

SCOUT

Avventura

SCOUT Anno XXXX - n. 16 del 24 novembre 2014 Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/C / PD

in questo numero

- Lo spirito d'avventura
- Il primo fu B.-P.
- Pennelli d'aria compressa
- Venti anni Caimani
- Dossier: Il Mito
- Insetto: Disegno, Illustrazione, Murales



- 3 Parliamo di... miti
- 4 Adorare vuol dire...
- 6 Lo Spirito d'avventura
- 8 Return to Dreamland
- 10 Il viale del coraggio
- 12 Dossier: il Mito
- 18 Il mio caposquadriglia è un vero mito!
- 19 Il primo fu B.-P.
- 23 Pennelli d'aria compressa
- 26 Finalmente siamo pronti
- 28 Lavorare con le sgorbie
- 30 Venti anni Caimani
- 34 Topo di biblioteca
- 36 Spazio EG
- 40 L'ultima dei Caimani

INSERTO

Tecniche per l'avventura:

6 - Disegno, Illustrazione e Murales

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: Giovanni Gusai, Daniele Iannaccone, Roberta Balzano, i Capicontingente del Jamboree 2015, i veri Caimani (Yuri, Brasco, Einstein, Adrian, Giampy, Titto e Gnu) e i collaboratori di Avventura

Disegni di: B.-P., Martina Acazi, Roberta Becchi, Chiara Beucci, Franco Bianco, Fabio Bodì, Giulia Bracesco, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Riccardo Francaviglia, Matteo Frulio, Giovanni Gusai, Pierre Joubert, Chiara Lamieri, Andrea Mercanti, Sabir Nazar, Tommaso Pedullà, Adriano Perone, Norman Rockwell, Agostino Ruggi d'Aragona, Isacco Saccoman, the Salt Lake Tribe, Irene Vettori, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci.

Fotografie di: Archivio Avventura, Nicola Catellani, Ephrem Nastasio, Daniele Tavani,

Copertina: disegno di Tommaso Pedullà

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

Redazione di Avventura c/o Paolo Vanzini
Via Luca della Robbia, 26 - 41012 Carpi (MO)
Email: scout.avventura@agesci.it
Avventura on line: www.agesci.org/esploratoriguide

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



CALENDARIO SCOUT 2015

Avventura è un gioco, un racconto, avventura è un incontro, una notte in montagna, avventura è accendere un fuoco, ma anche vivere la quotidianità con un pizzico di fantasia, humor e grande spirito di servizio. Lo scoutismo è tutto un'avventura, da vivere con impegno, ma sempre con il sorriso sulle labbra, canticchiando una vecchia canzone, fischiettando con allegria. Abbiamo dedicato questo calendario ai molteplici aspetti dell'avventura scout, illustrati con passione e sottile ironia da Lorenzo Terranera e accompagnati da un richiamo ai canti della tradizione scout. Siamo certi che la passione sarà contagiosa e invoglierà qualcuno a ricercare i testi completi e le note dei canti; li conosciamo tutti? Il buon umore non è inconsapevolezza, ma uno stile e un carattere per affrontare la vita. Uno stile coraggioso, come ci hanno insegnato i rover e le scolte che ad agosto 2014 hanno partecipato alla Route Nazionale. Ce lo ricordano le parole del canto creato dai giovani del Modena 4 e 7.

Laura Galimberti

Incaricata nazionale al Settore Stampa non periodica Agesci

Caratteristiche tecniche: Formato cm. 26x49 - Fogli 6 (12 mesi fronte-retro)+ 2 di copertina Allestimento Spirale, Carta patinata ecologica certificata FSC+AGESCOUT

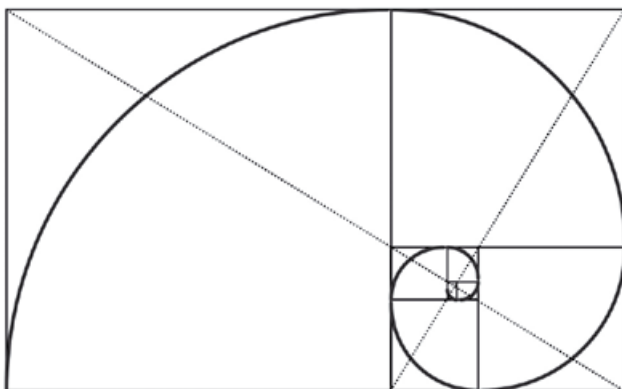


Carissimi Avventurieri, è un numero tutto da gustare questo che avete in mano. Quando abbiamo messo mano a un dossier dedicato all'illustrazione e alla decorazione murale, siamo stati travolti dalle idee e dalle possibilità offerte dal panorama, davvero sconfinato, dell'illustrazione scout.

Quando progettiamo una costruzione per il campo o impariamo a riconoscere la livrea di un gruccione, quando curiamo per bene la cerimonia delle Promesse o quando prepariamo le pietanze per la gara di cucina, tra le tante cose che lo Scouting può insegnarci c'è **il gusto del bello e del ben fatto**.

per il nostro angolo di Squadriglia, sforzandoci di costruirlo e farlo bene, magari con materiali di recupero, pur sapendo che potremmo acquistarne uno industriale per pochi euro in qualsiasi ipermercato.

A noi piace realizzare cose



che siano veramente nostre, mettendoci il nostro estro, conoscendo bene il valore che c'è nell'imparare a trasformare le

con la nostra esperienza quanto valga essere **capaci di fare** anziché comprare.

Le illustrazioni e le storie che trovate su questo numero vogliono essere un invito a mettere sempre un po' di voi in quello che fate.

A non accontentarvi di portare semplicemente a termine un'Impresa, in incarico, una, ma far sì che ogni vostra Impresa lasci un segno, una traccia che permetta di riconoscere la bellezza, l'unicità del vostro sogno che si è concretizzato in essa.

Gli illustratori di cui parliamo, per noi che ci occupiamo di redazione e illustrazione, sono a tutti gli effetti dei miti. Persone capaci di prendere la stessa matita e la stessa carta che possiamo usare tutti, ma con quei semplici strumenti costruire emozioni, trasmettere sogni, generare bellezza.



Fateci caso: siamo costantemente forzati a omologarci a modelli che cercano di renderci tutti uguali, che squalificano la bellezza delle opere uniche, artigianali, fatte con le mani, per sostituirle con surrogati di plastica made in China. Noi invece insistiamo per intrecciare un nodo a testa di turco, per decorare con le nostre mani la copertina di cuoio del Quaderno di Caccia, per inventare un lampadario

nostre idee, i nostri sogni, in una realtà che trae vita dalle nostre mani, dai nostri talenti e dalle competenze che possiamo acquisire.

E in questo modo, andando un po' controcorrente rispetto al mondo (come in tante occasioni, noi Scout!) coltiviamo il nostro gusto personale, che è un segno della nostra unicità. Cresce la nostra **capacità di riconoscere la bellezza** e le cose fatte bene, perché misuriamo



Il nostro augurio è che siate capaci anche voi di diventare mito per chi si imbatte nelle vostre grandi imprese.

P.S. a voi scoprire cosa rappresentano le due immagini a sinistra e al centro in alto...

ADORARE VUOL DIRE NON DOVER MAI DIRE MI DISPIACE

Stavano cantando "Sei un mito", anzi "siamo un mito" festeggiando la riuscita della loro grandiosa impresa. Al campo estivo le Allodole erano riuscite a costruire un mulino a vento e con questo alimentare un piccolo generatore.

La sera don Gigi colse la palla al balzo. "Oh ma cantate ancora le canzoni degli 883? Roba del secolo scorso! Sì lo so che sono passati solo 15 anni dal secolo scorso, ma quasi tutti voi non eravate ancora nati." **"Ma Max è un mito!"** fece Loredana.

"Ecco appunto io è di questo che vi volevo parlare questa sera, sapete com'è prima di andare a nanna il don rompe un po' con il suo pensierino della buona notte. Ma voi sapete spiegarmi che vuol dire: **è un mito?**"

"Mah, non so, uno che è un grande, uno che vorremmo essere come lui, uno che non è come tutti gli altri..." "A scuola quest'anno la prof di lettere ci ha parlato della mitologia! (era sempre quel secchione di Luigi, liceale classico, che non perdeva l'occasione per spandere la sua cultura come la marmellata¹; gli antichi greci raccontavano le gesta eroiche di grandi uomini, degli dei dell'Olimpo, di grandi guerre e di grandi viaggi. Prendete **Ulisse!**" "Ulisse chi? Quello che non riusciva mai a tornare a casa?"



Questo non lo avevano fatto loro ma se lo erano fatti dare dal papà di Francesca, per produrre energia elettrica, alimentare una radio e parlare con Martina che stava in Giappone al Jamboree. Tutto il Reparto le guardava con ammirazione.

Tanto che i Capi Reparto pensarono di fare immediatamente chiamata e di chiedere alle Allodole che tutti potessero partecipare alla loro Fiesta e anche per avere notizie di Martina che è andata al Jamboree come nostra ambasciatrice".

SONO GRANDE GROSSO E VALOROSO MA...





“Anche la Bibbia – intervenne don Gigi – ha i suoi grandi personaggi, un po’ come gli eroi della mitologia greca, **uomini e donne dalla cui storia tutti avevano da imparare**². Ma voi oggi non siete certo attratti da Ulisse, no? Forse sono altri i vostri miti, i grandi quando vogliono parlare male di voi dicono che i vostri miti sono calciatori e veline!” “Sì sempre a sminuirci, come se noi non avessimo una testa per pensare” fece Carlotta un po’ amareggiata.

“Adesso vi voglio raccontare questa cosa. Quando, tanti anni fa, sono diventato prete, ricordo che ero affascinato dalla figura di **Pietro**. Affascinato non solo perché a lui Gesù aveva detto

“Tu sei Pietro e su questa pietra io costruirò la mia chiesa”. Affascinato anche perché Si-



mone detto Pietro era una testa dura, che spesso faceva fatica a capire, che spesso faceva il gradasso dicendo “Io, io...” e poi falliva. Come quella sera in cui **il gallo cantò** e lui fuggì fuori a piangere amareggiato per quello che aveva detto e fatto. Ricordo che ai miei amici e alle mie amiche avevo scritto: **spero di trovare sempre un gallo che canti** per farmi accorgere di quando sbaglio.

Pietro era il mio mito perché era un grande, ma anche perché **non ha nascosto i suoi errori, le sue debolezze**. Perché io avrei voluto essere come lui, ma lui era un po’ come me. Ma insieme potevamo trovare la strada per migliorare, io come aveva fatto lui.”

“Sì, ma mica è sempre così. Al catechismo quando ci parlavano dei santi erano sempre tutti dei perfettini” .“È vero – continuò don Gigi – quando costruiamo dei miti facciamo sempre delle specie di giganti, ingigantiamo tutto quello che di loro ci affascina e questo nasconde tutto il resto. È così perché i miti ci servono proprio per questo, come delle stelle da guardare per trovare la rotta della nostra vita. Ma se uno cammina guardando solo le stelle e si dimentica di guardare anche per terra finisce che va a sbattere. Provate: al campo si può fare! Anzi no, che poi qualcuno si fa male. Buona notte!”

Nota: il titolo di questo articolo è preso da una canzone di **Francesco Guccini**, *La creazione*, inserita nell’album *L’opera buffa*. Guccini è stato, è, anche lui un mio mito, anche perché qualcuno dice che un po’ ci assomigliamo; quella frase poi era a sua volta una citazione da *Love story*, un romanzo mitico degli anni ‘70, tutta roba di quando mamma e papà avevano la vostra età. Era una storia strappalacrime che diceva: *amare significa non dover mai dire mi dispiace*.

Cosa c’entra? Beh, questo lo lascio scoprire a voi.

1 La cultura è come la marmellata, meno ne hai più la spalmi, così stava scritto nel 1968 sui muri della Sorbona, l’università di Parigi; citazione di uno dei miei miti quando ero adolescente

2 Più che Ulisse, desideroso di tornare a casa, a me piaceva Abramo il quale intraprende un viaggio per andare via da casa e trovare una sua terra nuova. Abramo è un altro mio mito.

LO SPIRITO D'AVVENTURA

Oggi, vorrei raccontarvi qualcosa de "Lo Spirito di Avventura", e note bene che non sto scrivendo dell'anima di questo giornale (anche se in fondo queste due cose hanno aspetti in comune), ma di quel sentimento che ci fa desiderare di vivere alcune esperienze e che non può mancare ad ogni Scout che si rispetti.

Ricordo benissimo che una volta in Reparto, fu chiesto a tutti di scrivere su un foglio la risposta alla seguente domanda: "Cos'è per te l'Avventura?", al che Dario, un Novizio del primo anno, andò subito dal Capo Reparto dicendo che non capiva la domanda, perciò voleva sentire alcuni esempi di Avventura. La risposta del Capo fui all'incirca così: "Vedi Dario, l'avventura non è una cosa è uguale per tutti, per qualcuno un'avventura può essere sopravvivere tre giorni nella giungla, per qualcun altro, che magari non è mai uscito di casa, già attraversare un strada da solo può esserlo". Dario annui, mostrando che aveva capito e se ne andò per poter finalmente rispondere a quella domanda. Come potete immaginare le risposte a questo "sondaggio" furono quasi tutte diverse fra loro, perché ognuno sognava qualcosa di diverso.

L'Avventura in pratica è qualcosa che vogliamo provare o

fare, è ciò che esce dalle nostre normali abitudini, ma non solo. Può anche essere qualcosa che succede in modo inaspettato e che siamo costretti a vivere. Di fatto esistono di Avventure di tipo diverso. Nel caso di una

Questo dipende dalle nostre capacità, dalla nostra preparazione e da come viviamo la situazione. Meglio invece quando siamo noi che scegliamo di vivere l'Avventura, a seconda



delle situazioni che ci presentano davanti, ma soprattutto quando siamo noi a creare l'Avventura seguendo i nostri sogni. Come ad esempio la possibilità di partecipare ad un viaggio in un paese inaspettato, la voglia di raggiungere e vedere qualcosa di particolare, di costruire qualcosa di speciale. Avventura

che, a differenza del ponte rotto dalla piena, non accade per caso, bensì è pianificata e cercata.

Adesso che abbiamo visto assieme quali sono le caratteristiche dell'avventura, è giunto il momento di parlare suo "Spirito". Per capire il senso della parola Spirito, ho provato a cer-

camminata in montagna, se un'improvvisa piena del fiume distrugge il ponte del sentiero che dovrebbe riportarci a casa, può cominciare un'avventura. In questo caso può essere l'inizio di un'avventura a lieto fine o di una tragica avventura.





care sul dizionario, e tra i diversi significati, quello che mi pareva rendere più l'idea, è stato il seguente: "Lo spirito è quella forza animatrice che conferisce il movimento all'intero universo, e nel tempo stesso lo dirige e lo ordina". Quindi lo Spirito di Avventura non può che essere quella **forza che ci spinge a vivere delle esperienze straordinarie**, ignote e affascinanti che tanto desideriamo.

Ma verso cosa ci spinge lo Spirito di Avventura? Noi Scout possiamo fare a meno di questo Spirito?

Quando si parla con uno Scout di "Avventura con la A maiuscola" (a parte il giornale ovviamente) non è possibile non sentire le seguenti parole: Missioni, Uscite di Squadriglia, Raid, Hike, Campi, Esplorazioni (Scout significa esploratore!), Montagna, Bosco, Grotta, Mare, Neve, Paesi lontani, culture diverse, persone incontrate, cose inaspettate, **situazioni vissute e non solo sognate**. Tutte parole che, combinate diversamente fra loro, possono essere frutto di tantissime avventure diverse che possono affascinarci ed essere al tempo stesso stimolo e modello per una nostra prossima Avventura. La costruzione di un Ponte sul Fiume per

l'Impresa Di Sq, Il Jamboree, La scalata al monte Lovinzola, L'Uscita di Alta in Inghilterra e Il Rafting in Slovenia, Ia Route in canoa in Laguna, La Ciclabile in Alto Adige, La Route in Bosnia Erzegovina, Il Cammino di Santiago, L'uscita con le racchette da neve sul monte Montasio, sono solo alcune delle tante avventure che mi vengono in mente, che ho vissuto con gli Scout. Come vedete sono tutte cose che non sono accadute per caso, ma preparate, c'è voluto del tempo ma alla fine ne è valsa la pena. Vivere e respirare l'Avventura è qualcosa di cui uno Scout non dovrebbe poter fare a meno, e lo Spirito d'Avventura deve essere **quella molla che ci permette di passare dai sogni alla realtà** che ci dà la forza e il coraggio di lanciarsi in nuove imprese che apparentemente sembrano impossibili. Chi è abituato a vivere l'Avventura è abituato a vivere l'imprevisto, ad essere comunque pronto in qualunque occasione possa capitare nella vita di tutti i giorni, ecco perché chi ha questo Spirito è in grado di non perdere il controllo, di prendere la situazione in mano e far sì che anche l'improvvisa piena di un fiume sia "una normale, inaspettata e semplice Avventura".

VADEMECUM PER L'AVVENTURA

1. *Sognare l'Avventura*
2. *Cercare l'Avventura*
3. *(occhio: a volte è lei che trova te!)*
4. *L'Avventura bisogna viverla*
5. *Le Grandi Avventure sono tali se sono vissute con gli altri*
6. *Se in Squadriglia e in Reparto non viviamo l'Avventura è ora di cambiare*
7. *La Guida e lo Scout amano e rispettano l'Avventura*
8. *Vivere l'Avventura non significa andare allo sbaraglio e correre inutili rischi*
9. *Se non sai cosa fare e/o sei svogliato, pensa ad una nuova Avventura, ti sentirai subito meglio*
10. *La Natura è un ottimo luogo per vivere l'Avventura*
11. *"Vivi l'Avventura" è il più bell'augurio che si possa fare ad uno Scout*



RETURN TO DREAMLAND



di Nicola Mastrodicasa - disegni di Tommaso Pedullà

8

E se all'improvviso non potessimo sognare più?

Cioè, uno va a letto tranquillo: sa che certamente farà tutta la notte liscia, sicuro che non avrà incubi. Vai a letto e stai bello tranquillo che come ti metti giù così ti sveglierai. Buono, tranquillo. Potresti stare certo che non avrai più incubi, non dovrai preoccuparti di svegliarti nel cuore della notte con il fiatone. Bello, liscio. Ma sei proprio sicuro che alla fine non ti prenda un po' di **nostalgia del sogno**? Di quel luogo indefinibile di ciò che non è e non sarà mai, ma che è come un mondo nuovo in cui puoi proiettarti? Il sogno, dove puoi essere chi non sei, fare ciò che non puoi, ma, perché no, dove puoi pure immaginare di diventare anche chi davvero vorresti?

E così, come sarebbe la tua vita, senza i sogni (se preferisci puoi chiamarli desideri, fantasie, speranze, aspirazioni)? Certo, potrebbe essere una vita tranquilla e serena; probabilmente non correresti il rischio di fare figuracce, di fallire, di correre rischi, di sembrare un inguaribile sciocco con lo sguardo sempre al domani... Ma, dopo un po', non pensi che ti verrebbe quella insopprimibile voglia di vivere qualcos'altro?

Ecco, noi ci siamo immaginati **un mondo da cui sono stati cancellati i sogni e in cui si combatte per farli tornare**.

Vuoi leggere la storia? (se ti va leggila, portala in Squadriglia, vedi tu!).

E poi ci siamo immaginati un mondo in cui le Squadriglie, le Guide e gli Esploratori dell'AGESCI si sfidano (nel senso che sfidano se stessi, le proprie competenze e il proprio desiderio di fare grandi cose) a sognare sempre più in grande. E poi si confrontano e si incontrano su questo con tutte le altre Squadriglie italiane. Vuoi scoprire come?



AVVENTURA



ORIGINALITÀ



GRANDE IMPRESA



TRACCIA NEL MONDO



● **LA STORIA** Il mondo di Dreamland è stato attaccato da orribili mostri che stanno distruggendo le loro città. Il nostro mondo, grazie alla realizzazione dei nostri sogni, può impedire che questo avvenga. Come un cane che si morde la coda, se Dreamland verrà distrutto, anche noi smetteremo di sognare, perciò dobbiamo impedirlo! Se vuoi conoscere come veramente è andata, collegati al sito internet <http://returntodreamland.agesci.org> qui troverai tutta la storia.

● **LE SFIDE** Ogni sfida può essere un'Impresa o una Missione e può far parte di uno di questi quattro ambiti.

Per partecipare ad ogni sfida, la Squadriglia dovrà iscriversi, scegliere in quale ambito/categoria vuole partecipare, e stimare il punteggio che vuole raggiungere. L'iscrizione è necessaria anche per partecipare alle sfide speciali.

● **AL TERMINE DELLA SFIDA** la squadriglia aggiornerà il proprio profilo e valuterà, attraverso il sito, il proprio operato per vedere se ha raggiunto i propri obiettivi. Il tutto verrà completato con un piccolo resoconto della sfida

● **SFIDE SPECIALI** sono delle Missioni specifiche che periodicamente verranno lanciate sul sito. Potranno essere rivolte a tutte le Squadriglie, oppure alle Squadriglie di una determinata Zona o di una Regione. Ci saranno dei punteggi ma... badate bene! Nessuno vi giudicherà. Sarete voi ad auto-giudicarvi. Scoprirete sul sito come è possibile.

● **LE CRONACHE DEL SOGNO** Ricordate di documentare ogni vostra sfida attraverso la raccolta di qualche immagine o dei brevi video. Ad alcune Squadriglie, le cui sfide rappresentano a pieno lo spirito degli ambiti/categorie, verrà richiesto inoltre un racconto più dettagliato, e questo racconto sarà pubblicato nella pagina principale del sito.

● **GLI ORDINI DI DREAMLAND** In base alle sfide superate, e a seconda del percorso compiuto, ogni Squadriglia otterrà diversi riconoscimenti dell'ordine di Dreamland, tra cui l'ambita bandiera da apporre sul proprio alpenstock.

● **COME CI SI ISCRIVE** Attraverso il sito internet <http://returntodreamland.agesci.org> (vedi QR qua a lato)

I TEMPI

Novembre 2014	Inizio iscrizioni
Dicembre 2014 - Gennaio 2015	Grande Sfida + Sfide speciali
Febbraio - Marzo 2015	Grande Sfida + Sfide speciali
Aprile - Maggio 2015	Grande Sfida + Sfide speciali
Settembre 2015	Incontro fine percorso nelle Zone/Regioni

Ogni Squadriglia che vuole partecipare deve registrarsi e compilare il proprio profilo. In particolare sarà compito del Caposquadriglia seguire questa fase in modo da inserire tutti i dati necessari per intraprendere quest'avventura.

È possibile iscriversi in qualsiasi momento. Il termine ultimo è Aprile 2015, all'inizio dell'ultima Grande Sfida. Ovviamente a più sfide si partecipa meglio è, perché in questo modo il grado di esperienza raggiunto dalla Squadriglia risulterà maggiore. Quindi **meglio iscriversi immediatamente!**

A Settembre 2015, nelle Regioni/Zone ci sarà un grande incontro per le Squadriglie che hanno partecipato ad almeno una sfida.

Dunque, se a tratti, andando a scuola, guardando la TV, correndo per il parco, ti passasse come in un lampo l'impressione che **in questo mondo i sogni sembrano scomparire...** attento! Potrebbe significare che tu e la tua Squadriglia siete chiamati a **sognare più forte!**



IL VIALE DEL CORAGGIO

Una sottile lingua di asfalto che per chilometri e chilometri penetra e taglia in due un'ampia zona verde, a destra quattro zone pianeggianti, a sinistra quasi subito una zona di addestramento ippico e poi anche qui una zona pianeggiante.

Alla fine di questa lingua si gira a destra e si giunge a quell'immensa distesa chiamata **Campo del Futuro** che ha accolto più di 30.000 camicie

I NUMERI DELLA ROUTE NAZIONALE

- 1543** Unità iscritte di cui 1519 Unità AGESCI
- 456** Route e altrettanti Clan di formazione
- 72** il numero degli R-S nella Route più numerosa
- 40** i partecipanti nella Route meno numerosa
- 5** i Clan alla Route con più unità.
- 2** i Clan alla Route con meno unità.
- 51** gli R-S del Clan più numeroso
- 3** gli R-S del Clan meno numeroso
- 104** gli Scout stranieri
- 3** continenti rappresentati
- 11** nazioni rappresentate



azzurre nei momenti comunitari generali.

E poi ci sono le pinete che accoglievano i laboratori, la zona pre-ingresso con il Quartiere del Servizio, le postazioni mediche, le ambulanze, i tir per il vettovagliamento, i palchi in ogni Quartiere, le meravigliose opere della Comunità Grandi Costruzioni, cinque immensi quartieri di tende, distese infinite di cupole multicolori, le cerimonie di apertura, quella di

chiusura con la Santa Messa, lo spettacolo del Sabato sera, la presenza di autorità ed ospiti di rilievo e tanto, tantissimo altro ancora.

Ma tutto questo, cari Esploratori e Guide, sarebbe stato davvero inutile se non ci fossero stati loro, i nostri Rover e le nostre Scolte a colorare questa striscia di terra verde.

Per giorni, e precisamente dall'1 al 6 Agosto, hanno percorso le strade ed i sentieri di tutta Italia con ben **456 Route**. Un intreccio di percorsi che messi tutti assieme potrebbero coprire buona parte del giro del mondo, nei luoghi più belli e significativi del nostro paese, terminati tutti a Pisa, presso la Tenuta di San Rossore dal 7 al 10 Agosto.

Inutile nascondere, sono stati festosi, chiassosi, per-

DOVE SIAMO STATI

La tenuta di San Rossore nella provincia di Pisa rappresenta solo una piccola porzione del ricchissimo e complesso territorio del Parco naturale Migliarino, San Rossore e Massaciuccoli, che si estende per oltre 24.000 ettari sul territorio di due province e cinque comuni.

La Tenuta di San Rossore conta invece circa 5.000 ettari racchiusi in un'area pianeggiante tra la costa del Mar Tirreno, delimitata dalla foce del fiume Arno a sud e da quella del fiume Serchio a nord, fino alle porte della città di Pisa.



fino sfacciati nel loro dimostrare e gridare che loro erano là, che loro non avrebbero lasciato nelle mani di altri il loro futuro. Hanno scritto **parole di coraggio** per il loro futuro, per il futuro dell'Agesci e quindi cari E/G, hanno chiesto cambiamenti con coraggio anche per noi, utilizzando le parole mae-
stre della Route: "coraggio" e "futuro".

Sui passi dei nostri fratelli maggiori, in realtà ha camminato la Route Nazionale di tutta l'associazione.



I LABORATORI E LE TAVOLE ROTONDE

Immigrazione, lavoro, famiglia affettività, integrazione, politica, giornalismo, mafie sono stati solo alcuni degli argomenti affrontanti presso laboratori e tavole rotonde che si sono tenuti dal Venerdì al Sabato, non sono però mancati laboratori dedicati alle tecniche. E anche Avventura ha fatto sentire la sua voce con ben sette laboratori preparati dalla nostra Redazione

**UN POSTO MIGLIORE
DI COME L'ABBIAMO TROVATO**
Si partiva con una certa tensione, perché portare decine di migliaia di persone tutte assieme in un luogo è un vero rischio per l'ambiente. Ma lo spettacolo dell'arena, perfettamente pulita un istante dopo essersi svuotata dei trentamila, la cura nell'uso di materiali non inquinanti, le mille azioni di monitoraggio e ripristino delle condizioni o addirittura gli interventi migliorativi, le immagini del prato, all'indomani dello smontaggio di migliaia di tende, dichiarano con sicurezza che noi Scout, oggi, siamo in grado di dire la nostra su come curare e proteggere il magnifico dono del creato.

UN VIAGGIO NEL MITO

di Francesco Iandolo

Provate a chiudere gli occhi. Quando oramai vedete solo nero iniziate a tirare fuori dalla vostra testa ricordi, persone, storie, luoghi che la parola mito vi rievoca. Ognuno vedrà qualcosa di diverso, lo assocerà a dei periodi della propria vita vissuta, o semplicemente a dei racconti. Nessuno si sottrarrà a questo piccolo gioco perché pensare al mito è qualcosa che affascina. Ci mette sull'attenti, ci fa subito immaginare qualcosa di bello.



RICCARDO VILLANOVA

E se un viaggio è una scoperta, un viaggio mitico è una scoperta avventurosa, piena di insidie ma vittoriosa.

Proveremo in queste pagine a compiere insieme un viaggio avventuroso. Tra miti di ieri, quelli di oggi e di domani. Questo viaggio sarà utile per capire il ruolo di ognuno di noi. Siamo noi che abbiamo il potere di considerare o far diventare mitica una cosa oppure no, a prescindere da se ne abbia le caratteristiche o meno.

B.-P. ci ricorda che *"Nel vostro passaggio in questo mondo, che ve ne accorgiate o no, chiunque voi siate e dovunque andiate, state*

lasciando dietro di voi una traccia". È come se ci dicesse che anche noi **siamo già dei miti**. Sta a noi lasciare tracce buone, mitiche, lungo il nostro viaggio.

IL MITO IERI E OGGI

di Francesco Scoppola

Ma chi è un mito? Un calciatore che ha segnato uno splendido goal oppure un ciclista che ha scalato la vetta di un monte? O ancora un medico che ha scoperto la cura miracolosa per una malattia? Quando si parla di mito sono tante le interpretazioni ed i significati che siamo soliti dargli.

La parola mito deriva dal greco μῦθος, (mythos) e vuol dire **racconto**. Ma non una storia qualunque bensì la narrazione di qualcosa un po' sacro che ci spiega le origini del mondo. Personaggi particolari che, nel loro significato spesso eroico,

QUESTO È
PALLIGNO,
SUPER GOLEADOR
DEL CALCIO...E QUESTO È
IL DOTTOR
SALVEZZEN,
INVENTORE
DI UN
FARMACO
RIVOLUZIONARIO...

ROBERTA BECCHI

raccontano di virtù e storie avvenute in un tempo fiabesco.

In questa prima definizione parliamo dunque del mito storico, un mito che storicamente si colloca in un'epoca non definita in maniera precisa. Il mito d'oggi è invece sicuramente una persona che ha grandi qualità, ha mani e braccia per compiere qualcosa di importante, ha occhi luminosi per guardare cose che altri non saprebbero guardare, ha piedi lunghi per compiere traversate impegnative: in sintesi è qualcuno che ha qualità particolari e che, grazie a queste, **compie imprese uniche** spesso mettendo le sue capacità al servizio degli altri.

È importante quindi distinguere tra il mito storico, frutto di fantasia e narrazione, e il mito d'oggi, legato alle capacità di una persona.

Provate ora ad immaginare un vostro personale mito: tentate di fare un gioco e di capire se è un mito perché ha compiuto straordinarie imprese oppure è solo frutto della vostra fantasia o di qualcosa che avete letto da qualche parte! **Cercate il vostro mito!**



RICCARDO VILLANOVA

ULISSE BATTE ATENA?

di Dario Fontanesca

Al liceo mi chiedevo sempre se alla fine dell'Odissea sarebbe risultato vittorioso l'uomo razionale Ulisse o la divina del popolo Atena. Più la studiavamo, più la traducevamo e più mi rendevo conto che in classe non è che fossimo tutti per Ulisse che realmente si era sfondato di fa-

tica e sudore; no, c'era anche il partito di Atena, dea dell'Olimpo che non si sapeva per quale motivo fosse superiore a prescindere.

“È una dea”, mi dicevano “va così il mondo, lei è dea e tutto può, lei piace al popolo, è popolare, il popolo non si chiede in realtà cosa faccia o cosa abbia fatto Atena per star lì, è così e basta”.

Io comunque ho sempre tifato Ulisse, il mio mito resta Ulisse.

In questo mondo strano, il nostro, quello di oggi, la costruzione o la nascita di un mito, il diventare popolari passa inevitabilmente da ciò che le fonti e gli strumenti di informazione ci cucinano e ci mettono a tavola. Ma non per forza, in questo caso, noi dobbiamo mangiare. L'idea di ciò che possa esser mitico risiede nel nostro modo di pensare, valutare, verificare.

La nostra **capacità critica**, il nostro saper dare importanza al percorso che si intraprende per raggiungere un obiettivo, il nostro sapere



ROBERTA BECCHI



che **la meta costa fatica**, che la "strada verso il successo" richiede sacrificio, sacrificio vero, se altrettanto vero deve essere il successo.

Il mito si costruisce da un'esigenza soddisfatta, da un pericolo ridotto ovvero eliminato, da una paura fugata, da una passione che sfocia in duro lavoro per conquistare un podio. Il mito non è solo il cardiologo che tiene fra le sue mani il mio cuore e lo sente battere, il mito è anche chi con il suo sudore, la sua fatica, il suo impegno di tutti i giorni quel cuore, il mio cuore, lo fa battere, mi dona gioia o speranza o semplice allegria.

Deve essere per forza così, altrimenti il piccolo che guarda dal basso il genitore non forgerebbe di quell'adulto quell'idea mitica che invece genera.

Il mito è, per definizione, una costruzione sacra di un'idea altrettanto sacra, e per questo indiscutibile e che poggia sulle colonne della fede.

Il mito sgorga dalla necessità, dal desiderio di **credere**. Una volta il mito era positivo, sempre. Oggi no, oggi il mito si vela di nero e di falso, e diventa popolare ugualmente, rivelando le nostre superficialità, la nostra disattenzione, il nostro non voler analizzare con scrupolo e attenzione ciò che ci viene proposto, raccontato. Così a volte doniamo un'alba ad un mito che mai avrebbe dovuto vederla.



10 REGOLE PER DIVENTARE UN MITO

di Mauro Bonomini

Prendiamole un po' per scherzo, ma se volete veramente diventare un mito... ecco qualche regola-consiglio!

- 1 **Cercate di essere sempre positivi**, asserite le vostre convinzioni senza creare conflitti, ma cercando il dialogo e la collaborazione
- 2 **Siate coerenti**
- 3 **Valorizzate le vostre qualità e cercate di migliorare i vostri difetti**
- 4 **Siate sinceri**, senza essere scortesì, prima o poi i nodi vengono al pettine
- 5 **Cercate di essere presenti e protagonisti dei momenti importanti**: sia nella vita di Reparto che in quella di tutti i giorni
- 6 **Fate in modo che chi ha lavorato con voi condivida i meriti per i risultati ottenuti**, farsi belli alle spalle degli altri non contribuisce a trovare nuovi amici
- 7 **Siate comunicativi**, ma senza essere invadenti o inopportuni
- 8 **Mantenete la vostra identità**, senza scendere a compromessi per ottenere consensi
- 9 **Testimoniate dei valori importanti**
- 10 **Fate uso con intelligenza dei mezzi di promozione a cui potete avere accesso** (social network ecc.), senza volgarità, aggressività, trasgressività.

BASTA ESSERE FAMOSI PER ESSERE DEI MITI?

di Mauro Bonomini

Un mito si crea e si rafforza perché molta gente sogna, immagina, desidera essere quella persona. Questo può accadere perché quella persona ha compiuto azioni o dimostrato qualità eccezionali, fuori dall'ordinario. Albert Einstein è diventato un mito grazie alla sua grande intelligenza, ma anche per la sua grande umanità, la minuscola Madre Teresa di Calcutta è diventata un mito perché ha saputo andare incontro agli ultimi, ai disperati, con coraggio e tenacia.

Proviamo allora a fare un piccolo **identikit del mito**:

- Deve aver compiuto azioni che possano essere ricordate
- Deve possedere qualità positive: coraggio, intelligenza, capacità artistiche, determinazione, capacità sportive...
- Deve essere una persona capace di trasmettere emozioni
- Deve aver contribuito a cambiare qualcosa, nello spirito comune: ispirato comportamenti, inventato significati artistici,

portato a termine scoperte scientifiche...

Oggi, per merito dei media e della pubblicità, la creazione di miti è in qualche modo più semplice, anche se, a volte, cercare la positività di alcuni non è per niente facile. Molti artisti (musicali o cinematografici) portano con sé storie non edificanti e, a volte, i media lanciano meteore che si spengono immediatamente. La scala di valori di riferimento può essere spostata verso il denaro, il potere, la bellezza e la prestanza fisica. E i miti, basati su questi valori, si possono anche costruire a tavolino. Allora, forse, può essere necessario chiederci: **merita ancora di essere considerato un mito?**

L'IMPORTANZA DEL RACCONTO

di Francesco Iandolo

Forte! Potente! Da urlo! Miti-co!... ci capita spesso di dire queste o altre parole, soprattutto nei nostri numerosi dialetti, quando pensiamo che essere più espliciti in un commento sia dire troppo.

Molto spesso usiamo brevi esclamazioni quando restiamo a bocca aperta, quando vediamo qualcosa che ci stupisce. Qualcosa che ci fa sgranare gli occhi, qualcosa che ci fa sognare. Qualcosa di tanto bello che vorremmo che anche gli altri potessero conoscerlo. Ma come facciamo se riduciamo tutta la nostra emozione in una sola parola? È sicuramente il frutto di un commento a bruciapelo, un incipit da cui partire per attaccare un discorso, un racconto.

Il mito è tale perché **è stato tramandato**, prima in forma orale, poi anche scritta.

E se anche noi vogliamo far parte della Storia, vogliamo scrivere la Storia, dobbiamo imparare a osservare i fatti, le storie, selezionarle, riconoscerne quelle che sono mitiche e imparare a raccontarle. Solo così aiuteremo il presente a diventare storia, a diventare mito così che ogni gesto e ogni impresa che anche noi compiamo ogni giorno possa ambire a diventare mito.



INSEGUIRE UN MITO O COSTRUIRE UN SOGNO?

Salvo Tomarchio

Alzi la mano chi non prova vergogna per un improponibile taglio di capelli fatto qualche anno fa per assomigliare al suo amico figo, al cantante o al calciatore adorato. Scagli la prima pietra se almeno una volta non ha indossato una maglietta inguardabile o un paio di scarpe brutte e scomode soltanto perché identiche al suo mito del momento.

Guardando un po' indietro ognuno di noi ha fatto scelte discutibili (o proprio sbagliate) e tutti ci siamo trovati, o ci troviamo proprio adesso, davanti a un bivio classico: "faccio l'impossibile per assomigliare ai miei amici oppure scelgo quello che davvero mi sembra più adatto a me?".

A volte anche far parte degli Scout può essere oggetto di un simile dilemma: "vado in uscita con la Squadriglia o seguo gli amici del basket e vado in pizzeria?".

Come risolvere il dubbio? Intanto prova sempre a riflettere in autonomia e non semplicemente seguendo la maggioranza. Tira le somme dopo ogni esperienza e prova per gioco ad immaginare te stesso come un palazzo in costruzione: ogni cosa che fai, ogni scelta che compi, può aiutarti a mettere un altro piccolo mattone nella splendida costruzione della tua vita. Invece di inseguire miti **costruiti dagli altri**, prova a costruire il tuo sogno, personalissimo e reale.

IL TEMPO DEL MITO

di Roberta Balzano

Sembra che oggi **basti veramente poco** per diventare un mito, basta un video su youtube, un cantante che incide un solo singolo, un'attrice che fa l'unico film della sua carriera per poi essere dimenticata.

La domanda sorge spontanea: è davvero facile riuscire ad essere una persona speciale o semplicemente siamo noi che abbiamo cambiato la connotazione di "mitico" rendendola alla portata di tutti? Basta guardare la televisione di oggi e paragonarla ai programmi che vedevano i nostri genitori, erano più elaborati, più preparati; attori e presentatori indimenticabili.



Insomma, oggi invece sembra che per essere un mito bisogna soltanto avere dieci minuti di notorietà e fare un sacco di soldi, ma siamo sicuri che basti solo questo?

Forse ci piace pensarlo perché è più facile avere dieci minuti di fortuita popolarità invece che **lavorare su noi stessi** e modellarci seguendo i passi dei miti del passato per crearne uno nuovo, qualcuno ancor più speciale degli altri, un noi stessi veramente senza pari.

UN REPARTO DI MITI!

di Francesco Scoppola

Vi sarà capitato mille volte di definire mitico un Caposquadriglia o un Caporeparto ed ancora di ricordare le gesta e le imprese della "mitica" Squadriglia di cui facevate parte quando siete entrati in Reparto.

Ma perché talvolta abbiamo definito mitici questi luoghi o persone? Scavando all'interno della parola mito sicuramente sarete portati a leggere in essa qualcosa di straordinario, pazzesco, a volte inconsueto. Ed allora proviamo a vedere quando qualcuna di queste figure può ritenersi "mitica":

CAPOSQUADRIGLIA: un capo che si è contraddistinto quando ha condotto la Squadriglia in maniera perfetta, ha seguito tutti i propri Squadriglieri con attenzione, ha ideato insieme agli altri delle grandi indimenticabili imprese, ha insegnato a fare delle legature complesse o ad accendere un fuoco con la legna bagnata e ha aiutato chi aveva bisogno in un momento di difficoltà.



CAPIREPARTO: dei capi che ci hanno portato a fare delle uscite bellissime, con i quali abbiamo scoperto la vita avventurosa del Reparto, che hanno insegnato a guardare le stelle e a riconoscere le costellazioni, che ci hanno fatto provare l'ebrezza di costruire un rifugio e passarci una fred-da notte, che hanno risollevato il morale a terra nelle difficoltà dei percorsi più impegnativi.



Insomma è chiaro no? AGISCI (che poi è molto simile ad AGESCI, ma questo è un altro discorso), se lo fai con i tuoi principi e nel bello è fatta: sarà mitico!

Un po' di cinema

di Roberta Balzano

Molti sono i film in cui si parla di chi passa dall'essere nessuno per la società fino a diventare un mito e uno di questi è il poco conosciuto **Gattaca**, la porta dell'universo.

È la storia di un mondo in cui i bambini nascono su prenotazione,

Cosa c'è di nuovo in queste righe? Probabilmente poco, spesso è la normalità. Ed è per questo che dobbiamo imparare a leggere il mito e le imprese mitiche come qualcosa di legato alla normalità, non necessariamente ad una sorta di alieni che venendo sulla nostra terra ci fanno vedere cose che non conosciamo. Indossate un bel paio di occhiali: magari siete proprio voi quel Caposquadriglia mitico!

AGISCI, MITO!

di Daniele Iannaccone

Il mito è sacro. Siamo disposti a conferire **sacralità** a qualcosa che noi facciamo?

Sembra strano e difficile, ma tutti possono essere mitici per un attimo, un secondo, un'azione o una vita. A parole tutto è possibile, ma di certo inseguire e costruire qualcosa che si "eleva" dalla realtà fino a raggiungere l'Olimpo della nostra vita è un impegno duro da immaginare, figuriamoci da perseguire.

Certo, una sopraelevata al campo è mitica, la specialità di Squadriglia non c'è male, il brevetto di competenza pure, l'arrampicata di Squadriglia forse... Quante cose pensiamo e immaginiamo, ma le vediamo realizzate solo dagli altri... mitiche solo per gli altri? Bene proviamo a buttare giù qualche regoletta.

A come Ambizione, quella sana, che porta a guardare in alto senza usare mezzi che travalicano gli altri.

G come Gas, a tutto gas: la vita dei miti va a questa velocità, ma è una velocità bella che ti porta a vedere cose che non avresti potuto raggiungere fermandoti. Affanno a volte, ma premi grandi e giusto peso alle cose.

I come Iniziativa, lo spirito che deve smuoverci a giocare per primo, un calcio di inizio a modo nostro

S come Sacro, per l'appunto, ogni azione mitica è sacra, per sua stessa definizione: "Il mito è considerato come una storia sacra e quindi una «storia vera», perché si riferisce sempre a delle realtà". E siamo noi a viverla questa realtà e a modellarla per noi e per chi c'è intorno.

C come Carattere, ci vuole carattere e stoffa per vivere tutto questo.

I come Impegno, un altro ingrediente indispensabile.



modificati geneticamente per essere atleti perfetti, geni della musica, tutti campioni. Eppure, un figlio dell'amore naturale coronerà il suo sogno grazie all'impegno e alla voglia di non fermarsi

O come non pensare ai film sullo sport quali **42-la vera storia di una leggenda** americana o **Waterboy** in cui un ragazzo particolare che porta l'acqua sul campo passa dall'essere deriso ad essere un vero campione sul campo da football e così stimato da tutti.

Forse dovremmo seguire le parole della canzone degli 883, Sei un mito, per capire che per esserlo basta sembrare irraggiungibile perché si sa vivere e non raccontare in giro favole, bisogna trovare un obiettivo e perseguirlo fino a che non lo si raggiunge gridando Vado al massimo, vado a gonfie vele come ci insegna Vasco Rossi.



il mio caposquadra è un vero mito!

disegno di Pierre Joubert

IL PRIMO FU B.-P.

I disegnatori scout dal fondatore ai giorni nostri

B.-P. era una persona veramente speciale, possedeva molte competenze ma qui ne esamineremo una soltanto: la sua attitudine al disegno che utilizzo anche per le illustrazioni di tutti i suoi libri. Disegni spesso ironici per farci sorridere, per non prenderci troppo sul serio (come Scout!) ma anche quelli molto seri per illustrare in maniera realistica le situazioni che descriveva nei suoi testi: Boy



tanto da conquistare schiere di giovani lettori. Non aveva frequentato scuole d'arte, il disegno era una dote innata che certamente migliorò con l'esercizio e lo aiuto molto nella diffusione dello Scautismo. Ancora oggi i suoi libri vengono stampati con i disegni originali: nessuno oserebbe pubblicare "Scautismo per Ragazzi" con disegni di un altro Autore.

Sono comunque molti quelli che hanno seguito le sue orme, come illustratori scout, molti di cui non si conoscono nemmeno i nomi o anche conoscendoli non si hanno notizie su di loro; alcuni invece hanno lasciato maggiori tracce di se stessi, sia per la superiore abilità nel disegno che per la significativa quantità di materiale prodotto. Cercherò di mantenere un'ordine temporale su quelli che si possono considerare Maestri (accanto a B.-P.) e quelli apparsi più frequentemente sulle pagine delle nostre riviste o libri vari.



Scout in attività o particolari tecnici dei suoi suggerimenti. E come dimenticare forse uno dei più celebri: l'Esploratore che prende a calci la IM di impossibile!

Ai suoi tempi (ricordo: inizi 1900!) i libri non erano illustrati come siamo abituati a vederli ai giorni nostri, lui invece li riempì di schizzi e li rese appetibili ed interessanti



È chiaro che la lista sarà comunque incompleta, non me ne vogliano quanti si sentiranno esclusi ma sarebbe impossibile citarli tutti nello spazio a disposizione.

Oltre a quelli presenti in queste righe, anche all'estero vi sono stati dei bravi disegnatori la cui fama, però, non ha raggiunto il largo pubblico italiano.

Su "L'Esploratore" prima dello scioglimento dell'Asci (1929) e dopo la rinascita (1945), comparvero i disegni di Padre **AGOSTINO RUGGI D'ARAGONA**, (1900-1986) romano, che si firmava con lo pseudonimo ARDA. Fu Capo Scout ed ebbe il privilegio di conoscere B.-P. (1926) e poi di ricevere le Promesse delle prime Guide dell'AGI (Roma 1943): sarà poi il primo a donarci disegni che le hanno come soggetto. Fino ad allora, in Italia, i personaggi scout erano sempre stati dei maschietti! Le sue illustrazioni comprendevano soprattutto momenti di vita scout anche celebrative, secondo gli schemi grafici dell'epoca (www.zio-zeb.it/disegnatori/arda.html).





Certamente tra le posizioni di testa della nostra hit parade, molto attivo per i Boys Scout of America, di cui era un Capo, è **NORMAN ROCKWELL** (USA



1894-1978) che con i suoi splendidi "quadri", definirle illustrazioni sarebbe riduttivo, esaltava momenti di vita scout tracciati con estremo realismo. Fu un celebre illustratore di professione, le sue opere infatti apparivano su molte riviste statunitensi.

(http://it.wikipedia.org/wiki/Norman_Rockwell)



PIERRE JOUBERT (Francia 1919-2002) è l'illustratore che ha fatto dello scautismo il principale soggetto della sua arte: ci ha illustrati in tutte le nostre mille particolarità e situazioni. Esploratore nel 1926, alla fine del suo primo campo iniziò a disegnare sulle riviste degli scout francesi e continuò a farlo quasi fino alla morte. Le sue immagini sono a volte ironiche, per lo più realistiche e celebrative. I suoi personaggi sono ben disegnati e molto reali ma con uno stile molto personale e accattivante.



Lavorò molto anche nel campo dell'editoria privata disegnando soprattutto copertine per libri.



(http://it.wikipedia.org/wiki/Pierre_Joubert).

Per chi volesse conoscere l'arte di **Norman Rockwell**, proprio in questi mesi, fino all'8 febbraio è in corso a Roma una mostra che espone oltre cento opere provenienti dalle collezioni del Norman Rockwell Museum di Stockbridge. www.mostrarockwellroma.it

ADRIANO PERONE (1933-2006), romano, con i suoi disegni fece sognare un'intera generazione di Esploratori e



dell'Asci prima e dell'Agesci poi. Le sue figure erano create con uno stile personale molto plastico

e realistico. Anch'egli Capo scout collaborò con l'Esploratore e con Avventura dagli anni '60 e, dopo una parentesi di impegni lavorativi, fino alla sua improvvisa scomparsa.

Era persona riservata ma schietta nel confronto con gli altri: molto simpatico! (www.zio-zeb.it/disegnatori/perone.html)



DI PIGMENTI E COLORANTI NATURALI: LO SAPEVI CHE ...



... fino all'avvento delle biro gli inchiostri neri, detti "ferro-gallici", erano fatti con le noci di galla (foto)?
... con lo zafferano disciolto in acqua, oltre ai risotti, venivano tinti anche tessuti?
... puoi **creare tempere** ex novo anche al campo estivo?

A proposito di quest'ultimo punto, sicuramente molti sapranno che le tempere, anticamente, venivano prodotte con semplici ingredienti naturali che si possono trovare in casa... e al campo estivo! I vantaggi? Colori che non inquinano e niente tubetti da portarsi dietro! Lo svantaggio è invece la preparazione: le ricette riportate dai manoscritti non sono sempre semplici da leggere e da interpretare, ma, per chi volesse provare, qui sotto ne riportiamo una, rivista e tradotta in termini moderni.

Rompi un uovo a metà, buca il tuorlo con un ago per togliere la pellicola che lo avvolge (mai notata?) e mettilo in una ciotola. Aggiungi aceto, che fa da battericida e fluidificante, misurandone un terzo di metà guscio d'uovo. Metti in un'altra ciotola un po' di pigmento (ridotto in polvere fine) e, in stessa quantità, aggiungigli la mistura di uovo e aceto. Per facilitare la stesura col pennello si può aggiungere acqua all'impasto.

Pigmenti semplici da ricavare sono:

- **nero di carbone** dalla legna del fuoco
- **nero fumo** (è il nero che si accumula sulle pareti del camino)
- **bianco** da rocce calcaree
- **terre** (attenzione a essiccare bene prima di usarle)
- **giallo** (zafferano).



6 - DISEGNO, ILLUSTRAZIONE, DISEGNO MURALE

7 REGOLE PER UNA BUONA COMPOSIZIONE

Ricordo che quando frequentavo le scuole medie non sopportavo le ore di educazione tecnica perché mi costringevano a disegnare in maniera schematica e regolare, e preferivo di gran lunga disegnare a mano libera e sfogarmi nelle ore di educazione artistica!

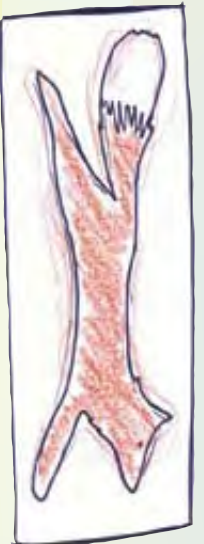
Eppure anche quelle lezioni tecniche sono fondamentali nell'illustrazione e nel disegno, soprattutto per il **saper organizzare uno spazio** o nel decidere le **linee compositive**.

Ecco alcune regole per programmare gli spazi delle nostre opere d'arte sempre nella maniera più espressiva possibile!

Il supporto, ovvero: dove disegni? Quanto grande è la superficie? Si tratta di un foglio per il quaderno di caccia o di un cartellone? Si tratta della parete dell'angolo di Sq? Parti sempre con l'idea chiara di **quanto in grande** dovrai disegnare, perché questo ti permetterà di calcolare gli spazi giusti, di disegnare in maniera più o meno detagliata, di riprodurre nella scala corretta la tua bozza del quaderno sulla parete della sede!



La **forma**, ovvero: com'è fatto il posto dove disegni? Ma soprattutto, cosa devi disegnarci? Ogni illustrazione ha delle linee di forza e delle linee di lettura da non sottovalutare: un paesaggio ha una forza maggiore se il supporto è una striscia orizzontale, un grattacielo è più

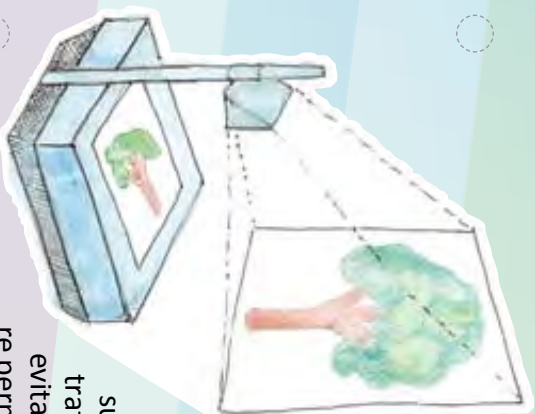


imponente se disegnato su una striscia verticale. Ma anche un

supporto quadrato ha la sua forza, e generalmente sta nella simmetria e nella centralità della composizione.



Le maglie del reticolato non devono essere necessariamente quadrate, anche se questa tecnica è la più semplice. Ingrandire con il proiettore, l'episcopio o la lavagna luminosa



La tecnica della quadratura è più antica rispetto al più moderno e rapido impiego delle nuove tecnologie per riportare sul muro i disegni. Videoproiettore collegato al computer, lavagna luminosa o episcopio possono essere facilmente impiegati per proiettare sul muro le immagini da riprodurre. Occorre, in questo caso, prestare attenzione alle distorsioni e agli spostamenti. Piccoli accorgimenti sono il porre lo strumento alla giusta distanza e poggiarlo su un sostegno stabile e che sia ben centrato (sia in orizzontale sia in verticale) per evitare le distorsioni. Mentre il videoproiettore permette di proiettare immagini da computer, preventivamente scansionate, la lavagna luminosa consente la proiezione di lucidi preventivamente disegnati o fotocopiati eventualmente sovrapposti.

Una volta che il disegno è realizzato a matita potete sbizzarrirvi con il colore!



LASCIARE UN SEGNO PICCOLI TRUCCHI PER DISEGNARE SUI MURI

In sede, nell'angolo di Squadriglia, nella stanzetta, nel cortile della scuola... vi sarà capitato di poter metter mano a colori e pennelli e disegnare su un muro! È un'esperienza divertente ma che richiede impegno, precisione e cura. Più grande è il disegno e più aumentano le difficoltà. Ogni dettaglio va curato a dovere perché errori e imperfezioni si notano subito. Quando si ha a che fare con grandi spazi, non si ha una visione completa di come verrà il disegno nell'insieme salvo che non lo si osservi continuamente da lontano. Occhio alle proporzioni!

Due tecniche efficaci e relativamente semplici sono molto utili a chi è alle prime armi o a chi non è molto bravo a disegnare.



INGRANDIRE CON IL RETICOLATO

LA TECNICA DELLA QUADRETTATURA

Consiste nel disegnare sull'immagine da riportare sul muro un reticolato e riprodurla fedelmente su un reticolato più grande. Qualora non si voglia rovinare l'originale si può utilizzare la carta da lucido o una fotocopia del disegno. Basta poco:

1. Si disegna una griglia a maglie quadrate sul disegno da riprodurre sul muro nella scala desiderata (i quadrati del reticolato possono essere della dimensione che si preferisce; è ovvio che più fitto sarà il reticolo e più sarà facile sarà riprodurre il disegno osservandolo e riportandolo con maggior precisione e dettaglio);
2. Spesso è utile riportare sui lati del reticolato lettere e numeri (tipo battaglia navale);
3. Si disegna sul muro una griglia più grande ma con egual numero di quadrati;
4. Si realizza il disegno riportando lo stesso andamento della figura di partenza riportando per prime le linee essenziali del disegno, poi concentrandosi su una casella alla volta aiutandosi tenendo vicino il disegno attaccato al muro con del nastro di carta.

I **terzi**, ovvero: dividi il tuo foglio in **9 rettangoli uguali** e posiziona l'orizzonte in alto o in basso (mai in centro), esattamente come i tuoi soggetti, che staranno sui terzi o sugli incroci delle linee orizzontali e verticali che hai creato.

Le **bozze**, ovvero: fai delle **prove di inquadratura e posizionamento** del tuo soggetto! Se devi disegnare l'animale di Sq., per esempio, fai degli schizzi di varie forme, segnalando in più linee dinamiche, cerca di capire se sta meglio centrale, di lato, in alto, piuttosto che a riempire tutta la pagina. Metti gli schizzi uno accanto all'altro e cerca di capire quello che si avvicina di più all'emozione che vuoi trasmettere!

Le **linee**, ovvero: fai in modo che gli occhi



seguano il percorso che vuoi tu! Le linee oblique sono più dinamiche e interessanti e devono accompagnare

lo sguardo nel punto importante del tuo disegno (per esempio gli occhi dell'animale o della persona ritratta). Nel Rinascimento gli artisti componevano spesso i loro quadri disponendo i personaggi in linee che andavano a creare triangoli.

Il **bilanciamento**, ovvero: crea contrasto con zone di vuoto e zone di pieno! Se il tuo disegno ha troppi spazi pieni o troppi spazi vuoti, non è ben equilibrato e può infastidire chi lo guarda.

La **distrazione**, ovvero: elimina gli elementi **superflui**, quelli che tolgono il protagonismo al tuo personaggio. Scegli elementi essenziali, fai in maniera che sia il tuo personaggio il protagonista assoluto che si distingue dallo sfondo.

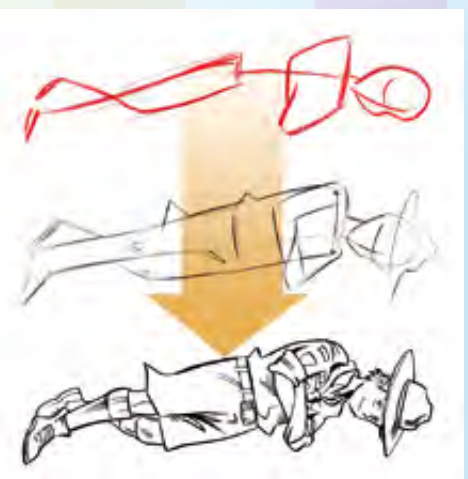
Ebbene sì: molte regole sono simili a quelle fotografiche, ma questo è risaputo: la fotografia è figlia dell'arte, prima di tutto. Ma l'arte continua ad avere il potere più grande, ovvero poter creare da zero qualsiasi paesaggio, qualsiasi personaggio, qualsiasi atmosfera... Dandogli maggiore forza soprattutto grazie alla composizione! Le foto colgono l'attimo? I disegni **lo creano**.



LA STRUTTURA PORTANTE DEL DISEGNO

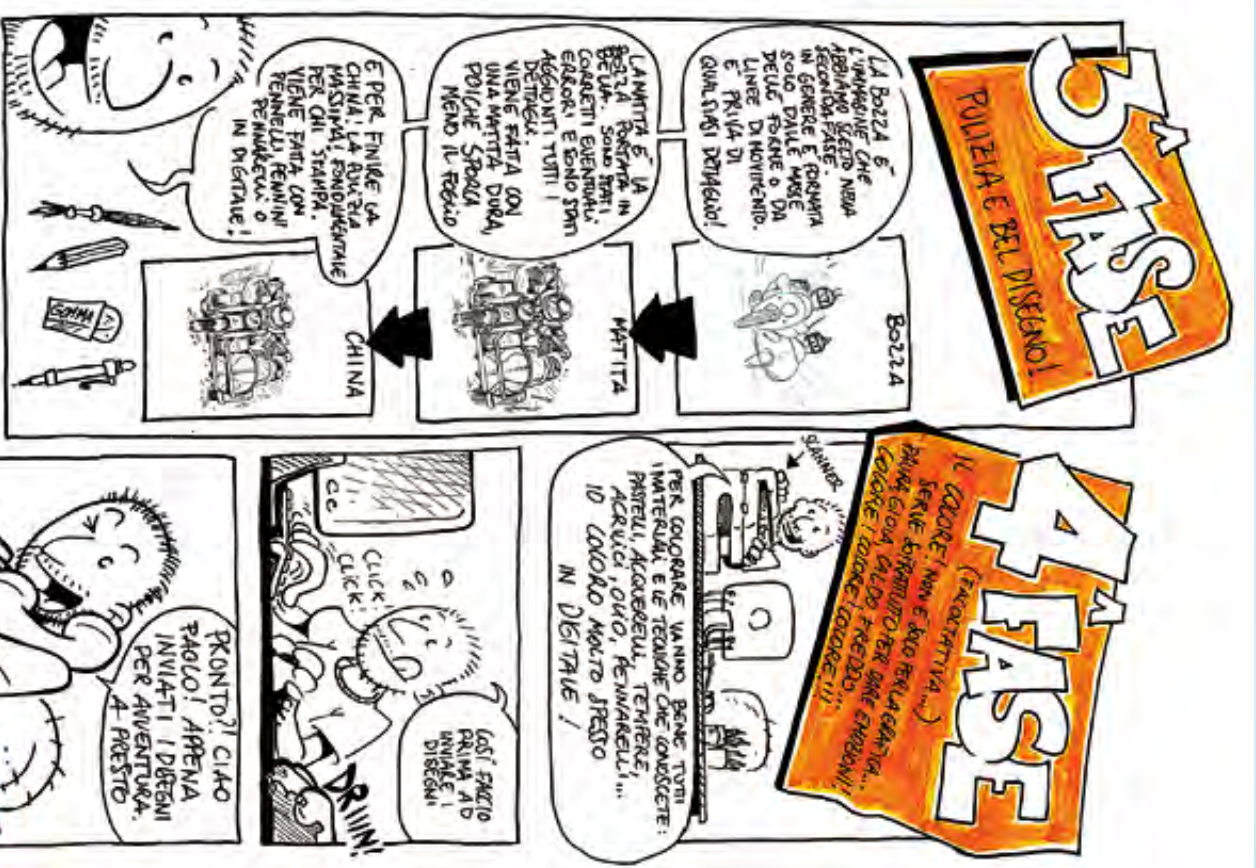
A volte ci si convince che imparare a disegnare sia impossibile. È vero, l'arte è un talento innato, ma noi Scout sappiamo bene che **l'impossibile non esiste!** Si può imparare a disegnare... basta usare i giusti trucchi!

Il principio che sta alla base di ogni disegno è la **struttura portante**, lo scheletro, ciò che sta dietro a tutti quei dettagli che rendono bellissimo un disegno all'apparenza difficile. Guardate nell'esempio... la figura 2 pare un complicato disegno pieno di dettagli, no? Ma in fig. 1 potete notare come quel disegno non sia altro che un insieme di semplicissime figure geometriche (cerchi, ovali, triangoli), che incastrate tra loro danno vita a una bella figura disegnata.



struttura portante. Se la struttura regge, allora si può procedere con il resto della costruzione: per i disegni è la medesima cosa. Guardate l'esempio qua sotto e notate come da una struttura semplice, da un burattino abbozzato, può nascere, pian piano, un simpatico Esploratore.

Ecco, il segreto sta proprio qui: quando si disegna non si deve partire dai dettagli, ma dalla struttura della figura, una base composta da forme semplici. Se la struttura funziona, solo dopo potremo divertirvi con bellissimi dettagli! È come quando si costruisce una casa: non si parte certo dall'arredamento o dalle tendine della cameretta... si parte invece dalle fondamenta, dai pilastri, dalla struttura portante.

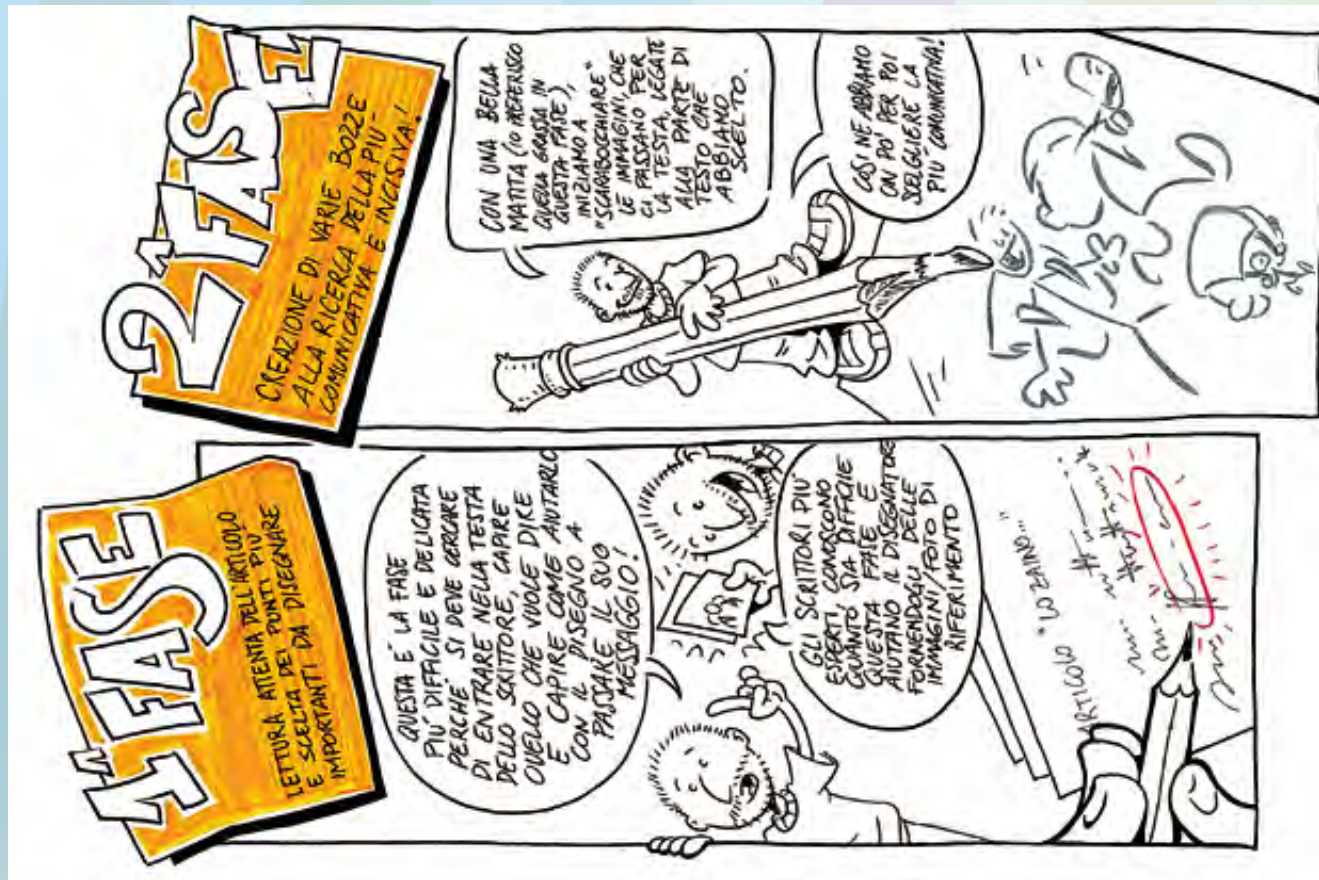


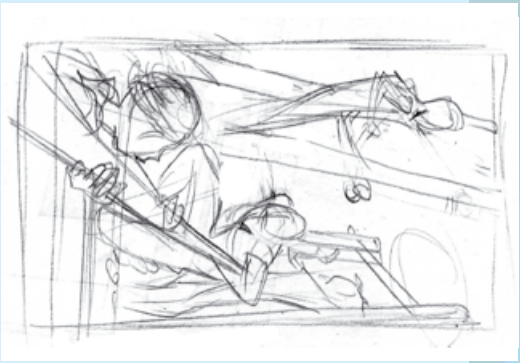
Altra regola: **non abbiate paura di sporcare il foglio**, quando disegnatelo! Sfatiamo un altro mito: non è vero che si è più bravi quando non si usa la gomma! Lavorateci, su quel foglio! Strutturate, fate mille segni con la vostra matita (una mina dura come la HB o 2H è l'ideale, in fase di struttura e bozza). Se non siete convinti della vostra bozza, cancellate, pasticciate, ripartite da capo: è meglio concentrare più tempo in questa fase, anziché rischiare di definire un disegno dalla struttura sbilenco e poco stabile... e dover poi buttare via il vostro lavoro! Quando la vostra bozza funzionerà, quando sarà credibile e bella, allora potrete passare ai dettagli, al tratto sicuro (in questa fase, se volete, potete passare pure a una mina più morbida, come la 2B) e perché no, al colore. Altro consiglio: non calcate mai, fate segni leggeri! Se no le cancellature saranno davvero impossibili!

Due dritte per disegnare un viso. Vi basta un cerchio e un ovale per dar vita a un viso umano! Tracciate un cerchio, che darà forma al cranio; l'ovale sarà invece il mento del nostro personaggio se ne variate la grandezza, caratterizzerete il vostro personaggio con un viso lungo, corto, tondo, squadrato; tracciate una linea che divide il vostro viso in 2 parti simmetriche e una linea orizzontale lungo il cerchio sulla quale posizionerete gli occhi. Quando tracciate le linee, immaginate di disegnare una linea su un pallone e tenete conto della sua forma sferica: vi aiuterà a dare tridimensionalità al disegno finale. Aggiungete orecchie, naso, bocca e capelli e con un po' di pazienza e impegno, il gioco è fatto!



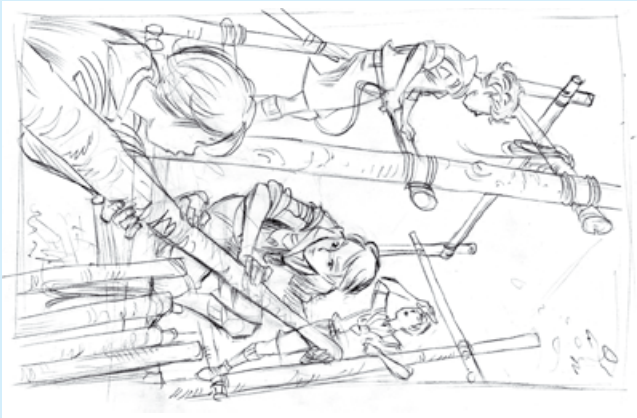
Due dritte per disegnare un viso. Vi basta un cerchio e un ovale per dar vita a un viso umano! Tracciate un cerchio, che darà forma al cranio; l'ovale sarà invece il mento del nostro personaggio se ne variate la grandezza, caratterizzerete il vostro personaggio con un viso lungo, corto, tondo, squadrato; tracciate una linea che divide il vostro viso in 2 parti simmetriche e una linea orizzontale lungo il cerchio sulla quale posizionerete gli occhi. Quando tracciate le linee, immaginate di disegnare una linea su un pallone e tenete conto della sua forma sferica: vi aiuterà a dare tridimensionalità al disegno finale. Aggiungete orecchie, naso, bocca e capelli e con un po' di pazienza e impegno, il gioco è fatto!





STEP BY STEPI

Eccovi uno "step by step" (passo dopo passo) della nascita di alcune illustrazioni comparse nei volume della collana Sussidi Tecnici della Fioridaliso (n. 22 e 24). Potete notare come da una bozza imprecisa, sporca, lavorata, si è arrivati a una matita definita e pulita su un altro foglio. Certe forme sono cambiate, migliorate: quando siete in "fase bozza", avete tutto il tempo di modificare, sporcare, pasticciare su quel foglio sino a trovare il tratto perfetto. In questo caso, essendo dei disegni nati per essere acquerellati, alla fine quelli definitivi vanno riportati su un terzo foglio, adatto per gli acquarelli.



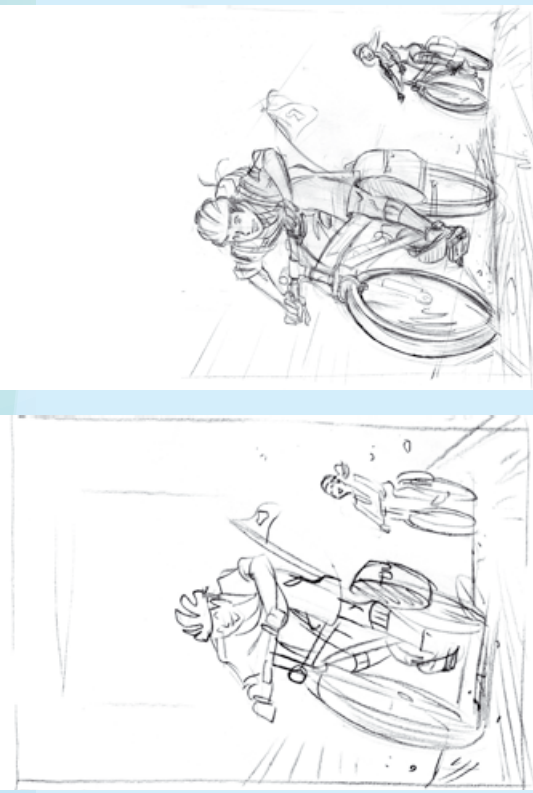
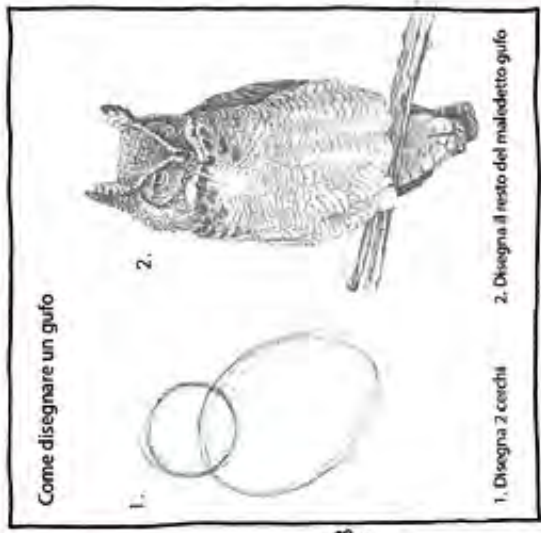


MOMENTI DI ORDINARIA FOLLA!

(NELLA VITA DI UN DISEGNATORE...)

TESTO E DISEGNI DI ISACCO SACCOMAN

CHE FAZIO ARISSO ???
L'UNICA COSA CHE MI VIENE IN MENTE È QUELLA BAGGIANATA SU COME DISEGNARE UN GO-FO...



È chiaro che, come per tutte le cose, ci vogliono tanta pratica e pazienza... tantissima pazienza. Ma non pare pure a voi che con questi piccoli consigli abbiamo già dato un bel calcio all'IM di impossibile? Buon disegno!

DALLA GRAFITE ALLA GRAFICA (NEL SENSO DI TAVOLETTA)

MATITE

Non sono tutte uguali, non sono tutte la stessa cosa.

La durezza e morbidezza, la larghezza e il diametro della punta, la stessa composizione della mina, sono alcuni dei dettagli tecnici da valutare. La durezza e la morbidezza sono indicate rispettivamente dalla lettera H e dalla lettera B. Più elevato è il numero che accompagna la H o la B e più elevata sarà la durezza (per la H) o la morbidezza (per la B) della colonna di mina. Vi è una forma di compromesso, la famosa HB. Ovviamente la scelta di tali sigle deriva dalla necessità di disegnare ed ottenere un tratto largo, intenso, "grasso" (che si dilati in somma) oppure una linea sottile, incisiva, magra (si ritrova spesso nel disegno tecnico). Legno e grafite gli elementi che la costituiscono, ma esistono anche le micromine con differenti diametri di mina. Queste son molto comode, quasi sempre hanno all'interno del corpo della matita stessa le micromine di ricambio e sul cappuccio la gomma (ma tenete sempre con voi una gomma indipendentemente dall'averla nella micromina).



CARTA

Spessore, peso, porosità, grammatura sono solo alcuni dei dettagli che caratterizzano un foglio di carta. Come per le matite, la scelta va ponderata secondo lo scopo e secondo gli strumenti che si intendono usare. Una carta più porosa rende ancora più espandibi-

le la linea tratteggiata, trattiene l'inchiostro di un pennarello in misura maggiore e via così.

Nei cartelloni ad esempio, un foglio liscio permette una scorrevolezza del tratto di gran lunga maggiore, per tale motivo molto spesso il liscio viene preferito per la scrittura del testo o per disegni schematici, tabelle, diagrammi; si impiega molto meno nell'atto pratico.

Esistono, è bene ricordarlo, cartelloni a foglio ruvido, cartelloni a foglio ruvido, ma anche cartelloni che possiedono una lato liscio e un lato ruvido. Generalmente il ruvido rende benissimo nell'uso di colori acrilici, di colori a pastello, ma anche per le nostre attività quando usiamo colori a tempera.

PENNARELLI

Sia per praticità (perché si comprano e vendono ovunque) che per costo, è quello a spirito che fa da padrone nelle nostre cassette di cancelleria. Sono pratici, facili da usare, si trovano diametri di punta diversi e sono di numerosissimi colori. Hanno l'inconveniente che a lungo andare possono perdere di intensità cromatica, scolorire in somma; in parte (ma solo in parte) a ciò si sopperisce usando una carta maggiormente porosa ed assorbente.



TAVOLETTE

Meraviglia delle meraviglie, ma oramai presente da qualche anno, lo strumento che ha eliminato quasi ogni problema a qualunque grafico e disegnatore: la tavoletta elettronica. Un vero e proprio foglio sul quale disegnare e scrivere in qualunque modalità, forma, colore.

All'inizio pensata con la presenza di una penna ottica, adesso oramai utilizzabile anche in modalità touch screen. Il disegno viene realizzato direttamente sul pc, per essere poi colorato e subire successivi ritocchi o rielaborazioni mediante i mille software disponibili.



Un'altra persona molto simpatica è **FABIO BODI** (1955) nato a Milano, ma cresciuto a Torino dove vive e lavora.

Disegnatore di gran carattere, eclettico e dinamico, che esprime nelle sue figure dai tratti forti e molto plastici.

Anche lui Scout, collabora da tempo con le riviste Agesci e con RS Servire ma lo fa anche a livello professionale nell'Editoria privata.

Molto interessante la sua biografia completa: www.fabio-bodi.it



biobodi.it/curriculum.

La penna più recente della nostra rassegna è **JEAN**



CLAUDIO VINCI (1980), sardo e Scout di Sanluri, che da

parecchi anni collabora con



Avventura ed ha illustrato quasi tutti i sussidi tecnici per E/G della Fiordaliso.

I suoi personaggi ricordano i manga giapponesi ma mostrano con abile precisione le nostre mille situazioni di attività.

Oltre agli Scout, Claudio è impegnato in diverse collaborazioni e progetti in giro per l'Italia (<http://jeanclaudiovinci.blogspot.it/2011/09/>)



Accanto ai citati Autori, vi sono altre firme che partecipano allo stesso progetto per rendere lo scautismo più vivo ed accattivante con matite e colori. Lo fanno in maniera diversa dagli altri illustratori in quanto scrivono da sé articoli e libri che poi illustrano.

Tutti scout, hanno collaborato con Avventura e le altre riviste Agesci ma anche per varie case editrici.

In ordine di "apparizione": **ANDREA MERCANTI**, bolognese (1937- 1994), artista non-

ché professore di disegno ha realizzato le illustrazioni dei suoi corposi libri dedicati alle attività dei trappeur ed alla pionieristica che hanno ispirato tanto spirito d'avventura negli E/G. I suoi disegni, sui processi di realizzazione dei progetti, risultano didatticamente molto validi. Aveva in progetto un libro su attività da trappeur in ambiente



acquatico, pensava al delta del Po, quando scomparve improvvisamente per un infarto.

GIORGIO CUSMA (beh, questo sono io!), triestino d'adozione ma istriano di nascita (1945), già dal 1983 in redazione di *Avventura*, ne sono stato capo Redattore dal 2002 al 2008.



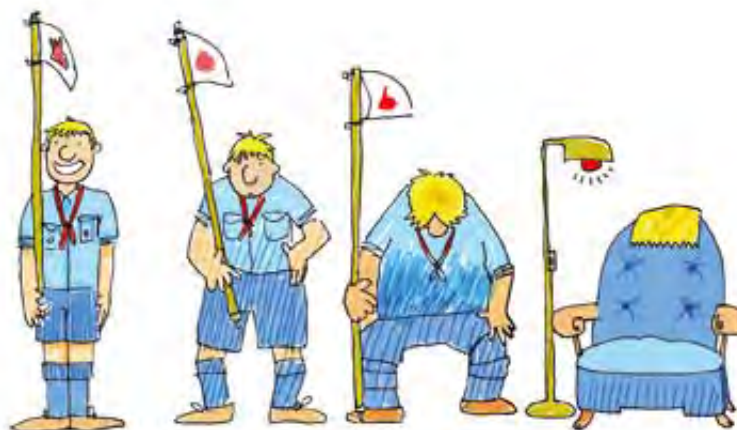
Come autore di vari libri in campo naturalistico e tecniche di vita all'aperto, ho realizzato le illustrazioni per alcuni di essi e quelle dei molti articoli sulle nostre riviste. La mia grande passione per l'illustrazione mi ha procurato l'incarico di questa raccolta di "mostri sacri" e l'onore

di essere chiamato a intrufolarmi tra di essi su queste pagine di *Avventura*.

RICCARDO FRANCAVIGLIA (1975), è di Catania questo graffiante e delicato illustratore che con la moglie Margherita, ha dato alle stampe parecchi titoli di libri per bambini e ragazzi.

Ha scritto ed illustrato sussidi tecnici della Fiordaliso nonché tantissimi articoli per *Avventura* e per *Giochiamo*.

I suoi disegni sono sintetici e significativi, spesso intrisi di sottile ironia. (<http://www.riccardoemargherita.com/curriculum.pdf>)



Accanto a queste persone non si possono dimenticare tanti altri impegnati nell'assicurare le opportune illustrazioni ad *Avventura* o alle altre riviste associative.

La lista sarebbe troppo lunga per citarli tutti, tra loro potrebbero celarsi grandi talenti ed, in ogni caso, il loro servizio è prezioso e necessario per rendere lo scautismo più bello e completo.

In ogni caso, ne ripareremo nel prossimo numero!

DISEGNI di

B.-P.

Agostino Ruggi d'Aragona

Norman Rockwell

Pierre Joubert

Adriano Perone

Fabio Bodi

Jean Claudio Vinci

Andrea Mercanti

Giorgio Cusma

Riccardo Francaviglia



PENNELLI D'ARIA COMPRESSA

Il disegno sul tuo quaderno di caccia starebbe benissimo sulla parete del vostro angolo di Squadriglia? Alla vostra sede manca una bella scritta con il nome del Reparto? Bene, è tempo di rimboccarsi le maniche, sporcarsi le mani e realizzare quei disegni e quelle scritte sul muro! Come? Beh, non certo con matita, gomma e pastelli!

Cambiano i materiali e cambiano i supporti, non fogli ma pareti, e in verticale anziché in orizzontale! E come faccio a ridisegnare in grande un disegno piccolissimo? Devo scegliere un pennello grande o un grande pennello? E se facessi senza pennello del tutto?

Si parla di **spray**, ragazzi: **murales**, **graffiti**, **aerosol art**, quella roba lì.

Se hai un disegno, buona parte del lavoro è già fatta. Se dipingi per la prima volta su una grande superficie **prepara un disegno semplice**, di un soggetto che disegni spesso e padroneggi. Cura la bozza nei dettagli, ma sappi che per imparare a riprodurla fedelmente sul muro ci



vogliono anni di pratica. Hai una bozza? Bene, procediamo.

Il supporto ideale è un muro all'aperto, ben esposto al sole, asciutto e liscio.

Ci sono tre regole da rispettare:

1. **“Lasciare il mondo un po' migliore di come l'avete trovato”**. Valuta sempre se la tua opera possa offendere qualcuno, se migliora o peggiora

la bellezza del luogo in cui lo realizzi, se non sia in qualche modo inopportuno. Cerca un muro che abbia bisogno di una restaurata, che possa migliorare coi colori che scegli di usare, che sia utile rendere più bello. È pieno di muri di contenimento grigi e spogli ma belli lisci (l'ideale!): spesso imbrattati da scritte vandaliche e abbandonati a se stessi. Il tuo disegno li può riqualificare!





2. **“La Guida e lo Scout sanno obbedire”.** Ok, il tuo disegno è bellissimo e ben realizzato. Eppure, ammesso che sia gradito, non ne è consentita ovunque la realizzazione. Per dipingere su un muro devi essere autorizzato. Il modo migliore è recarti nel Comune o nel Municipio di competenza, in genere all'Assessorato all'urbanistica, e chiedere quale sia la procedura necessaria per ottenere i permessi. Una volta ottenuto il permesso nominale per il muro che hai scelto, sei responsabile di ciò che verrà disegnato. Ora che quel

muro è “tuo”, trasformalo in un capolavoro!

3. **“La Guida e lo Scout sono puri di pensieri, parole e azioni”.** Il tuo muro è la vetrina di te stesso, di ciò che pensi e di ciò che hai dentro. Fai in modo di essere apprezzato per il bello che hai dentro, per ciò che sai fare e per l'impegno che ci metti. Un disegno realizzato male è comunque migliore di un insulto ortograficamente corretto. Fai sapere che avere un muro su cui scrivere non fa di tutti dei vandali, sii l'eccezione.

Pare che abbiamo anche un muro. Manca qualcosa? Ah, già. I **colori**. Prima di tutto ci vuole una tempera per esterni per il **colore di fondo**, sul quale le vernici degli spray possano aderire decentemente. La tinta, da dare con l'aiuto di un rullo, lo proteggerà dagli agenti atmosferici.

Per quanto riguarda la scelta degli spray, ricorda che il fenomeno dei graffiti esiste da più di 40 anni, ormai le aziende specializzate nella produzione di spray per artisti sono moltissime. Le trovi facilmente online, forniscono un'ampia gamma di colori brillanti e resistenti alle intemperie, molto coprenti e difficilmente deteriorabili. Costano un po' di più degli spray “da cantiere”, ma il rapporto qualità-prezzo è decisamente buono.

Le marche di spray professionali producono anche **valvole** adatte alla gestione dell'emis-

sione del colore. Esistono tre grandi famiglie di valvole (in gergo caps, tappi o tappini): gli **skinny**, i **soft** e i **fat**. Vedremo in cosa si differenziano e come si usano.

Infine equipaggiamo noi stessi e cominciamo: scarpe e abiti vecchi (la vernice è indelebile); guanti in lattice monouso; **maschera protettiva** sulla bocca e sul naso. I gas emessi dagli spray sono molto nocivi se inalati. Se lavori al chiuso, preoccupati di farlo in una stanza molto arieggiata, nella quale nessuno debba trascorrere del tempo nella settimana successiva alla realizzazione. In questo caso l'uso della maschera protettiva è tassativo!

Finalmente spray!

Guarda con attenzione il bozzetto preparatorio. Studiane le proporzioni: cosa c'è lungo la linea che lo divide a metà? Cerca la linea che divide a metà il muro su cui devi disegnare: saprai che cosa dovrai rappresentare in quel punto. Il disegno è più lungo che alto o viceversa? Come puoi inserirlo nel muro? Tutto sta nel riconoscere dei punti di riferimento nel disegno e nel riportarli nel muro. Sulla base di questi, ricostruirai il bozzetto preparatorio, ottenendo quella che si chiama **traccia**.

Per realizzarla prendi in mano uno spray di un colore che stacchi nettamente dallo sfondo. Agitalo a lungo, fino a sentire le due palline presenti all'interno della bomboletta muoversi velocemente. Monta un **tappo skinny**, che serve a fare linee sottili e precise. Imprimi poca pressione sul tappo, fai un unico movimento continuo per ogni linea, stando vicino al muro.



Ogni tratto è il risultato della combinazione di **tre elementi**: la **velocità** con cui lo generi, la **distanza** dello spray dal muro, la **pressione** sulla valvola. A minore velocità corrisponde un controllo migliore della traccia; a una maggiore distanza dal muro corrisponde una minore definizione del tratto e un maggiore spessore della linea; a minore pressione sul tappo corrisponde una minore emissione di colore. Evita di premere troppo forte sulla valvola per evitare le gocce!

Quando la traccia è completa e nitida sullo sfondo, si procede alla campitura, che consiste nel riempire tutte le aree che andranno colorate, fatta eccezione per le linee di contorno. Per farlo monta un **tappo soft**, che consente di emettere più colore. Trovata la pressione giusta, mantieni l'indice fermo sul tappo e muovi la mano in modo da coprire uniformemente tutte le aree da colorare. Per sfumare i colori usa **tappi soft o fat** (i fat generano tratti "grassi", come suggerisce il nome stesso). La sfumatura fra due colori si realizza mantenendo lo spray distante dal muro e inclinando il tappo nella direzione del colore già dato sul muro.

È importante non coprire completamente la traccia iniziale, per passare alla fase successiva, quella finale.

Ora hai di fronte un bellissimo insieme di colori, ma ancora molto diverso dal disegno al quale avevi pensato. Mancano le linee di contorno, dette **outline**.

Tappo skinny sullo spray e si comin-



cia. È fondamentale tracciare ogni linea in una volta sola, ne dipende tutta la definizione dell'opera. Ricorda, spray vicino al muro e movimenti decisi. Prima di tracciare effettivamente, prova a muovere la mano per 3-4 volte lungo la direzione della linea, come se stessi tracciando la linea ma senza premere il tappino. In questo modo il tuo cervello "memorizza" il movimento del braccio, calibrandolo in base al peso che deve tenere in mano. Altro consiglio: **non la tua mano, ma tutto il tuo corpo traccia le linee**. Asseconda il movimento con le gambe,

mettiti comodamente accovacciato, usa una scala, cammina lungo il muro mentre tracci. Qualunque sia la linea che devi tracciare, fai in modo di tracciarla con tutto il corpo.

Seguendo questi passaggi otterrai un ottimo graffito? No, purtroppo non è detto: la tecnica spray non si impara d'incanto la prima volta.

Non penso che ti sia sentito completamente soddisfatto di fronte alla tua prima legatura quadrata, no? È una questione di **esperienza e allenamento**. Ora sai come si fa, non ti resta che provare e riprovare: migliorerai ogni giorno un po' di più.

Manca poco, poi avrai davvero finito. Riordina il materiale che hai utilizzato, tranne uno spray che servirà per la firma; toglie maschera e guanti, se c'è una luce adeguata scatta una foto.

I graffiti sono una forma d'arte effimera, le foto restano il modo migliore per conservare traccia delle proprie creazioni e verificare i propri progressi.

Ci è voluto un po' a spiegare cosa c'è dietro un graffito, ma è molto più difficile a dirsi che a farsi. Segui questi consigli, e molto di più la tua voglia di disegnare. Ti divertirai un sacco, facendo grandi (non parlo solo di metri quadri di muro) cose!

Buon lavoro!



B-AERO

FINALMENTE SIAMO PRONTI!

I Reparti, che rappresenteranno il nostro Scouting in Giappone, durante il 23esimo World Scout Jamboree, sono stati formati e stanno per iniziare il percorso di avvicinamento. Ormai manca meno di un anno alla partenza!

Il viaggio verso il Jamboree è un viaggio che vuole parlare di noi, della nostra bella Italia e della nostra gioia nell'essere tutti fratelli Scout.

Si può viaggiare alla scoperta di nuove terre, ma anche verso l'uomo per conoscerne passioni e potenzialità.

Grazie alle parole, alla musica, alle immagini e al cinema... insomma ci sono mille modi per mettersi in viaggio ed esplorare nuove terre, che siano fisiche o dell'animo.

I nomi dei Reparti sono dedicati proprio ai nostri grandi esploratori e fautori di meravigliosi viaggi e avventure!

Laura Bassi

Le è stato dedicato un cratere di 31 km su Venere

È stata una fisica italiana. Fu la seconda donna laureata d'Italia, la prima donna a intraprendere una carriera accademica e scientifica in Europa.



Federico Fellini

Nulla si sa, tutto si immagina

È stato un regista e sceneggiatore italiano. È considerato uno dei più grandi ed influenti cineasti della storia del cinema.



Marco Polo

Leggete questo libro dove lo troverete tutte le grandissime meraviglie e gran diversità delle genti

È stato un ambasciatore, scrittore, viaggiatore e mercante italiano. Giunse in Cina percorrendo la via della seta.

Emilio Salgari

Scrivere è viaggiare senza la seccatura dei bagagli

È stato uno scrittore italiano di romanzi d'avventura molto popolari.



Anna Magnani

L'importante è non avere le grinze al cervello. Quelle in faccia prima o poi t'aspettano al varco

È stata un'attrice italiana. È considerata una delle più grandi interpreti femminili della storia del cinema italiano.

È stato un vescovo italiano. Rinunciò a quelli che considerava segni di potere e da una costante attenzione agli ultimi.

Tonino Bello

Sii un uomo liberato. Non solo un uomo libero, che dà il tempo libero agli altri. Sii un liberatore, che libera gli altri dalle angosce!

Giovanni Falcone

È stato un magistrato italiano. È considerato uno fra gli eroi simbolo della lotta alla mafia.

Tiziano Terzani

A volte bisogna rischiare, fare altre cose. Occorre rinunciare ad alcune garanzie perché sono anche delle condizioni

È stato un giornalista e scrittore italiano. Appassionato cronista, entusiasta ricercatore della verità degli avvenimenti, dei suoi protagonisti e degli uomini.

Io credo che le fiabe, quelle vecchie e quelle nuove, possano contribuire a educare la mente. La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo

È stato uno scrittore, pedagogista, giornalista e poeta italiano, specializzato in testi per bambini e ragazzi.

Gianni Rodari

Cristoforo Colombo



È il mare concederà a ogni uomo nuove speranze, come il sonno porta i sogni

È stato un esploratore e navigatore italiano tra i più importanti navigatori che presero parte alle grandi scoperte geografiche.

Ardito Desio

Se per tutta la mia vita dovessi girare il mondo studiando e lavorando anche a costo delle più gravi privazioni e dei più aspri sacrifici, sarei l'uomo felice

È stato un esploratore e geologo italiano. Nel 1954 organizzò e diresse la spedizione italiana che scalò per la prima volta il K2 compiendo nel contempo una serie di indagini geologiche e geografiche

Maria Montessori

Se v'è per l'umanità una speranza di salvezza e di aiuto, questo aiuto non potrà venire che dal bambino, perché in lui si costruisce l'uomo

È stata una pedagogista, filosofa, medico, scienziata, nota per il metodo educativo che prende il suo nome, usato in migliaia di scuole ed è stata la prima donna a laurearsi in medicina in Italia.



Grazia Deledda

Mutiamo tutti, da un giorno all'altro, per lente e inconsapevoli evoluzioni, vinti da quella legge ineluttabile del tempo che oggi finisce di cancellare ciò che ieri aveva scritto nelle misteriose tavole del cuore umano.

È stata una scrittrice italiana, vincitrice del Premio Nobel per la letteratura nel 1926.

È stato un compositore italiano. È ricordato come uno dei grandi operisti della storia, autore di lavori famosissimi e celebrati.

Gioacchino Rossini

Datemi il conto della lavanderia e vi metto in musica anche quello

Alda Merini

Ringrazio sempre chi mi dà ragione

È stata una poetessa, aforista e scrittrice italiana. In più occasioni è stata avanzata la sua candidatura al premio Nobel per la letteratura

È stato un giornalista, attivista e poeta italiano, noto per le sue denunce contro le attività mafiose a seguito delle quali fu assassinato, vittima di un attentato il 9 maggio 1978.

Peppino Impastato

La mafia è una montagna di merda

Umberto Nobile



Il fatto che gli altri non c'erano riusciti. Questo fu il fatto essenziale che mi spinse per l'impresa del Polo. Come tipo ero ambizioso. Volevo cose nuove

È stato un ingegnere ed esploratore italiano. Divenne famoso per le sue due trasvolate in dirigibile del Polo Nord, a bordo del dirigibile Norge e del dirigibile Italia.



LAVORARE CON LE SGORBIE!

No attenzione non mi sto riferendo a compagnie di scuola particolarmente bruttine o alle Guide del gruppo vicino non particolarmente avvenenti. Non voglio offendere nessuno.

Qui stiamo discutendo di attrezzi, si **attrezzi un po' particolari** che servono per **lavorare il legno**.

Tutti noi conosciamo gli scalpelli, hanno una lama dritta e un manico di legno o di plastica e di solito vanno battuti con un mazzuolo per togliere piccole scaglie di legno dagli incastri o da mille altri lavori. Le sgorbie fanno parte della famiglia degli scalpelli, ma il loro ferro invece che dritto è **sagomato**.

Ci sono sgorbie semitonde, con il taglio a triangolo o di tante altre forme.

Esse servono essenzialmente a **scolpire il legno**, è con queste che si realizzano le statue i bassorilievi.

Se qualcuno di voi fosse intenzionato ad acquistare un set di sgorbie è essenziale che queste siano di marca, compratene meno ma fate in modo che l'acciaio di cui sono fatte sia di buona qualità.

Più è valido il ferro e meno si rovinerà il filo di taglio che nel caso delle sgorbie sagomate necessita di grande abilità per essere riaffilato.

In commercio ci sono dei set completi, ma per esperienza personale posso riferirvi che spesso si spendono tanti soldi per forme di sgorbie che poi non saranno mai usate.



Vale la pena prenderle separatamente valutando bene che forma di taglio ci serve effettivamente.

Esistono diverse marche e qualsiasi addetto alle vendite di una ferramenta potrà consigliarvi tranquillamente.



Magari rivolgetevi ad uno di quei negozi specializzati che trattano prodotti per l'arte.

A seconda del lavoro che dovete realizzare potete usare delle **schorbie da battere con il mazzuolo** o altre **da usare a mano**.

Le prime sono più indicate per scolpire statue da un tronco, sono più larghe di ferro e quest'ultimo è più robusto.

Si impugnano con la mano sinistra, si posizionano lì dove volete asportare la scaglia di legno e si batte con il mazzuolo dando piccoli colpi fino a raggiungere il risultato voluto.

Le seconde sono di solito più strette, vanno usate per piccoli lavori e asportano quindi meno legno ad ogni taglio.

Possono essere anche costruite con un **manico più lungo** perché a volte si impugnano con tutte e due le mani.

Per tutti i lavori è consigliabile usare del **legno piuttosto duro** che si incide molto più facilmente permettendo un lavoro pulito, però è anche vero che spesso si vedono nei paesi di montagna soprattutto degli scultori lavorare il legno d'abette che proprio duro non è (ce ne sono di più compatti, come il noce, il castagno e molti altri).

Per scolpire una statua in legno di solito si parte da un grosso tronco, a volte è importante già valutare la forma del legno grezzo, che può aiutare nella realizzazione della forma voluta, un rigonfiamento, una biforcazione esistenti possono far risparmiare molto lavoro all'artista.

Qui entra in gioco **la fantasia dello scultore** che vede in un pezzo anonimo di legno la figura che vuole estrarre, non tutti riescono ad avere questa immaginazione non per niente non siamo tutti scultori.



Pensate che il grande Michelangelo di fronte al blocco di marmo che poi avrebbe usato per scolpire il Mosè disse che la statua era già all'interno e sarebbe bastato togliere il marmo in eccesso... Ecco credo che qualsiasi scultore, la pensi un po' come Michelangelo.

Molti poi sfruttano il colore delle **venature del tronco** per dare movimento alla statua, è un lavoro da grandi artisti.

Ma le sgorbie non servono solo per fare statue, si possono tranquillamente utilizzare per realizzare dei **bassorilievi**.



Il bassorilievo si ottiene da un pannello piatto di legno, una tavola e con l'aiuto degli scalpelli e delle sgorbie si toglie piano piano del legno fino ad ottenere un disegno in "rilievo", qui spesso si usano le sgorbie a mano e si procede togliendo piccole sezioni di legno seguendo magari un disegno che prima si è riportato a matita sull'asse.

Un soggetto, un animale, sono parecchio difficili da ottenere alle prime prove ed allora si potrebbe partire con qualcosa di più semplice, ad esempio si potrebbe scolpire in bassorilievo il nome della Squadriglia.

Basta **disegnare le lettere e scolpirle** per evidenziarle nel legno.

Una volta terminato il lavoro si può appendere in sede a fare risaltare l'angolo o portarlo al campo e metterlo in bella mostra sul portale di Squadriglia.

Anche per il bassorilievo è preferibile usare un legno duro, a differenza di quanto si possa credere sarà **più facile scolpirlo** senza errori.





VENTI ANNI CAIMANI

Correvano l'anno 1993 (gli anni successivi, invece, più che correre sarebbero volati), all'epoca ero aiuto-caporeparto nel mio gruppo, il Roma 95, studiavo sociologia all'università, e muovevo i miei primi passi come vignettista e soprattutto come animatore (no, non nel senso dei villaggi turistici, nel senso dei cartoni animati).

Un bel dì mi chiama la mia amica Isabella, che già da un po' faceva parte della redazione di *Avventura*: avevano pensato di inserire un fumetto nella rivista e cercavano un bravo disegnatore che sapesse anche inventarsi delle storie divertenti. **Siccome non erano riusciti a trovarlo** avevano pensato a me.

Nel corso di una riunione di redazione lunga due giorni in quel di Pozzuoli, ospiti dell'allora caporedattore Roberto Gastaldo, mi convinsero ad accettare a suon di pizze.

Per fortuna le pizze erano ottime quindi ne fui ben felice.

sciuoto nel corso dei miei undici anni di scoutismo.

Ispirandomi a Giordano, un esploratore del mio reparto di allora che ci faceva particolarmente disperare, cominciai a disegnare questo caposquadriglia dal ciuffo riccio e rossiccio, furbo ma non troppo, allergico alla fatica e incline allo sfruttamento dei novizi, ma sostanzialmente quel che si dice "un pezzo di pane": era nato Yuri.



Giordano, il vero "Yuri"

La prima tavola si intitolava "Ahi..l'Hike" (riproposta in questo numero, in quarta di copertina) e vedeva il nostro eroe spedito in cima al Monte Nero da un caporeparto imbufalito (Yuri aveva appeso un novizio per i piedi all'alzabandiera). Lungo la strada Yuri incontrava accidentalmente un albergo a 5 stelle.

Di fronte a quel ragazzo sperduto nella notte, stanco e infreddolito e soprattutto dotato della carta di credito del caporeparto (entrata ca-

sualmente in suo possesso), l'albergatore non poteva che impietosirsi e fornire riparo e ospitalità al giovane esploratore, assegnandogli ovviamente la suite imperiale.

Il giorno seguente, rientrato al campo in taxi, Yuri riabbracciava il proprio preoccupatissimo capo, il quale, notando la propria carta di credito fuoriuscire dalle tasche del disgraziato caposquadriglia, finiva per appenderlo per i piedi all'alzabandiera...

La tavola piacque talmente tanto alla redazione di *Avventura* che uscì **sul numero di marzo...di Proposta Educativa!**

Sforcai subito una seconda tavola, stavolta evitando furti di carte di credito e violenze gratuite sui novizi, e finalmente Yuri trovò casa anche sulle pagine di *Avventura*. Nei numeri successivi a Yuri si aggiunsero gli altri componenti della Squadriglia Caimani.



la prima vignetta di Yuri, uscita su Proposta Educativa nel 1993

Mi misi finalmente all'opera: di "materiale umano" da cui prendere spunto ne avevo a bizzeffe, con tutti i personaggi stravaganti che avevo cono-



la redazione di Avventura nel 1993 a Pozzuoli



fazzolettone stretto intorno al collo, qualche chilo di troppo, pigro e indolente, condivide con Yuri l'allergia per il lavoro e la fatica fisica, ma un buon pasto può motivarlo ad affrontare qualsiasi impresa. È l'infermiere di squadriglia ma pratica un tipo di medicina tutto suo...



Einstein - una specie di "scienziato pazzo", la parte dello scienziato era vagamente ispirata all'Archimede Pitagorico della Disney, mentre la parte del pazzo (e anche i tratti fisici) traeva spunto da un altro dei miei novizi. Einstein, oltre a cimentarsi con invenzioni strampalate, è anche il cuciniere di squadriglia, il che ha fatto rivalutare agli altri caimani il valore del digiuno.



la mitica Sq. Scoiattoli con i veri Brasco e Einstein, quello bello col guidone sono io...

Adrian - il belloccio, vanitoso e precisino, passa la maggior parte del suo tempo a lisciarsi i capelli oppure a limarsi le unghie, decisamente un tipo poco adatto alla vita di campo. Gli piace cantare ma purtroppo per lui a nessuno piace ascoltarlo...

la Sq. Puma con i veri Yuri e Adrian...

Giampy Ciarli – nella vita reale sono stato il suo caporeparto, adesso il caporeparto è lui, quando si dice il cerchio della vita... Giampy nei Caimani è il novizio che Yuri e Brasco cercano di sfruttare in tutti i modi. In una delle sue prime apparizioni viene accidentalmente piegato insieme alla tenda e rinchiuso nella cassa di squadriglia.



Titto "pedalino" Nardelli – Titto, come Giampy, è il classico, tenero novizio alle prese con i soprusi di Yuri e company, la sua scarsa attenzione per l'igiene personale gli conferisce però un'arma segreta fenomenale: un suo pedalino è in grado di desertificare ettari di bosco o anche di mettere fuori combattimento un'orda di alieni (da cui il soprannome "pedalino").

Né io né lui, che oggi è Akela e che si fa chiamare Titto anche nella vita reale, ci ricordiamo se il suo particolare potere traesse origine da un episodio



realmente accaduto o se me lo sono inventato io di sana pianta (nel senso della pianta del piede).

Ultimamente ci ho dormito in tenda e posso testimoniare che molto probabilmente la cosa ha un riscontro assolutamente reale, dico probabilmente perché dopo che sono entrato nella tenda non ricordo più nulla...

Gnu – è apparso solo un paio di volte, anche lui è un "novizietto" ma stranamente viene trattato molto gentilmente da Yuri e Brasco, forse perché a 12 anni è alto un metro e ottanta per 90 chili...

"L'Ultima dei Caimani" divenne un appuntamento fisso sulle pagine di Avventura, campeggiando sulla quarta di copertina e a volte anche sulla copertina stessa con mia grande soddisfazione.



L'arrivo di Gnu



Titto all'opera



Nel frattempo, nel 1996, avevo aperto MatitAnimatA, il mio studio di animazione (no, non nel senso dei villaggi turistici, nel senso dei cartoni animati) il che mi teneva piuttosto impegnato, talmente impegnato che dovetti lasciare il mio gruppo scout e successivamente, nel 2006, anche i Caimani dovettero andare in vacanza per un po'...

Per un bel po' in effetti, fino al 2008, quando il buon Giorgio Cusma, il caporedatto-



vignetta dedicata a Giorgio Cusma che stava per terminare il suo incarico di caporedattore proprio quando i Caimani stavano per tornare

re di quegli anni, mi convinse a farli rientrare in pista, ma purtroppo stavolta non rimediavi neanche una pizza. Per riuscire a mantenere fede ai miei impegni caimaneschi in tempi umani decisi di trasformare "L'ultima dei Caimani" da striscia a fumetti a singola vignetta, anche grazie ad un certo dono per la sintesi che avevo fortunatamente sviluppato nel corso degli anni...

IL RITORNO



Nel 2009 i Caimani furono protagonisti dell'agenda scout e nel 2010 vennero pubblicati all'interno del manuale e/g.



illustrazione realizzata per l'agenda scout del 2009

Yuri e compagni continuavano a darmi grandi soddisfazioni varcando, nel 2013, la soglia dei 20 anni di onorato servizio. Certo venti anni sono veramente tanti, i Caimani sono cresciuti e sono cambiati, un po' perché dai pennini e gli acqurelli siamo arrivati alle tavolette grafiche e alla colorazione digitale, un po' perché anche il mio stile negli anni ha camminato parecchio...



illustrazione realizzata per il manuale di branca e/g del 2010

Del resto gli anni passano per tutti, anche per i Caimani reali, alcuni dei quali potete vedere, riuniti per i cinquanta anni del Roma 95.

Mi auguro che il guidone dei Caimani possa sventolare ancora a lungo sulle pagine di Avventura e che continui a far sorridere qualche altra generazione di esploratori e guide, ma lasciatemi chiudere con un po' di ringraziamenti: innanzi tutto ai "veri" caimani che si sono prestati di buon grado ad essere trasformati in un fumetto, al Roma 95, a tutte le redazioni di Avventura dal '93 ad oggi e, naturalmente, a tutti voi che li leggete!



i Caimani del 1993 e i Caimani del 2014 a confronto



Yuri Titto e Giampy insieme agli altri ex della Sq. Puma del Rm 95



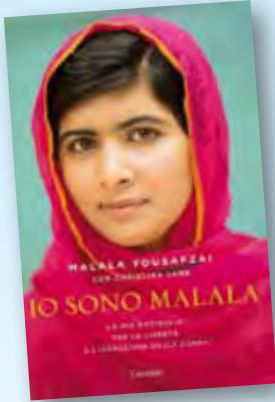
Giordano oggi



TOPO DI BIBLIOTECA

a cura di Tonio Negro

IO SONO MALALA
di Malala Yousafzai
Garzanti, Milano, 2013



**Malala Yuosafzai
la supereroina
della normalita'.**

di Tonio Negro

A volte i supereroi non vivono nelle pagine dei fumetti e non dispongono di superpoteri. Non vivono neanche nei miti dell'antichità e non godono della quasi invulnerabilità. Vivono una vita normale e sono persone in tutto e per tutto. Poi un evento interviene a sconvolgere l'esistenza.

Un evento di quelli che non ti aspetteresti mai, che rimette tutto in discussione e che ribalta l'ordine naturale delle cose. È il 9 ottobre 2012, Malala Yuosafzai è a bordo di quel camioncino che chiamano scuolabus, è uscita da scuola e sta facendo ritorno a casa.

In realtà, per Malala e per tante altre ragazze della sua età non sono proprio tempi normali: vive in Pakistan, nella valle di Swat. In quella valle comandano i Talebani. Fanno paura. La loro idea di società consegna alle donne un ruolo di assoluta inferiorità e sùditanza. Vorrebbero impedire alle ragazze di frequentare la scuola. Togliere loro il diritto all'istruzione.

Già da qualche tempo Malala scrive. Racconta questa realtà che non le piace. La denuncia. Per tre anni il suo diario viene pubblicato dalla Bbc locale in urdu, la lingua di Malala.



Nei racconti entrano la natura ferita dalla guerra, l'impossibilità di uscire, il ricordo delle gite e delle feste, la gioia di quelle poche volte che riesce ad andare a scuola. Però di nascosto e senza indossare l'uniforme scolastica e poi senza poter indossare neanche abiti colorati, perché i talebani non vogliono.

Fino a quando i talebani si appostano e fermano il furgoncino chiamato scuolabus. Cercano lei, Malala Yousafzai. La ragazza che con il suo diario accende la luce sul buio e dà la speranza nella disperazione. Lo chiedono a tutti e anche se nessuno la denuncia, i Talebani la individuano. E sparano. Sparano a quella ragazza che chiedeva la sua vita normale.



SABIR NAZAR

Malala è grave. Viene ricoverata d'urgenza nell'ospedale di Peshawar e operata.

Le rimuovono i due proiettili che l'avevano devastata. Poi è trasferita a Birmingham, nel Regno Unito, dove prosegue le cure, la riabilitazione e infinite altre operazioni per ricostruire il suo volto. Malala è grave, ma ce la fa.

Allora la ragazza normale si trasforma in una straordinaria testimone. Gira il mondo e racconta. Presso il Parlamento Europeo, dal Presidente USA Barak Obama, in moltissimi luoghi importanti ed istituzionali.

Interviene all'Assemblea Generale dell'ONU, dove siedono i rappresentanti di tutti gli stati del mondo.

È il 12 luglio 2013, il giorno del suo sedicesimo compleanno, Malala non pronuncia parole di vendetta o di risentimento verso i suoi attentatori, ma chiede ai governi di tutto il mondo di impegnarsi a difendere il diritto all'istruzione. Il diritto di tutti i bambini ad andare a scuola.

Chiede di impegnarsi a difendere i diritti delle donne. Il 12 luglio è stato proclamato come il "Malala Day".

Dal discorso di Malala all'Assemblea Generale delle Nazioni Unite

" (...) Sono qui a parlare per il diritto all'istruzione per tutti i bambini. (...) quando eravamo in Swat, nel Nord del Pakistan, abbiamo capito l'importanza delle penne e dei libri quando abbiamo visto le armi. Il saggio proverbio "La penna è più potente della spada" dice la verità. Gli estremisti hanno paura dei libri e delle penne. Il potere dell'educazione li spaventa. Hanno paura delle donne. Il potere della voce delle donne li spaventa (...) è per questo uccidono le insegnanti donne. Questo è il motivo per cui ogni giorno fanno saltare le scuole: perché hanno paura del cambiamento e dell'uguaglianza che porteremo nella nostra società. Ricordo che c'era un ragazzo della nostra scuola a cui un giornalista chiese: "Perché i talebani sono contro l'educazione dei ragazzi?". Lui rispose molto semplicemente: indicò il suo libro e disse: "I talebani non sanno che cosa c'è scritto in questo libro". (...) L'Islam è una religione di pace, umanità e fratellanza. Che dice: è un preciso dovere quello di dare un'educazione a ogni bambino. La pace è necessaria per l'istruzione. In molte parti del mondo, in particolare il Pakistan e l'Afghanistan, il terrorismo, la guerra e i conflitti impediscono ai bambini di andare a scuola. (...) Oggi invitiamo i leader mondiali a cambiare le loro politiche a favore della pace e della prosperità (...) che i loro accordi



servano a proteggere i diritti delle donne e dei bambini (...) affinché garantiscano un'istruzione gratuita e obbligatoria in tutto il mondo per ogni bambino (...) combattano il terrorismo e la violenza (...) proteggano i bambini dalla brutalità e dal dolore (...) a favorire l'espansione delle opportunità di istruzione per le ragazze nel mondo in via di sviluppo. Facciamo appello a tutte le comunità affinché siano tolleranti, (...) rifiutino i pregiudizi basati sulle casta, la fede, la setta, il colore, e garantiscano invece libertà e uguaglianza per le donne in modo che esse possano fiorire. (...) E se vogliamo raggiungere il nostro obiettivo, cerchiamo di armarci con l'arma della conoscenza e di farci scudo con l'unità e la solidarietà (...) non dobbiamo dimenticare che milioni di persone soffrono la povertà e l'ingiustizia e l'ignoranza. (...) Cerchiamo quindi di condurre una gloriosa lotta contro l'analfabetismo, la povertà e il terrorismo, dobbiamo abbracciare i libri e le penne, sono le armi più potenti. Un bambino, un insegnante, un libro e una penna possono cambiare il mondo. L'istruzione è l'unica soluzione. L'istruzione è la prima cosa."

Il 10 ottobre 2014, poco prima che preparassimo questo articolo, Malala è stata insignita del premio Nobel per la pace con la seguente motivazione: "per la loro lotta contro la sopraffazione dei bambini e dei giovani e per il diritto di tutti i bambini all'istruzione". È la più giovane vincitrice di un premio Nobel nella storia.

SALT LAKE TRIE EDITORIAL CARTOON





Ciao Avventura!
Sono Caterina del Reparto Altair del Palermo 4. Volevo ringraziare il mio Reparto per le magnifiche esperienze che mi hanno fatto passare quest'anno e un grazie speciale alla mia Sq. Volpi. Grazie di tutto ragazze siete fantastiche continuate così! Caterina.



Ciao Avventura! Sono Luigi della Sq. Falchi del Reparto "Kontiki-Rha II" del Napoli 6°. Si è concluso da poco il bellissimo San Giorgio di Zona Napoli alla ex Base NATO. Di sicuro questo campo ha lasciato impronte ed emozioni in ogni Scout partecipante, in particolare al Grande Gioco, in cui abbiamo sconfitto tutti i problemi di Napoli rappresentati dai denti di un drago. Prima di questo campo abbiamo fatto imprese di Reparto curando e risistemando parchi pubblici, e al S. Giorgio ogni sottocampo ha visitato 2 parchi "curati" da altri Reparti. Saluto il mio 2° anno e i miei Squadriglieri: Matteo, Joshua, Emanuele, Federico, il mio vice Davide e il mio Capo Giuseppe. Buona caccia! Luigi



Ciao E/G, sono Ettore, Caposq. degli Orsi dell' Eboli 2 (Reparto Stargate, Zona Poseidonia). Volevo ringraziare il mio Gruppo, ma soprattutto i miei Capi Alvaro, Gaia e Ugo, insieme a Cosimo e Letizia, Capisq. dei Cobra e delle Aquile, che hanno permesso la buona riuscita del campo San Giorgio ad Assisi, in memoria di san Francesco, visitando i luoghi più importanti. Grazie di tutto e Buona Caccia!



Ciao Avventura, sono Chiara Cielo e faccio parte della Squadriglia Scoiattoli del Reparto femminile "Edelweiss" del Rutigliano 1. Approfitto di questo momento per fare un saluto a tutta la mia Sq. : Rossana, Marialuisa, Chiara, Alessandra, AnnaGiulia, Fabiana e Lucrezia. Siamo una Squadriglia molto unita e non ci tiriamo mai indietro, siamo sempre pronte a metterci in gioco. Una cosa che ci caratterizza è l' allegria: quella non manca mai! Siamo una Squadriglia che si dà da fare, infatti siamo state "Squadriglia dell' anno 2013", un'emozione fortissima, non pensavamo di arrivare così in alto, siamo state grandi lo ammetto perché sin dall' inizio c'è stato gioco di squadra e anche quest'anno è così! Buona Caccia!



Spirito di avventura, curiosità, voglia di nuove conoscenze. Ecco cosa ha portato noi Squadriglia Aquila del Reparto Orione Scafati 3 a scegliere come Specialità Internazionale. Volevamo aprire una finestra sul mondo per conoscere lo Scouting a livello mondiale. Abbiamo usato i social network per conoscere ragazzi che, come noi, vivono la vita Scout in Spagna, Francia e Inghilterra. Abbiamo potuto notare ad esempio che l'uniforme non è uguale per tutti, che esistono nel mondo Reparti nautici e aeronautici, che la divisione in branche non è uguale alla nostra. Ma soprattutto che, anche a distanza di migliaia di chilometri, ogni Scout è legato ad ogni altro attraverso un legame indissolubile, la PROMESSA. Sq. Aquila

Ciao Avventura, sono Gabriele, Capo della Squadriglia Tigre del Torre del Greco 4 (Na). Ragazzi avete visto?!? Siamo ormai conosciuti in tutta Italia! Colgo l'occasione per dirvi che quest'anno è stato fantastico grazie a tutti voi; ognuno di voi si è impegnato durante il percorso della Squadriglia e che tutti insieme abbiamo affrontato le difficoltà sem-

pre con un sorriso e grinta come ben sapete dice la canzone del tordo "Stick to it" (persevera). Saluto Vincenzo, Marco, Valerio e Marco "il piccolino", infine ringrazio lo Staff, Salvatore, Valentina, Mariano e Imma, che ci ha permesso di vivere avventure tutti insieme. Buona Caccia, Gabriele.



Ciao Avventura! Sono Gabriele del Reparto Arcobaleno del Carmignano 1°. Vi scrivo perché quest'anno è l'ultimo per me.

È bello sapere che passo in un "altro mondo" Scout, ma la cosa più bella sono stati questi fantastici anni di Reparto. Ricordo i bei momenti passati insieme i campi estivi e quelli invernali, quanto ci siamo divertiti e quante risate INSIEME! Saluto tutti in particolar modo: Tommaso, Maria, Serena, Carlotta, Paolo, Tempestini e infine i Kobra, Puma e Le Pantere. Grazie per le esperienze fatte insieme.

Saluto con tanto piacere gli Scout del Raid, con cui ho passato una nottata bellissima, soprattutto il Prato 4°. Spero che ci rivedremo un'altra volta per divertirvi insieme. Un abbraccio a tutti e... Buona caccia ragazzi!



Ciao, sono il Caporeparto del Reparto La Fortezza del gruppo Lucera 1. Essendo noi un gruppo nato nel 2010\2011 a Lucera, città di circa 37.000 abitanti che non aveva mai avuto un gruppo Scout, sarebbe bello vedersi sulla nostra rivista. Nella foto siamo per la prima volta nella Fortezza svevo-angioina di Lucera per i passaggi, un'esperienza molto suggestiva, racchiusi nelle mura di questo castello dal perimetro più lungo d'Europa, che il comune ci ha concesso... e dal canto nostro lo abbiamo lasciato meglio di come lo abbiamo trovato. Buona caccia da Matteo



Buondì redazione, sono Paolo, organizzatore del campetto di Specialità "Si può fare" della regione Lombardia. Volevo condividere con voi la foto della nostra impresa, realizzata con 30 ragazzi lombardi, durante un meraviglioso week-end di diluvio, senza trascurare la sicurezza. Per la cronaca l'alzabandiera era alto 21 metri. Grazie per l'attenzione, e se volete sapere altro sono qui. Paolo Monti





Ciao Avventura. Siamo Nicola e Antonio del Reparto del Ranger – Albatros, Siracusa 11. Stiamo lavorando per la conquista del brevetto di pioniere e per questo siamo stati scelti per far parte del Consiglio d’Impresa per un’Impresa di Reparto: la costruzione di un alzabandiera, di un angolo di Sq. ma soprattutto di una tenda sopraelevata... il nostro Reparto non ne realizzava una dal 1997. Possiamo dire che il nostro sogno si è avverato! Ciao e buona caccia a tutti.



Cari E/G d’Italia, siamo la Sq. Falchi, Reparto “Araba Fenice” del Belpasso 2. Vogliamo raccontarvi la storia del nostro Reparto che quest’anno compie dieci anni. Prima del 2003 esistevano due Reparti uno maschile e uno femminile. A causa di un periodo difficile del Reparto maschile Stella Aragona, i Capireparto decisero di unirlo con quello femminile Jonathan Livingston. Il primo anno fu chiamato Aragona-Livingston e in seguito Araba Fenice, che è il nome che ha tutt’ora. Buona Caccia, la Sq.Falchi.

Cari amici di Avventura, mi chiamo Elisabetta e faccio parte del Reparto Reginna del Minori 1°. Vorrei tanto vedere pubblicato sulle vostre pagine, il saluto che rivolgo ai miei amici Esploratori e Guide che all’inizio del prossimo anno Scout passeranno al Noviziato. Questi anni insieme a loro sono stati molto importanti ed è per questo che voglio salutarli nel migliore dei modi. Oltre a voler salutare i miei amici, voglio ringraziare il fantastico Staff di Reparto che mi ha aiutato a crescere e a superare le mie paure. Non voglio dilungarmi troppo quindi un saluto a voi della Redazione e a tutto il fantastico Reparto del Minori 1°: un bacio a tutti dalla vostra Koala Sensibile.



Ciao Avventura! Sono la CSq. delle Pantere del Reparto Schedar, Bologna 8. Ormai il mio ultimo anno di Reparto è finito e volevo fare una sorpresa al mio Reparto e alla mia Sq.. Innanzi tutto vorrei salutare il tutto il Reparto e ringraziarlo di questi anni magnifici; vorrei anche salutare i Capireparto che mi hanno spronato e aiutato moltissimo; infine vorrei ringraziare la mia fantastica Sq. Pantere, l’insostituibile vice Marianna e tutte le mie Squadrigliere Francesca, Sara, Alessia, Anna, Sara e Federica! Vi voglio bene! Buon Sentiero! Lizzy

Cercare se stessi è più dura ma insieme...
(Scouting for boys)
Foto di Marco Magazzini, Reparto Scandicci 1



Ciao! Sono MariaVittoria, CSq delle Tigri del Reparto Orione del Genova 4. Volevo condividere la bellissima esperienza che ho vissuto dal 18 al 22 giugno a Cantalupa nel campetto di competenza "Occitania". Abbiamo trascorso 5 giorni come gli antichi abitanti di quelle valli, gli Occitani, cucinando dal niente gnocchi, pane, formaggio, marmellata, salsicce, carne affumicata e anche ortiche! Abbiamo anche messo in pratica alcune rubriche di Avventura, costruendo picchetti e cucchiari col legno, panche e sgabelli con la tecnica del froissartage, porta coltellini in cuoio e candele con la cera d'api. Infine ci siamo divertiti con balli, giochi e canzoni occitane. Ringrazio i bravissimi Capi e le quattro simpaticissime Gens: buon Sentiero!



Ciao Avventura! Sono Sofia Buccafusco, faccio parte della Squadriglia Delfini del Reparto Excalibur di Palermo. Vorrei fare una sorpresa alla mia Caposquadriglia che quest'anno passa! Lei si chiama Anna, è una Caposquadriglia perfetta e mi mancherà tantissimo! Comunque saluto le altre Squadrigliere, i miei Capireparto e le altre due Squadriglie i Puma e i Falchi. Buon Sentiero e buona caccia, Sofia.



Ciao Avventura! Siamo le Rondini del Reparto Nilo, RC4. Per sensibilizzare l'opinione pubblica sullo spreco e l'inquinamento della risorsa acqua, abbiamo messo in atto un'iniziativa rivolta a Scout e cittadini della nostra città. Attraverso l'impresa "Gocce di solidarietà" abbiamo raccolto interviste sulle abitudini domestiche riguardo l'utilizzo dell'acqua, per indurre la gente a ridurre lo spreco.

Abbiamo anche agito in prima persona e, munite di rastrello e paletta, abbiamo ripulito la spiaggia "Capannina" in zona Reggio sud. Simpatici volantini con slogan opportuni esprimevano l'obiettivo della nostra iniziativa. Siamo state sostenute e incitate dai bagnanti che, con nostra sorpresa, si sono uniti a noi per rendere migliore il sito. Tutto ciò è servito a farci capire l'importanza della cura degli spazi pubblici e a dimostrare che tante piccole gocce d'acqua formano il mare, ovvero che ogni gesto personale può aiutare a migliorare l'ambiente che è di tutti. Buon sentiero, Squadriglia Rondini.



Ciao Avventura, sono un giovane Esploratore della Sq. Leoni del Gruppo Apsias RC 17. Ringrazio la mia Squadriglia per questo fantastico campo pieno di avventure felici, per essermi stata accanto e per tutto quello che mi ha insegnato. Auguro un buon cammino al mio caro Caposquadriglia che quest'anno passerà al Noviziato. Buona Caccia, Picchio che guarda le stelle.



