

SCOUT

AVVENTURA

»»»»» N. ●●●●● 2021

»»»»»
RICOMINCIA
L'AVVENTURA



SCOUT Anno XLVII n. 16 - 27 dicembre 2021 - 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





PARLIAMO DI...

#Ricomincia l'Avventura

di Erika Polimeni

Volpe che percorre il sentiero fino in fondo

disegno di Raffaele Pollastro

Volpe laboriosa

Cari E/G, dopo mesi in cui siamo stati costretti a vivere le nostre attività un po' - come dire? - sottotono, vogliamo ripartire in grande! Da cosa? *Avventura* sceglie di ripartire dal sentiero dell'Avventura! Ecco spiegato il titolo di questo nuovo numero: **"#Ricomincia l'Avventura"**!

In un mondo che ci regala incertezze desideriamo certezze il motto è sempre lo stesso: *Estote Parati*, oggi più che mai. Siamo pronti a divertirci, a partire di nuovo da ciò che abbiamo lasciato in sospeso e che in tutti questi mesi ci è man-

cato: Squadriglia, scouting allo stato puro, vita all'aperto, relazioni vere e autentiche... vogliamo sporcarci le mani, correre, sudare, abbracciarci e, insieme, sognare!

Se ci è mancato mangiare tutti dalla stessa pentola, dormire in tenda vicini vicini, addormentarci sotto un cielo stellato, giocare, raccontare storie attorno al fuoco e la magia dei grandi giochi notturni, fra queste pagine troverete mille suggerimenti per vivere l'Avventura!

Ci mancava costruire insieme, progettare, fare impresa? Parliamo di imprese nell'inserito! Raccontateci le vostre, le pubblicheremo! E, ancora, suggerimenti per i Capi e per i novizi, nuovi giochi da proporre, tante ricette gustose, libri e film nel nostro bellissimo Topo, Eco-friendly tips, infografiche, spunti di riflessione e per pregare, idee per serate

Scouting allo stato puro, vita all'aperto, relazioni vere e autentiche... vogliamo sporcarci le mani, correre, sudare, abbracciarci e, insieme, sognare!

astronomiche stratosferiche, gli immancabili Caimani e... qualcuno ha detto Jamboree???

Ehi, calma! Che sono tutte queste parole? Squadriglia, scouting... Poco alla volta! Fermiamoci un attimo, giusto il tempo per dare il benvenuto ai novizi, ai nuovi Capi Squadriglia, Vice, Alfieri e Capi Reparto. Quanti cambiamenti!

E... lo avete notato? Anche *Avventura* si rivoluziona e riparte con un nuovo look! Colori brillanti, una grafica più accattivante e sfondi che fanno sognare... Vi piace?

Non c'è tempo da perdere! *Estote Parati*: **#Ricomincia l'Avventura**!



...Sai l'ha detto anche B. P.:
"Lascia il mondo un po' migliore di così"
Noi respiriamo verde avventura e insieme si fa
Un arcobaleno di anime
che ieri sembrava distante
lui traccia percorsi impossibili
strade e pensieri per domani!

Tratto dal canto
"Strade e pensieri per domani"
Scritto da Mattia Civico in occasione
della Route nazionale Comunità Capi
1997 Piani di Verteglia Avellino - Irpina.

SCOUT

AVVENTURA SOMMARIO

>>>> N. ●●●●● 2021



6 La cura e la fiducia

8 **2 PAROLE SULLA PAROLA**
Il sogno di Giuseppe

10 **LE INFOGRAFICHE**
Sognare: istruzioni per l'uso

12 **COSA BOLLE IN PENTOLA**
Che sete!

14 **DON GIGI E...**
Marta e Maria

#SCOUT

22 Le #Parole dell' #Avventura



STILE DI VITA

18 Chiudiamo le paure nei cassetti



16 **ECO FRIENDLY TIPS**
Il giusto prezzo

20 World Scout Jamboree 2023, Korea

24 Tu quanto "Bla,bla,bla" sei?

26 **L'ANGOLO DEL CAPOSQUADRIGLIA**
Più unico che raro

28 **IO CAPO... TU?**
Sindrome del primo anno a Hogwarts

30 **PLAY**
Play in relazione

32 Il Consiglio Capi

34 I sogni son desideri

36 **TOPO DI BIBLIOTECA**
L'inventore di sogni

37 **TOPO AL CINEMA**
UP e Soul

38 Ai miei ragazzi

INSERTO

Impresa di sq e di reparto



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:
c/o Erika Polimeni
Via Vecchia Provinciale Archi n. 150
89121 Reggio Calabria (RC)
Oppure: scout.avventura@agesci.it



Puoi anche seguirci on line sul sito:
www.avventura.agesci.it
Sulla pagina Facebook:
Scout-Aventura ... posta, condividi e clicca "I like"!



Sulla pagina Instagram:
AGESCI Scout Avventura - scoutavventura
condividi post e stories con
[@scoutavventura](https://www.instagram.com/scoutavventura) #scoutavventura #seiscout

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

SCOUT. Anno XLVII - n. 16 - 27 dicembre 2021 - 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 redattrice:** Erika Polimeni. **In redazione:** Martina Acazi, Valentina Anzalone, Gianni Aureli, Roberta Becchi, Francesco Bertazzo, Franco Bianco, Laura Binotto, Mauro Bonomini, Cecilia Brunazzo, Gabriele Cammisà, Gennaro Carbonara, Elisa Cella, Lucio Costantini, Chiara Cusma, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, don Luca Delunghi, Anna Demurtas, Riccardo Donatone, Federica Fatica, Flavio Fatica, Nicolò Felicetta, Dario Fontanesca, Riccardo Francaviglia, Bubba Francesco Iandolo, Alisson Lelong, don Damiano Marino, Ivan Mastrosimone, don Andrea Meregalli, Tiziana Musmeci, Tonio Negro, Tommaso Pedullà, Raffaele Pollastro, Enrico Rocchetti, Stefania Simonato, Simona Spadaro, Valeria Strano, Ilaria Stronati, Salvo Tomarchio, Eleonora Trigona, Paolo Vanzini, Fabio Vettori, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci. **Copertina:** di Tommaso Pedullà. **Per la realizzazione di questo numero ha collaborato** Marialuisa De Pietro, Alessia Moretti, Alessandro Avalle e don Stefano, Giacomo e Michela, Capi Contingente AGESCI World Scout Jamboree 2023. Grazie! **Impaginazione:** Studio editoriale Giorgio Montolli (progetto grafico Valentina Montemezzi), redazione@smartedizioni.it

Numero chiuso in redazione il giorno 15 dicembre 2021. Tiratura: 60.000 copie. Finito di stampare nel mese di dicembre 2021. Comunicazioni, articoli, foto, disegni e materiali vanno inviati all'indirizzo scout.avventura@agesci.it Sito internet: www.avventura.agesci.it Pagina Facebook: www.facebook.com/Scout-Aventura



LA CURA E LA FIDUCIA

Gli ingredienti delle relazioni più preziose

Mercoledì, 14:30,
Whatsapp

«Allora com'è andata?».
«Lascia perdere!».
«Tanto male? Ieri eri tranquilla...».
«Eh, ma poi quel cretino di Leo non ha passato niente! Quando lo vedo l'ammazzo!».
«... siamo pure uscite! Se lo sapevo ti lasciavo studiare!».
«Ma che c'entra? Leo me la doveva passare, l'ha sempre fatto. Lo sa che con chimica non ce la posso fare! L'ha fatto apposta secondo me, per quella storia di martedì!».
«Che storia?».
«... che sono andata a mangiare la pizza col gruppo di Ste e non l'ho chiamato... ma poi hanno messo la storia su insta, l'ha saputo e se l'è presa...».
«Ma figurati, Leo. Avrò avuto qualche problema, se no figu-

rati se non ti aiuta, proprio a te poi!».
«Lascia perdere, l'ho visto che mi fissava durante la verifica, l'ha fatto apposta sicuro! Infame! Ma con me ha chiuso. Fa tanto l'amico e poi...».
«Ma dai Leti, non può essere. Cioè stiamo parlando di Leo!».
«Sì, il TUO amico Leo, che ora lo devi difendere per forza ma mica c'eri tu in classe oggi. Quello ha voluto fare l'imbecille e mi ha lasciato marcire. Ma ora è un casino, prendo 3 sicuro! Ho consegnato mezza verifica tirando risposte a caso! E Leo che continuava a guardarmi e non mi aiutava!».
«Non è possibile Leti, ci conosciamo da una vita, ti vuole bene! Ora sei arrabbiata e non ragioni ma mica è colpa sua, in fondo pure tu... non hai aperto un libro!».
«Senti Dani grazie per l'aiuto,

mi serviva proprio!!! Giornata del cavolo, anno del cavolo! Vattene a quel paese, tu e pure Leo!».
«Dai Leti, non fare la scema... vedrai che recuperi... Leti, nemmeno mi rispondi più? Leti ci sei?».

Ore 17:00, telefono

«Pronto Leti? Come stai?».
«Dani...».
«Mi hai fatto un po' preoccupare, ti sei arrabbiata col mondo... tutto bene?».
«...».
«Mi è dispiaciuto che non hai più risposto, mica possiamo litigare per una cosa del genere!».
«Dani... ho sentito Leo...».
«L'hai chiamato?».
«Mi ha chiamato lui, per scu-



sarsi. Mi ha detto che stavolta nella verifica non ci capiva niente e non sapeva come fare con me... era più preoccupato per me che per lui! Mi sono sentita una schifezza!».
«E che gli hai detto?».
«Che non fa niente, che la prossima volta è meglio se studio un po', che magari per una volta do una mano io a lui».
«Lo sapevo, Leo è un grande. Se ti faceva copiare una cosa tutta sbagliata sicuro finivate nei guai tutti e due!».
«Mi ha chiamata...».
«Che c'è di strano?».
«Anche tu mi hai chiamata... dopo che ti ho trattata in quel modo...».
«Leti ma sei scema? È ovvio! Ho capito che eri arrabbiata. E triste. A volte abbiamo bisogno di sfogarci un po'. Mica posso mettere in discussione la nostra amicizia per una cosa così, anzi, proprio quando abbiamo bisogno dobbiamo stare più vicine!».
«Tu ci sei sempre Dani!».
«Ma ti pare? Perché tu non ci sei quando i miei mi fanno una testa così perché "faccio sempre come mi pare", e perché sono così e non sono così, come se avessi ancora 6 anni... Quanto ti rompo, io a te, con tutte quelle storie? E quando mi hanno detto che non sarei stata caposquadriglia? E con quel fesso di Miccio che non mi guarda nemmeno? I pianti che non mi sono fatta con te...».
«La tua crush del secolo, non sarà mai abbastanza presto

quando lo manderai a stendere!».
«Ma l'hai visto quant'è figo? Guarda la foto del suo stato oggi!».
«Dice che stasera va al centro commerciale perché deve prendere le jordan nuove... che dici, andiamo a cercarlo, che ti rifai un po' gli occhi?».
«Veramente dici? Con te sicuro ci vengo, da sola sarei troppo in imbarazzo. Chiamiamo anche Leo?».
«Ok, lo chiamo subito e ci vediamo là alle 7. Prima mi faccio un'oretta di ripasso, non vorrei mai fare il bis con mate!».
«Ciao Leti».
«Ciao, ti voglio bene, ci vediamo dopo!».
Abbiamo un tesoro di un valore immenso.

È un gioco fatto di presenza, di attese, di condivisione, di rispetto, di accoglienza, di libertà. E, più di ogni altra cosa, di fiducia.

Sono i nostri amici, coloro che scegliamo per affidargli un pezzo della nostra vita e che ne diventano parte. Se dedichiamo loro la giusta cura, possiamo costruire relazioni preziose, vitali, inestimabili. È un gioco fatto di presenza, di attese, di condivisione, di rispetto, di accoglienza, di libertà. E, più di ogni altra cosa, di fiducia.



IL SOGNO DI GIUSEPPE

Tra le cose buone che i miei genitori mi hanno trasmesso c'è l'amore per l'arte e la cultura. Fin da quando eravamo piccoli, io e mio fratello Matteo abbiamo sempre avuto l'occasione di viaggiare durante l'estate e visitare nazioni e città. Si noleggiava un camper, si partiva di notte e si viaggiava: Spagna, Germania, Paesi Bassi e tanti altri paesi ancora. Per una decina di giorni visitavamo città, musei, siti archeologici e mostre. Erano belle occasioni in cui mamma, che per settimane aveva preparato il planning di viaggio, e papà, con le sue competenze da professore di storia dell'arte, ci trasmettevano la curiosità di conoscere, la passione per la bellezza e l'amore per l'arte.

È così che ho avuto modo di conoscere la pietra focaia degli uomini che vivevano nelle caverne, l'impianto urbano delle storiche capitali d'Europa ridisegnato perfettamente sui cardi e i decumani degli antichi Romani, le statue gre-

che conservate al Louvre, il Ghetto di Praga, le architetture romaniche del nord Europa e tanto altro. Lì torna sempre la mia memoria quando mi capita di vedere immagini di quadri, paesi, architetture in rete o tra le pagine di qualche rivista o libro che ho per le mani. Il viaggio era l'occasione per vivere insieme un'avventura in cui noi piccoli imparavamo a riconoscere quello che studiavamo a scuola e molto di più, mentre mamma e papà si adeguavano ad un tipo di vita un po' più spartano del solito, alloggiando in un ostello austriaco piuttosto che un camping sloveno.

Deve essere così che fin da piccolo è nata e cresciuta in me la passione per l'arte e l'archeologia tanto che giunto in terza media, anche grazie all'influenza dei film avventurosi e pionieristici di Indiana Jones, quando mi si è prospettata davanti la scelta della scuola superiore, la mia preferenza è ricaduta sul "Mariotti", il Liceo Classico di Perugia. All'e-

poca c'era un indirizzo di studio che approfondiva l'arte sin dal quarto ginnasio e così mi son detto che se avessi voluto essere un archeologo, avrei dovuto iniziare a costruire il mio futuro a partire da queste piccole ma grandi scelte.

Ho iniziato il liceo classico con un sogno: essere un archeologo, uno che viaggia, studia e cerca la bellezza nelle grandi civiltà del passato. Proprio nel tempo del liceo però sono maturate in me domande più profonde, ho conosciuto la filosofia e con essa il bisogno e l'anelito dell'uomo alla verità e alla felicità, come anche alla scoperta delle radici del proprio essere. Soprattutto è durante quegli anni che ho imparato a conoscere il Vangelo e, di più, ho iniziato a fidarmi di Gesù. Ho avuto modo di approfondire la mia esperienza di fede mettendo un po' in discussione con onestà quello che avevo ascoltato al catechismo e in parrocchia fino a quel momento e mettendomi a confronto con altri adulti che sapevano testimoniarmi la scelta di fede nella loro vita. Mentre da un lato si fortificava la passione e l'amore per l'arte e l'antichità dall'altro si andava sgretolando la certezza che la realizzazione vera della mia vita, il sogno più profondo, fosse realmente quello di scavare la terra e ricondurre pietre alla propria epoca storica.

Nel libro della Genesi c'è un giovane che vive un'avventura in cui sono protagonisti i sogni, proprio come l'ho vissuta io: è Giuseppe, figlio del patriarca Giacobbe (almeno te lo ricorderai per il cartone della DreamWorks). Giuseppe ricevette da Dio il dono di poter sognare e conoscere il significato di quel che sognava. Il valore di questo dono insieme all'amore preferenziale di Giacobbe per lui, provocheranno la gelosia dei fratelli a tal punto da venderlo a degli sconosciuti per allontanarlo da casa. Giuseppe arriverà così in Egitto e grazie a quei sogni, che erano stati motivo di tanto dolore, sarà ben presto elevato alla dignità regale, prima per aver interpretato i sogni

di due servi del faraone e poi per aver saputo leggere i sogni del faraone stesso, salvando così il paese dalla carestia. Ricevette un nome egiziano, sposò la figlia del sacerdote di On e il corso della sua vita fu capovolto. (per conoscere meglio la storia di Giuseppe cerca nel libro della Genesi). Molte volte nella vita funziona così: i sogni nascono con noi, vanno alimentati e in funzione di essi bisogna imparare a fare piccole e grandi scelte per verificarne la solidità, è necessario guardare se hanno radici ben piantate nel cuore e poi occorre avere il coraggio di attendere pazientemente, aperti alla meraviglia, allo stupore e all'imponderabilità di quello che ne potrà germogliare,

magari molto diverso dalle nostre iniziali aspettative. Dio parla anche così, nella storia, nella concretezza di un'esperienza e nel tempo. Quel che è certo è che le passioni nate dai sogni rimarranno pietre preziose sempre nella tua vita, anche quando i sogni di Dio ti porteranno a viverle in un modo completamente diverso da quel che avresti mai potuto immaginare. Giuseppe avrà modo di riconciliarsi con quei fratelli che l'avevano venduto e tornerà ad essere un fratello; proprio come anche a me è stato regalato di passare qualche mese della mia vita negli scavi archeologici tra la Turchia, Israele e i Territori Palestinesi.



LE INFOGRAFICHE

3

Sali un gradino per volta

Non avere fretta di arrivare in cima, ti perderesti delle occasioni, degli incontri che potrebbero rendere speciale il tuo percorso.

Goditi il tragitto!



6

Prenditi il tuo tempo

Ogni grande viaggio può portare via molte energie. Fermati, fai una pausa e prenditi il tempo per ritrovare lo spirito giusto.

Per andare avanti, a volte, è necessario fare qualche passo indietro! TORNA AL PUNTO 4



7

**Goditi il tuo sogno!
Solo chi sogna impara a volare**

5

Gli ostacoli sono opportunità

Ogni difficoltà può darti la possibilità di metterti in discussione e di riformulare il tuo percorso in modo migliore.

Uno scout trova sempre una strada!



2

Muoviti nella direzione del tuo sogno!

Pensa al sogno come se fosse facile da realizzare. Nulla è complicato se pensi che non lo sia!



4

Osserva la tua motivazione

Ogni volta che tutto sembra irraggiungibile, ricorda il motivo per cui hai cominciato.



**SE PUOI SOGNARLO,
PUOI FARLO!**

1

Scegli un sogno e credici!

Impara ad ascoltare te stesso e definisci ciò che ti fa stare bene. Se pensi di non avere un sogno, fatti guidare dal tuo percorso scout e dalla conquista delle specialità. Ti aiuteranno a capire cosa desideri.

Sognare non costa nulla!

Ciao, sono Matilde!
Oggi ripenso al viaggio verso il mio sogno.
Sbirchia tra i miei pensieri ed inizia anche tu il tragitto per raggiungere il tuo!

SOGNARE: ISTRUZIONI PER L'USO



COSA BOLLE IN PENTOLA

CHE SETE!

Bibite, bevande, spremute e frullati



Vi è mai capitato di essere in montagna, magari d'estate, con la borraccia quasi vuota e di trovare una fontanella da cui sgorga dell'acqua freschissima? C'è chi dice che quella sia l'acqua più buona mai bevuta e chi... mente! A volte le cose più semplici sono anche le migliori... e le più dissetanti!

Non è nello stile scout consumare bibite gassate durante le attività o al campo; è anche una questione di salute e benessere fisico. Le bibite gassate e quelle alcoliche, come in generale le merendine o altri cibi confezionati, non fanno bene perché ricche di zuccheri, o meglio, di sciroppo, di glucosio che non fa altro che riempirci di "calorie vuote" di cui il nostro organismo non necessita.

Ma niente paura! Nessuno è mai morto per un bicchiere di Coca Cola! Quelle che dovete sapere, però, è che "poco" fa poco male, "tanto" fa tanto male...

Oggi vogliamo proporvi delle valide, sane e dissetanti bibite che potete creare a casa vostra o al campo scout!

Spremute e frullati dissetanti

Autunno e inverno sono le stagioni più fredde (non è una scusa per non indossare i pantaloncini dell'uniforme!) ma un bicchiere di spremuta d'arancia al giorno può aiutare a proteggere l'organismo e a sentirsi più in forma grazie alla vitamina C di cui sono ricche.

Ivan consiglia... Al posto dello zucchero, provate a zuccherare con il miele! Quello di acacia è il più delicato e, per scioglierlo meglio, basta un pochino di acqua tiepida da unire poi alla spremuta!

I frullati sono un'altra ottima alternativa all'acqua e ne potete creare tantissimi, sperimentando combinazioni sempre nuove. Attenzione, sempre, alle allergie!

Potete utilizzare i frutti che preferite ma ricordate: alla base di un buon frullato c'è sempre della buona frutta! Il consiglio è di utilizzare quella di stagione matura al punto giusto.

Se siete degli amanti delle verdure non potete non provare gli spinaci, la barbabietola, le carote o i finocchi! Frutta e verdura nella stessa quantità, secondo Chiara, offrono un risultato migliore!

Un vero frullato ha bisogno di una componente liquida che può essere acqua - se non vogliamo aggiungere un sapore - o latte, una spremuta d'arancia, acqua di cocco o il succo di frutta che preferiamo (meglio se fatto da noi).

Ci sono poi delle aggiunte che danno maggior sapore o aumentano il valore nutritivo del frullato come spezie, frutta secca, semi, cacao, erbe aromatiche...

Alcune ricette-ispirazione... SBIZZARITEVI!

Frullato dell'atleta

- ½ mela
- 1 banana
- 2-3 mandorle
- 1 cucchiaino di yogurt greco

Frullato rivitalizzante

- ½ mela
- ½ pera
- 1 cucchiaino di cannella in polvere
- 1 bicchiere di latte

Frullato scettico

- ½ bicchiere di spremuta d'arancia
 - Mango
 - Ananas
 - Una manciata di spinaci (non siate scettici!)
 - Un pezzettino di zenzero (facoltativo)
- Chiara consiglia...** Potete sostituire gli spinaci con le carote...

Frullato autunnale

- ½ bicchiere di latte
- 2 banane
- 2 datteri
- Qualche mandorla
- ½ cucchiaino di cannella

Soprattutto nel periodo estivo, un sostituto ai frullati può essere della semplicissima acqua (o the freddo) profumata con qualche fogliolina di menta, limone, cetriolo o anche dei pezzetti di frutta che la renderanno leggermente più saporita e rinfrescante.

Chiara consiglia... Non dimenticate qualche cubetto di ghiaccio! Oppure congelate parte della frutta che utilizzerete al posto del ghiaccio! La frutta in freezer si conserva per mesi quindi, se ne avete comprata troppa, non buttatela o non fate indigestione di macedonie; semplicemente congelatela per i vostri frullati! In questo modo il frullato sarà molto più cremoso e saporito. Quando togliete la frutta dal freezer, lasciatela scongelare per circa 10 minuti prima di frullarla.

Frullato del mal di pancia (ve lo fa passare, non venire!)

- Una mela
- 10 mandorle
- 120 ml di latte
- A piacere, un po' di cannella
- Miele

Ivan sostiene che... serve per regolarizzare lo stomaco ed è fresca da usare i primi giorni di campo estivo quando il cambiamento di ritmi... ci blocca un po'!

Bevanda energizzante

- 2 limoni
- 3 cucchiaini di zucchero
- ½ cucchiaino di sale
- 1 l di acqua

Riccardo consiglia... Se piace il frizzante, basta aggiungere mezzo cucchiaino di bicarbonato e chiudere velocemente la borraccia, agitare bene e bere!



Cari E/G, sbizzarritevi, diteci la vostra e consigliateci qualche ricetta!

MARTA E MARIA

**Del fare e dell'ascoltare:
la reciprocità**

«**V** L'altra sera - esordì don Gigi seduto attorno al fuoco con i suo Reparato - sono stato a cena a casa di Marta e Maria, sapete tutti che Maria vuole conquistare la specialità di cuoco... Aveva deciso di cimentarsi nella preparazione di due piatti succulenti per quella cena, al resto avrebbe pensato mamma Carla.

Mentre Maria e mamma Carla erano indaffarate in cucina, in attesa che papà Francesco arrivasse dal lavoro, Marta si è sentita obbligata a invitarmi perché io mi sedessi in salotto ed è rimasta a chiacchiere con me...».

«È un po' come la storia di Marta e Maria, le due sorelle del Vangelo che avevano invitato Gesù a casa loro» lo interruppe Giovanni.

«Sì - riprese don Gigi - anche se le parti sembrano invertite e se poi, quando è arrivato

Gesù sembra rimproverare Marta perché si è lasciata prendere dalle cose da fare mentre Maria si era seduta con lui per ascoltarlo

papà Francesco, Marta si è affrettata ad alzarsi per andare ad apparecchiare la tavola».

«Ma perché oggi ci racconti questa storia?» domandò Martina.

«Perché volevo parlarvi dell'amicizia, e quello di Marta e Maria con Gesù è un bello spunto per dirvi come si può essere amici».

«Facile don Gigi - intervenne Marcello -. Gesù elogia Maria e rimprovera Marta perché Maria si era fermata ad ascoltarlo, mentre Marta si

era messa a fare tante cose e ha lasciato Gesù solo con sua sorella».

«Questo è vero - riprese ancora don Gigi -. Gesù sembra rimproverare Marta perché si è lasciata prendere dalle cose da fare mentre Maria si era seduta con lui per ascoltarlo, e dice ha scelto la parte migliore. Ma Gesù non voleva fare una specie di classifica tra le due sorelle su chi era stata più amica; alla fine sembra dirci che l'amicizia è fatta del fare e dell'ascoltare. Sicuramente, nonostante l'apparente rimprovero, avrà apprezzato le buone cose preparate da Marta e tante altre volte ha rimproverato quelli che parlano parlano e fanno poco, ma fare e ascoltare sono come due pilastri dell'amicizia».

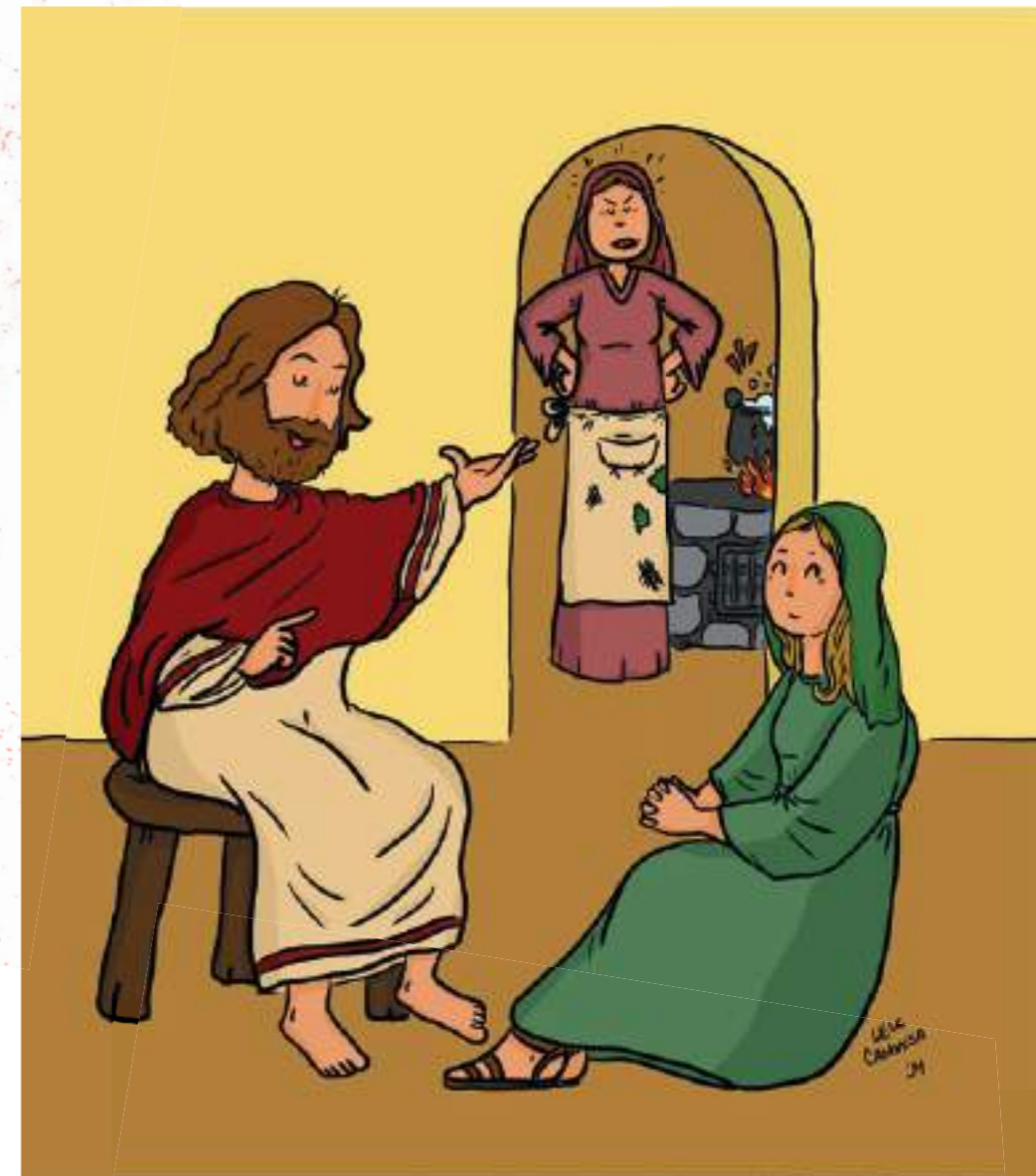
«Vero don Gigi - intervenne Valeria -. A volte ho tanto bisogno di qualcuno che mi

Il vero segreto dell'amicizia è la reciprocità

stia ad ascoltare e le mie migliori amiche sono quelle che mi dedicano del tempo, anche se poi magari tra di loro si lamentano perché quando incomincio a parlare non la smetto mai, dicono che parlo sempre io e che non lascio mai parlare loro e hanno ragione perché questo è un mio difetto, devo proprio imparare a superarlo».

«Se quello è il tuo difetto - intervenne Giuseppe - il mio è che io mi aspetto sempre che gli altri facciano qualcosa per me, chiamo amici quelli che mi passano i compiti da copiare, mi prestano le cose di cui ho bisogno, ma poi quando qualcuno mi chiede qualcosa rispondo sempre che non ho tempo, che ho altro da fare e sono molto geloso delle mie cose e non le presto mai a nessuno».

«Ci state andando vicino - continuò don Gigi -. Queste cose che Valeria e Giuseppe hanno detto sono belle e ci



fanno intuire che c'è una cosa importante che si chiama reciprocità: io per te e tu per me. Anche Marta e Maria fanno qualcosa per Gesù, che le sa ascoltare ed è pronto a fare qualcosa di grande e importante per loro. Se lo ricorderanno quando il loro fratello Lazzaro si ammalerà e non sapendo cosa fare chiameranno proprio Gesù».

«Quindi vuoi dire che il vero segreto dell'amicizia è la reciprocità? Io con te e tu con me, è questo che fa scattare que-

sto legame così bello e ricco? È questo che vuoi dirci don Gigi?».

«È così! Anche Gesù ai suoi discepoli dice: imparate ad amarvi gli uni gli altri. E quando ha lavato i piedi ai suoi discepoli poi ha detto: anche voi lavatevi i piedi gli uni gli altri. Sì proprio la reciprocità è il vero segreto dell'amicizia. E adesso che lo avete scoperto provate a pensare non solo quanti sono i miei veri amici, ma io di chi sono un vero amico o una vera amica?».

IL GIUSTO PREZZO

Scegliere come fare la spesa può fare la differenza!

Quando andiamo al supermercato a fare la spesa il criterio spesso più immediato per scegliere cosa mettere nel carrello è il prezzo. Percorriamo gli scaffali alla ricerca del pacco di pasta che costa meno, della scatola di tonno che costa meno, dei biscotti che costano meno... costano meno ma **è davvero conveniente scegliere ciò che "costa meno"?**

Potrebbe sembrare conveniente se pensiamo al prodotto bello impacchettato che ci troviamo davanti ma se pensiamo alla qualità della materia prima, al suo processo di produzione, alle persone coinvolte e al suo impatto ambientale scopriremo

che, forse, non è proprio così.

Ogni singolo acquisto che facciamo ha un impatto sulla nostra salute, sull'ambiente, sui lavoratori coinvolti nei processi produttivi e sulla biodiversità.

Vi siete mai chiesti quali sono le differenze che portano a un prezzo "basso" o a un prezzo "alto"... O sarebbe meglio parlare di "prezzo giusto"?



Le tue scelte sono molto importanti! Un'azione che può sembrare banale come fare la spesa racchiude in sé un valore immenso... Sì, ti sto proprio dicendo che tu, ogni giorno, puoi fare veramente la differenza!



Slow Food

Slow Food: alimentazione buona, pulita e giusta

Se vuoi approfondire il tema puoi fare riferimento a Slow Food, "una associazione internazionale no profit impegnata a ridare il giusto valore al cibo, nel rispetto di chi produce, in armonia con ambiente ed ecosistemi."



	PREZZO "BASSO"	PREZZO "GIUSTO"
SALUTE	Prodotti trattati con sostanze che a lungo andare potrebbero fare male all'organismo (es. forti pesticidi)	Prodotti trattati con sostanze naturali che non danneggiano l'organismo
	I nutrienti sono diluiti tra molte altre sostanze (es. Succo in cui la frutta è presente per un 20% rispetto alla bottiglia, riempita per il resto da conservanti, zuccheri, coloranti, aromi artificiali...)	I nutrienti non sono diluiti (es. frullato composto da frutta per il 90% rispetto alla bottiglia, riempita per il resto da meno conservanti e zuccheri e senza coloranti o aromi)
AMBIENTE	Provenienza e luogo di acquisto molto lontani, il che comporta un forte inquinamento legato al trasporto (es. grano proveniente dall'America)	Luoghi di produzione e di consumo vicini così che il trasporto comporti un minore inquinamento (es. dal contadino vicino a casa/ dalla propria provincia/ regione/ nazione)
	Imballaggi costituiti da molti incarti difficilmente riciclabili	Pochi imballaggi, creati con materiale riciclato e ulteriormente riciclabili
COMUNITÀ	Lavoratori coinvolti nel processo produttivo sottopagati	Lavoratori coinvolti nel processo produttivo adeguatamente retribuiti
BIODIVERSITÀ	Le colture singole estensive comportano la riduzione delle varietà di vegetali e animali presenti nei territori originali (es. per coltivare un solo cereale vengono disboscate intere foreste, casa di molti animali, e vengono eliminate le specie di cereali autoctoni)	Le piccole e varie colture rispettano gli ecosistemi presenti nei diversi territori

Consigli per una spesa ecosostenibile

Se ti stai chiedendo da dove partire, ecco alcuni consigli:

- Parla alla tua famiglia dell'argomento e decidete assieme cosa fare per migliorare la vostra ecosostenibilità (es. cercare contadini/ allevatori vicino a casa);
- Evita i prezzi troppo bassi: spesso sono indice di sfruttamento umano, animale, ambientale;
- Leggi le etichette dei prodotti: se ci sono scritte troppe cose che non capisci probabilmente non fanno bene all'organismo;
- Usa il web per conoscere le aziende di cui compri i prodotti (es. le modalità di coltivazione, di allevamento e di trasformazione e la qualità del lavoro dei dipendenti);
- Scegli alimenti locali (a km 0) o che provengono dalla tua provincia, regione o nazione;
- Scegli alimenti sfusi o con imballaggi ridotti e riciclabili;
- Se il tema interessa la tua squadriglia potreste progettare insieme un'impresa per conoscere la realtà che vi circonda e decidere da chi acquistare il cibo per le uscite o da chi far rifornire la cambusa per il campo (es. visitando alcune aziende agricole per conoscere la filiera dei prodotti che mangiate).



Slow Food

Sito web:

<https://www.slowfood.it>

Interessanti guide realizzate da Slow Food:

<https://www.slowfood.it/guide-al-consumo/>

Pagine Facebook:

Slow Food Italia; Slow Food Youth Network Italy

Profili Instagram:

slow_food_italia ; sfynitaly

CHIUDIAMO LE PAURE NEI CASSETTI

Facciamo volare i sogni!

«Ehi Matteo, ricordi - quando eri piccolo - cosa sognavi di diventare da grande?»
«Certo! Quando avevo 7 anni sognavo di fare l'astronauta! Volevo volare nello spazio, sfiorare le stelle! Alle medie sognavo di fare l'archeologo, mi sarebbe piaciuto scavare e scoprire un dinosauro mai visto prima o, perché no, la mitica Atlantide. Poi ho capito che con i numeri me la cavavo abbastanza bene e adesso, incoraggiato da amici e parenti, insegno matematica... Non ricordo, forse era questo il mio sogno?»
Solo io posso sognare i miei so-

gni e nessuno può sostituirli. C'è una scena in *Hook- Capitan Uncino* che avrò guardato mille volte. Un ormai anziano Peter Pan ricorda e racconta a Trilly di quel giorno in cui scappò via dalle proiezioni e prospettive dei suoi genitori che lo volevano

un avvocato di successo. Aveva abbandonato la culla e da quel momento imparò a volare! E c'è una canzone dei Negrita che avrò ascoltato mille volte. Chiudo gli occhi e ripasso le parole: *Ho imparato a sognare quando inizi a scoprire che ogni sogno ti porta più in là/ Cavalcando aquiloni, oltre muri e confini, ho imparato a sognare da là/ Quando tutte le scuse per giocare son buone, quando tutta la vita è una bella canzone/ C'era chi*



era incapace a sognare e chi sognava già... e ogni volta scelgo di sognare! Sogno di sogni non alla mia portata, altrimenti che gusto c'è a realizzarli?

E il tuo sogno, qual è? Te lo sei mai chiesto?

Sognare non è per tutti! Quando tutto è facile, quando non si fatica a intraprendere un sentiero, quando tutto si appiattisce, quando si lascia la presa troppo facilmente, che gusto c'è? Quando manca l'Avventura, quel brivido del nulla sotto i piedi, come quando ci si tuffa in acqua; quando manca il desiderio di costruire... Quello non è sognare!

Diventare chimici, meccanici, attori, insegnanti, chitarristi in tour in tutto il mondo, i migliori calciatori, ballerini o cestisti, scalare la cima più alta, vincere le Olimpiadi... superare, semplicemente, se stessi: quello sì che è sognare!

A volte ho paura dei sogni appiattiti, di coloro che non osano oltrepassare i limiti che segnano il confine fra un sogno e la sua realizzazione, di chi non si fida di dare un calcio a una **i** e a una **m** della alla parola "impossibile", di chi, vicino all'obiettivo, molla la presa perché non ha più voglia di impegnarsi o per... paura!

Il fatto è che sognare richiede sacrificio, significa impiegare energie per migliorarsi, comporta fatica.

Come diceva B.-P.? "Quando la strada non c'è, inventala!"

Ma quanto è bello sognare, desiderare qualcosa così tanto da impegnarsi perché il sogno si realizzi?

Essere disposti a tutto per realizzare quel qualcosa che ci fa sentire vivi, brillare gli occhi, non vedere l'ora che arrivi domani?

Cari E/G,

non permettete a nessuno di ridere dei vostri sogni.

Non ascoltate chi vi dice che non siete all'altezza.

Dovete fare centro nella vita e non abbiate paura a chiedere di essere guidati.

Non abbiate paura di realizzare ciò che sognate e, soprattutto, sognate in grande!

È come montare una tenda... bello, bellissimo! Ed è comodo avere a disposizione una di quelle tende che basta lanciarle in aria e, come per magia, sono già pronte. Ma quanto è più eccitante dormire su una tenda sopraelevata che abbiamo sognato, progettato e impiegato tanta fatica a realizzare?

Sì, ok, fatica... magari ci siamo stancati, magari non è andato tutto nei tempi e nei modi che avevamo sperato ma... Wow! Ci siamo riusciti!



È come scalare una montagna... ok, c'è la funicolare! Ma quanto è più divertente preparare l'attrezzatura, mettersi alla prova, allenarsi giorno dopo giorno, mese dopo mese per arrivare in cima? Sognare costa fatica, cura, costanza, "disciplina". Nessuno è diventato "grande" dall'oggi al domani e comprare sogni realizzati non si può, non si deve!
Parola d'ordine: osate! Sognate!

Da piccolo sognavo di...



Ho imparato a sognare dei Negrita... L'hai mai ascoltata? Chiudi gli occhi, è dedicata a te!

< INQUADRAMI E ASCOLTA!

WORLD SCOUT JAMBOREE 2023, KOREA



Stiamo prendendo la rincorsa per spiccare il volo verso la Corea! Anche se mancano ancora 20 mesi, il 25° Jamboree si sta avvicinando. Sarà davvero un'indimenticabile avventura per chi avrà l'onore di partecipare come ambasciatore. Ma... un attimo! Lo sapete tutti cosa è un Jamboree? E cosa significa essere ambasciatore? Allora, forse è meglio andare con ordine!

Il Jamboree è un raduno di scout e guide, ideato da B.-P. in persona, per mescolare insieme le culture e i colori degli scout di tutto il mondo in una variegata marmellata!

Nei prossimi mesi, ognuno di voi

potrà realizzare il sogno di rendere ancora più gustosa questa marmellata diventando ambasciatore dello scautismo italiano in Corea! Partecipare a un Jamboree significa prendere parte a un grandissimo campo con scout provenienti da tutto il mondo che parlano lingue, indossano uniformi, professano religioni e appartengono a culture diverse dalle nostre; per gli scout e le guide che partiranno, significa la responsabilità e la gioia di raccontare a migliaia di ragazzi lo scautismo italiano. Significa anche trovare tantissime occasioni per realizzare impegni e raggiungere mete eccezionali nel proprio sentiero. Ma più di ogni altra cosa, significa sperimentare profondamente il quarto articolo della nostra Legge: *sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout*, sco-

prendo modi diversi di declinare quell'unica Promessa che ci rende tutti fratelli. I nostri ambasciatori vivranno in prima persona cosa significa un mondo che ha scelto e rispetta il valore della pace, dell'amicizia, dell'accoglienza: una realtà in cui, in ogni incontro, evento o attività, è evidente l'enorme ricchezza che deriva dal mettere in gioco insieme le differenze e i talenti. Ritornati a casa ci racconteranno quello che avranno scoperto sugli scout di tutto il mondo, ma



soprattutto porteranno con loro una testimonianza che questo mondo esiste e si può realizzare.

Qualcosa in più sul prossimo Jamboree

- Il 25° Jamboree si terrà dall'1 al 12 agosto 2023, in Corea del Sud, a SaeManGeum (che vuol dire nuova terra d'oro): un estuario sulla costa del Mar Giallo, arginato con la costruzione della diga più lunga del mondo, ben 33,9 km.
- È la seconda volta che l'Associazione Coreana dello Scautismo (KSA) organizza un Jamboree: la prima volta è accaduto nel 1991, per la 17° edizione. Ma, nel 2023 l'occasione è davvero speciale, perché la KSA celebrerà 100 anni. Un compleanno festeggiato davvero in grande!
- Il logo scelto per il Jamboree rappresenta proprio lo spirito gioioso delle feste coreane: simboleggia il raduno di scout provenienti da tutto il mondo che si riuniranno sotto un'unica grande tenda. Il logo, oltre a richiamare una tenda, ha la forma del tradizionale tetto coreano (Giwa-jibung), completato dall'emblema di WOSM, perché il Jamboree è un evento ufficiale

dell'Organizzazione Mondiale del Movimento scout.

- Il motto del 25° Jamboree è «Draw your dream» (disegna il tuo sogno) ed esprime il desiderio che sia un'opportunità per coltivare i propri sogni.
- Per rendere concreto, fin da subito, il motto, è possibile prendere parte alla la proposta «Dream Seed» (seme del sogno). Si tratta di una opportunità aperta a tutti: ogni scout, grande o piccolo, è chiamato a proporre, entro agosto 2022, il proprio sogno per il prossimo Jamboree (https://www.2023wsjkorea.org/_html/dreamseed.html). Lo Youth Planning Team è uno speciale gruppo composto da esploratori e rover coreani, che farà del proprio meglio per selezionare i Dream Seeds più interessanti (che saranno anche premiati!) e assicurarsi che vengano realizzati durante il Jamboree: il prossimo Jamboree potrebbe essere realmente il frutto delle vostre idee!



Abbiamo stuzzicato abbastanza la vostra curiosità? Allora non vi resta che chiedere informazioni ai vostri capi reparto, ma soprattutto mettervi al lavoro sul vostro sentiero, perché per spiccare il volo verso il Jamboree bisogna essere preparati!

LE #PAROLE DELL' #AVVENTURA

di Francesco Iandolo, Elefante Laborioso - foto di Laura Binotto

#Osare /o-sà-re/, cioè avere il coraggio di compiere un'azione difficilissima o rischiosa; ardire, rischiare. La vita ci pone quotidianamente davanti a sfide e a bi-vi che possiamo affrontare o piuttosto evitare. Deviare dal sentiero tracciato, per alcuni, è lo sport che praticano maggiormente. Ma non sempre girare intorno alle difficoltà significa evitarne le conseguenze.

È piuttosto lo stile attraverso cui scegliamo di compiere le nostre piccole scelte quotidiane che cambia il nostro modo di vedere il mondo e le cose, il modo di affrontarle. Se non avessimo osato l' **#Avventura** probabilmente non avremmo mai indossato quell'uniforme che oggi portiamo con orgoglio, quei pantaloncini corti che indossiamo anche mentre fuori nevicata, a parte per la sensazione di freddo intorno le ginocchia nei mesi con le temperature più rigide, ci ricorda, ogni volta, il nostro **#EstoteParati!** pronti, cioè, a cogliere le sfi-

de che si presentano davanti a noi. Sappiamo che per noi *osare* non è rischiare. O meglio, non è rischiare al buio, non è una scommessa basata sulla sensazione del momento, sull'istinto. *Osare* per uno scout è **#progettare**, sognare di realizzare i propri sogni messi in comune con quelli degli altri. È realizzare **#Imprese** avventurose, poter concretamente provare ciò che abbiamo visto mentre sul nostro volto c'era un'espressione di stupore. Non esiste azzardo nello

scoutismo, non è una partita a poker. Non c'è fortuna nel tentare, ma una valutazione di tutto ciò che può servire o che può essere pericoloso e dannoso nel realizzare una cosa senza considerare i rischi che da essa ne possano derivare per se stessi e per gli altri. Questo però non significa che "è meglio starsene a casa o in sede seduti", anzi, questo è l'invito a pensare in grande, a concentrare le nostre energie per ciò per cui davvero *vale la pena* rimboccarsi le maniche e pensare che il



vero modo per essere felici è quello di procurare la felicità agli altri.

Papa Francesco non si stanca di predicare una **#Chiesal-nuscita**. Quella stessa Chiesa di cui facciamo parte. Anche noi, quindi, siamo chiamati a lasciare le nostre comodità per incontrare gli altri, per organizzare con loro cose di valore che possono cambiare radicalmente le nostre vite. Ma soprattutto siamo chiamati a farlo mettendo a disposizione degli altri le nostre **#Competenze** personali e di comunità.

Come potrebbe mai il nostro **#Reparto** essere parte di qualcosa se ognuno va per la sua strada? Non è necessario che la pensiamo tutti allo stesso modo, anzi, le diversità di pensiero sono una ricchezza in una comunità eterogenea. È necessario, tuttavia, che sugli obiettivi da raggiungere ci sia unità d'intenti, che dalle diverse posizioni si possa giungere a una sintesi. Così il nostro gruppo, cioè la nostra **#Squadriglia** o il nostro Reparto, avranno una voce sola e forte per poter partecipare e contribuire a progetti più ampi e ambiziosi. D'altronde Baden Powell in

quel primo campo di Brownsea aveva messo insieme ragazzi molto diversi per condizione sociale e per formazione culturale, eppure quell'esperienza è riuscita talmente bene che dura da oltre 114 anni.

Rispetto ad allora non solo sono passati degli anni, ma sono passate anche delle ere lessicali e digitali. **#BP** ha scritto molto e di lui leggiamo ancora tanti libri. Noi oggi, invece, faremo delle nostre Parole degli hashtag - così come pure ce ne sono in questo articolo - che potrebbero diventare *trend topic* nel momento in cui diventano patrimonio comune della nostra piccola comunità o di quella più grande delle Guide e degli Esploratori o addi-



rittura di tutti gli Scout Italiani. Ma questi hanno valore se non restano solo slogan ma diventano realtà. Dunque, non vanno fatte cose o attività, perché bisogna farle. Ma bisogna fare cose e le attività che vogliamo fare. Cambiare questo paradigma servirà a non sentirsi in obbligo ma volersi impegnare per realizzare qualcosa.

TU QUANTO "BLA, BLA, BLA" SEI?

BLA
BLA
BLA...

Un sabato di gennaio la squadriglia Scoiattoli entra in sede. Come sempre si sono incontrate a casa di Giulia venti minuti prima per mettere a punto i loro piani e poi raggiungere assieme, in bici, il luogo della riunione. Uno strano silenzio le accoglie, un uomo in giacca e cravatta sta parlando al centro del cerchio. Sarà il lancio del prossimo grande gioco? Si siedono ad ascoltare il personaggio, mai visto prima, che sta sfoderando alcuni numeri. Doccia: 50 litri; sciacquone 10 litri, igiene quotidiana 25 litri, denti anche 30 litri se non si chiude il rubinetto! Poi naturalmente bisogna bere... totale (media italiana): 200 litri al giorno a testa che, con pochi accorgimenti, possono diventare 100.

100 litri: 5 taniche da campo che potrebbero essere risparmiate ogni giorno da ciascu-

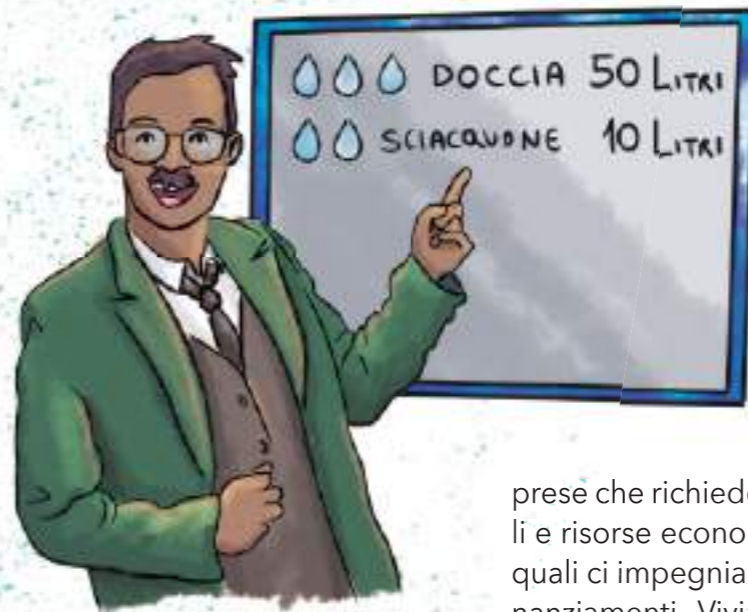
no di voi. Visto quanti siete in Italia e moltiplicando per 365 giorni, un rapido conto ci dice che voi scout, da soli, in un anno, potreste evitare lo spreco di oltre 100 milioni di taniche d'acqua. **Cento milioni!**

Capite cosa potreste fare introducendo piccole attenzioni nella vostra vita quotidiana, scout e non? Pensate anche solo alle vostre imprese: se nella progettazione si cominciasse a privilegiare materiali riciclati/riciclabili e riutilizzabili, con attenzione a non sprecare nulla, si riducesse l'uso di plastica e si abolisse l'usa e getta, se si usassero esclusivamente detersivi e saponi biodegradabili al 100%, si evitassero auto e pullman per andare in treno, a piedi, in bici...

Alla parola "bici" gli Scoiattoli si illuminano: per loro è un segno distintivo! Hanno an-



che un adesivo che stampano online e consegnano a ogni nuova guida che accolgono per personalizzare la bici, spiegandole che quello è il mezzo degli Scoiattoli per esplorare il mondo senza rovinarlo, magari caricandola in treno per raggiungere il luogo dell'uscita. Ma a sentire l'uomo incravattato, quanti altri elementi avrebbero potuto aggiungere per fare ancor più



la differenza?

Da qualche tempo l'attenzione all'ambiente è sempre più "di moda", sia in politica nazionale che internazionale, sia nel nostro quotidiano. Da poco a Glasgow i grandi della Terra hanno preso accordi per combattere il cambiamento climatico e "azzerare le emissioni nette di carbonio entro la metà del secolo" (*).

In realtà il concetto di "sviluppo sostenibile" non è affatto nuovo, se ne parla da almeno trent'anni e non si è mai smesso: Economia circolare, Agenda 2030, Fridays for Future, l'enciclica *Laudato si'*... Tuttavia, i tornado sempre più frequenti e le piogge più forti, la desertificazione, i ghiacciai che scompaiono dimostrano che non si è fatto abbastanza. Quale ruolo abbiamo in tutto questo, noi scout? Ce lo dicono tre elementi: la **natura**, la **squadriglia**, l'**impresa**.

La natura è il nostro habitat, ci realizziamo le nostre avventure assieme alla squadriglia e al reparto, organizzando im-

prese che richiedono materiali e risorse economiche per le quali ci impegniamo in autofinanziamenti. Viviamo, insomma, tutti e 3 "i pilastri dello sviluppo sostenibile": l'**ambiente**, la **società**, l'**economia**. Senza curarli tutti e tre la sostenibilità non si realizza, il mondo non migliora. E senza uno di questi pilastri la vita di noi scout e guide non starebbe in piedi. La sostenibilità è nel nostro DNA.

E se è vero che come singoli non abbiamo le forze per affrontare un tema di questa dimensione, è altrettanto vero che "se molte formiche si mettono insieme, spostano anche l'elefante". Osserviamo la situazione (**). Come viaggiamo? Come facciamo i nostri acquisti? Come mangiamo? Come ci laviamo? Ci preoccupiamo di non produrre rifiuti, prima di dover pensare a come riciclarli?

Possiamo **scoprire** ogni giorno qualcosa di nuovo che siamo in grado di fare, acquisire nuove **competenze** per "essere pronti" a vivere in modo più sostenibile, se ci sentiamo **responsabili** in prima persona perché il mondo meraviglioso in cui viviamo oggi lo

sia anche per gli esploratori e le guide di domani. A quel punto ricordiamoci che quanto facciamo si moltiplica per 60.000 guide e scout.

Iniziamo dalle nostre riunioni di squadriglia e di reparto, concentriamoci sulle imprese, le uscite, i campi... inseriamo nei loro progetti ogni possibile comportamento e scelta sostenibile. **Tutti assieme** potremo vedere davvero i frutti del nostro cambiamento!

Greta Thunberg con la sua sintesi fulminante ha sollecitato a non limitarsi ai "bla, bla, bla". E noi, siamo pronti a fare sul serio, senza limitarci alle chiacchiere?

Siamo pronti alla sfida?



<https://newsby.it/scienze/ambiente/cop26-dinosaur-ONU-video/?jw-source=cl>



http://www.fem-project.net/pandora/impronta_eco.php?ids=125

PIÙ UNICO CHE RARO

Come il vostro sentiero

C'è un momento preciso, una specie di flash, che avviene di solito tra i 7 e i 15 minuti dopo la proposta di fare il caposquadriglia. Anche se te l'aspetti, quando te la fanno quella proposta scatena un vortice di felicità e soddisfazione. Finalmente al timone, come Fred tre anni fa, quando avete vinto tutto! E come il Riccio l'anno successivo, quante risate... ma anche Mauro l'anno scorso: quella torretta a tre piani, i capi tutti orgogliosi mandavano le foto ai loro amici. Insomma, i mitici Falchi ora sono nelle tue mani.

E poi... BAM!! Nel pieno dell'entusiasmo si presenta improvvisamente la consapevolezza: «come cavolo si fa?». Sarai in grado di essere il prossimo Mauro, Fred o il Riccio? Il più scarso di loro è stato un vero mito, come arrivare al loro livello? Tranquilli: se siete lì è perché

siete capaci, competenti e allenati a realizzare grandi imprese. Ma se vi può aiutare, vi ricordiamo la celebre **regola delle tre S**. La **Squadriglia** lo sapete, è la vostra banda: organizzatela! Come si fa dovrete averlo già provato: a ciascuno il suo incarico, nessuno escluso, tutti devono sempre avere qualcosa da fare o da imparare. Conoscetevi, condividete quanto tempo libero avete, cosa a ciascuno piace e cosa non sopporta assolutamente. Sarà utile incontrarsi in riunioni di squadriglia vere - online va bene solo per le emergenze - dove ci si guarda in faccia, ci si dice con lealtà cosa si pensa e come fare insieme il meglio possibile, ci si divide i compiti, si sparano le idee più folli per mettere insieme il progetto della prossima impresa. Preparatele assieme al vice le riunioni, non le improvvisate. Metteteci dentro un gioco e di-

Ogni passo vi fa avanzare verso una tappa e dopo ogni tappa il sentiero prosegue, perché non si finisce mai di imparare.

vertitevi ma quando è ora di fare sul serio siate pronti!

Il **Sentiero** è il cammino che tutti state percorrendo in reparto. Ogni passo vi fa avanzare verso una tappa e dopo ogni tappa il sentiero prosegue, perché non si finisce mai di imparare. I passi sono tutte le piccole e grandi cose che facciamo in reparto. Due cose il caposquadriglia deve tenere bene a mente.

Primo: che i sentieri sono tutti diversi! Nonostante le tappe siano le stesse, i passi sono unici, ognuno fa i propri e quelli che compie lo rappresentano,

lo identificano e lo distinguono da tutti gli altri. Sono le sue capacità, abilità, competenze e inclinazioni.

Secondo: che i sentieri sono una risorsa inesauribile di idee, sogni e strumenti per realizzarli. Se mettete insieme i passi che ogni componente della vostra squadriglia ha percorso e intende percorrere, tutte le specialità, tutti i posti d'azione, tutte le cose che imparano e quelle che fanno, avrete una miniera d'oro.

E quindi è necessario conoscere questi sentieri, sapere sempre dove sono i vostri squadriglieri nel loro cammino e saperli anche indirizzare verso qualcuno dei prossimi passi, se utile per loro e necessario per la prossima impresa.

Infine il **Sogno**, elemento forse più importante di tutti. Puntate sempre avanti, puntate sempre in alto, perché è così che trascinerete la banda verso nuove avventure. E lasciate che i sogni di tutti ispirino quello comune; raccoglieteli, metteteli insieme in modo che le vostre imprese ne realizzino il più possibile.

Puntate sempre avanti, puntate sempre in alto, perché è così che trascinerete la banda verso nuove avventure.

Curate le tre esse, e sarete anche voi ottimi capisquadriglia. Non come Mauro, Fred e il Riccio ma in un modo ancora più speciale, in un modo vostro e insostituibile, perché anche il vostro

sentiero è unico e straordinario, nessun altro può percorrerlo come voi, ed è questo che lo rende eccezionale.

E la vostra squadriglia, per tutti voi, sarà la migliore di sempre.

AVETE VISTO...
ALLA MIA PRIMA USCITA
DA CAPOSQUADRIGLIA
VI HO PORTATO
IN UN POSTO BELLISSIMO!

A COSA?

(GASP!)

(♥)

QUESTO FUOCO
MI FA PENSARE

AL MIO VECCHIO
CAPOSQUADRIGLIA

LUI NON SAREBBE
STATO IN GRADO
DI ACCENDERLO
COME HAI FATTO TU!



IO CAPO... TU?

SINDROME DEL PRIMO ANNO A HOGWARTS

Il magico novizio

Come deve essersi sentito Harry Potter la prima volta che ha messo piede a Hogwarts? In un mondo sconosciuto, circondato da ragazzi come lui e più grandi di lui che sapevano fare un sacco di magie, mentre lui a malapena ne aveva sentito parlare nelle favole. Capitulato in un ambiente che se da un lato era conosciuto (cioè la scuola), dall'altro era tutto completamente da scoprire. Secondo me Harry si è sentito spaventato, ma anche elettrizzato da questa nuova avventura. Intanto ha avuto qualcuno che ha capito le sue potenzialità e l'ha indirizzato sulla giusta strada (il Cappello Parlante). Piano piano ha scoperto che le cose non erano così strane e così difficili; piano piano ha stretto amicizie e trovato il modo di relazionarsi con i più grandi; pia-

BENVENUTO NELLA SQUADRIGLIA LUPI, LUIGINO. ADESSO FAREMO UN GIOCO: DEVI FARCI INDOVINARE IL TUO HOBBY PREFERITO SENZA DIRE UNA PAROLA...



no piano ha capito che anche se non sapeva (ancora) fare magie, era comunque un ragazzo di 11 anni che aveva fatto delle esperienze (alcune terribili), che sapeva fare delle cose uniche al mondo e che anche se era fra i più piccoli non doveva temere nulla perché anche chi era al quarto o al quinto anno era stato a sua volta un piccolo ragazzo di undici anni alle prese col primo anno! Come ha fatto Harry a sopravvivere al suo primo anno? Ha trovato complicità in altri ragazzi e ragazze che come lui erano al primo anno (Ron, Hermione, Dean, Seamus...) si è fidato e affidato ai prefetti (come Percy) e ha trovato un valido sostegno in Hagrid e in Silente.

Inizi a capire? Si parlo con te, piede tenero appena entrato in reparto, che stai scoprendo cosa è una Squadriglia, che ti stai ambientando in un mondo che in parte conosci, perché fa sempre parte del tuo gruppo e dello scoutismo, ma che da un altro punto di vista è la prima volta che "frequenti". Un mondo dove ci sono un sacco di ragazzi più grandi che parlano di tende, fuochi, legature, cucine, bussole e chi più ne ha più ne metta. Tutte cose che da un lato non vedi l'ora di scoprire, dall'altro forse ti fanno pensare un po'. Parlo con lo stesso piede tenero che pensa di non saper fare nulla, e che invece ha già tanto da raccontare alle Squadriglie. Vieni dal branco? Allora sicuramente avrai preso qualche specialità o avrai comunque imparato qualcosa. Vuol

JUDO! JUJITSU!!
KUNG FU!
KARATEEE!!!



dire che hai qualcosa da raccontare agli altri, che non sei l'ultimo degli sprovveduti! Non vieni dal branco? Beh? Cosa hai fatto in questi 11, 12, 13 anni di vita? Sei stato rinchiuso in una scatola di cartone al buio? Avrai fatto delle esperienze no? Quali sono i tuoi hobby? In cosa riesci veramente bene? Queste sono le qualità che potrai portare nella tua Squadriglia. E poi non preoccuparti troppo se i più grandi ti sembrano un po' strani! Anche loro sono stati al tuo posto tre o quattro anni fa, e anche loro hanno avuto un sacco di consigli dai loro capisquadriglia. Parla col tuo caposquadriglia, digli cosa ti piacerebbe fare, e dillo anche al resto della squadriglia, vedrai

che insieme si troverà il modo di accontentare tutti e di realizzare qualcosa di bello e avventuroso. Passo dopo passo, giorno dopo giorno troverai il tuo posto nel reparto, quindi non avere paura, chiedi, sperimenta, racconta, proponi, vivi la tua vita in reparto e sul tuo sentiero. Con un piccolo aiuto dal tuo caposquadriglia!

**Passo dopo passo,
giorno dopo giorno,
troverai il tuo posto
nel reparto**

PLAY IN RELAZIONE

Continuiamo ad utilizzare fedelmente (o almeno ci proviamo nei limiti del possibile) i suggerimenti e i consigli di B.-P. relativamente a giochi e attività ludiche.

Per conoscersi bisogna entrare in relazione e per relazionarsi migliore attività del giocare insieme non c'è!

Qualunque sia il gioco, se è un gioco di relazione appunto, in cui a giocare non siamo da soli, ma insieme, a coppie, di squadra, acquisteremo sempre conoscenza dell'altro, osservando ed imparando qualità e difetti, punti di forza e talloni d'Achille.

Come sempre, questi sono solo degli spunti, uno stimolo ad ingegnarvi ed inventare insieme giochi nuovi, divertenti modi di stare insieme.

Tutti i giochi sono (quasi sempre) fedelmente ripresi da "Giochi Scout" scritto da B.-P., edito da Nuova Fiordaliso e facente parte della collana "I libri di Baden-Powell".

L'edizione che abbiamo utilizzato è la terza, risalente all'anno 1999.



CACCIATORE E CONIGLIO

Gioco in sede o all'aperto, valido anche per una serata di espressione o un fuoco di bivacco. Due funicelle di circa 3 metri di lunghezza sono legate a un ciocco o altro oggetto pesante o a picchetti piantati nel terreno. Cacciatore e coniglio tengono ciascuno il lato libero di una delle funicelle. Nell'altra mano il coniglio tiene un barattolo con un

ciottolo dentro, mentre il cacciatore ha in mano un cuscino (o fazzoletto annodato, o bastone di giornale). Ambedue sono bendati. Il coniglio, agitando il barattolo, deve cercare di sfuggire al cacciatore, che cerca di colpirlo col cuscino. Le funi devono restare sempre ben tese. Vince il coniglio se in capo a un certo tempo non è stato colpito, altrimenti vince il cacciatore.



LA LETTERA DEL TRADITORE

L'ambiente ideale per questo gioco è un bosco o una macchia. Tema: due campi, i **Francesi** e i **Prussiani**, ciascuno accampato da una parte opposta del bosco. Nel campo prussiano c'è un traditore che si è accordato coi Francesi, nel senso che gli metterà una lettera contenente informazioni importanti circa i piani prussiani in un albero che contrassegnerà in un certo modo. L'albero sarà al centro del bosco. All'inizio del gio-

co si suppone che il traditore, deposta la lettera nell'albero, sia ritornato al campo e, essendo stato scoperto il suo tradimento, sia stato giustiziato. Al via, i Prussiani si muovono per recuperare la lettera, i Francesi per impadronirsene. Ogni Scout è armato di una palla da tennis o di coccole di cipresso o di abete (se sono disponibili). Il "traditore" nascondendo la lettera avrà rotto uno o due rametti e lasciato impronte di scarponi qua e là, cosicché anche i Prussiani abbia-

no qualche possibilità di trovarla. I Francesi invece cercano un albero contrassegnato in un certo modo. Quando i due opposti campi si incontrano, il primo colpito da una palla (o coccola) è fuori combattimento e, sul suo onore, non prende più parte all'azione. Un punto contro i Francesi o contro i Prussiani per ogni uomo fuori combattimento. Quattro punti per il campo che ottiene il possesso della lettera. Vince il campo che alla fine del gioco ha più punti.

IL CONSIGLIO CAPI

È complicato...
ma garantisce
molti vantaggi!



Quando la riunione finisce è già sera. Luca (neo CSQ delle Volpi) esce per primo salutando gli altri CSQ che lo seguono. Martina (CSQ delle Aironi) lo chiama: - «Luca... aspetta! Vai a prendere l'autobus? Vengo con te!». Hanno appena partecipato al primo **Consiglio Capi** dell'anno.

«Mi è piaciuto ciò che Don Mario ha detto sul brano evangelico dei **talenti**: che ogni scout, in particolare gli E/G coinvolti nei ruoli di CSQ e Vice, dovrebbe far proprio" dice Martina.

«Lo trovo impegnativo - risponde Luca -. Forse non sarò tanto bravo nel mettermi a disposizione degli altri! Ci dicono che dobbiamo **ascoltare e aiutare** i nostri squadrighieri, confrontar-

ci tra di noi CSQ con proposte, progetti... essere **animatori della vita di Squadriglia** e di quella **di Reparto**. Anche se questo è molto scout, io temo di non riuscirci». Ed è molto serio nel dire queste parole.

«Luca, tu sei al primo anno da CSQ e ti capisco benissimo: questi dubbi a suo tempo erano anche i miei - risponde Martina - A volte anch'io penso ancora di non farcela. Però, dopo un anno, credo di esserci riuscita abbastanza. In Squadriglia siamo affiatate, lavoriamo bene insieme... abbiamo vinto il guidoncino campo. Son sempre riuscita a dire la mia su attività e problematiche che ci siamo trovati ad affrontare nel **Consiglio Capi**... che è **fatto per aiutarci!**».

«Lo spero, ma anche questo è un bell'impegno. Mi sembra d'aver capito che lo facciamo ogni 15 giorni e, se serve, più spesso. Ma partecipiamo sempre solo CR, AE e noi CSQ?» Chiede Luca.

«Per quanto riguarda le presenze, alle volte partecipano anche i Vice e qualche grande che non potrà fare il CSQ perché i ruoli, sia CSQ che Vice, sono già occupati. Gli Aiuti, non partecipano: siamo già in troppi. La **frequenza delle riunioni** serve per concludere quanto prima ogni problema o progetto che stiamo affrontando - Risponde Martina -. I nostri E/G, come noi, hanno un **sentiero da percorrere** e dobbiamo essere **pronti e disponibili nel fornire veloci risposte** sul come farlo al meglio.



Conviene anche a noi avere una squadriglia sempre efficiente e preparata: non credi?».

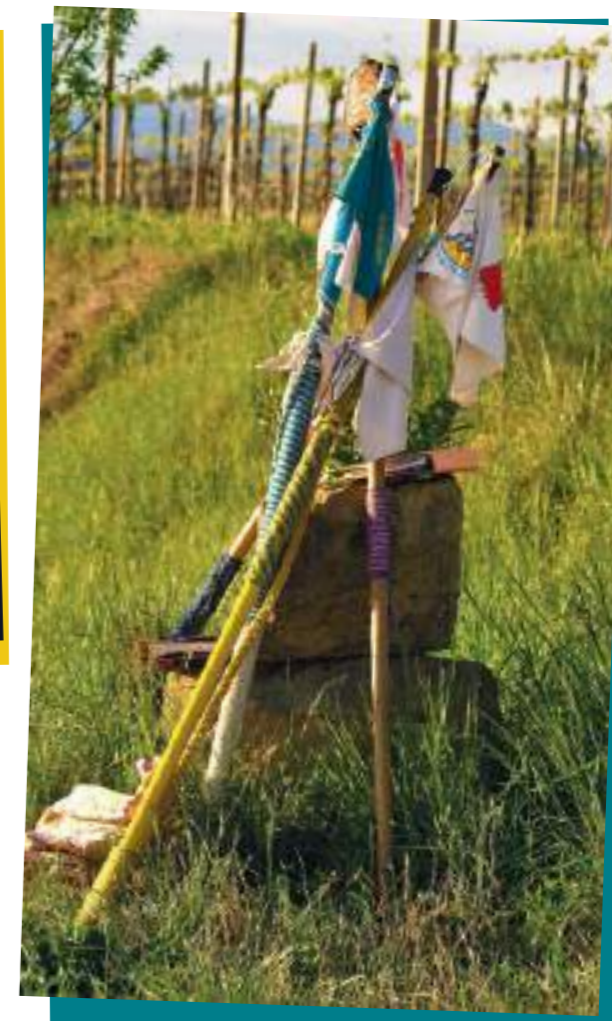
Luca, per un attimo, non risponde, poi, piuttosto carico: «Certo, certo! Avere una Squadriglia efficiente è quello che desidero di più: con **Specialità e Brevetti, Incarichi e Posti d'Azione!** - prosegue solenne -. La vita di Squadriglia ha bisogno di essere diretta come un'orchestra di diversi strumenti per produrre una sinfonia che, nel nostro caso, equivalga alla crescita di tutti. **Tutti devono partecipare ed aiutarsi!**».

«E questa dove l'hai letta? - dice Martina sorpresa e divertita per poi proseguire seria -. Cre-

do tu abbia dimenticato che esistono anche: **Tappe, Specialità, Imprese!** In Consiglio si parla della vita di Squadriglia: degli Squadriglieri, dei loro Sentieri per finire anche del materiale. Il Consiglio poi

aiuta noi ad aiutare gli altri: veniamo **preparati per prepararli!** Mi sembra si tratti di **trapasso nozioni...** sbaglio? Vorrei ricordarti che in **Consiglio Capi si progetta e si programma...** dalla riunione settimanale al Campo Estivo: tutto passa nelle nostre mani... E si deve tener conto di fornire, a tutti, anche a noi, **ruoli e attività per progredire sul Sentiero!** Progetti e programmi sono rivolti a beneficio dei singoli E/G e dei Sentieri ma anche **alla vita di Squadriglia e Reparto.**

«Ho capito. Tu sembri così sicura di poter superare le difficoltà sorridendo e cantando - sorride Luca, alludendo alla Legge per



poi proseguire calmo -. Immagino che dovremo anche verificare se i nostri sforzi sono stati utili... come si fa al Consiglio d'Impresa o al Consiglio della legge?».

«Esatto! - esclama Martina -. La **verifica va fatta sempre...** ci aiuta a migliorare le proposte... Ehi! ma non era il 44: l'autobus che dovevi prendere?».

«Ah... già! Beh... Fa nulla, non è tardi, posso prenderne uno dopo. Aspettiamo il tuo, intanto parliamo ancora un po' di quello che dovremo fare... qualche dubbio rimane... ma la fiducia è in crescita... Ed ho capito perché il Consiglio Capi è tanto importante» Prosegue Luca con un sorriso.

Il consiglio capi è
importante perché...

I SOGNI SON DESIDERI

di Damiano Marino - disegno di Ivan Mastro Simone

“I sogni son desideri di felicità”, così canta Cenerentola nel famoso cartone della Disney. **Desideri...** una parola che ha una origine latina bellissima: *de-side-ra*, cioè *fissare intensamente le stelle*, una esperienza che ogni scout e guida hanno vissuto più di una volta. Ogni volta che in una notte stellata alziamo lo sguardo rimaniamo ammirati dello splendore e del numero grande di stelle, così grande da perdersi. È per questo che, fin dall'antichità, siamo portati a raggruppare insieme di stelle più luminose in **costellazioni**, per poterci orientare nel cielo stellato più facilmente. Ne sono state catalogate 88 e quelle dell'emisfero boreale (il nostro) sono antichissime, con origini dai tempi dei babilonesi, egizi e greci. Le più antiche, le costellazio-

ni dello Zodiaco, rappresentano principalmente animali, mentre le altre si rifanno ad una serie di miti per lo più greci. Tutto questo mi fa venire una idea per una **Impresa**: organizzare una Veglia alle Stelle alla scoperta dei Miti, un mix fra osservazione, astronomia, espressione, ... Si potrebbe narrare una leggenda, oppure rappresentare una scena mitologica, oppure fornire una mappa con i disegni dei personaggi legati alle costellazioni (l'app e il sito *Stellarium* hanno una bella grafica a riguardo), oppure presentare il mito come un cantastorie, oppure... Un libro che può aiutare, comprensivo di una mappa del cielo stellato e un capitolo sulle leggende è di Giorgio Cusma e si chiama "Alla scoperta del cielo stellato", delle Edizioni Scout Fiordaliso.

LA COSTELLAZIONE DELL'ORSA MAGGIORE

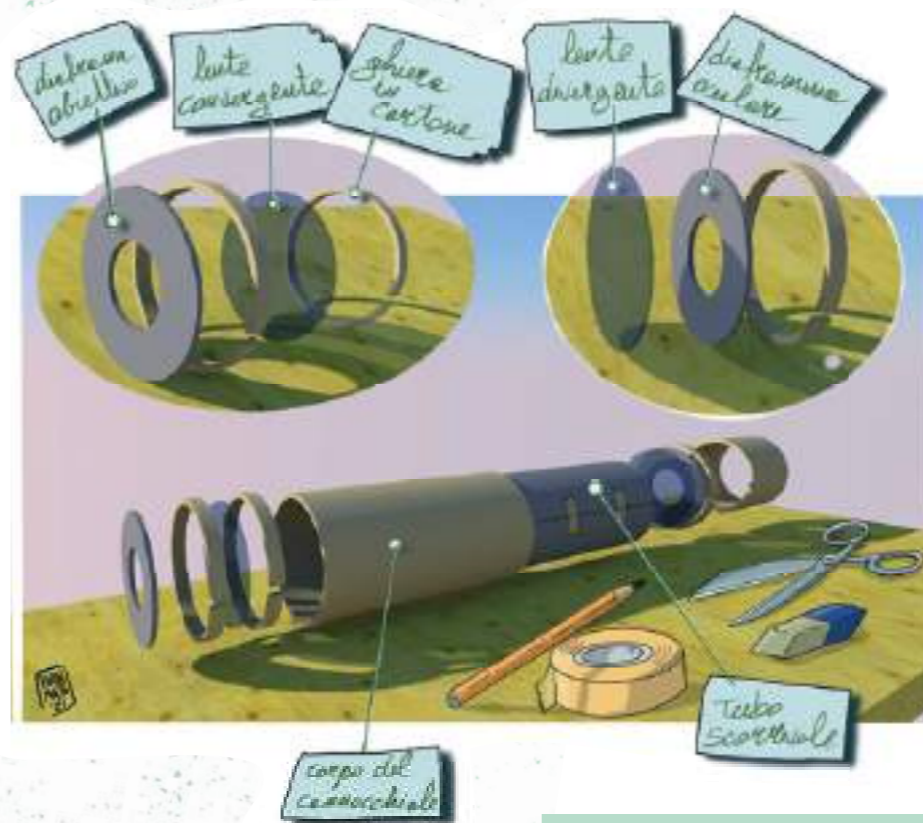
La costellazione dell'Orsa Maggiore (di cui una parte è detta anche Grande Carro), poiché è visibile in qualunque ora della notte, è stata descritta da diversi popoli in vario modo. I Romani vi hanno visto sette buoi (*septem triones*, da cui setten-trione, il nord), i Galli un cinghiale, gli egiziani un ippopotamo, i Tuareg una cammella, gli Arabi una

bara seguita da tre che piangono, in India sette saggi, mentre gli inglesi la chiamano "la casseruola". Curiosamente anche gli indiani d'America immaginavano in questo gruppo di stelle la figura di un'orsa, però inseguita dai cacciatori. Sono i Sumeri ad averci visto un carro. C'è poi chi ci ha visto un mestolo, un aratro, una mannaia, o addirittura una chioccia seguita dai suoi pulcini.

MITI DEL CIELO D'ESTATE

Nel cielo estivo si trova una serie di costellazioni con miti che sono legati fra di loro. È la storia di **Andromeda**, figlia del re **Cefeo** e della regina **Cassiopea**. Quest'ultima, molto vanitosa, si ritenne più bella delle Nereidi che, adirate per questo, si rivolsero a Nettuno, che incatenò su uno scoglio Andromeda per offrirla ad un mostro marino (la **Balena**). Intervenne per salvarla **Perseo**, giunto sul cavallo alato **Pegaso**, che mostrando la testa della **Medusa** che aveva ucciso (è il nome della stella più luminosa di Perseo) pietrificò il mostro sconfiggendolo e prendendo in moglie la stessa Andromeda.

CURIOSITÀ



MITI DEL CIELO D'INVERNO

Anche nel cielo invernale ci sono alcune costellazioni fra loro collegate. La costellazione più riconoscibile è **Orione**, un cacciatore, seguito dai suoi due fedeli cani (il **Cane Minore** e il **Cane Maggiore**, con la stella **Sirio**, la più luminosa del cielo invernale), in atto di affrontare il **Toro**. Inoltre, la leggenda vuole che Orione si fosse innamorato delle **Pleiadi**, le sette figlie d'Atlante. Un'altra storia legata ad Orione racconta della sua morte: questi osò offendere Diana, la dea della caccia, dicendo che lui era migliore e più bravo nel cacciare; questa, indignata, mandò uno **Scorpione** ad uccidere Orione. Entrambi furono portati in cielo, ma talmente opposti che, all'apparire dell'uno l'altro tramonta.

IDEA PER UNA IMPRESA COSTRUIRE UN CANNOCCHIALE GALILEIANO

Occorrente: 2 lenti, da rimediare presso un ottico che fa gli occhiali e da farsi tagliare in forma circolare; una convergente (da presbite; 0,75 diottrie; focale circa 133 mm) da usare come obiettivo e una divergente (da miope; -5 diottrie; focale circa -20 mm) da usare come oculare; un tubo di cartone di diametro interno di almeno 6 cm e lungo 90 cm.; un cartoncino nero; nastro isolante; colla. **Montaggio:** Tagliare il tubo in due segmenti: A di lunghezza 75 cm; B di lunghezza 21 cm; quindi C₁, C₂, C₃ e C₄ lunghi ognuno 1 cm. Agli anelli C (ghiere) va asportata una parte

Si potrebbe narrare una leggenda, oppure rappresentare una scena mitologica...

lunga 3 volte lo spessore del tubo. Realizzare, con il cartoncino, i diaframmi E ed F: due corone circolari entrambe con il diametro esterno quanto il diametro interno del tubo, e quello interno di 4 cm per E e di 1 cm per F. Con le ghiera C montare (vedi disegno) le lenti alle estremità di A e di B. Con il cartoncino realizzare D per una lunghezza di 60 cm, quindi fissarlo a B. Ora, infilati i due tubi (A e DB) uno dentro l'altro, potremo iniziare a guardare degli oggetti per trovare la distanza giusta per la messa a fuoco. Buone osservazioni. **Attenzione:** le lenti vanno montate perfettamente parallele, altrimenti le immagini appariranno distorte; le immagini che vedremo, per le leggi fisiche di rifrazione, risulteranno capovolte ma per l'osservazione astronomica questo non è un problema; se l'immagine risultasse non troppo nitida, diminuire il diaframma dell'obiettivo, anche se l'immagine perderà un po' di luminosità; il cannocchiale con queste caratteristiche ingrandisce circa 16 volte.



TOPO DI BIBLIOTECA

L'INVENTORE DI SOGNI

L'inventore dei sogni

Autrice: **McEwan**

Editore: **Einaudi**

A cercare nei vecchi cassette si ritrova sempre qualcosa che credevamo aver perduto per sempre, ma a volte capita di trovare anche qualcosa che non sapevamo di possedere.

Peter Fortune, un bambino di poco più di dieci anni, in un caldo pomeriggio d'estate, mentre tutta la sua famiglia prende il sole in giardino, decide di passare a rassegna i cassette della cucina per noia.

Un cassetto in particolare, quello in cui finiscono tutte le cianfrusaglie, era il preferito di Peter che, desideroso di inventare qualcosa di nuovo, cercava del materiale per i suoi progetti. Non si sa per quale preciso motivo, ma in questo cassetto i membri della famiglia nascondevano tutto ciò che ormai non era funzionante, come un pezzo di puzzle, pile scariche o dadi senza viti. Nel disordinato inventario del cassetto, Peter trovò un vasetto liscio e freddo con un coperchio blu, con un grazioso cartoncino che

ne indicava il contenuto: Pomata Svanilina.

Dopo aver infilato il dito nella crema fredda come il ghiaccio, Peter lo estrasse e rimase di stucco quando vide che parte della sua falange si era smaterializzata.

Con un'attenta riflessione, il bambino decise di utilizzare quel prezioso vasetto, facendo sparire i membri della sua famiglia, finché...

L'inventore di sogni è una raccolta di racconti di Ian

McEwan, nei quali, il protagonista, Peter Fortune, sempre con la testa fra le nuvole, per la troppa noia della sua quotidianità, vive dei sogni ad occhi aperti. E così iniziò a scrivere le avventure che gli si palesavano sotto gli occhi, dietro il vetro della finestra o mentre fissava il soffitto. Queste situazioni immaginarie non sono altro che la visione fantasti-



ca delle difficoltà che un bambino può incontrare ogni giorno, e proprio nel mondo del sogno riesce a trovare, vivendo delle metamorfosi, la soluzione. Quando l'equilibrio del sogno viene rotto dall'irrompere della realtà, allora le figure che popolano i sogni si rivelano essere i genitori, i compagni di classe, i vicini di casa o il proprio micio.

TOPO AL CINEMA

UP e SOUL

UP

Anno: **2009**

Disney Pixar

Sono passati già dodici anni da quando andai al cinema per vedere questo capolavoro d'animazione Disney-Pixar.

Sì, stiamo parlando proprio di Up. Russell, piccolo esploratore americano, incontra il vecchio burbero Carl Fredricksen, un venditore di palloncini in pensione, al quale cercherà in tutti i modi di prestare il suo aiuto per conquistare il distintivo di "assistenza agli anziani". Questo intento gentile darà esito ad una lunga serie di situazioni comiche.

Dal voler prestare aiuto all'anziano signore per attraversare il giardino, i due si ritroveranno a viaggiare su una casa che vola grazie ad una miriade di palloncini colorati e a vagare in un mare di nuvole. Qui inizia l'avventura, alle falde delle cascate Paradiso, in compagnia del Beccaccino e di un cane parlante, dove assieme affronteranno il furfante di Charles Muntz, un cercatore di taglie.

La storia intreccia insieme presente e passato grazie al "libro delle Avventure" di Carl e sua moglie Ellie, che ormai non c'è più. Russell e Carl non affronteranno soltanto furfanti di ogni



tipo, ma affronteranno le loro storie, come nonno e nipote, sfogliando un album di vecchie fotografie alle quali ne aggiungeranno di nuove.

SOUL

Anno: **2020**

Disney Pixar

Soul affronta un tema che è un vero proprio enigma da sciogliere: qual è il senso della nostra esistenza? Proprio per questo possiamo considerarlo un mito moderno. Ci troviamo a New York e seguiamo la vita di Joe Gardner, un'insegnante di musica con il sogno nel cassetto di diventare un grande musicista jazz. Ad un passo dal traguardo, subisce un violento incidente che lo manda nel luogo dove tutte le anime nascono e poi ritornano, finito il loro ciclo sulla terra. Qui, Joe ca-



pisce di non voler abbandonare la sua dimensione terrena se non dopo essersi esibito, allora decide di ingegnarsi per tornare nel suo corpo. Dopo una serie di malintesi, Joe diventa un istruttore delle giovani anime, quelle che devono ancora vivere la loro esperienza sulla terra. Tra queste nuove anime c'è 22, un'anima che non ha ancora trovato la sua vocazione, la sua scintilla. I due vivranno una serie di esperienze che li porteranno a maturare la loro condizione d'essere.

Le note jazz non fanno solo da colonna sonora, ma hanno un significato più profondo: danno il senso all'intero film d'animazione Disney-Pixar, che insegna che per tutti c'è un posto nel mondo.

AI MIEI RAGAZZI

Riportiamo la lettera di un Capo Reparto ai suoi ragazzi, ci è sembrato interessante farvela leggere.

Care guide e cari esploratori, da giorni ormai sentivo dentro di me, in continuazione, una serie di sentimenti a volte contrastanti e ho pensato di buttare giù queste righe per condividere con voi quello che provo in questo momento. Questi ultimi due anni sono stati molto duri per me, ma per voi lo sono stati molto di più. Questo virus, piccolo animaletto, che ha avuto il potere di sconvolgere la vita di miliardi di persone, le cattive notizie su clima, guerre, povertà che in continuazione ci vengono propinate da questo o quello strumento che sia televisione o social media, ci hanno messo alla prova. E poi la scomparsa di amici, parenti, vaccino sì-vaccino no, e per voi lo studio da casa, la mancanza del compagno di banco, le classi ridotte, l'impossibilità di abbracciarsi, di stare vicini, i

campi, le uscite di due giorni, le notti in sacco a pelo vicini a raccontarvi dei vostri sogni. Come se non bastasse a tutto questo si aggiunge una serie di comportamenti di quelli che voi vedete come grandi che di "Grande" non hanno proprio niente. Persone che credono che chi urla più forte abbia sempre ragione. Alcuni che continuano a ripetere: "ai miei tempi...". Altri che: "i giovani d'oggi sono dei buoni a nulla". Altri che usano la violenza per cercare di piegare la volontà delle persone, in continuazione notizie di male intenzionati che si approfittano dei più deboli, anziani, donne, bambini, diversi. Stati che erigono muri, fili spinati. Persone che credono che mentire, raggirare, uccidere siano un loro diritto.



IO SONO STANCO!

Sono stanco perché so che non è così. Io so che tutto passa. Piano piano il Virus che ci affligge andrà via, sì ci vorranno ancora mesi, forse anni, ma noi non molliamo, e i primi a non mollare sarete voi, perché io so che siete forti, sì cari miei ragazzi, non siete dei buoni a nulla che se ne fregano di quanto vi succede attorno.



Siete potenti, avete la forza dei vostri anni e quella che vi viene data ogni giorno da una vita difficile che in continuazione vi riempie di prove dure, ma voi riuscite a superarle e ogni mattina vivete il nuovo giorno con speranza. Chi pensa ai tempi passati non ha il coraggio di ammettere una cosa: "era molto più facile vivere". Alla vostra età, un tempo, si era più spensierati, nessuno ci vomitava addosso i problemi del mondo, caricandovi di responsabilità non vostre, vivevamo in un'isola felice protetta dagli adulti, con decine di amici attorno. Oltre la scuola, l'unico altro pensiero che ci prendeva era il gioco. Non dovete abbandonare la speranza nel domani. Ci sarà un posto per ognuno di voi e se riuscirete a vivere la vita con gioia avrete davanti un futuro radioso.

Non credete a tutto quello che viene detto senza verificare, studiare, capire.

Cercate di non cadere nei trabocchetti che vi vengono tesi in ogni momento con discorsi senza fondamenti, fatti solo per abbindolare le masse.

Vivete in armonia con chi vi sta attorno, discutete sì ma non litigate, non portate le discussioni fino al limite, poi è difficile tornare indietro.

A volte vedo due persone litigare e mi accorgo che una delle due spinge la situazione fino a che non riesce a umiliare l'altro, guardate che così non vince nessuno, tutti e due perdono.

Accettate chi è diverso da voi, tutti siamo diversi uno dall'altro e ognuno ha diritto a vivere in pace, non troverete mai nessuno che la penserà esattamente come pensate voi, ma anch'egli è da rispettare.

La vita è bella, il nostro mondo è bello.



Aiutiamolo nel nostro piccolo ogni giorno con ogni nostro gesto, anche piccolo, e la terra ci saprà ricompensare.

Non lo fa forse ogni giorno con il sole che ci scalda e la natura attorno? Il mare, i prati verdi, le montagne, gli animali...che cosa stupenda.

Ho riflettuto sulle difficoltà incontrate nella mia vita ed ho scoperto come sono riuscito a superarle, ho avuto sempre qualcuno che mi voleva bene e che mi stava vicino.

È come quando si affronta una salita in montagna con lo zaino stracolmo, lo si fa INSIEME e quando si arriva in cima si ride della difficoltà perché la fatica condivisa con i fratelli è meno pesante.

Ecco, noi Scout abbiamo questa fortuna, attorno a noi tanti fratelli che ci vogliono bene e cui vogliamo bene e questa è la forza più grande del mondo che sconfigge i virus, la solitudine, la cattiveria, la bugia, le incertezze sul futuro.

Cercate di avere tanti compagni di viaggio e lo siate anche voi per loro e vi assicuro tutto sarà più facile e bello.

Buona caccia

l'ultima dei

CAIMANI



Ricomincia l'Avventura! Estote Parati! Corri...
Hai ancora il cellulare in mano? Inquadra il QR Code...



FALLIRE PER MIGLIORARSI

Non importa se non siete riusciti a portare al termine l'impresa di Squadriglia, tutti hanno lavorato duramente e questo deve essere premiato.

Chiunque abbia partecipato a questa impresa ci ha messo il proprio impegno, il proprio tempo e le proprie conoscenze. Questa esperienza segnerà comunque qualcosa di importante nella propria vita, nel proprio sentiero.

Ogni lavoro deve essere giustamente preso in considerazione.

Quanto è importante, quindi, la Fiesta per concludere il tutto? Beh, molto.

È bene che sia fatta sempre, anche in caso di insuccesso.

Infatti, non importa se l'impresa è stata portata a termine o se non ci siete riusciti, un po' di meritato riposo è quello che vi ci vuole.

In che modo?

Organizzando una bella fiesta!

Anche in questo caso, le modalità possono essere le stesse: bisognerà preparare del cibo da poter offrire agli invitati e anche delle bevande per potersi rinfrescare.

Potete ugualmente prendere spunto dalle ricette della rubrica Cosa bolle in pentola di *Avventura* facendo sempre ben attenzione ad essere ecosostenibili, perché "La guida e lo scout amano e rispettano la natura".

In egual modo è bene organizzare giochi, canti, bans per intrattenere gli ospiti e rendere più allegra la vostra fiesta.

Ma chi potete invitare? Pure in questo caso, chi volete! Chiunque vogliate invitare

sarà sicuramente felice di potervi stare accanto in modo da poter crescere insieme ripartendo dall'esito negativo dell'impresa di Squadriglia.

È bene ricordare che dalle cadute ci si rialza sempre, perché non esiste il fallimento vero e proprio. Fallire, infatti, vuol dire rialzarsi sempre.



IMPRESA DI SQUADRIGLIA E DI REPARTO



CHE IMPRESA, RAGAZZI!

«Dove?».

«Ecco appunto! Cosa c'è di più avventuroso che andare in un posto in cui nessuno dei tuoi amici è mai stato?».

«Che c'entra, "la meta" è il punto di arrivo di qualsiasi esplorazione, ma il posto va indentificato prima di partire... mica possiamo dire: quest'anno l'impresa sarà esplorare la meta!».

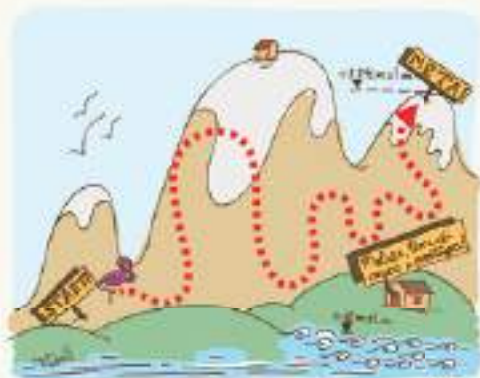
«Ha ragione Caterina. Non funziona, capisci? Come mai ridi?».

«Ragazze "la meta" è una montagna alta ben 2241 m slm - racconta Federica con il tono saccente di chi è pronto a scoperciare il vaso di Pandora, conoscendone già il contenuto -; fa parte dell'appennino molisano».

«Ahahahah - le altre scoppiano a ridere -; quindi, stai dicendo che, oltre a dover scalare una enorme montagna dall'improbabile nome, dobbiamo anche entrare nell'armadio, volare sul tappeto, per ritrovarci a svolgere la nostra impresa di squadriglia *nientepocodimeno* in Molise? Ahahaha ma lo sanno tutti che il Molise non esiste, dai Fede, fai la seria!».

Così la squadriglia Fenicotteri cominciava a immaginare un'impresa di squadriglia che, tutte d'accordo, sarebbe stata epica. Effettivamente, l'idea di progettala e realizzarla in Molise, la piccolissima regione di origine della Capo Squadriglia, dava al loro desiderio di esplorazione una marcia in più.

Mappa delle realizzazioni alla mano, la Squadriglia si siede attorno al fuoco per condividere sogni e proposte: l'**ideazione** è la prima fase di qualsiasi impresa. Quando l'idea convince, si "**lancia**" al reparto in maniera coordinata e coinvolgente; quindi, si **progetta** ogni dettaglio in modo che ciascuno possa essere protagonista con il proprio posto d'azione, le competenze, i tempi, i materiali... Il momento più atteso è certamente la **realizzazione**. A conclusione, la **verifica** servirà per autovalutazione leale e sincera, mentre con la **fiesta** si gioisce dei traguardi raggiunti!



COME NASCE UN'IDEA

Arriva un determinato momento nella vita di squadriglia in cui si vuole fare qualcosa di più. E cosa possiamo fare se non metterci in gioco ancora una volta? L'**impresa** può essere ciò che stimola la vita della squadriglia e, soprattutto, ne può rafforzare i legami. È anche un modo per acquisire **competenze** e imparare a progettare cose che serviranno nel proprio percorso personale.

Per poter esistere, l'impresa di Squadriglia deve sicuramente nascere da un'idea condivisa da tutti quanti. Ma da cosa nasce un'idea?

Beh, semplice: nasce da un bisogno o semplicemente da un sogno. Che sia quello di imparare qualcosa in più o di mettersi in gioco, arriva quel momento in cui c'è quella voglia di spingersi più in là, di intraprendere sentieri nuovi e battere i propri limiti.

La cosa più importante è riuscire a scegliere qualcosa di concreto, che si possa fare con gli strumenti e le capacità di tutti. I sogni sono sempre belli, ma purtroppo per alcuni è più difficile realizzarli. Per questo è importante saper scegliere e tirare fuori idee possibili da realizzare, alla portata di tutti.

Se si sceglie di intraprendere la via dell'impresa di Squadriglia bisognerà organizzarsi: è bene, perciò, formare un **Consiglio d'impresa**, dove ci si occuperà della preparazione e della realizzazione del progetto assegnando anche i posti d'azione.

Per questo specifico passaggio è bene prestare attenzione alle specialità, ai brevetti e alle competenze di ciascuno, assegnando i posti d'azione in base a questi.



UN'IDEA CONDIVISA DA TUTTI

L'ideazione e la scelta sono compiute dalla squadriglia che raggruppa i sogni di tutti coloro che sono spinti dalla voglia di sognare e di fare. Ma l'**impresa di Squadriglia** che impatto ha sul Reparto?

È importante, infatti, che ci sia quella spinta e quell'entusiasmo da poter portare ad una conclusione un'impresa, soprattutto poiché ideata dal gruppo stesso.

Non deve essere una cosa "calata dall'alto", scelta da pochi o addirittura proposta direttamente dai Capi Unità.

Deve essere scelta e accolta da tutti e deve tener conto delle possibilità e della voglia di agire di ogni persona che l'ha ideata.

Uno strumento che viene utilizzato per far sì che tutte le idee possano essere prese in considerazione è sicuramente la **Mappa delle Realizzazioni** che può essere d'aiuto per poter vedere fisicamente il progetto da realizzare.

Proprio per questo deve essere un'idea fattibile e condivisa da tutti, perché se solo pochi sono d'accordo, non riuscirete a concludere l'impresa.

Viene sviluppata dalle ragazze e dai ragazzi della Squadriglia e contiene i loro

sogni e progetti generati dall'osservazione di ciò che hanno intorno a loro.

E poi, la cosa più bella qual è se non la condivisione delle proprie idee?

Bisogna, infatti, condividere questa voglia e quest'idea non solo con i Capi Unità ma anche con le altre Squadriglie.

E come si può condividere il proprio progetto al Reparto?



COS'È IL LANCIO?

Ok, l'idea ce l'avete, ed ora cosa bisogna fare?

Bisogna iniziare a pensare ad un **progetto** per poter realizzare il vostro **obiettivo**, ma prima di quello si deve presentare l'idea al resto del Reparto.

La fase di **lancio**, infatti, deve essere fatta in tempi brevi in modo da poter avvisare tutto il Reparto della vostra decisione di intraprendere un'impresa di Squadriglia. Se la vostra idea coinvolge anche il territorio che avete intorno, è bello poter rendere tutto il quartiere partecipe della vostra impresa.

Ovviamente, il lancio serve anche per far capire cosa comporterà la realizzazione di questo sogno che viene scelto e confermato da tutti.

Così facendo, convivendo con gli altri, si farà crescere una grande tensione verso l'obiettivo scelto, ma non solo!

L'entusiasmo sarà la carta vincente!

Il lancio è un momento infatti molto importante, perché è qui che si utilizzano i propri mezzi e le proprie competenze per coinvolgere il resto del gruppo e del quartiere.

Può essere un lancio dove tutti vengono messi in gioco, con un'attività o con qualche gioco, oppure si può optare sempre per qualche scenetta con tecniche di espressione, che sicuramente coinvolgeranno il vostro "pubblico".

Sta a voi decidere in che modo presentare la vostra idea, basta che siate sicuri delle vostre capacità e delle vostre competenze.

La cosa più importante, però, è che vi divertiate!



COME FARE IL LANCIO?

Non avete idea di come fare un lancio? Tranquilli vi aiutiamo noi. Potete utilizzare diverse tecniche di animazione per poter realizzare il **lancio dell'impresa di Squadriglia**. In questo può aiutarvi la squadrigliera o lo squadrigliere che possiede la specialità di Attore o il brevetto di Animazione Espressiva.

Magari potete organizzare una scenetta su come avete avuto l'idea o su come volete agire per realizzare l'impresa al meglio.

Se sceglierete un'opzione simile potrete utilizzare tutte le tecniche di animazione che sicuramente conoscete, come ad esempio il mimo, il quadro fisso, le ombre cinesi o potete anche divertirvi a costruire delle marionette e mettere in scena qualche bello spettacolo!

Un altro metodo è la realizzazione di un video dove potete spiegare perché e dove volete agire. Per questo si può viaggiare con la fantasia. Che ne dite, infatti, di creare una canzone da presentare prendendo come base un'altra canzone conosciuta da tutto il reparto, così da poterla cantare tutti insieme, magari intorno ad un fuoco sotto le stelle?

Si può anche organizzare un gioco che coinvolga fisicamente il reparto nella vostra impresa. Se la vostra impresa ha un tema specifico potrete creare un gioco partendo da zero collegandolo al tema da voi scelto. Insomma, le regole le decidete voi!

Il lancio può essere fatto in mille modi, sta a voi decidere come. Sbizzarritevi!



CALENDARIZZARE L'IMPRESA

Dopo il Lancio, è la volta della Progettazione.

Ad occuparsene è il Consiglio d'impresa: la primissima astuzia è fare in modo che tutte le cose da fare si susseguano secondo ritmi fluidi e basati sulle capacità di ogni singola Guida ed ogni singolo Esploratore. Va mantenuta sempre costante la voglia di fare e l'entusiasmo puntando mai troppo in basso, semmai, un pelino "troppo" in alto per sperimentarsi e superarsi. Per questo è fondamentale che tutti siano realmente protagonisti e che tutti mettano alla prova le proprie competenze tecniche avendo imparato alla fine cose nuove.

Nella progettazione e poi anche nel corso dei lavori il Consiglio di impresa con il prezioso ed essenziale contributo di tutti i componenti valuta e prende le decisioni che consentiranno al Reparto a portare a termine il lavoro. Si deciderà su quali gruppi di lavoro porteranno avanti l'impresa in ogni fase di questa; si deciderà sui tempi di lavoro e sul calendario garantendo che i gruppi di lavoro siano collegati tra loro e vigilando che ogni Guida ed ogni Esploratore decida in quale inserirsi in base al proprio Sentiero e alle proprie competenze, secondo le "offerte" dall'impresa stessa. Se si sta realizzando un'impresa di Squadriglia il Consiglio d'impresa è la Squadriglia stessa; sarà allora il Capo Squadriglia ad avere l'attenzione che i Posti d'azione siano adeguati per tutti.



Nel progettare l'impresa, è necessario che si abbia la prospettiva di lavorare secondo le **Met**e e gli **Impegni** di tutti. Mete e Impegni che costituiscono vero tesoro e motore del Reparto. Soprattutto per quello che riguarda gli Impegni vanno formulati in modo chiaro, concreto e verificabile da se stessi e con l'aiuto di tutto il Reparto. Ogni impresa costituisce per tale scopo un'occasione: infatti, ogni Guida ed ogni Esploratore potrà verificare i passi compiuti nel suo Sentiero e attraverso il Posto d'azione nell'impresa mettersi al lavoro verso nuovi Impegni la cui riuscita sarà fondamentale per il buon esito dell'impresa. A tale scopo, il **Consiglio d'impresa** pensa e disegna la **Mappa delle Opportunità** che deve contenere tutte le occasioni di lavoro e tutti i **Posti d'azione**. È attraverso questa che tutto il Reparto in ogni suo singolo componente avrà chiaro concretamente quanto è chiamato a fare lungo il proprio Sentiero: Specialità e Competenze da acquisire e da mettere in pratica, compiti da mantenere. Se l'impresa è di squadriglia, tutti i componenti, secondo il proprio sentiero, ricopriranno Posti di azione e prenderanno Impegni contribuendo tutti insieme al successo ognuno in modo determinante.



In una impresa può essere necessario rivolgersi a degli esperti: I **Maestri di specialità**.

I primi maestri saranno i grandi del Reparto, primi tra tutti i Capi Squadriglia che aiutano tutti i componenti a mantenere un passo adeguato lungo il Sentiero sapendo mantenere Impegni e, nel caso dell'impresa, i Posti d'azione. Ruolo fondamentale in questo lo giocano i componenti del Consiglio d'impresa; infatti, ne fanno parte le Guide e gli Esploratori in cammino verso la Tappa della Competenza e della Responsabilità, in cammino verso un Brevetto di Competenza o che l'hanno già conquistato (vengono scelti in occasione del Consiglio della Legge).

Potrebbe, però, essere utile che in fase di Progettazione il Consiglio di impresa si ponga la domanda: "Dobbiamo contattare degli esperti? Qualcuno che ci possa aiutare nella nostra impresa?" Il primo passo è quello di verificare di quali competenze esterne abbiamo bisogno per lo specifico dell'impresa. In secondo luogo, va realizzata una rubrica dei contatti dei possibili Maestri di Specialità con l'indicazione della competenza e di chi sarà a contattare. I genitori spesso costituiscono un patrimonio di competenze praticamente inesauribile.



Abbiamo trascorso le ultime settimane progettando nel dettaglio la nostra impresa, ciascuno impegnandosi nel proprio posto d'azione; abbiamo letto libri per approfondire le nostre idee; abbiamo chiesto in giro aiuto; abbiamo cercato e sistemato tutto il materiale necessario. Ora finalmente l'entusiasmo cresce, la frenesia è alle stelle... il momento più bello inizia: mettiamoci all'opera, sporchiamoci le mani e iniziamo a realizzare!

La "realizzazione" è la fase dell'impresa in cui convergono le energie, l'entusiasmo e le capacità di tutti. Ognuno è importante e responsabile del compito che riveste e sfrutta questa occasione per imparare qualcosa di nuovo: la realizzazione è il raggiungimento della qualità massima cui la squadriglia può tendere. Realizzare una impresa - che è stata ideata insieme e progettata nel dettaglio da tutta la sq o il reparto con scadenze, elenco dei materiali, riunioni, uscite, specialità - rappresenta lo stile che noi scout abbiamo per fare le cose, il nostro modo di fare: l'impresa è un metodo per imparare a raggiungere i nostri obiettivi e a esserne consapevoli.

Le imprese ci aiutano a sviluppare il senso critico, a portare a compimento ciò che abbiamo iniziato, a vivere con lealtà, ad acquisire nuove competenze, a lasciare un segno nella realtà per produrre dei cambiamenti a misura di E/G.



Tenere traccia di quanto si pensa, si decide e si fa è importante per non "perdere il filo". Alleato importantissimo per tutti gli esploratori e le guide impegnati a realizzare una impresa, è il **diario di bordo!** Raccontate e documentate su queste pagine... in che modo? Inventatelo voi il modo, la forma, i materiali che più vi piacciono e che caratterizzano la vostra squadriglia o il vostro reparto.

Raccontate di voi: chi siete, cosa vi piace, il vostro sentiero (ricordate che le specialità e i brevetti non servono solo per essere cuciti sulla camicia!); riassumete nero

su bianco (oppure variate i colori!) tutti gli step che vi hanno portati a questo punto: le idee condivise durante la fase dell'ideazione, cosa vi ha convinti a sceglierne una piuttosto che un'altra, la mappa delle realizzazioni, gli obiettivi che volete raggiungere con questa impresa... Il lancio, quindi come avete raccontato al reparto l'avventura scelta, la mappa delle opportunità, i posti d'azione, cosa avete imparato, le specialità conquistate, quali difficoltà avete incontrato... Inserite tutto nel diario di bordo, non risparmiatevi: portate il diario ovunque andiate, aggiornatelo periodicamente e realizzare il vostro sogno sarà ancora più facile.

Ah, la specialità di grafico si conquista anche dimostrando fantasia nel realizzare il vostro diario di bordo!



Il Consiglio d'impresa - un parlone che indica il gruppo di esploratori e guide responsabili dei vari gruppi necessari per la progettazione e la realizzazione - coordina le azioni, individua i posti d'azione di ciascuno, tenendo conto del sentiero percorso, e li inserisce nella mappa delle opportunità. Insomma, con una tale macchina organizzativa non si può perdere. Ma se qualcosa comunque dovesse andare storto, lo stesso consiglio d'impresa saprebbe fermare i lavori perché tutti possano riconfrontarsi e rielaborare.

Il sostegno dei capi reparto, poi, non è un aspetto da sottovalutare: chiedete consiglio, partecipate loro i vostri dubbi e i vostri timori... Allo stesso modo, lavorate fianco a fianco, un "grande" del reparto e un piede tenero, questo metodo aumenterà le possibilità di successo perché imparerete l'uno dall'altro. Sarà bello darsi consigli, imparare la competenza dell'altro, rivedere le proprie opinioni e anche addirittura cambiare idea. Se litigate? Beh, poi farete pace, magari con l'aiuto dell'AE di gruppo! Noi abbiamo provato a dirvi la nostra... Ora sta a voi!



Siamo riusciti a portare a termine la nostra idea? Che sia stato un percorso con degli intoppi o che sia andato tutto liscio, l'importante è essere riusciti a inserire quei mattoni che hanno contribuito a creare un cambiamento intorno a voi. Ora che avete compiuto l'impresa, prima di festeggiare, è bene verificare insieme com'è andata, quanto impegno ognuno ha messo e che risultati avete tratto da questa esperienza.

La verifica è un ponte attraverso il quale potete mettere in collegamento quello che avete fatto e quello che avete ottenuto. È un continuo guardare avanti ed indietro per analizzare il percorso fatto e per decidere quello futuro.

Al termine dell'impresa si farà un **Consiglio di Squadriglia**, guidato dal capo squadriglia aiutato dal suo vice, per poter verificare la parte più logistica dell'impresa: bisognerà fare un resoconto economico del materiale utilizzato,

magari, e si verificheranno i risultati raggiunti da ciascun squadrigliere tenendo conto del proprio sentiero scout. Si andranno a verificare anche le competenze acquisite dai singoli, ma soprattutto dall'intera squadriglia e si discuterà di un'eventuale Specialità di Squadriglia o specialità delle guide e degli esploratori.

Quindi, in sintesi, la Squadriglia dovrà verificarsi in primis da sola, attraverso il Consiglio di Squadriglia, per poi condividere il tutto con il Reparto.



L'IMPRESA È RIUSCITA?

Una volta compiuta l'impresa e verificata con la propria Squadriglia, arriva il momento di mettersi seduti e discutere di com'è andata con il Reparto, anche durante il **Consiglio della Legge**.

Siete riusciti a concludere l'Impresa da voi precedentemente scelta? Siete riusciti ad arrivare al vostro traguardo? Sia che la risposta sia sì, sia che la risposta sia no, dovrete verificare lo stesso il percorso fatto. **La verifica serve proprio per potersi migliorare**, così che gli anni successivi si potrà fare sempre del proprio meglio. È uno strumento utile proprio per valutare quel che ha funzionato e quello che si poteva fare meglio. Assieme al proprio Reparto bisognerà interrogarsi su vari punti: cosa è andato bene, quali problemi ci sono stati, cosa poteva esser fatto meglio, che competenze avete ottenuto, si è contenti del risultato ottenuto, che cambiamento ha generato la vostra azione, è stato fatto tutto seguendo sempre la **Legge Scout**? Tutto ciò, ovviamente, verrà fatto confrontando gli obiettivi prefissati all'inizio dell'impresa e i risultati raggiunti col tempo. Inoltre, ognuno verifica il proprio impegno e il proprio contributo oggettivo e soggettivo. Tutto questo sotto la luce della **correzione fraterna**. Infatti, non è un momento in cui viene giudicato il lavoro di ognuno ma è un modo per poter migliorare gli altri, sé stessi e la squadriglia in modo da poter crescere in armonia e, soprattutto, insieme.



UNA FIESTA IN GRANDE!

E dopo un duro lavoro... si festeggia!

La festa conclusiva è l'occasione per **gioire insieme**, nello spirito dello stare insieme in allegria ed è un forte momento di comunità vissuto in clima di amicizia, stile e fraternità. Ma come fare per organizzare una festa in grande stile? Una cosa che fa gola a tutti è sicuramente il cibo: dolci fatti in casa, rustici e torte salate sono tra le cose che più appagano lo stomaco degli affamati repartari. Potete quindi preparare dei dolci o dei rustici salati e delle bevande, come la limonata o dei succhi di frutta. Il tutto sarebbe migliore se fosse preparato direttamente da voi prendendo anche spunto dalla rubrica Cosa bolle in pentola di *Avventura* che propone molte ricette interessanti che possono esservi utili per la preparazione della vostra festa. Per tutto il materiale utilizzato è bene prestare attenzione all'ecosostenibilità usando piatti, tovaglioli, bicchieri, tovaglie e posate biodegradabili e altri materiali riciclabili. Oltre al cibo è bene organizzare anche delle attività per passare insieme il tempo: dei giochi, un karaoke o anche delle sfilate, se volete organizzare una festa a tema, sono ottime per divertirsi.

La cosa più importante è che sia la vostra festa e che vi divertiate. Ma chi potete invitare a questa festa? Chiunque vogliate! Dal Reparto, alla vostra famiglia, fino ad arrivare all'intero quartiere. Tutti saranno senz'altro contenti di partecipare e di ascoltare le vostre imprese.

