walker & Dawn che è all'origine della loro avventura, luogo in cui i misteri finalmente si scioglieranno. Una scrittura trascinate, fitta di colpi di scena, di suspense, colorata di giallo, che trascina il lettore quasi fosse un compagno di viaggio dei quattro inseparabili amici.



# TOPO AL CINEMA

## First Man

Anno: 2018

Regia: Damien Chazelle

Alzi la mano chi non ha mai sentito parlare di questo film.

Spero di vederne ben poche perché è stato davvero molto pubblicizzato, e meritatamente. Uscito nel 2018 e diretto da Damien Chazelle, questo film parla di Neil Armstrong e di tutto ciò che gli accadde da quando fu scelto per un'impresa che a quei tempi sembrava davvero folle e fantascientifica: un viaggio sulla luna!

A tutti piacerebbe vivere un'avventura del genere, ma servono davvero molte **competenze, studio e impegno** per riuscirci.

Neil certamente non è uno di quelli che si tira indietro. L'impresa è ardua, ma lui si impegna fino in fondo e non c'è nulla di facile: il lavoro è molto rischioso e lui ha una famiglia... Come far coniugare questi due mondi così diversi?

Il film è davvero emozionante e ci racconta di un evento che ha segnato la storia: lo sbarco sulla luna!

Non avete notato nulla di strano finora? Qualche parola che vi suona familiare?

Per esempio: competenza, impegno, impresa, avventura... Ebbene sì. Sono tutti termini che

sentiamo molto spesso nella nostra vita di reparto o di squadriglia!

Forse non potete organizzare un'impresa simile a quella di Neil, ma ciò che ha fatto e soprattutto l'uomo che è stato, deve essere per voi un esempio. Lo sapevate che Neil Armstrong era scout? Avete sentito bene. **Il primo uomo a mettere piede sulla luna è stato uno scout.**

Si dice che uno degli oggetti che decise di portare con sé in quel viaggio fosse proprio un distintivo scout. E non si dimenticò di loro nemmeno mentre era in orbita, anzi, decise di salutarli tutti, visto che in quel momento molti di loro stavano vivendo il Jamboree: «Vorrei salutare tutti i miei colleghi scout e capi scout al Farragut State Park in Idaho dove si sta svolgendo il Jamboree Nazionale questa settimana; Apollo 11 vuole mandar loro i suoi migliori auguri.»





# SPAZIO E/G



La foto dei partecipanti al campetto di specialità di artigiano della regione Friuli Venezia Giulia. Da sinistra: Lorenzo, Anna, Giovanni, Tommaso, Michele, Karin, Luca, Martina, Eleonora, Alberto e Massimo.

Ciao Avventura, siamo la squadriglia Rondini del reparto Pescara 6. Quest'anno abbiamo deciso di approfondire le nostre conoscenze sullo scautismo internazionale. Ci siamo così procurate le e-mail di alcuni gruppi scout esteri per capire quali sono le principali differenze tra lo scautismo italiano e quello belga e della Repubblica Ceca.

La principale caratteristica in comune? Ogni scout attende con ansia il campo estivo! **SQ. RONDINI**



*Sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout... Il Jamboree è l'occasione in cui scout di tutto il mondo si connettono rafforzando legami significativi, scoprendo novità a proposito di Paesi lontani e nutrendo la curiosità che ci contraddistingue come esploratori. Nel 2018 il reparto del Firenze 8 ha partecipato al Jamboree on the air dal tema: "La vita sulla Terra - 15esimo obiettivo di sviluppo sostenibile: promuovere un utilizzo sostenibile degli ecosistemi terrestri, una gestione consapevole delle foreste, contrastare la desertificazione e bloccare la perdita della biodiversità". Attraverso attività all'aperto, avventura e scoperta, hanno dimostrato che, prendersi cura dell'ambiente, è fondamentale per prendere parte attivamente alle scelte che ci riguardano sempre più da vicino.* **GIULIA MITA**





Cari lettori, siamo la Sq. Gabbiani del gruppo Lucca 3. Abbiamo desiderio di condividere con voi le grandi emozioni che abbiamo provato nell'impresa di squadriglia dell'anno passato per la specialità di Internazionale. Abbiamo conosciuto due ragazzi nigeriani che vivono a Lucca ormai da due anni: è stato un pomeriggio fuori dal comune. Il loro racconto sincero e profondo, i loro occhi, i piatti tipici della Nigeria, che abbiamo imparato a cucinare, giochi tradizionali, condividere l'esperienza con il reparto... è stato bellissimo! Abbiamo imparato che siamo persone davvero fortunate: viviamo in un Paese senza guerre, in cui vivere felici, senza dover rischiare la vita. **SQ. GABBIANI**



Ciao lettori di Avventura, durante il nostro campo invernale abbiamo esplorato vari sentieri montani fra le intemperie della neve e abbiamo vissuto l'avventura in tantissimi modi. Questa esperienza è stata fra le più emozionanti e complete che abbiamo mai fatto. **FILIPPO**

Quest'anno, in ottobre, da lupetta sono diventata guida, nel gruppo Scout Livorno 10. È stato un passaggio diverso dal solito perché mi ha consentito di partecipare alla fondazione di un nuovo reparto, "Tende Non Tetti - Ghibli".

Ignara di ciò che mi aspettava, mi sono ritrovata a vivere inaspettatamente la mia prima grande impresa di reparto. Abbiamo infatti costruito la nostra sede, pulita, ordinata, non mancava niente. L'abbiamo inaugurata con i nostri genitori e il resto del gruppo, domenica 24 febbraio, alla conclusione del Thinking Day. Tutti si sono complimentati e sono rimasti stupiti, soprattutto di quanto, in poco tempo e con così poca esperienza, abbiamo potuto realizzare. Quest'attività è stata un'occasione di crescita per me e per tutti gli esploratori e guide del mio reparto. **CECILIA**



**SPAZIO E/G**



# l'ultima dei CAIMANI

CHE  
MERA VIGLIA  
ALZARSI FRESCHI  
FRESCHI AL MATTINO  
E RIMIRARE LE LUCI  
DELL'ALBA!!

EHM....  
ABBIAMO RONFATO  
18 ORE COME SEMPRE...  
QUELLO E' IL  
TRAMONTO!!

