

SCOUT

Avventura

in questo numero

- Il Consiglio della Legge
- Dal sestante al GPS
- Una Squadriglia piena di risorse
- Ciascuno al suo posto... d'azione
- Dossier: la crisi economica
- Insetto: Orientamento



- 3 Parliamo di...
- 4 L'asina di Balaam
- 6 Il Consiglio della legge, questo... conosciuto
- 8 Una bussola non basta
- 10 Dal sestante al GPS
- 12 Se progetto non mi perdo
- 14 Schizzo fotografico
- 16 Breve storia della Cartografia
- 18 Segnali di Scouting
- 19 Orientarsi con le stelle e la luna
- 23 I Noncorsi di Avventura
- 24 Dossier: La crisi economica
- 32 Cartografia e percezione del mondo
- 34 Mangiare senza perdere la bussola
- 36 Una squadriglia piena di risorse
- 37 Ciascuno al suo posto... d'azione
- 38 Spazio EG
- 40 L'ultima dei caimani

INSERTO

Tecniche per l'avventura:
2 - Orientamento

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

In redazione: Martina Acazi, Mauro Bonomini, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Francesco Iandolo, Giorgio Infante, Damiano Marino, Don Andrea Meregalli, Sara Meloni, Tonio Negro, Enrico Rocchetti, Isabella Samà, Ilaria Stronati, Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: Giorgio Cusma, Cecilia Sgaravatto, Roberta Vincini e i collaboratori di **Avventura**.

Disegni di: Martina Acazi, Roberta Becchi, Franco Bianco, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Sara Dario, Anna Demurtas, Matteo Frulio, Noemi Gugliotta, Chiara Lamieri, Sara Palombo, Tommaso Pedullà, Isacco Saccoman, Filippo Simioni, Simona Spadaro, Irene Vettori, Paolo Vanzini, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci.

Fotografie di: Archivio Avventura, Mauro Bonomini, Dario Fontanesca, Paolo Vanzini, Archivio stock.xchng®

Copertina: disegno di Tommaso Pedullà
Copertina inserto: disegno di Matteo Frulio

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

Avventura on line: www.agesci.org/esploratoriguide

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



TABACCO

La Casa Editrice Tabacco di Giuseppe Tabacco (con sede a Tavagnacco, in provincia di Udine) realizza mappe geografiche fin dal dopoguerra e il marchio è riconosciuto a livello internazionale come sinonimo di precisione e sicurezza per arrampicatori estremi, alpinisti, trekkers, escursionisti e gitanti domenicali.

La produzione delle mappe (scala 1:25.000 e 1:50.000) si concentra sull'area alpina di nord-est, e va dall'Adamello e dall'Ortles fino al Carso Triestino, comprendendo quindi tutte le Dolomiti.

web: www.tabaccoeditrice.it
e-mail: info@tabaccoeditrice.com



Carissimi Avventurieri, eccoci a voi con un nuovo ricchissimo numero.

Un fantastico inserto per imparare tutto sulla **topografia** (questa sconosciuta), un esclusivo **dossier** per capire qualcosa della **crisi economica**, e un sacco di proposte e contributi nostri e... vostri.

E vorremmo fare **sempre di più**.

Come? In due modi.

Il primo: fateci capire se al di là dei tempi (lo sappiamo che non siete molto contenti del tempo che passa tra un numero e l'altro, ma stiamo cercando di migliorare) quello che oggi trovate sulla vostra rivista Scout **vi piace e vi soddisfa**, se vi piacerebbe trovarci altro, se tutto è chiaro e utile o c'è qualcosa di inutile e poco comprensibile, se c'è troppa tecnica o troppo poca, se volete più di qualcosa o meno di qualcos'altro...

Scriveteci, mandateci le vostre opinioni, fate imprese di statistica (magari sarete i primi in Italia!) sondaggiando il vostro Reparto e fateci avere i risultati. Stupiteci vivisezionando il nostro lavoro, dateci informazioni utili a migliorare e... la Redazione ne farà tesoro.

Tra le indicazioni ricevute ringrazieremo i migliori contributi (più utili, più ricchi, più efficaci) e li premieremo con la nostra esclusiva t-shirt.

tore, Folclorista, Europeista e chi più ne ha più ne metta, o per il Brevetto di Animazione giornalistica o grafica e multimediale.

Speditene tanti, speditene sempre di più... tenendo presenti i punti seguenti:

Di Spazio E/G ce n'è per tutti, anche se i tempi sono lunghi. Però mandateci foto che meritino di essere pubblicate. Siamo Scout e Guide, abbiamo uno stile e con quello dobbiamo presentarci! Ah, e non mandateci testi senza foto: sono inevitabilmente più fiacchi!

Se avete **una storia interessante**, raccontatecela: noi vi ascolteremo. Non fossilizzatevi sulla pubblicazione, la cosa importante (per la vostra Specialità, per il vostro Brevetto...) è che una Redazione esperta vi dia un'opinione



Il secondo sono le **vostre storie**.

Riceviamo tanti **contributi**: per lo "Spazio E/G", per le "Lettere per discutere", per i "Segnali di Scautismo"... ma anche articoli con richiesta di pubblicazione, resoconti di Imprese di comunicazione, testi e immagini prodotti per Specialità come Redattore, Fotografo, Disegna-

e un po' di consigli utili.

Questo ve lo possiamo garantire sempre. Poi quando qualcosa spicca, ed è adatto al nostro piano editoriale...

certo rischia anche di finire sulle

nostre pagine: è successo molto spesso!

Però rileggete bene, correggete gli errori, sintetizzate (perché lo spazio è sempre e comunque poco). Le chance di piacerci aumentano considerevolmente!

Prima di inviare pensate sempre: "questo testo, queste immagini, questa storia, **posso-no interessare** alla totalità delle Guide e degli Esploratori italiani?" Se la risposta è sì, cliccate su invia senza altri dubbi!

Vogliamo portarvi sempre di più su Avventura, sia seguendo le vostre indicazioni sia pubblicando i vostri materiali. Ci serve solo sapere che voi ci siete!

L'ASINA DI BALAAM

La Sq. Puma era appena tornata dalla missione. Non era andata proprio per il verso giusto, avevano perso due volte il sentiero ed erano tornati al campo con parecchie ore di ritardo sull'appuntamento previsto. Dopo aver raccontato ai Capi come erano andate le cose, ora stavano preparando la cena. Marco aveva già acceso il fuoco per cucinare e Luca era appena tornato con altra legna quando arrivò da loro don Gino. "Questa sera mi fermo a cena da voi, ho una storia da raccontarvi!".

perché andasse a maledire Israele.

Balaam all'inizio era un po' riluttante, sapeva che è impossibile mettersi contro Dio, ma alla fine dovette cedere alle insistenze del re e dei principi e decise di mettersi in cammino verso un punto da cui poteva vedere l'accampamento di Israele e lì pronunciare il suo oracolo.

Balaam montò in sella alla sua fedele asina e si mise per strada. Ad un certo punto l'asina abbandonò il sentiero e si mise a correre per i campi. Balaam allora la bastonò fino a riportarla sulla strada. Poco dopo, in un punto in cui la

strada correva tra due mura a destra e a sinistra l'asina si strinse contro il muro tanto che il piede del suo padrone andò a sbattere contro le pietre. Ancora Balaam si mise a batterla senza capire il

perché del suo comportamento. Ancora un po' e in un punto in cui il passaggio si faceva ancora più stretto l'asina si accovacciò a terra senza più muoversi nonostante le bastonate del suo padrone. Allora l'asina si mise a parlare e disse al suo padrone: "È tanto tempo che ti porto in giro e che ti sono fedele e obbediente. Mi sono mai comportata così?" "No" ripose Balaam. Allora il Signore aprì gli occhi a Balaam che vide quello che aveva visto solo la sua asina: l'angelo del Signore stava ritto in mezzo alla strada, con la spada sguainata per impedire il loro passaggio.



Seduti in cerchio, davanti alla gavetta con una abbondante pasta fumante don Gino cominciò a raccontare: "Ai tempi in cui Israele stava per raggiungere la terra promessa i popoli che abitavano la terra di Canaan erano molto impauriti dall'arrivo di questo popolo numeroso, preceduto dalle voci che raccontavano le cose che il Signore aveva fatto in loro favore. Il re di Moab e i principi di quella nazione andarono allora da un certo Balaam, un uomo a cui era riconosciuto il potere di benedire e di maledire,



Non solo gli occhi, ma anche la mente di Balaam si aprì e capì la lezione: la sua asina: aveva visto che quella non era strada per cui dovevano andare. Poi il Signore lasciò che Balaam raggiungesse il punto in cui era diretto e quando fu in quel punto Balaam vide l'accampamento di Israele e pronunciò il suo oracolo; Oracolo di Balaam, l'uomo dall'occhio penetrante, dell'uomo a cui il Signore ha tolto il velo dagli occhi! E Balaam mandato per maledire Israele pronunciò invece la sua benedizione, perché disse: "Questo è l'oracolo dell'uomo che ha visto con la visione del Signore, che ha visto come vede Dio e non si può maledire quello che invece Dio ha benedetto".

"Bella forza, ma a noi mica vengono gli angeli a dirci se il sentiero è quello giusto o sbagliato" replicò Giorgio, il topografo di Sq.. "Lo so! - continuò don Gino - non è per questo che vi ho raccontato questa storia. Ascoltate ancora quest'altra storia successa molti secoli dopo, quando avevo più o meno la vostra età".

Un missionario finito in una zona povera del Brasile ha scritto un libro intitolato proprio L'asina di Balaam, Racconta la sua esperienza in mezzo alla povertà. È un libro scritto per noi che viviamo nella parte ricca del mondo per dirci che forse dobbiamo aprire gli occhi, imparare a guardarci attorno, vedere le cose non come le vediamo qui, ma come stanno veramente, per capire quali sono le scelte giuste da fare nella vita. Io quel libro l'ho letto in un periodo in cui cercavo di capire cosa volevo fare nella vita. Mi avevano raccontato storie strane di voci che ti dicono tutto, come di angeli che ti fanno vedere il sentiero giusto o ti sbarrano la strada quando stai sbagliando. Ma a me di queste cose non capitavano. Poi ho letto la storia dell'asina di Balaam e ho capito che forse il segreto era proprio qui: imparare a vedere quello che sta attorno, a guardare con occhi penetranti, che sanno andare in profondità, non solo sulla



superficie delle cose, per decidere quale è la cosa giusta da fare. Con gli anni ho capito che qualche angelo il Signore me lo aveva anche mandato davvero: erano le parole giuste che qualcuno mi aveva detto, l'esempio che qualcuno mi aveva dato.

Tra queste cose c'erano anche quelle del mio Capo Reparto che mi aveva raccontato di quando B.-P. parlava dello Scouting, dello spirito di osservazione e di deduzione. Prendere la cartina, la

bussola e orientarsi in zone sconosciute cercando di non perdersi, di non sbagliare la strada è un bel gioco. Anch'io qualche volta mi sono perso, ma questa disavventura mi apriva gli occhi per un'altra avventura più bella, affascinante e grande: l'avventura della vita".

Quella sera don Gino l'aveva fatta proprio lunga, ma tutti erano stati ad ascoltarlo con tanta attenzione che la pasta stava ancora nelle gavette.

"Beh - concluse don Gino - mangiamo che la pasta si raffredda!"

Però, che spirito di osservazione e deduzione questo don Gino!



NOTA La storia di Balaam e della sua asina, potete leggerla nella **Bibbia, Libro dei Numeri, capitoli 22 e 23-24.**

Il libro *L'asina di Balaam* di J. Bouchaud e F. Kunz, edizioni Gribaudi è stato pubblicato nel 1972 ed è quasi introvabile; ma se vi capita di trovarlo in biblioteca prenderlo e leggerlo: appena 90 pagine, belle pagine.

IL CONSIGLIO DELLA LEGGE, questo... conosciuto!

Quando Avventura ha chiesto alla **Pattuglia Nazionale di Branca E/G** di scrivere un articolo per spiegare il Consiglio della Legge abbiamo pensato di fare come quando a B.-P. fu chiesto come preparare attività coinvolgenti. La sua risposta divenuta celebre fu **"ask the boy"** (chiedi al ragazzo).

E allora lo abbiamo chiesto a voi. Beh, naturalmente solo ad alcuni, quelli che abbiamo avuto occasione di incontrare quando (in incognito) partecipiamo agli incontri per i Guidoncini Verdi in giro per l'Italia.

Ecco le domande che abbiamo posto agli Esploratori e alle Guide che abbiamo incontrato, e alcune risposte interessanti.

Il Consiglio della Legge, secondo voi

Cosa è? Cosa si fa?

- È un riunione di tutto il Reparto in cui si danno le Specialità e le Tappe.
- È il momento in cui tutto il Reparto si riunisce e verifica il Sentiero di ognuno
- È quando ci si ritrova di Reparto, ma in modo molto serio perché ci si verifica confrontandosi con la Legge scout
- È il momento in cui si verificano le Imprese di Reparto, se ne progettano di nuove e ci si confronta sul

proprio sentiero

- Si fa una cerimonia molto bella in cui si ripete la Legge e poi ciascuno dice come si sente rispetto ad essa e gli altri gli fanno delle osservazioni per migliorare

Quando si fa?

- Alla fine di ogni impresa, in modo che si possa verificare cosa è andato bene e cosa no.
- Noi lo facciamo sempre al campo invernale e al campo estivo.
- Dipende dall'organizzazione delle attività di Reparto, in genere due o tre volte all'anno.
- Noi lo facciamo una volta all'anno, ma secondo me sarebbe utile farlo anche più spesso, perché così possiamo dire la nostra.

Dove si fa?

- All'aperto o in sede. Ma sempre con una cerimonia solenne.
- Sempre all'aperto: i nostri Capi dicono che è importante che questo momento si viva in mezzo alla natura.
- Qualche volta l'abbiamo fatto nell'angolo di preghiera al campo o in chiesa.
- Dipende da dove siamo: in sede, attorno al fuoco al campo (molto suggestivo!), sulla cima di una montagna...



Perché si fa

- Perché tutti possono dire quello che pensano e prendere parte alle decisioni della vita di Reparto.
- Perché quando si consegnano le Specialità e le Tappe è importante che ci sia un momento solenne e tutti siano presenti.
- Perché altrimenti decidono sempre tutto i Capireparto e i Capisquadriglia.
- Aiuta a vivere meglio la Legge perché tutti dicono se l'abbiamo rispettata oppure no.
- Dovrebbe servire a decidere insieme le cose, ma da noi parlano solo i CSq. e quindi, fatto così, serve a poco!

Come mi sento quando partecipo al Consiglio della Legge?

- La prima volta è stato difficile ma emozionante: dovevo chiedere di fare la Promessa ed avevo paura della risposta degli altri.
- È stimolante, perché ognuno può dire quello che pensa di sé e degli altri e ascoltare le loro opinioni, senza cattiveria, solo per migliorare tutti insieme.
- Mi piace prepararlo prima insieme in Consiglio Capi, dato che noi CSq. dobbiamo presentare e commentare i sentieri dei nostri Squadriglieri.
- Mi piace, perché non è come a scuola in cui durante le assemblee tutti se ne fregano. Qui siamo tutti coinvolti perché verifichiamo noi stessi e dobbiamo anche dare consigli agli altri senza giudicare e senza essere banali.
- Confrontarsi con la Legge è sempre difficile, perché ti senti un po' inadeguato. Ma se si mette tutti al centro la stessa Legge e la stessa Promessa, anche se non sempre siamo amici, ci si sente legati ed si riesce a migliorare insieme.

Cosa penso di questo momento di vita di Reparto?

- Se non ci fosse bisognerebbe inventarlo
- Non esiste un altro posto come questo, in cui sei chiamato a dire la tua su te stesso e sugli altri e decidere se si è diventati migliori o no.
- È vera democrazia: io sono anche rappresentante di classe a scuola, ma in realtà lì non possiamo decidere granché; al Consiglio della Legge, invece, decidiamo cose molto importanti, come le Imprese che faremo... e i Capi davvero ci ascoltano!
- Tutti devono mettersi in gioco in prima persona, accettando critiche e consigli e prendendosi importanti responsabilità nel riconoscere ad altri un miglio-

ramento, oppure nel suggerire che non sono ancora pronti (i capi la chiamano correzione fraterna...)
- Credo sia un'occasione unica, come il Consiglio di Squadriglia o il Consiglio Capi, perché in quelle occasioni siamo noi che ci diciamo le cose e che prendiamo le decisioni, i Capi stanno ad ascoltare.

Il Consiglio della Legge, secondo noi

Le risposte che abbiamo raccolto ci danno un quadro che corrisponde molto bene allo spirito e allo scopo del Consiglio della Legge.

E quindi? Quindi l'articolo alla fine ce lo avete scritto voi! Le vostre risposte dimostrano che conoscete bene questo strumento e contengono tutti i punti di riferimento importanti. Noi non facciamo altro che raccoglierci insieme: eccoli!

Cos'è?

È l'assemblea di tutti gli Esploratori, le Guide e i Capireparto, cioè il momento di riunione solenne del Reparto. Nessuno deve esserne escluso e tutti hanno il diritto di prendere la parola per esprimere le proprie idee o le proprie valutazioni riguardo agli argomenti affrontati.

Quando?

Non c'è un numero di volte definito, dipende da quello che viene stabilito nel programma di Reparto, ma potrebbe essere utile trovarsi alla fine di un'impresa o alla fine dell'anno di Reparto per verificare quanto si è fatto e soprattutto per la verifica del Sentiero di ogni Esploratore e Guida.

Dove?

Ovunque, ma visto che lo Scout vive all'aria aperta, la natura è lo scenario privilegiato di ogni momento della vita di Reparto.

Perché?

Perché è l'occasione per verificare Mete e Impegni del proprio Sentiero, per verificare le imprese realizzate e per riprogettarne di nuove, per riconoscere Specialità e Brevetti conquistati, per prendere decisioni importanti per la vita del Reparto, per verificarsi insieme davanti alla Legge aiutandosi a migliorare sempre in un clima di correzione fraterna e di rispetto reciproco.

Come?

È utile prepararlo in Consiglio Capi, magari facendolo precedere da un Consiglio di Squadriglia. Tutti devono essere coinvolti nella preparazione di questo momento così importante per curarne l'animazione. I gesti e i simboli utilizzati dipenderanno dalle tradizioni del Reparto e dalla creatività dei partecipanti.



UNA BUSSOLA NON BASTA...

l'orientamento della propria vita

Se chiedete a una persona qualsiasi a che cosa serva una bussola state certi che si limiterà a dirvi che "indica il Nord". Vero, ma una bussola in mano a uno Scout o a una Guida serve per diverse funzioni, la prima, indubbiamente, quella di orientarsi, cioè proprio di... non perdere la bussola, sapere dove ci si trova (fare il punto) e, soprattutto, **verso quale direzione** si intende andare (trovare l'azimuth).



La bussola, necessaria un tempo per gli esploratori che si addentravano in zone sconosciute, indispensabile per indicare e mantenere la rotta delle imbarcazioni, anche se è stata soppiantata da precisissimi strumenti satellitari, resta ancora utile per le nostre uscite all'aperto, purché, abbinandola a una tavoletta topografica, sappiamo **usarla correttamente**. La bussola quindi indica, orienta e, se vogliamo, rassicura.

Mentre cresciamo lasciandoci pian piano alle spalle il mondo dell'infanzia ed entriamo in quello dell'adolescenza, pur con qualche incertezza ed esitazione, ma anche con curiosità, può emergere in noi - e sarà benefico - il desiderio di **sapere dove siamo, dove vogliamo andare**. Certo, una bussola non ci basterà, perché quell'andare ha a che fare con la nostra crescita, con le mete che vorremmo proporci attraversando la

vita. Spesso sono i nostri genitori a darci una mano (anche se non sempre sappiamo/vogliamo ascoltarli, nonostante siamo consapevoli che recano con sé un ampio bagaglio di esperienze), un fratello o sorella maggiori, o i nostri Capi.

Nello Scautismo vi sono dei momenti che, scandendo il ritmo della vita delle Squadriglie o del Reparto, possono aiutarci a **trovare** e a **seguire** la strada che ci aiuterà a crescere. In primo luogo il **Consiglio di Squadriglia**.

Quando Baden-Powell nel lontano 1907 sperimentò il primo campo scout suddivise i ragazzi in piccoli gruppi che volle completamente autonomi e con un capo: era nata la **Squadriglia**.

Ancora oggi il **vero motore**, l'autentica bussola che orienta e dà il primo impulso alla vita dell'intero Reparto è il Consiglio di Squadriglia: è lì che si costruiscono i programmi, le possibili imprese, le uscite e si valuta come la Squadriglia sta procedendo. Nel Consiglio, al quale partecipano solo gli Scout e le Guide che hanno pronunciato la Promessa, ognuno apprende gradualmente a esporre le proprie idee e a confrontarle con quelle degli altri, in un clima di libertà.

Il passo successivo - un'altra bussola - è



rappresentato dal **Consiglio della Legge**, l'assemblea di tutti gli Scout e le Guide del Reparto riuniti insieme ai loro Capi.



desideri di Scout e Guide che potranno porsi degli obiettivi concreti cercando di raggiungerli in un clima di condivisione e di progettualità. L'Impresa per ben funzionare fa leva sui **responsabili** dei vari gruppi di interesse (che, per la durata dell'Impresa, possono anche non essere i Capisquadriglia) e orienta Guide e Scout a esprimere anche un certo modo, uno stile - per usare un termine caro allo Scautismo - nel fare le cose, nel comportarsi, nell'essere.

Dopo la fase dell'ideazione e quella del lancio, l'Impresa, per essere portata a buon fine, dovrà dar vita a un **Consiglio d'Impresa**, il cui compito è di coordinare la preparazione e la realizzazione dell'impresa stessa, facendo leva sulle competenze di ogni Scout o Guida. È la fase della **progettazione**, un'occasione eccellente perché ciascuno valuti le proprie capacità e ne attinga punti per conseguire specialità o brevetti o per il raggiungimento di una tappa.

Superfluo dire che l'Impresa, in particolare nel momento della realizzazione, è il terreno per eccellenza sul quale **mettere in pratica lo Scouting**, quell'insieme di conoscenze legate alla vita all'aria aperta nei suoi molteplici aspetti che senza dubbio contribuisce a dotare uno Scout o una Guida di una marcia in più rispetto ai loro coetanei che non praticano lo Scautismo e che forse, nel corso dell'intera loro vita, non prenderanno mai in mano una bussola.

Per lo più si riunisce quando si conclude un'Impresa, e serve sia per **verificare** come ciascuno stia progredendo lungo il Sentiero, sia quali Tappe abbiano raggiunto o quale Specialità conseguito. Il termine di confronto è **la Legge**, quindi è un momento importante nella vita del Reparto, che dà la possibilità a ogni Scout o Guida di essere consapevole della propria crescita. In un Reparto che funzioni sono i Capisquadriglia che richiedono la convocazione del Consiglio della Legge dando il loro apporto per organizzarlo tramite il Consiglio Capi.

Un altro strumento utile per la crescita personale (una... terza bussola) è dato dall'**Impresa**, caratterizzata da una serie di attività impegnative e protratte nel tempo che servono a creare il giusto clima di avventura nel Reparto e dovrebbero dare spazio ai sogni, alle aspirazioni, ai



DAL SESTANTE AL GPS

strumenti per orientarsi: quanta strada faremo ancora?

Quanta strada ha fatto l'uomo da quando ha iniziato a muoversi per lungo e per largo sulla Madre Terra?

Quante le storie, le scoperte e le avventure nate proprio dall'esigenza e dal bisogno di muoversi e scoprire quello che ci sta intorno? Quanti sentieri ha battuto la tua Squadriglia girando intorno ad un fazzoletto di bosco per rendersi conto dopo ore di cammino di essere praticamente sempre al punto di partenza?

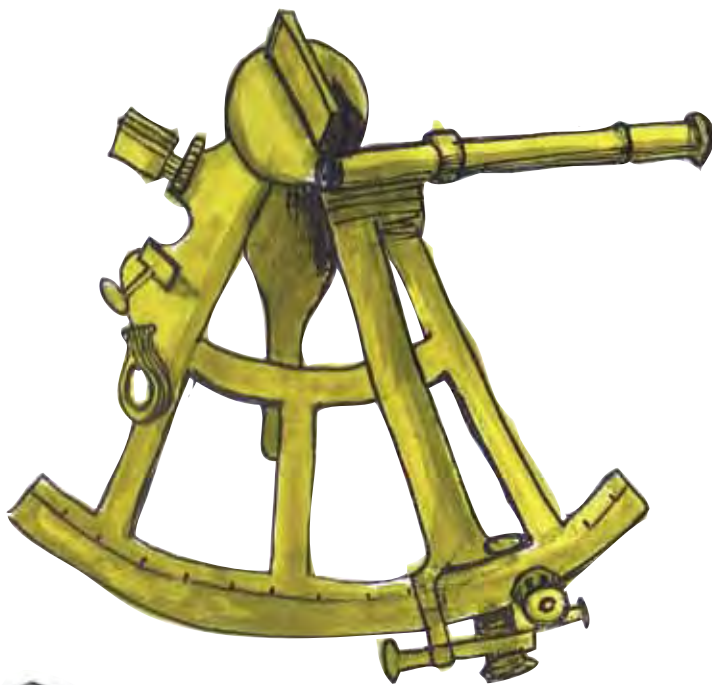
Fortuna dell'uomo, e un poco dopo anche della Squadriglia, che sin dai tempi antichi le menti eccelse abbiamo sviluppato alcuni strumenti in grado di semplificare la vita degli esploratori (con o senza il fazzoletto) di cielo, di terra e di mare. Vediamone insieme alcuni, dai più antichi e ormai non più utilizzati, passando per quelli più comuni, fino agli ultimi ritrovati della tecnologia.

Bussola Conosciuta in Europa con certezza dal 1400, ma probabilmente in mano ai cinesi circa quattrocento anni prima, è uno strumento indispensabile all'orientamento.



Presente in forme e con tecnologie diverse in navi, aerei e mezzi di ogni tipo, nella sua versione più essenziale funziona orientando un ago con il campo magnetico terrestre, l'ago punterà sempre verso un punto "fisso" che in genere è il **nord magnetico**.

Sulle cartine sono poi indicati i gradi di spostamento del nord magnetico dal nord geografico, che possiamo calcolare per avere il Nord sulla bussola allineato con il Nord della mappa.



Sestante È fra gli strumenti più antichi e viene utilizzato con costanza almeno fino alla metà del 1700 per misurare l'**angolo di elevazione** di un oggetto celeste sopra l'orizzonte. Facendo coincidere l'oggetto con l'orizzonte era possibile calcolare una specifica posizione su una mappa nautica. Questo dispositivo fu utilizzato fino a quando non furono rese note con esattezza le **distanze lunari** che permettevano di calcolare quasi sempre con esattezza l'angolo tra il sole e la luna.

Ci fu un tempo in cui per orientarsi era indispensabile anche il **cronometro**.

Oggi sembra strano, ma la nascita del cronometro fu auspicata proprio dai navigatori che affrontavano le lunghe traversate in mare. **Determinare la longitudine** era infatti quasi impossibile, non essendoci strumenti precisi per tenere il tempo o orologi con meccanismi in grado di reggere in condizioni difficili.

Più semplice era **calcolare la latitudine** misurando l'altezza del Sole.

John Harrison, intorno alla metà del 1700, elaborò un orologio basato su sistema di alberi contro-oscillanti connessi da molle, del tutto insensibili ai movimenti ed alla gravità.

Perfezionato in seguito per resistere a viaggi lunghi e turbolenti il cronometro di Harrison rimase in uso fino a quando i più precisi orologi al quarzo divennero economici.



L'uso di **mappe e carte** per orientarsi ha una storia vecchia quasi quanto l'uomo. Le mappe, così come oggi le conosciamo, iniziano ad apparire intorno al 500 a.C. e, con il passare dei secoli, guerra dopo guerra, conquista dopo conquista, si arricchiscono e si perfezionano.

Oggi la **carta topografica** è lo strumento tradizionale ed essenziale per definire la propria **posizione sulla terraferma**. Usata insieme alla bussola, con l'aiuto di **righe e goniometro**, ci permette di identificare la nostra **posizione** e tracciare il **percorso**.

Nella carta topografica sono rappresentati secondo una simbologia universale tutti i rilievi, i fiumi, i paesi, le chiese, le strade.

Le **curve di livello** indicano sulla carta tutti i punti a una stessa altezza, informazione preziosa legata anche all'uso di un **altimetro**: lo strumento che attraverso la misurazione della variazione della pressione atmosferica, ci permette di misurare la nostra quota.

Questo brevissimo viaggio negli strumenti che fino a oggi hanno accompagnato l'uomo nelle sue avventure ci porta a ricordare anche quali sono le attuali tecnologie impiegate per orientarsi.



A farla da padrone, con infinite applicazioni in tutti i campi e le attività, è il **Global Positioning System** (abbreviato in **GPS**): un sistema di **posizionamento satellitare** che funziona attraverso l'incrocio dei dati di più satelliti che inviano continuamente un segnale che viene ricevuto dai navigatori. La differenza dei tempi tra emissione e ricezione del segnale fornisce indicazioni abbastanza precise sul posizionamento di un oggetto sulla Terra.

Per identificare un punto sulla superficie terrestre si continuano a usare le semplici **coordinate geografiche** cui siamo abituati: la **latitudine** (distanza angolare dall'equatore), la **longitudine** (distanza angolare dal meridiano di riferimento) e l'**altitudine**, misurata rispetto al livello del mare.

Il GPS viene utilizzato nei navigatori, ormai a bordo su tutti i mezzi, e ha generato, attraverso l'aiuto della tecnologia di Internet, numerosi servizi cui ormai siamo abituati a rivolgerci con la stessa abilità con cui



i nostri avi navigatori consultavano le carte. I vari *Google Earth*, *Google Maps*, *Openstreetmap* e tutti i servizi e le applicazioni per computer e telefonini sono forse destinati fra qualche anno a soppiantare del tutto gli strumenti e le carte con cui fino ad oggi ci siamo orientati sulla Terra?

SE PROGETTO NON MI PERDO

Qualcuno più bravo di me, penso, è capace di tenere i ragazzi occupati e di farli progredire senza lavorare con alcun sistema speciale: io confesso di non saperlo fare.

Il solo modo in cui personalmente arrivo a far qualcosa è di fare prima qualche programma preciso e quindi di lavorare su quella base.

Non è esagerato dire che i risultati ottenuti con un programma sistematico valgono quattro volte quelli ottenuti con programmi improvvisati.

Inoltre è formativo per il loro carattere insegnare ai ragazzi a programmare il loro lavoro in anticipo: e conoscendo lo scopo cui mirano divengono ancora più ansiosi di conseguirlo.

Baden - Powell, Taccuino

Ed. Nuova Fiordaliso, pg. 34 Ristampa 1997

re delle soluzioni, quell'**affrontare** le emergenze o le novità trovando sempre strumenti, mezzi, risorse, doti, capacità nuove ed adatte allo scopo.

In Squadriglia, in Reparto, a casa, a scuola, nel tempo libero noi viviamo e facciamo **esperienza**.

Da lì si parte: da quel ricordare, da quel **fare tesoro** di ciò che accade all'improvviso e ci cambia la giornata.

Ma se ben **memorizziamo** l'errore o l'imprevisto, l'esperienza vissuta diventa un elemento fondamentale per progettare bene le nostre risposte per risolvere e affrontare non solo certi guai, ma semplicemente le attività di ogni giorno.

Osservare, ragionare, dedurre.

Essere Scout sempre, aiuta...

Cosa è cambiato dalla prima volta in cui con la Squadriglia siamo andati per boschi? Ce lo ricordiamo?

Ci avevano detto che era importante pianificare l'itinerario, stabilire i tempi di percorrenza, decidere i punti di sosta, informarsi sulla condizione climatica di tutte le ore, organizzare un menù adeguato alle temperature e al tipo di Uscita, scegliere l'abbigliamento giusto e gli strumenti adatti e tanto tanto altro che può rientrare nel verbo **progettare**.

Andare a scuola sarà uguale: con l'Inverno sapremo che è meglio preparare in anticipo un certo abbigliamento, per non perdere troppo tempo la mattina, quando si esce di casa. Avremo capito, facendo esperienza, che ci sono giorni in cui (quando piove, quando c'è il mercato rionale, quando becchiamo l'orario di uscita di un'altra scuola) è

La rigidità non è roba da Esploratori e Guide, la rigidità ci porta a non stimolare i nostri neuroni per ragionare. Provoca staticità, assenza di curiosità, pigrizia nell'andar in giro ad osservare e comprendere. Genera incapacità di memorizzare, di ricordare le esperienze che viviamo, gli insegnamenti che traiamo. E ci porta ad accontentarci, a ritener per buono, e sempre, un unico modello di ragionamento e azione.

No, la rigidità non è decisamente roba per noi, piuttosto la **plasticità**, quella sì!

Quel **sapersi adattare alle diverse situazioni**, quel saper **rispondere** ad ogni evenienza con la miglio-



più saggio scegliere altre strade, usare il mezzo pubblico o andare a piedi.

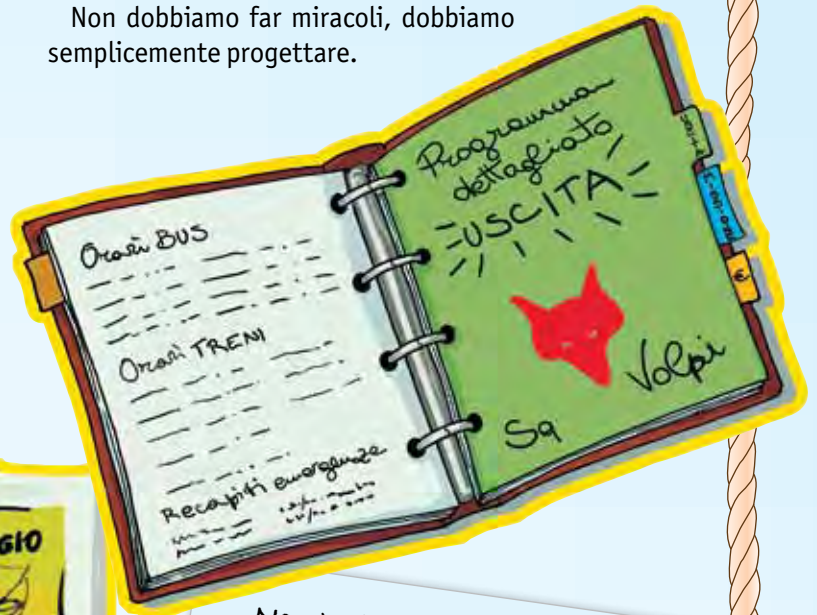
Riuscire a ben progettare ci rende padroni della nostra vita, ci permette di organizzare lo studio, di evitare di star ore e ore sui libri in alcuni giorni e per niente in altri. Un'ottima pianificazione permetterà di studiare qualche ora, tutti i giorni, lasciando sempre spazio ad altre sane attività.

Infine, acquisendo una buona capacità di progettazione, diventeremo abili nel **prevenire e risolvere** i problemi che possono presentarsi.

Se son ben costruiti, progetti e programmi prevedono alternative, soluzioni diverse, attività in sostituzione di altre.

e comunque aver pensato ed agito al meglio del nostro sapere.

Non dobbiamo far miracoli, dobbiamo semplicemente progettare.



Progettando un'Uscita di Squadriglia, si prevede sempre del maltempo e dunque magari si pensa ad una destinazione che sia provvista nei suoi punti cruciali (partenza, intermedio, arrivo) di strutture in cui rifugiarsi e poter svolgere qualche compito di Squadriglia.

Del resto siamo abituati a prevedere, a prevenire inconvenienti, come la pioggia che bagna la legna o il foro sul telone esterno della tenda.

Ci orientiamo, decidiamo la direzione, scegliamo il punto di partenza, quello di arrivo, le tappe intermedie, tutto quel che ci sarà da fare, al Campo, per terra, per mare, per fiumi, torrenti e ruscelli.

Pensiamo a tutto ciò che deve esser vissuto, a tutte le attività da vivere e a quello che, per esperienza sappiamo, potrà accadere, succedere e l'importante sarà sempre

Non ha importanza di che tipo di campo si tratti: campo mobile, campo di fine settimana (purché siano fatti spesso), crociere nautiche, o campo fisso tra i boschi. Tutti sono ugualmente validi per il nostro scopo. Ma il campo, quale che sia la sua forma, è a mio avviso essenziale per riuscire a dare al Reparto una formazione scout.

Ugualmente essenziale, poi, è avere al campo un preciso programma di lavoro stabilito per ogni giorno, con soluzioni alternative per l'eventualità di cattivo tempo. Il campo deve esser sempre in attività e non rappresentare una scuola di bighellonaggio senza costruito.

Baden - Powell, Taccuino Ed. Nuova Fiordaliso, pgg. 47, 48 Ristampa 1997



SCHIZZO FOTOGRAFICO



Albrecht Durer (1471-1528):
Macchina prospettica

Quando ero una Guida e partivo per le Uscite o le Missioni di Squadriglia, una delle richieste dei Capi era quella di fare dei **disegni** del luogo indicato, da riportare il giorno dopo.

All'epoca disegnavo io e non c'erano problemi, ma questa richiesta era sempre malvista da tutte quelle Squadriglie che non avevano qualcuno bravo con penna o matita: per loro era una vera tortura!

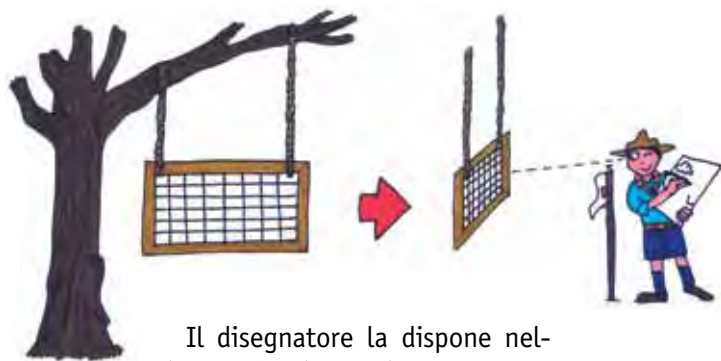
Oggi con la **fotografia digitale** tutto questo è cambiato. Addirittura non è più necessaria la richiesta del Capo Reparto, tutti abbiamo attrezzature fotografiche, piccole o grandi che siano: avere con sé una macchina digitale oggi è normale quanto respirare!

Ma dove sta l'inghippo? È davvero così semplice? Una foto al posto di un disegno, che male c'è, ci si mette meno tempo e viene pure molto più realistica. Ebbene, la fregatura c'è eccome, e la subisce chi vive l'uscita in prima persona, ovvero la Squadriglia, il fotografo, il disegnatore.

Con la fotografia digitale, oggi, lo sguardo all'ambiente è diventato fulmineo. Uno scatto e via, tanto possiamo farne centinaia a costo zero. **Fare un disegno richiede più tempo**, non solo per motivi tecnici, ma proprio perché bisogna osservare con grande cura ciò che ci circonda.

Allora, per non perdere la possibilità e l'occasione di osservare a fondo (osservare è, non a caso, il passaggio numero 1 dello Scouting!) è bene mantenere la **buona**

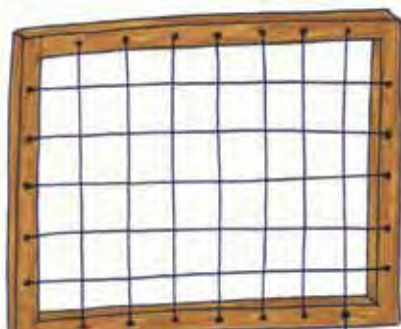
abitudine del disegno, dello schizzo di ciò che si osserva. Non serve nemmeno essere Michelangelo: per fare un buon disegno di un paesaggio, ad esempio, il trucco c'è ed è vecchio quasi come il mondo, sfruttato spesso dagli artisti del passato, che hanno fatto della rappresentazione del paesaggio il loro obiettivo principale. Si usava un attrezzo semplicissimo chiamato **visore**, che non è altro che una cornice vuota, attraversata da filamenti che creano una **griglia**.



Il disegnatore la dispone nello spazio che vuole rappresentare e, guardandoci attraverso, identifica sulla griglia i punti d'interesse, le proporzioni, le distanze e via dicendo. La griglia viene riprodotta nel quadro o nel foglio e, stando dietro al visore, si posizionano prima i dettagli importanti, nei riquadri o negli incroci giusti (una chiesa, un fiume, una montagna...), seguiti dai dettagli minori che completano il disegno.

È evidente che nonostante questa tecnica aiuti molto nella realizzazione di un disegno, ma gli ingredienti fondamentali restano **l'osservazione della realtà e l'attenzione al dettaglio**. Lo sguardo va ad analizzare ogni cosa per far sì che la mano possa rappresentarla al meglio delle proprie capacità.

Proprio dall'osservazione accurata nasce la



LEGNO = CARTONE
CHIODI = PUNTINE



sceita di un percorso per un'uscita, di un posto per accamparsi, di un'idea per un'Impresa o un'avventura nuova, di un bisogno da soddisfare... insomma ha inizio quello che noi chiamiamo *Scouting*.

E la fotografia invece? Alla fotografia basta uno scatto e il gioco è fatto, giusto? Invece no. Quello che tutti dimenticano è che se per fare un bel disegno l'occhio deve esplorare ogni dettaglio del paesaggio, per fare una buona fotografia bisogna studiare bene **l'inquadratura**. **Prima**, non dopo lo scatto. La foto deve rappresentare **ciò che osservate** e non solo ciò vedete.

Dalla foto deve uscire l'attimo che vi siete presi per scattare, quella luce, quel momento e non solo un ritaglio del luogo dove avete dormito la notte. Una foto deve raccontare, deve mostrare l'anima di ciò che viene fotografato: ma se si fotografa in velocità e sbadatamente, come ci si può riuscire?

Il segreto è uno solo: prima di fotografare bisogna osservare, e per osservare bisogna vivere. Durante un'uscita, un campo, un viaggio, ciò che viene prima di tutto è sentire, capire dove si è, che avventura si sta vivendo, gustare quel momento in ogni attimo, osservare ciò che ci circonda, la bellezza di un panorama piuttosto che una Squadriglia all'opera con la sua Impresa.

Alla base di tutto, quindi, c'è di fatto una scelta, un piccolo progetto. Porto la macchina fotografica perché voglio "solo" raccogliere i souve-

nir di un'avventura e di ciò che vi capita, oppure uso la mia attrezzatura perché miro a portare a casa **immagini utili e anche belle**, che riescano a raccontare l'avventura, il suo significato, le sensazioni, e farli percepire anche a chi guarda le foto? Ci sono fotoreporter che hanno ormai fatto così loro l'occhio fotografico e la composizione dell'inquadratura che riescono brillantemente a cogliere attimi di vita mantenendo integra la bellezza di uno scatto. Per arrivare a questo, serve scattare molto, ma è necessario anche riguardare a casa le proprie foto, con occhio critico e chiedersi: "questa foto è utile per raccontare? E lo fa in maniera bella, completa, emozionante o in modo banale?".

Solo così si può catturare **l'essenza** del mondo e delle avventure che si vivono e solo così si può crescere e migliorare in una tecnica che non è più elitaria ma che ormai appartiene a tutti.

Solo così si può riuscire a scattare una foto vera, non semplicemente l'immagine di un pezzo di realtà. E solo così si porta anche nell'arte della fotografia la profondità di osservazione che è propria di noi Scout.





Breve Storia della CARTOGRAFIA

Una volta nella biblioteca del monastero bizantino di Vatopedi (oggi in Grecia), un monaco scoprì la copia di un vecchio manoscritto: il *Geographia di Tolomeo*. Aveva trovato il testo che sta alla base della scienza geografica, però, quella copia mancava delle carte. Il monaco stesso le disegnò seguendo le indicazioni del manoscritto.

Quando il sultano Maometto II conquistò Costantinopoli nel 1453, e seppe del manoscritto del *Geographia*, incaricò un filosofo di finire i disegni delle mappe. Il filosofo avrebbe dovuto seguire alla lettera le istruzioni del manoscritto. Il sultano era consapevole che il *Geographia di Tolomeo* dava indicazioni ormai superate rispetto alla modernità a lui contemporanea. Non gli importò e alla fine ottenne proprio quello che cercava: una carta geografica nuova che però sembrasse antica.

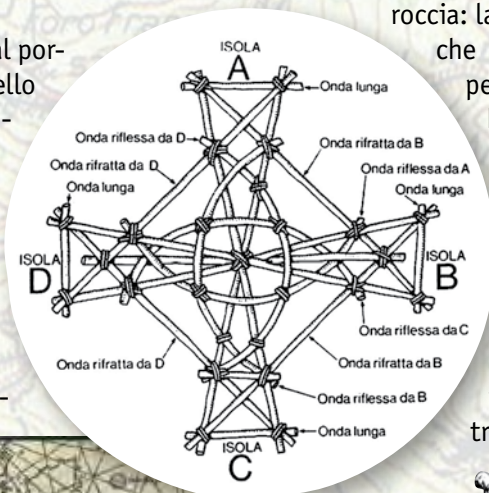
La parola **carta** sembra che derivi dal portoghese "cartes" ("fogli di carta") nello stesso significato che poi prese in spagnolo e in italiano. I Romani, invece, per dire "carta geografica" dicevano *tabula*. Nel Medioevo, venne inventata l'espressione *imago mundi* ed era usata dai cartografi per indicare una rappresentazione geografica del mondo in piano. Mentre, quando noi ora diciamo **mappamondo**, in real-

tà ci riferiamo a quell'oggetto che i cartografi, quelli bravi, indicano più correttamente con il termine **globo**.

Se poi dobbiamo indicare la rappresentazione di tutte le terre emerse in piano dobbiamo usare il termine **planisfero**. Dall'espressione *mappa mundi* deriva il nostro **mappa**, questo perché per anni le carte sono state realizzate **su stoffa** e stoffa si diceva, appunto, mappa. Da qui, il fatto che in Inghilterra per tutte le carte geografiche si usa il vocabolo *map*.

Insomma, la cartografia serve a **rappresentare il territorio** attraverso le carte che cambiano a seconda di quello a cui servono. Le primissime carte geografiche vennero realizzate a mano, su pelli di animali o su papiri, poi dipinte con disegni di abbellimento circa usi e costumi locali. Infatti, dall'inizio della sua storia e con l'evolversi della sua civiltà l'uomo ha sentito fortemente l'esigenza di rappresentare il luogo dove viveva. Sono considerati tentativi cartografici i disegni dell'uomo primitivo sui sassi o sulla

roccia: la sua casa o i percorsi che ogni giorno compiva per le sue attività. Gli Eschimesi per rappresentare la costa spesso ne intagliavano il profilo su bastoni; in Polinesia i navigatori per orientarsi i bastoni li legavano tra loro in un misterioso intreccio.



Le carte **più antiche** conosciute possiamo dire che siano alcune **tavolette babilonesi** di più di 3000 anni fa. In Italia possono essere considerate a tutti gli effetti carte geografiche le **incisioni rupestri di Bedolina**, nella Val Camonica, risalenti al II millennio a. C.



I Romani avevano già un avanzatissimo sistema di **mappe catastali, fiscali**, per non parlare del **sistema viario** e di tutti gli altri collegamenti per terra e per mare in un così grande impero.

I **pellerossa**, i nativi americani, rappresentavano su cortecce di betulla la strada da seguire nei loro spostamenti.

I primi a disegnare carte con **sistemi scientifici** erano stati **Greci** che tentarono di capire forma e dimensioni della terra. Da ricordare, fra tutte,

l'Ecumene di **Erotodo**; mentre, intorno al 300 a.C., **Dicearco da Messina** disegnò una carta che partiva da una linea



orizzontale e una verticale dal centro del Mediterraneo. Un vero e proprio **reticolo**. Il primo a noi noto.

Con la scoperta della bussola le car-

te cambiarono radicalmente. Gli esploratori genovesi, veneziani, spagnoli e portoghesi che riuscirono ad arrivare nel continente americano riportarono notizie che consentirono di disegnare carte sempre più dettagliate soprattutto dell'Atlantico, anche se ne esistono dell'Europa e del Mediterraneo che possono essere considerate dei veri e propri dipinti, come la **Carta Genovese** del 1457.



Con la circumnavigazione della terra le produzioni cartografiche si intensificarono e si diversificarono. C'erano: carte **itinerarie** che servivano a rappresentare percorsi militari e commerciali; carte **nautiche** che indicavano le rotte ai navigatori (dette anche **portolani**); carte **topografiche** che riportavano morfologia, corsi d'acqua e centri abitati di porzioni di territorio; carte **tematiche** per rappresentare uno o più temi su un territorio. Nel 1544 **Sebastiano Caboto** realizzò i primissimi mappamondi, poi venne l'epoca di **Mercatore** e si entrò nell'era della cartografia moderna, con le complicazioni legate alla percezione del mondo (di cui parliamo a pagina XX).

Per avere carte esatte e dettagliate è stato necessario attendere il XIX secolo, quando sono stati fondati gli istituti cartografici, e il XX, quando i sistemi utilizzati sono diventati sempre più avanzati. Come la tecnologia aeronautica che ha consentito una precisione prima di allora non immaginabile per la rappresentazione di vaste parti di territorio con foto scattate da aerei ad intervalli regolari ed in linea retta.





Fidarsi è bene. Meritare fiducia è meglio

Capita spesso che dopo aver rivelato a qualcuno di essere un Esploratore o una Guida, subito si venga associati a quello **stereotipo** ormai parecchio diffuso nell'immaginario collettivo, che identifica lo Scout come un ragazzo o una ragazza perennemente in calzoncini corti, che aspetta impaziente ad ogni incrocio la vecchietta di turno, per aiutarla ad attraversare la strada. Ovviamente tutto questo condito con un'opportuna colonna sonora da trailer cinematografico e un bel sorriso smagliante a trentadue denti. Che dire? Certe volte gli altri ci considerano, e di conseguenza a noi viene spontaneo considerarci, i cosiddetti "bravi ragazzi" ossia quelli su cui puoi sempre contare e che puoi starne certo, mantengono la parola data.

In realtà, è bene ripetere il proverbio che dice "l'abito non fa il monaco" o meglio, che **l'uniforme non fa l'Esploratore o la Guida**: infatti, per essere considerati affidabili dagli altri ed essere così promossi al livello "vecchietta", è necessario prima conquistare il bonus più importante di tutti: quello della **fiducia**.

Se ci riflettiamo un attimo, non a caso, uno degli articoli della Legge Scout recita proprio **"Pongono il**

loro onore nel meritare fiducia"; questo significa che, non necessariamente perché portiamo un fazzolettone al collo, le altre persone debbano fidarsi di noi. E no, non basta nemmeno un bel faccino simpatico.

Per meritarsi fiducia, occorre **portare a termine gli impegni** che ci assumiamo nei confronti degli altri; di certo

ci vuole tanta dedizione e perseveranza poiché essere affidabili significa innanzitutto prendersi delle **responsabilità** che dobbiamo portare avanti anche a costo di qualche piccolo sacrificio e soprattutto nonostante le difficoltà.

Un buon punto di partenza per esercitarsi è quello di guadagnare la fiducia della propria Squadriglia: ognuno di voi infatti solitamente riveste un preciso **Incarico**, necessario affinché la Squadriglia funzioni al meglio (ad esempio magazziniere, cassiere ecc...); è proprio in queste circostanze che gli altri componenti **ripongono la loro fiducia in voi**, che si aspettano qualcosa da parte vostra. Se non lo fate voi, resterà non fatto, a scapito di tutta la Squadriglia.

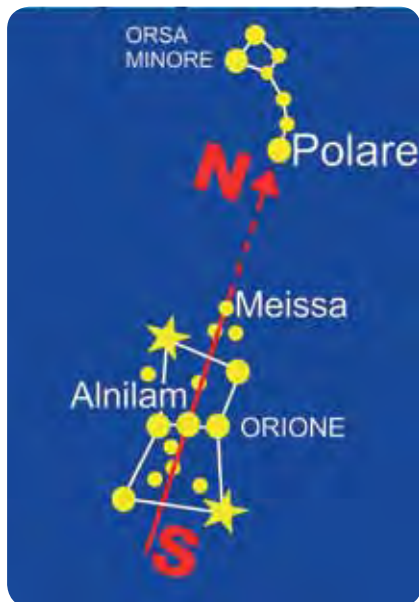
Un altro caso in cui di certo metterete alla prova la vostra affidabilità, è durante un'Impresa: anche lì infatti ognuno rivestirà uno specifico **Posto d'Azione** a cui corrispondono compiti e responsabilità.

Infine ricordatevi sempre che uno Scout **non smette** di essere meritevole di fiducia quando ripone l'uniforme nell'armadio: dobbiamo cercare di rispettare i nostri impegni anche nella quotidianità, con o senza fazzolettone. Solo così riusciremo a salvare anziane signore ai semafori delle nostre città anziché essere erroneamente scambiati per malintenzionati e quindi ricevere borsette in piena faccia!



E STELLE E LA LUNA

ORIONE



Si tratta della ben nota costellazione, alta nel cielo durante i mesi invernali. Come potete notare ha una forma a quadrilatero diviso a metà da una linea orizzontale, la cintura del cacciatore, formata da tre stelle ben visibili. In questo caso l'allineamento interseca Alnilam

(= la cintura di perle), la stella centrale, e prosegue su Meissa, una stellina sopra il quadrilatero, per raggiungere la Polare. La linea così ottenuta va esattamente da Sud a Nord, come i meridiani di cui si è già detto.

PEGASO

Questa costellazione è alta nel cielo per quasi tutto l'autunno. Si fonde con la costellazione di Andromeda e forma un quadrato di stelle molto evidente.

L'allineamento che punta alla Polare interseca due stelle che formano un lato del quadrilatero: la prima è Markab (= la sella) e l'altra è Scheat (= la zampa superiore)

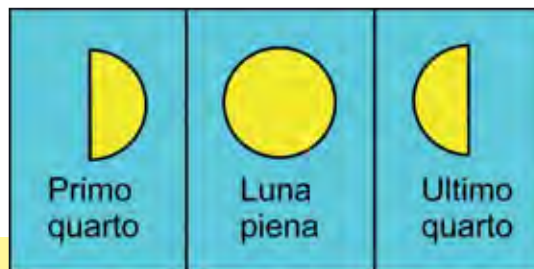


LA LUNA

Mentre non è possibile orientarsi in maniera semplice e diretta con i pianeti, il nostro satellite può fornire utili informazioni per determinare i punti cardinali e quindi orientarsi. Più che le lunghe spiegazioni basterà la tabellina che segue a farvi capire come si fa.

Le fasi lunari indicate sono quelle più riconoscibili (primo quarto, luna piena e ultimo quarto), la luna nuova non si vede per cui ci risulta inutile.

La tabellina potrebbe venir ampliata con altri fasi intermedie, più difficili da determinare, ed anche in orari diversi: potreste essere voi stessi ad ampliarla con i risultati delle vostre personali osservazioni. Si è diviso il giorno in cicli di sei ore ciascuno (00, 06, 12 e 18) e per ciascuno di essi vengono fornite le relative direzioni in cui, circa, si troverà la luna.



	Primo quarto	Luna piena	Ultimo quarto
06.00	N *	W <small>tramonta</small>	S
12.00	E <small>sorge</small>	N	W <small>tramonta</small>
18.00	S	E <small>sorge</small>	N
24.00	W <small>tramonta</small>	S	E <small>sorge</small>

* i punti cardinali riportati in rosso indicano che la luna può non essere visibile perché, già o ancora, sotto all'orizzonte

In certi casi (quelli delle lettere rosse) può essere che la Luna non sia visibile o perché prossima al sorgere o perché già tramontata.

Le posizioni Nord non sono mai visibili perché ben al di sotto dell'orizzonte.

Un esempio: se state osservando, alle 12.00, la Luna in fase calante, cioè all'ultimo quarto, questa si troverà circa in direzione W (ovest), prossima al tramonto.

IL CIELO INVERNALE

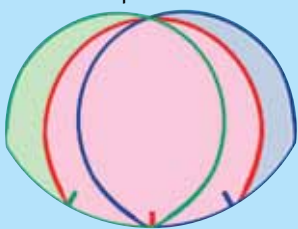
NO

testo e disegni di Giorgio Cusma

EST

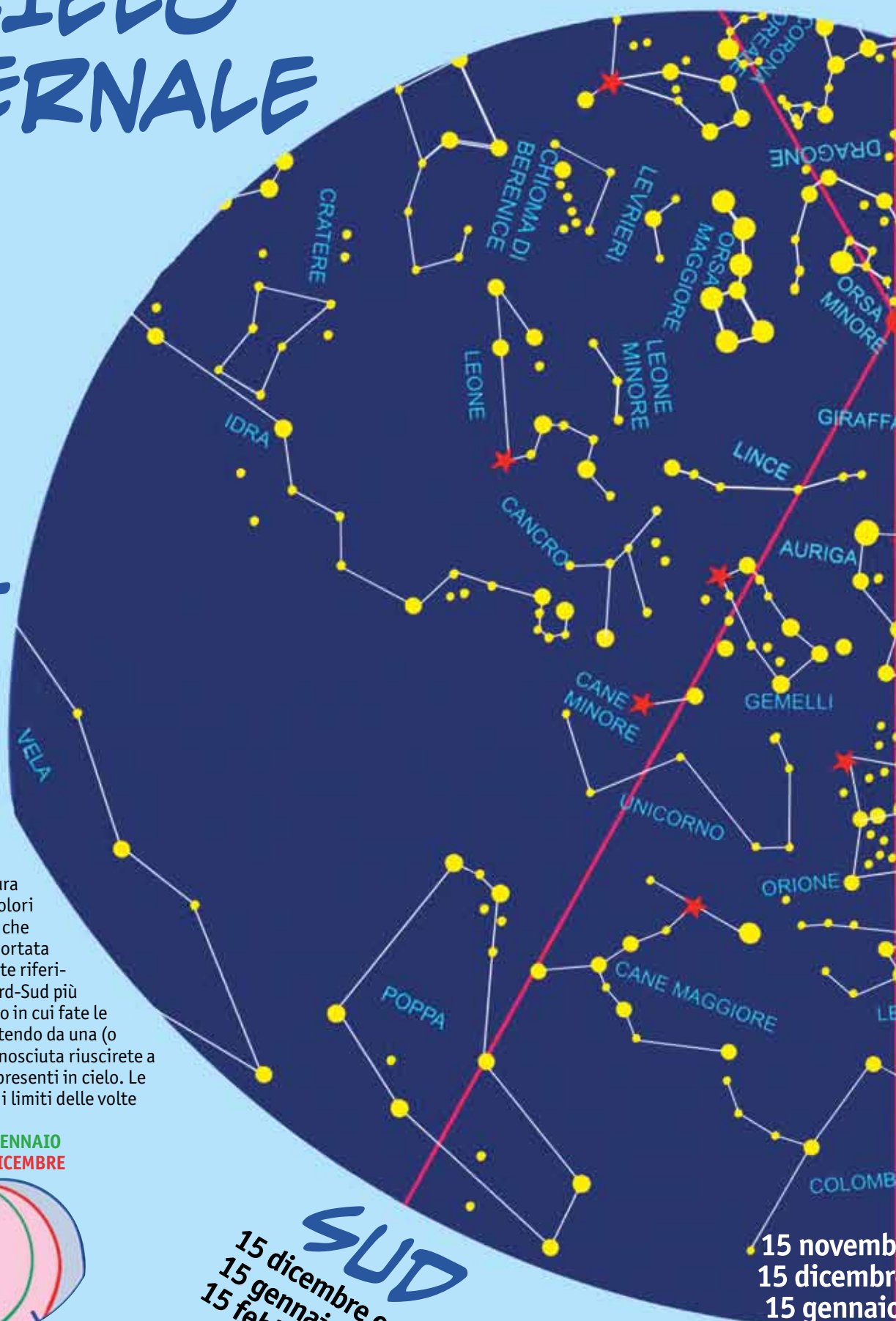
NOTA: L'area di cielo evidenziata nella figura centrale non è mai visibile tutta insieme, poiché essa è l'insieme delle volte celesti visibili nei mesi di novembre, dicembre e gennaio. La figura qui sotto evidenzia con colori diversi le tre aree mensili che compongono la figura riportata nel paginone centrale. Fate riferimento alle linee rosse Nord-Sud più vicine alla data e all'orario in cui fate le vostre osservazioni e partendo da una (o più) costellazione ben conosciuta riuscirete a identificare tutte quelle presenti in cielo. Le varie aree rappresentano i limiti delle volte celesti mensili:

VERDE per GENNAIO
ROSSO per DICEMBRE



BLU per NOVEMBRE

Le stelle comprese nelle aree che si sovrappongono sono visibili per più di un mese.



SUD

15 dicembre ore 2.00
15 gennaio ore 24.00
15 febbraio ore 22.00

15 novembre
15 dicembre
15 gennaio

SL

riportano toponomastica) e la simbologia è un po' particolare (ma comunque molto simile a quella topografica standard). In ogni punto si trova una lanterna numerata e un punzone specifico.

Le lanterne non devono essere visibili da lontano.

Al passaggio ogni partecipante pratica un foro col punzone sulla sua scheda detta testimone nella casella corrispondente al numero della lanterna. Esiste anche una modalità a percorso libero: la cartina riporta i punti in cui si trovano le lanterne e ciascuno concorrente decide il percorso migliore per raggiungerle tutte.

PREPARAZIONE DELLA SCHEDA

La scheda deve riportare per ogni lanterna una casella numerata in modo corrispondente a quello che si trova su di essa, più qualche casella vuota per eventuali errori.

Può riportare brevi suggerimenti per aiutare a individuare la lanterna. Va ricordato che anche pochi metri di distanza a volte rendono difficile trovarla, e una semplice parola di aiuto (ponte, faggio, masso) può essere preziosa. Deve infine riportare il nome del partecipante (o della Squadriglia) e l'orario di partenza.

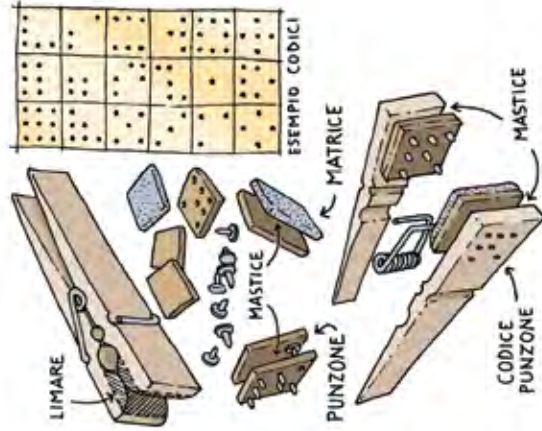


COSTRUZIONE DEI PUNZONI

Sono in commercio nei negozi specializzati, ma dato che a noi piace costruirci le cose, ecco una proposta economica.

Procuratevi alcune mollette da bucato e spianate con una lima da legno i becchi. Preparate altrettanti quadretti di lato 12 mm di feltro, il triplo in legno sottile (compensato da 2 mm) e una manciata di chiodini da 5 mm. Preparate i punzoni inserendo alcuni chiodini in uno dei quadretti di legno (eventualmente aiutandovi con un trapano) secondo uno schema unico in modo da riconoscere il punzone.

Assemblate tutto come nell'immagine usando colla da legno e disegnate sulla molletta lo schema dei chiodini.



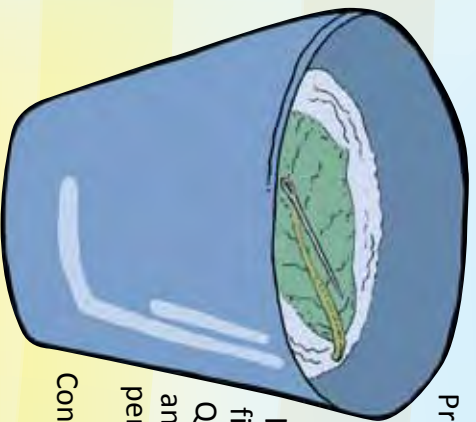
LA BUSSOLA

La Terra, lo sappiamo, genera un campo magnetico... come una grossa calamita con due poli opposti. Anzi, è più corretto dire che una calamita è come la terra, e infatti per le calamite i poli non si chiamano "positivo" e "negativo" come per le batterie ma... "nord" e "sud". È curioso anche il fatto che nell'arco dei millenni questi due poli terrestri ogni tanto di scambiano il posto (l'ultima volta è successo nel pleistocene). Si chiama inversione dei poli e quando avverrà... tutte le bussole punteranno a sud!

Un'altra chicca e poi andiamo avanti: sapete quale polo delle calamite viene attratto a nord? Il polo nord! Ciò significa che il polo nord della terra magneticamente è un polo di tipo "sud", mentre al polo sud del mondo si trova il polo magnetico "nord". Che confusione... ma non vi preoccupate, alla prossima inversione dei poli tutto tornerà in ordine! Per ora quindi chiamiamo nord il nord e sud il sud.

La scoperta di questo magnetismo è attribuita ai cinesi. Essi realizzarono delle lancette magnetizzate che segnavano sempre la direzione nord. Questo fenomeno applicato alla navigazione permetteva di tracciare rotte e di individuare i punti cardinali. Poi qualcuno mise una di queste lancette in una scatola di legno di bosso, e nacque la bussola.

Le prime erano piuttosto semplici, ora sono molto più sofisticate, ma il principio è sempre il medesimo: un ago calamitato posizionato su un perno viene attratto dal nord magnetico e lo indica con precisione.



Provate a fare questo giochino: prendete un ago, una foglia e un bicchiere d'acqua. Fate galleggiare la foglia sull'acqua poi strofinatela fra i capelli l'ago e posatelo delicatamente sulla foglia che galleggia. Vedrete la foglia girare nell'acqua fino a fermarsi in direzione Nord-Sud. Quando non si ha con sé una bussola anche questa è una soluzione. Torniamo però alla bussola.

Con centro nel perno su cui gira l'ago c'è un

ORIENTEERING, UNA SFIDA PER VERI ESPLORATORI

Il campo di prova per sapere se avete una padronanza totale della topografia è la gara di orienteering. Si tratta di un percorso a tappe che va seguito con la massima precisione, dimostrando il proprio passaggio in un certo numero di punti. Si tratta di una vera e propria disciplina sportiva, con tanto di federazione nazionale (FISO) e internazionale (IOF), campionati nazionali e internazionali.

Esistono diversi tipi di gara su diverse lunghezze di percorso, normalmente a tempo. Si utilizzano carte con scala molto ridotta, per avere il massimo dettaglio. Per i percorsi brevi si usa la scala 1:5000, per quelli più lunghi 1:15000. Le carte specifiche per l'orienteering sono particolari perché sono mute (non



COSTRUZIONE DI UNA LANTERNA

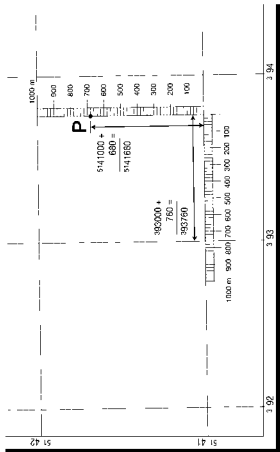
Preparate tre riquadri di cartone robusto di 30 cm di lato. Il lato esterno deve essere di due colori divisi dalla diagonale basso sx – alto dx. Bianco in alto a sinistra, arancione in basso a destra. Praticando dei



fori negli angoli (eventualmente anche uno a metà del lato se il cartone non è abbastanza rigido) si possono legare i tre riquadri a formare un prisma che può essere appeso o appoggiato in modo da essere visibile dal punto definito. Con lo stesso spago si può fissare il punzone a un angolo.

Slegando un lato può essere chiusa a libro facilitando il trasporto (chi organizza il percorso ci ringrazierà per il suggerimento!). La parte bianca può ospitare il numero.

Esempio d'uso del coordinatometro

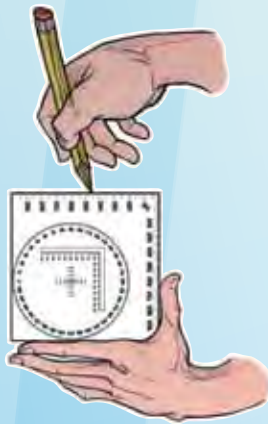


COORDINATE UTM DEL PUNTO
P
COORDONNÉES UTM DU POINT
P

IMPOSTARE IL GRS SU
UNO DEI QUATTRO SISTEMI
REGOLARE LE RECEPTELE SUI
SET GRS RECEIVER TO
WGS84

perficie della terra secondo un metodo chiamato proiezione Universale Trasversa di Mercatore, comunemente abbreviato in UTM. A corredo di questo, ai margini della mappa è stampato un "coordinatometro", strumento che aiuta a definire le coordinate di un punto con più precisione. Così ogni punto sulla carta può essere determinato in maniera univoca, e ciò ci può essere utile per indicare dove siamo, o per indicare una meta da raggiungere.

Vediamo, in pratica, come calcolare le coordinate di un punto. Prima di tutto vedo in quale quadrato del reticolato si trova il punto (una casa, un bivio, una cima, ...) di cui voglio conoscere le coordinate. Il primo dato da individuare è l'ascissa (asse delle x, la distanza dal meridiano centrale del fuso di riferimento) e per fare ciò seguo il lato sinistro del quadrato individuato fino a che questo incontra il bordo della carta e li leggo il numero grande, quindi aggiungo la distanza misurata con il coordinatometro (in metri) spostandomi verso est, cioè verso destra. Fatto questo passo al calcolo dell'ordinata (asse delle y, la distanza dall'equatore) utilizzando la stessa procedura questa volta con le linee orizzontali, partendo dal lato inferiore del quadrato e misurando la distanza spostandomi verso nord, cioè verso l'alto.



Un esempio. Nell'angolo NW della carta si trova Lesis, un piccolo borgo; il percorso indicato per individuare le sue coordinate chilometriche è il seguente: lato sinistro del quadrato (meridiano reticolato) è 11, più la distanza calcolata con il coordinatometro verso est, che è 4 mm ovvero 100 metri, 1 hm; lato inferiore del quadrato (parallelo reticolato) è 27, più la distanza calcolata con il coordinatometro verso nord, che è 8 mm (cioè 2 hm). Le coordinate complete di Lesis saranno 111272. Se è necessaria maggior precisione si può indicare la distanza in decimetri o addirittura in metri, aggiungendo una o due cifre ad ogni coordinata.

ESERCITAZIONI SULLA CARTA

Trovare i luoghi indicati dalle seguenti coordinate, e saper leggere il simbolo corrispondente: 117275; 127277; 127278; 163238. Provate ad individuare dei punti su voi stessi e cercate di individuare dei punti di interesse e cercate di individuare dei punti di interesse.



SOLUZIONI 117275 (tabernacolo lungo una mulattiera); 127277 (baracca lungo una mulattiera); 123248 (abbeveratoio, a quota 1453); 163238 (ruderi della Casera Valinfièr, a quota 1453, al bivio tra una mulattiera e un sentiero).

LA CARTINA TOPOGRAFICA

di Damiano Marino - disegni di Chiara Lamieri

Per sapere come è fatto un territorio, nelle nostre attività usiamo le cartine topografiche. Queste (in 2 dimensioni) ci mostrano la zona come se potessimo vederla dall'alto, ripotando con una simbologia adeguata sia le altezze (con le curve di livello) che tutte le altre informazioni (attraverso dei simboli poi riportati in legenda).

NOTA: Alcuni simboli possono variare tra cartine di diversi editori



INDICAZIONI - ZEICHENERKLÄRUNG - INDICATIONS - REFERENCE

Itinerari sci alpinistici - Skitouren-Routen
Itinéraires de ski alpinisme - Ski mountaineering routes

Scala - Maßstab - Echelle - Scale
1:25.000 (1 cm = 250 m)

BELLUNO
Altezza: 1000 m
Popolazione: 100000

Legend:
 - Mountain peaks: 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Contour lines: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Rivers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Roads: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Buildings: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Vegetation: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Water: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Snow: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Ice: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000
 - Other: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000

1

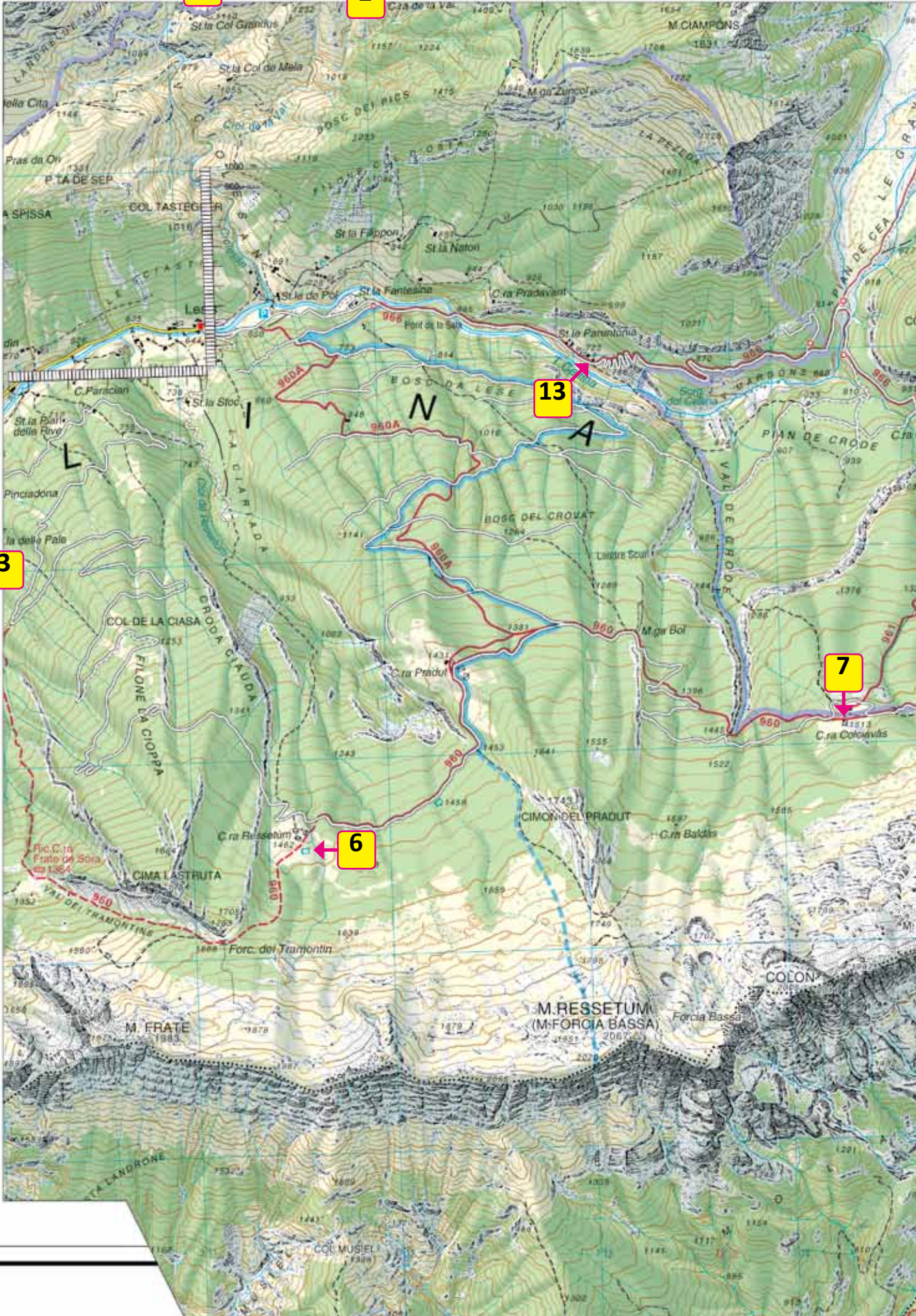
2

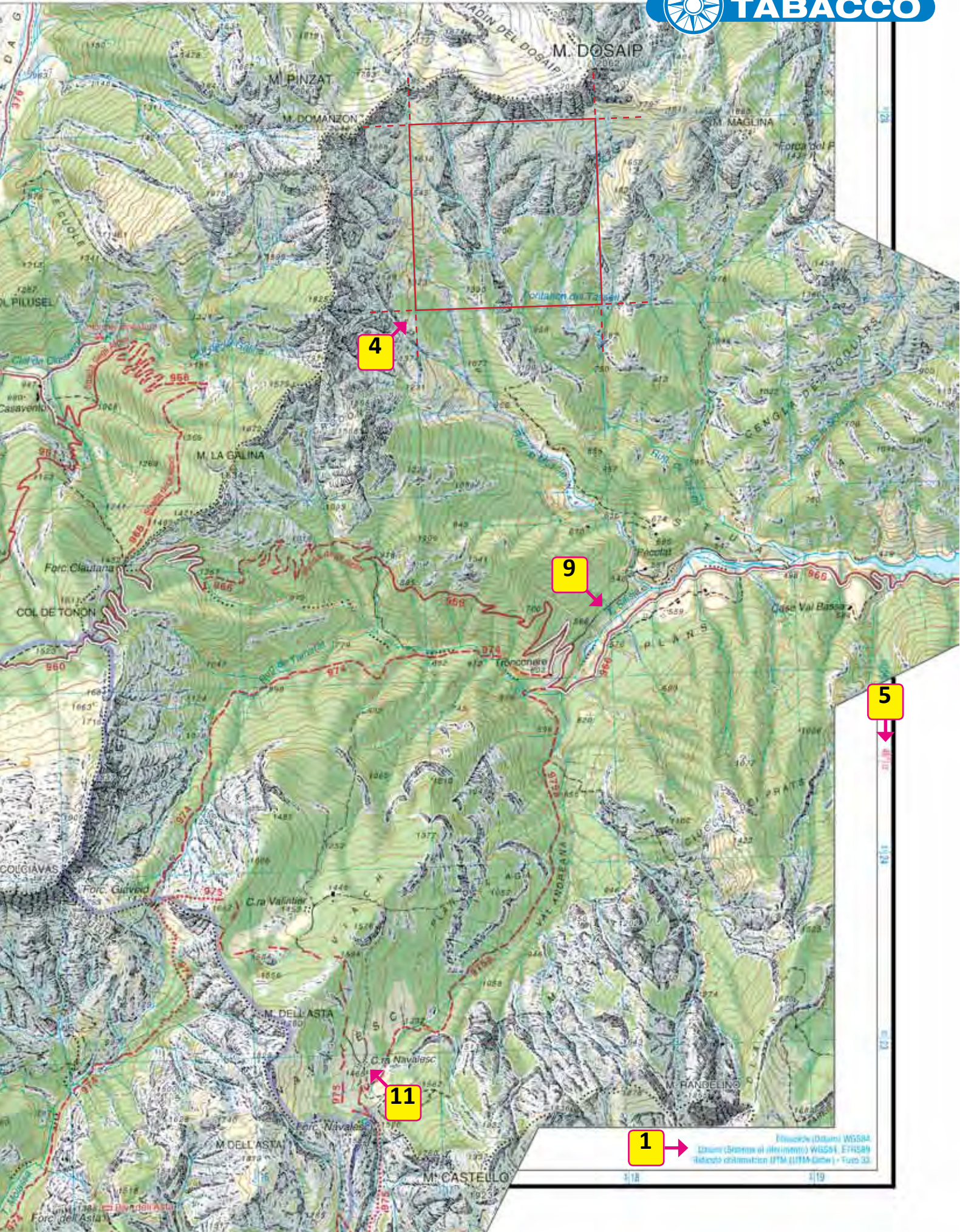
13

7

6

3





4

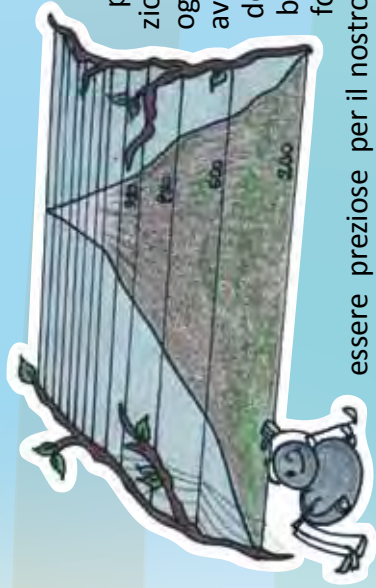
9

5

11

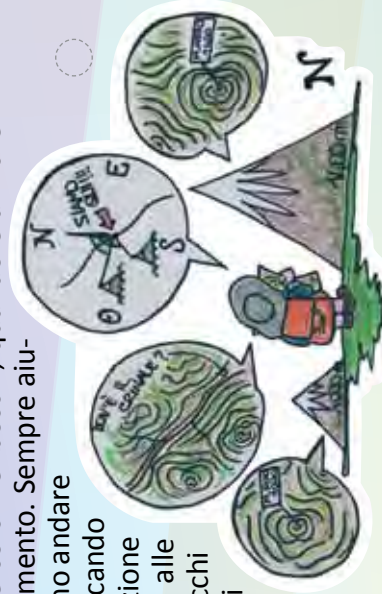
1

1:10000 (Dati: WGS84 / Datum: Datum di riferimento) WGS84, ETRSR4 / Sistema di proiezione: UTM (UTM-Globe) - Fuso 32



tra per rendere più comprensibile la rappresentazione, normalmente la curva ogni 100m è più marcata. Attraverso la valutazione delle curve di livello è possibile ottenere numerose informazioni che ci potranno essere preziose per il nostro orientamento. La prima di queste informazioni la otteniamo osservando la distanza tra una isoipsa e quella successiva o precedente: più vicine sono le linee e maggiore sarà la pendenza del rilievo osservato. Utilizzando questa informazione e unendola al calcolo della lunghezza del percorso, potremo avere un'idea più precisa dei **tempi di percorrenza e della difficoltà del tragitto**. L'osservazione attenta delle pendenze ci permetterà anche una scelta più oculata se vi sono diversi sentieri praticabili. Un'altra informazione importante la raccogliamo osservando la forma stessa delle curve, che ci permette di individuare con precisione il rilievo indicato controllando a vista la sua **conformazione**. Il raffronto due rilievi differenti che osserviamo, rapportandone le differenti altezze con le curve di livello, ci potrà permettere di fare il punto sulla cartina, riferendoci anche alle indicazioni ricavate con la nostra bussola.

Le informazioni indicate dalle curve di livello ci permetteranno anche di orientarci meglio sui percorsi nei boschi, quando è difficile il riscontro di altri punti di riferimento. Sempre aiutandoci con la bussola, potremo andare in una certa direzione, verificando sulla cartina dove la rilevazione visiva dell'altezza corrisponde alle curve indicate. Se carta e occhi ci diranno che di fronte a noi dev'esserci un rilievo o una valle, se carta e gambe sono d'accordo sul fatto che siamo in salita o discesa... camminiamo con qualche certezza in più.



disco suddiviso in 360 gradi, che compongono un cerchio. Lo zero è il nord, i 180° indicano il sud, i 90° l'est e i 270° l'ovest. In mezzo ci sono tutti gli altri punti noti della Rosa dei Venti.

Z Di solito le bussole migliori sono a tenuta stagna ed all'interno c'è un liquido che stabilizza l'ago. Attenzione però, l'ago è talmente sensibile che un coltello o qualsiasi oggetto metallico, così come i cavi elettrici possono influenzarlo e darci una direzione errata. Quando usate la bussola non sostate sotto i piloni dell'alta tensione se volete che faccia correttamente il suo lavoro.

Ci credete però che se voi seguite le indicazioni della bussola non arrivereste proprio al Polo Nord? Il nord magnetico è in un punto diverso dal nord geografico. Questa differenza va considerata però solo per lunghe distanze. Per noi che con la bussola percorriamo qualche chilometro non è così importante.

Lo scopo principale della bussola è tracciare una rotta. Quando nei film il capitano dà al timoniere una direzione da seguire comunicandogli dei gradi: "direzione 60 gradi nord", ad esempio, vuol dire che l'addetto deve girare la barra del timone fino a che la prua della nave non sia in direzione 60° rispetto al nord. La rotta è determinata da un angolo di 60°, chiamato azimut (vedere Avventura n. 2 - 2013).

Lo scopo principale della bussola è tracciare una rotta.

Quando nei film il capitano dà al timoniere una direzione da seguire comunicandogli dei gradi: "direzione 60 gradi nord", ad esempio, vuol dire che l'addetto deve girare la barra del timone fino a che la prua della nave non sia in direzione 60° rispetto al nord. La rotta è determinata da un angolo di 60°, chiamato azimut (vedere Avventura n. 2 - 2013).



SU CHE CURVA STAI?

Ma c'è un'altra cosa molto importante che possiamo fare con la bussola e con una cartina: identificare sulla carta il luogo esatto in cui ci troviamo. Aprite la carta ed orientatela. Come si fa? Semplice: la parte alta della carta deve stare a nord, quindi posateci sopra la bussola parallela a un meridiano e girate la carta fino a che l'ago si posiziona sul nord.

Ora individuate, guardando il panorama, due punti facilmente riconoscibili anche sulla carta (si chiamano punti cospicui), la cime di una montagna, una chiesa, un cimitero, incroci di strade ben identificabili e così via.



Misurate l'angolo azimut fra voi e questi punti. Poniamo il caso che uno sia a 80° e l'altro a 220° da voi. Ora, se qualcuno fosse sul punto che voi identificate come 80° e calcolasse il punto in cui siete voi leggerebbe sulla sua bussola 260° .

che è la rotta opposta di 80° , quindi per venire nella vostra direzione dovrebbe tracciare una linea da lui verso 260° .

Segnate rotta 260° dal primo punto e tirate una linea.

Il secondo punto a 220° indica che voi siete a 40° da lui.

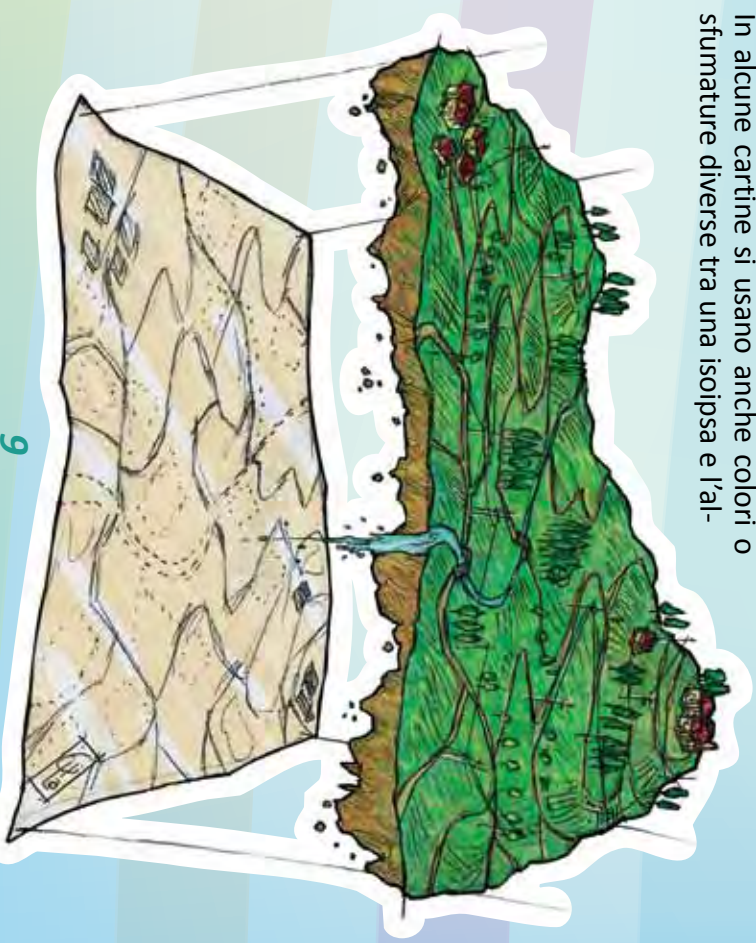
Tracciate rotta 40° dal punto e tirate una linea. Il punto esatto in cui le due linee si incontrano è la vostra posizione.



Provate a fare spesso questo esercizio, se lo farete con precisione vi permetterà di non sbagliare mai strada e vi eviterà di arrabbiarvi o meglio... di perdere la bussola.

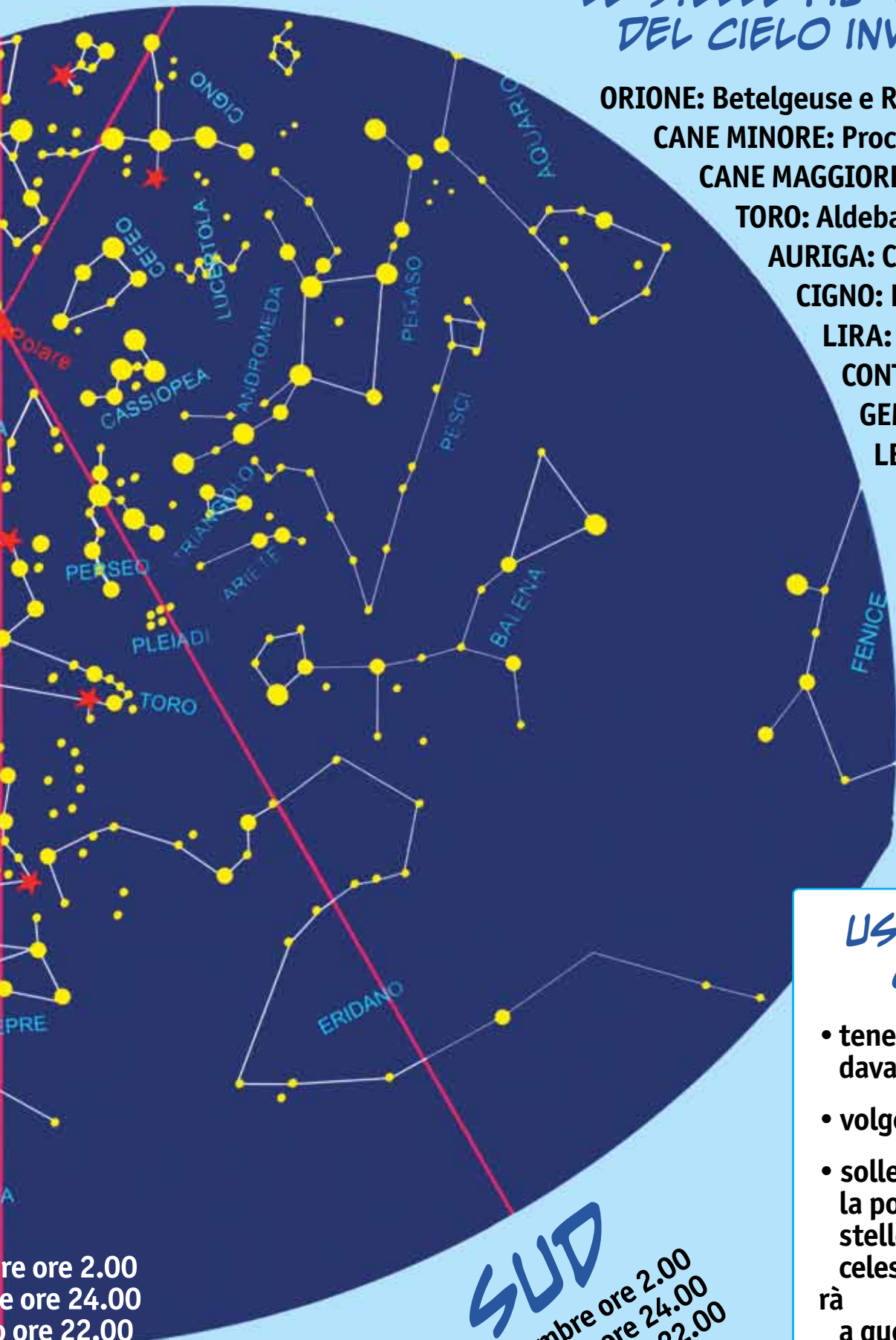
La cartografia è l'attività scientifica e artistica che si occupa di **rap-presentare graficamente luoghi geografici** su carta, quindi in modalità bidimensionale anziché tridimensionale come lo vedono i nostri occhi. Per ottenere questo risultato deve sottostare ad alcune **convenzioni**. Una di queste riguarda la rappresentazione delle altezze o profondità attraverso linee convenzionali.

Queste linee vengono chiamate **curve altimetriche**, **curve di livello** o **isoipse**, comprendono punti situati tutti alla stessa altezza sul livello del mare, che convenzionalmente viene presa come riferimento: i punti posti sopra al livello del mare porteranno quindi un'indicazione positiva mentre quelli posti al di sotto porteranno un'indicazione negativa. Le isoipse sono in grado di rendere graficamente rilievi e depressioni, permettendo un'individuazione più precisa delle varie posizioni. La definizione del numero di curve di livello usate è caratteristica di ogni tipo di cartina, le cartine in scala 1:25000 impiegate normalmente per le nostre attività usano curve di livello da 25m. In alcune cartine si usano anche colori o sfumature diverse tra una isoipsa e l'al-



RD

LE STELLE PIU' LUMINOSE DEL CIELO INVERNALE



- ORIONE:** Betelgeuse e Rigel
- CANE MINORE:** Procione
- CANE MAGGIORE:** Sirio
- TORO:** Aldebaran
- AURIGA:** Capella
- CIGNO:** Deneb
- LIRA:** Vega
- CONTADINO:** Arturo
- GEMELLI:** Polluce
- LEONE:** Regolo

OVEST

USO DELLA CARTA

- tenete la carta davanti a voi
- volgetevi verso sud
- sollevate la carta: la posizione delle stelle sulla volta celeste corrisponderà a quella riportata sul disegno

SUD

15 dicembre ore 2.00
 15 gennaio ore 24.00
 15 febbraio ore 22.00

ore 2.00
 ore 24.00
 ore 22.00

JD

ORIENTARSI CON L

testo e disegni di Giorgio Cusma

La stella Polare, da qualche millennio, è nota per la posizione che occupa nel cielo, che non è per nulla una posizione banale, anzi, è un po' sticcino davvero speciale in quanto sta, quasi, nel Polo Nord celeste e si sposta solo di pochissimo durante il giorno, sì da poterla considerare quasi ferma. Si tratta di un punto fondamentale per il calcolo delle coordinate celesti ma indispensabile per l'orientamento, in quanto indica la direzione del Polo Nord terrestre: ci sta proprio sopra... a qualche milione di Km!

Già i primi navigatori mediterranei, Fenici, ne scoprirono l'importanza e la tennero sempre d'occhio, è proprio il caso di dirlo, durante le

loro navigazioni. Risalendo le coste europee dell'Atlantico scoprirono anche che l'altezza della Polare sull'orizzonte aumentava mano a mano che ci si portava più a Nord: avevano scoperto che la sua altezza, in gradi, corrispondeva alla latitudine del luogo in cui si trovavano... anche se loro non possedevano il concetto di latitudine.

Con la Polare a disposizione, non ci sono problemi per orientarsi durante la notte, la sua direzione è affidabilissima per tenere una direzione a terra o una rotta in mare.

I problemi possono sorgere quando la Polare scompare dietro una cortina di nubi ed, in questo caso dobbiamo ricorrere ad altre soluzioni. Vi sono infatti altre costellazioni

che ci possono aiutare e che, nelle varie stagioni, si alternano nella porzione di cielo più alta.

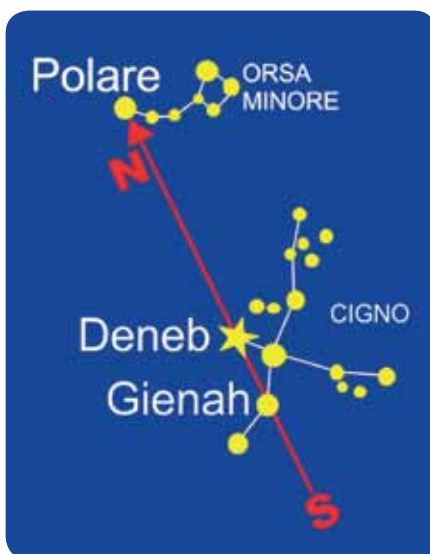
Queste però non occupano un punto fisso del cielo, si muovono, cioè sorgono e tramontano come tutti gli altri corpi celesti, però allineamenti tra qualche coppia delle loro stelle indicano la direttrice Nord-Sud, una linea che in pratica ha lo stesso andamento dei meridiani celesti che convergono, come ben sapete, ai Poli celesti.

Quello Nord, l'abbiamo visto, è occupato dalla Polare e quindi ogni meridiano indica la sua direzione.

Vediamo qualcuno di questi allineamenti più significativi e semplici da trovare e le costellazioni cui appartengono.

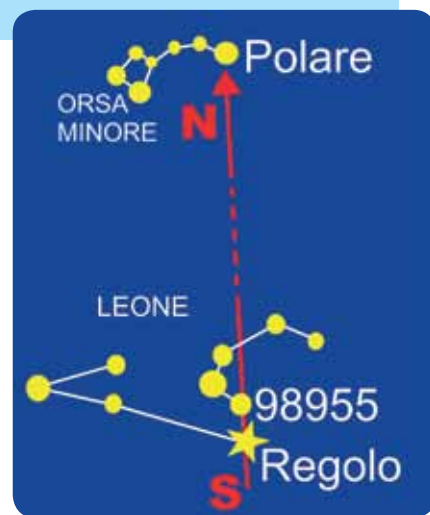
CIGNO

Una bellissima costellazione, che vi aiuterà durante tutti i mesi estivi, è quella del Cigno. Prolungando la riga che parte dalla stella Gienah (= l'ala) ed attraversa la sua stella principale, Deneb (= la coda della gallina), si otterrà un allineamento che porta dritto dritto sulla Polare e quindi indica il Nord: è chiaro che conoscendo tale posizione sarà poi semplicissimo trovare qualsiasi altro punto cardinale.



LEONE

Questa costellazione domina il cielo per quasi tutta la primavera. L'allineamento che ci interessa parte dalla sua stella più visibile, Regolo (= il piccolo re) e attraversa la stella SAO 98955, per prolungarsi poi fino alla Polare.. Non tutte le stelle hanno un nome proprio, la maggioranza di esse è stata scoperta in tempi recenti, con l'avvento di telescopi sempre più potenti e sofisticati, a queste viene assegnato un numero di catalogo. Vi sono vari cataloghi e quindi ad una stella possono corrispondere più numeri. Il numero preso in considerazione appartiene al catalogo SAO (Smithsonian Astrophysical Observatory).



I Noncorsi di Avventura

Siete pronti a lanciarvi nella prossima sfida?

Il prossimo Noncorso di Avventura è **individuale**, quindi ciascuno di voi può partecipare singolarmente. Questa volta mettiamo alla prova un ruolo estremamente importante e spesso sottovalutato: lo sceneggiatore. E in particolare parliamo della

SCENEGGIATURA DI UN FUMETTO!

Sapete di cosa stiamo parlando, vero? Di quel "racconto" ricco di dettagli e indicazioni per il disegnatore che traccia la storia da rappresentare con immagini e *balloons*, a volte accompagnato da uno storyboard, ovvero una versione disegnata (con semplicissimi schizzi) per dare informazioni anche grafiche sul contenuto delle tavole e delle singole vignette. Insomma la base di partenza per un fumettista che dovrà realizzare le

che T-Shirt.

E veniamo alle modalità di partecipazione.

Per partecipare occorre inviare all'indirizzo email di Avventura scout.avventura@agesci.it la sceneggiatura per un fumetto in una sola tavola.

Il tema della storia è "Impresa di Squadriglia" che può eventualmente essere utilizzato come titolo.

Se volete (non obbligatorio) potete allegare anche uno storyboard per dare maggiori indicazioni al fumettista. Se non intendete realizzarlo, inserite nella sceneggiatura tutti i dettagli e le indicazioni utili per la



a cura di Paolo Vanzini

Vignetta 1:

Primo Piano di Luca che si volta a parlare a Giulio (non inquadrato)

Luca: Vedi, il segreto è nella strozzatura...

Vignetta 2:

Vediamo in primo piano le mani di Luca che lavorano a una legatura. In secondo piano, Giulio inquadrato in mezzo busto, viso sorpreso, guarda l'amico a lavoro.

Giulio: Wow!

Vignetta 3-4:

Campo medio, siamo al campo, vediamo una tenda, la vegetazione. I due ragazzi sono di fronte a un tavolo in costruzione, in un angolo di squadriglia.

Luca: ...solo così la legatura fa il suo lavoro!

Giulio: Fantastico, grazie mille, Luca!



Vignetta 5

ESEMPIO DI SCENEGGIATURA E STORYBOARD tavole, inchiostrarle, colorarle e... pubblicarle.

Lo sceneggiatore è il primo tassello e probabilmente il più importante per la buona riuscita di un fumetto (così come di un film, di uno spot pubblicitario, di una rappresentazione teatrale o di una semplice scenetta).

Attenzione: premio speciale! La storia che ci piacerà più di tutte verrà realizzata da uno dei disegnatori di Avventura e pubblicata sulle nostre pagine. E naturalmente, come sempre ringrazieremo i partecipanti che ci avranno colpito particolarmente con le nostre miti-

realizzazione della tavola.

La scadenza per l'invio del materiale è il **15 novembre 2013**. Assieme al materiale, inserite nella mail il vostro nome, cognome, Squadriglia, Reparto e Gruppo di appartenenza.



La Crisi economica

Tra gli argomenti dei nostri Dossier abbiamo da tempo pensato di parlare di un tema complicato e molto attuale: la crisi economica. Vogliamo affrontarlo perché riguarda le scelte e le condizioni di tutti. E noi Scout sappiamo bene che fare buone scelte significa aver costruito buone deduzioni osservando e capendo la realtà. Ma da dove partire? Come spiegare una situazione tanto vasta e complessa?

Quasi per caso ci siamo imbatuti in Pop Economix, un progetto teatrale e giornalistico (uno spettacolo, un magazine on line, presto un fumetto...) che parte dal palcoscenico per raccontare a tutti i meccanismi della crisi e dell'economia "che fa girare il mondo". Questo progetto è stato realizzato da quattro amici: Alberto Pagliarino, Alessandra Rossi Ghiglione, Nadia Lambiase e Paolo Piacenza. E Nadia e Paolo sono anche Scout. Abbiamo chiesto loro di darci una mano e ne è venuto fuori quello che segue: una storia tratta dalla versione storica dello spettacolo.

LA CRISI SECONDO POP ECONOMIX

di Alberto Pagliarino, Nadia Lambiase e Paolo Piacenza

Chiedete a un adulto: dov'eri l'11 settembre 2001? Molti se lo ricordano: immagini che passano a ripetizione in televisione: le Torri Gemelle di New York che bruciano squarciate da due aerei. Scoppia la crisi politico-militare più grave degli ultimi 50 anni.



E il 15 settembre 2008? Dove eravate? Ve lo ricordate?

Probabilmente no.

Anche di quel giorno c'è un'immagine, ma non è così forte: 24.000 "colletti bianchi" in diverse città del mondo escono dagli edifici in cui lavoravano con una scatola di cartone in mano, la cravatta slacciata. Sono i dipendenti della **Lehman Brothers**, una delle più grandi banche d'affari del pianeta, fondata nel 1850. Ave-



va 158 anni. Più vecchia dello Stato italiano.

Quel giorno la Lehman fallisce.

Scoppia la crisi economica globale più grave degli ultimi 100 anni, forse la più grave della storia del mondo come lo conosciamo.

Lehman non era una banca qualsiasi. E così sul piano dell'economia globale è come se si fosse formato un piccolo **buco nero**, che ha cominciato a risucchiare tutto quello che gli stava intorno. Il piano dell'economia ha cominciato a tremare: investitori, cittadini, intere aziende, altre banche e persino interi governi, come Grecia, Islanda, Irlanda. Portogallo e Spagna sono lì, aggrappate per non cadere. L'Italia, poco più in là. Questo piccolo buco in poco tempo è diventato enorme.

Però c'è qualcuno che esce dal buco, che scappa. Sono degli omni in giacca e cravatta. Hanno una valigia in mano piena di dollari. Ecco! Uno è **Richard Fuld**, direttore generale di Lehman Brothers. L'anno del fallimento ha messo in tasca 34 milioni di bonus. Nel 2006 aveva

Legge della domanda e dell'offerta, ovvero la legge del Pizzaballa.

Più una merce (o un titolo di borsa) è richiesta e difficile da trovare (alta domanda e bassa offerta), maggiore sarà il prezzo.

Al contrario, se nessuno vuole un prodotto e questo prodotto è facilmente reperibile (bassa domanda e alta offerta) allora il prezzo scende.

Pier Luigi Pizzaballa, giocatore dell'Atalanta, figurina numero 1 dell'albo dei Calciatori Panini del 1963. Ne avevano stampate meno, per errore e la figurina di Pizzaballa non la possedeva quasi nessuno, valeva un sacco. Per il Pizzaballa, Alberto ha pagato 5 sacchetti di biglie, 250 figurine e metà della merenda per l'intero anno scolastico a Rino, migliore amico ma anche peggiore avversario nel campo delle figurine... Questo perché il Pizzaballa lo volevano tutti! Se di Pizzaballa ce ne fossero stati a iosa, col cavolo che Alberto cedeva metà della merenda!



guadagnato 100 milioni. Com'è possibile?! E quanti sono 100 milioni di dollari?!

Abbiamo fatto un calcolo. Il professor **Mario Rossi**, dopo 15 anni di servizio al liceo guadagna circa 1.500 euro al mese. Per guadagnare quello che Fuld ha guadagnato nel 2006, il professor Rossi dovrebbe lavorare più di 4.500 anni, in pratica doveva cominciare a insegnare al tempo dei Sumeri!

Quando al processo hanno chiesto a Fuld "come è possibile?" lui ha risposto "facevano tutti così". Allora è **colpa di Fuld** e di quelli come lui!!

Si e no.

Perché è anche **colpa di Jack**.

Jack è il protagonista della nostra storia. Uno come tutti noi.

Questa storia inizia nel 1999.

È l'epoca dei titoli tecnologici: in Borsa tutti vogliono comprare le azioni di aziende come Microsoft, Google, Yahoo e i prezzi salgono alle stelle.

Ci sono dei momenti nell'economia finanziaria in cui è soprattutto la **legge della domanda e dell'offerta** a trainare il valore di un titolo.

lo. Quando questo valore supera di molto o moltissimo il valore reale dell'azione (ovvero dell'azienda che ci sta dietro) allora è come se quell'azione si gonfiasse, come una **bolla**. A un certo punto gli speculatori si allontanano e cominciano a **speculare**. "Secondo te quando scoppia?". "Tre mesi". "Facciamo cinque dollari che non scoppia". "Io scommetto 10 dollari che scoppia".

E la bolla intanto cresce in modo impressionante.

Nel 2000 la bolla dei titoli tecnologici è scoppiata.

Jack taglia le spese

In quel periodo chi non investiva in tecnologici veniva preso per fesso. Molti avevano messo una parte dei loro risparmi lì. Anche in Italia. E così buona parte delle famiglie, dopo lo scoppio della bolla, si è ritrovata con pochi soldi in banca.

E allora che cosa fa un buon padre di famiglia americano, il nostro Jack? Prende la lista delle spese e comincia a **tagliare**. Cellulare nuovo? No. Automobile nuova? No.



Niente cinema, né cena al ristorante, si fa la spesa al discount. Due settimane di vacanza, invece che tre. Si depenna!

In gergo si dice che l'economia **non gira**. In pratica smettiamo di consumare voracemente. È come se in quegli anni avessimo bruciato un po' meno petrolio, abbattuto un po' meno foreste, mangiato un po' meno. E per il pianeta questo è un bene.

Ma per il sistema economico globale questo va **malissimo**. Perché da almeno 50 anni l'economia globale si muove grazie a quello che viene erroneamente considerato un diritto del cittadino occidentale: il consumismo!

È così che, in mezzo alla nebbia dei bassi consumi, si materializza **Alan Greenspan**, capo della Federal Reserve, la Fed: la **banca centrale** americana.

Greenspan dice: le fabbriche non producono perché non si consuma? Mancano soldi per comprare? E noi... li stampiamo!

Così la Fed comincia a stampare denaro e lo cede alle **banche** a prezzo basso. Sono infatti le banche che

Investire/ speculare

Il termine speculazione ha origine dalla voce latina specula (vedetta, e anche specere, osservare, scrutare), ovvero colui che compiva l'attività di guardia tra i legionari. Da qui "guardare lontano" e "guardare in profondità con attenzione", "guardare nel futuro". Questa dovrebbe essere la caratteristica principale di chi fa un investimento: il saper guardar lontano e trasformare l'idea che si ha in testa in una realtà produttiva in grado di ripagare i debiti e generare nuova ricchezza.

Oggi, invece, il termine speculazione indica, in maniera dispregiativa, l'utilizzo di soldi presi a prestito non per far un investimento produttivo, ma per fare scommesse di guadagno futuro investendo in titoli finanziari. Come se andaste da un vostro amico a chiedere soldi in prestito per andare a giocare alla lotteria...

Bolle

Una bolla speculativa è una fase in cui in un mercato (per esempio, immobiliare, tecnologico, energetico, delle materie prime ecc.) si prevedono forti guadagni. Gli investitori comprano tanto, provocando una crescita rapida della domanda di un determinato bene, o dei titoli di una determinata azienda o di un determinato settore, per un po' di tempo. L'aumento della domanda comporta un grande aumento dei prezzi del bene o dei titoli in questione.

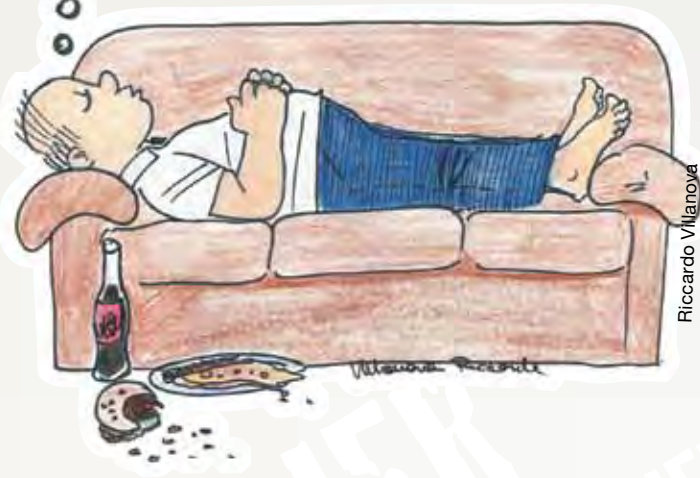
A un certo punto, tuttavia, la corsa si arresta: Le cause? Meno investitori disposti ad pagare così tanto; chi ha comprato comincia a vendere per realizzare il guadagno; le previsioni di guadagno vengono ridimensionate. A quel punto la bolla scoppia, perché tutti gli investitori, tutti insieme, scappano mettendo in vendita i beni o i titoli.

Consumismo

È stato calcolato che se tutti consumassero come un cittadino degli Stati Uniti bruceremmo 7 pianeti Terra in un anno. Come un cittadino italiano, due e mezzo: nemmeno noi ci salviamo! La bilancia dell'economia del mondo funziona al contrario. Da una parte, sul piatto più pesante, 1 miliardo di persone che consumano sfrenatamente. Sull'altro piatto, quello più leggero, 6 miliardi di persone di cui un miliardo addirittura patisce gravemente la fame.



THE NEW AMERICAN dream!



Riccardo Villanova

Banche centrali e Banche di sistema

La parola banca deriva da banco/bancone su cui operavano i primi commercianti di monete nel medioevo.

Oggi la banca (di sistema) è un'impresa che ha il compito di raccogliere il denaro in eccedenza nel sistema (risparmi) e impiegarlo dove ce n'è bisogno, finanziando attività e assumendosene il rischio.

Le banche centrali nascono invece con l'obiettivo di costringere le banche di sistema a conservare adeguate riserve, facendo controlli periodici. Sono loro che creano la moneta sotto forma di banconote e ne garantiscono il potere di acquisto. Per questo vengono chiamati "istituti di emissione". Emissione di semplici pezzi di carta che hanno un valore perché glielo garantisce la Banca centrale.

Le banche di sistema devono valutare i soggetti a cui prestano il denaro e stabilire gli interessi necessari per coprirsi dai rischi. Le regole impongono loro di depositare presso la Banca centrale, come riserve, una quota di denaro che dovranno sempre avere disponibile e quindi non possono prestare.

Intanto le Banche centrali devono evitare di mettere in giro troppo denaro (eccesso di liquidità) perché si avrebbe una crescita eccessiva del credito e quindi dei prezzi (inflazione). Ma devono anche evitare che manchino i soldi necessari a far funzionare e crescere l'economia.

hanno il diritto-dovere di fare da intermediari tra i cittadini e la Fed. Così le banche comprano denaro a un tasso dell'1,5% annuo. Bassissimo: se prendono in prestito 100 dollari, alla fine dell'anno ne dovranno restituire 101,50.

Le banche a loro volta li prestano con un tasso un po' più alto a tutti e fanno il loro guadagno.

Ma Jack non spende. Non prende a prestito i soldi...

E allora? Come convincere Jack, che ormai è diventato parsimonioso, a spendere?

The new american dream.

È il 18 giugno 2002. Fa caldo. Jack è seduto sul suo divano con un hamburger e la coca cola, davanti alla televisione. Accende, e gli appare una nuova versione del sogno americano.

Il sogno americano l'ha inventato **Horatio Alger**, scrittore americano dell'800 autore di quasi cento romanzi che cominciano con un ragazzino che fa il lustrascarpe (o simile)



e riesce a diventare un rispettabile cittadino di classe media. In mezzo: duro lavoro, coraggio e risolutezza. È questo il famoso sogno americano: diventare con il duro lavoro un cittadino agiato.

Ora in televisione di fronte a Jack compare il nuovo profeta del nuovo sogno americano: il presidente George W. Bush: *"Diventare*

proprietari di una casa è un modo di realizzare il sogno americano e io voglio estendere il sogno a tutti...".

E per chi non ha

i soldi, c'è un rimedio: un **mutuo**.

Un cambiamento enorme per gli americani, popolo di frontiera, che vive in case prefabbricate facendo in media un trasloco ogni 3 anni. Un popolo in affitto.

Ecco, in quegli anni questo popolo di frontiera è diventato un popolo di mutuatari. Tutti a comprare casa con mutui che ne coprivano completamente il costo.

Così Jack va in banca, gli prestano 100.000 dollari e si compra la casa. E con lui altri milioni di Jack. Tutti comprano case e il valore delle case aumenta. È la legge del Pizzaballa!

Dopo un po' Jack apre il giornale e scopre che casa sua ora vale 120.000 dollari. Pensa: "Ho guadagnato 20.000 dollari senza far niente".

Non è vero: li avrebbe guadagnati se vendesse casa. Allora restituirebbe i 100.000

Riccardo Villanova



Mutuo

Un prestito a lunga scadenza, da restituire in un certo numero di rate, erogato da una banca o da una finanziaria a chi sostiene una grossa spesa, ad esempio l'acquisto di una casa. Chi presta i soldi ottiene in cambio il pagamento di un interesse, cioè di una percentuale sul capitale. Ad esempio: se la banca mi presta 100 alla fine io le resituirò 110, ma col tempo e in tante rate.

alla banca e intascherebbe 20.000 dollari.

Jack non vuole abbandonare il new american dream, però vuole i 20.000 dollari. Allora che fa? Va in banca e si fa prestare altri 20.000 dollari. Tanto ha la casa come garanzia. E si compra un Suv. Passano altri mesi e la casa di Jack arriva a valere 150.000 dollari. Jack si fa prestare altri 30.000 dollari e si fa le vacanze, compra il cellulare ai figli, la Tv LCD, va spesso a cena fuori.

Jack usa casa sua come un bancomat: il valore sale e lui va in banca a prelevare i dollari. Solo che quei soldi sono un debito. Non sono suoi a meno che lui non venda la casa. Ma Jack tratta il prestito come se fosse uno stipendio! La casa di Jack a un certo punto arriva a valere 200.000 dollari. La bolla è bella gonfia.

Questo significa **far girare l'economia sul debito**. Compro con soldi che non sono miei.

E le banche il mutuo lo hanno dato proprio a tutti. Sei un manager e vivi da solo? Ecco 100.000 dollari. Giovane coppia di impiegati con figli? 100.000 dollari. Donna messicana immigrata e sola con 4 figli a carico

Debito

Quante volte diciamo "mi sento in debito con Tizio e con Caio, per quello che ha fatto per me...". Queste espressioni rimandano alla parola latina *debitus*: obbligo. Ossia essere obbligati verso qualcuno che mi ha fatto un favore. O che mi ha prestato dei soldi, che quindi devo restituire. La caratteristica predominante della finanziarizzazione dell'economia è la distorsione del concetto di debito: chi presta preferisce una speculazione a breve, con l'obiettivo di fare denaro dal denaro, e smette di fare investimenti produttivi a lungo termine.

Finanziarizzazione economica (finanza creativa)

Termine di recente introduzione per indicare il peso assunto dalle attività finanziarie (solo soldi senza produzione di nessun bene) sul complesso delle attività di un sistema economico.

Tra il 2000 e il 2009 il Pil mondiale (Prodotto interno lordo, ossia la somma dei beni e servizi prodotti in un anno) è cresciuto del 26%, mentre il valore dei derivati (la parte finanziaria) è cresciuto del 642%. finanziarizzazione dell'economia è la distorsione del concetto di debito: chi presta preferisce una speculazione a breve, con l'obiettivo di fare denaro dal denaro, e smette di fare investimenti produttivi a lungo termine.

e lavoro precario? Ecco 100.000 dollari. Sì, anche a te!

Si chiamano **mutui subprime**: si danno soldi a chi molto probabilmente non potrà restituirli. Un meccanismo che funziona perché l'economia gira. E solo finché la casa di Jack si gonfia come una bolla. Una nuova bolla!

Ora di chi è il rischio? Chi rischia più soldi di tutti? La banca che li ha prestati.

Perché le banche si sono assunte tutto 'sto rischio?

Perché la banca ha una soluzione. Si chiama **finanza creativa**. Un bel nome che indica soluzioni creative per scaricare il rischio a qualcun altro.

Le banche hanno preso i mutui dei tanti Jack, li hanno trasformati in titoli finanziari, poi li hanno tritati ben bene assieme a qualche titolo buono e hanno fatto delle polpette finanziarie. Le hanno infarinate e

te ben bene: fuori belle polpette finanziarie dorate. Dentro il veleno per topi del mutuo di tanti debitori che molto difficilmente avrebbero restituito i soldi!

Si chiama **cartolarizzazione**: difficile da pronunciare, figuriamoci da spiegare.

Ma come facciamo a sapere quali sono le banche serie, con titoli buoni? Come per i ristoranti c'è la Guida Michelin, che gli dà il voto, così ci sono "guide Michelin" anche per le banche e i prodotti finanziari.

Tre in particolare: **Moody's, Fitch, Standard and Poor's**.

Per brevità li chiamiamo Qui Quo e Qua. Sono le società di rating, agenzie private che hanno il compito di dare il voto ai prodotti finanziari. Se un prodotto è molto sicuro: tripla A. Se lo è meno si scende B, C, fino ai "titoli spazzatura". Ma c'è un problema...

Chi paga Qui Quo e Qua?

Le banche!

In pratica è come se un ristorante dicesse all'ispettore della Guida Miche-

lin: "Ecco 10.000 euro. Poi per il giudizio su di me, fai un po' tu..."

Tutta la finanza del pianeta si basa sul fatto che Jack alla fine di ogni mese pagherà i suoi 800 dollari di mutuo. La casa di Jack continua a crescere, lui ha abbastanza soldi. Tutto va bene.



frit-

Cartolarizzazione

La vendita di un debito come se fosse un titolo: in pratica se io ho prestato 100 euro a John e dovrò riceverne indietro 110 tra un anno, ma li voglio indietro prima, cedo a Billy il "titolo di credito" in cambio di 105 dollari. Anche meno, soprattutto se temo che John in realtà non potrà restituire quei soldi. Billy ha investito 105 per ottenere 110... ma con la polpetta avvelenata: nessuno gli ha detto se John potrà mai pagare il suo debito!

Società di rating

Sono società specializzate nella classificazione di titoli emessi da imprese o Stati in base alla loro rischiosità. Il rating valuta il "rischio di credito" cioè la probabilità che chi ha comprato il titolo riceva indietro il denaro al momento della scadenza, con gli interessi concordati. Il giudizio assegnato dalle agenzie di rating è una bussola importante per gli investitori. Una delle critiche che si muove a queste agenzie è quella del conflitto di interesse. Pensate che il giorno prima del fallimento i titoli di Lehman Brothers erano giudicati: A da Standard & Poor's, A2 da Moody's, A+ da Fitch.

Finché, un giorno dell'anno 2004 ricompare Alan Greenspan. Vede tutti i Jack, vede le banche e i governi con le polpette avvelenate e si preoccupa: "Sul mercato c'è un po' di schiumetta!".

Troppo indebitamento, il rischio è alto. E così per rallentare la corsa all'indebitamento cosa fa? Alza i tassi di interesse, così la gente non si indebita più.

Tra il 2004 e il 2006 i tassi di interesse salgono da 1,5% a 5,2%.

Ma Jack ha un mutuo a tasso variabile: se prima doveva pagare 800 dollari, ora se ne trova a pagare 1.200 al mese. Jack quei soldi non li ha: non ha cambiato lavoro, non lo hanno promosso, non ha vinto al lotto... e intanto ha speso tranquillamente i soldi che gli hanno prestato, tanto la casa sembrava gonfiarsi all'infinito... E allora cosa fa? Non paga.

Allora la banca si prende casa di Jack e la mette sul mercato per venderla e riprendersi i soldi.

I Jack che non pagano sono molti e le case sul mercato crescono. È la legge del Pizzaballa: troppe case in vendita fanno crollare il valore. Per di più coi tassi così alti nessuno si indebita più per comprare. Il mercato immobiliare si ferma all'improvviso.

Di conseguenza anche le polpette finanziarie con dentro i mutui crollano di valore. Tutti cercano di vendere le polpette. Ma anche queste polpette non se le prende nessuno. Il ghiaccio sottile scricchiola. Crik, Crik, CRAK! il 15 settembre 2008. Fallisce la Lehmann Brothers.

E adesso? Eh, adesso le banche accetteranno il loro destino e falliranno!

E invece cosa fanno le banche? Vanno a chiedere i soldi al governo.



A sinistra: il manifesto di Pop Economix live show

Sopra: Alberto Pagliarino in un momento dello spettacolo

Nella pagina a fianco: una scheda del Progetto Pop Economix

Eh no! Quelli sono i soldi dei cittadini, gente che paga le tasse, che si spacca la schiena tutti i giorni. Ci vuole giustizia. Cara banca: tu hai sbagliato, tu paghi.

Ma la banca replica: "Va bene, ma c'è l'azzardo morale. Se tu oggi mi fai fallire, io raschio il fondo del barile e me ne vado, però domattina i

bancomat della tua città smettono di funzionare, gli assegni sono carta straccia, le carte di credito da buttare. E il conto in banca dei tuoi onesti cittadini?" E così i governi aprono la cassaforte, prendono i soldi dei cittadini e li mettono nelle casse vuote

delle banche. Le banche tornano a crescere come prima. E ricominciano a speculare!

E allora è colpa di Richard Fuld e di tutti quelli come lui?

Sì!

E no.



FINANZA POP AL TEMPO DELLA CRISI

Pop Economix, un progetto editoriale tra teatro e giornalismo per spiegare la finanza e l'economia in modo semplice e con ironia

Il racconto di come si è arrivati al fallimento di Lehman Brothers e le sue conseguenze sulla vita di ciascuno di noi, facendo i conti con le parole della finanza che ascoltiamo spesso, ma che capiamo solo in parte.

È questo il cuore di Pop Economy, la conferenza spettacolo di Nadia Lambiase e Alberto Pagliarino che ha superato quota 100 repliche in 85 città italiane e si è trasformata in un vasto progetto editoriale.

È nato così Pop Economix, un percorso che si sta declinando in una serie di iniziative: un nuovo spettacolo, Pop Economix Live Show; un blog-magazine, Popeconomix.org; un fumetto, Pop Economix, realizzato da Davide Pascutti di prossima pubblicazione per i tipi di Becco Giallo Editore. Altre iniziative sono in cantiere: dalla radio ai social network, fino a proposte per il mondo della scuola.

IL PROGETTO

Il progetto Pop Economix ha l'obiettivo di informare e coinvolgere il pubblico sui temi complessi dell'economia globale e delle sue implicazioni sulla vita di ciascuno, puntando su una "narrazione drammaturgica espansa e partecipata per conoscere, valutare e scegliere".

Si va così alle radici del teatro e della sua funzione civile, per collocare questo mezzo espressivo nel gioco sempre più "espanso e partecipato" della comunicazione multimediale – analogica e digitale, occasionale o periodica – a servizio di una informazione e divulgazione sui temi economici.

POP ECONOMIX SI CARATTERIZZA PER TRE ELEMENTI

- la scelta di combinare la drammaturgia con i media tradizionali e digitali;
- una linea editoriale che coniuga divulgazione, informazione, approfondimento con leggerezza e ironia e punta sul fare chiarezza;
- l'appello alla partecipazione delle persone coinvolte in primo luogo sull'impegno a informarsi e scegliere con consapevolezza, contribuendo anche a un racconto collettivo della crisi che emerge da una pluralità di voci.

Il progetto Pop Economix, pur traendo ispirazione dai principi della finanza etica, non intende affermare un indirizzo economico alternativo, quanto piuttosto stimolare le persone a informarsi e ad assumere un atteggiamento critico e responsabile nei confronti delle diverse opzioni possibili, nella consapevolezza che tale atteggiamento sia la base di una piena cittadinanza nel contesto dell'economia globale.

È stata anche colpa nostra

Perché... chi si è indebitato per andare in vacanza, per comprarsi la televisione? Chi usava casa sua come se fosse un bancomat, chi quando gli hanno offerto di guadagnare il 20 o il 30% su un pacchetto finanziario non si è fatto domande e ha messo lì i suoi soldi?

Jack siamo noi.

E questo guardate che è un bene.

Se fossimo completamente innocenti, non avremmo nessun potere. Invece siamo noi a muovere il meccanismo. E quindi siamo noi che abbiamo la possibilità di cambiare.

Un esempio? Molte persone, disgustate, arrabbiate o forse solo per paura, dopo la crisi, qui in Italia, hanno spostato i loro soldi dalle grandi banche ai Crediti Cooperativi o alla Banca Etica, o ad altre banche che garantiscono meccanismi differenti di investimento.

Perché è questo il bello dell'economia che gira, dell'economia di cui possiamo prendere in mano le redini: se noi cominciamo a tirare un cambiamento è possibile.

CARTOGRAFIA E PERCEZIONE DEL MONDO

Come si è evoluta la cartografia e come è stata influenzata dal potere

È facile parlare oggi di cartografia. Anzi no, non è semplice perché siamo **sempre meno abituati** ad usare carte geografiche, ma almeno le fonti non ci mancano. Navigatori, GPS, Google Maps, sembra proprio che le vecchie carte avranno vita breve. Ma provate a dirlo a Colombo per il quale le carte erano quanto di più prezioso possedesse. Sì, è vero, lui si è perso! O meglio, ha cambiato rotta a sua insaputa, per un piccolo errore cartografico. Ma quella nuova rotta ha cambiato il mondo.

Come mai Colombo non sapeva che lì c'era l'America? Semplice, nessuno ci era ancora arrivato o meglio, se qualcuno c'era arrivato non si era accorto della scoperta o non aveva condiviso con gli altri l'eccezionale evento.

Cosa accadeva in passato?

Mettiamo che con la vostra Squadriglia vi mettiate a disegnare la sede con i vari angoli, ma senza alzarvi dal vostro tavolo e senza prendere misure. Mettiamo anche che non vi serva una mappa fedele, ma un'illustrazione che volete poi far vedere ad altri Reparti della Zona. Invece di disegnare quello che realmente è, probabilmente disegnerete la sede dei vostri desideri, dove il vostro angolo è enorme e bellissimo mentre gli altri, un po' perché li vedete male e da lontano, un po' perché non vi interessano tanto, sarebbero piccoli e spogli.

Ecco. Questo accadeva anche in passato. Le carte erano disegnate da cartografi che avevano **visioni parziali** della Terra. All'inizio dubitavano anche della sua stessa forma.

Le loro **fonti** erano le loro osservazioni raccolte durante viaggi, carte disegnate da altri o addirittura semplici (e fantasiosi) racconti di viaggi compiuti da altri. Infine erano condizionati dalla forza dei **dominatori e conquistatori** del tempo i quali volevano vedere sulla carta soprattutto ciò che interessava loro.

La storia e la geografia dei conquistatori

Insomma, nel tempo le carte si sono modificate mettendo più o meno in risalto cose importanti per chi le compilava. Agli antichi **Romani** interessava mappare le loro famose strade, quindi le loro carte raffiguravano linee che si intersecavano, con i nomi delle località che attraversavano.

Altre riportavano informazioni sommarie sulle catene montuose, altre presentavano dei veri



e propri disegni caratteristici delle località, così come si vede dalla carta Genovese del 1457 (vedi anche a pagina 17).

Si è passati da carte che riportavano una piccola frazione di territorio, ad altre che cercavano di rappresentare tutto il mondo (conosciuto immaginando la terra rettangolare, ovale, lenticolare poi tonda).

Una delle prime cose da fare quando si conquistava un nuovo territorio era rimarcarlo sulle carte.

Così si spostavano facilmente i confini e si riscrivevano le storie del passato e del presente. Non erano carte "oggettive", erano mappe del potere, dei più forti che quindi condizionavano il pensiero e gli orientamenti dei popoli.



Nuovi strumenti per nuovi mondi.

Intorno al 1600 le cose iniziarono a cambiare. Con il **rilevamento topografico** sempre più preciso grazie ai **nuovi strumenti** come il sestante, il teodolite e il cannocchiale, le missioni non furono più di sola esplorazione ma veri e propri studi scientifici per riportare con maggiore precisione gli spazi e i luoghi della terra.

Il globo terrestre era ormai completamente conosciuto, non v'erano più dubbi sulla sua sfericità e sulla geografia dei continenti che lo componevano, e che andavano via via ad essere colonizzati.

Il primo cartografo a proporre una rappresentazione moderna del mondo fu Gerard de Cremer, meglio noto come **Mercatore**.

Inventò una proiezione cilindrica in cui si rappresenta la terra proiettando tutti i suoi punti dal centro su un cilindro che la avvolge. Srotolando il cilindro... nel 1569 comparve il **primo planisfero** realizzato con questo metodo scientifico.

Questo sistema è tuttora adottato per le carte nautiche, perché ha il grande vantaggio di rendere rettilinee le rotte che hanno direzione angolare costante, e che su altri tipi di carta divengono curvilinee. Ma ha un difetto notevole: una distorsione crescente che fa sembrare più grandi le aree man mano che ci si allontana dall'equatore. La Groenlandia sembra praticamente uguale all'Africa che invece nella realtà è 14 volte più grande.

Fu soprattutto per questo che nel 1973 Arno Peters pubblicò il suo planisfero, con un modello di proiezione che riproduce fedelmente le superfici e nelle loro proporzioni corrette.

Improvvisamente ci si accorse che l'Europa è il più piccolo dei continenti

La percezione del mondo

Questi planisferi fanno capire quando sia importante il metodo impiegato per una carta per l'idea stessa che ci facciamo del mondo.

Se per secoli la proiezione di Mercatore è stata considerata un riferimento per tutti i paesi civilizzati (e colonialisti), pur essendo evidenti le sue distorsioni, non è solo per la praticità nel tracciare le rotte (mica erano tutti navigatori!) ma anche per la percezione di grandezza di quegli stessi paesi rispetto a quelli che andavano a colonizzare.



Manifesta superiorità apparente.

E tutt'ora, quando ragioniamo sui grandi problemi dell'Africa o dell'America del Sud, abbiamo davvero un'idea di quale estensione abbiano questi continenti rispetto al nostro? E quando leggiamo che l'Europa e gli Stati Uniti da soli consumano centinaia di volte quello che viene consumato nei paesi del terzo mondo, questi ultimi li abbiamo in mente visti da Mercatore o da Peters?



Proiezione di Mercatore



Proiezione di Peters

MANGIARE SENZA PERDERE LA BUSSOLA

Come orientarsi nelle scelte alimentari

Il cibo è ciò che ci permette di vivere, muoverci, pensare. Dagli alimenti e dai liquidi che assumiamo riceviamo energia e sostanze che permettono di crescere e svilupparci. Importante è considerare il fabbisogno calorico: le capacità energetiche dei cibi si misurano in calorie, ogni persona ha un fabbisogno calorico che è legato al sesso (le femmine hanno necessità un poco inferiori ai maschi), all'età e all'attività fisica svolta. Pur essendo accessibili via *web* numerosi calcolatori di fabbisogno calorico, è sicuramente meglio, in questo campo, rivolgersi al medico o al dietista per ottenere indicazioni precise.

È più facile invece dare indicazioni sulla scelta degli alimenti e sul modo di cucinarli: l'indicazione da tenere presente è quella derivata dalla **piramide alimentare** che in forma grafica dà l'idea della percentuale necessaria per tipo di alimenti.

La prima categoria (l'apice della piramide) comprende i **grassi**, sono elementi di riserva energetica, contengono moltissime calorie (900 calorie ogni 100 grammi per l'olio). I grassi di origine animale e l'olio riscaldato (fritti) sono dannosi per la salute: sono un alimento da usare in quantità molto ridotta. L'utilizzo più indicato è: **poco olio e a crudo**.

Altra categoria da assumere con molta parsimonia è quella degli **zuccheri**, specialmente lo zucchero raffinato, perché contengono **molte calorie** e possono creare problemi in persone predisposte allo sviluppo del diabete, una malattia cronica piuttosto grave.

I dolci devono essere consumati in piccola quantità. Il **miele** (meglio dello zucchero raffinato) e le **marmellate** (meglio sempre quelle senza zucchero aggiunto) vanno bene in piccola quantità. Il **cioccolato** ha un alto contenuto calorico, superiore per il cioccolato al latte e bianco, è quindi da usare con parsimonia.

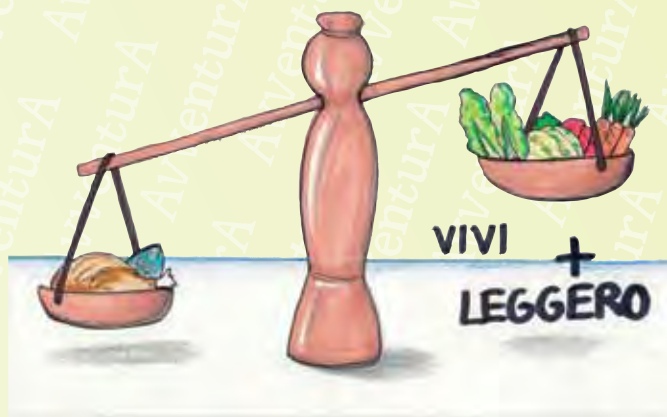
La terza categoria comprende la **carne**, necessaria sia per l'apporto di ferro che per le proteine.

Per motivi diversi (etici, soprattutto) alcune persone usano una dieta **vegetariana**; in questo caso sarà necessario trovare validi **sostituti** (per esempio la soia e altri legumi) per il recupero di **proteine e ferro**.

Le carni più indicate sono quelle a basso contenuto di grasso, le cosiddette **carni bianche**, come il pollo, il tacchino, il pesce, il coniglio, il cavallo. Gli **insaccati** sono sconsigliabili, sia perché contengono parecchi grassi, sia perché nel

processo di lavorazione viene spesso aggiunto sale in quantità notevole. I **metodi di cottura** consigliabili sono: piastra, brace, bollitura, forno senza aggiunta di grassi.





A fianco (quindi con quantitativi sempre moderati!) della terza compare la quarta categoria, che comprende **latte e latticini**, forniscono anch'essi proteine. Meglio il latte scremato e i formaggi magri. Attenzione con le quantità dei formaggi, perché hanno spesso un elevato contenuto calorico.

La quinta categoria è quella dei **cereali**, considerando però che pane e pasta (ma anche patate, fagioli, ceci) hanno gli stessi componenti, quindi se si mangia già un buon quantitativo dell'uno è meglio evitare l'altro.

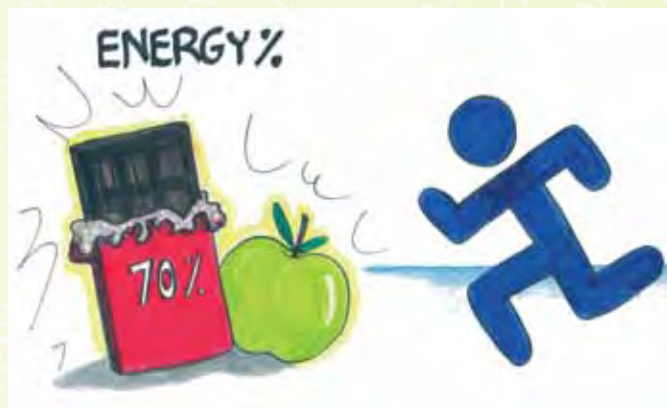
L'ultima categoria comprende la **frutta e la verdura**, di cui si devono mangiare buone quantità (a patto di non condire con troppo olio!) per ottenere **vitamine, fibre e sali minerali**, indispensabili per il nostro organismo.

Le proporzioni tra le diverse categorie sono variabili, a seconda delle indicazioni delle varie scuole scientifiche, ma sicuramente l'ultima categoria (frutta e verdura) è quella da privilegiare.

Attualmente molti alimenti riportano sulla confezione i **dati di composizione e le calorie**, leggendoli si potrà avere un'idea più precisa sulle quantità da assumere.

Insieme alla dieta è necessario praticare **esercizio fisico** (anche solamente una camminata di buon passo di qualche chilometro al giorno) ed evitare fumo, alcol, droghe.

In linea di principio sarebbe buona cosa man-



tenere le stesse corrette abitudini alimentari sia a casa che in attività, ma qualche concessione, visto l'aumento di attività fisica, la si può fare.

Durante un'attività che preveda sforzo fisico o lunghe camminate una barretta di **cioccolato fondente** (gli altri tipi di cioccolato con il caldo diventano liquidi) o una barretta di **muesli** (con cereali, miele e frutta secca) si può inserire, insieme a **mele e carote** (da consumare crude, anche durante il cammino) e al campo qualche **salsiccia alla brace** può essere gustata.

Oltre alla bollitura, forse più difficile da attuare al campo, la cottura alla brace, alla pia-

stra e tutta la cucina trapper, se non si utilizzano troppi grassi, sono metodi molto validi.



Per la co-

lazione pane, latte, marmellata e miele, accompagnati da latte o tè sono l'ideale. **Bere molta acqua** durante le attività è consigliabile, anche sotto forma di infusi (tè, camomilla ecc.), mentre sono da evitare le bibite gassate o il tè confezionato (eccesso di zuccheri!).

Bene, non resta che augurare a tutti buona alimentazione!

UNA SQUADRIGLIA PIENA DI RISORSE

Sì, hai capito bene, sei proprio tu il **Caposquadriglia!** Non ce ne sono altri e questo oltre ad essere un ruolo di grande responsabilità ti offre **una serie di risorse** che, se sfruttate al meglio, ti renderanno un capo ancora più completo e porteranno la tua Squadriglia alla realizzazione di Imprese che rimarranno nella storia.

Ma vediamo nello specifico cosa intendiamo per risorse.

Assegnazione degli incarichi: ad ogni Squadrigliere deve essere assegnato un incarico che porterà avanti nel corso dell'anno e servirà a rendere più agevole la vita e l'organizzazione della Sq. Ogni incarico dovrà essere legato al sentiero, alle specialità ed alle attitudini dei componenti della tua Squadriglia;

Riunione di Squadriglia: come Capo devi convocare una riunione possibilmente ogni settimana, così da poter programmare le imprese e l'attività in corso;

Consiglio di Squadriglia: periodicamente devi ricordarti di convocare, insieme al tuo Vice, il Consiglio di Squadriglia per fare il punto della situazione, verificare gli impegni di ciascuno Squadrigliere e programmare tutto il lavoro futuro. Sarà cura tua verificare il clima della riunione, gli impegni di ciascuno e comunicare poi il verbale ai Capireparto e al Consiglio Capi;



Partecipazione al Consiglio Capi: questa è molto più di una semplice opportunità!

Partecipare, difatti, non è solamente un momento importante per te, ma per l'intera Squadriglia che rappresenti. Dovrai individuare insieme agli altri Capi il programma del Reparto e preparare le riunioni del Consiglio della Legge, analizzare quanto fatto verificandolo insieme;

Specialità di Squadriglia: un'altra delle iniziative possibili da mettere in campo è la conquista di una Specialità di Squadriglia.

In questo caso è ovvio che la decisione spetterà all'intera Squadriglia e non solamente a te, ma sarà comunque fondamentale il tuo ruolo di capo che cercherà di indirizzare la scelta verso una specialità condivisa da tutti e sulla quale impegnarsi;

Spirito di Squadriglia: può sembrare la cosa più banale e invece è fondamentale. Creare e favorire lo spirito di Sq. significa fare in modo che ognuno viva il proprio impegno e si senta realizzato negli impegni presi. Favorire un buon clima è il primo passaggio per raggiungere facilmente gli obiettivi.

Come avrete capito le risorse a vostra disposizione sono tantissime, ma su tutte conta la capacità di sapersi mettere a disposizione, di interpretare il vostro ruolo non come solitario, ma come condiviso insieme alla vostra Squadriglia e agli altri Capi.

Le risorse le avete, non vi resta che progettare insieme la Squadriglia che volete essere e... buona caccia!



CIASCUNO AL SUO POSTO... D'AZIONE

Come ogni Caposquadriglia che si rispetti, oltre ai classici Incarichi che vengono assegnati annualmente come magazzino, tesoriere ecc. c'è spesso l'esigenza di individuare i cosiddetti **Posti d'Azione** all'interno della Squadriglia.

Cosa sono i posti d'azione? Sono degli incarichi **non fissi** che vengono affidati in alcune situazioni particolari, quando la Sq. ad esempio deve cimentarsi nell'organizzazione di un'impresa o nell'attuazione di una missione specifica.

In qualità di Caposquadriglia devi però essere attento a valutare con attenzione l'**assegnazione** dei Posti d'Azione. Si tratta di incarichi cui è richiesta spesso una competenza tecnica specifica, ed è importante considerare quest'aspetto per inserirlo correttamente nel Sentiero dell'Esploratore o della Guida a cui affidiamo ciascun Posto d'Azione.

Ci sono alcuni Posti d'Azione che potremmo definire **classici**, proprio rispetto ad un impegno che viene richiesto ad esempio, nel corso di un'uscita o in un'Impresa della durata di un mese.

Ad esempio:

Cuciniere: in grado di cucinare (ovvio) e di inventarsi, con pochi ingredienti un pasto. Di gestire la spesa, l'economicità e la qualità dei prodotti. Di organizzare menù per più giorni;

Fuochista: gestisce il materiale per accendere un fuoco, il reperimento del legname e conosce i vari tipi di fuoco (come accenderli e come spe-

gnerli);

Segnalatore: conosce tecniche e strumenti per la segnalazione e si occupa di gestire la comunicazione in Squadriglia e con il Reparto;

Pioniere: si occupa dei materiali per le costruzioni, conosce nodi e tecniche di pionieristica per realizzare in tempi rapidi costruzioni funzionali;

Topografo: gestisce il materiale di topografia e si occupa di spostamenti e percorsi;

Maestro dei giochi: cura l'animazione e solleva il morale, collaborando con chi ricopre il posto d'azione di Cicala, che si occupa dei canti...

Ma potrebbero nascerne di **nuovi** ad ogni impresa. E un buon Csq. sa che, ad esempio, a Francesco piace lavorare con le mani ma non ha ancora deciso una Specialità e che nel suo Sentiero ha una meta relativa alla capacità di "sporcarsi le mani", perché tende a tirarsi sempre un po' indietro. Quindi nell'Impresa di artigianato sarà lui a ricoprire il Posto d'Azione di vasaio, mentre Luca che rompe sempre tutto con la sua sbadattaggine si occuperà della cottura dei pezzi, e se riuscirà a



non romperne nemmeno uno (beh, diciamo non troppi) il Consiglio di Squadriglia gli riconoscerà senz'altro la sua Tappa! Serve anche un falegname perché c'è da costruire il tornio da ceramica vediamo, chi potrebbe farlo? Qualcuno ha le competenze necessarie? Qualcuno ha bisogno di impararle?





Hey Avventura, sono Chiara dell' Alessandria 2, Vicecapo della Squadriglia Pinguini. Ecco a voi una foto del mio Reparto. Vi ho scritto per ringraziare tutti. Voi che mi permettete di ormai da quando ero una bambina una delle esperienze più belle che esistono, lo Scouting. Un grazie molto importante alla Staff che mi sopporta e mi fa vivere alcuni tra i momenti migliori della mia vita e un saluto a tutto il mio fantastico reparto. Grazie! Compa!

Ciao Avventura, ho desiderato scrivere da molto tempo... ed ecco il mio sogno si è avverato. Volevo salutare con molta felicità la mia Sq. Rondini e ringraziarla per tutti gli indimenticabili momenti che abbiamo passato insieme. Grazie a tutte voi: Monica, Maria Chiara, Noemi M., Erika, Chiara e Noemi P.. Volevo dare un grande bacio al mio Reparto Racalmuto 1 e ai più piccoli, vi voglio bene dalla vostra Oriana.



Ciao Avventura!
Voglio salutare tutta la mia Squadriglia Panda e le Squadrigliere che ne fanno parte: Grazia, Andrea, Siria e il mio Vice Alessandra con il mio Capo Francesca. Dai che quest'anno il campo lo vinciamo noi! Baci da Aquila Randaglia!

Ciao Avventura sono Aurora, Caposq. dei Lupi del Reparto Edelweiss del gruppo Santa Maria Capua Vetere 1. Vi ho voluto scrivere per fare una sorpresa a tutto il mio Reparto.



Questo è il mio ultimo anno da guida e ci tengo a ringraziare tutti per avermi fatto trascorrere esperienze stupende e indimenticabili!

Ma soprattutto vorrei ringraziare i miei capi reparto che mi sono stati sempre vicino in ogni momento. Auguro Buona Strada a tutte. Vi voglio bene! Aurora

[N.d.R.: il messaggio contenuto nella foto ha subito un piccolo ritocco per renderlo un po' più stylish... speriamo vi piaccia: secondo noi è parecchio migliorato!]

Ciao Avventura! Sono Lidia la Caposq. dei Delfini del Reparto Mizar, Gruppo Scout Celico 1. Volevo fare attraverso Avventura una sorpresa alla mia Sq.. Volevo dire loro che anche se è il mio ultimo anno nel Reparto questi due anni con loro sono stati fantastici, loro mi hanno fatto crescere molto e mi hanno aiutata a superare molti ostacoli. In più volevo ringraziare tutto il gruppo perché dopo otto anni passati con loro posso dire che essere Scout è bellissimo ed esserlo con loro ancora di più. Buona strada a tutti voi.
Lidia

Anna, Caporeparto del Reparto Stella Polare, Sava 1 (Puglia) ci ha mandato alcune foto assieme al racconto di un sacco di avventure vissute quest'anno, tra tecniche scout, uscite incredibili, servizio alla pace con la Luce di Betlemme, incontri con il territorio, con le sue forze dell'ordine e con i suoi... fantasmi!



Ciao Avventura!
siamo il Conca del Reparto Red Beard, Casale 1 e vorremmo far sapere ai nostri fratelli e sorelle scout dell'Impresa di Reparto che abbiamo fatto nei mesi di novembre e dicembre.



Per presentare al primo anno gli articoli della Legge Scout, abbiamo pensato di registrare dei cortometraggi. Per il lancio dell'Impresa abbiamo cercato in alcuni film delle scene che si potessero collegare con un articolo della Legge (ad esempio i topini di Cenerentola che le cuciono i vestiti "sono laboriosi ed economi"). Poi queste scene di film sono state proiettate e le Squadriglie dovevano indovinare a che articolo si riferissero. Dopodiché ogni Sq. doveva scegliere un articolo della Legge e realizzare un proprio cortometraggio. È stata un'esperienza fantastica e non ce la dimenticheremo mai. Ringraziamo tutto il Reparto e i nostri meravigliosi capi! Pietro, Manu, Viola, Laura e Daniele.
P.S. grazie anche ai Poket Coffee e ai Ferrero Rocher.

"Lasciate il mondo un po' migliore di come l'avete trovato"
Ecco il motto che ci ha accompagnato durante la nostra Impresa di Reparto.



Siamo la Sq. Antilopi del Reparto Don Bosco, gruppo Agesci Vasto 1. La nostra impresa consisteva nel restauro di un vecchio locale per adibirlo a nostra nuova sede. Abbiamo liberato e pulito la nuova e la vecchia sede. Poi, muniti di pennello e vernice celeste, come dei perfetti imbianchini, ci siamo divertiti a pitturare le pareti della sede. Dopodiché l'abbiamo arredata con le panche e i pannelli rinnovati per l'occasione da tutte le Squadriglie. Con l'aiuto dei Guardiani dell'angolo abbiamo ulteriormente arricchito gli angoli di Sq. con mensole e porta-guidoni. Come ogni impresa che si rispetti, anche la nostra ha avuto la sua Fiesta! Per l'occasione la sede è stata sommersa da palloncini dei colori del nostro fazzolettone: rosso e bianco come, colori dello stemma del Vastese, e blu come il nostro mare. Auguriamo a tutti di avere una sede bella come la nostra! Ciaooo!

Ciao Avventura! Sono Morgana Ciricillo la Vicecapo della Sq. Volpi del Loano I (SV), vi invio questo disegno sperando che piaccia e possa essere inserito nel giornalino "Avventura"



Ciao Avventuraaaa! :) Siamo la Sq. Tigri del Reparto Cassiopea del Torremaggiore 1 (FG) e quest'anno abbiamo deciso di intraprendere una nuova Specialità: Giornalismo e per questo vogliamo scrivervi. Non è una delle più facili però vogliamo metterci alla prova poiché essa ci fa vedere il mondo con occhi diversi e ci permette di relazionarci con nuove persone anche al di fuori del Gruppo Scout, e fa sì che impariamo a valutare il punto di vista altrui. Comunicare attraverso la scrittura è un modo che potrebbe sembrare antico ma abbiamo capito che è anche quel modo che ci fa esprimere il nostro mondo interiore. Con questo concludiamo e vi salutiamo fraternamente sperando che anche i nostri fratelli e le nostre sorelle scout abbiano scelto anche loro una Specialità interessante che gli permetta di vivere le nostre stesse emozioni. Buon sentiero a tutti. La Sq. Tigri.



calendario SCOUT 2014 coraggio!

ONE WAY

il GIUGNO

il LUGLIO

Amplio spazio per scrivere:
 Ogni pagina riporta foto tematiche scelte tra i vincitori e i partecipanti del Concorso fotografico 2012.
 Su ogni pagina mese si trova anche un piccolo diario del mese precedente e di quello successivo.
 Disegni originali di Vittorio Belli, (illustratore di "Giochiamo").
 Sono inserite le principali feste scout, internazionali, cattoliche, ebraiche ed islamiche.

TEMI

GENNAIO	Concorso di cartoline postali
FEBBRAIO	Collezioni di carte postali
MARZO	Concorso di disegni e pitture
APRILE	Concorso di foto nella propria località
MAGGIO	Concorso di giornale festivo
GIUGNO	Concorso di opere floreali
LUGLIO	Concorso di ...
AUGUSTO	Concorso di ...
SETTEMBRE	Concorso di ...
OCTOBRE	Concorso di ...
NOVEMBRE	Concorso di ...
DICEMBRE	Concorso di ...

Quest'anno il calendario Agesci, improntato sul tema della route nazionale, si avvale delle splendide foto inviate dai partecipanti LC, EG e RS del Grande Concorso Fotografico, indetto per l'occasione.

39

L'ULTIMA DEI CAIMANI

