

SCOUT

# Avventura

48 pagine!

in questo numero

- Specialità in azione
- Campo estivo regionale in Sicilia
- Le nostre barche: miniposter
- Il gergo del velista
- Dossier: i nuovi Media
- Inserto: Specialità di Squadriglia Nautica



- 3 *Parliamo di... Noncorsi*
- 4 *Sul lago, senza paura*
- 6 *Specialità in azione*
- 8 *Campo estivo Regionale Sicilia*
- 12 *Si può fare*
- 18 *A pesca con le nasse*
- 20 *Le nostre barche, miniposter*
- 22 *Dossier: I nuovi Media*
- 28 *Che te lo dico a fare?*
- 30 *Cucinare il pesce al campo*
- 32 *Il gergo del velista*
- 34 *Giocare (sicuri) in acqua*
- 36 *Grandi giochi sull'acqua*
- 38 *Spazio EG*
- 40 *L'ultima dei caimani*

## INSERTO

*Specialità di Squadriglia: Nautica*

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

**In redazione:** Martina Acazi, Mauro Bonomini, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Giorgio Infante, Francesco Tardolo, Damiano Marino, Dan Andrea Merigalli, Sara Meloni, Enrico Rocchetti, Isabella Somà, Simona Spadaro, Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: Mariavittoria Armeri, Giorgio Lusma, Emanuela Marras, Stefano Martiniello, Alberto Rizzi, Francesco Sisto, i capi della Base di Colico e i Collaboratori di **Avventura**.

**Disegni di:** Martina Acazi, Roberta Becchi, Chiara Beucci, Franca Bianca, Elisabetta Damini, Anna Demurtas, Pierre Joubert, Sara Palombo, Alberto Rizzi, Isacco Saccoman, Filippo Simioni, Simona Spadaro, Irene Vettori, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci

**Fotografie di:** Carmelo di Mauro, Dario Fontanesca, Giovanni Forzani, Paolo Vanzini Archivio Avventura, Archivio Specializzazioni, Archivio stock.xchng®

Copertina: disegno di Tommaso Pedullà

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/esploratoriguide](http://www.agesci.org/esploratoriguide)

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

## calendario scout 2013



Associazione Scout e Guide Italiane

**una storia scout...**

avventura      fede  
 partecipazione  
 responsabilità      fratellanza  
 natura      servizio      famiglia  
 competenza  
 coraggio      fedeltà  
 speranza

... per lasciare il mondo un po' migliore di come lo abbiamo trovato



**C**arissimi Avventurieri, visto il grande successo dei Noncorsi, la Redazione di **Avventura** ha deciso di mettere alla prova anche intere Squadriglie! Da oggi i Noncorsi di **Avventura** si dividono quindi in **due categorie**: quelli **individuali** destinati a singoli Esploratori e Guide, in cui misurandosi su specifiche capacità si può vincere l'ambitissima T-Shirt di **Avventura**, e quelli **collettivi**, in cui si metteranno in gara



competenze tecniche, realizzazioni e stile di vita di intere Squadriglie premiando le migliori con (in ordine decrescente di importanza):

- la stima e l'ammirazione da parte della Redazione;
- l'onore della pubblicazione esclusiva sulle nostre pagine;
- un premio concreto e utile gentilmente offerto da Fiordaliso.

La sfida è aperta dunque e, mentre attendiamo i risultati del noncorso (individuale) per la migliore vignetta sullo scautismo (i risultati sul prossimo numero), ecco a voi il primo

## Noncorso di pionieristica funzionale da campo.

Come "da campo" direte voi... in autunno? Beh, i campi estivi sono finiti da poco, e sicuramente vi sarete impegnati al massimo per trasformare quei prati e boschi in ospitali e comode dimore...

Ebbene, scegliete la costruzione che ritenete sia stata quella che ha donato la massima praticità e comodità alla vita quotidiana della vostra Squadriglia, quella che si è rivelata particolarmente utile e funzionale... Insomma, quella che va assolutamente rifatta l'anno prossimo.

Premieremo quella che dimostra un'idea interessante realizzata con competenza tecnica e dimostratasi realmente efficace. Le regole per partecipare sono molto semplici.

Raccogliere una **documentazione** accurata della costruzione in concorso: progetti, foto del montaggio, del risultato e dell'uso;

Scrivere una **descrizione sintetica dell'idea** e delle motivazioni per cui la si ritiene vincente:

Aggiungere una **foto della Squadriglia** (attuale) il nome della Squadriglia, del Reparto e del Gruppo.

Inviare tutto il materiale entro il 30 novembre all'indirizzo: [scout.avventura@agesci.it](mailto:scout.avventura@agesci.it)

### Un paio di note:

*In casi come questo, in cui il Noncorso riguarda qualcosa che è stato realizzato nel passato, non è strettamente obbligatorio che ci siano foto di tutte le fasi richieste al punto 1), ma è necessario che la giuria capisca perfettamente quello che sta valutando.*

*È probabile che la Sq. al campo - che ha il vero merito di quel progetto - fosse differente da quella attuale: il Caposq. potrebbe essere in Noviziato, ci saranno i nuovi arrivi dal Branco/Cerchio... Non è un problema: i meriti di una Squadriglia sono eredità dei successori e ne costruiscono la storia e l'onore. Vorrà dire che anche voi vi impegnerete a lasciare qualcosa di cui essere ugualmente orgogliosi alla Squadriglia che vi succederà il prossimo anno.*

## Un euro per una sede

La sede è un bene prezioso, custodisce le tradizioni del Gruppo, ne racconta la storia, educa al rispetto del bene comune.

**In Emilia, alcuni Gruppi sono rimasti senza sede a seguito del terremoto dello scorso mese di maggio. Serve un'azione da fratelli scout!**

Vogliamo ridare a questi Gruppi una sede: sarà una tensostruttura dotata di pavimento, riscaldamento e magazzino.

Chiediamo a tutte le unità, i Gruppi, le Zone, le Regioni, di sentirsi coinvolti in questa operazione da fratelli scout.

Siamo in oltre 175.000: se ognuno di noi versasse anche **un solo euro**, rinunciando a un caffè, un gelato, un giornale, potremmo raccogliere le somme necessarie.

E poi ci sono le attività di autofinanziamento, Siamo all'inizio dell'anno e l'entusiasmo e le idee non mancano.

Siamo certi che raccoglierete la sfida, e vi ringraziamo fin da ora per tutto quello che farete!

I fondi raccolti vanno versati sul conto:

**AGESCI Associazione Guide E Scouts Cattolici Italiani**  
Causale: Un euro per una sede - indicazione del Gruppo che versa

Cod. IBAN : IT15 1 05696 03227 000003165X85  
Cod. BIC : POSOIT22



# SUL LAGO, SENZA PAURA

**D**oveva essere un'uscita speciale quella a Colico, alla base Kelly. La sera al fuoco Alberto, il guardiano della base - così si era presentato - ci aveva spiegato che quello non era un posto qualunque: "Qui molti anni fa, ai tempi dei vostri nonni, dei ragazzi come voi, forse con qualche anno in più, sfidarono il governo del tempo. Erano gli anni del fascismo, che aveva imposto lo scioglimento di tutti i Reparti scout, e questi ragazzi decisero di continuare in modo clandestino le loro attività".

Quella sera attorno al fuoco ci aveva raccontato le affascinanti avventure delle **Aquile Randagie**.

"Questa base è stata importante per lo Scautismo italiano anche perché qui, quando alla fine della guerra furono riprese le attività dell'ASCI (associazione scout cattolici italiani) e dell'AGI (associazione guide italiane) furono organizzati i primi **Campi Scuola** in cui venivano formati i Capi che avrebbero poi dato vita a tanti gruppi che oggi formano l'AGESCI". "Anch'io - rivelava Caterina - ho fatto qui il mio primo Campo di formazione!".

"Fu proprio qui che **Andrea**, don Andrea, e suo fratello **Vittorio** scrissero alcuni canti della nostra tradizione scout, come *Le Vecchie Leggende*, il canto con cui abbiamo concluso il bivacco".

La mattina dopo colazione siamo scesi al lago. lì sulla spiaggia abbiamo trovato - ma che bravi i nostri Capi a farci queste sorprese - le **canoe pronte** per una nuova avventura.

La Sq. Falchi, che l'anno prima aveva conquistato la Specialità di Nautica, ci ha aiutato nel prendere confidenza con giubbotti salvagente, pagale, canoe e voga. In poco tempo eravamo tutti in acqua pronti a cimentarci nel difficile tentativo di governare le nostre canoe (senza un po' di competenza si continua a girare su se stessi e sembra impossibile farle andare dritte!).

Alla fine ce l'abbiamo fatta e ci siamo diretti verso **Piona**.

All'improvviso è sbucata un'altra canoa, era **don Gigi** che ci stava venendo incontro. Ci siamo radunati attorno a lui e lì don Gigi ha incominciato a raccontare.

"Mi sono accorto che il lago, quello di Galilea, era un luogo familiare per Gesù. Anzi vi lancio una sfida: vediamo chi si ricorda qualche episodio dei Vangeli ambientato sul lago?"

"E adesso? Che gli raccontiamo?" Per fortuna Carlotta ci ha tirato fuori dall'impaccio. "Mi sembra che l'abbiamo sentito l'altra domenica, Gesù si è fatto prestare una barca per salirci sopra e parlare alla gente che rischiava di schiacciarlo. Dove erano,

in quel posto ... come si chiama?"

"Era a Cafarnaò, una città sul lago, vicino a Nazareth. Lì Gesù ha trovato i suoi primi amici, ha formato la sua Squadriglia. I primi erano dei pescatori, gente di lago. E anche se il Vangelo dice che subito hanno abbandonato le loro barche per seguirlo, non deve essere proprio andata del tutto così, perché poi per



un po' di tempo hanno continuato a stare da quelle parti e più di una volta Gesù si è fatto portare da loro in barca da una parte all'altra

del lago”.

“Ah sì – questa volta era Marcello ad essere illuminato- mi ricordo che una volta li ha sorpresi una tempesta e Gesù ha comandato al vento perché pensavano proprio di non farcela”

“Bravo Marcello! – intervenne don Gigi- Quello che è successo quella volta deve aver colpito parecchio quelli che stavano con Gesù. Se lo sono ricordati per tutta la vita. Loro che avevano passato la vita sulle barche, tutte le notti fuori a pescare, loro presi dalla paura si erano dovuti far salvare da quel Gesù, che veniva da Nazareth, uno che in barca da solo non c’era mai andato.

E dopo quella volta, quante volte si erano sentiti impauriti, proprio come quando sulla barca scoppia un temporale, la barca diventa ingovernabile e la tempesta ti fa paura. E quante volte avevano gridato impauriti: non ti importa nulla di noi? In quei momenti si ricordavano di quella volta e capivano che con loro sulla barca c’era Qualcuno che poteva salvarli, che non li avrebbe fatti andare a fondo”.



“Sì ma adesso mica c’è Gesù che comanda al vento – intervenne Claudio, lo scettico del gruppo, quello che non perdeva occasione per ribadire che lui non ci credeva – mica che c’è Gesù che fa smettere i terremoti!”

“Sì è vero! Questo lo sapevano anche Pietro e gli altri: loro non credevano in un Dio che è come un mago che aggiusta le cose e le mette a posto, magari che le fa andare esattamente

come vorremmo noi. Come quando gli chiedete che faccia andare bene una verifica a scuola per la quale sapete di non aver studiato abbastanza. Loro credevano e ci hanno raccontato di Gesù che è il Signore che non ci lascia soli, mai. Loro hanno conosciuto quel Gesù che ci insegna e ci dà il coraggio di continuare a sfidare la tempesta. So che ieri sera Alberto vi ha parlato delle Aquile Randagie che in mezzo ad una tempesta hanno trovato il coraggio resistere alla corrente per far andare la loro canoa dove volevano loro e non dove gli altri volevano che andasse. Io da loro ho imparato la voglia di essere libero e di rimanere libero. Libero come Gesù che non si è mai lasciato condizionare da nessuno, neanche dalla paura di morire e che è andato avanti per la strada che aveva imparato dal Padre, la strada di quella vita bella in cui Pietro e gli altri lo hanno seguito e che ci hanno raccontato perché anche noi la seguissimo...”

Si era fatto tardi, bisognava tornare per preparare il pranzo. Tornati a riva trovammo Luigi, il rover che stava con noi, che aveva già preparato il fuoco. “Anche questo mi ricorda qualcosa di Gesù e del lago” commentò Gaia.

Nel pomeriggio alla Messa don Gigi ha letto il Vangelo della tempesta sedata, poi ci ha detto: “Beh io oggi ho già parlato abbastanza, sentiamo se qualcuno di voi ha qualcosa da dire!”

Per fortuna che dovevamo prendere il treno, se non mi sa che non avremmo mai finito quella Messa.



*Il brano della tempesta sedata si trova in Marco 4,35-41. Gesù che aspetta i discepoli in riva la lago davanti al fuoco si trova in Giovanni 21,1-14. Ma ci sono anche tanti altri episodi ambientati al lago, questi... cercateli voi!*

# SPECIALITÀ IN AZIONE

## Una tranquilla uscita di Squadriglia

**C**apita a volte di passare una vita intera alla ricerca del senso di alcune cose e non riuscire a cavarne un ragno dal buco, mentre altre volte scopri per caso delle grandi verità che non stavi nemmeno cercando, ma che in pochi istanti illuminano il tuo cammino come fari nella notte. Ironia della sorte!

Questo è quello che è capitato a me... a proposito mi presento, **mi chiamo Antonio**, per gli amici **Nino**. La storia che vi sto per raccontare ha dell'incredibile e la cosa più incredibile di tutte è che sono io il protagonista! Chi l'avrebbe mai detto che avrei potuto rivelarmi così utile?! Ma cominciamo dall'inizio...

Non molto tempo fa ero il **mitico** (e lo dico senza modestia, ero proprio mitico!) Caposquadriglia dei Gabbiani, un gruppetto di ragazzini poco avvezzi all'obbedienza e iscritti al partito, da loro fondato ma con molti iscritti, del MSMR (Minimo Sforzo Massima Resa) detto in altri termini: **di lavorare non volevamo proprio saperne**. Avevamo una

bella caratteristica però: quando c'era da organizzare uscite o lanciarsi in nuove avventure, magicamente la sindrome del bradipo scompariva cedendo il posto a **grande entusiasmo**.

In una di queste occasioni ci imbarcammo per la prima uscita di Squadriglia dell'anno: io amavo indossare la mia uniforme piena di specialità, ne avevo veramente tantissime, i miei Capi erano molto orgogliosi di me perché dicevano che sarei diventato un buon cittadino, che mi sarei reso utile, che avrei contribuito a rendere il mondo migliore ecc. ecc.

Sicuramente tutte cose giuste, poi se c'era una cosa che avevo capito molto bene con l'esperienza era: **mai contraddire i Capi!** Diciamoci la verità: questa storia dell'**Estote Parati** e del mondo che migliora grazie a me e alle mie competenze non è che proprio l'avevo metabolizzata... più che a salvare l'universo, miravo a conquistarlo... in particolar modo quello **femminile...** e grazie al fascino della mia uniforme ricca di distintivi devo ammettere di aver sempre riscosso un discreto successo.

In realtà (e mi pesa molto dirlo) dovetti constatare a mie spese che **i capi avevano un po' ragione**, anzi ne avevano da vendere. Infatti in quella giornata memorabile accadde ciò che non avevamo previsto.

Non molto distante dal luogo in cui ci accampammo era presente un piccolo **villaggio di pescatori**. I bambini del villaggio fin da piccoli erano abituati a pescare; per loro la pesca



USCITA?  
AVVENTURA?



rappresentava un'arte sopraffina, oltre che un divertimento e una tradizione che si tramandava da secoli. Proposi ai miei Squadriglieri di avvicinarci per chiedere loro di darci qualche dritta e magari - perché no? - farci offrire un po' di pesce da cucinare alla brace.

Stavo già pregustando nella mia mente il nostro pranzetto succulento, già proiettato verso la siesta pomeridiana, quando il mio allegro progettino venne interrotto da **grida di aiuto** via via sempre più forti che ci atterrirono per un momento. Ci guardammo intorno ma non si intravedeva anima viva, le urla intanto continuavano. A un tratto fummo attratti da una scogliera un po' distante da noi e ci dirigemmo istintivamente proprio là. In effetti ai piedi della scogliera, a una decina di metri, c'era un ragazzo, l'emittente delle urla. Gli chiesi: «Ehi, cosa ti è successo?» E lui: «Stavo risalendo la scogliera con i miei pesci appena pescati, quando sono caduto e ho preso una storta, non riesco più a camminare, per favore aiutami!»

Io? Aiutarlo? - Pensai - Non sono mica un supereroe, volevo solo fare un tranquilla uscita con la mia Squadriglia! Invece inaspettatamente risposi: «Sì, certo stai tranquillo, ora ti tiriamo su noi!».

In un attimo mi tornarono alla mente tutti quei discorsi che io nemmeno pensavo di aver ascoltato: le parole di Don Nicola sulla **parabola dei talenti**, sul mettere a frutto le proprie capacità per ottenerne altre molto più grandi; le parole dei miei capi sull'importanza di essere competenti per essere utili agli altri e a noi stessi.

In effetti non avevo previsto di rispondere così a quel ragazzo, che mi disse di chiamarsi Andrea, eppure lo feci istintivamente: sen-

za riflettere sapevo dentro di me che avrei potuto aiutarlo. Sì, aiutarlo, ma come? Non c'era troppo tempo per riflettere,



B.-P. diceva: "Più contempi un pericolo, meno ti piacerà.

Affrontalo con decisione e ti accorgerai che non è poi così brutto come sembra".

E così fu...

Rapidamente tirammo fuori dagli zaini le corde che portavamo sempre con noi; pensammo di unirle con il nodo inglese doppio per formarne una unica, a questo punto misi a frutto il mio Brevetto di pioniere e realizzai una sedia con il nodo di bolina doppio.

Lanciai la corda al ragazzo, che se la pose intorno alla vita, e lo tirammo su in pochi istanti. Ma non era finita qui: Andrea non era in grado di camminare per via della caduta. Utilizzammo così i nostri fazzolettoni e dei rami per immobilizzare l'arto ferito e con i nostri cinturoni costruimmo una barella trasportandolo al suo villaggio sano e salvo.

Inutile dire che sia lui che la sua famiglia ci ringraziarono moltissimo ma, in quel momento, ciò che mi rendeva veramente felice era il fatto di **aver messo in pratica qualcosa che veramente sapevo fare**, di aver condotto la mia Squadriglia a cavarsela con poco, a chi non piacerebbe provare una sensazione simile?

Tornato a casa, ripensando a tutta questa storia, ho capito che avere una Specialità o un Brevetto significa avere una **responsabilità** nei confronti degli altri ma anche realizzare tante cose buone. E ho deciso che lavoro voglio fare da grande!

GNAM  
GNAM



STAI TRANQUILLO  
AMICO! TI AIUTO  
IO!



# CAMPO ESTIVO REGIONALE "Se puoi sognarlo puoi farlo" SICILIA 2012

## LEZIONI DI STILE

Quattro pagine non saranno sufficienti a raccontare i tanti sogni realizzati in Sicilia tra la fine di Luglio e l'inizio di Agosto 2012. La Redazione di Avventura era presente e con le foto e gli articoli che seguono il nostro Picchio Volenteroso cercherà di farvi respirare per quanto possibile il clima di questo grande evento.

Non voglio rubare preziosi centimetri al resoconto, ma ci tengo a raccontare almeno una cosa che, da ospite osservatore, mi ha colpito al CER siciliano.

Ebbene, finalmente ho visto **Guide ed Esploratori con un alto senso dello Stile**. Ho visto Capisquadriglia che davvero **guidavano la loro Squadriglia**, e alle loro spalle Squadriglie ordinate e pronte all'azione alle sue parole. Ho fotografato Guidoni che non erano semplici bandierine su un alpenstock ma **i simboli di cui andare fieri**.

Ho sentito urlì (o gridi) di Squadriglia in cui si sentiva tutto l'**orgoglio di essere lì** e ho ascoltato Squadriglie **cantare la gioia** di essere insieme a tanti fratelli.



Ho visto ragazze e ragazzi **corretti, leali, sorridenti e attivi** anche quando le difficoltà si facevano sentire davvero.

Ci tengo a scriverlo qui, perché era un po' di tempo che non riuscivamo a stupirci per un così buon livello di Stile scout convinto e diffuso. Da Bisacquino riportiamo a casa davvero una bella sensazione, un ottimo esempio da imitare. Complimenti ragazzi!

*Paolo Vanzini*

## SE DA UN CUSCINO EMERGESSE... UN VELIERO

L'alba del **15 Luglio 1986** fu un'alba speciale per le Guide e gli Esploratori siciliani: era l'alba del giorno che avrebbe visto realizzare il **1° Campo Regionale**.

Sono passati ventisei anni; le Guide e gli Esploratori siciliani del 2012 non erano nemmeno nati nel 1986, ma adesso è giunto il loro momento.

Rispetto a quel tempo sono quasi il doppio e sono quasi tutti presenti in questo sogno che si concretizza.

Sono cambiati gli zaini, le tende, le azzurre camicie dell'uniforme, gli scarponcini, le gonne delle Guide, è cambiato tanto, ma non tutto, loro gli E/G son sempre quelli.





Non chiedono altro che di **vivere l'Avventura pienamente**, a fondo, con competenza e non con paura, ma con il rispetto dell'ambiente e dell'attività che si vive.

Come quelli del 1986, sognano velieri e magiche isole, ardono dalla voglia di andar per boschi, esplorare, costruire rifugi, di possedere l'arte della tessitura e di saper lavorare il cuoio o di cucinare come **David Crockett**.

Le Guide e gli Esploratori del 2012 vorrebbero che qualcuno, con passione ed entusiasmo, insegnasse loro a leggere una mappa, a costruire un ponte, a medicare una ferita nel momento dell'emergenza, a lavorare pelli, legno e carta, a individuare Cassiopea o Andromeda o Pégaso o l'Orsa Minore o l'Orsa Maggiore e magari che qualcuno oltre che a saperle individuare, raccontasse loro l'ammaliante **mitologia** di queste costellazioni.

Mitologia come sogno, sogno come realtà!

Da un cuscino, grazie al coraggio (o alla follia) di alcuni, il 26 Luglio del 2012 emerge a Bisacchino un **veliero** recante le storie di migliaia di Guide ed



DARIO FONTANESCA

Esploratori siciliani, tutte diverse, tutte speciali, tutte da custodire.

Ed è un crogiolo di colori, di odori, di dialetti, di espressioni, questa terra, questa Sicilia che è madre di giovani di belle speranze che tenacemente sanno tener duro anche quando perfino un santo perderebbe la pazienza.

Era l'alba del 15 Luglio 1986, un Esploratore saliva pensieroso e timoroso su un autobus che lo avrebbe portato sui **Nebrodi** per vivere il primo Campo regionale in Sicilia.

Non sapeva quella pulce di appena 12 anni, che nulla o quasi sapeva fare, che nulla sapeva dei talenti che possedeva, che un giorno avrebbe scritto e raccontato del secondo Campo regionale della sua terra.

Davvero, a volte, **"Se puoi sognarlo, puoi farlo"**.

*Dario Fontanesca*



PAOLO VANZINI

## La struttura del Campo

Il Campo Regionale Sicilia ha visto la presenza di ben **cinque sottocampi**: Andromeda, Cassiopea, Orsa Maggiore, Orsa Minore, Pegasus.

Ogni sottocampo ha accolto circa **35 Reparti** offrendo ai siculi E/G nei diversi giorni, diversi eventi definiti attività modulari.

**Tempi molto serrati** per gli E/G che concludono le attività hanno dovuto correre a "far la spesa" presso il Market di Campo e a momenti serali sia di Reparto che di Sottocampo.

### ABILITÀ MANUALE

Pioneristica - Pietra  
Modellismo - Cuoio - Rifugi  
Mosaico - Cartapesta - Ponti  
Legno - Vela - Canoa

### COMUNICAZIONE

Radio Scout - Video - Antenne  
Segnalazione - Giornalismo  
Web - Grafica e Disegno  
Fotografia - Telegrafo

### ESPRESSIONE

Regia - Recitazione - Mimo - Canto - Giochi  
Danza - Musica - Marionette  
Costumi/Trucco - Pittura

### IL MONDO IN TENDA

Cucina Internazionale - Danze etniche  
Collane e braccialetti - Bracciali e treccine  
Maschere etniche - Moleskine -  
Acchiappasogni - Decorazione piatti - Joti  
Internet - Strumenti musicali - Pigotte  
Bolas - Sculture palloncini

### OSSERVAZIONE E ORIENTAMENTO

Topografia - Meteorologia -  
Fauna - Fauna volatile -  
Flora - Geologia  
Astronomia

### SVILUPPO SOSTENIBILE

Riciclo bottiglie per tende - Riciclo bottiglie per salvadanaio - Riciclo camere d'aria  
Rispetta l'ambiente - Porcellino salvadanaio  
Riutilizzo vecchi jeans - Facciamo il pane e i biscotti - Facciamo il sapone - Giochi di consapevolezza.

## Dietro le quinte

Un evento per seimila persona non crea scenari comuni: crea un oceano azzurro di camicie in movimento; genera polvere che si alzerà per tutto il periodo per il transito di mezzi dalle dimensioni più disparate; provoca cambiamenti in un ecosistema che mai aveva visto prima di tale situazione variazioni così importanti; crea "cambiamento dello stile di vita" della gente che vive da sempre il territorio ospitante; blocca gli ingressi ai sentieri per giorni; fa alzare elicotteri per il controllo, mattina e pomeriggio, di tutta la zona.

Sono stati necessari un impegno e uno sforzo da parte di **numerosi Enti**: dal Corpo Forestale dello Stato alla Guardia di Finanza, da tutti i livelli di Protezione Civile ai Carabinieri, alla Polizia Municipale e chissà quanti ne scordiamo (e per questo chiediamo scusa).

Decine di mezzi commerciali per il rifornimento al mercato del campo, la Croce Rossa Italiana, tutti i Capi del MASCI e tutti i mezzi che, per necessità logistica, hanno dovuto percorrere chilometri e chilometri per assicurare la buona riuscita del campo.

Ma a guidare questi mezzi, a trasportare materiale, prodotti alimentari, acqua e quant'altro, c'erano uomini e donne, ragazzi e ragazze che nemmeno per un attimo si son risparmiati.

Da chi ha lavorato in segreteria a chi ha allacciato tubature idriche a chi ha messo a regime i quadri elettrici, a chi ha scavato, ricoperto e scavato di nuovo, costruito, elevato, pulito, riordinato, cucinato, sorridendo, quasi sempre.

Li hanno definiti, insieme con i Maestri delle Tecniche, **Supporters**. Noi ci permettiamo di scrivere che sono andati **ben oltre il loro compito**, che siano stati, Capi, R/S, Supporters tutti, la spina dorsale di un evento semplicemente pazzesco.

## Le attività libere

Nei momenti di non impegno nelle attività modulari le Guide e gli Esploratori (ma possiamo dichiarare che non sono stati i soli...) hanno



DARIO FONTANESCA

PAOLO VANZINI

goduto della possibilità di vivere momenti molto particolari: dalla possibilità di imparare tecniche di preghiera con "Avventura nello Spirito", alle varie attività fisiche di free climbing, ice climbing, flying fox o water walking ball ed altro ancora in "Abilità fisica".

Interazione e connessione con il resto del mondo tramite l'uso di Internet e una stazione radio installata al campo grazie a "Movie e Network Space", oppure un interessantissimo viaggio nello Scouting siciliano attraverso le testimonianze di Capi storici dell'AGI, ASCI, AGESCI, CNGEI.



## La Sicilia vestita d'azzurro: Il sogno diventa realtà!

"Esploratori e Guide della Sicilia fatevi sentire: se puoi sognarlo... puoi farlo!"  
Mi volto: dietro di me altre seimila camicie azzurre. Guidoni alti puntano il cielo, occhi pieni di gioia, speranza, emozione e incredulità. Non ci credo, il sogno è diventato realtà.  
"Da tutta la Sicilia dai monti e dalla costa l'abbiamo data noi adesso la risposta con questo fazzoletto intriso di sapori noi figli di quest'isola.. Stracarica di odori!"

Non ho guardato se qualcosa andava bene o male, può capitare che qualcosa non vada secondo i piani, eravamo in seimila. Ero lì a sorridere insieme ad altri ragazzi che come me condividono questo stile di vita, ero lì a dare la mano a volti mai visti, non c'era differenza di fazzolettoni né di città, eravamo un'unica grande famiglia!

*Mariavittoria Armeri, Reparto Pegaso, Rosolini 2 (SR)*

## Le cerimonie e il ricordo delle vittime di mafia

Momenti al passo con i tempi, quelli delle **cerimonie di apertura e chiusura** del 2° Campo Regionale Sicilia: su un imponente palco con torri faro capaci di illuminare a giorno un prato ricoperto da seimila ragazzi, si sono esibiti complessi musicali, artisti di strada, attori e cantastorie. Presenti l'Incaricata Nazionale alla Branca E/G **Roberta Vincini**, il Capo Redattore di Avventura **Paolo Vanzini**, la Capo Guida **Rosanna Birollo** e il Presidente del Comitato Nazionale **Matteo Spanò**, scatenatissimo ballerino fra decine di Guide, Capi ed Esploratori. Ma siamo in Sicilia e certi eventi non possono e non devono essere dimenticati.

Va registrato come questo caleidoscopico, meraviglioso, movimentatissimo arcobaleno di gioventù non ha temuto di **gridare a squarciagola** il suo no ad ogni forma di illegalità.

L'apertura ufficiale ha infatti consegnato un altro inestimabile ricordo delle figure di **Giovanni Falcone** e **Paolo Borsellino**, così come di **Don Pino Puglisi**, tutte vittime di mafia, tutti vittime in fondo della ferocia di fratelli della stessa terra.

La cerimonia di chiusura invece ha offerto partecipazioni straordinarie di importanti figure come **Don Luigi Ciotti** e dei coniugi **Agostino** ai quali la mafia ammazzò il figlio, poliziotto, e la nuora in attesa di un bambino.

*Dario Fontanesca*



DARIO FONTANESCA



ROSANNA BIROLLO E  
MATTEO SPANÒ

DARIO FONTANESCA





## LA CANOA INDIANA IN VETRORESINA



**C**apita tutti i giorni di incontrare Squadriglie che come impresa vorrebbero realizzare una canoa, ma ahimè, spesso le prime difficoltà la fanno ritenere una cosa irrealizzabile.

Non è così, da anni nella base di Colico si tiene un campo di Competenza proprio sulla costruzione delle canoe in vetroresina dimostrando che questa attività è alla portata di tutti.

Non riusciremo a spiegare qui tutte le fasi di costruzione, perché sono abbastanza lunghe e laboriose. Vi daremo semplicemente una serie di istruzioni per orientare una possibile Impresa che - questo ci preme comunicarvi - Si può fare!

La difficoltà maggiore è procurarsi uno stampo. Ci sono aziende che producono canoe che a scadenze regolari devono cambiare la loro attrezzatura perché obsoleta. Contattando queste realtà non è escluso che si possa rimediare uno stampo in buono stato ed a poco prezzo.

Altrimenti chiedete nella vostra Zona, non avete idea di quanti gruppi, magari in una soffitta nascosta custodiscono uno stampo per canoe e sono disponibili a prestarvelo. E una volta procurato lo stampo il più è fatto.

Lo stampo non è che un guscio vuoto che si divide in due parti, una per fiancata.

Per una canoa di circa 4,6 metri, occorrono i materiali seguenti:

| TIPO   | QUANTITÀ                                   |
|--|--|
| Lana di vetro: MAT 450                                     | 1,20 X 12 m (14,4 m <sup>2</sup> - 5,4 kg) |
| Stuoia da 300 gr   | 1,20 X 8 m (9,6 m <sup>2</sup> - 2,4 kg)   |
| Resina   | 18 kg                                      |
| Gelcoat (vernice a base di resina per verniciare la canoa) | 5 kg                                       |
| Catalizzatore  | 0,5 ÷ 0,6 litri                            |
| Acetone (per la pulizia degli attrezzi)                    | 15 litri                                   |
| Cera per resina  | 100 g                                      |

**Inoltre, servono:**

- iuta o indumenti da lavoro con maniche e pantaloni lunghi (vestiti vecchi: li butterete!)
- occhiali chiusi lateralmente
- guanti di gomma pesante (per acidi) possibilmente in nitrile
- guanti da lavoro (per la carteggiatura)
- mascherine (ideali quelle codice PA che bloccano i vapori dei solventi)
- vernice da ferro nera
- stucco da ferro

- pennelli di media grandezza
- 4 secchi da litro con misuratore
- misurini per catalizzatore (un paio)
- rullo frangibolle in ferro (con zigrinatura)
- carta gommata
- stracci di cotone
- trapano, forbici, metro, lame da ferro per seghetti
- tela abrasiva a grana grossa
- cunei, viti e dadi

Costruire una canoa è un lavoro all'altezza di ogni Squadriglia. Richiede 6 o 7 persone e si può completare in un paio di fine settimana.

Si lavora con **sostanze tossiche e pericolose**, e quindi è fondamentale **maneggiarle correttamente**. La prima volta è bene trovare un Maestro di Specialità che abbia già eseguito questo lavoro: vi aiuterà a non sprecare materiale, anche perché è piuttosto costoso (verificate prima i costi e le vostre capacità di autofinanziamento).

### ALCUNE REGOLE FONDAMENTALI

Lavorare **all'aria aperta** (la cosa migliore è una tettoia aperta sui lati) **usando sempre le protezioni** (indumenti, guanti, mascherine).

Il clima deve essere **temperato e non umido**. Occorre una temperatura superiore ai 15°C.

**Proteggere il terreno** con un telo di plastica ricoperto di cartone, per assorbire le gocce di resina che cadono.

### FASI DI REALIZZAZIONE

#### Pulizia e preparazione dell'attrezzatura.

È meglio avere tutto il materiale pronto all'uso: ci sono fasi in cui non è possibile perdere tempo a ripulire o sistemare attrezzi e materiali! MAT e stuoia vanno tagliati in strisce da 25 ÷ 30 cm di larghezza che possono essere preparate prima.



TAGLIO MAT



TAGLIO STUOIA

#### Preparazione dello stampo.

Eliminati tutti i residui di lavorazioni precedenti va pulito con stracci imbevuti di acetone e asciugato



bene. Poi si passa la cera su tutta la superficie utilizzando stracci (tenendoli separati da quelli dell'acetone) lucidando bene. Il gelcoat va mescolato con l'1 - 2% di catalizzatore. Serve per applicare sullo stampo i colori e le decorazioni che rimarranno sull'esterno della canoa. Eventuali scritte vanno quindi realizzate in negativo. Quando il gelcoat è perfettamente asciutto si passa alla fase successiva.



#### Realizzazione di una fiancata.

È la fase più delicata, perché, una volta iniziata, la costruzione della singola fiancata deve essere portata completamente a termine. L'operazione consiste nel foderare lo stampo con le strisce di MAT, poi impregnarle bene con la resina, mescolata al 2% col catalizzatore, tamponando abbondantemente la lana di vetro col pennello. È importante eliminare le bolle aiutandosi con il frangibolle. Infine si fodera nuovamente lo stampo con le strisce di stuoia, posandola sulla resina ancora bagnata ed eliminando ancora per bene le bolle.

Nelle zone che devono essere più resistenti si possono sovrapporre due strati.



#### Preparazione delle parti da unire.

Tutto l'avanzo del materiale e della resina deve essere eliminato ritagliandolo con le lame da ferro e rifinando con carta vetrata e spatola. Occorre grande precisione per non asportare materiale in eccesso e non rovinare lo stampo.



**Unione dello stampo.**  
Una volta che le due fiancate sono pronte, lo stampo va chiuso con i bulloni.



**Saldatura delle fiancate.**  
Con lo stesso sistema: MAT + resina + stuoia, si lavora sulla linea di saldatura delle fiancate fino a chiuderla completamente. Le punte possono essere rinforzate con un doppio strato.



**Estrazione della canoa e pulizia dello stampo.**  
Dopo aver tolto i bulloni, con l'aiuto di cunei e biette lo stampo può essere aperto estraendo la canoa.



**Finitura.**  
Una volta estratta, la nostra canoa ha bordi molto frastagliati. Vanno ripuliti e carteggiati affinché non graffino durante l'uso. Eventuali imperfezioni sullo scafo possono essere sistemate con stucco da metalli. Si procede poi con la realizzazione di maniglie per il trasporto, due fori in alto sulle punte per lo scolo dell'acqua e infine l'inserimento nelle punte dei palloni galleggianti, per rendere più sicura la nostra canoa, ormai pronta per il varo.



# A PESCA CON LE NASSE

Vogliamo parlarvi di un oggetto che probabilmente non avete mai visto o al massimo lo conosce chi tra voi è decisamente esperto di pesca. Parliamo della **nassa**, un attrezzo per la pesca molto **molto antico**, realizzato con materiali naturali e semplici. La nassa non è nient'altro che una "trappola" costruita a **forma di campana**. Nella parte in basso vi è un imbuto, con un piccolo foro che permette alla preda di entrare, ma non di uscire, rimanendo così intrappolata. Vi proporremo le modalità per costruirne una, per sperimentare questo tipico e particolare strumento.

Si inizia procurandosi il giunco; ma... **cos'è il giunco?**



Giunco comune (*Juncus effusus*), è una pianta perenne alta fino a 120 cm, con rizoma strisciante e fusti eretti, cilindrici, verdi e lucidi, che formano fitti cesti. Ogni fusto è ripieno di un midollo spugnoso, bianco che spesso tende a scomparire alla fine della stagione. Le foglie, ridotte a brevi guaine brune, avvolgono la base del fusto, dando l'impressione che la pianta ne sia priva.

Questa specie fiorisce **da maggio a settembre**. Il giunco è diffuso in tutta Italia ed è molto frequente nelle paludi, nei prati umidi, ai margini di fossi anche piccoli, su terreni ricchi di sostanze nutritive. Il nome del genere deriva **dal latino jungere**= legare, con chiaro riferimento all'uso che da sempre è stato fatto con i fusti flessibili ed abbastanza tenaci di questa pianta. Nei paesi del centro e nord Europa in passato si utilizzava il midollo contenuto nei fusti per fare lo stoppino delle candele.

**Dove si trova?**

Il giunco predilige terreni acidi e bagnati, infatti l'ambiente tipico sono i laghi, fiumi,



paludi ecc. Questa pianta ama essere esposta in zona ricche di sole e necessita anche di qualche ora di sole diretto. Resiste molto bene anche a temperature fredde quindi può essere coltivata all'esterno tutto l'anno.

Il giunco preferisce un terreno molto bagnato, pesante e un po' acido mescolato a torba e sabbia.

**Come e quando raccoglierlo?**

Va raccolto fresco la mattina presto in luna crescente, tirando la sua estremità. Deve essere poi messo a seccare al sole di luglio o agosto.

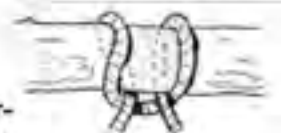
**Come trattarlo per poterlo utilizzare per realizzare le nasse?**

Bisogna metterlo al sole prima del suo intreccio; successivamente deve essere immerso in acqua una notte prima della lavorazione. In questo modo acquisirà l'opportuna **flessibilità, morbidezza e plasticità**, resisterà alla rottura e, asciugandosi intrecciato, risulterà resistente e forte.

Preparata la materia prima, dobbiamo munirci di filo di nylon e iniziare la vera e propria **costruzione**.

I nodi che useremo sono:

- il nodo **parlato**;
- il nodo **bocca di lupo**;
- il nodo **piano**.



Incominciamo con il **coperchio**. Facciamo un cerchio, lo chiudiamo con un nodo piano e via via iniziamo con nodi boc-



LUCASBOSH

ca di lupo a realizzare una rete concentrica di spago.

Poi passiamo al **corpo della nassa**. Realizziamo il cerchio di base a cui, uno dopo l'altro, leghiamo i giunchi con nodi a bocca di lupo in modo che risultino perpendicolari rispetto al cerchio di base. I giunchi risulteranno uno vicino all'altro legati alla base, quasi a sembrare un pettine circolare.

Fatto questo cominciamo a comporre la **bombatura** della nassa. Legando un giunco (o un sottile ramo d'olivo) partendo dall'anello in modo da ottenere una forma elicoidale. Proseguendo a spirale lungo l'altezza della nostra nassa e legando a questa spirale via via i giunchi che partivano perpendicolari alla base, conferiremo rotondità e rigidità alla nostra struttura. Otterremo in questo modo una "rete" ordinata formata dai giunchi che partono dalla base. Questa rete otterrà forma e opportuna rigidità dalla spirale che percorre l'altezza della nassa, a cui è legata con il nodo parlato.

Arrivati alla fine chiudiamo in alto con un



cerchio della dimensione del coperchio già realizzato.

Infine realizziamo l'**imbuto**, sempre con la tecnica iniziale del pettine, ma con un diametro del cerchio di partenza leggermente più piccolo del cerchio di base.

L'ultima operazione consiste nell'inserire l'imbuto all'interno della nassa e legarlo al cerchio di base. Questo imbuto è il cosiddetto "**inganno**", ovvero la parte che consente l'ingresso del pesce ma non l'uscita. Il foro di passaggio



dell'inganno e la dimensione della stessa nassa dipendono dal tipo e taglia delle prede che si vogliono catturare.

Il segreto è fare nodi molto stretti e utilizzare un unico filo: la nostra nassa è costruita!

#### Come funziona?

Va "innescata" mettendoci dentro pane, gamberetti o pesciolini. Va immersa in acqua legata a un contrappeso e ad una corda che serve per il recupero e per segnalare la presenza in superficie. In genere le nasse si buttano in mare la sera e si risollevarono la mattina cariche di quei pesci che, attirati dall'esca, saranno entrati e non avranno potuto uscirne.

#### Che tipo di prede cattura?

Vari tipi di pesce da fondale, ma anche crostacei come aragoste e cicale di mare.

#### Che tipo di fondale?

Per il suo ottimo principio funziona sia in fondali rocciosi che in fondali sabbiosi.

#### Come posizionare le nasse in mare?

Si legano a coppie ad una fune con dei piombi per tenerle ancorate al fondale e un galleggiante in cima per indicarne la presenza, non dimenticate di riempirle di gamberetti o piccoli pesci che attirino le nostre prede!

#### E come la mettiamo con il 6° articolo della nostra Legge?

La pesca è una cosa seria e può avere molti scopi tra i quali non c'è sicuramente quello di fare del male inutilmente alle creature acquatiche. La nassa ha il vantaggio di catturare prede vive, quindi se il nostro scopo è provare la nostra abilità di artigiani o studiare le specie presenti su un certo fondale, potremo poi liberare senza danno le nostre prede.

Se lo scopo fosse invece alimentare... buon lavoro al cuciniere di Squadriglia!

# alla scoperta degli SCOUT NAUTICI

**E**ra il lontano 1909 e sulle rive del fiume inglese Beaulieu, un gruppetto di ragazzi con a capo Lord B.-P. sperimentano un campo estivo basato su attività in acqua. L'esperienza risulta così intensa ed entusiasmante che l'anno successivo alcuni gruppi scout londinesi decidono di sperimentare l'uso delle attività nautiche con i propri ragazzi.

E così nel 1910 viene registrato il **primo Reparto nautico della storia**.



Da allora in moltissime altre nazioni del mondo lo Scouting nautico comincia a diffondersi e ad intensificarsi, fino a raggiungere la presenza in quasi tutte le nazioni in cui si gioca il gioco dello Scouting

In Italia abbiamo notizie di presenza di Scouting nautico **sin dal 1913**, quando lo stesso fondatore, durante il suo viaggio di nozze, fa sosta nel golfo di Napoli per recarsi in visita all'Istituto Superiore di Agricoltura di Portici (l'attuale facoltà di Agraria). Al suo arrivo alla stazione ferroviaria di Portici viene accolto da una delegazione di Scout "marini" porticesi che lo invitano a visitare la loro sede situata sotto l'edificio della Capitaneria di Porto. Ancora oggi su quell'edificio è posta una lapide che ricorda l'avvenimento.

Ma **cos'hanno di diverso** questi Scout nau-

tici? E soprattutto, perché farne una specie di "specializzazione" dello Scouting?

Cominciamo dall'intuizione di B.-P. che, ipotizzando le potenzialità dell'acqua, fa il primo esperimento. L'acqua è un **elemento entusiasmante**, capace di soddisfare e rendere reale il nostro desiderio di avventura e di sfida, semplicemente perché non è il nostro ambiente naturale. Stare immersi nell'acqua è molto piacevole per il corpo umano, è divertente, e soprattutto possiamo fare cose che a causa della gravità, sulla terra ferma sarebbe impossibile fare. Al tempo stesso però, dobbiamo sempre tenere alta la guardia, conoscere i pericoli ed i rischi, cosa che rende tutto più vivace ed intenso.

Lo Scouting nautico semplicemente vive questo ambiente in maniera privilegiata (ma non esclusiva!) per vivere l'avventura!

Se però è così, perché non limitarci a vivere sporadicamente qualche attività nautica e basta? Che bisogno c'è di scegliere un ambiente privilegiato?

A riguardo ci sarebbe tantissimo da dire. Tanto per cominciare, capirete da soli la differenza che c'è tra giocare al mare, al lago o al fiume, e realizzare imprese in quell'ambito, lavorando a specialità e brevetti di competenza relativi. Per







capirci meglio io sono solita fare un esempio abbastanza sciocco, ma che per me rende perfettamente l'idea.

Uno Scout di Amalfi, che nasce in un luogo dove il mare è una presenza forte e caratterizzante del territorio, imparerà a nuotare e camminare praticamente contemporaneamente. Saprà condurre una barca, prima ancora di imparare a guidare il motorino, conoscerà il nome di tutti i pesci presenti in zona e i vari modi per pescarli, ecc. Sarà quindi naturalmente un "uomo di mare"

Quindi, direte voi, qualsiasi Scout, che vive e cresce in una città di mare è uno Scout nautico? Non proprio: lo è, ma solo potenzialmente! Le sue conoscenze e competenze "natural", acquisite nella vita quotidiana, vanno affinate, accompagnate e fatte crescere con lui, consapevolmente. Un po' come si fa naturalmente con tutte le altre conoscenze che abbiamo.

Lo Scouting ci invita ad essere dei buon cittadini, competenti e sempre pronti. Allo stesso tempo ci insegna a vivere sfruttando le potenzialità e gli stimoli dell'ambiente che ci circonda.

Quindi, uno scout di Amalfi, aiutato e sostenuto dai suoi capi, che lo accompagneranno lungo il suo sentiero (o dovremmo dire "rotta"?) vivendo l'avventura che ci offre l'ambiente nautico, affinerà quelle naturali competenze, e soprattutto imparerà

a metterle al servizio della comunità Scout e non. Quello Scout a questo punto sarà un ottimo Scout nautico!

Bene, direte voi, ma che necessità c'è di distinguersi dagli altri indossando un'uniforme diversa? Anche qui la risposta è semplice, e ve

la do facendo io un'altra domanda a voi: perché il nostro esercito indossa uniformi diverse a seconda del corpo di appartenenza? Perché i bersaglieri, hanno un'uniforme diversa dai parà

e dall'aeronautica?

Semplicemente per poter permettere un'individuazione immediata delle competenze di chi la indossa, oltre ovviamente a motivi di praticità degli indumenti indossati.

Anche nello Scouting è così: indossiamo i distintivi delle competenze e delle specialità, della regione e del gruppo, di modo che le nostre uniformi possano parlare di noi.

Quindi quando vediamo uno Scout con indosso una polo blu invece della camicia, sappiamo subito che quello è uno Scout nautico, uno Scout che cresce e gioca a stretto contatto con l'ambiente acqua!

Lo stesso discorso vale per l'alpenstock e il Guidone.

Vedendo un Guidone con l'animale di Squadriglia dipinto in blu sappiamo subito che quella è una Squadriglia nautica. E il loro alpenstock, è sovrastato da una gaffa - o mezzo marinaio - non per vezzo ma per utilità. Uno Scout infatti sa bene quanto l'alpenstock per la Squadriglia sia uno strumento utilissimo in svariate occasioni: come mezzo di soccorso, come unità di misura, come strumento di segnalazione, ecc. Per le Squadriglie nautiche serve anche come indispensabile attrezzo in barca: il mezzo marinaio infatti serve ad accostare al molo o ad un'altra imbarcazione, a recuperare una cima ecc.

Detto questo, vi sembrano ancora così... alieni questi Scout nautici?



i grandi navigatori italiani

# SOGNATORI DETERMINATI E AUDACI

con piccole navi seicarono gli oceani allargando i confini del mondo



**C**ristoforo Colombo, ponendo piede il 12 ottobre 1492 in quella che riteneva erroneamente essere la costa delle Indie Orientali, apriva la rotta per altri navigatori che si sarebbero spinti molto più lontano.

Non pochi erano italiani. Sette anni dopo l'impresa di Colombo, Amerigo Vespucci (1454-1512) un commerciante fiorentino, colto, pacifico e agiato, specializzatosi nell'allestire spedizioni navali (tra le quali la terza di Colombo), lasciò il suo negozio e cambiò radicalmente vita salpando verso ovest alla volta dell'ignoto. I sovrani spagnoli volevano ampliare le scoperte colombiane. Vespucci scoprì l'isola di Trinidad, costeggiò

il Brasile, risalì l'enorme Rio delle Amazzoni e fu il primo a orientarsi con la Croce del Sud, costellazione dell'emisfero australe. Durante un secondo viaggio, finanziato dal Re del Portogallo, esplorò le coste del Brasile, scoprì il Rio de la Plata e si spinse molto a sud lungo la costa orientale di quella nuova terra, rendendosi conto, da abile cartografo, che si trattava di un nuovo continente che nulla aveva a che fare con le Indie vagheggiate da Colombo. Il nome di America venne dato al nuovo mondo dopo la morte di Vespucci, in suo onore. Il merito della scoperta spetta però a Colombo che Vespucci conosceva e stimava.

Accanto a quei due grandi personaggi della

storia emergono altri nomi di navigatori italiani degni di considerazione. Al veneziano **Alvise Cadamosto** (1429 - 1488) spetta il merito di aver esplorato nel 1455 le coste occidentali dell'Africa per conto del principe portoghese Enrico il Navigatore. Nell'anno successivo, insieme al genovese **Antoniotto Usodimare** (1416 - 1461?) esplorò il fiume Gambia e toccò le isole Bissagos, al largo dell'attuale Guinea-Bissau. Si ritiene che i due navigatori siano stati i primi ad avvistare le isole di Capo Verde.

**Giovanni Da Verrazzano**, fiorentino, esplorò per primo, nel 1524, la costa atlantica degli



Stati Uniti per conto del re francese Francesco I, entrando nella baia di New York il 17 aprile e dando alle località dei nomi italiani, che però vennero sostituiti da altri, prima spagnoli, poi inglesi. Due ponti lo ricordano, uno a Firenze, l'altro a New York.

Il ligure **Giovanni Caboto** (1450 - 1498?), consapevole che il suo conterraneo Colombo non aveva toccato l'Estremo Oriente, tentò, con l'autorizzazione del re d'Inghilterra Enrico VII, di raggiungere l'odierno - e allora mitico - Giappone. Cercò, invano, una rotta nell'Atlantico del Nord. A lui si devono, nel 1497, la scoperta della Nuova Scozia e l'avvistamento dell'isola di Terranova, nell'attuale Canada, che tuttavia pare essere stata scoperta dai fratelli veneziani Nicolò e Antonio Zeno sul finire del



1300, molto prima dell'impresa di Colombo. Nel 1498, con l'auspicio dello stesso sovrano che desiderava colonizzare le terre che si fossero scoperte, salpo' nuovamente verso nord-ovest con una flotta. Le sei navi toccarono il Labrador e costeggiarono la Groenlandia. Sulla rotta di ritorno Caboto morì. Il figlio **Sebastiano** (1480 - 1557), che aveva accompagnato il padre nelle sue spedizioni, dapprima cartografo per conto dell'Inghilterra, ebbe il merito di ampliare le scoperte paterne nel Nord Atlantico. Nel 1526, ingaggiato dal regno di Spagna, volle dare ali al suo sogno di raggiungere le isole Molucche e si spinse molto a sud lungo la costa dell'America

a bordo della nave Victoria! L'ammiraglia, la Trinidad, in avaria, rientrò soltanto tre anni dopo. Un viaggio tragico.

La vita a bordo delle piccole imbarcazioni di allora era difficile, faticosa: spazio angusto, (la caracca spagnola

Victoria sulla quale era imbarcato Pigafetta era lunga 26.5 mt, larga 7: confrontatela con le moderne navi da crociera!) alimentazione monotona, malattie, navigazione lenta, assenza anche



Meridionale. Raggiunta la foce del Rio de la Plata risalì i fiumi Paraná e Paraguay, compiendo osservazioni naturalistiche.

Coltivò fino alla morte, invano, il sogno di trovare un **passaggio a Nord Ovest**, una rotta breve che consentisse di raggiungere i paesi dell'Oriente, grandi produttori di spezie, allora assai ricercate (le più preziose fruttavano sui mercati europei sessanta volte il loro valore!).

Il vicentino **Antonio Pigafetta**, (nato forse nel 1480 o 90) stese il diario della spedizione del navigatore portoghese **Ferdinando Magellano**, con cui viaggiò. Fu la prima circumnavigazione del globo, tra il 10 agosto 1519 e il 6 settembre 1522. Su cinque navi si imbarcarono 237 uomini. Rientrarono, stremati, soltanto in 18

di una sola delle comodità odierne, per non dire delle insidie del mare.

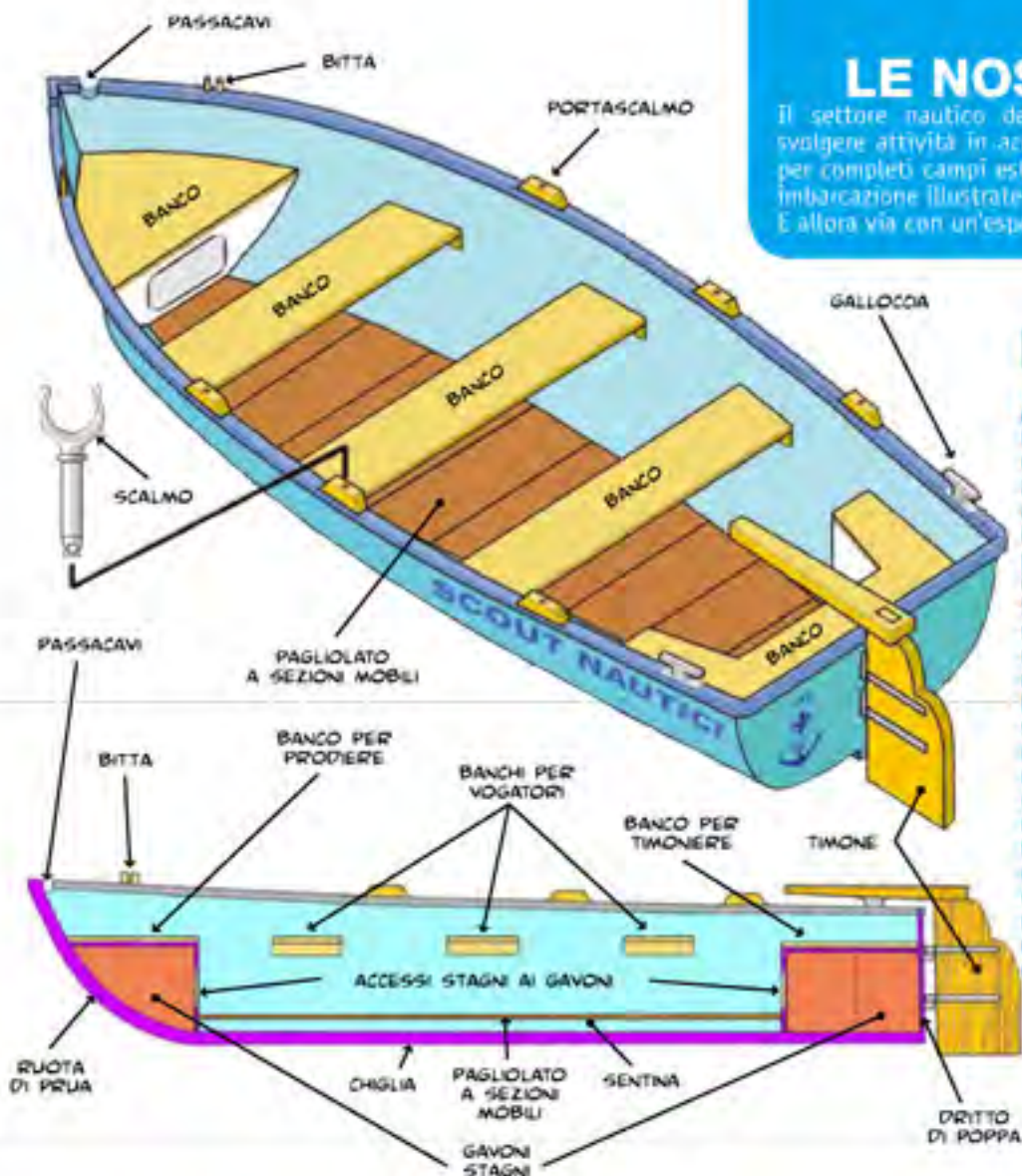
Che cosa spingeva quei navigatori verso l'ignoto? Sete di conoscenza, desiderio forte di avventura, voglia di verificare alcune intuizioni geografiche.

Certo, anche sete di gloria. Li sorreggeva una personalità forte, indomita, caratterizzata da tenacia, coraggio, volontà inflessibile, fede. Erano dei **capi**, di quelli che vanno, che precedono, che fanno porsi delle mete, ma anche dei sognatori con i piedi piantati per terra, o meglio, fortemente ancorati sul ponte delle loro piccole navi.



## LE NOSTRE BARCHE

Il settore nautico dell'Agesci offre a tutti l'opportunità di svolgere attività in acqua, sia per uscite di fine settimana che per completi campi estivi e mette anche a disposizione i tipi di imbarcazione illustrate in questa pagina. Vi piacerebbe provarle? E allora via con un'esperienza nautica!



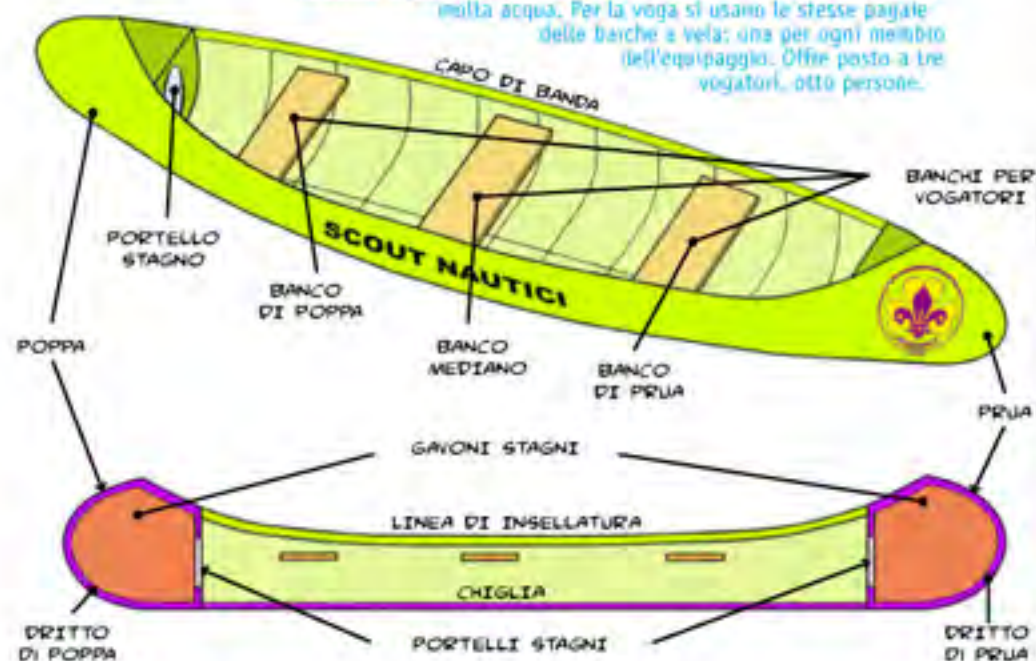
### LANCIA A REMI

La lancia a remi è la regina delle nostre attività in acqua: solo con questo tipo di imbarcazione è infatti possibile "mettere in acqua" tutta la Squadriglia. Nella voga si impara cosa significa collaborazione: se tutti danno il meglio di sé la lancia filerà come un siliuro! Lo stesso che dovrebbe avvenire in ogni Squadriglia. I gavoni stagni sono un elemento di sicurezza presenti su tutte le imbarcazioni qui illustrate. Ciascun vogatore voga con un remo lungo un paio di metri. Può portare fino ad otto persone.

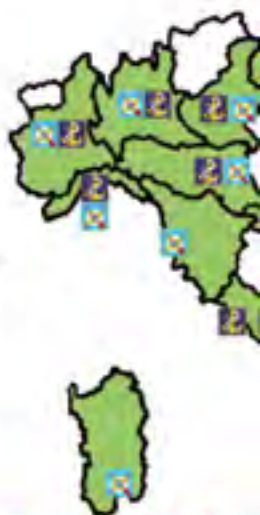


### CANOA CANADESE

La canoa canadese deve il suo nome in quanto molto usata, qualche secolo fa, da pellerossa e trappeur in una regione dove laghi e corsi d'acqua fanno parte di ogni paesaggio. È un mezzo semplice da usare e molto stabile. La sua galleggiabilità è assicurata dai gavoni stagni che ne rendono impossibile l'affondamento anche se si dovesse imbarcare molta acqua. Per la voga si usano le stesse pagaie delle barche a vela; una per ogni membro dell'equipaggio. Offre posto a tre vogatori, otto persone.



Presso le basi e i centri nautici del settore non troverete solo le imbarcazioni ma anche Capi pronti a farvi acquisire le competenze che vi serviranno per affrontare più serenamente l'esperienza nautica. L'attività che richiederete verrà pertanto svolta in piena sicurezza e con la continua assistenza di persone esperte e disponibili... sono scout come voi!



### BASI NAUTICHE

PIEMONTE - lago d'Orta  
 LOMBARDIA - lago d'Isèo  
 VENETO - lago di Garda  
 FRIULI VENEZIA GIULIA - lago di Cavazzo  
 LIGURIA - Celle Ligure  
 EMILIA ROMAGNA - Rimini  
 MARCHE - Falconara  
 LAZIO - Civitavecchia, Bracciano Sabaudia

LE SPECIALITÀ DI Squadriglia

# NAUTICA

SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA



NAUTICA

9

DA PUNTA TAGLIAMENTO A PULA

# Un mare d'avventura

Lo sapete cosa vuol dire nautica? Deriva dal latino nauta, che significa marinaio, da cui nautica: scienza ed arte del marinaio nel guidare le navi in mare. Ed è proprio quest'ultima definizione a esprimere, e farci capire, cosa significa fare un'impresa nautica. Significa che per realizzarla è necessario andare con una

nave (...nel loro piccolo lo sono anche le nostre imbarcazioni, molto più modeste in fatto di dimensioni) nel mare: insomma si naviga!

Per navigare non è necessa-



disegno di PIERRE JOUBERT

rio raggiungere il centro del Mediterraneo o la vastità degli oceani, basterà farlo in mare sottocosta e su laghi o fiumi. Il contatto con l'acqua deve essere quindi reale ed indispensabile, così come la "nave" (...tronco, piroga, canoa, zattera, pattino, kajak, ecc.ecc.).

Se la vostra Squadriglia volesse realizzare l'Impresa stando sulla riva o entrando nell'acqua a nuoto o con maschera e pinne... beh, l'Impresa non sarà proprio quella più adatta per la Specialità di Squadriglia di nautica. Delle tre imprese da compiere, due almeno dovrebbero prevedere l'ingresso in acqua a bordo di un'imbarcazione.

Voga e vela, tecniche nautiche fondamentali, devono far parte della vostra Impresa, integrate dal nuoto che è elemento fondamentale di sicurezza in acqua.

Riprendo le due ultime parole "sicurezza in acqua": è bene imprimersele nella mente perché in acqua si gioca ma non si scherza! L'ambiente acqua va sempre affrontato con tutte le necessarie cautele per garantire la sicurezza di tutti, e si parte proprio dal nuoto. Per lo stesso motivo in navigazione dovete indossare i giubbotti di salvataggio, sempre.

A parte queste precauzioni, un'Impresa di nautica vi porterà a scoperte insolite e ricche di novità. Potreste iniziare con i segreti del nuoto, se ancora non li conoscete, per passare alla scoperta delle imbarcazioni a remi e della voga, attività che

tutte le Squadriglie dovrebbero provare almeno una volta; prendere il largo con una barca a vela, imparare a distinguere il fiocco dalla randa e la prua dalla poppa; cimentarvi nella navigazione e nel carteggio (la topografia del marinaio!); provare a rilevare la batimetria del fondo marino: è un po' come fare un rilievo topografico solo che invece di rilevare le altezze dovrete rilevare le profondità; potrete scoprire i segreti della pesca ma anche quelli della vita animale in acqua.

Le possibilità di realizzazioni sono moltissime e la vostra fantasia saprà trovarne ancor di più.

In genere la nostra conoscenza dell'acqua (dolce o salata) è piuttosto superficiale ma ci offre molte possibilità per realizzare delle belle Imprese.

In più l'attività in acqua garantisce l'Avventura. Direi che anche in questo ambito la vostra fantasia potrà scatenarsi facendovi di volta in volta corsari o esploratori di nuovi mondi, anche qui le scelte sono moltissime.

Ma chiudiamo con un ulteriore richiamo alla sicurezza: ricordate che quando scenderete in acqua per la vostra Impresa, non farete più "finta" di essere dei marinai: in quanto a pericoli lo sarete davvero! Quindi competenza e tanta attenzione! In acqua la Natura può diventare pericolosamente ostile.

Giorgio Cusma

# Le tecniche della Specialità di Squadriglia di nautica

La Squadriglia che vuole conquistare una Specialità come la nautica deve avere al suo interno E/G che abbiano buona competenza ed esperienza con l'acqua: dolce o salata che sia! Gli E/G che possiedono una delle seguenti specialità o brevetti devono saper NUOTARE!

## BATTELLIERE

è uno che sa vogare su lancia a remi, canoa o kajak. Oltre alle nozioni più tecniche dovrà saper vogare a tempo assieme ad altri rematori o, addirittura, saperli dirigere con gli ordini appropriati.



## CANOISTA

specialista di canoe e kajak, piccole ed agili imbarcazioni che devono essere manovrate da mani competenti e sicure. Sono imbarcazioni con cui si affrontano anche corsi d'acqua che, con il mare, hanno molte differenze. Dovrà quindi saperle governare con precauzioni supplementari.



## CARPENTIERE

**NAVALE** - è il "falegname" nautico perché oltre alla conoscenza dei soliti attrezzi per la lavorazione del legno, sa utilizzarli per la costruzione o la riparazione di imbarcazioni: grandi o piccole non fa differenza. Sa usare anche la tecnica della vetroresina.



## GUIDA MARINA

- la costa, per il marinaio, ha due aspetti: salvezza e pericolo! Infatti, quando la si raggiunge si è al sicuro, ma se invece ci si va a sbatterle contro, ci si incaglia mettendo a rischio barca ed equipaggio. Potete star tranquilli se a bordo avete questo esperto che della costa conosce ogni anfratto e segreto, comprese le caratteristiche del fondo, delle correnti, dei fari, degli animali, ecc.



## MAESTRO DEI

**NODI** Insostituibile presenza sia nelle attività terrestri che marine; è una sicurezza avere chi conosce molto bene l'arte del nodo, che prevede non solo il





fatto di saperlo fare ma anche di fare quello più adatto alle singole situazioni. È compito suo, anche la cura delle corde/cime.

**NUOTATORE** - In acqua sa muoversi come un pesce... quasi. Sa farlo in tutti gli stili e si muove con competenza e sicurezza nel liquido elemento. Aiuta gli altri ad imparare a nuotare ed a rispettare le regole di sicurezza in acqua.



**OSSERVATORE METEO** - La sicurezza in mare parte anche da una buona previsione del tempo.



Conoscere i segni raccolti da strumenti ed osservazione diretta e saperli interpretare potrà rivelarsi molto utile... più in mare che a terra, per questo in imprese nautiche questo specialista non può mancare.

**PESCATORE** - La pesca è un'attività rilassante e... buona da mangiare! L'esperto conosce bene lenze, ami ed esche ma anche le abitudini degli abitanti delle acque: sa quando e dove andare a cercare le seppie piuttosto che le trote. Fortunata la Squadriglia cui appartiene e... buon appetito.



**VELISTA** - In pratica sa condurre una barca a vela, lo sa perché ha acquisito competenza sia con



la pratica che con un'opportuna istruzione. Di barca e vele conosce tutti i segreti e sa come navigare in sicurezza, in ogni situazione.

A queste specialità si affiancano i Brevetti di competenza di **NOCCHIERE** (espertissimo di manutenzioni e sicurezza) **SKIPPER** (espertissimo di vela), e **TIMONIERE** (espertissimo di barche a remi e/o motore). E infine **SOCCORSO** (un espertissimo che si rivela particolarmente utile quando l'ambiente richiede maggiore attenzione alla sicurezza.

Giorgio Cusma



nautica

# A caccia di idee per la realizzazione di imprese di nautica

## Ci facciamo la barca

Ormai sapete che per realizzare un'Impresa per la specialità di squadriglia di Nautica è essenziale avere la "nave"... cioè un'imbarcazione. Perché non provate a costruirvela da voi? Non è difficilissimo e non serve costruire uno scafo per partecipare alla Coppa America, sarà sufficiente rimanere su cose molto semplici e alla portata delle vostre abilità, su cui potete certamente contare.

A parte le zattere, di cui si parla più avanti, esaminiamo altri due tipi di imbarcazioni che potreste costruire in piena autonomia, la prima più semplice, più tecnica la seconda:

"Barche" con materiale da riciclo - E qui sarà proprio la fantasia a farla da padrona: potrete dar loro qualsiasi forma, anche assurda e strampalata, l'importante è garantirvi una buona spinta di Archimede (...non è che dovete cercarlo per spingere la vostra barca! Mi riferisco al

famosissimo principio di Archimede, sulla galleggiabilità dei corpi immersi nell'acqua e relativa spinta dal basso verso l'alto! Ricordate?).

Potrete usare qualsiasi recipiente che si presti ad essere ben chiuso.

Ottimali le bottiglie d'acqua minerale da 1,5 o 2 l ma andranno benissimo contenitori in cartone del

latte, lattine, tubi per l'edilizia tappati alle estremità, ecc. Ma anche cartone (ben protetto da plastica o da altri prodotti impermeabilizzanti come il vinavil, che non serve solo per incollare il legno). Per calcolare quanto peso possano sostenere sarà sufficiente conoscere la loro capacità in litri: la portata in Kg sarà circa pari al numero dei litri. Perciò per far galleggiare 60 Kg di Caposquadriglia dovrete utilizzare una trentina di bottiglie/contenitori da 2 l.





Nel progetto calcolate il peso da imbarcare, tra persone e cose, ed otterrete la quantità di recipienti che vi servono: aggiungete sempre un 20% in più di spinta (capacità!) che vi garantirà di non viaggiare in parte umidi. Il problema più grosso è quello di far stare insieme bottiglie: la gabbia per contenere le "cose galleggianti" dovrà essere robusta ma anche leggera: una rete, un telo di plastica, ecc.

Garantita la spinta rimane una sola regola di costruzione: fantasia scatenata! Guardate qualche video su YouTube.

Kajak in legno e tela - collaudatissimo modello, in produzione nei Reparti e campi di Competenza, ormai da decenni. Più ruspanti e grezzi quelli dell'altro secolo, più innovativi e rifiniti gli attuali soprattutto

grazie ai materiali che hanno subito grosse evoluzioni (plastica,



collanti, polistirolo, vetroresina, utensili vari, ecc.). La spesa per un kajak si aggira sui 200 Euro, è necessario avere un po' di competenza nell'uso di utensili da falegname e di lavorazione del legno.

Troverete i piani costruttivi del kajak nell'area download del settore nautico in [www.agesci.org](http://www.agesci.org).

Qualsiasi sia la barca con cui intendete navigare - non ci stancheremo mai di ripeterlo - ricordate di portare sempre con voi i giubbotti di salvataggio: per ogni componente dell'equipaggio.

Giorgio Cusma



# Operazione "Duc In Altum"

dal Libro d'Oro della  
Squadriglia Castori



come topografia e natura, sicuramente utili in vista del Campo Estivo. Messe insieme tutte queste richieste, le idee si concretizzarono in una impresa di esplorazione da fare lungo un tratto della costa di un lago, da compiere a bordo di una zattera costruita dalla Squadriglia.

C'era tutto, anche la caratteristica della laboriosità e dello spirito comune specifici dei

A metà anno è stato necessario convocare il Consiglio di Squadriglia perché si notava un certo affaticamento: l'interesse stava calando, i più grandi erano stanchi di fare attività solo in sede, i più piccoli iniziavano a far fatica a partecipare alle riunioni. Non c'era tempo da perdere, bisognava pensare a qualcosa di grande, anche per arrivare al Campo Estivo ben motivati.

Si decise per un'Impresa che avesse alcune caratteristiche: da fare all'aperto, in una uscita di due giorni; che permettesse a Giovanni di lavorare sul brevetto di Pioniere; che consentisse di poter rispolverare alcune tecniche tralasciate negli ultimi tempi

Castori, tra l'altro anche nel loro ambiente naturale!

Queste le decisioni prese nella fase di Progettazione e divisione degli incarichi: Giovanni ed Andrea - l'uno C.Sq. e l'altro Novizio - avrebbero recuperato progetti di zattere chiedendo al Reparto Nautico presente in Zona; Simone e Matteo, in cammino verso la Tappa della Competenza, organizzarono uno schema per l'esplorazione di almeno due chilometri di costa,

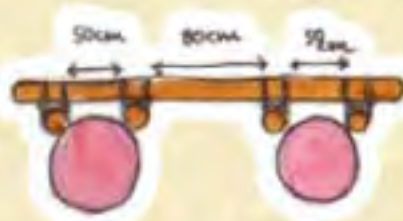


prevedendo riunioni e giochi per imparare l'uso della bussola e le tecniche necessarie; Riccardo, Gianluca e Maurizio - rispettiva-



mente magazziniere, cassiere e segretario di Squadriglia - curarono la logistica, i tempi dell'impresa (pre-durante-post) e la ricerca dei materiali necessari.

Tra i progetti di zattere raccolti, diversi a seconda del galleggiante da usare (bidoni di metallo, camere d'aria, taniche dell'acqua, ...), la scelta andò sui bidoni, perché più facili da



reperire - già ce ne erano due in sede - e perché avrebbe permesso di sopportare tranquillamente il peso di tutta la Squadriglia. Una riunione fu fatta con il Reparto Nautico che ci diede indicazioni pratiche, oltre a prestarci sia i giubbotti di salvataggio che tre remi, uno dei quali avremmo usato a mo' di timone. Un'altra riunione fu fatta con l'Assistente il quale, presente alla riunione di Reparto in cui fu fatto il Lancio, propose come traccia di riflessione da usare

durante l'Impresa il brano di Luca 5,1-11, l'episodio in cui Gesù esorta i primi discepoli a gettare le reti per una pesca

che si rivelerà prodigiosa. L'invito fatto a Pietro di prendere il largo (in latino "duc in altum") divenne il motto di tutta l'Impresa.

Giunti al giorno della Realizzazione, ci recammo in riva al lago con il materiale, montammo la tenda e iniziammo la costruzione della zattera. La realizzazione del telaio risultò facile, mentre richiese più tempo il collegamento dei bidoni e del ponte. Giunti all'ultima tavola del ponte avremmo desiderato subito vararla e fare un giro, ma decidemmo di rispettare i tempi che ci eravamo dati e rimandammo alla mattina seguente, preparando la cena e



una piccola veglia alle stelle. La mattina dopo con trepidazione mettemmo in acqua la zattera: galleggiava perfettamente e non aspettava altro che vi salissimo sopra per salpare. Dopo un



piccolo giro di prova per prendere dimestichezza con i remi e trovare la necessaria sincronizzazione per dirigerci nella direzione voluta, ci dividemmo in due squadre: una sulla zattera e una a terra. Quella sulla zattera avrebbe navigato a dieci metri dalla riva, effettuando ogni cento metri misurazione della profondità (con uno scandaglio fatto con un cordino appesantito da una pietra e nodi ogni metro) e temperatura dell'acqua (con un termometro di quelli che si usano per

il bagno dei bambini). La squadra a terra aveva il compito di fare un percorso rettificato della costa, annotando ciò che si trovava fino ad una distanza di venti metri dalla costa (flora, tipo di spiaggia, costruzioni, ...) con annessa raccolta di reperti da allegare alla relazione. Dopo un chilometro invertimmo gli incarichi. Giunti al termine dell'esplorazione, salimmo tutti sulla zattera per fare ritorno al punto di partenza. Tornati in sede fu fatta la relazione, messo insieme il materiale raccolto e preparato un resoconto per tutto il Reparto. Non poteva mancare la verifica (raggiungimento degli obiettivi, impegno di ognuno, tempi, costi, ...) e la fiesta.

fatta nel giardino di Giovanni: una bella grigliata di pesce, tanto per rimanere in tema

marinaresco, con attorno una Squadriglia che aveva ritrovato entusiasmo ed unità, pronta a "prendere il largo" in vista del prossimo Campo Estivo.



disegno di B.-P.

Damiano Marino

Materiale per la zattera: 4 bidoni di metallo (diametro 60 cm, altezza 90 cm) da 200 litri; 7 pali (2 da 2,5 metri, 4 da 3 metri e 1 da 4 metri); cordino per le legature e per fissare bidoni e ponte; scorze di castagno (più economiche delle tavole) per il ponte; giubbotti salvagente e tre remi.

# Previsioni meteo?

## Un gioco da ragazzi...

### Come costruire una stazione meteorologica

Una vera Impresa, direte voi... in realtà molto più a portata di Squadriglia di quanto possa sembrare!

Ogni stazione meteo che si rispetti prevede:

**Anemometro**, per stimare la velocità del vento;

**Anemoscopio**, per determinare la direzione del vento;

**Barometro**, per determinare la pressione;

**Igrometro**, per la stima dell'umidità dell'aria;

**Pluviometro**, per stimare la quantità di pioggia;

**Termometro**, per valutare la temperatura.

Infine, è d'obbligo un quaderno, diviso per anni, stagioni, mesi, giorni utile per appuntare tutto ciò che è ritenuto importante o eventi particolari (Solstizio, Equinozio, Bisestile, Luna Piena).

Vanno segnati in tabella ora, giorno, località in cui si sono effettuate le letture di temperatura, umidità, direzione e velocità del vento, mm di pioggia caduta, pressione atmosferica, descrizione del tempo (sereno, variabile, nuvoloso, piovoso, ventoso).

È bene disporre comunque di

una stazione meteo digitale, una bussola e tutti gli strumenti che, ora, impareremo a costruire.

### ANEMOMETRO

**Pallina da ping-pong**

**Filo (40 cm)**

**Goniometro**

**Tavoletta di legno (1m x 0,6m)**

**Chiodo (6cm)**

**Chiodo (6cm)**

**Chiodo (6cm)**

Pirografare sulla tavoletta un semicerchio e segnare, col goniometro, i gradi.

Realizzare sulla pallina due buchi e passarvi dentro il filo.

Annodare un'estremità alla tavoletta e annodare l'altra al chiodo, già al centro della tavoletta in modo che il filo coincida con la tacca che segna 90°.

Disporre l'anemometro parallelamente alla direzione del vento (controllando l'anemoscopio).

Orientativamente, la velocità del vento si legge in funzione dell'inclinazione:

85° = 10Km/h

60° = 25 Km/h

30° = 50Km/h



## ANEMOSCOPIO

Stoffa molto leggera

Palo in legno (2m)

Spago sottile

Anello leggero

( $\phi=15\text{cm}$ )

Gancio a vite

Bussola

Avvitare il gancio sul palo. Realizzare un cono di stoffa lungo almeno 60 cm che abbia come base l'anello. Legare 4 fili di spago, uniti sul gancio e tagliare l'estremità del cono in modo che il diametro finale sia di circa 10 cm.

Disegnare una rosa dei venti su un cartoncino e posizionarla, aiutandosi con la bussola, alla base del palo che sarà piantato a terra. Il vento soffierà nel cono che si orienterà nella direzione corrispondente.



sandolo con l'elastico sul bordo. Posare un'estremità della cannucchia al centro del tappo-palloncino del barattolo, in modo che sia parallela al piano di appoggio, e fissarla con il nastro adesivo.

L'altra estremità della cannucchia, la lancetta, va posizionata parallelamente alla tavoletta verticale su cui si disegnerà la scala graduata. Al variare della pressione la cannucchia si muove: se la pressione diminuisce (segnale di brutto tempo) il palloncino si gonfia e la "lancetta" scende; il palloncino si abbassa e la lancetta sale all'aumentare della pressione (bel tempo)! Utilizzando un barometro tarato si possono riportare alcuni valori sulla tavoletta e tarare anche il nostro nuovo strumento.

## BAROMETRO

Un barattolo

Un palloncino

Un elastico

Una cannucchia sottile, non snodabile

Un pezzetto di nastro adesivo

Una tavoletta di legno che possa stare ferma in piedi

Matita

Togliere il tappo dal barattolo e crearne uno, ben teso, con metà palloncino, fis-



## TERMOMETRO

Meglio uno a calamita, conviene comprarlo.

È importante che la sua scala copra le temperature minime e

massime della propria Regione.





## IGROMETRO

**Il capello lungo della capo**

**Reparto**

**Alcool etilico**

**Una scatola**

**(15 cm)**

**Cerino**

**Compasso**

**Goniometro**

**Un piccolo peso**

**Una graffetta**

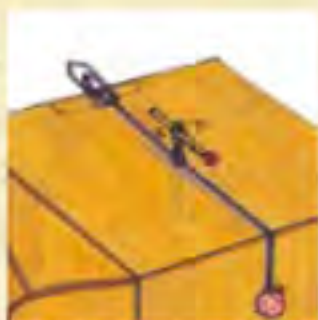
**Un ago da lana**

Mettere per qualche minuto il capello nell'alcool etilico. Togliere e lasciarlo asciugare. Fissare sulla base superiore della scatola la graffetta in modo che fuoriesca un po' dal bordo. Piantare l'ago al centro della scatola (in modo che ruoti ma non dondoli).

Disegnare, con centro l'ago, una circonferenza sulla scatola. Inserire il cerino nella cruna dell'ago in modo che aderisca alla scatola.

Legare un'estremità del capello alla graffetta e avvolgere l'altra estremità attorno all'ago (3 giri almeno) lasciando una parte abbastanza lunga da legarla a un piccolo peso.

Per tarare l'igrometro porre lo strumento su una pentola in ebollizione; il capello si tenderà al massimo e il fiammifero girerà fino al punto di massima umidità! Segnare una tacca che indichi il Max (circa 100%). Spostandolo su una fonte di calore dove l'aria è secca si potrà se-



gnare il Min (circa 0%). Dividere in 10 parti uguali l'intervallo fra il min e il Max con il goniometro. L'igrometro è tarato e pronto a funzionare!

## PLUVIOMETRO- NIVOMETRO

**Bricco graduato**

**Imbuto**

**Velo di Tulle**

Inserire nel bricco graduato l'imbuto e proteggerlo con il velo di Tulle per evitare la caduta



di foglieoline o sabbia (va bene quello dei confetti).

Il Pluviometro va posto su un terrazzo, lontano da ostacoli, in modo che le gocce di pioggia cadano nell'imbuto che serve a bloccare l'evaporazione. Va svuotato giornalmente sempre alla stessa ora.

Erika Polimeni

## In rotta di Missione

I Gabbiani ce l'avevano fatta! Certo, si erano resi necessari quasi otto mesi di durissimo lavoro, sapevano di avere superato ogni limite temporale che loro stesse avevano fissato, ma del resto il ripristino di una barca a remi da otto posti quasi distrutta, non era di sicuro uno scherzo e comunque i Capi le avevano sorrette ed incoraggiate a non mollare. Quante arrabbiate,



sei e con le altre due al timone ed alle carte, avendo stabilito i cambi ogni dieci minuti così che ciascuna Gabbiana potesse imparare a leggere la carta, fare il punto, orientare la barca. L'assegnazione della Missione, o meglio il suo contenuto, non aveva sorpreso le Guide più di tanto: una volta costruita la piccola imbarcazione infatti che i Capi assegnassero loro di andar per mare e tracciare la rotta costituiva solo l'ultima delle sorprese. Ma ormai erano pronte!



Avevano controllato e ricontrollato gli strumenti necessari. Le carte nautiche erano state corredate di copie di riserva! I Gabbiani avevano studiato per settimane tutte insieme degli appunti sintetici sui posti d'azione che tutte avrebbero avuto quel giorno, bussole, carte, matite, gomme da cancellare, righelli, goniometri non sarebbero mancati. E i giubbotti salvagente, naturalmente. Si erano quindi preparate per bene, sapevano che avrebbero dovuto a mente poche nozioni,

quanto sudore, quanta disperazione nell'incontrare innumerevoli e molteplici intoppi, ma tutto era passato, tutto era alle spalle, tutto era rimasto a riva!

Navigavano adesso!  
Remando in

ma chiare e senza imprecisioni:

[BOX] Tracciare una rotta  
Come avviene sulla terraferma,  
anche per mare, prima di met-  
tersi in navigazione, dob-  
biamo

ricorrere all'aiuto  
delle carte che  
riproducono la  
sua superficie: le  
carte nautiche.  
Se navighiamo  
su una carta  
nautica stiamo  
"Carteggiando".

Se carteggiamo, vuol  
dire che stiamo misu-  
rando e tracciando un angolo di  
rotta, i rilevamenti presi durante  
la navigazione, le distanze tra  
due punti, calcolando il punto  
nave.

Tracciare una rotta significa  
determinare l'angolo che la  
direzione della rotta forma ri-  
spetto alla direzione del Nord  
geografico, cioè l'angolo tra la  
direzione che voglia-  
mo seguire (rotta) e un  
meridiano (che indica  
direzione del Nord).

Dario Fontaesca

## PUNTO NAVE

Per avere una chiara idea del  
punto in cui siamo occorre de-  
terminare l'esatta posizione  
della barca, ovvero il "punto  
nave".

Prendere due meglio  
tre punti di riferi-  
mento a terra ben  
visibili (fari, case  
isolate, cime di  
monti, porti, in-  
senature, baie  
ecc).

Con la bussola, ri-  
levare l'angolo tra il  
nord e la direzione del  
punto di riferimento.

Ripetere l'operazione per i ri-  
manenti punti segnando su di  
un foglio gli angoli rilevati.  
con l'aiuto di squadrette go-  
niometro e matita riportare gli  
angoli sulla carta nautica.  
Se durante la navigazione, cal-  
coliamo il "punto nave" ogni  
volta che cambiamo rotta e  
uniamo sulla carta i punti che  
abbiamo determinato, avremo il  
tracciato della rotta percorsa.  
In Italia le carte nautiche sono  
edite dall'Istituto Idrografico  
della Marina Militare.



# BIBLIOGRAFIA - WEBBOGRAFIA CONTATTI

## BIBLIOGRAFIA MINIMA E RIFERIMENTI UTILI PER LA SPECIALITÀ DI NAUTICA

Come tutte le situazioni in cui l'esperienza conta più di tutto, la cosa migliore da fare è trovare qualcuno che sappia andare per mare e farsi guidare nei primi passi, o meglio nelle prime miglia nautiche. Certamente però è necessario prepararsi anche una base di conoscenze teoriche.

I due **sussidi Fiordaliso** recensiti su questo numero sono ottimi punti di partenza per una Squadriglia che voglia cimentarsi con l'esperienza nautica. Sempre dalla nostra preziosa casa editrice, sono sicuramente utili:

**"Carta e bussola"** e **"I nodi dell'avventura"** di Giorgio Cusma: il primo per imparare i fondamentali della topografia, il secondo per conoscere tutti i nodi che servono;

**"Meteo manuale"** di Umberto Pasqui: un manuale indispensabile di meteorologia;

Troverete materiale utile e interessante anche nell'area download del Settore Nautico sul sito dell'agesci: all'indirizzo <http://www.agesci.org/settorenautico/downloads.php>.

Dal sussidio per costruire una canoa a vela alle preghiere tradizionali degli Scout nautici, dai

giochi agli animali di Squadriglia... tante risorse in continua crescita.

Su web come al solito ci sono risorse infinite. Senza andare tanto a cercare in

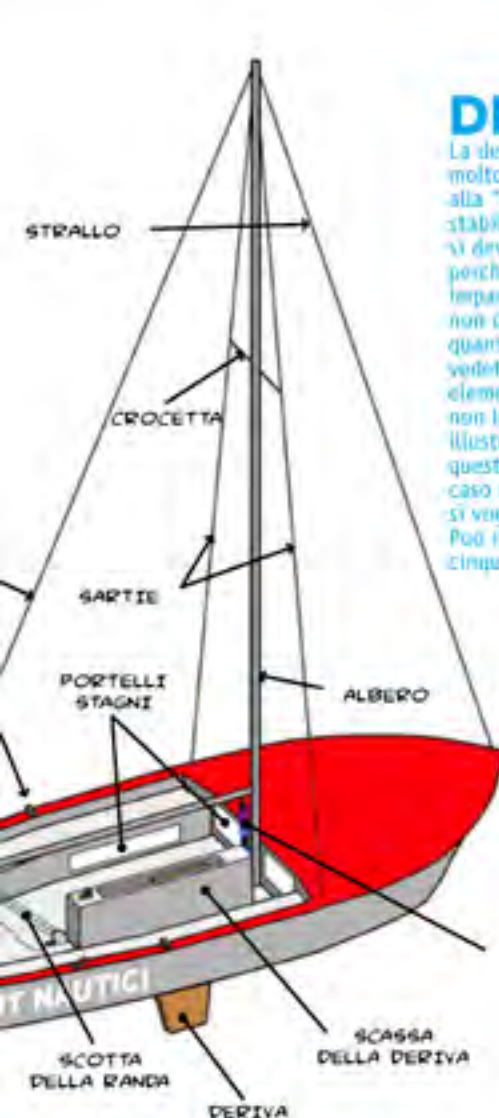


giro, Wikipedia, l'enciclopedia libera online, dispone di un intero portale dedicato alla nautica, all'indirizzo: <http://it.wikipedia.org/wiki/Portale:Nautica> e per chi intende la vela più strettamente in senso sportivo, anche un portale dedicato alla vela <http://it.wikipedia.org/wiki/Portale:Vela>.

Ma non possiamo chiudere questo trafiletto senza ricordare i grandi romanzi di avventure del mare. Vi riportiamo solo 5 titoli tra i nostri preferiti... se non li avete letti, fate un salto in biblioteca e scoprirete che esiste un favoloso universo letterario sul tema.

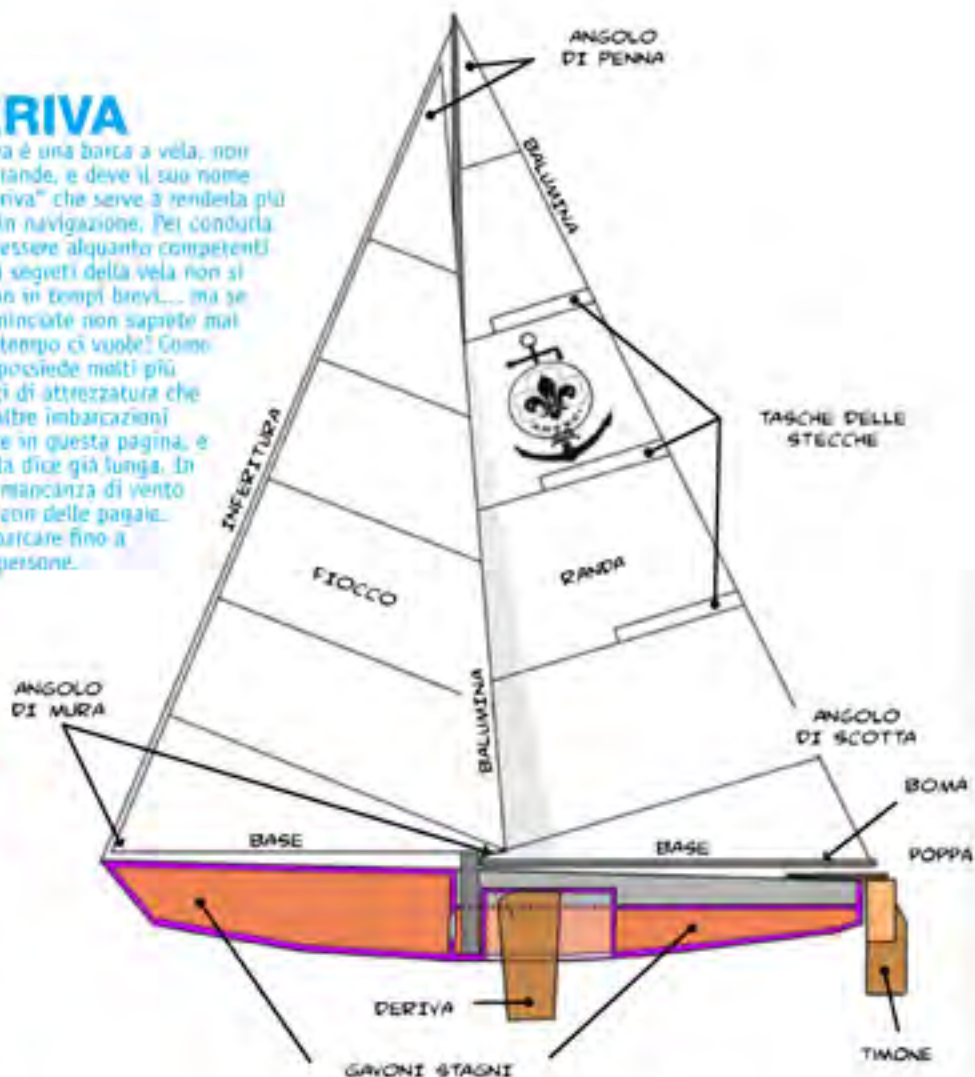
**L'isola del tesoro** (Robert Louis Stevenson) - **Capitani coraggiosi** (Rudyard Kipling) - **Moby Dick**, (Herman Melville) - **Il lupo di mare**, (Jack London) - **La vera storia del pirata Long John Silver** (Bjorn Larsson).





## DERIVA

La deriva è una barca a vela, non molto grande, e deve il suo nome alla "deriva" che serve a renderla più stabile in navigazione. Per condurla si deve essere alquanto competenti perché i segreti della vela non si imparano in tempi brevi... ma se non cominciate non saprete mai quanto tempo ci vuole! Come vedete possiede molti più elementi di attrezzatura che non le altre imbarcazioni illustrate in questa pagina, e questo la dice già lunga. In caso di mancanza di vento si voga con delle pagaie. Può imbarcare fino a cinque persone.



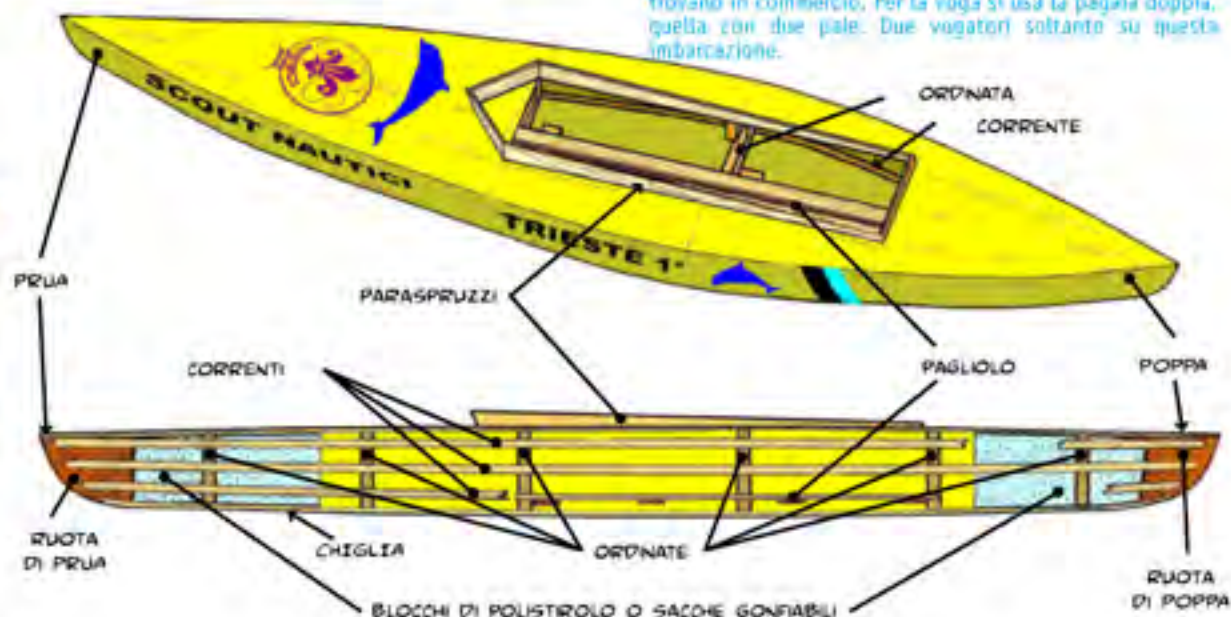
## CENTRI NAUTICI

PIEMONTE  
LOMBARDIA  
VENETO  
LIGURIA  
EMILIA ROMAGNA  
TOSCANA  
MARCHE  
LAZIO (2)  
CAMPANIA  
PUGLIA  
SARDEGNA  
SICILIA (2)

In questa cartina sono indicate le posizioni delle basi e dei centri nautici che possono darvi assistenza nelle vostre avventure in acqua. Nel sito associativo ([www.agesci.org](http://www.agesci.org)) troverete i riferimenti per scegliere quelli più vicini a voi. In ogni caso potrete rivolgervi anche a [nauticim@agesci.it](mailto:nauticim@agesci.it) e [nauticif@agesci.it](mailto:nauticif@agesci.it).

## KAIKAK "CROCE DEL SUD"

Il kajak "Croce del Sud" si costruisce abbastanza facilmente con legno e tela. Più pesante dei moderni kajak offre comunque il vantaggio di essere economicamente vantaggioso (circa 200 euro) ed auto sostituito. Al posto dei gavoni stagni si usa sistemare, a prua ed a poppa, o dei blocchi di polistirolo o delle sacche gonfiabili che si trovano in commercio. Per la voga si usa la pagaia doppia, quella con due pale. Due vogatori soltanto su questa imbarcazione.



## i nuovi Media

la partecipazione, la condivisione, la privacy

## CHI COMUNICA A CHI

di Giorgio Infante

Manoscritti, stampa, giornali, radio, tv. La storia dell'uomo si può percorrere attraverso gli **strumenti di comunicazione**. Perché comunicare è un elemento decisivo di ogni uomo, e ogni volta che c'è qualcosa da raccontare ci deve essere anche un mezzo di comunicazione, un **"media"** che veicoli il messaggio efficacemente.

Quello che distingue i media tradizionali è che il "messaggio" che ha origine dall'emittente e arriva al destinatario (noi) si presenta in **forma generalizzata e senza interazione**. Significa che se ci sintonizziamo su una certa radio o un canale tv, o apriamo un giornale, dobbiamo "accontentarci" di ascoltare, vedere o leggere quanto viene deciso dalla redazione di quel mezzo di comunicazione.

Oggi una vera rivoluzione nella comunicazione sta cambiando questo processo rigido grazie al computer, con la possibilità che i destinatari **contribuiscano alla creazione del messaggio** da comunicare, trasformandosi in tanti singoli emittenti.

## SOCIALCOSA?

di Giorgio Infante

I social media sono **tecnologie informatiche che consentono la condivisione di contenuti** sotto forma di testi, video, audio o im-

magini. Sono loro i protagonisti di questa rivoluzione rispetto ai "vecchi" media, che tecnicamente si chiama **disintermediazione**, ovvero la possibilità che ogni persona diventi creatrice di contenuti e possa distribuirli con costi molto bassi, senza un intermediario.

Un altro cambiamento forte sta nella prospettiva **"everytime ed everywhere"** che elimina i vincoli di tempo e spazio. Un contenuto può essere visto in momenti diversi da quando è stato trasmesso (ad esempio un video su youtube o una trasmissione radio in podcast possono essere seguiti in qualsiasi momento, non solo quando vengono trasmessi), come pure si abbattano le barriere del dove (posso ascoltare in un altro continente una radio italiana via streaming).

Insomma, prima avevamo **pochi** soggetti che comunicavano quello che volevano a molti soggetti, e per ricevere il messaggio bisognava essere **nel posto giusto e al momento giusto**.

Oggi **chiunque** può comunicare a **chiunque altro**, e mantenere il messaggio disponibile in **qualsunque tempo e luogo**. Risultato? **Una moltiplicazione pressoché infinita dei contenuti!**

Diventa quindi essenziale e necessario lo **spirito critico** che ciascuno di noi deve coltivare per vivere in questa sovrabbondanza di contenuti e fonti. È necessario insomma saper **valutare i**

**contenuti e selezionare le fonti**, in modo che la propria "dieta mediatica" sia ricca di notizie e attività vere e utili, avendo la cura di eliminare tutto ciò che è falso o non rilevante.

Ne consegue una responsabilità forte: scegliere come stare online, senza limitarsi ad essere come un naufrago su una zattera digitale, ma consapevoli di quanto raccogliamo in rete.

Link:

**Social Media Revolution 2012**  
<http://youtu.be/ZQzsQkMFgHE>

*La mappa in alto nella pagina seguente (di Vincenzo Cosenza, su [www.vincos.it](http://www.vincos.it)) mostra il social network più usato per ogni nazione.*

*Come si vede, Facebook è il sito predominante quasi ovunque (126 nazioni sulle 137 prese in analisi), e conquista mese dopo mese nuove nazioni.*



## WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS

June 2012



credit: Vincenzo Cosetta vincol.it

licenze: CC-BY-NC

source: Google Trends for Websites/Alexa

Se i nostri rapporti, il modo in cui incontriamo la gente, ci parliamo, scambiamo opinioni e coltivate amicizie fossero un oceano ci sono due modi di avvicinarsi a questa distesa blu. C'è il modo di **chi fa windsurf**, aspetta le onde più alte e visibili, scivola sulla superficie dell'acqua, segue il vento e va veloce e non si allontana mai dalla costa. C'è invece chi, **come se fosse una nave**, procede lentamente nelle acque più profonde. Senza fretta, non si fa travolgere dalle correnti e affonda la chiglia in profondità come se volesse sempre scoprire il fondale.

Prima di internet, quasi tutte le esperienze e le relazioni avevano un andamento simile a quello della nave, non c'era molta scelta: procedere lentamente, studiare la rotta e cercare pazientemente la propria strada.

Da quando acceleriamo sotto la spinta del web abbiamo la forte tentazione di surfare! Sulle amicizie, sui rapporti, sulle informazioni.

Conosciamo molte più persone, abbiamo migliaia di contatti, ma quanti di questi ci sono veramente amici?

Possiamo davvero scegliere di escludere la tavola da surf o la chiglia della nave?

Crediamo proprio che dobbiamo scegliere di non rinunciare a utilizzare entrambe. Esercizio per casa: Abituarsi a non accontentarsi.

**Un bel giro in surf non esclude una traversata in nave.**

### SEI UNA NAVE O UNA TAVOLA DA SURF?

di Salvo Tomarchio

**Navigando tra le amicizie capita di dover scegliere come**

Una lettura che vi consigliamo, magari fra qualche anno, è quella de "I barbari" di Alessandro Baricco.

Il sottotitolo "saggio sulla mutazione" anticipa bene i contenuti del libro e sottolinea quanto è importante il cambiamento che tutti noi stiamo vivendo in questi anni. Il ritmo delle giornate, il modo di lavorare, di studiare e soprattutto il modo in cui interagiamo, parliamo, conosciamo i nostri amici è cambiato improvvisamente, tutto sta accelerando attraverso la spinta di Internet e della tecnologia.

Fermatevi qua. Se vi state facendo (giustamente) la domanda "Ma cosa diavolo sta dicendo?" è il primo indizio che appartenete alla tribù dei "nativi digitali" [[http://it.wikipedia.org/wiki/Nativo\\_digitali](http://it.wikipedia.org/wiki/Nativo_digitali)]

digitale] e l'unica domanda che vi viene spontanea è "cosa sarebbe il mondo senza internet?".

Avete proprio ragione; crescendo a pane, marmellata e social network vi viene da pensare che è tutto normale e che sia sempre stato così. E invece non è vero.

E per accennarvi soltanto quale e quanta differenza passa tra mondo online e offline e quanto possono



cambiare di conseguenza le nostre esperienze e i nostri rapporti ruberò proprio un esempio de "I Barbari".

### GLOSSARIO

**media** - termine latino che indica i mezzi di comunicazione in generale, ossia gli strumenti che permettono di trasmettere un messaggio da un'emittente a un destinatario.

**social media** - mezzo di comunicazione che si basa su contenuti condivisi: emittente e destinatario coincidono.

**social network** - rete di relazioni che nascono all'interno di un social media.

**podcast** - registrazione di una trasmissione che può essere scaricata e fruita in un secondo momento.

## LA GIUNGLA DEI SOCIAL MEDIA

di Giorgio Infante

Proviamo a proporre una mappa per orientarci tra quelli più utilizzati in Italia. Naturalmente è del tutto indicativa, in quanto al momento in cui leggerete questo articolo il panorama potrebbe essere già cambiato.



## CONDIVIDERE IL SAPERE

di Giorgio Infante

Una delle grandi possibilità offerte dalla rete consiste nel poter condividere la propria conoscenza, elaborarla collettivamente e metterla a disposizione di tutti.



### L'enciclopedia libera

Wikipedia è un'enciclopedia online scritta in modo volontario e collaborativo.

È gestita dalla Wikimedia

## FACEBOOK

Anno di nascita: 2004

Persone: più di 900 milioni

In Italia: 22 milioni di utenti.

È il più famoso e il più usato, permette di condividere e commentare testi, foto, video.

Nota: l'uso di facebook è consentito ai maggiori di 13 anni. È importante sapere che l'uso, sotto questa età, non è permesso (e lo scout è leale).



## TWITTER

Anno di nascita: 2006

Persone: 500 milioni di utenti attivi

In Italia: 3,5 milioni circa

Semplice ed immediato, permette di condividere "cinguettando" brevi testi (tweet). L'uso delle parole chiave (hashtag) consente di seguire gli argomenti di interesse del momento (es #jamboree)



## YOUTUBE

Anno di nascita: 2005

Il più popolare servizio di condivisione video online. Pur essendo limitato ai video è il secondo motore di ricerca del mondo.

Link: il video per i 7 anni di youtube <http://youtu.be/GLQDPH0ulCg>



## GOOGLE+

Anno di nascita: 2011

Persone: 250 milioni, di cui 150 attivi

mensilmente e 75 ogni giorno.

In Italia 2,5 milioni ca

La risposta social di google. Sfrutta la popolarità di altri servizi google (come la posta elettronica gmail), offre un uso più semplice in termini di privacy (con le cerchie di amici) e altri servizi come i videoritrovi. Il "like" di google+ è il "+1"



**FOURSQUARE** il social basato sulla localizzazione gps.

Per dire agli amici dove sei tramite un *check in*



**FLICKR** il social fotografico più famoso



**INSTAGRAM** foto quadrate scattate dal cellulare, filtri dar loro un aspetto più interessante e rapida diffusione tra gli amici.



**PINTEREST** il social nato per condividere gli interessi



**TUMBLR** per condividere velocemente notizie e pensieri veloci soprattutto legati a link su web



**SLIDESHARE** per condividere le presentazioni multimediali



**MYSPACE** uno dei primi servizi di condivisione di successo, soprattutto sugli interessi musicali

## BLOG

Sito internet con contenuti postati in ordine cronologico. Esistono blog tematici, blog sotto forma di diari personali e blog letterari: tuttavia le categorie di blog possono essere infinite (photoblog, videoblog, etc). Sono scritti dai "blogger" e l'insieme dei blog forma la blogosfera. L'uso dei social network sembrava far presagire la sparizione dei blog, ma in realtà questo non è avvenuto tanto che oggi il 43% degli italiani connessi alla rete dichiara di bloggare almeno una volta al mese.

Foundation senza scopo di lucro. È il quarto sito più visitato al mondo, ha in totale 22 milioni di voci nelle 285 lingue usate (4 mi-

lioni nella versione inglese, quasi un milione in quella italiana). Ha avuto quasi 500 milioni di visitatori unici a maggio 2012, sono state



richieste 18 miliardi di pagine a Giugno e ha quasi 100mila scrittori volontari attivi, ovvero con almeno 5 contributi nell'ultimo mese.

È uno dei siti più utilizzati dagli studenti per ricerche e tesine, o semplicemente per approfondire argomenti.

Qualche piccolo consiglio. Se si riprendono parti di testo da wikipedia è importante **citare sempre la fonte**. Wikipedia nasce per diffondere la cultura libera, il che **non significa non riconoscere il lavoro altrui**.

Inoltre il principio è che non si usufruisca solo in lettura, ma che si contribuisca attivamente.

È pertanto buona cosa utilizzare il tasto modifica/edit per correggere refusi, integrare i testi o anche per riportare la traduzione di testi di wikipedia in altre lingue. Può sembrare complicato ma non lo è, prova!

Vi sono infine 9 progetti correlati fra cui il progetto citazioni, il dizionario, le news e una raccolta di contenuti multimediali.

## Condividere le informazioni

Anche fare il giornalista non è più solo un lavoro di pochi professionisti. Nell'era della condivisione tutti possiamo esserlo con un po' di capacità e voglia di fare. Basta uno smartphone, un po' di curiosità e un pizzico di fortuna per trasformarti in un giornalista... in erba.

Un esempio [www.youreporter.it](http://www.youreporter.it)

## Twitter nelle emergenze

Twitter, e i nuovi media sono strumenti semplici e molto veloci nella divulgazione di informazioni. Nel caso ad esempio di un terremoto le persone sono portate a comunicare immediatamente la scossa,

## IL BUON CYBERCITTADINO IN TRE SEMPLICI MOSSE

di Silvia Tomarchia

### Miniguia al buon cittadino sul web per Guide ed Esploratori pigri

*In tre semplici mosse il buon cittadino che sognava B.-P. può assumere il panni di un moderno cyber scout attento a tutto quello che succede nel mondo virtuale, che è cugino stretto di quello reale.*

#### • SEGUI I FORUM, I BLOG E I SITI DEDICATI ALLA TUA CITTÀ

Stacca gli occhi per un attimo dal profilo Facebook della biondina dell'ultima fila. Il web è pieno di siti, blog e forum dedicati proprio alla tua città. Hai mai pensato che stanno aspettando proprio te?

#### • RILANCIA LE NOTIZIE

Attiva la modalità papagallo elettronico. Se trovi qualche notizia interessante sulla rete condividerla, "retwittala", insomma utilizza il passaparola che grazie al web è diventato un mezzo potentissimo.

#### • LE COSE DEVONO CAMBIARE

Se hai seguito bene i due passi precedenti avrai scovato almeno due o tre cose che non funzionano affatto bene nella tua città. Continua ad informarti, nel frattempo unisciti a chi la pensa come te ed elabora una proposta concreta per cambiare le cose. Se sarai bravo prima o poi qualcuno ti darà ascolto.

diffondendo a macchia d'olio e più rapidamente dei tradizionali media la notizia. Sistemi di monitoraggio complessi riescono poi a

comprendere dove i tweet si concentrano individuando i luoghi interessanti ancora prima dei sistemi tradizionali.



## GLOSSARIO

**streaming** - trasmissione audio o video attraverso il web.

**tweet** - (da cui il verbo gergale "twittare") messaggio di max. 140 caratteri tipico di Twitter.

**hashtag** - parola chiave (preceduta dal simbolo #) che permette di raccogliere i tweet che riguardano un certo tema.

**like** - in italiano "mi piace", sui social media condivide un apprezzamento per un contenuto.



## RISERVATEZZA

di Giorgio Infante

### Condividere sì ma consapevolmente

In questo mondo di condivisione totale ogni nostro contributo, foto, commento o like, può essere rilanciato fra i nostri contatti e sul web ben oltre ogni nostra immaginazione. L'attenzione alla riservatezza diventa essenziale per non avere alcun effetto indesiderato.

Cercheremo qui di darvi qualche dritta e un po' di esempi concreti su facebook, il social network più utilizzato. Le stesse logiche possono essere applicate a ogni social media.

La regola principale è di pubblicare **esclusivamente quello che per nessun motivo potrebbe creare imbarazzo a voi o ad altri**. Un commento sul compito in classe? Potrebbe leggerlo il professore! Una foto della festa di compleanno? Niente di male, ma... è una foto che lascereste vedere a tutti, senza alcuna eccezione, **da oggi e per sempre**? Pensate che lo stesso valga **per tutte le persone ritratte**?

**La rete non dimentica!** La nostra foto da ragazzi potrebbe essere visibile ad un possibile datore di lavoro in fase di colloquio fra molti anni e magari, decontestualizzata, dare un'idea sbagliata di noi. Potremmo causare problemi molto seri a noi stessi o ad altri. Meglio non pubblicare nulla, piuttosto che pentirsi per aver messo materiale sba-

gliato nelle mani sbagliate.

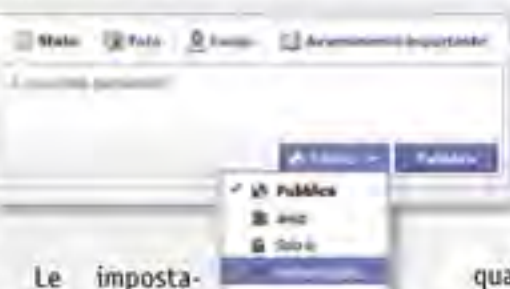
## UN ESEMPIO CONCRETO: IL "TERRIBILE" LIBRO DELLE FACCE

di Giorgio Infante

Facebook è solo uno dei tanti social media. Ma per tutti vale la stessa regola: **vanno usati solo dopo averne capito bene i meccanismi**. Quali? Ad esempio...

### IMPOSTARE CORRETTAMENTE IL PROFILO

Prima regola: **sapere sempre chi potrà visualizzare** i ciascuno dei contenuti che pubblicate.



Le impostazioni di privacy ci permettono di rivolgerci a tutti o solo ai nostri amici, oppure di calibrare dettagliatamente a chi ci rivolgiamo.



La modalità "personalizzata" consente di **rendere visibile qualcosa solo a persone o liste di persone** che decidiamo di volta in volta.

O anche di rendersi visibili a tutti gli amici, ma escludendo qualcuno.

### USARE BENE GLI STRUMENTI

Usare le liste è una buona abitudine! Le liste sono elenchi di contatti accomunati da qualche caratteristica. Facebook ci offre alcune liste preimpostate, ma è possibile crearne di personalizzate. Possiamo ad esempio creare una lista "Alta



Squadriglia" e postare così status e fotografie rivolte solo a questa lista, escludendo tutti gli altri. Cliccando poi in home page su una lista è possibile seguire solo le notizie dei suoi membri.

Fare attenzione agli **eventi**: se decidiamo di dare una festa, quando impostiamo l'evento dobbiamo specificare a chi è rivolta, se è segreta o pubblica e soprattutto se gli invitati possono o no estendere l'invito. Altrimenti rischiamo di trovarci al luogo della festa centinaia di persone invitate via via dai possibili partecipanti!

### VERIFICARE LE PROPRIE IMPOSTAZIONI

Nella propria bacheca è possibile trovare la funzione "Visualizza come...": inserendo il nome di un nostro

- Per ogni ricerca effettuata su Google vengono consumati 0,0003 KWh, la stessa energia che permette di tenere accesa una lampadina da 100W per 10 secondi.
- Ogni minuto vengono caricati su youtube 72 ore di filmati
- Il 48% degli italiani online usa internet per decidere cosa acquistare
- Nel mese di giugno 2012 si sono collegati ad internet almeno una volta 28,3 milioni di italiani.
- Ogni giorno gli italiani online sono circa 14 milioni.
- La diffusione di contenuti di utente in utenze tramite il passaparola è chiamata diffusione virale.
- I blog attivi sono più di 50 milioni
- Ogni giorno vengono inviati 350 milioni di tweet
- Gli utenti Facebook hanno in media 130 amici
- App per iOS scaricate in tre anni: 25 miliardi
- App per Android scaricate ogni mese: 1 miliardo

amico, facebook ci mostrerà come appare a lui il nostro profilo. Molto

*Continuate a leggere con la media di...*

utile per verificare se i settaggi di privacy funzionano come desiderato.

A fianco di ogni contenuto troviamo un'iconcina che mostra chi può visualizzare quello specifico testo, foto, ecc. Questa funzione è fondamentale per sapere con chi si condivide.

Altri usi delle funzioni privacy ci permettono di revocare alcune funzioni a specifici amici o liste: ad esempio si può non risultare online in chat, non ricevere inviti e molto altro. Soprattutto possiamo decidere quali informazioni personali (mail, cellulare, etc) consentire di visualizzare e a chi.

**ATTENTI AL TAG!**

Quante volte gli "amici" ci taggano in foto che proprio non vorremmo veder circolare, con espressioni o situazioni imbarazzanti?



Nelle impostazioni del profilo possiamo definire quali tag accettare sempre, quali rifiutare sempre e quali vogliamo verificare e approvare prima che siano pubblicati. Dalla sezione "impostazioni sulla privacy" accediamo a "Diario e aggiunta di tag": da qui possiamo scegliere l'impostazione preferita per i nostri tag.

Quando siamo invece noi a taggare amici in post e foto, ricordiamoci sempre che tutti gli amici del taggato potrebbero visualizzare il nostro contenuto.

Anche apporre un like ad una pagina o un post è un'azione banale, ma dà informazioni personali su di noi agli altri! Pertanto valutiamo bene a cosa stiamo dando il nostro "mi piace".

**TANTI BEI PROGRAMMINI**

Le applicazioni infine sono programmi gestiti da fornitori esterni a facebook. Ce ne sono veramente per tutti i gusti, ma è bene ricordarsi che richiedono di utilizzare le nostre informazioni personali! Verifichiamo sempre quali applicazioni abilitiamo e soprattutto quali dati "cediamo". **Sembrano gratis**, ma in realtà li paghiamo... **al prezzo dei nostri dati!**

*"Buono a sapersi" è un sito promosso da Polizia Postale e Google che offre informazioni e strumenti per gestire consapevolmente i propri dati online, garantendo così una navigazione sicura <http://www.google.it/buonousapersi>*



**IL WEB IN TASCA**

di Giorgio Infante

Ci sono tre oggetti che portiamo sempre con noi: le chiavi di casa, il portafogli e ... il cellulare. Quest'ultimo è sempre meno un telefono e sempre più un computer portatile. Parliamo dello smartphone, il "coltellino svizzero sociale" con dentro il web. Permette di agganciarsi al GPS e consultare la nostra posizione su una mappa, recuperare consigli

**GLOSSARIO**

- tag** - contrassegno, da cui il verbo (italianizzato "taggare"), inserire un contrassegno per catalogare. Sul social media consiste nel citare qualcuno collegandolo pubblicamente a un contenuto.
- mobile** - inteso in lingua inglese (pronuncia "mobail") indica tecnologie pensate per funzionare su dispositivi mobili (smartphones, tablet, ...)
- sharing** - (da cui "videosharing", "photosharing" ecc.) condivisione.

sui negozi vicini, usare un motore di ricerca, fotografare, registrare, filmare e... condividere, ovviamente.

Il mobile sta cambiando molti aspetti del web: si accede a molte funzioni non più dal solito browser ma da software specifici, le ormai famose applicazioni, le App. Strumenti così potenti da incidere fortemente sulle nostre vite. Usando lo smartphone con una connessione dati si diventa "sempre connessi" e diventa sempre più difficile gestire i nostri tempi senza farceli dettare dal cellulare (se vi arriva una notifica siete capaci di aspettare a leggerla?). Come sempre la differenza non sta nello strumento ma nella nostra capacità di utilizzarlo al meglio, senza che prenda il sopravvento sulla nostra vita.

**APPLICAZIONI UTILI IN SQUADRIGLIA**

È innegabile che vi sono servizi e soluzioni utili, addirittura nella vita di Squadriglia. Qualche esempio?

- GOOGLE SKY MAP:** per visionare il cielo notturno, le costellazioni e i pianeti. Ottimo per preparare una bella veglia alle stelle.
- ORARI TRENITALIA:** tutti gli orari dei treni, ma anche i ritardi in tempo reale. Per non perdere nessun treno in uscita.
- RUNKEEPER:** applicazione sportiva, ma che può essere usata per tracciare col GPS i percorsi e poi consultare sul web la mappa e l'altimetria.



# CHE TE LO DICO A FARE?

**C**ari ragazzi finalmente dopo un po' di tempo sono ritornato nel vostro bel paese. Se qualcuno non mi conoscesse mi presento sono **Terenzio Mc Kenzie**, vengo dall'**Alaska** dove mi sono trasferito diversi anni fa per poter vivere appieno la mia vita tra i boschi.

Sono scout, lo sono da sempre, la mia avventura è iniziata in Branco poi in Reparto. Ora sono un Capo nel mio paese, il Capo Reparto del Aliktongnak 1° nella regione dell'omonimo lago.

Ho conservato diverse amicizie in Italia e spesso vengo a trovare i miei vecchi compagni d'avventure.

Il mese scorso, armato di tutto punto, sono partito per venire a trovare il mio amico Paolo, si proprio lui il **Caporedattore della vostra rivista**, me lo ricordo da novizio nel lontano millenovecento...non ricordo, Paolino lo chiamavamo non so come faccia ora, ma allora non sapeva neanche scrivere... bah! Il tempo fa miracoli...

Sono partito, dicevo, alla volta dell'aeroporto più vicino a casa mia. No non è per i 1500 chilometri di piste ghiacciate che devo fare per arrivarci, è che di questa stagione i cani da slitta mangiano tutto quello che trovano e la sera in tenda c'è un'aria che non vi dico... sì perché i cani li tengo con me in tenda, mi fanno ricordare le notti dei campi estivi con la mia squadriglia e... Paolino.

Non vi dico: dopo un volo di ore e ore, non mi vanno a sbagliare l'aeroporto di arrivo e invece di atterrare a Roma sono arrivato a...

**Venezia!**

Vabbè tanto qualche ora in più non cambia



nulla, me ne vado in stazione ad aspettare il treno quando, meraviglia delle meraviglie, non ti trovo un **Reparto intero** intento ad aspettare il mio stesso treno? Che bellezza, dico, ci faremo due canti insieme e ci racconteremo qualche bella avventura!

Finalmente è arrivato un locomotore grigio argento e siamo tutti saliti in carrozza. Non vi dico la mia gioia: avevo di fianco Carlo il Caposquadriglia degli Orsi, di fronte Benedetta la Caposquadriglia delle Gazzelle e, accanto a lei, niente di meno che la Caporeparto.

Io ho cominciato a parlare raccontando dei miei campi delle avventure in quel dell'Alaska, ma mi sono accorto subito che loro sì, mi guardavano, ma sembrava non capissero. Ogni tanto scuotevano la testa o la dondolavano di qua e di là.

Dopo qualche minuto mi sono accorto che dalle orecchie dei tre pendevano dei fili bianchi collegati a un oggetto grande come una bussola che questi continuavano a toccare muovendo la testa e dondolando. Ho toccato la spalla della Caporeparto che mi ha domandato a 2000 decibel: "Si scusa dicevi?".

Io a dire il vero non avevo ancora detto nul-



la, ma alla domanda le ho chiesto: "Cosa fate?"

E lei: "ascoltiamo la musica: io con l'ipod, lui con l'ipod e lei con un emmepitre". Ma una volta non si cantava con la chitarra? Ho detto fra me e me. Comunque a dire il vero chitarre non se ne vedevano, c'era in sottofondo un continuo bip-bip che arrivava da tutte le direzioni. Erano 'ste scatolette che tutti avevano in mano che continuavano a suonare. Bip-bip di qua... ti è arrivato un messaggino! ... di là... e tutti con questi affari afferrati a due mani e con i pollici che sembravano di gomma, a vederli muovere su dei tastini grandi come chicchi di riso alla velocità della luce.

La Caporeparto, accortasi della mia momentanea confusione mi ha spiegato: "stanno mandando degli esse-emme-esse, ma c'è chi sta aggiornando il blog, chi chiama su scaip chi sta taggando le foto su feisbuc, chi fa cechin, tuit e tãmbol".

Ah! Adesso è chiaro tutto, come non avevo fatto ad accorgermi che loro stavano... "che cavolo hai detto sorella?" le ho chiesto. "Abbiamo appena finito il campo e qui in treno c'è il uai fai ed allora possono collegarsi e scambiarsi il resoconto del campo con i loro amici, mandare le foto, comunicare insomma".

Con la coda dell'occhio intanto avevo visto il Caposquadriglia degli Orsi tirare fuori la sua bella scatoletta e, schiacciando i tasti, scrivere... sono riuscito a leggere: "Benny, ma da dv viene sto truzzo?" E poi dei segni ^ = # boh!, non me li ricordo. Bip alla scatoletta di Benedetta e nuova raffica di tasti da parte di lei. Dopo tre secondi dalla scatoletta di Carlo - bip-bip - leggo: "Pare venuto da un altro mondo @ \_ ^ ! §" altri segni incomprensibili.

Infine ho capito, stavano **comunicando!** Uno di fronte all'altro invece di parlarsi usavano quell'aggeggiaccio per dirsi le cose... incredibile! E gli altri, mandavano le foto agli amici o gli racconta-

vano come era andato il campo estivo.

Vi giuro in quel momento ho provato una certa **malinconia** e ho ripensato ai miei campi da ragazzo, quando ci trovavamo dopo l'estate con gli amici a raccontarci le vacanze passate.

Ore e ore a guardare le foto delle avventure vissute e a ridere ai racconti, agli aneddoti che ognuno aveva preparato proprio per quell'occasione. Eppoi chiacchiere e chiacchiere, felici di condividere quei momenti con qualcuno a cui volevamo bene. Il pensiero alle lettere scritte e ricevute, al momento dell'apertura delle buste, il riconoscimento della scrittura dell'amico, della prima morosa, e la voglia di leggere parole dolci o di amicizia.

Sarà l'età, saranno i ricordi, ma mi sono appisolato risvegliandomi giusto in tempo: avevo raggiunto la mia destinazione. Però ho notato qualcosa di strano: un correre frenetico dei Capireparto su e giù per i vagoni. Allora, incuriosito, ho chiesto spiegazioni.

"Dovevamo scendere due stazioni fa, ma ci siamo un po' distratti" mi confida la Caporeparto in preda a una crisi di panico.

Bah! che te lo dico a fare: che sia il caso di mettere un freno a tutta questa tecnologia e **ricominciare a parlare con le persone, a dirsi le cose guardandosi negli occhi, assaporando ogni momento?**

Cari ragazzi vi devo lasciare, Paolo mi aspetta, dopo questa avventura ho bisogno di stringere una mano amica e, perché no, anche di un abbraccio.

*Terenzio McKenzie*



# CUCINARE IL PESCE... AL CAMPO!

## preparazione del pesce e tecniche di cottura

### LA PULIZIA DEL PESCE

Se parliamo di **cucina marinara** sappiamo già che la base dei piatti, che la compongono, sarà certamente il **pesce**. La prima cosa cui dovrete pensare è pulirlo e solo l'ultima sarà mangiarlo. Vediamo come si fa a preparare le creature del mare per la nostra tavola.

**SARDINE E ALICI** - si toglie la testa e buona parte delle interiora esce con lei. Infilando un dito si apre la pancia e si estrae quanto può essere ancora rimasto all'interno. I pesci così puliti vanno lavati per bene per togliere ogni traccia di residui organici.



**PESCE PIÙ GROSSO** (sgombri, cefali, trote, orate, spigole e simili) - Le dita non bastano, lo strumento migliore sono le forbici. Prima operazione sarà quella di togliere le squame al pesce: tenetelo per la coda e "grattatelo", con una lama delle forbici, sui fianchi verso la testa. Poi apritegli la pancia iniziando dall'orifizio anale e finendo sotto alla bocca: vuotatelo di tutte le interiora, togliete le branchie... ma potete anche eliminare la testa completa. Stando attenti a non pungervi, eliminare le pinne: quelle dorsali, le laterali e le ventrali e, già che ci siete, tagliate anche la coda. Ripulite bene, sciacquando abbondantemente.



**CALAMARI, SEPIE, TOTANI** - non è difficile pulirli, in generale si fa così: staccare la testa dal corpo; togliere la pelle ed estrarre dal corpo l'osso (semitrasparente e sottile nei calamari, bianco e consistente nelle sepie) e le interiora, cercate di non rompere la sacca del "nero", il liquido emesso per creare una cortina in cui rifugiarsi ed evitare i predatori; passate ai tentacoli: toglie gli occhi ed il "becco" (è l'apparato boccale esterno!); sciacquate per bene il tutto.

**Polpo** - Poiché la carne è un po' dura, farete bene ad afferrare il polpo per i tentacoli e batterlo più volte su una superficie dura. Poi potete iniziare a pulirlo: dopo averlo fatto bollire, in acqua dolce e inizialmente fredda, per almeno un'ora. A quel punto sarà più semplice togliergli la pelle, il becco e gli occhi.



**Cozze, vongole, arselle, cannolicchi, ecc.** sono tutti animali che per difendersi dagli aggressori sono muniti di conchiglie a due valve.

La pulizia delle cozze si esegue prima lasciandole a bagno in acqua dolce per un po' e poi rimuovendo dai gusci gli organismi, vegetali ed animali, che vi sono attaccati: una spazzola dura va benissimo per questo compito. Si deve poi rimuovere il "bisso" che è la parte con cui l'animale stava attaccato a rocce, corde, moli, ecc. Per farlo, lo si afferra e, tirando, lo si fa scorrere verso la punta più larga del mollusco: dovrebbe staccarsi, ma se questo non succede dovete stare attenti a non ingerirlo, quando



mangerete. Le cozze sono pronte per la cottura dopo averle ancora sciacquate.

Tutte quelle specie di bivalvi che vivono nella sabbia devono venir prima immersi in acqua salata, fredda, per alcune ore, cambiando l'acqua finché la sabbia non sia scomparsa del tutto. Un'avvertenza: esemplari che dovessero venire a galla, nell'acqua della pulizia, e quelli che, se toccati, non si chiudono: sono morti e vanno eliminati.

### CUCINARE IL PESCE

Ora la "materia prima" è pronta per venir cucinata, vediamo ora come prepararla, ricordandovi sempre che le nostre sono semplici indicazioni, e che la fantasia e le tradizioni in cucina sono fondamentali!

#### Frittura

È sicuramente la tecnica più semplice, che rende gustosissimi i pesci e i molluschi.

Consiste nell'impanare quello che vogliamo friggere nella farina bianca, e immergere poi i pesci impanati in olio bollente.

L'unica accortezza da avere è quella di pulire ed eviscerare, e soprattutto di asciugare sempre bene il pesce prima di impanarlo! Come sicuramente saprete infatti, se immergiamo qualcosa di bagnato nell'olio bollente si provocano pericolosissimi schizzi roventi!

#### Zuppe

Le zuppe sono molto legate alla tradizione locale, ed alla disponibilità del pesce.

Quelle italiane o comunque mediterranee hanno tutte una base di pomodoro aglio e prezzemolo, a cui vanno aggiunti gli ingredienti tradizionali. È infatti questa preparazione quella più legata alle tradizioni casalinghe ed agli "ingredienti segreti".

#### Carpacci

Il carpaccio è una tecnica tradizionale di conservazione a breve termine. Essa consiste nell'immersione dell'alimento in un composto acido (aceto, succo di limone, vino), in molti casi combinato con olio e spezie: il risultato è una cottura a freddo che conserva gusto e proprietà del pesce. È importante sapere che il tempo di

marinatura varia a seconda dell'alimento. Questa tecnica ci permette di mangiare del pesce crudo, senza preoccupazioni "batterologiche" in quanto la componente acida del composto abbatte qualsiasi carica presente nell'alimento.



#### Cartoccio

Il "cartoccio" altro non è che del foglio di alluminio da cucina o di carta da forno in cui vengono avvolti e sigillati i pesci. Si ottiene così una cottura a vapore del pesce nei suoi stessi liquidi mantenendone ed esaltandone il sapore. I pesci possono venir inseriti nel cartoccio unti a un po' d'olio.

Il vapore aumenta all'interno del cartoccio, finché genera qualche apertura da cui fuoriesce, a quel punto la pietanza è ben cotta: lo si capirà dal buon profumo che emetterà. Il metodo funziona bene anche con i molluschi: cozze, vongole, ecc.

Una versione "trappeur" della cottura al cartoccio può essere effettuata utilizzando delle foglie, al posto di alluminio o carta, facendo attenzione a utilizzare piante non velenose! Ottime per questo scopo sono le foglie dei limoni, che daranno al pesce un ottimo aroma.

#### Griglia

Ottimo e veloce sistema di cottura. La cosa più importante di questo metodo è il fuoco che va curato e mantenuto con estrema attenzione. Iniziate accendendo un bel falò, mano a mano che la legna diventa brace raccoglietela in disparte, separata dal fuoco e metteteci sopra la griglia che deve riscaldarsi. Quando non c'è più fiamma ed i tizzoni sono appena appena coperti da cenere grigia, la brace è pronta. Mettete la griglia, ormai ben calda, in posizione e posateci il pesce, che avrete ripulito, lavato e leggermente unto con olio. Sarde ed alici resteranno sulla griglia 5-8 minuti, gli sgombri dovrebbero essere cotti tra i 10 e 15 minuti: a calore moderato.

Per girarli, e cuocerli sui due lati, usate una paletta e non forchette o simili.



# IL GERGO DEL VELISTA

**D**a secoli sui mari di tutto il mondo, piccoli "gusci di noce" compiono imprese memorabili, sfruttando le correnti d'aria grazie a vele sempre più tecnologicamente avanzate che, interagendo con i venti, possono garantire un movimento pressoché continuo alla nostra barca.

Il loro uso, è sempre stato in funzione del luogo in cui operavano, come la più comune vela triangolare alta e stretta, chiamata **Randa Marconi**, perché alla sua apparizione, nel 1912, colpì per la snellezza dell'albero e per il complesso sistema di sartie che lo sostenevano, ricordando le antenne radio. Questa è la vela più usata per le sue doti e rendimento.

quò e lungo del primo) issato da due drizze. È di forma trapezoidale con il bordo superiore più corto di quello inferiore.

Il **Fiocco "Genoa"**, di grandi dimensioni, ha il punto di scotta molto a poppa dell'albero, così parte della vela si sovrappone alla randa durante le andature, creando un "corridoio" d'aria che migliora le prestazioni. Fu usato per la prima volta a Genova nel 1926.

Lo **Spinnaker** è una grande vela triangolare usata unitamente al fiocco durante le andature di poppa. Al contrario delle altre è simmetrica e avendo quindi due punti di scotta identici, si arma con uno speciale pennone sospeso chiamato **tangone**.

La **Vela Quadra** è la classica vela dei grandi bastimenti di un tempo. Inferita superiormente da un pennone trasversale all'albero orientabile da particolari manovre (cime) dette bracci. Inferiormente è manovrata da scotte (in posizione sottovento) e da mure (sopravento) fissate a delle bugne (carrucole antiche di grandi dimensioni). In caso di bisogno viene "imbrogliata" (raccolta) mediante manovre chiamate appunto imbrogli (da qui il termine di uso comune); è detta "bordare" l'operazione opposta di mollare e distendere le vele al vento legandole poi con le scotte ai "bordi" affinché portino.

Nel caso delle imbarcazioni da diporto che siamo abituati a scorgere all'ancora nei nostri porti ed escludendo quelle con un'unica grande vela (come il CAT), nella "famiglia" degli yacht a un solo albero, possiamo fare una grande distinzione a seconda che oltre alla vela principale, essi abbiano una o più vele di supporto (Sloop o Cutter).

L'insieme della velatura è detta **Giogo di vele**, con riferimento a tutta l'attrezzatura che svolge la stessa funzione di "motore" della barca. Generalmente si parla di **Randa** (o Primavela, la vela principale) e **Fiocchi** (le vele secondarie di supporto). Questi ultimi, in particolari situazioni, possono essere sostituiti da vele specifiche (lo Spinnaker nelle andature "portanti").

L'operazione di "montaggio" delle vele sui supporti rigidi della barca, come l'albero, prende il nome di **Inferitura**; preparare una barca alla navigazione o il modo in cui è attrezzata è l'**Arma-**

**mento**. Nella Nave di tipo classico (tre alberi a vele quadre), l'albero di prua è chiamato di **Trinchetto**, quello centrale di **Maestra**, quello di poppa di **Mezzana**. All'estrema prua vi è ancora un albero

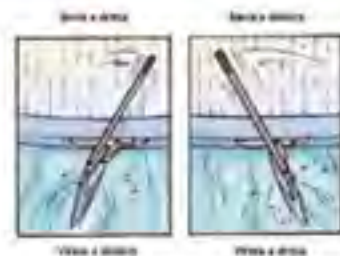


La **Vela Latina**, è sostenuta da un unico "pennone" (palo issato trasversalmente sull'albero) obliquo. La parte a prua dell'albero è trattenuta da una cima di governo detta "mura" e il suo uso darà origine alle definizioni "mure a dritta" e "mure a sinistra".

La **Vela Aurica**, è sostenuta da un "picco" (palo simile ai pennoni ma molto più obli-







orizzontale, chiamato **Bompreso**. Nelle derive tutti questi si riducono al solo albero di Maestra.

Le vele moderne sono di forma **triangolare**, tutte con tre angoli che prenderanno rispettivamente il nome di:

- **Punto di Mura**, l'angolo a prora (zona anteriore della barca);
- **Punto di Scotta o Bugna**, l'angolo a poppa (zona posteriore della barca);
- **Punto di Penna**, l'angolo in cima alle vele cui è agganciata appunto la "cima" per issarle.

Anche i tre **bordi** di ciascuna vela avranno nomi specifici, in base a come sono posizionati rispetto ad albero ed imbarcazione:

- **Balumina**, è il bordo verso poppa;
- **Ralinga**, è il bordo anteriore, verso prua;
- **Base**, è il bordo inferiore parallelo al piano di coperta.

La randa, vela principale, è a **poppavia** dell'albero, nella "zona posteriore" della barca ed è sempre inferita per due bordi: la ralinga nell'albero, la base nel Boma, l'albero "orizzontale", ortogonale all'albero principale e semirotante su di esso. Il **boma** è il "palo" che ci permetterà di regolare la randa da dritta a sinistra in base alla direzione del vento.



Indossare sempre il giubbotto salvagente con fischietto incorporato



I **fiocchi** e vele simili, s'inferiscono per un solo bordo, la ralinga, nello **Strallo di prua** con i restanti bordi liberi di muoversi. Le vele vengono issate tramite cime dette **drizze**, generalmente di colore diverso a seconda della vela cui sono assegnate, e governate in navigazione, da altre cime chiamate **scotte**. Attenzione: ogni vela ha la sua drizza e la sua scotta specifica!

L'insieme di cime presenti su un'imbarcazione, collegate a essa e non sciolte, con il compito di svolgere una qualsiasi funzione di bordo, sono chiamate in gergo **manovre**.

Le **Manovre Fisse**, non si "muovono", tranne in casi particolarissimi o nelle operazioni di manutenzione. Sono i tiranti che servono a tenere fermo e in posizione l'albero collegandolo, lateralmente sui due bordi dell'imbarcazione, **Sartie**, o alla prua, **Strallo di Prua** (vedi **Fiocco**). Nelle barche più grandi è presente ancora un tirante di supporto tra l'albero e la poppa, il **Paterazzo** (o **Strallo di poppa**)

Le **Manovre Correnti**, servono a governare la barca. Si dividono in **Drizze**, le cime utilizzate per issare o abbattere le vele e per le manovre di riduzione della velatura (dette "di terzaruolo"); e **Scotte** che attraverso strumenti composti da sistemi di carrucole, detti **Rinvii** o **Paranchi**, regolano il movimento delle vele in base al vento. In termini marineschi, una cima "tirata", soprattutto se riferita alle vele, è detta **cazzata**; mollata è detta **lascata**.



Il sussidio **VELISTA** è un ottimo compendio tecnico di quello che c'è da sapere governare un'imbarcazione a vela. Naturalmente non si impara solo dalla teoria, ma questo volume l'autore Francesco Sisto ha raccolto un ottimo supporto all'esperienza pratica, splendidamente illustrato da Jean Claudio Vinci. Editrice Fior daliso, prezzo 10 euro.

# GIOCARE (SICURI) IN ACQUA

**C**on la stagione calda, una delle cose più belle che diventa possibile è fare il bagno al mare, al lago o nei fiumi.

Oltre a nuotare, e goderci la fresca carezza dell'acqua ci sono **mille altre cose divertenti** che possiamo fare: dalla pesca alla costruzione delle zattere. Ci sono infinite possibilità di divertirci in acqua, ma forse la più semplice, ma allo stesso tempo entusiasmante è proprio il gioco. Dobbiamo tener presente solo qualche piccolo principio, e usare qualche accorgimento, e **qualsiasi gioco può essere adattato** per essere giocato in acqua.

In acqua alcune cose galleggiano e altre vanno a



fondo. Possiamo sfruttare queste proprietà per utilizzare oggetti diversi a seconda dello scopo desiderato. Palloni di gomma, palloncini gonfiabili (gonfiati ad aria galleggiano, ad acqua vanno giù ma non completamente a fondo!) bottiglie di plastica (da



utilizzare come galleggianti o riempite di sabbia o sassi, come ancore) tubi, camere d'aria, secchi... e tutto quello che la vostra fantasia vi suggerisce può essere utile!

Prima di cominciare a giocare, assicuriamoci che tutti i partecipanti abbiano una **buona confidenza**



con l'acqua, sappiano nuotare e immergersi in apnea. Se così non fosse, dedichiamo un po' di tempo a questa cosa, insegnando a chi non lo sapesse fare, almeno ad immergersi completamente, magari prima tappandosi il naso con le mani, poi tenendo il naso immerso a pelo d'acqua, ad espirare facendo le bolle, e infine ad immergersi completamente senza tappare il naso.

Ora, qualche idea di gioco, che può essere inventato di sana pianta o modificando giochi che siamo soliti fare sulla terra!

## OLA ACQUATICA

*Numero di partecipanti: da 5 in su.*

*Ci si sistema in cerchio in acqua, con l'acqua all'altezza del petto dei partecipanti.*

Il capo gioco dà il via gridando "HOLA A DRITTA" (o a sinistra). Il primo giocatore alla sua destra farà quindi una capriola in avanti. Appena riemergerà con la testa dall'acqua, il secondo farà a sua volta una capriola, poi il terzo, e così via. Al grido del capogioco si cambia verso della HOLA.

Chi sbaglia facendo la capriola quando non è il suo turno, o aspettando troppo prima di farla, viene eliminato.

Vincono gli ultimi giocatori in gara (decidere un numero da 3 a 5 in base al numero dei partecipanti).



### STAFFETTA DA SABBIA

Questo tipo di staffetta si può fare nei periodi dell'anno in cui fa troppo freddo per fare il bagno, ma è possibile giocare ugualmente in spiaggia...

Ci si sistema sulla spiaggia, sempre per Squadriglie, disposti in fila indiana, questa volta però rivolti verso l'acqua. Davanti al primo della fila viene posto un secchio, e il testimone sarà un bicchiere.

Se i giocatori sono un po' più bravi i comandi possono diventare 4: capriola in avanti verso destra e verso sinistra, e capriola all'indietro verso destra e verso sinistra...

Il capogioco può dare i comandi anche cantando una canzoncina o raccontando una storia...

### STAFFETTE

I giochi a staffetta possono essere davvero moltissimi, vi lascio qui qualche idea.

**Staffetta classica acqua-spiaggia**

Ci si sistema per Squadriglie in acqua in fila indiana, rivolti verso la spiaggia, di modo che l'ultimo della fila abbia l'acqua all'altezza del petto. Ogni Squadriglia deve avere un testimone, che può essere un fazzolettone, o un altro oggetto concordato con gli altri. Di fronte ad ogni Squadriglia, sulla spiaggia, ad una distanza adeguata, si pianta l'alpenstock...

Al via il primo della fila parte nuotando o correndo nell'acqua, arriva all'alpenstock, vi gira intorno e torna indietro, a passare il testimone al giocatore successivo. Vince la Squadriglia che riesce a completare per prima il percorso

Si decide un tempo massimo (tipo 2 min.). Al segnale, il primo parte di corsa verso l'acqua, riempie il bicchiere, e torna indietro, lo svuota nel secchio e lo passa al giocatore successivo, che a sua volta riparte e compie tutto il percorso. Vince la Squadriglia che, allo scadere del tempo, avrà il livello d'acqua più alto nel secchio.

### STAFFETTE SUBAQUEE

Questo tipo di staffette si possono fare quando tutti i componenti della Squadriglia, hanno una buona familiarità con l'acqua e sanno stare in apnea.



Quella più semplice è quella a tempo. Sempre in fila, ma questa volta frontale. Una persona esterna alla Squadriglia tiene il tempo con un cronometro. Al via, il primo si immerge in apnea, fino a quando può resistere sott'acqua, quando riemerge, immediatamente si immerge il secondo, e così via. Vince la Squadriglia che in totale avrà raggiunto un maggior tempo di resistenza subacquea.

**Importante! La nostra assicurazione non copre incidenti accaduti sotto il pelo dell'acqua!** Va ricordato perché la preparazione sia sempre adeguata all'ambiente in cui svolgiamo le nostre attività. L'acqua, in particolare, non è l'ambiente naturale in cui vive l'uomo. Come tale va rispettata, ed esige competenza e un'attenzione costante alla sicurezza nostra e degli altri!

**SICURI IN ACQUA** è il sussidio tecnico che insegna tutto quello che c'è da sapere per vivere appieno lo splendido "ambiente acqua" senza correre rischi. C'è tutta l'esperienza degli Scout Nautici e dell'autrice, Stefania Martiniello, che da sempre vive e promuove lo Scouting in ambiente acqua. Illustrato dal nostro Jean Claudio Vinci, Edito da Fiordaliso, costa 6 euro.



# GRANDI GIOCHI SULL'ACQUA

## GIOCHI DI FORZA E ABILITÀ IN ACQUA

Se avete apprezzato le idee dell'articolo precedente e se volete sperimentare il massimo del divertimento con il vostro Reparto, eccovi una rassegna di giochi in acqua.

Ormai la stagione non è più quella ideale per i bagni, ma se questo numero vi ha fatto sognare di provare a lasciare la terraferma per sperimentare imprese nautiche, avete tutto il tempo per cominciare a ideare e progettare.

E quando sarete alla realizzazione, saprete come passare qualche ora divertente.

## LA PALLA A CAVALLO

Indicazioni: acqua all'altezza della cintura

Materiale: una palla di gomma

Svolgimento: gli Scout si sistemano in cerchio, a due o tre metri d'intervallo tra loro e si contano per due. I numeri uno (cavalieri) montano sui numeri due (cavalli). I cavalieri si lanciano una palla dall'uno all'altro.

Se la palla cade in acqua, i cavalieri saltano in acqua e cercano di fuggire, possibilmente a nuoto. I cavalli, rimanendo fermi, cercano di impadronirsi della palla e di colpire uno dei cavalieri. Se ci riescono si invertono i ruoli, altrimenti si ricomincia la partita.

## IL MASSACRO

Indicazioni: acqua all'altezza del petto

Svolgimento: gli Scout sono divisi in due squadre, disposte su due file distanti una dozzina di metri una dall'altra. I giocatori di una squadra sono muniti di un certo numero di palle di gomma (es.: una per giocatore).

Con queste palle cercano di colpire gli avversari che possono ripararsi chinandosi sott'acqua.

Quando tutte le palle sotto state lanciate, s'invertono i ruoli. Naturalmente vince la squadra che colpisce più avversari.



## PESCI PRIGIONIERI

Indicazioni: acqua all'altezza del petto

Svolgimento: gli Scout si dividono in due gruppi uguali (numeri uno e numeri due). I numeri uno formano un cerchio attorno ai numeri due. Al colpo di fischietto, i numeri due che rappresentano i pesci prigionieri, cercano di fuggire dalla rete formata dal cerchio dei numeri uno, che pian piano si stringe attorno a loro. I pesci possono cercare di scappare con tutti i mezzi: passando tra i varchi dei numeri uno. Scaduto il tempo fissato si invertono i ruoli.



## LA GIOSTRA

Indicazioni: acqua all'altezza del petto

Materiale: una palla di gomma legata ad una corda di tre/quattro metri.

Svolgimento: gli Scout si sistemano in cerchio, rivolti verso il centro e distanziati uno o due passi tra loro.

Il Capo gioco, posto al centro, fa roteare la palla orizzontalmente sopra la testa dei giocatori, poi la fa scendere

progressivamente fino alla superficie dell'acqua. I giocatori cercheranno di evitarla immergendo la testa. Chi è toccato dalla palla viene penalizzato di un punto.

#### MANI E PIEDI

Indicazioni: acqua all'altezza del mento

Svolgimento: I giocatori si dispongono a coppie. Il numero uno nuota a rana muovendo le sole braccia; il numero due tiene lo tiene per le gambe e fa il movimento della rana con le proprie gambe. Vince la coppia che arriva per prima.

#### LOTTA AL SALVAGENTE

Indicazioni: profondità di almeno m 1,80

Materiale: un salvagente circolare o una camera d'aria da automobile gonfiata



Svolgimento: due giocatori, con i piedi infilati nell'anello, nuotano in senso opposto, con il medesimo stile, cercando di trascinare l'avversario.

#### STAFFETTA DEI VESTITI

Indicazioni: profondità di almeno m 1,80

Materiale: un pigiama o un paio di pantaloni e una camicia per Squadriglia

Svolgimento: al momento di partenza, il primo giocatore di ogni squadriglia indossa il vestito sul costume da bagno e nuota fino al traguardo ove si spoglia.

Sempre a nuoto deve quindi riportare i vestiti al secondo scout che inizierà a sua volta il percorso e così via.

Vince la Squadriglia che impiegherà il minor tempo.



#### CERCATORI DI METALLI

Indicazioni: profondità di almeno m 1,80

Materiale: sassi dipinti di diversi colori (acrilici), punteggi diversi per colore

Svolgimento: in un tempo determinato la squadriglia si tuffa alla ricerca dei metalli sottomarini.

I diversi colori dei sassi indicano metalli con punteggi diversi.

#### ALLEVATORI DI PESCI

Indicazioni: profondità di almeno m 1,80

Materiale: pesciolini di polistirolo colorati, appesantiti per stare sul fondo.

Svolgimento: determinare un'area entro cui posizionare, sul fondo, le sagome dei pesciolini. Determinarne una seconda per spostarvi i pesci. La squadriglia, si tuffa per raccogliere i pesci nella prima area e li trasferisce nella

seconda, vince chi conclude il trasferimento di più pesci nel minor tempo.

#### AGRICOLTORI SOTTOMARINI

Indicazioni: profondità di almeno m 1,80

Materiale: striscioline plastiche con un galleggiante nella parte superiore ed una zavorra in quella inferiore per simulare le alghe.

Svolgimento: staffetta. Ciascuna squadriglia raccoglie le alghe, disposte sulla spiaggia, e le va a "piantare" lungo un allineamento costituito da due boe. Vince chi allinea le alghe su una riga più dritta.



# Spazio EG

Cara Avventura, sono Melissa una Guida della Sq. Pantere del Gruppo Gattinara 1.

Ho iniziato solo un anno e mezzo fa, ma già da subito ho capito che qui avrei trovato molte amicizie. Quando c'è un'uscita o un campo o addirittura una riunione conto i giorni che mancano per stare e divertirmi con loro. Con il Reparto mi sento come in una seconda famiglia perché tutti noi abbiamo molte cose in comune soprattutto lo spirito di esser Scout.

*Un grande saluto al mio Reparto del Gattinara 1*



Ciao redazione di "Avventura", vi invio la foto del campo "San Giorgio" 2012 del mio Reparto, il "Vega" del Reggio Calabria 10. Sarei molto contenta se la pubblicaste insieme a questo messaggio: Forse ci diciamo poche volte "ti voglio bene", ma sono sicura che un po' tutti ne siamo consapevoli. I momenti passati insieme a voi sono unici e speciali. Vi voglio bene.

*Albatros Sorridente*



Ciao Avventura! Sono Pietro uno Squadrigliere delle Volpi del Roma 52! Sono felice di aver intrapreso questa nuova avventura degli Scout con i miei amici di Squadriglia!!! Secondo me lo Scouting è una cosa bellissima che dovrebbero fare tutti i ragazzi, perché ti mette a rapporto con la natura, ti fa fare nuove amicizie e ti permette di formare un bel carattere socievole, che non molla mai.

Questo è stato il mio primo giornalino di Avventura, perché ho iniziato da poco e devo dire che mi è piaciuto molto e non aspetto altro che il prossimo numero...



Sono felicissimo di essere nella Squadriglia Volpi e gli mando un grande saluto e una spinta a collaborare un pochino di più in squadra senza avere persone ferme a girarsi i pollici!

*Il vostro nuovo Squadrigliere Pietro*

Ciao Avventura!

Sono Ada, una Guida del Terlizzi 2. Vorrei fare una sorpresa al mio Reparto inviando questa foto che ci ricorda la fine del fantastico Campo estivo del 2011. C'è tutto il Reparto (tranne i Capi che saluto calorosamente). È stato il mio ultimo anno e vorrei cogliere l'occasione per ringraziare tutto il Reparto (chi c'è e chi è passato) per tutte le avventure che abbiamo passato insieme! E vi ringrazio per la bella e profonda amicizia che si è creata!

Buona caccia,

*Ada*



Cara Avventura, sono la Capo Reparto del Monfalcone 3 (Gorizia). Ti mando tre foto "importanti". Intanto un saluto ai due Reparti Monfalcone 3° e Ronchi dei Legionari 1° dopo l'intenso campo abbinato a Cleulis di Paluzza e in particolare bravi per aver raggiunto tutti assieme Casera Pramasio (foto 1).

Ecco Marco della Sq. Falchi intento a realizzare una delle sopraelevate che ha sostenuto la loro bisquadriglia, senza sapere come costruirla ma riuscendoci alla grande con i suoi compagni".

Infine la cerimonia di accoglienza degli Hike di Alice, Giulia ed Enrico che quest'anno lasciano il Reparto ma spero possano ricordare con affetto i loro compagni di viaggio.



*Giulia, Capo Reparto Monfalcone 3°*



39



# L'ULTIMA DEI CAIMANI

