

SCOUT

# Avventura



in questo numero

- Jamboree 2011
- Incarichi di Squadriglia
- Scouting e preghiera
- Gianpiero Perone, comico... scout
- Insetto, 21<sup>a</sup> chiacchierata:  
Autodisciplina



- 3 parliamo di...
- 4 Jamboree 2011, Operazione Svezia
- 6 Incarichi di squadriglia
- 8 Non me lo dire, non mi stressare...
- 12 Lealtà spicciola
- 14 Saper dire grazie
- 16 La storia di "Bussola"
- 18 Impacchettato da una quadrata
- 20 Augusto Delpino: Sabotaggio
- 21 Topo di biblioteca
- 22 Spazio E/G
- 24 L'ultima dei Caimani

## INSERTO

21<sup>a</sup> chiacchierata: Autodisciplina

Direttore responsabile: **Sergio Gatti**  
Redattore capo: **Paolo Vanzini**  
Progetto grafico e impaginazione:  
**Roberto Cavicchioli**

**In redazione:** Martina Acazi, Mauro Bonomini,  
Lucio Costantini, Giorgio Cusma, Dario Fontanesca,  
Chiara Fontanot, Stefano Garzaro, Damiano Marino,  
Stefania Martiniello, don Luca Meacci, Sara Meloni,  
Enrico Rocchetti, Isabella Samà, Simona Spadaro,  
Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: i corrispondenti e i collaboratori  
di **Avventura**.

**Disegni di:** Riccardo Battilani, Roberta Becchi,  
Franco Bianco, Fabio Bodi, Giorgio Cusma,  
Riccardo Francaviglia, Sara Palombo, Simona Spadaro.

**Fotografie di:** Stefano Garzaro, Archivio Jamboree 2011,  
Archivio Fiordaliso, Archivio Perone, Archivio stock.xchng®

Copertina: foto di Mauro Bonomini

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere  
con **Avventura** ecco il recapito  
da riportare esattamente sulla busta:

**Redazione di Avventura c/o Paolo Vanzini**  
**Via Luca della Robbia, 26 - 41012 Carpi (MO)**

Email: [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it)

**Avventura** on line: [www.agesci.org/eg](http://www.agesci.org/eg)

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





# STAND UP



## TAKE ACTION

### STOP ALLA POVERTÀ!

**R**icordate “STAND UP! TAKE ACTION!”? “Stand up”, letteralmente “alzati”, è un’iniziativa nata nel 2006 per tenere viva l’attenzione sui “Millennium Development Goals”, gli **8 obiettivi di sviluppo** del millennio sottoscritti da 191 Paesi membri delle Nazioni Unite in occasione del “United Nations Millennium Summit” nel 2000.

Per non rischiare che il tempo e gli eventi facessero scivolare quegli impegni in secondo piano, per poi magari finire dimenticati, ogni anno c’è una

#### COME PARTECIPARE

Tra il 16 e il 18 ottobre, costruisci un momento in cui con la tua squadriglia o con il tuo reparto, il tuo gruppo, la parrocchia, gli altri gruppi giovanili:

- leggere la “pledge” dello stand up (un breve testo contro la povertà che trovi nel sito [www.campagnadelmillennio.it](http://www.campagnadelmillennio.it))
- compiere il gesto di alzarsi in piedi e fare un nodo, coinvolgendo più persone possibile.
- utilizzare il simbolo del nodo per identificare la propria azione (preparare un’attività, un gioco)
- contare i partecipanti, per inserirli nel numero mondiale di persone che avranno inviato il messaggio contro la povertà ai governi alzandosi in piedi, e segnalare il proprio momento stand up compilando il modulo del sito [www.campagnadelmillennio.it](http://www.campagnadelmillennio.it) o inviando le info a [standup@millenniumcampaign.it](mailto:standup@millenniumcampaign.it)
- scatta una foto, fai un video, racconta il tuo stand up e invialo a [standup@millenniumcampaign.it](mailto:standup@millenniumcampaign.it) (saranno pubblicati nel sito [www.standupitalia.it](http://www.standupitalia.it))

In più, se possibile:

- diffondi il materiale informativo (richiedilo a [standup@millenniumcampaign.it](mailto:standup@millenniumcampaign.it))
- attivati per un’azione concreta con una delle tante idee sul sito o inventandone una nuova
- comunica in anticipo alla Campagna del Millennio il tuo stand up 2009 a [standup@millenniumcampaign.it](mailto:standup@millenniumcampaign.it)

grande manifestazione. Un gesto molto semplice: alzarsi in piedi e mettersi in azione. E poiché si parla di obiettivi per il mondo, è il mondo che deve alzarsi. **Alzarsi e agire**, perché non siamo solo lì a tenere il tempo del conto alla rovescia, ma siamo disponibili a fare la nostra parte.

Il movimento Scout è stato protagonista fin da subito. E così tra i 23 milioni del primo anno, i 47 del secondo e i 116 milioni di persone (più di 400mila in Italia) che si sono alzate per mettersi in azione l’anno scorso, gli scout erano veramente tantissimi.

Per il 2009 non vogliamo certo essere da meno, anzi... e quindi si riparte con STAND UP! 2009, in cui la proposta dell’azione parte da un segno a noi molto caro: il NODO.

Un nodo perché è un segno: visibile, chiaro, semplice che significa unione contro la povertà, che rappresenta l’intreccio delle responsabilità dei paesi poveri e di quelli ricchi, il legame tra di essi e soprattutto, proprio come quello che B.-P. usava fare al fazzoletto e scioglieva solo dopo aver compiuto una **Buona Azione**, serve a ricordare gli impegni presi.

E allora facciamo anche noi la nostra parte, con le nostre Squadriglie e i nostri Reparti, nei giorni tra il 16 e il 18 ottobre alziamoci e facciamo sentire che ci siamo, mettiamo bene in vista il nostro nodo e le nostre azioni. Basta poco, l’importante è non rimanere fermi e seduti, perché quello è il modo migliore per non raggiungere gli obiettivi.

Il tempo passa, le cose da fare, le promesse, sono ancora tante... e che non dicano che non glielo abbiamo detto!



# Simply Scouting Simplement du Scoutisme

22<sup>nd</sup> World Scout Jamboree Sweden 2011  
22<sup>ème</sup> Jamboree Scout Mondial Suède 2011

## Jamboree 2011 Operazione Svezia

### WHAT?

The 22<sup>nd</sup> World Scout Jamboree, ma cos'è?

Se digiti queste parole in google, lanci la ricerca ed apri Wikipedia, ecco cosa trovi: il Jamboree nel gergo scout è il raduno, che può essere mondiale, europeo (Eurojam), nazionale, regionale, locale ecc. Il nome venne creato da Robert Baden-Powell, fondatore dello scautismo, e pare significasse, allora, un giochetto simile allo shangai; ma oggi molti vocabolari, sotto il termine *Jamboree* inseriscono la voce "raduno scout".

Letteralmente significa "marmellata di ragazzi", dall'unione della parole inglesi jam e boy. Baden-Powell gli diede questo nome perché voleva che un giorno tutti gli scout del mondo si incontrassero in un luogo per fare un campo insieme e quindi una "marmellata" di colori e usanze.

Anche nella nostra esperienza il Jamboree è proprio questo: un incontro ed una fusione di odori, sapori, idee, ma soprattutto di persone. Il grande sogno di B.-P., "la promozione della buona volontà e della pace nel mondo", trova concretezza anche e soprattutto nel Jamboree.

Il 22° World Scout Jamboree sarà proprio l'occasione di incontrare nuovi amici e vivere con loro esperienze di "simply scouting", come il Camp in Camp (ti basta andare sul sito [www.worldscoutjamboree.se](http://www.worldscoutjamboree.se) per vedere sul sito di cosa si tratta: rimarrai intrigato!), nuove opportunità per essere utili...

### WHERE?

In Svezia, a **Rinkaby**, nella provincia di Skåne, vicino a Kristianstad, nel Sud della Svezia (a due ore e mezza di treno da Copenaghen).

Saremo quindi nella verdissima Svezia...

Curiosità: sapevi che in Svezia si può fare campeggio libero? Che la gente è talmente tanto rispettosa della natura che questo è an-







cora possibile?

Ci sono migliaia di chilometri quadrati di foresta con sentieri da percorrere a piedi o in bicicletta. Tantissimi laghi e una catena di montagne alpine: un vero luna park per le attività all'aperto!



## WHY?

“Io voglio che il Movimento Scout sia una vera fraternità vivente, **una fraternità non solo di nome**, ma in spirito e in amicizia.

E questo è il compito del Jamboree. Il suo scopo principale è di riunire esploratori e guide di paesi differenti, che si trovino insieme ed imparino a conoscersi e divengano amici”.

Questo scriveva B.-P. nel 1937, e noi ci sentiamo di poter dire che ancora oggi questo è lo scopo del Jamboree, la ragione per insistere con i vostri capi e fare di tutto per partecipare: incontrare scout e guide da tutto il mondo, guardarli negli occhi, conoscerli al di là dei luoghi comuni, cercare davvero di capire e di cogliere la ricchezza delle differenze, farsi nuovi amici, vivere un'esperienza di scouting che sia davvero un aprirci gli occhi sugli altri, sul mondo, sulle cose... per cercare di camminare controcorrente e crearsi un nuovo stile di rapporti con le cose, la natura, le persone, con Dio.

## WHEN?

Dal 27 Luglio all'8 agosto 2011

## WHO?

Possono partecipare Guide e Scout che nel 2011 avranno tra i 14 ai 16 anni, nati comunque prima del 25 luglio 1997. Esploratori e Guide in gamba, che stanno camminando con entusiasmo sul proprio Sentiero, che cercano di **vivere lo Scouting** prima di tutto.



Gionata Fragomeni, don Luca Meacci, Roberta Vincini  
i capi del contingente italiano al Jamboree



# INCARICHI di SQUADRIGLIA

A ciascuno il proprio!  
Nell'interesse di tutti.

**D**a Esploratore, mi piaceva molto l'idea di far parte di una "squadra", di un "equipaggio" in cui ognuno di noi, sette, squadrighieri aveva competenza su un compito preciso, **a disposizione di tutti**.

Ciascuno ricopriva un Posto d'Azione ed un Incarico, la differenza tra i due è molto semplice: i primi vengono svolti all'aperto, in piena attività, in Uscita, in Missione, in gara. I secondi vengono svolti in sede.

Alcuni Incarichi sono anche Posti d'Azione perché essenziali sia in Sede che in Uscita: Cicala, Infermiere, Liturgista, Mastro d'Ascia, Pennese e Velaio. Ecco gli incarichi più diffusi, cerca di svolgerli al meglio:

## SEGRETARIO

Una Squadriglia senza Libro d'Oro, senza Diario e senza segretario non ha storia e **verrà dimenticata**.

Questo perciò è un Incarico molto importante. Per farlo bene ti serve: carta, penna, uno stile simpatico e voglia di scrivere. Se lo farai bene potrai ambire a conquistare le specialità di redattore, corrispondente, esperto del computer e, magari, anche fotografo.

**TESORIERE** Ogni Squadriglia ha del materiale, per il materiale ci sono le spese, per le spese ci vogliono i soldi! Devi imparare a **tenere i conti** della Squadriglia, sapere se siete in grado di affrontare o meno una spesa indispensabile. Se punti su allevatore, artigiano, giardiniere, giocattolaio e tante altre simili, puoi autofinanziarti mettendo in campo la tua abilità manuale.

**MAGAZZINIERE** Hai queste regole: ogni cosa al suo posto, pulita, riparata e poi riposta nel magazzino. Per le Specialità, potresti essere: maestro dei nodi, ed assicurare la manutenzione delle corde; pioniere, per avere competenza sui materiali per la vita all'aperto; cuoco, per riporre e conservare il pentolame.

**CICALA** Devi saper creare sempre un'atmosfera serena ed allegra: in sede o all'aperto, nei momento gioiosi ma anche **quando fatica e difficoltà tagliano gambe e coraggio**. Una voce intonata, un canzoniere da arricchire con nuovi canti, ti saranno di molto aiuto. Conquista qualche Specialità come: cantante, musicista, regista e servizio della Parola e liturgico.

## LITURGISTA

La preghiera deve essere **sempre presente** nella vita di Squadriglia, il liturgista la sa proporre in tanti modi. Dovrai conoscere Vecchio e Nuovo Testamento per trovare i brani più adatti a tutte le circo-





stanze che vivrai con i tuoi compagni. Appare logico che siano alla tua portata Specialità come cantante, servizio della Parola, servizio liturgico e missionario.

**INFERMIERE o SALVATAGGIO** (nelle Sq. Nautiche) - Incarico e Posto d'Azione essenziale **in qualsiasi attività e in qualsiasi ambiente**. Devi conoscere le principali regole del pronto soccorso, come intervenire in qualsiasi emergenza e aver cura della cassetta di P.S.. Allarga la tua competenza con: atleta, ciclista, hebertista, nuotatore e logicamente infermiere. Perché tante di sport? Ma perché un infermiere fa una vita sana!

**GUARDIANO DELL'ANGOLO** Ruotarlo di frequente tra gli squadriglieri, un mese ciascuno ad esempio. Tutti dovrebbero svolgerlo per comprendere **quanto valga**, per l'immagine della Squadriglia, un angolo pulito ed in ordine. La Specialità di fatto, falegname, idraulico ed elettricista potrebbero aiutarti.

### GUARDIANO DEL TEMPO

A breve rotazione. Evita di perdere del tempo prezioso per poi non averne a sufficienza per concludere una riunione, un'attività, un'Impresa. Programma tali eventi tenendo conto dei tempi per rispettarli: il guardiano del tempo fa... solo questo!

### GUARDIANO DELLO STILE

- Ruotare spesso. Controlla che la Squadriglia sia sempre a posto: in uniformi e pulizia! Ricorda ai tuoi compagni di mantenere un comportamento conforme alla Legge.

**MERCURIO** - Sarai colui che cura le trasmissioni in Squadriglia, non trasmissioni Morse



ma **il passaggio delle informazioni** utili al funzionamento della Sq. stessa: orari di riunioni, di Uscite, e di ogni altro vostro appuntamento. Il Csq. lo dice a te e tu lo dici a tutti gli altri. Segnati i numeri di telefono e gli indirizzi e-mail dei tuoi compagni.

*Agli Incarichi appena citati, validi per tutte le Squadriglie, se ne aggiungono alcuni solo per quelle Nautiche:*

**PENNESE** Sei l'uomo delle "cime", che sono le corde usate sulle barche! Dovrai aver cura di tutto ciò che ha forma di cima (corda) nella dotazione della Squadriglia. **Nodi e impiombature** saranno il tuo pane quotidiano. Specialità? Maestro dei nodi, sarà utilissima!

### MASTRO D'ASCIA

Ti occupi della cura delle imbarcazioni. Ogni danno, sia da incidente che da usura, deve venir riparato **quanto prima**. Per farlo dovresti pensare a Specialità come artigiano, carpentiere navale, falegname, fabbro, fattutto.

### MASTRO VELAIO

Devi prenderti cura **delle vele**, saperle riparare e conservare in magazzino. Non sarebbe male pensare, alle Specialità di velista, maestro dei nodi e sarto.



*Per gli incarichi usa lo Scouting...  
Osserva come si svolgono, deduci e impara a svolgerli bene, agisci con cura e competenza*

# Non me lo dire, non mi stressare, lo so già

**“Il Sentiero di noi poveri Esploratori e Guide è lastricato di sofferenze e pene, si sa, ma c'è pena e pena...”**

**U**no dei supplizi maggiori è quello di subire costantemente ramanzine e predicozzi da parte di certi Capi Reparto che sembrano gioire e godere della convinzione di essere insostituibili, addirittura indispensabili poiché se non ci fossero loro, nessuno saprebbe cosa, come, quando e perché fare.

Riflettendoci però accuratamente, non è mica colpa loro, bensì nostra! Eh sì, proprio nostra!

Quante Squadriglie ci sono in giro per l'Italia che, **pur sapendo come dovrebbero funzionare certe dinamiche**, si lasciano vincere dalla pigrizia e dalla superficialità, finendo così per essere sempre riprese o rimproverate per lo scarso impegno o le attività svolte in ritardo?

Eppure dovrebbe essere semplice, lo è anzi, se ciascuno conosce e comprende il suo ruolo, il perché del suo stare in Squadriglia, il come e quando agire.

A seguire, solamente alcuni degli ambiti, dei ruoli o degli organi chiave per il buon funzionamento del Reparto ed ovviamente solo alcuni esempi di tutto ciò che dovrebbe essere già nelle nostre teste, atteggiamenti e proponimenti che possono derivare da un Esploratore o Guida in gamba, senza che necessariamente si aspetti il Capo Reparto o il più grande ad imboccarci...

## Il Consiglio Capi

Inizia l'anno?

Benissimo! Riflettiamo sul da farsi, su quello che abbiamo lasciato incompiuto nell'anno precedente e deve essere portato a termine, su quanti siamo e quanti saremo in Squadriglia, su quello che come Squadriglia siamo in grado di realizzare, sui rapporti con lo Staff e con le altre Squadriglie, sulla necessità o sull'opportunità di progettare nell'anno Imprese, Uscite, Campi, sul chiedere ai Capi Reparto una determinata



impostazione dell'anno che tenda ad offrire precise tecniche e specifici argomenti per i quali il Consiglio formula appunto richieste di approfondimenti.

Tutto questo bel pensare è il frutto della **condivisione sincera e leale fra Capi Squadriglia e Capi Reparto**, se celiamo ai Capi Reparto le difficoltà che solo la Squadriglia conosce, non presteremo un gran Servizio ai nostri fratelli e sorelle.

Anche perché, per bravi che possano essere, a volte comprendere certi meccanismi di vita in Squadriglia è davvero impossibile per i Capi Reparto; è dunque dovere del Consiglio Capi affrontare ogni tipo di questione con lo Staff ed individuare la corretta soluzione.

## Il Capo Squadriglia

È “il tipo o la tipa” che insieme ai Vice fa i conti sempre e comunque, gente sveglia e pronta a tutto, ad ogni evenienza: il Capo Squadriglia sa da sé che **deve stimolare la Squadriglia** con idee sempre nuove e mai banali, dalle Uscite ai giochi, dai momenti fede alle attività di autofinanziamento.

È colui o colei che conosce la situazione e possiede carta e bussola per ben orientarsi ed indirizzare tutto il resto dell'allegria banda, che dirà la sua su un eventuale nuovo



Vice, che suggerisce o consiglia ai suoi le tecniche e attività più adatte a ciascuno **per il raggiungimento sul Sentiero di Mete e Impegni**.

In Squadriglia indica (non ordina) le persone più capaci per ogni Incarico o Posto d'Azione e fissa, mese per mese, gli appuntamenti classici e le attività da svolgere.



All'inizio d'anno ordinerà il controllo ed il riordino di tutto il materiale di Squadriglia: dalla tenda agli attrezzi, dalla batteria alla fornitura di cancelleria; nel periodo pre-Passaggi preparerà la Squadriglia all'evento, dal Saluto a chi sale in Noviziato all'accoglienza per chi sale in Reparto; da metà Novembre in poi saranno riunioni per Natale e per eventuali Uscite o Imprese o attività di autofinanziamento o, perché no, la Santa Messa di Natale tutti insieme e via così.

**Inventerà riunioni stimolanti e frizzanti** per i freddi mesi d'Inverno con qualche Uscita, per poi giungere al Campo S. Giorgio di Aprile, magari chissà, avendo già lavorato per bene

con l'intera Squadriglia per la Specialità di Squadriglia oppure avrà spinto i singoli a partecipare ai **Campi di Specialità o ai Campi di Competenza**.

Riempirà di note attente e precise il Diario di Squadriglia, l'Albo d'Oro, preparerà la Squadriglia per il Campo Estivo, mettendo sotto tutti nelle tecniche e vivendo sempre una fraterna atmosfera.

### Piede Tenero

Se sarà o meno il disgraziato o la poveretta di turno in Squadriglia, dipenderà in parte da lui\lei, in parte dai componenti della soprannominata Squadriglia.

Non ha la sfera di vetro magica che prevede il futuro e non è nemmeno un Esploratore\Guida che la sa lunga (inutile essere spacconi, i grandi che adesso gonfiano il petto, tutti gradassi, con molta probabilità sono quelli che da Prime Tappe frignavano per ogni difficoltà e che adesso hanno rimosso...).

**Gli Esploratori e le Guide in Prima Tappa sono il futuro della Squadriglia**, sono il serbatoio naturale all'interno del quale riversare tutto il sapere e lo scibile tramandato in Squadriglia.

Che senso ha divenire la migliore e più efficiente Squadriglia per qualche anno per poi decadere miseramente nell'oblio e nel dimenticatoio di Gruppo?

Ovviamente il Piede Tenero ci deve mettere del suo: sempre curioso, mai rompiscatole, **osservatore** preciso e discreto mai ingombrante, ma che sa chiedere al momento



giusto nel modo giusto.

Promessa e Legge saranno i suoi primi "Sacri Testi", dovrà capire se la Squadriglia è l'ambiente giusto per lui/lei, magari all'inizio affiancherà qualcuno più grande in un Incarico e comincerà a riflettere sulle Specialità su cui lavorare.

Al Piede Tenero va concesso lo spazio di camminare per crescere forte e sicuro, **deve avere la possibilità di sbagliare** e deve avere sempre al suo fianco un grande che lo aiuti, lo consigli, lo corregga, sempre fraternamente (che non vuol dire che lo si può menare, sol perché a casa massacro di botte il fratellino più piccolo...).

### Squadriglia

La struttura portante di un Reparto che dovrebbe tendere al non esaurimento nervoso dei Capi Squadriglia (i Capi Reparto sì, quelli stanno lì apposta per ammalarsi e farsi curare dallo psichiatra);

i ragazzi della Squadriglia, come il loro Capo, sanno come vanno riempiti i mesi, quali sono i periodi in cui lavorare più per il Sentiero personale e quali quelli da dedicare più alla Squadriglia; comprendono che **tutto è Sentiero**: dalla sistemazione dell'Angolo di Squadriglia alla veglia in parrocchia, dall'Uscita di Squadriglia alla Missione, dall'Incarico al Posto d'Azione.

**Ogni Impegno assunto, va mantenuto**, ogni Meta prefissata va raggiunta; ogni Specialità personale serve al singolo, ma soprattutto serve alla Squadriglia, al Reparto, al Gruppo.

## Possiamo arrivarci anche da soli!

### CONSIGLIO CAPI

- Verificare ed analizzare il da farsi
- Cosa è stato lasciato incompiuto nell'anno precedente e deve essere portato a termine?
- Come possiamo risolvere il problema?
- Quanti siamo e quanti saremo in Squadriglia?
- Dove siamo in grado di arrivare come Squadriglia?
- Il rapporto con lo Staff è sempre positivo e produttivo?



- E con le altre Squadriglie?
- Di che tipo di Imprese, Uscite, Campi abbiamo bisogno?
- Campo di Natale, Settimana dello Scouting, Campo S. Giorgio, Campo Estivo.
- Progettazione Campi: dai sopralluoghi alla modalità dei Campi.

### CAPO SQUADRIGLIA

- Stimola la Squadriglia con idee sempre nuove e mai banali, dalle Uscite ai giochi, dai momenti fede alle attività di autofinanziamento.





- Conosce la situazione ovvero sa tutto di tutti, ma con discrezione e non sbandiera ai quattro venti i problemi dei suoi Squadriglieri.
- Usa allegria, calma e pazienza, sempre e comunque.
- Suggerisce i nuovi Vice.
- Conosce e di conseguenza consiglia tecniche e attività più adatte a ciascuno.
- Indica (non ordina) le persone più capaci per ogni Incarico o Posto d'Azione.
- È un'agenda vivente: mese per mese, ricorda le attività da svolgere.



### I MESI DI UN CAPO SQUADRIGLIA

- *Settembre – Ottobre* (Apertura ed inizio attività, Passaggi)
  - Controllo, sistemazione e pulizia di tutto il materiale di Squadriglia.
  - Saluto e accoglienza a chi sale in Noviziato e a chi sale in Reparto.
  - Spazio alle Prime Tappe, conoscenza e atmosfera di Squadriglia.
- *Novembre – Dicembre*
  - Incarichi di Squadriglia.
  - Angolo di Squadriglia.
  - Attività di Natale (Uscite, Imprese, attività di autofinanziamento).
- *Gennaio – Febbraio*
  - Analisi degli Incarichi di Squadriglia (se necessario, Consiglio di Squadriglia). – Attenzione al Sentiero dei piccoli (Incarichi, Mete, Impegni).
  - Presentazione, sviluppo e approfondimento Tecniche.
- *Marzo – Aprile*
  - Presentazione, sviluppo e approfondimento Tecniche.
  - Campo S. Giorgio.
  - Progetti strutture Campo Estivo
  - Preparazione per Specialità di Squadriglia, Campi di Specialità, Campi di Competenza
  - Uscita di Squadriglia.

- *Maggio – Giugno*
  - Campo Estivo: tecniche, materiale, vita in sede.
  - Uscita di Squadriglia.

### PIEDE TENERO

- Porta sempre con sé il Quaderno di Caccia.
- Presenta le tecniche che conosce e le abilità di cui è capace.
- Pensa a cosa vorrebbe imparare e cosa deve imparare.
- Condivide le sue necessità in Squadriglia.
- Impara Promessa e Legge a memoria.
- Sviluppa un suo Sentiero, con Specialità, Mete ed Impegni e ne parla con il Capo Squadriglia e lo Staff Capi di Reparto.

### SQUADRIGLIA

- Inizia l'anno? Guardiamoci in faccia, chi siamo, chi resta, chi va.
- Non lasciamo solo il Capo Squadriglia.
- Rimettiamo a posto Angolo, materiale, strutture.
- Rivediamo gli Incarichi.
- Programmiamo i primi mesi, almeno fino a Natale (se non c'è Campo di Invernale, possiamo viverlo di Squadriglia).
- Vogliamo una Specialità di Squadriglia? Mettersi sotto sin da subito, esercitarsi negli ambiti scelti.
- Mantenere sempre un equilibrio nelle abilità e nelle tecniche conosciute ( inutile avere i tre migliori Topografi del Reparto per mangiare sempre da star male; la Squadriglia ordina e vive le tecniche con criterio: preferibile essere tutti mediamente abili in tutto con qualche singola eccellenza).



# LEALTÀ SPICCIOLA

la fiducia si merita a partire dalle piccole cose

**L'**autodisciplina è un tema piuttosto complesso che vorrei declinare parlando dell'onestà nel concreto delle piccole cose. Noi che ci facciamo un punto d'onore del meritare fiducia e della nostra lealtà, che non a caso sono i primi due articoli della Legge, come colleghiamo questi valori astratti alle cose concrete? Dove arriva la nostra autodisciplina? Quanto è vero che gli Scout e le Guide sanno essere particolarmente leali ed onesti?

**Costanza Galanti** - Roma 22

Spesso chiamiamo, con un misto di moralismo e approssimazione, con il nome di "autocontrollo" l'attitudine a comportarsi. Così a seconda di quanto un individuo ha interiorizzato gli schemi mentali del suo ambiente si dirà che egli "sa comportarsi". Ma c'è qualcos'altro che va a costruire il nostro autocontrollo, non in negativo inibendoci, bensì in positivo stimolandoci un certo atteggiamento? Forse sì: **l'amore**. L'amore che segue una libera scelta, quella di impegno per obiettivi comuni e quindi di una legge comune per perseguirli.

I lupi dicono: "Vogliamo una legge, vogliamo tornare ad essere un popolo libero". Così come non salire sull'autobus senza biglietto, non tirare uno schiaffo a tuo fratello, non evadere le tasse, pur nella negatività grammaticale



della proibizione e pur costandoci fatica, se riteniamo giusto il loro scopo finale, **diventano consapevoli atti d'amore**.



**Iosetta Santini** - Avenza 1

Spesso rispettare le regole o le buone maniere non è semplice. Ad esempio è più facile buttare una cartaccia per terra piuttosto che cercare un cestino, è più facile passare col rosso piuttosto che aspettare ed è più facile superare le persone in fila piuttosto che rispettare il proprio turno, sì, è vero, **è più facile, ma non più giusto**.

Tutti quanti dovrebbero rendersi conto di quanto è importante rispettare il prossimo e la natura ma siamo in particolare noi scout a dovervi fare attenzione. Noi abbiamo una promessa sulle spalle e una legge da rispettare e non si tratta solo di cartacce o di semafori, si tratta del nostro onore: "Prometto sul mio onore di fare del mio meglio..." ricordate?.

**Marta Giovannini** - Pesaro 2

Quando si è in Uniforme Scout è più facile dire di rispettare la legge e le regole. Il problema è che non sempre possiamo dire la stessa





tante non è protestare, non è litigare su chi deve fare le cose, quanto il farle.

Così lavorano silenziosamente i grandi.

Grande è chi si mette a servizio dei più piccoli in silenzio, senza esitare né magnificarsi. È più importante rimboccarsi le maniche senza pensarci troppo che aspettare che le cose si facciano da sole - anche perché non si è mai visto un pentolone lavarsi da solo!-

Pur di sciogliere qualche tensione, pur di rendere leggera ogni situazione, i più grandi si mettono a disposizione dei più piccoli. Servizio! Un pentolone non è che la cornice di un quadro; qualcuno il pentolone del latte lo avrebbe dovuto lavare, al di là di una punizione, compito di Squadriglia, BA! Non è forse così in Squadriglia?

Il Capo squadriglia è al servizio della sua Squadriglia; si fa carico dei compiti più noiosi e più difficili, non sbufa, è paziente mentre insegna ai più piccoli ciò che qualcuno più grande prima ha insegnato a lui, con umiltà, ricordando che anche a lui ha imparato a piccoli passi. I Capi Reparto lo sostengono.

Ci si mette al servizio degli altri gratuitamente; solo così sarà facile vivere tutto con semplicità e allegria.

E i veri grandi lo sanno: per ogni gesto che si compie basta un sorriso, soprattutto quando si è più stanchi, scegliere di lavorarlo personalmente il pentolone per far volare via la stanchezza.

È proprio vero: insieme le gioie raddoppiano e le fatiche si dimezzano! È questo il segreto! Come finisce la storia?

Ezio ha appena iniziato a lavare il pentolone che si trova accanto Alberto. Piuttosto che lo lavi tu lo lavo io! Beh, allora, laviamolo insieme!- dice sorridendo Ezio.

La storia completa la trovi nel libro: "SEI MAI STATO A VALDISTECCOLI?" di Attilio Favilla

# Ventunesima chiacchierata

## AUTODISCIPLINA



## LA LIBERTÀ DI DARSÌ DELLE REGOLE

DI SALVO TOMARCHIO - DISEGNI DI B.-P.

### Coordinamento

**editoriale:**

Paolo Vanzini

**Grafica e**

**impaginazione:**

Roberto Cavicchioli

**Testi di:**

Lucio Costantini

Chiara Fontanot

Stefano Garzaro

Stefania Martiniello

Erika Polimeni

Salvo Tomarchio

Francesca Triani

**Disegni di:**

B.-P.

Martina Acazi

Sara Dario

Anna Demurtas

Chiara Fontanot

Pierre Joubert

Jean Claudio Vinci

spettarle, piuttosto che farsi vincere dalla tentazione di fare solo il proprio gioco. Funziona un po' come funziona una squadra: tutti si allenano per fare bene, ognuno ha un suo ruolo da rispettare, tutti devono collaborare e seguire le regole del gioco.

Immagina per un attimo che una mattina il mondo si svegliasse **senza regole**, che ognuno si sentisse improvvisamente libero di fare un po' quello che gli pare, libero di seguire il suo istinto, di non darsi alcuna regola. Ti alzi dal letto ma la tua mamma ha deciso che oggi rimane a dormire per un'ora in più. Pronto per andare a scuola, scendi, aspetti il bus...ma oggi l'autista ha pensato bene che è meglio andare a pescare e godersi una bella giornata di sole. Arrivi a scuola e sorpresa... niente professori! E così per sempre, ovunque, un mondo in cui ognuno fa ciò che vuole. Per quanto potrebbe funzionare? È davvero possibile seguire soltanto le proprie "regole", o meglio, nessuna regola? Forse a pensarci bene, ciò che regge in piedi il mondo è proprio il senso di responsabilità di chi

**decide liberamente di darsi delle regole e di ri-**



## LAVIAMO INSIEME IL PENTOLONE! I GRANDI AL SERVIZIO DEI PICCOLI

DI ERIKA POLIMENI - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

Vorrei raccontarvi una storia...

... Al campo di "Dallì di Sopra" il Minghe era il nostro cambusiere. La tenda cambusa non era mai stata così in ordine. Minghe era andato in quel posticino dove proprio non poteva mandare nessun altro... Però Alberto, Capo squadriglia delle Volpi aveva fretta, aveva bisogno di una scatola di fiammiferi e non se la sentiva di aspettare che il Minghe avesse terminato la sua passeggiata salutare...



Entra, cerca i fiammiferi, sposta il sacchetto del cacao, fa cadere due dadi da brodo, trova i fiammiferi, esce. (...)

Sei entrato in cambusa! Laverai il pentolone del latte! Io non lo lavo! Se a mezzogiorno il pentolone non sarà stato lavato non ti darò da mangiare.

Mancava un minuto a mezzogiorno, Alberto ostentava indifferenza al pentolone messo bene in vista al centro del campo.

Ezio, facendosi ben vedere da tutti, prende il pentolone e con una pagliettina di ferro si avvia verso il ruscello.

Baden Powell diceva che è necessario muoversi, restare fermi non serve a niente; andare avanti col sorriso sulle labbra è la scelta migliore che possiamo fare.

Come Ezio che, nel racconto, gioca la parte di chi sceglie di non aggravare la situazione e con la sua semplicità fa capire ad Alberto e a tutto il Reparto che l'impor-



## IL PERCORSO SU MISURA

Numero di giocatori: una o più squadriglie

Materiale occorrente: carta e penna, delle griglie segna punti, il materiale necessario per ciascuna prova

In questo gioco si mette alla prova la nostra lealtà, ma anche la nostra capacità di auto valutazione.

Consiste nell'effettuare un percorso, singolarmente o divisi in squadriglie, durante il quale si incontrano delle prove. Ciascuna prova ha tre livelli di difficoltà.

Il giocatore sceglie, in base alle proprie capacità, il livello di difficoltà e affronta la prova. Se ritiene di averla superata, scrive sulla propria griglia dei punteggi un numero che corrisponde al livello affrontato (1 se era il più semplice, 2 se era intermedio, 3 se era il più difficile). Se la prova non viene superata, vanno segnati 0 punti.

Al termine di tutte le prove si sommano i punti e vince il giocatore che ha totalizzato il miglior punteggio.

Ecco alcuni esempi di prove: prova di traduzione di messaggi cifrati (dal semplice Morse a messaggi a più codici), prova di resistenza (rimanere appesi ad un ramo per

o 5 minuti), prova di nodi (realizzare nodo piano, un nodo lato o una gascia d'amante), prova di colpi (colpire un bersaglio con tre diverse stanche)...



La scelta di rinunciare ad una fetta della propria "libertà incondizionata" ci regala dunque la possibilità di vivere in condivisione, "giocando con la squadra" il magnifico dono della vita.

Impegnarsi a crescere, come scout e come cittadini, significa anche accettare questa sfida: prendersi un impegno con se stessi e con le persone con cui ogni giorno condividiamo la vita, scegliere liberamente di darsi delle regole e poi rispettarle con senso di responsabilità.

È proprio questo ci chiede B.P. nella sua chiacchierata, utilizzando il termine "autodisciplina" una parola che può suonare un po' strana e antica e che non sembra, inizialmente, accordarsi facilmente con libertà. Eppure una parola che ci dice molto delle guide e degli scout che immaginava già 100 anni fa: capaci di prendersi degli impegni e di rispettarli, capaci di meritare fiducia, coraggiosi nelle scelte difficili e attenti in quelle apparentemente facili, sempre pronti ad accettare le sfide della vita, convinti e pronti a mettersi al servizio degli altri. In fondo se c'è una lezione comune alle molteplici esperienze diverse che facciamo nella vita scout è proprio che dal rispetto delle regole, dalla capacità di regolare i propri istinti, di rinunciare alla tentazione di nasce la possibilità di vivere insieme le avventure più belle. Autodisciplina è decidere che è giusto fare bene a scuola, autodisciplina è decidere di dare una mano a casa. Autodisciplina è scegliere di fare bene il compito che ci ha assegnato il caposquadriglia o, viceversa,

da buon caposquadriglia impegnarsi a creare le giuste condizioni per far vivere serenamente le avventure alla propria squadriglia. Che cos'è la libertà qualche anno fa ce lo suggeriva anche il cantante e funziona anche per noi scout: "la libertà non è star sopra un albero, non è neanche il volo di un moscone, la libertà non è uno spazio libero, libertà è partecipazione".



## IL CORAGGIO DI OGNI GIORNO

LA CANOA È MIA: SPETTA A ME SALIRCI E... PAGALARE!

DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI JEAN CALUDIO VINCI E PIERRE JOUBERT



Alessandro Manzoni ne I promessi sposi mette in bocca a un tremebondo don Abbondio una frase rimasta celebre: "Uno il coraggio non se lo può dare". Sulla sponda opposta Emilio Salgari – il creatore di personaggi coraggiosi quali Sandokan o il Corsaro Nero, le cui straordinarie vicende hanno fatto sognare parecchie generazioni di lettori – affermò: "Uno il coraggio se lo può dare, quindi se lo deve dare!". Quanto a coraggio, il romanziere veronese credo ne abbia dimostrato parecchio nella sua esistenza, non fosse altro che per far fronte ai contratti pressanti degli editori, che lo spremettero come una spugna costringendolo a produrre un romanzo dopo l'altro. Fu, il suo, il **coraggio di ogni giorno**, quello che si manifesta senza clamori e con il quale ciascuno di noi deve confrontarsi nelle piccole cose della vita, preludio a quelle più grandi e più impegnative nelle quali capiterà di imbattersi. Se dovessi orientarmi tra le due affermazioni, credo che opterei per la seconda; il che non vuole dire che io sia sempre pronto ad assumermi tutto il coraggio necessario per affrontare le situazioni che dovessero richiederlo. Ho imparato nel corso degli anni a riconoscere i miei limiti, e quindi a comprendere quali eventi io sia in grado di affrontare, quali no. Se, ad esempio, dovessero propormi di effettuare

### LE CASELLE SEGNALE

Numero di giocatori: quanti si vuole, divisi in squadre

Materiale occorrente: cartelloni, pennarelli, foglietti adesivi tipo post-it, nastro o corda per delimitare le basi, una serie di cartoncini quadrati rossi e verdi (lo stesso numero per ciascuna squadra).

Ciascuna squadra ha a disposizione un cartellone sul quale è rappresentata una griglia di 20 per 20 caselle. Nel tempo massimo di 10 minuti, ciascuna squadra deve delimitare la propria base e segnare sulla propria griglia 30 caselle (con un simbolo, un pallino, una lettera...). Ogni casella della griglia va coperta con un foglietto adesivo e il cartellone va posizionato al centro della base, e accanto i cartoncini rossi e quelli verdi. I giocatori si dividono in attaccanti e difensori.

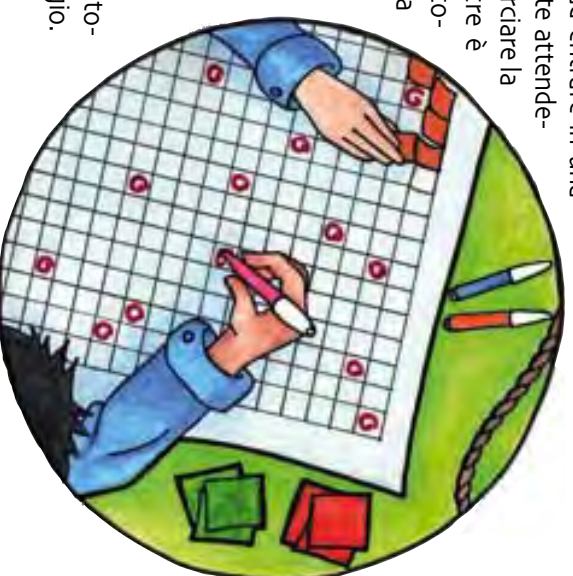
Al fischio d'inizio gli attaccanti di ciascuna squadra partono alla ricerca delle altre basi e devono riuscire ad entrarvi senza farsi toccare dagli altri difensori.

Se viene toccato, l'attaccante combatte con il difensore (a scalpo, lotta dei galli, mora...). se vince l'attaccante, egli può entrare nella base avversaria, se vince il difensore, l'attaccante deve andare alla ricerca di un'altra base. Una volta entrato nella base l'attaccante può scoprire una sola casella, se è segnata raccoglie un cartoncino verde, se non lo è, raccoglie un cartoncino rosso e lo riporta in base, aggiungendolo ai propri. La casella scoperta va sempre ricoperta.

Se più attaccanti riescono ad entrare in una base avversaria è importante attendere il proprio turno, senza sbirciare la mossa dell'avversario. Inoltre è importante non cercare di scoprire sempre la solita casella della stessa squadra, sapendo già che è segnata...

Al termine del gioco vanno assegnati i punteggi, un punto in più per ciascun cartoncino verde e mezzo in meno per ciascun cartoncino rosso.

Vince la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio.





Un giocatore rimarrà in piedi e dovrà posizionarsi al centro del cerchio nel passaggio successivo. Non vale sedersi nelle sedie vicine (a destra o a sinistra) o risiedersi sulla propria. La lealtà in questo gioco consiste anche nell'essere sinceri con gli altri, alzandosi quando ci si sente identificati dalla frase del giocatore al centro, anche se vengono proposte caratteristiche non visibili, come il colore dei calzini o i gusti e gli interessi.

### GUERRA TRA POLLAI

Numero di giocatori: quanti si vuole divisi in due squadre

Materiale occorrente: un cucchiaino per ciascun giocatore e delle "uova" (palline da ping pong).

I giocatori sono divisi in due squadre e ciascuna squadra si posiziona nella propria metà campo.

Sul campo da gioco sono sparse le "uova", in numero uguale per ciascuna metà campo. Lo scopo del gioco è quello di rubare il maggior numero di uova dal campo avversario per portarle nel proprio.

I giocatori però devono muoversi come dei galletti, accovacciandosi e tenendo le mani dietro la schiena con il cucchiaino in mano. Al fischio d'inizio i galletti partono e una volta superata la metà campo, senza togliere le mani da dietro la schiena, cercano di spingere con il cucchiaino, le uova nel proprio pollaio.

È possibile cercare di ostacolare gli avversari. Come? Lanciando delle vere e proprie sfide tra galletti. Per sfidare un avversario bisogna toccarlo col proprio cucchiaino (sempre mantenendo le mani dietro la schiena). L'avversario si deve fermare e lottare con il giocatore che lo ha toccato, cercando di farlo cadere. Il giocatore che cade per primo deve abbandonare ciò che stava facendo e tornare nella propria metà campo, contare fino a 30 e ripartire.

Vince la squadra che al termine del gioco ha il maggior numero di uova nella propria metà campo.

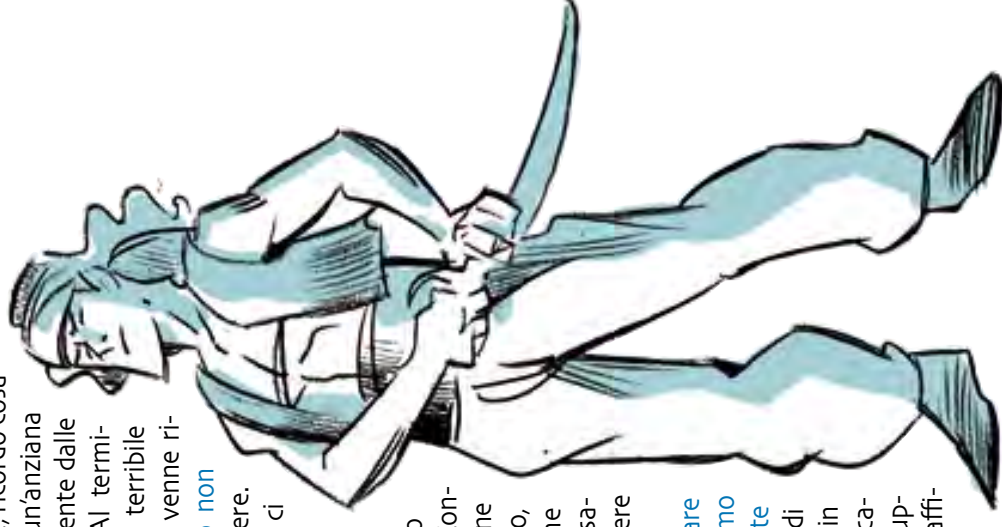


un'arrampicata che superi un certo grado di difficoltà, credo che cercherei di soppesare bene quanto mi attenderebbe, consapevole che il coraggio, da solo, non basterebbe: dovrei affiancarlo con le necessarie competenze tecniche, altrimenti sfocerei nell'incoscienza. Un giorno fu chiesto allo sciatore Reinhold Messner, conquistatore di parecchi "ottomila", se nel corso della sua lunga esperienza alpinistica avesse mai provato paura. Rispose che la paura lo accompagna sempre nelle sue imprese. Per affrontarla, agguisate, il coraggio da solo non basta: deve essere affiancato da ponderatezza, capacità di valutare i rischi a cui si sta per andare incontro, per non dire della necessaria preparazione atletica.

Per restare in tema di grandi imprese, ricordo cosa disse a un intervistatore televisivo un'anziana signora milanese, contagiata fatalmente dalle traversate desertiche in solitaria. Al termine dell'attraversamento da sola del terribile deserto di Simpson, in Australia, le venne rimarcato che ci voleva un coraggio non comune di fronte a imprese del genere.

Per quel che la riguardava, rispose, ci voleva più coraggio a... timbrare il cartellino ogni mattina, per accedere al posto di lavoro, che per attraversare un deserto! Personaggio eccentrico, si potrebbe obiettare. Concordo, ma anche la sua affermazione ci richiama al coraggio quotidiano, quello delle piccole cose. Riflessione necessaria, anche perché non tutti saremo chiamati nella vita a... compiere imprese straordinarie.

Il coraggio è la capacità di affrontare senza cedimenti e con forza d'animo situazioni pericolose, difficili e a volte anche penose. Anche se ciascuno di fronte a tali situazioni risponderà in un modo tutto suo, frutto dell'educazione ricevuta in famiglia e tra il gruppo dei pari, il coraggio può essere affinato, potenziato; in poche parole:



**INVITO A CENA**

Numero di giocatori: una o più squadriglie  
 Materiale occorrente: piatti, bicchieri e posate, cartoncini segnapposto, carta e penna

Questo è un gioco molto utile per confrontarsi e conoscersi, ma anche e per risolvere eventuali problemi tra squadriglie. Affinché il gioco riesca è fondamentale essere sinceri e leali evitando di mettere in imbarazzo o di giudicare gli altri giocatori. I giocatori sono seduti tutti attorno ad un tavolo apparecchiato. Se si vogliono fare domande mirate si fanno trovare i posti a tavola già prestabiliti. Sotto ciascun piatto di ogni commensale ci sarà una domanda, alla quale dovrà rispondere in assoluta sincerità. Potrà essere una domanda che riguarda il gruppo oppure la persona, che racconterà così qualcosa di sé. Si può procedere a turno o un giocatore, dopo aver risposto alla domanda, può chiamarne un altro a sua scelta che girerà il piatto. È possibile anche girare la domanda ad un altro giocatore, consegnandogli il piatto (funziona come una sorta di "passo" e ciascuno lo può fare al massimo una volta). Non c'è vincitore in questo gioco, l'importante è mettersi in gioco con la voglia di ascoltare gli altri.



è il punto: fidarsi di sé stessi, dirsi "Ce la posso fare", o, per lo meno: "Voglio provarci". Certo, esitazioni, dubbi, incertezze, saranno sempre lì, a due passi da me, dalle mie scelte, dalle mie profonde spinte interne che magari mi portano a risalire la corrente piuttosto che a farmi trascinare da essa. C'è un filo sottile che separa il lasciarsi assimilare dagli altri, dai loro gusti e orientamenti e le scelte che nascono da profonde spinte interiori che sentiamo impellenti, come se comprendessimo, in quel preciso momento, che è il tempo di decidere, di agire, di andare. Controcorrente. È il momento del coraggio. Credo che uno scout dovrebbe coltivare il gusto per un modo di essere e di pensare non omologato, per uscire dal gregge. Ricordate B.-P.? "Guida da te la tua canoa". La linea di demarcazione è proprio qua: **la canoa è mia, non di altri**. Come la vita. Per salirci e iniziare a pagaiare ci vuole coraggio. Se decidessimo di restare a riva, a contemplare semplicemente il fiume, credo che avremmo dato meno senso alla nostra esistenza.



**"SI ALZINO TUTTI QUELLI CHE..."**

Numero di giocatori: una o più squadriglie  
 Materiale occorrente: tante sedie quanti sono i giocatori meno una  
 Tutti i giocatori sono seduti in cerchio, tranne uno che non ha la sedia e si posiziona al centro del cerchio. Il giocatore al centro dice: "Si alzano tutti quelli che..." ad esempio "giocano a calcio" oppure "...preferiscono il gelato al cioccolato". Le persone che si riconoscono nelle descrizioni si devono alzare e scambiarsi di posto con gli altri giocatori. Il giocatore al centro del cerchio deve a sua volta cercare di sedersi.



## L'ARMA SEGRETA DI VITTORIO

DI STEFANO GARZARO - DISEGNI DI SARA DARIO



Vittorio era un ragazzo molto ricco e intelligente, ma povero di affetto. Non conobbe suo padre, perché morì quando lui aveva un anno. Sua madre si risposò quasi immediatamente, ma era così occupata in viaggi, balli e ricevimenti da non avere tempo per il figlioletto. Vittorio perse anche i due fratelli: Giuseppe morì a pochi mesi dalla nascita, mentre Giulia fu mandata in collegio ancora bambina. Così Vittorio fu costretto a trascorrere i lunghi anni dell'infanzia tutto solo, senza un amico, nel suo enorme palazzo di Asti. Non poteva nemmeno frequentare dei compagni di scuola, perché aveva un maestro personale che viveva con lui. Le uniche persone che vedeva erano i servitori, ma capite bene che questi non potevano essere amici di gioco ideali. Una vita così vuota e noiosa spinse Vittorio a diventare un rammollito, incapace di combattere per un'idea che non fosse il divertimento più stupido e lo spreco del tempo. Quando Vittorio divenne un ragazzo, lo zio Pellegrino che gli faceva da tutore lo costrinse a iscriversi a una scuola. Fu un disastro. Anziché studiare, Vittorio cercava soltanto l'occasione di scappare per arruolarsi nell'esercito, pensando che la vita militare fosse la migliore occasione per spassarsela. Poi, aiutato da alcuni compagni più saggi di lui, si svegliò. Si accorse che stava buttando via la sua vita. Scoprì di avere la testa piena di bellissime idee avventurose pronte per essere trasformate in racconti fantastici, ma non conosceva la grammatica né il vocabolario per cui non poteva scrivere nemmeno una.

Allora Vittorio decise di cambiare vita, di recuperare il tempo perduto e di riprendere gli studi che aveva buttato via. Gli amici continuavano a chiamarlo dalla strada perché li accompagnasse nei loro soliti saccheggi, ma lui, per non staccarsi dai libri, si faceva legare alla sedia da un servitore. Così, grazie alla forza di volontà, si costruì un'arma potentissima. Di lì a poco Vittorio sarebbe diventato un grande scrittore. Avrebbe composto poesie insuperabili, drammi e opere teatrali che lo avrebbero reso immortale. Ancora oggi nelle nostre città ci sono vie, piazze e soprattutto teatri dedicati a Vittorio Alfieri. La forza di volontà può trasformare infatti un ragazzo stordito in un grande protagonista.

Anche questa storia però ha un aspetto negativo: le opere di Vittorio oggi vengono studiate a scuola, dove ci sono ragazzi che non hanno la sua stessa forza di volontà e che galleggiano in un letargo di nebbia. Chi riuscirà a svegliarli?

## IN DUE È SEMPRE MEGLIO!

DI STEFANIA MARTINIELLO - DISEGNI DI B.-P. E SARA DARIO



B.P. nella 21 chiacchierata ci parla anche di quanto importante sia la forza d'animo, e di quanto, purtroppo, gli uomini ne abbiano ben poca! Per mostrarci l'importanza della perseveranza e della volontà nel conseguire gli obiettivi prefissati ci racconta una storia.

Due ranocchi passeggiando per la campagna s'imbattono in un grosso contenitore colmo di panna. Curiosi si avvicinano e cominciano a sbirciare all'interno per capire cosa fosse, ma si sporgono troppo e ci cadono dentro. Subito il primo si accorge che è un liquido molto diverso dall'acqua a cui era abituato, e sopraffatto dalla paura e dallo scoraggiamento si lascia andare e annega. L'altro nonostante la novità e la paura, tira fuori tutte le sue forze e comincia a nuotare, e più va a fondo, più nuota con vigore e intensità. E proprio quando è ormai allo stremo delle sue forze, grazie alla forza e alla costanza dei suoi movimenti, accade una magia. La panna si trasforma in burro, e il ranocchio si ritrova improvvisamente sano e salvo. Ecco, un buon esploratore e una buona guida, dovrebbero essere non come il ranocchio coraggioso, ma molto migliori di lui!

Infatti se il ranocchio coraggioso fosse stato ancor più forte di quanto ci ha mostrato, avrebbe convinto l'amico ranocchio debole ed insicuro a tentare, a provare almeno ad uscire da quella situazione. Se l'avesse fatto, non solo si sarebbero salvati entrambi, ma lo avrebbero fatto con meno sforzo e con metà della fatica!

Quando siete in difficoltà quindi, non arrendetevi, e soprattutto cercate qualcuno con cui condividere i vostri crucci. Spesso le soluzioni sono sotto i nostri occhi, ma poiché siamo troppo presi dal problema non riusciamo a vederle. In due non solo si vede meglio, ma ci si sostiene facendosi coraggio a vicenda!



## SU COL MORALE! 5 PICCOLI TRUCCHI PER UNA SQUADRIGLIA FELICE

TESTO DI FRANCESCA TRIANI - DISEGNI DI MARTINA ACAZI

La Squadriglia è un posto felice. Molto felice. Ma se questo è vero, non è però automatico: come per tutti i meccanismi complessi anche la Sq. ha bisogno di cura e manutenzione. Ecco di seguito 5 piccoli trucchi (giochi) per mantenerla efficiente e felice:

### IN SQUADRIGLIA CI SI DIVERTE.

Perché questo sia vero occorre che il gioco sia sempre parte delle nostre attività di Sq. È bello iniziare o concludere sempre le nostre riunioni di Sq. con un giochino.

Possiamo affidare il compito della preparazione del gioco a turno ai diversi componenti della Sq., mentre il maestro dei giochi può occuparsi di raccogliere quelli che hanno avuto il maggiore successo in un quaderno dei giochi di Squadriglia. Un simile manuale vi tornerà sicuramente utile quando dovrete preparare attività per il Riparto e nei giorni di pioggia!



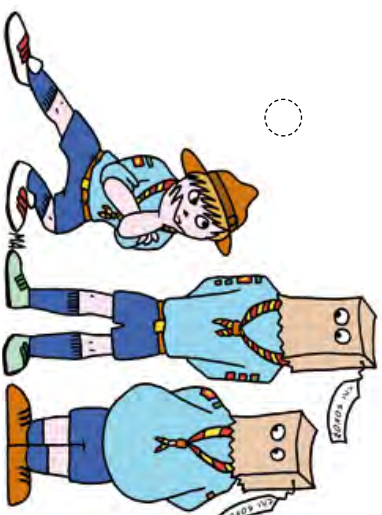
### IN SQUADRIGLIA CI SI MESCOLO.

Fa male, malissimo all'umore della Sq. sedere nelle nostre riunioni sempre ai soliti posti. Non siamo a scuola e l'angolo di Sq. non è un'aula, quindi mescoliamoci! Un modo semplice e divertente per farlo può essere questo GIOCHINO: I componenti della Sq. hanno dieci secondi per disporsi in fila secondo un criterio scelto dal Capo Sq. (esempi: numero di scarpe crescente; ordine alfabetico del colore preferito o dello sport praticato, e così via). I componenti della Sq. però non possono comunicarsi le informazioni richieste durante i dieci secondi di gioco, solo alla fine possono rivelarsi le informazioni necessarie e scoprire se hanno indovinato o meno l'ordine in cui disporsi.

Finito il gioco ci si siede secondo l'ordine in cui si è capitati.

### IN SQUADRIGLIA CI SI CONOSCE.

Ci sono molti giochi da fare in Sq. per testare la nostra conoscenza gli uni degli altri, io ve ne suggerisco uno, ma potete sbizzarrirvi la fantasia.



**INDOVINA CHI:**  
Il Capo Sq. attacca dietro la schiena di ciascuno un bigliettino con scritto il nome di un altro componente della Sq..  
A turno si mostra la schiena agli altri compagni di Sq. e si rivolgono delle domande per indovinare chi è la persona a cui si è stati "gemellati", escludendo le caratteristiche solamente fisiche. (Esempi: mi piace giocare a calcio? Sono un buon disegnatore?). È possibile rispondere alle domande solamente Sì o No.

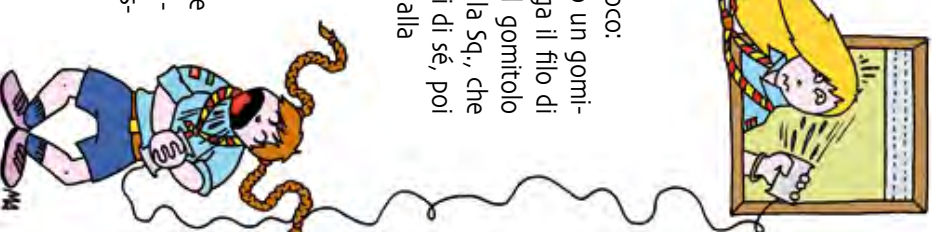
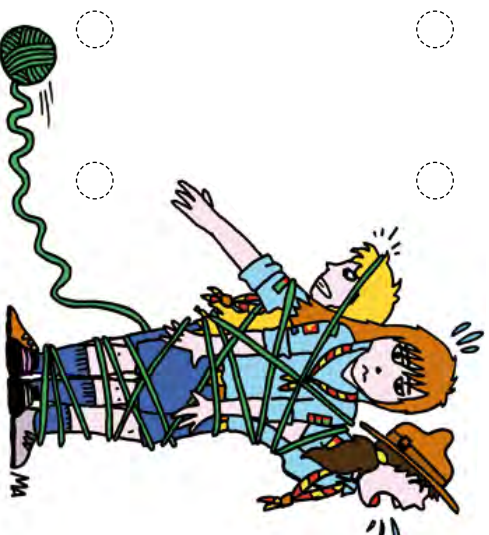
### IN SQUADRIGLIA SI COMUNICA.

Oltre le catene di Sq. un'idea carina e divertente è istituire una Posta di Sq. È possibile avere una cassetta della posta nell'angolo di Sq. e distribuire la posta una volta la settimana, magari a riunione di Sq. o di Riparto.

### IN SQUADRIGLIA CI SI UNISCE.

...E per vedere quanto siete "uniti" provate a fare questo gioco: LA MATASSA: Un componente della Sq. tenendo in mano un gomitolo di lana parla di sé per 15 secondi. Una volta finito lega il filo di

lana intorno al polso e lancia il gomitolo ad un altro componente della Sq., che a sua volta parla 15 secondi di sé, poi si fa passare il filo intorno alla vita, quindi lancia il gomitolo ad un terzo che fa lo stesso e così via. Alla fine nel più breve tempo possibile bisogna sbrogliare la matassa creatasi! È possibile cronometrarsi e sfidare le altre Sq. a sbrogliare la matassa nel tempo più breve!





cosa facendo riferimento alla vita di tutti i giorni. A volte, infatti, capita di trasgredire regole che, se avessimo anche solo sentito **il peso del fazzolettone** al collo, forse avremmo rispettato.

**Giulia dall'Oglio** - Forlì 4

Autodisciplina? Parola santa! Al giorno d'oggi non tutti i ragazzi ne sono dotati. La legge però è ben chiara noi Scout dovremmo saperci comportare nel migliore dei modi in ogni situazione. Ma purtroppo non è sempre così: durante il mio cammino scout ho avuto la fortuna e l'onore di incontrare molti Esploratori e Guide ma non tutti erano dotati di autodisciplina. Esempio? All'ultimo bivacco in preparazione del S. Giorgio un Caposquadriglia, appena entrato in Chiesa, ha bestemmiato, e a suo seguito i suoi squadriglieri hanno risposto ridendo. Che bell'esempio che ha dato. La cosa più triste è che tanti dei ragazzi di questo tipo, conoscendo perfettamente le regole, davanti ai capi fanno i "santarellini" ma non appena i capi girano l'angolo questi assumono tutto un'altro atteggiamento che molto spesso **può danneggiare tutta l'Associazione**.

**Mirko Grammatico** - Empoli 3

Quando penso all'autodisciplina mi vengono in mente tutte quelle situazioni in cui siamo tentati di infrangere le regole **pensando che nessuno ci potrà beccare**.

Le regole non vengono infrante solo dai bambini o dai ragazzi, ma anche da adulti, professori, capi ecc. Nel mio reparto, due aiuti capo reparto sono andati



a tagliare un tronco di un albero verde, per darlo a una squadriglia a cui manca un palo per la sopraelevata. Ma non siamo da meno noi Esploratori quando, pur sapendo che la legna verde non brucia bene, andiamo lo stesso a prenderla tagliando rami verdi alle piante.

Il punto fermo è autodisciplinarsi! Le cose vanno fatte bene e subito, così uno non se ne scorda e la prossima volta ci si può fidare ancora di lui. Per dirla con un proverbio: "prima il dovere e poi il piacere".

**Riccardo Gori** - Follonica 2

È sempre successo così: durante l'anno scout siamo tutti carini, buoni e leali. Invece arriviamo al Campo Estivo e dopo 4-5 giorni non ne possiamo più di quei Capi che sembrano volerci rovinare le giornate dicendo "Lavate le pentole, mettete a posto la tenda, è il momento della doccia!".

Poi arriva il momento della Missione, e la Squadriglia, per qualche strana ragione, è contenta, perché finalmente non c'è nessuno che possa dettarci le regole.

Ma gli scout dovrebbero sempre saper dimostrare che sono leali e giusti **anche senza la supervisione degli adulti**. Tra l'altro, trasgredire certe regole può comportare rischi che possono condurre a situazioni molto pericolose.

**Alessia Marcantonio** - Sulmona 1

Il tema dell'autodisciplina è molto particolare. A me personalmente viene spontaneo seguire le "regole" che mi sono state insegnate fin da piccola, e non ci vuole poi molto a portare rispetto al luogo in cui si vive, alle persone, all'ambiente...

Ma spesso mi sembra proprio di essere una delle poche, sono circondata da persone che trattano la città, le strade, l'ambiente, come se nessun altro oltre a loro ci dovesse mettere piede. Ma la cosa è ancora più sconcertante quando a farlo sono ragazzi e ragazze scout! A che serve saper montare una tenda, o avere tante specialità, se non si è capaci di arrivare al cestino per buttare una carta, o avere la pazienza di rispettare i segnali stradali?



# SAPER DIRE GRAZIE

e riconoscere il momento: il momento di preghiera e la vita scout

**S**aper dire grazie? Quale momento? Beh... proviamo a pensarci un po' sopra.

Vediamo: il reparto sta affrontando un gioco a prove diviso per squadriglie e alla fine la nostra non riesce a vincere, ma riusciamo a totalizzare un buon punteggio ("La prossima volta faremo sicuramente meglio"); oppure vinciamo la gara di cucina ("Yuppy! Che bravi che siamo!"); oppure Rosita si ricorda ("Finalmente!") di portare la bussola e tutto il necessario per la topografia in uscita ("Bella forza. Era il suo impegno"...maligna qualcuna).

Se sono un o una caposquadriglia, o un vice, sono in grado di "caricare" positivamente i miei squadriglieri, so gioire e far gioire dei risultati ottenuti, so quando è il momento di riprendere qualcuno o di lasciar correre.

Ma prima cosa so, o dovrei, saper riconoscere che tutto quello che facciamo insieme ha un valore in più: l'abbiamo fatto **insieme**. Questo è un DONO non da poco.

Bene. Ma cosa centra con il momento di preghiera? C'entra, c'entra. È che spesso non abbiamo gli occhi o il cuore di vederlo perché siamo troppo abituati a considerare il momento di preghiera come qualcosa che si stacca dal gioco che stiamo giocando con il reparto o con la cottura della pasta o con la topografia.

Forse è bene cominciare a pensare che possiamo vivere la preghiera in modo differente.

Adesso siamo all'inizio dell'anno scout (o giù di lì) e sicuramente vivremo in squadriglia e in reparto: l'accoglienza dei nuovi nelle squadriglie, la prima, la seconda, la terza riunione di squadriglia, le prime riunioni di reparto, la divisione degli incarichi di squadriglia, la prima uscita, la prima impresa, la... Già tante cose.

Tutte queste le aspettiamo con ansia e ci prepariamo a viverle al meglio, sapendo creare il giusto **clima** tra di noi, con una buona **organizzazione**, conoscendo ognuno il proprio compito e con gioia.

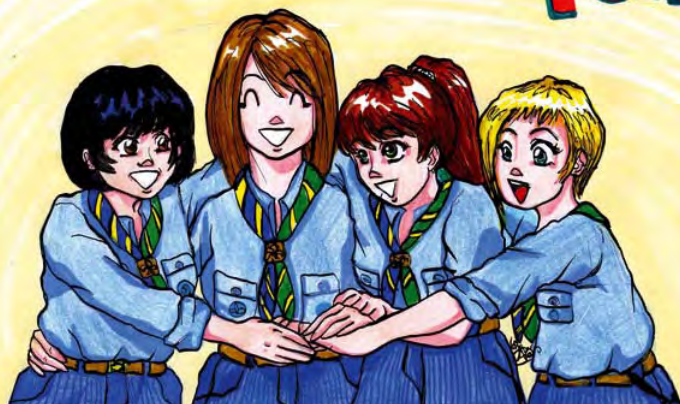
La prima parola in evidenza è **insieme**.

Insieme viviamo la nostra vita scout ed insieme impariamo anche a saper rivolgerci a Colui cui la vita piace molto: Gesù.

Quindi il momento di preghiera sarà vissuto e condiviso insieme (di squadriglia o di reparto) perché è insieme che siamo più "forti" ("dove due o tre sono riuniti nel mio nome io sarò là"). Questo essere insieme vuol dire anche che tutti quanti noi sappiamo e conosciamo quello che andremo a vivere o ad ascoltare. Quindi c'è chi si occupa dell'**organizzazione** del momento (preparando, prima, la scaletta di quello che leggeremo e faremo e in che ordine), mentre siamo un po' tutti a creare il **clima** giusto per viverlo (smetto perciò di tirare i pugni a Fabrizio o di fischiettare quella musichetta che mi piace tanto o di pensare a quando andrò a comprarmi quelle scarpe tanto ganze coi lacci fosforo...).

Ma diciamocelo chiaramente: **non è facile pregare**, soprattutto se è un'abitudine o una forzatura... ma può cambiare se riusciamo a metterci del nostro, a scegliere i tempi e i modi e a capire quello che stiamo vivendo. Soprattutto a capire che quel momento è un **dono** che ci aiuta a farci vivere o comprendere meglio ogni situazione della

L'UNIONE FA LA FORZA





vita personale, di squadriglia, di reparto... C'è un libricino utile a darci una mano, "**La preghiera di squadriglia**" di Roberto Del Riccio (ed. Nuova Fiordaliso), che nella prima parte mette in chiaro alcuni aspetti importanti per prepararsi a vivere bene questo momento. È un po' "seria" questa prima parte ma è fondamentale. Aiuta a fare chiarezza su come, quando e in che occasioni vivere insieme con l'aiuto di Dio la quotidianità della nostra esperienza scout in squadriglia.

Ma soprattutto ci aiuta a capire che ci possono essere momenti in cui **la preghiera può veramente darci una mano** ed essere più o meno intensa e "lunga".

La seconda parte parla attraverso il diario di due capisquadriglia che provano a cimentarsi anche nella preghiera insieme alla loro squadriglia. Senza "rubare" qualcosa al libro di Roberto, proviamo a dare qualche piccola idea da approfondire poi da parte vostra con l'aiuto dell'Assistente o dei Capi.

**Riunione di Squadriglia.** Accoglienza dei nuovi o altro momento importante di fraternità. Scegliere un canto che abbia un significato per la nostra Sq. e chiedere ad ognuno una parola o un oggetto che risulta per lui/lei fondamentale per sentirsi parte della Sq. (se si riesce a dire anche il perché, meglio). Scriverli in evidenza nell'angolo di sq., in modo che siano sotto i nostri occhi e terminare con il Padre Nostro chiedendo a lui la grazia di essere veramente fratelli. Al termine della riunione ricordare che quelle parole sono il nostro impegno di Sq. e in base a quelle e al Padre Nostro ci verificheremo del nostro essere Squadriglia durante i giochi, le imprese, le riunioni e tutto ciò che ci coinvolge.

**Riunione di Squadriglia.** In angolo di sq. realizzare un albero (o disegnarlo) ed aggiungere una foglia ad ogni incontro ed ogni squadrigliere evidenzia le cose belle realizzate o le difficoltà incontrate. Questo per un periodo di 1-2 mesi in modo da ricordarsi il cammino percorso insieme. Le parabole che Gesù ha narrato ci possono essere utili in queste oc-



casioni, sapendo scegliere quella che ha maggior significato per quella occasione.

Una ritmicità di questo tipo ci aiuta anche ad avere degli "appuntamento" definiti che ci permettono di saper leggere il momento di preghiera e legarlo al nostro modo di essere Squadriglia.

**Uscita di Squadriglia.** Alla partenza il segno del Padre Nostro, il richiamo alla croce e ai 4 punti cardinali per trovare e seguire la giusta via; il brano del Vangelo "Io sono la via, la verità e la vita". Alla sera un momento di condivisione, magari preceduto da un canto come "Te al centro del mio cuore" in cui ognuno racconta del proprio punto cardinale che ha vissuto fino a quel momento e nello specifico della giornata in Sq. e...

...e poi ognuno può provare a sperimentarsi a leggere nella natura, nell'avventura della vita Scout, nella volta stellata, nel grande gioco, nello stare con gli altri, nel raccogliere la legna, e così via la **gioia** di sentire che ogni passo, ogni respiro, ogni gesto non è solo mio ma

rientra in un **disegno** molto più grande di me e che spetta anche a me partecipare alla realizzazione di questo disegno, con l'aiuto di Dio.

# LA STORIA DI "BUSSOLA"

*"Bussola", è così che ormai veniva chiamato in gruppo M., dalla mitica avventura del campo del 1982. È una storia che si racconta ancora oggi durante i fuochi di bivacco... La conoscete? No? Bene ve la racconto, sappiate che è una storia vera e che a parte qualche nome che camufferemo o cambieremo per una questione di privacy e realmente accaduta durante il campo estivo del Reparto... 4.*

**E**ra l'estate del 1982 ed i due Reparti del Gruppo si erano accampati sulle rive di un bel torrente in Friuli, un bellissimo campo, tanta legna da costruzione e da ardere, tanta acqua per il bagno e e... tanta allegria soprattutto durante le prove delle danze scozzesi con cui i reparti avrebbero sfoggiato la loro maestria durante la giornata dei genitori.

Quel giorno fu veramente memorabile, applausi a scena aperta per le coppie impegnate nelle quadriglie e nella danza delle spade.

Per tradizione, l'ultima settimana di campo l'evento che teneva banco erano gli **hjke personali**.

Quell'anno ben sei Capisquadriglia si sarebbero cimentati in questa prova alla vigilia della loro entrata in Noviziato.

M. era uno di quelli, il più grande del Reparto,



sorpassava di un bel pezzo il Capo Reparto, un ome forte e resistente.

Il giorno della partenza il Capo però, consegnando le buste con le istruzioni, aveva fatto a tutti una raccomandazione: "Ricordatevi che siamo in una zona molto battuta da bestiame al pascolo e i sentieri spesso non sono segnati e gli animali a volte distruggono anche i pochi segni che esistono. Quindi, nel caso non trovaste la strada giusta o ci fosse qualche pericolo, per favore **ritornate indietro**. Non vi preoccupate, nessuno avrà nulla da ridire! È una zona molto pericolosa".

Baldanzosi come non mai, tutti erano partiti per l'impresa pregustando quei due giorni di libertà dagli impegni della Squadriglia. Il ritorno era previsto per le 19,00 del giorno dopo.

Ma purtroppo a quell'appuntamento M. non si presentò.

All'inizio in queste situazioni si pensa a qualche semplice contrattempo, al fatto, che magari si sia attardato a dar da mangiare alle mucche al pascolo, ma poi il tempo passa inesorabile e si comincia a pensare che ci sia stato qualche problema più serio ed allora il Capo comincia a fare qualche giro in macchina lungo il percorso, si pensa: "eppure è un percorso semplice, noi siamo su una strada sterrata, è separata dall'altra strada sterrata che riporta in paese da questi monti che al massimo arrivano a 900 metri, le due strade sono parallele quindi basta che arrivi su alla malga... E poi scenda verso valle fino a raggiungere la strada bianca in pianura. In





linea d'aria sono 4 km, non è un gran percorso. Si riguardano le carte, si vede se si è commesso qualche errore nelle indicazioni... Niente.

Si va dai Carabinieri, che assicurano: "non vi preoccupate, qui i sentieri sono un po' così, si sarà perso, vedrete che domani rispunterà come dal niente... dormite tranquilli, qui succede spesso".

Ma la mattina dopo M. non si fa vivo e allora la preoccupazione sale ed arrivano gli uomini del soccorso alpino, rifanno più volte il percorso assegnato a M., non c'è traccia!

Arrivano i Carabinieri Cinofili, ma i cani arrivano in quota e sono troppo stanchi per proseguire, niente da fare, non funziona. Ormai cento uomini cercano il ragazzo su quei monti. I Capi si infilano gli scarponi alle prime luci dell'alba e fino al tramonto corrono per i sentieri alla ricerca di M., i polmoni che scoppiano e le lacrime agli occhi. Al campo sono rimasti solo i Capisquadriglia che organizzano le attività dei Reparti aspettando il giorno del rientro a casa.

Due giorni sono passati e di M. non si sa nulla, qualcuno azzarda: "lo hanno rapito gli alieni". La sera si fa riunione in comune con le squadre di soccorso, non c'è un bel clima, molti pensano al peggio e passano di lì due pompieri americani di una vicina base, si interessano alla cosa, chiamano il loro comandante che promette tutto l'aiuto possibile.

Il giorno dopo alle squadre del soccorso, ai volontari si aggiungono cento militari americani ed un elicottero. Nel campo da calcio del paese, fra tende comando, pasti liofilizzati, radio, elicotteri e polvere sembrava di essere in Vietnam. Con l'elicottero le squadre vengono imbarcate e portate in quota per le ricerche.

Anche il Capo Reparto di M. è pronto a salire, con il piede già sulla piattaforma del velivolo gli arriva per radio la più bella notizia della sua vita: "lo hanno trovato ed è vivo!".

Tutti in quel momento hanno tirato un **grosso sospiro di sollievo**, i Capi tutti, i genitori di M. arrivati già dai primi momenti delle ricerche, i soldati, gli abitanti del piccolo paesino di montagna.

Ma cosa era successo?

Un vecchio scout, un anziano Akela, aveva preso un sentiero diver-



so, si era spinto oltre. Era arrivato fino a quel tratto della valle da dove neppure una capra sarebbe voluta passare, aveva cominciato a venire giù lui da un lato di un canalone ed un suo compagno dall'altro scambiandosi degli urli di tanto in tanto ed ad uno di questi urli aveva risposto M.

M. aveva perso la strada, non aveva trovato la malga da cui partiva il sentiero di ritorno ed era andato molto più in su poi immaginando di dover scendere verso valle si era trovato davanti una parete di roccia a strapiombo. Invece di tornare sui suoi passi, come aveva chiesto il Capo Reparto aveva calato giù lo zaino su una terrazza di roccia a cinque metri e aveva cominciato a scendere aggrappato alla pietra verticale.

Sbagliato un appiglio era caduto su una terrazza ancora più giù e si era spezzato il femore.

M. è rimasto tre giorni

e tre notti con la gamba rotta, senza acqua né viveri su quel lastrone di roccia.

Le cose sono andate finire bene, i ragazzi del Reparto andati a trovare M. in ospedale gli hanno regalato un manuale di topografia ed il soprannome di "Bussola",

il Capo Reparto gli ha portato una copia della Legge Scout con un articolo sottolineato: "La guida e lo scout sanno obbedire".



# Impacchettato da una quadrata

## intervista con Gianpiero Perone, comico... scout



*Umore e comicità oggi sono doti molto richieste per tirar su il morale a un mondo sempre più triste. Per ricevere qualche suggerimento abbiamo intervistato Gianpiero Perone, un attore comico che ha presentato i suoi primi spettacoli – guarda un po’ – nei fuochi di bivacco quand’era esploratore in Reparto. Gianpiero, che aveva già una lunga carriera di attore, è diventato ancora più noto quando ha presentato nella trasmissione televisiva Colorado il personaggio del Principe Cacca, un ingenuo, sfortunato e maleodorante cavaliere che non riesce mai a trovare una principessa che lo degni d’attenzione.*

**D**urante i fuochi di bivacco, noi che non siamo attori di professione, spesso mettiamo in scena delle stupide barzellette che non fanno ridere nessuno. Da che cosa possiamo partire quando siamo senza idee?

Il metodo più sicuro è basarsi su modelli che tutti conoscono, per cui, quando si è davvero a corto di idee, la parodia può essere un buon sistema per cominciare. Si può rifare il verso a un romanzo famoso come i Promessi sposi, oppure alla trasmissione più vista in quel momento. Ma questo vale come rimedio di emergenza. Se si riuscisse a essere originali sarebbe meglio: inventare una trama e svilupparla in modo divertente richiede un impegno maggiore, ma più sono le difficoltà, più grande sarà la soddisfazione di avercela fatta.

**Qual è il meccanismo che fa scattare la comicità?**

Se potessimo saperlo, noi comici avremmo risolto la maggior parte delle nostre difficoltà. La comicità è misteriosa: ci può far ridere una persona che inciampa e cade, ma anche un intreccio complicatissimo con mille colpi di scena, costruito con meccanismi complessi.

In genere la quotidianità funziona sempre, perché si ride spesso sulle cose che capitano a tutti noi; non serve essere cervellotici o originali a tutti i costi.

**L’umorismo è un dono di carattere o una conquista a cui si arriva lentamente?**

La comicità è una dote innata, che poi ciascuno impara a sviluppare, educare e coltivare. L’esperienza mi dice che studiare recitazione aiuta molto.

Si può anche provare a improvvisarsi comici, perché la molla dell’istinto è importante, ma poi bisogna avere gli strumenti adatti per saper guidare bene le proprie doti naturali e le proprie risorse.

**Sorridere nelle difficoltà, come dice la Legge, è più facile da dire che da fare. Ci fai un esempio di come si può sdrammatizzare una situazione che sta prendendo una brutta piega?**

Dopo quindici anni di spettacoli in giro per l’Italia potrei scrivere un libro per narrare tutte le situazioni impossibili che mi sono capitate. Ve ne racconto una: a una serata a Sauze d’Oulx, una località turistica in provincia di Torino, mi sono trovato con tre spettatori di numero, proprio tre! Ho dovuto sorridere davvero alla difficoltà e ho invitato i tre ad avvicinarsi al palco; quando li ho avuti di fronte, ho chiesto chi avesse già visto il mio spettacolo e in due mi hanno risposto di averlo già visto!

A quel punto ho sorriso un po’ meno, ma nonostante ciò ho presentato loro un estratto dello spettacolo, facendoli scegliere i pezzi che preferivano vedere. Alla fine ci siamo anche divertiti.





**Quand'eri in reparto, che specialità avevi conquistato? Filatelico? Cuoco?**

Espressione, naturalmente! In compenso nel resto ero davvero scarso. La legatura quadra resta per me un mistero irrisolto ancora oggi.

**La tua carriera di attore è piuttosto lunga, ma da quando sei entrato in televisione sei diventato famoso dappertutto. Ma allora è vero che se non vai in tv non sei nessuno?**

No, non credo. Anni fa, quando ho cominciato, non avevo l'obiettivo



di arrivare in televisione, ma di riuscire a vivere di questo lavoro che mi piace tanto. La tv è un di più, una vetrina che va usata come tale. Il fenomeno televisivo è piuttosto recente; per chi fa il mio mestiere, la tv va usata per diffondere a tutti le cose che ti riescono meglio; è un amplificatore della tua popolarità che ti permette di farti conoscere a molte altre persone che speri vengano poi a vederti in teatro. Prima della tv avevo già un mio pubblico, ero già "qualcuno": oggi non sono cambiato, ma ho più visibilità.

**Tu interpreti diversi personaggi più o meno pazzi, ma il più famoso è il Principe Cacca. In realtà si chiamava Principe M..., ma in televisione te l'hanno addolcito. Per far ridere, è proprio indispensabile dire parolacce, fare rumori ripugnanti e altre schifezze del genere?**

Indispensabile no, ma certo è una scorciatoia. Ci sono meccanismi e argomenti volgari che hanno comunque una sicura resa comica. Il fatto è che noi comici non sempre lavoriamo tra gli stucchi e i velluti rossi dei teatri aristocratici, ma a



volte recitiamo anche in localacci da battaglia e in quei casi un repertorio più ruspante ci aiuta. Devo dire però che ho lavorato anche con Omnibus Italia, un'associazione che collabora nel campo dello spettacolo con l'Ufficio della Pastorale giovanile e con la Conferenza episcopale italiana, e che mi sono trovato a fare spettacoli davanti a vescovi e cardinali; in quei casi, l'ingegno e gli strumenti che ogni buon attore possiede ti permettono di sviluppare lo stesso situazioni comiche senza volgarità, adatte a ogni pubblico, bambini e famiglie comprese.

Grazie, signor Principe Cacca. Ti auguriamo una carriera sempre più ricca di successi. E chissà che fra i tuoi personaggi prima o poi non entri anche uno scout imbranato. Se ti servisse qualche esempio, vieni a trovarci.

# Augusto Delpino, Caposquadriglia investigatore

**E**ra la terza volta che accadeva: qualcuno aveva tagliato i tiranti che sospendevano la tenda alle ringhiere del cortile. Le Volpi l'avevano appesa al ritorno del campo per asciugarla, ma per tre volte l'avevano trovata a terra afflosciata. Ogni volta i tiranti venivano tagliati in diversi punti. Chi poteva fare uno scherzo del genere?

Spesso, davanti a fatti misteriosi, nasce la tentazione di dare la colpa al primo che capita. Fu così che Berto, il vice, cominciò a dire che era un **sabotaggio** di quelli del 24, il reparto della sede accanto. Con il 24 ci si sfidava sempre, dal torneo di calcio ai giochi di travestimento, ma da lì al sabotaggio la strada era lunga.

Augusto Delpino, il caposquadriglia investigatore del "Nuovo sentiero", il medesimo reparto delle Volpi, cominciò a preoccuparsi poiché è facile passare da una voce pettegola a qualcosa di peggio. Non c'è orrore più grande di due reparti che si detestano. Ricordava la vergogna dell'ultimo San Giorgio: i due reparti del 32, durante gli urli di presentazione, si erano fischiate e insultati, mentre

tutti assistevano allo squallido spettacolo dei fratelli che si facevano la guerra in casa. Augusto voleva evitare qualcosa di simile fra loro e il 24 e decise perciò di indagare.

In cortile c'era la tenda afflosciata. I tiranti **non erano tagliati di netto**, ma sembravano roscicciati. I monconi erano sporchi. Augusto li **annusò**: si sentiva odore di sugo, di tonno, di cipolla; si ricordò che, al campo, le Volpi avevano piazzato la tenda accanto alla cucina e l'avevano sporcata per bene. A fine campo, nonostante il

## SABOTAGGIO!

lavaggio, i tiranti erano ancora un catalogo di sughi.

Augusto scoprì nel cortile **delle sferette nere**, molli, quasi invisibili. Consultò il suo inseparabile inserto di "Avventura" sulle tracce e sulle cacche degli animali, e allora comprese: il 24 non c'entrava per nulla. Andò nella dispensa, prese delle croste di formaggio secco, tornò in cortile e le sistemò nell'angolo più in ombra. Diede quindi due consigli alle Volpi: sostituire i tiranti sfilacciati e lavare tutti gli altri con il detersivo. La tenda fu riappesa all'aria e - **miracolo** - non avvenne più nessun sabotaggio.

Una settimana dopo, in consiglio capi, Augusto disse che se qualcuno voleva puntare alla specialità di amico degli animali aveva a portata mano una bella occasione di far pratica. Tutti erano curiosi. Augusto li portò in cortile, nell'angolo buio, senza far rumore. Mostrò, fra alcuni mattoni, una minuscola tana dove si ammucchiava **una mezza dozzina di topini**.

«E questi, da dove escono?» domandò il capo delle Volpi.

«Chiedetelo a loro» fece Augusto. «E già che ci siete, interrogateli se sanno qualcosa dei tiranti della vostra tenda.»





# TOPO DI BIBLIOTECA

a cura di Fiordaliso

**C**ittadini si nasce attivi si diventa. Fin dalla nascita abbiamo diritti che nessuno ci può togliere: vita, libertà, salute, conoscenza, relazioni, non ci sono tuttavia diritti senza doveri.

Queste sono azioni che dobbiamo svolgere perché la comunità in cui viviamo migliori e progredisca nella pace, nel rispetto di tutti, nella solidarietà e nella giustizia. Essere cittadini nella propria terra e nel mondo è il richiamo forte dello scoutismo e noi per ricordare questo grande e irrinunciabile impegno, a cui anche la Capo Guida e il Capo Scout ci richiamano, abbiamo dedicato l'Agenda 2010 alle **belle azioni** che tanti gruppi scout hanno realizzato da Nord a Sud dell'Italia.

Ne è risultato un grande affresco di come tanti ragazzi e ragazze di oggi vivono la loro cittadinanza, sono protagonisti di azioni che migliorano luoghi, rapporti, stili di vita e così maturano in consapevolezza. Questo li farà diventare pienamente responsabili e attivi da adulti. Essere cittadini qui significa farsi carico, rimboc-

carsi le maniche e "sporcarsi le mani" in tanti ambiti: la legalità, la salvaguardia ambientale, il commercio equo e solidale, le migrazioni, l'impegno contro lo spreco, la non violenza, il consumo sostenibile, la diversabilità, la cooperazione internazionale 12 temi per 12 mesi per avere un piccolo affresco di tante belle imprese, progetti, attività, capitoli, vissuti dai nostri gruppi. Attivi si diventa quando ci spingono forti motivazioni e abbiamo maturato la piena consapevolezza di dover **lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato.**



**Elenco dei gruppi scout:** gruppo Pallanza 1 di Verbania, gruppo Aosta 2, il Clan "Il nomade" del gruppo Roma 8, l'Alta squadriglia del gruppo Agrigento 2, l'Agesci zona Napoli, Agesci Lombardia e Cascina Contina, l'Alta squadriglia del gruppo Matera 1, l'Alta squadriglia del gruppo Gibellina 1, il Clan del gruppo Roma 24, l'Agesci zona Novara, l'Alta squadriglia del gruppo Vibo Valentia 2, l'Alta squadriglia del gruppo Folignano 1, l'Alta squadriglia del gruppo Ala

1, il Reparto Blitzard del gruppo Genova 55, l'Alta squadriglia del gruppo S. Severo 2, l'Alta squadriglia del gruppo Terni 3, il Clan "La brezza" del gruppo Ravenna 2, l'Alta squadriglia del gruppo Feletto Umberto I, l'Alta squadriglia del Pescara 4, Agesci Sardegna Sinuariascout, l'Agesci settore Internazionale, regione Toscana, il gruppo Campobasso 4, l'Agesci settore Internazionale, regione Veneto, Agesci settore P.N.S.







**B**ellissime vi adoro tantissimo! Visto? La sorpresa l'ho fatta!  
TIGRI LE MEJO!!!  
*Giulia (Grillo festoso), Reparto Zorba - Roma 47.*

**C**iao a tutti sono una Guida del Nuoro 2 (Sardegna). Questa foto risale all'estate scorsa, il mitico campo estivo! Ero il Vice Capo della Sq. Cervi. La ragazza che tiene il guidone era il Capo che è passata in noviziato, Giulia. Questa foto l'ho voluta pubblicare perché non ci sono mai foto di Scout Sardi! ma non solo, anche per ricordare a Giulia che è stato un campo indimenticabile e che ci manca tantissimo. Un bacio. *Marta Migheli*



vuol dire che l'acqua è leggermente acida e dato che l'acqua è una risorsa molto importante per l'uomo vi chiediamo di fare più attenzione e salvaguardare l'ambiente. Questa avventura ci ha molto uniti e entusiasti speriamo che l'anno prossimo ci divertiremo come ci siamo divertiti quest'anno. Ciao ragazzi, buona caccia dalla Sq. PANTERE!

**C**iao Scout! sono Davide del Reparto Pegaso del gruppo Acerra 1... siamo in preparazione per il C.E. e tutti abbiamo tanta voglia di fare, le Squadriglie si preparano per nuove emozioni ed esperienze indimenticabili. Il campo sarà di 12 giorni e sono sicuro che io, Caposquadriglia, insieme a tutto il resto della Sq. riusciremo a superare tutto... grazie mille ciao *Davide*



**C**iao a tutti siamo la sq. pantere vi scriviamo per raccontarvi l'esperienza passata per poter prendere il Guidoncino Verde.

La nostra prima impresa è caratterizzata dalla catalogazione delle foglie delle piante presenti nell'area del Parco nazionale di S. Ruggiero. Come seconda impresa abbiamo analizzato l'acqua del fiume

che attraversa il nostro territorio: l'Ofanto. Utilizzando la cartina tornasole abbiamo notato che il ph dell'Ofanto è risultato 5,5 e ciò

**C**iao Avventura!!  
vi scrivo per salutare tutto il mio mitico reparto Pegaso che domani parte per il campo.... non vedo l'ora di condividere nuove e bellissime avventure con voi. Buona strada a tutti,  
*Francesca, Roma 100.*





Ciao Madda, volevo ringraziarti per tutto quello che sei riuscita a insegnarci in quest'anno... e tutte noi sappiamo che è stato molto faticoso, dato che eravamo tutte al primo anno a parte te! Ma sei riuscita comunque a insegnarci tante cose. Credo però che ti dovremmo anche delle scuse, in questo tempo trascorso insieme non ti abbiamo sempre reso le cose facili...



Comunque ci aspetta ancora il campo estivo, e sono sicura che anche questo sarà utile per aiutarci a crescere! Buon Sentiero

*Lucrezia, Torino 9*

P.S: care pantere non vi ho dimenticato! Un bacio a Iana, Carmen, Giorgina, Giorgia, Monica e a tutto il resto del mio Reparto!!

Sono ancora io, Mary, una guida del Gruppo Scout Napoli 3. Faccio parte della Sq. Api (in foto) e volevo ringraziare il capo, il vice, il terzo, anzi tutti perché sto vivendo davvero un anno stupendo! Sto vivendo avventure che mi danno emozioni indescrivibili... ora ci stiamo organizzando per il campo estivo e ci stiamo dando tutti un bel da fare... Volevo salutare il mio Reparto Aquile Reali e tutti gli scout che conosco! Baci Mary



Ciao! Siamo la Vcsq. Alessia delle Rondini e la rondinella Rosa. Vi scriviamo non solo per congratularci della vostra rivista, ma anche per ringraziare la nostra Csq. Lisa, di tutta la sua pazienza e calma.... Oh! Scusateci, non vi abbiamo detto di che gruppo facciamo parte: del Mattinata 1! Salutiamo tutti e un saluto grande ai Capi, a Chiara, ai Gabbiani e un sorriso al Mattinata 1



Chiudiamo con le Tigri del Roma 49. Nel numero 5 abbiamo pubblicato per errore solo il messaggio, senza foto, con i saluti di Alessandro a tutta la Squadriglia, e in particolare ad Andrea e Davide. Rimediamo e vi mostriamo le gloriose Tigri.

# Spazio EG



# L'ultima dei Caimani AUTODISCIPLINA



Franco Bianco

SCOUT - Anno XXXV - n. 23 - 1° ottobre 2009 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - euro 0,51  
Edito dall'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: Omnimedia, Via Lucrezia Romana, 58 - Ciampino (Roma) - tiratura di questo numero copie 62.000 - Finito di stampare nel settembre 2009



la rivista è stampata su carta riciclata

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

