

SCOUT Avventura



in questo numero

- Dreamland: uno strano Gran Consiglio
- Consiglio Capi: istruzioni per l'uso
- Alte che volano alto
- Perfetta Uniforme, Uniforme perfetta
- Insetto: Espressione, costumi e travestimenti

- 3 *Parliamo di... Paolo, Federica e voi*
 4 *Il vestito che parla di me*
 6 *Protagonisti dei nostri sogni*
 8 *Dreamland: uno strano Gran Consiglio*
 10 *Alta Sq. 2.0... Nessun profumo vale...*
 12 *Alte che volano alto: Gilwell & Brownsea*
 13 *Alte che volano alto: La Torre Eiffel*
 14 *Consiglio Capi: Istruzioni per l'uso*
 16 *Storia di una Caposquadriglia*
 18 *Segnali di Scouting: benvenuto in famiglia*
 19 *Dopo B.-P. altri creatori di sogni e di sorrisi*
 23 *Vogliamo che gli uomini della prossima generazione di considerino fratelli*
 24 *Si parte per il Jamboree*
 26 *La veglia d'armi*
 28 *Equipaggiamento invernale*
 30 *Perfetta Uniforme, Uniforme perfetta*
 32 *Una bussola di pagine, colori, avventure*
 33 *Scout gadget*
 34 *Special Quiz*
 36 *Spazio EG*
 40 *L'ultima dei Caimani*

INSERTO

Tecniche per l'avventura:

7 - *Espressione, costumi e travestimenti*

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, Iliaria Stronati, Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: i Capicongreganti del Jamboree 2015, Giorgio Cusma, Cecilia Sgaravatto, Nicolò Felicetta, Agnese Pistolesi, L'Alta Sq. del Reggio Emilia 3, Marcella Scarciglia, Patty Verde e i collaboratori di Avventura

Disegni di: B.-P., Martina Acazi, Roberta Becchi, Chiara Beucci, Franco Bianco, Giulia Bracesco, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Flavio Fatica, Chiara Fontanot, Riccardo Francaviglia, Matteo Frulio, Michele Gobbi, Giovanni Gusai, Pierre Joubert, Viola Ingrosso, Chiara Lamieri, Giovanna Mathis, Andrea Mercanti, Sabir Nazar, Tommaso Pedullà, Adriano Perone, Isacco Saccoman, Simona Spadaro, Paolo Vanzini, Irene Vettori, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci, Cavallo pazzo e un paio di disegnatori anonimi.

Fotografie di: Archivio Avventura, Alta Sq. Guarcino 1 e Reggio Emilia 3, Raffaele Borrelli, Nicolò Felicetta, Agnese Pistolesi.

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 Federica Fatica

Via G. Carducci, 45/B - 86100 Campobasso

Email: scout.avventura@agesci.it

Avventura on line: www.agesci.org/esploratoriguide

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



Ultimo numero del 2014, anche se probabilmente lo leggerete nel 2015.

Carissimi avventurieri, le pagine di questo numero 5 sono davvero speciali. Che novità, direte voi, le pagine di Avventura sono sempre speciali!

Ma questa volta di più! Perché?

Innanzitutto perché segnano un passaggio di consegne tra me, che termino con questo numero di essere il Caporedattore di Avventura e lascio il testimone alla **prima Caporedattrice** della storia della nostra rivista, **Federica**, a cui faccio i miei più grandi auguri di buon lavoro.

Con lei ritroverete tutti i vostri autori preferiti che continueranno a costruire il vostro giornalino per le consuete cinque uscite all'anno, con tante sorprese che vi invito a seguire e cercare sulle pagine dei prossimi numeri.

Per l'occasione il bravissimo Jean Claudio Vinci mi ha regalato **un ritratto** di cui sono estremamente orgoglioso e che voglio condividere con voi.

In secondo luogo questo numero, come vedrete, contiene davvero tanti **contributi vostri**. Abbiamo dedicato parecchie pagine a raccontare imprese e avventure di **Squadriglie e Alte Squadriglie** che nei mesi scorsi ci hanno contattato per proporci di pubblicare le loro storie. Non dimenticate che questo è il **vostro** giornale, e se le vostre storie meritano di essere raccontate noi non vediamo l'ora di dar loro spazio.



Naturalmente saremo **piuttosto esigenti**, perché le nostre poche pagine richiedono che la selezione e la qualità siano alte. Ma ogni volta che pensate di aver realizzato un'impresa o vissuto un'esperienza degna di queste pagine, documentatela per bene e scriveteci!

Infine queste pagine vi propongono un certo numero di argomenti davvero importanti che non dovranno sfuggirvi: **Dreamland** entra nel vivo (come, non sapete ancora cos'è? Andate a leggere subito!); il **Jamboree in Giappone** si avvicina, e riguarda tutti, ma proprio tutti; non mancano consigli vitali per far funzionare bene la vostra Squadriglia e la vostra Alta Squadriglia.

Un bell'articolo centrale che parla di illustratori e un inserto dedicato all'espressione, e nello specifico a costumi e trucco di scena.

Insomma, un altro grande e ricco numero che speriamo vi piaccia, vi dia materiale per vivere al meglio le vostre avventure, vi sproni a raggiungere obiettivi alti e a dividerli con tutti noi.

Buona caccia!

HAHAHA!!!



IL VESTITO CHE PARLA DI ME

“**D**on, ma perché per dire la Messa ti metti un costume?”

Solo Giorgino con la sua faccia tosta poteva fare una domanda così a don Gigi che si stava preparando per la Messa al Campo, ma la domanda aveva raccolto la curiosità di tanti. “Facciamo che ne parliamo più tardi – rispose don



Gigi - dopo pranzo, per chi ha le stesse curiosità di Giorgino, ci troviamo sotto la grande quercia e ne parliamo”.

All'appuntamento si presentarono in tanti, Marcella subito intervenne per chiedere: “Mi spieghi anche perché il vecchio don della mia parrocchia gira sempre con la tonaca nera e te invece non ti ho visto mai così?”

“Andiamo con calma – iniziò don Gigi seduto sotto la grande quercia con attorno i suoi curiosi Esploratori e Guide – anzi partiamo un passo indietro: ma voi perché quando venite agli Scout vi mettete l'uniforme? Non ditemi: perché ve lo dicono i Capi, perché se no anch'io vi rispondo così e il discorso è chiuso”.

“Lo facciamo **per distinguerci, per dire che noi siamo Scout e gli altri no**”. “Sì anche per dire che noi siamo gli Scout con la camicia azzurra, i puffi, e ce ne sono altri con camicie di altri colori, come la mia amica del CNGEI che ce l'ha verde”. “Un mio amico che è stato al Jamboree dice che la camicia azzurra là serviva per riconoscere gli scout dell'AGESCI da quelli di tanti altri paesi, e che bello quando si vedeva una macchia azzurra in mezzo a tanti altri colori!” “Sì, ma allora diremo divisa, che divide – precisò Luca, il saputello del gruppo – noi la chiamiamo **uniforme** perché ci rende tutti uguali, perché ci ricorda che siamo tutti fratelli e sorelle scout”.

“Ecco una prima risposta – intervenne don Gigi – **l'abito distingue o avvicina**. Per esempio, quando sto con voi

anch'io mi metto la vostra stessa uniforme, per sottolineare che **sono uno di voi** anche se sono un prete. In altre situazioni il prete vuole sottolineare la sua identità e allora indossa un abito particolare, si veste da prete direste voi, **così tutti lo riconoscono**. Diciamo che ci sono stati tempi in cui i preti andavano vestiti come tutti e tempi in cui ha prevalso l'idea che portassero un abito che li distingueva. Oggi le due cose **coesistono** e allora trovate preti che girano con la tonaca e preti vestiti in jeans e maglietta.

Poi ci sono quelli come i francescani. San Francesco, certamente ve lo hanno raccontato nel Branco, restituì tutti i suoi bei vestiti a suo padre e incomincio a vestirsi **con un sacco** per dire che voleva essere come i poveri, i suoi seguaci da allora hanno un vestito che richiama quella scelta, un vestito che è povero, semplice, non come quelli che indossano normalmente tutti gli altri.





La tonaca del prete, l'abito del prete o della suora, possono essere anche questo. Un po' come la nostra uniforme che ci toglie dalla gara a chi ha la cosa più firmata, o la cosa più carina e appariscente che ti mette un po' più in mostra".

"Anche quello che mi distingue dagli altri! Perché dobbiamo essere tutti uguali e io non posso essere me stessa?" lo interruppe Marina, che faceva sempre di tutto per essere diversa dagli altri.

"Certo – riprese don Gigi – hai fatto una bella osservazione Marina. Capita anche a me di notare che qualche volta c'è la tendenza a vestirsi tutti uguali, a uniformarsi, e non è sempre una bella sensazione.

Ma torniamo al costume della Messa come diceva questa mattina Giorgino. Lì è un'altra cosa, anche voi quando facciamo la Messa vi mettete in uniforme perfetta. Lì è una cosa particolare: lì andiamo ad una festa e come **quando si va ad una festa si mette l'abito bello**, quella della festa".

"Ti metti una veste bianca come quella che hanno messo al mio fratellino il giorno del Battesimo?" "Sì è proprio così, come il giorno del Battesimo, e poi ci sono i colori che di-

stinguono i vari tempi" "Una volta al catechismo ce li hanno spiegati" ribatté Luisa

"Ma lasciatemi dire questa ultima cosa. La Bibbia..." "e ti pareva che non parlavi della Bibbia anche questa volta" esclamò Francesco. "La Bibbia – continuò don Gigi – racconta che **i vestiti sono un regalo** che Dio ha fatto agli uomini quando i loro rapporti si sono complicati, sono

diventati più difficili. Quando hanno avuto bisogno di proteggersi gli uni dagli altri. Da allora i vestiti servono per coprirsi, sono un po' come una maschera che serve per far vedere agli altri solo quello che vogliamo che gli altri vedano di noi. Possiamo farci vedere diversi o uguali agli altri, possiamo farci vedere più attraenti o nasconderci, a volte servono per mostrarci superiori agli

altri o più belli, per farci notare oppure a scomparire per non dare nell'occhio. Sapete come si dice: **l'abito non fa il monaco**.

In realtà lo fa eccome, o almeno **lo fa sembrare**, e il proverbio serve proprio a ricordarci di andare più in profondità, di **non fermarci alle apparenze...**

Ma di sicuro, il modo in cui ci vestiamo dice **come vogliamo che gli altri ci vedano**. Ci pensate mai a questo? L'abito è quello che vogliamo che gli altri pensino di noi".

Il fischio del Capo Reparto richiamò tutti alle attività di quel pomeriggio.

"Chissà – pensò don Gigi – se hanno capito".

Per il racconto della Bibbia don Gigi parlava del capitolo 3 del libro della Genesi dove si racconta che l'uomo e la donna si nascosero perché avevano paura e poi Dio fece delle tuniche di pelle per loro.



PROTAGONISTI DEI NOSTRI SOGNI

1 Abbiamo bisogno del tuo aiuto per guidare un'impresa molto importante.

Fai attenzione alle situazioni che ti si presenteranno e, pensando alla tua Squadriglia, rifletti analizzando tutti i particolari e poi fai la scelta giusta. La tua Squadriglia chiede al Capireparto di progettare e realizzare il S. Giorgio di Zona nel territorio del Lago dei Sogni. Vi riunite in Consiglio di Squadriglia per progettare l'Impresa.

- Ritieni che nella tua Squadriglia ci siano già tutte le competenze per progettare questa impresa: vai al numero **8**.

- Ritieni che la tua Squadriglia abbia bisogno di acquisire maggiori competenze: vai al numero **4**.

2 Il Lago dei Sogni è una zona molto interessante dal punto di vista naturalistico. Si possono svolgere molte attività legate ai vari ambienti che caratterizzano il territorio. Dal lago parte un sentiero nel bosco, in cui sono presenti diverse specie di alberi.

- Decidete di svolgere un'attività nautica sul lago: andate al numero **6**.

- Volete fare esplorazione del bosco con attività natura: andate al numero **10**.

3 Decidete di organizzare un percorso di esplorazione del bosco attraverso un grande gioco.

- Siete piuttosto ferrati in ambito natura: andate al numero **11**.

- Foglie e alberi vi sembrano un po' tutti uguali: andate al numero **12**.

4 Nella tua Squadriglia non ci sono molte competenze perché nelle precedenti Imprese avete un pò battuto la fiacca, ma vi rendete conto che questa Impresa può essere un'ottima occasione per conquistare diverse Specialità e magari qualche Brevetto.

In base ai vostri interessi e alle vostre inclinazioni, decidete di prendere alcune Specialità

- Legate all'ambito espressivo: andate al numero **5**.

- Legate all'ambito natura: andate al numero **2**.

5 In un campo veramente organizzato bene, è importante curare l'animazione espressiva del fuoco di bivacco.

- L'animazione espressiva è il vostro cavallo di battaglia, organizzerete senza fatica un super fuoco di bivacco, potete dedicarvi ad un'altra attività per il campo del S. Giorgio: andate al numero **10**.

- Decidete di farvi aiutare da un Maestro di Specialità/Competenza e inviate un paio di voi a campestri di Specialità/Competenza. Dopodiché vi dedicherete a conoscere il territorio per proseguire nell'organizzazione: andate al numero **2**.

6 Il lago dei Sogni è perfetto per fare attività in acqua e a contatto con la natura.

- Siete in grado di organizzare in autonomia un'attività in ambiente acqua e quindi di passare all'organizzazione di un'altra attività per il S. Giorgio: andate al numero **9**.

- La nautica vi affascina ma non distinguete un kayak da un pattino, decidete di chiamare un esperto e di imparare a costruire delle canoe. Poi potrete lavorare a un'altra attività: andate al numero **3**.

7 Passate a progettare la disposizione del campo e la costruzione dell'alzabandiera e del

Protagonisti di una meravigliosa avventura

di Cecilia Sgaravatto e Sebastiano Caraccio - disegno di Riccardo Villanova

INTRODUZIONE

Nelle Missioni o nelle Imprese di Squadriglia Puoi SCEGLIERE di essere PROTAGONISTA oppure di seguire gli altri senza coinvolgerti completamente. Puoi ESSERCI nel momento in cui verranno condivisi i sogni e ancora di più nel momento della realizzazione dei progetti ideati insieme alla tua Squadriglia.

Se saprai scegliere di essere protagonista, potrai imparare a GUIDARE GRANDI IMPRESE, anche senza essere Caposquadriglia, e arriverai così a RAGGIUNGERE GRANDI RISULTATI.

Ma ricorda che è importante coltivare alcune QUALITÀ: saper sognare, saper progettare, essere competente, avere spirito d'avventura, fare gioco di squadra rispettando il ruolo e le idee degli altri, essere ottimista e positivo... e anche nella vita sarai protagonista di una meravigliosa avventura!



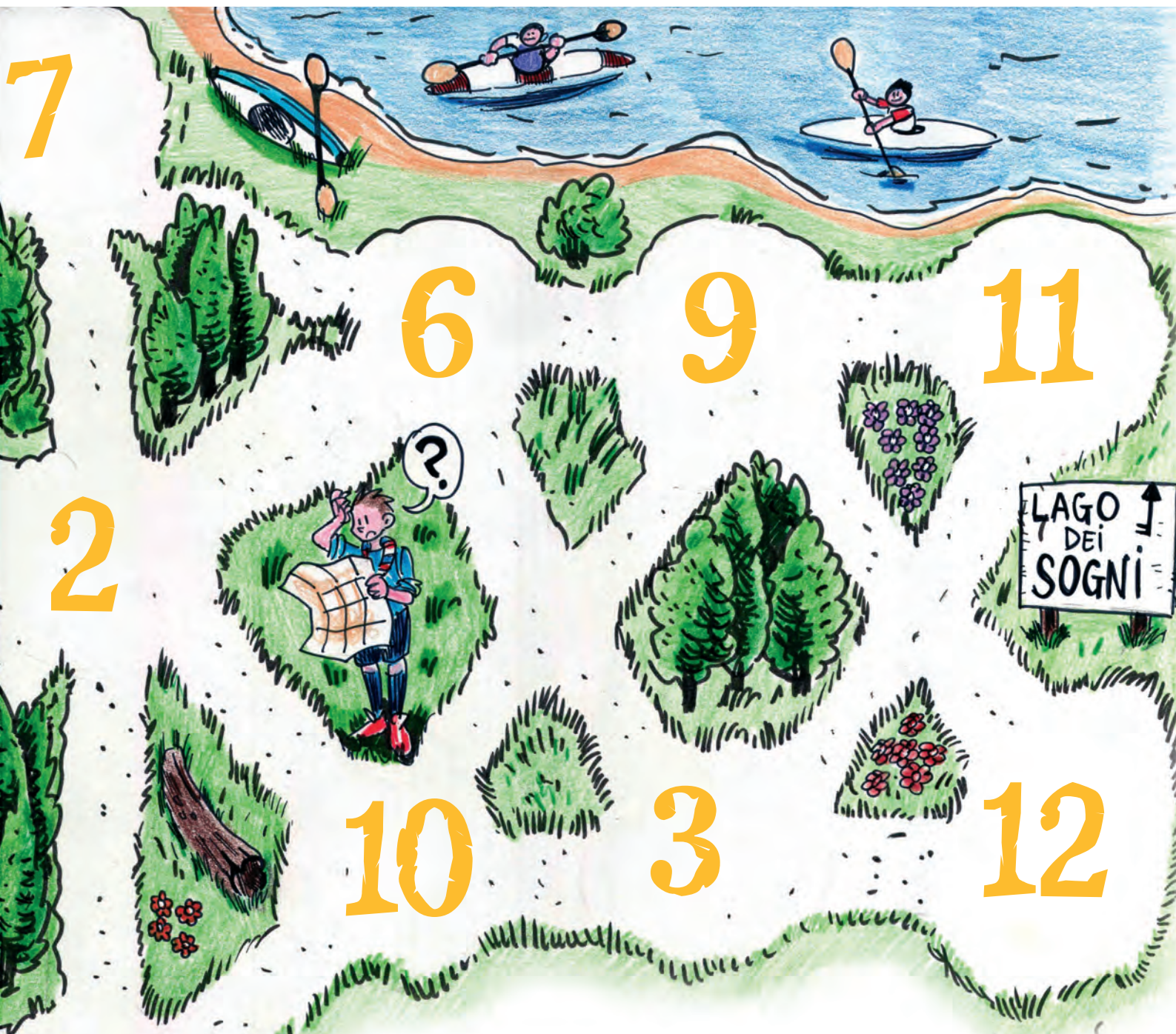
portale. Occorre valutare nel dettaglio misure, materiali necessari e posti d'azione per ciascuno Squadrigliere.

- Sapete tutto di pionieristica, disponete di Specialità e Brevetti e sapete dove reperire i materiali: andate al numero **6**.

- Ritenete di aver bisogno dell'aiuto di un esper-

to/maestro di specialità/maestro di competenza: andate al numero **2**.

8 Nella tua Squadriglia ci sono diverse competenze: varie Specialità conquistate durante le Imprese precedenti e perfino un Brevetto di competenza. Il progetto del Consiglio di Squadriglia



5

sembra ben fatto, si può cominciare a realizzarlo.

- Decidete di partire dalle costruzioni del campo: andate al numero 7.
- Decidete di organizzare attività di esplorazione e di natura: andate al numero 2.

9 Pensate che la cucina trappeur per la cena sarebbe perfetta.

- Conoscete il legname utilizzabile per la cucina trappeur e le tecniche per costruire gli utensili per cucinare: andate al numero 11.
- L'ultima volta le salsicce erano crude e le patate carbonizzate, dovrete prima acquisire qualche competenza in più: andate al numero 12.

- 10 Nel bosco si può imparare quale tipo di legna scegliere per il fuoco o per la costruzione di strumenti per cucinare alla trappeur, oppure si possono organizzare attività di esplorazione e di natura, imparando a riconoscere le specie degli alberi, le impronte di animali e il loro habitat.
- Scegliete di dedicarvi ai diversi tipi di legna con un'attività specifica: andate al numero 9.
 - Preferite conoscere l'ambiente del bosco: andate al numero 3.

11 Avete sicuramente buone competenze in Squadriglia, ma l'Impresa vi stimola a crescere maggiormente. Avete capito che è importante fare le cose con impegno e dedicare attenzione a tutti i particolari di un progetto. Una buona Impresa parte da un grande sogno, dalla capacità di mettere in gioco tutte le proprie competenze e di impegnarsi per quelle che mancano.

12 Avete imparato da questa esperienza che per crescere e realizzare i propri sogni è importante acquisire sempre nuove competenze, fare le cose con impegno e avere attenzione a tutti i particolari di un progetto. Una buona Impresa parte da un grande sogno, non richiede di essere già competenti in tutto ma dipende dalla capacità di valutare cosa manca al nostro equipaggiamento e dalla volontà di attrezzarsi.

FINALE

Nella vita non ci sono scelte giuste o sbagliate, ma solo la LIBERTÀ DI SCEGLIERE. Se sapremo valutare con responsabilità e obiettività quali scelte ci permettono di essere persone migliori, imbroccheremo la strada del successo, ma occorre essere ben equipaggiati e soprattutto SAPER SOGNARE!

UNO STRANO GRAN CONSIGLIO



lo conoscevano, se si fosse trattato di un travestimento, avrebbero detto che era perfetto e invece era in carne ed ossa davanti a loro: **Albert Einstein!** “Ebbene sì, sono io e vi parlo a nome del Gran Consiglio dei sognatori del passato! Conoscete lo stato in cui Dreamland è ridotta: nessuno sa più sognare, colori sbiaditi ovunque, un’opprimente routine quotidiana e i mostri che avanzano!”

Siamo qui perché il tempo scorre inesorabile e le sfide, grandi e speciali, non possono più aspettare! Vi siete iscritti alla grande avventura di Return to Dreamland? Ora è tempo di realizzare!”.

Davide e Chiara erano ancora disorientati, balbettarono qualcosa, ma un altro personaggio dal grande barbone bianco si fece avanti e parlò con forza tale da trasmettere quanto tutto ciò gli stesse a cuore: “Ai miei tempi ero un sognatore, già da ragazzo avevo in testa tanti progetti e idee che volevo sperimentare, oggi avrei avuto l’imbarazzo della scelta tra i vari ambiti in cui farlo: traccia nel mondo, originalità, grande impresa, avventura! Per esempio, avrei certo conquistato la specialità di osservatore: mi piaceva guardarmi intorno, mi hanno sempre affascinato gli uccelli e la loro capacità di volare! E poi le specialità di modellista e disegnatore: ho iniziato a buttar giù schizzi e



Davide e Chiara, CSq. di Falchi e Gazzelle, arrivarono in sede per le riunioni di Sq., commentando animatamente il consiglio capi del giorno prima in cui erano stati strigliati ben bene sulla responsabilità, sullo scegliere Imprese che lasciano un segno, sul coraggio di osare e sognare!

Erano talmente immersi nei loro discorsi che, giunti con anticipo in sede di Reparto, si accorsero solo all’ultimo della presenza di un bel po’ di tipi strani che certo non erano Scout! Come fossero entrati era un mistero, tutto era rigorosamente serrato col catenaccio. Eppure erano lì e discutevano anche loro con vigore: “... servono dei grandi sogni, la responsabilità di Dreamland è nelle loro mani e non c’è più tempo!”.

I due restarono in silenzio pensando si trattasse di un trucco architettato dai capireparto per continuare sulla scia del giorno prima! Ma a guardare bene quegli individui, Davide e Chiara rimasero senza parole perché avevano iniziato a riconoscerne qualcuno. Impossibile! Si stropicciarono gli occhi... erano ancora là!

E, all’improvviso, avendo finalmente notato i due, tutti i presenti si fecero silenziosi!

Ruppe il ghiaccio un uomo dai capelli bianchi sparati da tutte le parti, baffetti e sopracciglia inconfondibili, i due ragazzi





a paragonare il volo degli uccelli all'uomo e, infine, forse, avrei conquistato un bel brevetto di Mani Abili, perché sì, sino alla fine, a costruire la macchina volante, che voi chiamate aereo, ci sono proprio riusciti! E oggi so che ho cambiato il corso della storia! La mia sarebbe stata una **GRANDE IMPRESA**, di quelle



che per realizzarle è necessario progettare e lavorare giorno e notte, in cui la fatica sembra insormontabile, ma che poi diventa acqua passata in confronto al successo finale!

E oggi, tra i vostri amici, avrei potuto rivolgermi al Settore Specializzazioni con le sfide speciali per rendere il tutto più entusiasmante! Ah, dimenticavo, sono **Leonardo Da Vinci!**"

Un istante dopo, si presentò **Guglielmo Marconi**: "Io avrei compiuto una grande sfida sull'**ORIGINALITÀ**: chi

l'avrebbe detto che sarebbe stato possibile comunicare



senza l'uso di alcun filo, ma semplicemente grazie alle onde radio?". "Ehi volete dimenticarvi di me?" Si inserì un altro personaggio, che Davide e Chiara identificarono poi come **Thomas Edison** – io avrei concorso per la **TRACCIA NEL MONDO**: la lampadina! Che rivoluzione! Luce ovunque, con



il semplice click di un interruttore!"

Erano ancora increduli i due ragazzi di quanto stesse accadendo davanti ai loro occhi che non si accorsero che alle loro spalle qualcun altro parlava: "Eccomi qui, pronto a salpare ancora; sono **Cristoforo Colombo**, sognavo di esplorare il mondo e, nonostante tante avversità, ho addirittura scoperto nuove terre, la grande sfida **AVVENTURA** sarebbe stata senza dubbio la mia preferita! E con l'aiuto del Settore



Nautico, Internazionale e Pace, Non violenza, Solidarietà su cui potete contare voi oggi, non oso immaginare quali altre strabilianti imprese avrei realizzato!"

Fuori dalla sede si udirono voci familiari, erano gli altri Squadriglieri che arrivavano, ci fu un po' di scompiglio tra i personaggi, ma una donna iniziò a parlare: "Sono **Maria Montessori**, ho sempre amato i bambini e la grande forza che hanno dentro di sé, i miei studi mi hanno fatto sperimentare come solo se un bambino è libero di scegliere e ha la volontà di fare qualcosa, solo allora, apprende davvero, solo allora è protagonista della sua crescita... Chiedete oggi al Settore Foulard Bianchi che aiuto è stato per tante persone diversamente abili! Oppure al Settore Protezione Civile quante sono le occasioni in cui uno Scout può risultare davvero indispensabile..."

Ma voglio darvi un suggerimento, perché per noi è tempo di andare, gli altri non devono vederci: la nostra epoca è passata, **ora tocca a voi**, a voi è affidata la grande Missione! Liberare i vostri sogni, partite da ciò che avete dentro, che sapete fare, dalle vostre specialità e dai vostri brevetti e sognate, sognate di cambiare il mondo e cambiatelo davvero, attraverso imprese o missioni che vogliate scegliere!

Return to Dreamland è nelle vostre mani!"

"Ehi Davide, Chiara...ciao!" la cancellata si aprì ed entrarono Falchi e Gazzelle, in quell'istante tutti i sognatori del passato scomparvero lasciando nelle mani dei due CSq. una strana bandierina colorata!

NESSUN PROFUMO VALE L'ODORE DI QUEL FUOCO...

Isabella e Paolo (rispettivamente la nostra "autrice" e il Caporedattore uscente di Avventura) ci hanno chiesto di scrivere questo articolo per la rivista. Ne siamo onorati! E ci teniamo a dire, per prima cosa, grazie per averci dato questa bellissima opportunità!



Martina: Guarda che, se dici così, non si capisce se ringraziamo per la possibilità di scrivere su Avventura o per la possibilità di aver vissuto Alta Sq. 2.0.

Chiara puntualizza: La PRIMA Alta Sq. 2.0!

Sofia: Sì, adesso lo specifico, però un po' per volta, se no sveliamo tutto!

Allora, per noi del Duarte, vivere la sfida di raccontare un anno di Alta sui social network è stato qualcosa di...



Martina: Difficile!

Jacopo: Sfidante!

Rick: Non puoi ripetere una sfida sfidante... Fa schifo!

Jacopo: Come lo spiegheresti un qualcosa che ti sembra così lontano e difficile da raggiungere e che ti richiede delle forze supplementari, che mai avresti immaginato prima di possedere?

Giò: Eh? Puoi ripetere?!

Rick: Avventuroso!

Chiara: Su Avventura avventuroso... Complimenti, abbiamo proprio fatto dei passi avanti!

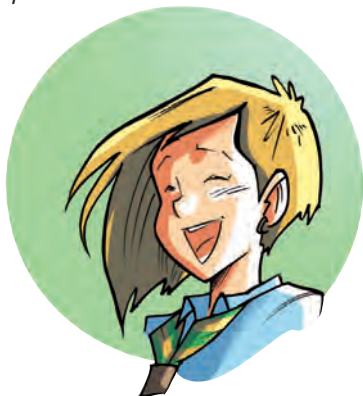
Martina: Cerchiamo di descrivere meglio quello che per noi ha significato essere un'Alta Sq. 2.0, che ha raccontato le sue vi-

gende, passo passo, su Facebook e sulla rivista scout.

Sofia: (riscrivo)

Allora, per noi del Duarte 1, vivere Alta Sq. 2.0 è stata un'esperienza impareggiabile: ci ha dato la possibilità di trasmettere a tutte le Alte Squadriglie d'Italia la nostra storia, con i suoi alti e i bassi, con le sue spinte e frenate; ma soprattutto ci ha dato la possibilità di far capire a tutti gli Scout e le Guide d'Italia quanto è importante l'Alta e...

Chiara: ... che non va barattata con nessuna cosa al mondo: non tengono le scuse del tempo o della disponibilità!





Jacopo: Io aggiungerei che Alta Sq. 2.0 ci ha dato la spinta per non mollare di fronte alle difficoltà.

Chiara (sottovoce): Avrei dato un rene per non fare una figuraccia nazionale!

Giò: Ci ha fatto capire, in modo inequivocabile, che quel senso di pienezza, di realizzazione che andiamo cercando nella vita possiamo raggiungerlo solo se non ci fermiamo di fronte alle apparenze, se non ci arrendiamo di fronte agli ostacoli, se rinunciamo alle comodità e andiamo alla ricerca di "posti" che ci appaiono prima nei sogni e poi conquistiamo, giorno dopo giorno, nella realtà.

Chiara lo guarda con occhi ragianti (stanno sempre insieme).

Sofia: Io aggiungerei che l'Alta Sq. ci ha fatto capire, se solo

avevamo dei dubbi, l'importanza dell'amicizia: senza degli amici veri, non si va lontano...

Rick: Scusate, non stiamo andando fuori tema? Vi ricordate che compito ci hanno dato per quest'articolo?

Ah, sì! Allora, la cosa più emozionante per noi è stata sapere che la nostra storia



aveva un'eco, grazie appunto ad Avventura e alla nostra pagina Facebook. Quando Isabella e Paolo sono venuti a trovarci, ci hanno consegnato tutta la "posta" che era destinata a noi o che noi avevamo alimentato con il nostro esempio. Ci siamo inorgoglitici parecchio a leggerla.



Per questo numero di Avventura, ci hanno chiesto di scegliere tre lettere significative e di presentarle a tutti voi.

Noi vogliamo cominciare dalla lettera dell'Alta Squadriglia del **Reggio Emilia 3** (ne trovate il racconto a pagina 13).

Chiara: Eja, ma questi hanno avuto la nostra stessa idea! Vi ricordate la Torretta?! (puntata n.2)

Jacopo: Se trovano il modo di costruirla, giuro che giro in mutande per un giorno!

La seconda lettera che ci ha colpito è quella dell'Alta Squadriglia del **Guarcino 1**. (pag. 12).

Rick: ehi, avete notato che si chiamano Wild Eagles, Aquile Selvagge? Non ci posso credere: che coincidenza con la nostra storia! (puntata n.3)

L'ultima lettera che ci ha toccato è quella di **Manuela, Usignolo Premuroso**.

Coraggio, Manuela! Anche il nostro futuro è una sfida: chi sale al noviziato, chi rimane in reparto... Resteremo ancora amici? Noi ce lo siamo promesso solennemente e gli Scout mantengono sempre le promesse!

Rick: E adesso... squilli di tromba! Avanti, Giò! (risate)

Martina: Ragazzi, a nome di Avventura, abbiamo l'onore di annunciarvi che nel momento in cui state leggendo, la redazione sta scegliendo una nuova Alta Squadriglia che riceverà presto la lettera di nomina, firmata dalla nuova caporedattrice della rivista, Federica Fatica. Sarete voi? Fatevi trovare pronti. È tempo di Alta!

Buona caccia!
Duarte 1

VIAGGIO ALLE ORIGINI DELLO SCAUTISMO

Da accaniti lettori di Avventura, seguendo i racconti dell'Alta squadriglia del Duarte 1 siamo stati colpiti da una frase di Chiara che, spiegando la scelta per la loro impresa di pionieristica, dice: "L'aquila ci rappresenta: anche noi vogliamo volare alto e lontano". Questa frase ci ha riportati al momento in cui è nata la nostra Alta Squadriglia e ci ha fatto venire il desiderio di condividere con voi amici di Avventura la nostra fantastica impresa.

Ci presentiamo: siamo **l'Alta Squadriglia del Guarcino 1** e proprio perché "Vogliamo volare alto e lontano" il nostro nome è *Wild Eagles*. E il nostro sogno diventato realtà si chiama *Brownsea!*



dove Baden Powell, nel 1907, fece il primo campo scout sperimentale dando inizio alla fantastica avventura dello Scouting nel mondo.

Abbiamo progettato la nostra impresa pensandola come un viaggio, lungo, faticoso ma unico, in cui scoprire i luoghi in cui è cresciuto B.-P. e in cui sono stati mossi i primi passi dello Scouting, per giungere poi sull'Isola di Brownsea. C'è voluto un anno intero di

Londra, concordando con B.-P. che fosse perfetta per la formazione dei capi, oltre che per gli Scout. Dall'8 al 19 settembre 1919 ospitò il primo **Campo Scuola per Capi**, da allora Capi scout di tutto il mondo sono venuti a Gilwell Park per conquistare il Wood Badge. Giungere con gli zaini sulle spalle sotto il portale d'ingresso di Gilwell Park è stato davvero

voluto un anno intero di riunioni di Alta, autofinanziamento, giochi per imparare a muoverci nella metropoli londinese e per familiarizzare con la lingua... ma un anno dopo, il 28 giugno 2014, tutte le fatiche venivano ripagate e il nostro sogno diventava realtà: le Wild Eagles erano in volo verso Londra.

Prima tappa: Gilwell Park, il terreno che nel 1918 W.

De Bois MacLaren acquistò per gli Scout.

Scelse la tenuta di Gilwell, 22 ettari ai margini dell'immensa foresta di Epping, a 19 km da



Tutto ebbe inizio nell'estate del 2013 quando la nostra Alta Sq. iniziò a sognare un campo di Alta sull'isola di Brownsea,



emozionante. Il posto è meraviglioso, con prati inglesi verdissimi, strutture scout, la casa bianca conosciuta come la Lodge, scoiattoli e leprotti

che zampettano qua e là, echi di canti lontani di Scout di tutto il mondo. Ospita il Museo dello Scautismo, ricco di cimeli di B.-P. e della storia del movimento.

Il giorno seguente abbiamo visitato Londra e raggiunto un altro luogo fondamentale per lo Scautismo ovvero B.P. House. Si tratta di un ostello e centro conferenze per Scout in South Kensington a Londra, costruito come tributo a B.-P., inaugurato dalla regina Elisabetta nel 1961. Ospita una collezione di cimeli di Baden-Powell, come il suo ritratto originale, l'ultimo messaggio agli Scout, una sua statua di granito.

Il giorno successivo, con tre ore di treno e un lento traghetto, finalmente siamo sbarcati sull'Isola di Brownsea. Potete solo immaginare la nostra



emozione nell'appoggiare i piedi su quella terra dove tutto ebbe inizio. Dopo una passeggiata di mezz'ora abbiamo piantato le tende proprio sotto l'alzabandiera che segnala il punto esatto del primo campo scout. I tre giorni seguenti, rivivendo l'esperienza di B.-P. immersi nella natura, sono stati davvero un sogno quasi irreali.

L'isola è fantastica, piena di animali che vivono in sintonia con l'uomo, selvaggia, mistica e avventurosa. Davvero B.-P. non poteva scegliere un posto migliore.

Proprio come L'Alta Sq. del Duarte 1, anno 2013/2014, anche la nostra del Guarcino 1 si è ufficialmente sciolta ma continuerà a vivere nei cuori di ognuno di noi perché quel sogno divenuto realtà ormai ci ha uniti in modo indissolubile...



LA TORRE EIFFEL

Ecco un'altra bella Impresa, sicuramente all'altezza di quelle del Duarte 1, compiuta da un'Alta Squadriglia. Questa volta vi presentiamo l'Impresa dell'Alta del Reggio Emilia 3, che ha voluto sfidarsi con una costruzione che mettesse alla prova le loro competenze pionieristiche. Hanno preso a modello addirittura la torre Eiffel di Parigi, e hanno deciso di riprodurla con tecniche di pionieristica. Che dire, l'effetto è sicuramente notevole! La torre del Reggio Emilia 3 è stata montata lo scorso 30 maggio

Ma perché sfidare se stessi e basta?

E così, per i ragazzi di Reggio Emilia, è nata l'idea della pionieristica social, ovvero di una "scout-nomination", un challenge di costruzioni. Insomma, voi che siete in Alta e

che state leggendo queste righe... siete ufficialmente sfidati a fare di meglio! Potreste cogliere questa proposta per una vostra Impresa da portare a termine durante l'anno e alla fine spedirci le vostre foto e il racconto della vostra grande Impresa! E magari a vostra volta sfidare qualcun altro a fare ancora meglio... sempre che ne sia capace!



CONSIGLIO CAPI: ISTRUZIONI PER L'USO

All'inizio del nuovo anno scout, i Capireparto convocano il Consiglio Capi, cioè la banda dei Capisquadriglia, perché bisogna progettare e programmare. Della serie: da dove vengo? Dove vado? Che ci faccio qui?

Scritte a caratteri giganti sulle pareti della sede (impossibile non leggerle!), quasi a schiacciare l'orgoglio baldanzoso dei Capisquadriglia appena nominati, le parole di **Baden** (quel tale un po' suonato che si faceva chiamare come B.-P.): *"Sei di fronte a una nuova vita fascinosa e dura. Tu sarai per i tuoi compagni l'immagine viva di come si è Scout: essi guarderanno a te, imiteranno i tuoi atteggiamenti, i tuoi gesti. È questo uno stimolo a fare del tuo meglio"*.

Sicuramente, caro Caposquadriglia, starai cercando su *google* chi è sto Baden e se è vissuto davvero... o è tutta



un'invenzione dei tuoi Capi per farti tremare i polsi e vacillare la spavalderia! Connettiti e curiosa, ma intanto leggi di seguito i segreti di un Consiglio Capi perfetto!

Punto primo, importantissimo: chi fa parte del Consiglio Capi? **I Capisquadriglia**, ovviamente, con i Capireparto e l'Assistente. Ogni tanto, eccezionalmente, si possono

invitare anche i Vice (più siamo, più idee abbiamo!). Il Consiglio Capi si riunisce spesso e con frequenza regolare.

Ok, ma **che si fa in Consiglio Capi?**

Partiamo dalle cose semplici e ovvie: un consiglio consiglia! Non è uno scherzo. La parola consiglio significa suggerimento, parere che si dà a qualcuno dopo aver riflettuto su un argomento. Perciò, lo scopo di incontrarsi con gli altri Capisquadriglia è **partecipare** con i geniali suggerimenti e le vincenti proposte, propri e degli Squadriglieri, **alla pianificazione della vita del Reparto**. Bella questa storia dei consigli: se ciascuno porta una propria idea, alla fine, si torna a casa con tante idee condivise!

Ma consiglio fa riferimento anche ad una comunità di più persone autorevoli in un certo campo. E quindi, i Capisquadriglia diventano **consiglieri dei Capireparto** nel definire gli obiettivi che il Reparto vuole



raggiungere e gli strumenti di cui intende avvalersi... Insomma, si progetta e si programma e, dal momento che chi ben comincia è a metà dell'opera, verificare che tutto è andato per il meglio, alla fine, sarà più facile!

Ma non è tutto: il Consiglio Capi, infatti, ha un potere d'azione notevole perché può organizzare le attività per la riunione di Reparto e anche quelle per l'uscita o per il campo estivo. Capisci l'importanza di questa cosa? Tu, Caposquadriglia, puoi decidere se al campo ti piacerà di più organizzare un torneo di *scout ball* o una gara di *caccia al quadrifoglio*, dando voce alle preferenze dei tuoi Squadriglieri, liberando la fantasia... insomma, il divertimento sarà assicurato, se tu hai voce in capitolo nella programmazione!

Cosa ancora più rilevante, il Consiglio Capi **organizza il Consiglio della Legge** e si fa garante che le regole del Reparto vengano rispettate.

Bada bene, sarà proprio il Caposquadriglia il primo a non infrangerle (un bravo Caposquadriglia dà il buon esempio)!

Sembra davvero un luogo magico questo Consiglio Capi! Cos'altro si fa? Beh, non si possono avere solo onori, qualche onere ci deve pur essere: è, infatti, il momento in cui si riportano ai Capireparto i disastri, in cui si affrontano le lamentele mosse dagli Squadriglieri, ma in cui ci si impegna a ricercare una soluzione valida.

Il Consiglio Capi verifica l'andamento delle Squadriglie e, se tutto procede per il meglio, se il più piccolo si è ben integrato,

se ognuno si è impegnato, al Caposquadriglia è permesso di vantarsi per i risultati raggiunti, ma solo un pochino!

Ma, praticamente, chi comanda? Cioè, sono presenti alcuni adulti, ma in effetti la banda dei Capisquadriglia si autogestisce? Occupa la sede? Certo che no! Non c'è un Caposquadriglia che comanda, magari il più grande o il più grosso. Tutti insieme collaborano, discutono, ragionano, condividono pensieri e, nei momenti di bisogno, chiedono aiuto ai Capireparto... In altre parole, **si responsabilizzano**.

Mamma mia, che parolone! Sembra una malattia: la responsabilità pustolosa... sarà contagiosa?! Magari! Diventeremmo tutti dei tipini veramente in gamba!



Sì, ok. Hai letto tutto con attenzione. Ma adesso hai capito chi è Baden? Non è solo quello che, scrivendo una lettera ai Capisquadriglia, ti ha fatto spaventare per le responsabilità e i doveri e ti ha fatto venire il mal di pancia.

È anche quello che, nella stessa lettera, ti esorta a vivere con impegno questo incarico perché solo così *"proverai la soddisfazione di guidare i tuoi compagni alla vittoria: li trascinerai in imprese fantastiche, ti troverai con loro nelle notti stellate, attorno a un fuoco, gomito a gomito, a cantare la vostra gioia di vivere"*.



STORIA DI UNA CAPOSQUADRIGLIA CHE NON VOLEVA ESSERE UNA CAPOSQUADRIGLIA e di un gruppo di ragazze che le insegnarono a volare

È ottobre inoltrato ormai, e le attività devono ricominciare: "Domenica, giornata di passaggi!".

Quella mattina mi presento al parco con una strana sensazione nel petto. Paura? Dispiacere? Di sicuro sono agitatissima.

Tra chi passa in Noviziato e chi smette definitivamente, la malinconia è tanta. Ma, volente o nolente, mi mettono in mano il guidone delle Volpi e con una pacca sulla spalla mi incoraggiano a dare il meglio di me. Mi volto verso la Squadriglia e ariccio il naso. Sì, ho paura, tanta.

Io sono timida, riservata, precisa e scrupolosa. Chissà se riuscirò a guidare queste ragazze, essere Guida nel vero senso della parola. Sapere sempre e comunque quello che c'è da fare e come.

Vengono le prime riunioni di Squadriglia, i primi consigli Capi, e la sicurezza aumenta. E poi, il gran debutto: la prima uscita di Reparto.

I Capi hanno organizzato un *talent show*, e noi abbiamo lavorato a lungo al nostro numero, dedicato alla giornata contro la violenza sulle donne. Ognuna di noi mostra il meglio di sé, chi disegna, chi canta, chi vince la timidezza e fa il presentatore. E poi, nel gran finale, con alcune frasi profonde e



scioccanti, spiazziamo tutto il nostro piccolo pubblico. Ci assegnano il primo premio, e vorrei davvero piangere dalla felicità.

Perché ci sono riuscita. Ho dato l'idea e mi sono fatta seguire. Tutte hanno partecipato e contribuito alla realizzazione del nostro piccolo miracolo.

Ma c'è sempre la difficoltà dietro l'angolo. Dopo quest'uscita da sette diventiamo sei,

ed io accuso il colpo. Continuo a chiedermi se è colpa mia, se sono io che non vado bene nel ruolo che mi hanno dato. Se sono troppo dura, troppo tranquilla, troppo nevrotica.

Le due uscite di Squadriglia segnano punti importanti del nostro percorso. Ridiamo come matte, ognuna si mostra alle altre per quello che è, con le proprie stranezze, i propri pregi e i propri difetti. Arriviamo all'ora della nanna stanchissime, ma non riusciamo a smettere di ridere. E quando tutto si acquieta, mi alzo e resto in ascolto di quella pace.

E lo sento. Lieve, silenzioso. L'amore. È nato, finalmente. E prima di addormentarmi prego perché non si spenga mai.

Poi un'altra volpe ci abbandona a causa di alcuni brutti voti da recuperare, e così restiamo in cinque. Si avvicina il San Giorgio, con una serie



di nuovi ostacoli da superare. Facciamo e disfiamo la cassa più volte, controlliamo la tenda, riguardiamo i progetti. È una prova difficile, non siamo pronte e lo sappiamo. Eppure... ci divertiamo da morire.

Io impazzisco per ogni piccola cosa, il fuoco che non si accende, la tenda che non sta diritta, la pioggia che ci perseguita. Ma arrivate a notte fonda, tutte chiuse nei sacchi a pelo a parlare delle cose più assurde, a fare giochi di luce sul soffitto, mi rendo conto che quell'amore che avevo avvertito è cresciuto. Forse a loro non importa se non sono brava ad accendere il fuoco o a giocare a *rugby scout*. Forse tutto quello che cercano da me è la certezza che essere Guide, che essere Scout, è la scelta giusta.

Inizio a credere che per ottenere il rispetto di queste ragazze devo dimostrare solo di essere felice. Felice di essere dentro una tenda a notte fonda, felice di essere accanto a loro, ognuna di loro.

E presto, in una delle nostre solite riunioni, mentre le guardo lavorare tutte insieme mi rendo conto che le persone che ho davanti non sono più le Volpi. Sono *le mie* Volpi.

Ognuna con una caratteristica speciale, indispensabile per il funzionamento della Squadriglia. E la mia mente vola al momento in cui dovremo separarci.

Durante il campo estivo mi rendo conto che non sono l'unica a pensare all'Hike. Anche loro

sono un po' in ansia in attesa di quel giorno.

E quando arriva, una buona dose di lacrime non ce la toglie nessuno. Ci scambiamo lettere scritte col cuore, che racchiudono tutto quell'amore che abbiamo fatto nascere e crescere. Mentre mi allontanano



non posso che essere triste. Perché sta finendo quel magico incantesimo che ci teneva tutte unite.

Ma per fortuna, ancora una volta mi sbaglia. L'amore non finisce, così come la nostra amicizia. Saremo sempre insieme, promesso. Ma adesso per me è arrivata l'ora di ripar-

ture. Lascio il mio posto a qualcun altro, gli lascio la fantastica opportunità di diventare Caposquadriglia.

Adesso lo so, il Capo non deve guidare. Il Capo deve ascoltare e farsi ascoltare. Voler bene e farsi voler bene. Deve proporre e ascoltare le proposte degli altri. Deve insegnare, ma anche imparare.

Il Capo non sta in cima, ma nel mezzo. Tiene tutti uniti, perché è il punto di riferimento. E non è certo un super eroe, anche lui ha i suoi momenti di debolezza.

A tutti i nuovi Capi-squadriglia di quest'anno auguro di divertirsi.

Di divertirsi alla maniera degli Scout, lavorando. Niente regimi dispotici, che dopo un po' annoiano, per così dire. E per chi, come me, ha paura di non essere all'altezza... *Haku-na Matata*, non ci pensare. Lasciati andare e sorridi. E vedrai fiorire intorno a te tanti altri sorrisi.





Benvenuto in famiglia... ops, in Squadriglia!

Prima riunione dell'anno, intorno a te c'è un drappello di ragazzi semiconosciuti, magari dall'aria non proprio sveglia o dall'odore non esattamente gradevole. Tranquillo, non hanno intenzione di mangiarti, sono innocui. Forza!

Sfodera il tuo miglior sorriso e cerca di conoscerli! Hai davanti una sorta di piccola famiglia pronta ad accoglierti e a vivere l'**Avventura Scout** insieme a te. Ebbene sì, questa è la tua Squadriglia!

Proviamo a capire come funziona. Guardandoti intorno, noterai che la Sq. comprende dai sei agli otto componenti, il numero giusto per consentire a ciascuno di avere un ruolo significativo.

Se aguzzi un po' la vista, ti accorgerai che uno di loro tiene in mano un lungo bastone con in cima una bandierina. Quel bastone si chiama **Alpenstock**, mentre la bandierina si chiama **Guidone** ed è il simbolo della tua Sq. A reggerlo è il tuo **Caposquadriglia**.

Proprio così, quel ragazzo all'apparenza un po' goffo, che sta cercando di toccarsi la punta del naso con la lingua è, in realtà, il pilastro portante di questa strana famiglia.

Non preoccuparti! Il tuo Capo Sq. sa bene qual è il suo compito: guida la Sq. in tutte le attività, incoraggiando ogni componente a fare del suo meglio e

ad impegnarsi con entusiasmo.

Accanto a lui ci sarà sicuramente un altro ragazzo. Eccolo lì, quello che gli sta battendo il cinque: è il **Vice Capo Sq.**, che aiuta il primo a condurre la Sq. Stanno venendo proprio verso di te! Coraggio, non fare il timido e salutali!

La tua Sq. ti porta in un posto nuovo, la **Sede** del Reparto.



In particolare, ti mostra l'**Angolo** di Sq. Magari a te sembra solo un luogo in cui c'è una buona probabilità di farsi male: accette e pali aguzzi che spuntano fuori da una cassapanca, pannelli di legno che pendono dal muro, panche dall'equilibrio visibilmente instabile. Tuttavia, non essere così pessimista! L'**Angolo** di Sq. è importante, qui fate le vostre riunioni, progettate le **Imprese** e tenete il vostro **materiale**. Questo, inoltre, racchiude la **storia della Sq.** e le sue **tradizioni**: osserva quelle foto appese alla bache-

ca: quella più sbiadita ritrae i ragazzi che hanno vinto il Campo nel 1987, e ora ci sei tu al loro posto! Ricorda, bisogna aver cura di tutto ciò che c'è nell'**Angolo**, dagli oggetti che lo compongono alla cancelleria. Per questo, esiste l'**Incarico** di **Guardiano dell'Angolo**.

Ops! Forse sto correndo troppo! Ho detto due parole di cui stai per imparare il significato: una è **Impresa** che indica il modo di lavorare tipico delle Sq., dove si vive davvero l'**Avventura Scout**. L'altra è **Incarico**, ossia il compito che viene assegnato ad ogni componente della Sq. e di cui questo ha la responsabilità. Anche tu, prima o poi, avrai un **Incarico** e potrai renderti utile alla tua Sq!

All'inizio sarà tutto nuovo farà un po' paura, ma vedrai, ti piacerà stare qui! Condividere le proprie esperienze, spesso assai diverse, mettere a disposizione degli altri i propri talenti è un'occasione imperdibile. Sono tanti percorsi differenti che si intrecciano in questa realtà chiamata Squadriglia. Per non parlare di tante cose imparerai! Il tuo Caposq. ti insegnerà tutto quello che c'è da sapere sul mondo Scout, come il suo Caposq. aveva fatto con lui. Ascolta, la tua Sq. ti sta chiamando! Corri e inizia questa nuova Avventura!

DOPO B.-P. ALTRI CREATORI DI SOGNI E DI SORRISI

Sono tanti quelli che hanno collaborato nel rendere più bella la nostra rivista.

Il primo articolo sui disegnatori scout, sul numero precedente, ci stava un po' stretto: avevamo in testa tanti altri nomi e abbiamo implorato il Capo Redattore di concederci ancora qualche pagina per trattare e concludere lo stesso argomento con le matite più giovani del nostro giornale e dintorni.

L'abbiamo spuntata e le pagine ci sono state concesse, riempirle sarà fin troppo facile e qualcuno resterà ancora fuori ma seppur in qualche riga soltanto vi diremo chi sono. Vediamo i protagonisti di questa puntata... in stretto ordine alfabetico per non far torto a nessuno: perché tutti sono bravi!

MARTINA ACAZI

Ad *Avventura* da una diecina d'anni, fa parte della Redazione. Disegni semplici ma sempre d'effetto ironico che



esprimono le sottigliezze dei comportamenti scout. È una Capo del Veneto.

FRANCO BIANCO

Scout di Roma, autore delle strisce che hanno come protagonista il mitico Yuri con i Caimani!



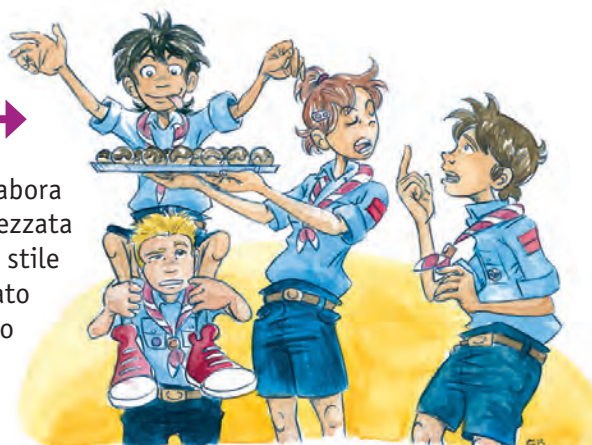
I suoi personaggi ricalcano, anche nei tratti dell'aspetto, i suoii compagni di Squadriglia.

È illustratore di professione, disegna fumetti e produce cartoni animati.

GIULIA BRACESCO →

È una Capo ligure.

Circa dal 2006 collabora con *Avventura*, apprezzata disegnatrice per il suo stile semplice ma equilibrato e lineare: molto chiaro insomma! Anche lei ha illustrato per la Fiordaliso.



ELISABETTA DAMINI

È veneta questa Capo che da anni, con le sue vignette molto essenziali e simpatiche, illustra soprattutto la rubrica di fede su *Avventura*.



Le sue figure sembrano semplici ma in realtà sono frutto di attenta analisi e progetto sul testo che devono esaltare, rendendone la lettura più accessibile.

CHIARA FONTANOT

è una Capo del Friuli Venezia Giulia che, diventata mamma, ha smesso la collaborazione con Avventura: per diversi anni ha illustrato una rubrica di giochi scritta da lei.



I suoi disegni sono colorati a pastello, i personaggi sono sempre molto dolci e delicati.

MATTEO FRULIO

Arrivato in Avventura dopo la pubblicazione del suo sussidio tecnico sul "Disegnare all'aperto" (che, logicamente, vi consigliamo!), ne ha realizzato parecchie copertine e continua la collaborazione illustrandone vari articoli.



MICHELE GOBBI

Un ottimo disegnatore di personaggi molto realistici, ben disegnati anche nei particolari, plastici nelle azioni e "vivi". Ha collaborato per alcuni anni con Avventura e con la Fiordaliso di cui ha illustrato "Il Quaderno delle Specialità, Brevetti di Competenza e Specialità di Squadriglia". Impegnato anche in campo professionale, sempre come illustratore.



CHIARA LAMIERI

Dalla Sardegna, una disegnatrice dal tratto originale e interessante, capace di unire tecniche differenti grazie alla sua ottima mano unita ai più efficaci software grafici.



Attualmente vive in Toscana dove frequenta l'Accademia d'Arte digitale.

GIOVANNA MATHIS

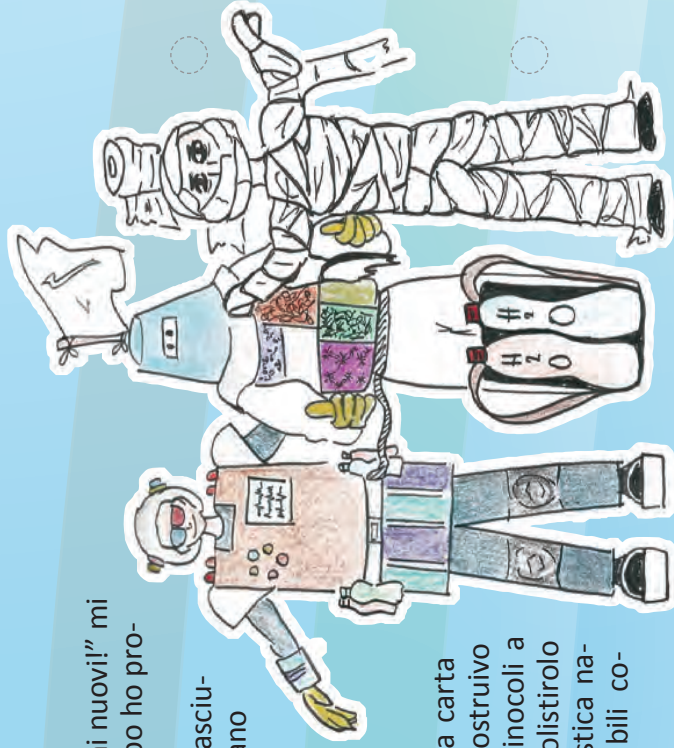
Romana, apprezzata e creativa grafica di Avventura per diversi anni. Oltre a curare l'aspetto estetico della rivista ne illustrava gli articoli con simpatici personaggi dal tratto pulito e personale, molto

moderno ed adatto al pubblico giovanile. Intensa la sua collaborazione di grafica professionista anche con la Fiordaliso di cui ha curato molte pubblicazioni.



“Guarda con occhi nuovi!” mi diceva, e col tempo ho provato a farlo.

Ed ecco che gli asciugamani diventavano turbanti orientali, vecchie lenzuola bucate diventavano toghe dell'antica Grecia. Con la carta delle caramelle costruivo occhiali laser e binocoli a infrarossi, con polistirolo e bottiglie di plastica nascevano improbabili corazzate da robot.



Quello che è iniziato come un gioco poi è diventato una sorta di recupero creativo da riutilizzare in teatro. S'inizia con l'esplorazione tra i materiali scartati, nel cercarne un nuovo utilizzo. Ci si lavora con un po' di fantasia, qualche piccola modifica, e si fa nascere qualcosa di nuovo, con qualcosa di vecchio. Diventa così un'attività artistica e ludica allo stesso tempo che sottolinea l'importanza del concetto di riutilizzo.

Mi piace pensare che indossare un costume creato con materiale recuperato mi possa aiutare a trovare, quello che di buono c'è in ogni cosa, ho imparato che nessuna idea è da buttare via e ora... la mia bambina gioca sul palco con la sua coda di sirena fatta con i tappi delle bottiglie e il suo tutù da ballerina, magicamente nato dai sacchetti della spesa.

“Guarda con occhi nuovi” le dico, lei ride, raccoglie una palla, la infila sotto la maglietta e grida: “Guarda papà sono il nonno!”.



di Clown Crostino - www.crostino.it
disegni di Teresa Valerio

IL COSTUME NELLE TECNICHE ESPRESSIVE

Una delle prime cose che si usa fare prima di andare a un incontro importante (una serata, una festa, un evento) è **pensare a come vestirsi...** e non è solo una prerogativa femminile.

Allora come mai, nell'allestimento di uno spettacolo o di una sfilata, di solito ai costumi e al trucco si pensa in modo superficiale e all'ultimo minuto?

Forse perché si pensa che l'importante sia come recitano l'attrice e gli attori. Al contrario un buon costume e un buon trucco facilitano moltissimo la buona riuscita dell'attività scenica. In primo luogo permettono **agli spettatori** di comprendere molte cose sul luogo e sul tempo dell'azione: il loro cervello risponde come un navigatore satellitare, si orienta e si predispone.

Gli attori inoltre vengono aiutati a calarsi nella parte: recitare un testo medioevale indossando abiti moderni risulterebbe di certo meno intuitivo.

Per quanto riguarda il trucco, è sempre necessario ricordare che, sulla scena, permette di enfatizzare le espressioni, rende i lineamenti più riconoscibili da lontano e contribuisce a caratterizzare il personaggio. Il trucco teatrale è sempre più "carico" (senza esagerare, ovviamente) proprio perché deve permettere a chi sta lontano una visione migliore del viso, accentuando i tratti che più ci interessa evidenziare (in particolare la forma delle labbra, la linea delle sopracciglia e degli occhi, gli zigomi). Ogni tipo di personaggio (buono, cattivo, coraggioso ecc.) ha il suo trucco specifico.



2

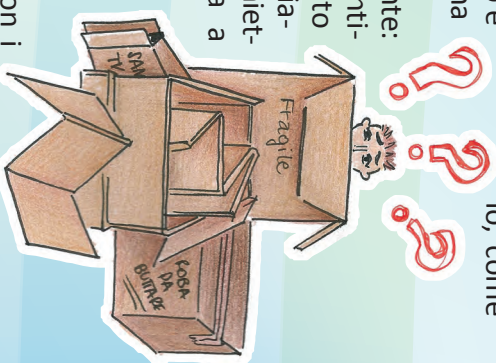
Mauro Bonomini
disegni di Noemi Gugliotta

TUTTO SI TRASFORMA

Mio nonno diceva: "Guarda con occhi nuovi!". E mentre io ancora non capivo lui continuava a picchiettare il suo bicchiere con un cucchiaino. Quando ero piccolo mi faceva divertire un mondo mi metteva seduto in uno scatolone tutto colorato e mi spingeva, facendomi pensare di essere in una grande nave... e come ridevo quando ci si fermava: lui fischiava, soffiava dentro ad una bottiglia per fare la sirena e poi ripartiva! Bastava veramente poco e solo i bambini sanno fare, mi ritrovavo in una nuova fantastica avventura.

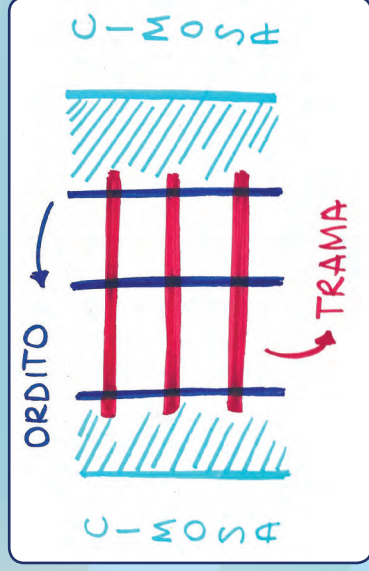
Di avventure credetemi ne ho avute tante: sono stato un coraggioso centurione dell'Antica Roma, sono scappato da un museo vestito da mummia, ho esplorato il lontanissimo pianeta largo. Tutto questo grazie al mio vecchietto preferito, che tornava a

casa con cartoni giganti che alla sera tagliava per fare armature e scudi, che io e i miei amici per combattere legavamo al braccio con i suoi vecchi lacci delle scarpe. Una volta ha persino costruito un bellissimo elmo usando un caschetto della bici, da tutti dimenticato, cartone, un po' di pittura e la spazzola della scopa.



Tutto ai suoi occhi si poteva trasformare, ogni cosa che per noi era usata e da buttare, poteva avere una seconda vita tra le mani di mio nonno. Ed ecco che una Pasqua, di nascosto, ripescava tutte le carte delle uova di cioccolato, e dopo qualche giorno... tadaaan! Faceva capolino nella mia cameretta e diceva: "ho trovato due tute spaziali!" I Mi aiutava ad indossare la mia divisa scintillante e al rallentatore uscivamo per esplorare un nuovo pianeta che altro non era che il nostro piccolo giardino, abitato da insetti e lombrichi che magicamente ci apparivano come extraterrestri da studiare.

15



Una volta tagliati tutti i pezzi di carta che compongono l'abito-costume, si dovrà predisporre la stoffa, prestando attenzione alla struttura della pezza. Questa, è costituita dai fili fissi dell'ordito che sono intrecciati ad angolo retto con i fili della trama, e a questo corre intorno la cimosa.

Le cimose non sono altro che i bordi laterali del tessuto, e sono utili per delineare il dritto filo, la nostra linea guida per tagliare nella direzione giusta. Ecco dunque che per piegare la stoffa si deve prendere a riferimento le due cimose e unirle piegando i due lati lunghi. E ora, posizionati i nostri pezzi di carta sulla stoffa e fermati con degli spilli, si deve ripassare con un gessetto i contorni del cartamodello e tracciare un ulteriore bordo di circa 2,5 cm che serve per realizzare le cuciture con la macchina da cucire.



Una volta finito con le forbici, si possono fare delle cuciture a mano chiamate imbastiture, utili ai meno esperti, per tenere ferma la stoffa e anche come linea guida nel cucire i diversi pezzi precedentemente tagliati. Non manca che passare sotto l'ago pungente della macchina da cucire e... voilà! Il gioco è fatto!

IL "CARATTERE" DEL PERSONAGGIO

Calarsi nella parte è la parola d'ordine per ogni attore che si rispetti. Sia che si tratti di una scenetta che dura pochi minuti, sia che si metta in scena un dramma o una commedia per intero, lo studio del personaggio è importantissimo per garantire una buona riuscita del lavoro.

Partiamo dalla premessa che **ogni persona è, di per sé, un personaggio**: perché è inserita in un contesto culturale, sociale e temporale che ne condiziona il comportamento, la gestualità, l'atteggiamento del corpo. Questo è ancora più vero per gli abiti e non è limitato alla sola scelta dell'abito corretto, ma continua anche nel modo di indossarli, nell'uso degli accessori di abbigliamento, nell'uso degli strumenti di lavoro. Sbagliare la comprensione e la rappresentazione del "carattere" può portare a un fiasco completo della nostra esibizione, quindi è molto consigliabile prepararsi bene.

La prima cosa da fare è, da buone Guide e Scout, **osservare**. Prima gli attori a teatro o alla televisione, notando come si muovono, se insistono su comportamenti ripetuti (gesti o atteggiamenti), come usano gli abiti e gli accessori sulla scena. L'osservazione, se lo spettacolo è ai giorni nostri, si può spostare anche alla vita quotidiana. I mestieri hanno abiti e attrezzi caratteristici, che bisogna imparare a indossare e usare per rendere al meglio il personaggio.

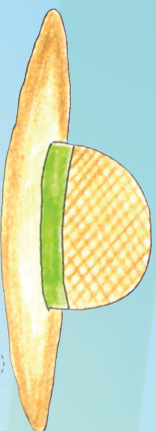
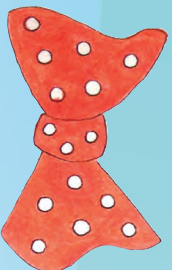
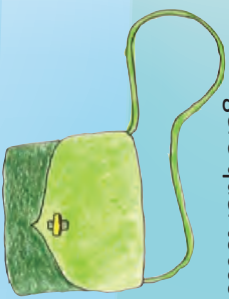
Alla fine di tutto ci si confronta con il (o la) regista, ci si occupa della sceneggiatura, si cura scenografia e costumi e si inizia a individuare l'abbigliamento e il trucco necessari. Per questo si può usare, come semplice indicazione, l'elenco di caratteristiche più comuni da prendere in considerazione.

● **Età del personaggio**. Baffi e barba invecchiano, sino ad arrivare al bianco degli anziani. Per l'abbigliamento colori più chiari danno l'idea della giovinezza.



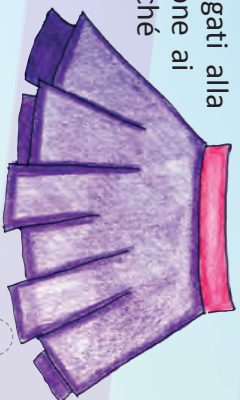
Tipo morale. Con il trucco si accentuano i lineamenti, contorno occhi più arrotondato per i personaggi "buoni", più angolato e con sopracciglia folte per i "cattivi".

• **Elementi particolari di caratterizzazione.** L'uso di qualche accessorio come borsa, borsette, bastone aiuta a costruire un particolare più esclusivo del personaggio, come anche movimenti particolari con cui li si usano o li si portano (aprire e chiudere una borsa, far ruotare in aria e sotto il naso delle persone un bastone ecc.), cravatte, sciarpe, scialli particolari possono aggiungere quel tocco di originalità che rende unico il personaggio



• Elementi caratterizzanti a seconda del **tipo di spettacolo**, possono essere abiti buffi (che facilitino lo spirito delle comiche), abiti più seriosi (a seconda dell'epoca) per i drammi, abiti sbarazzini per le commedie leggere

• Elementi di abbigliamento o strumenti legati alla professione, sono da inserire con attenzione ai particolari, perché sono molto efficaci nella caratterizzazione: grembiule e coltelli per un macellaio; zappa, rastrello, forcone per i contadini; fucile, arco e frecce con carniere per i cacciatori; grembiule bianco, abiti infarinati per fornai e così via.



cosa bella di questo mestiere è che si studia con le mani. È, infatti, un lavoro che richiede molta pratica e tanta fantasia!
Per realizzare un costume sono necessari alcuni strumenti tipici del mestiere:

Cartamodello - Macchina per cucire - Spilli - Metro - Squadre - Gessetto - Ago e filo

MISURE SARTORIALI

Nome Cognome: _____		Personaggio: _____	
Misure		Circonferenze	
H-1	Torace	cm	_____
P-V	Vita	cm	_____
X-Z	Braccio	cm	_____
LINEEZZE			
A-D	Dietro dal collo al tallone a vita cm	cm	_____
C-D	Spalle	cm	_____
B-F	Manica al gomito	cm	_____
E-G	Manica al polso	cm	_____
L-M	Distanza dal collo al tallone a vita	cm	_____
P-Q	Manica sotto sotto braccio	cm	_____
Supplementari			
P-R	Paraluce lungo a terra	cm	_____
S-T	Paraluce corto a terra	cm	_____
S-U	Paraluce lungo interno	cm	_____
A-Z	Lunghezza gamba a terra	cm	_____
Supplementari			
T-Y	Circonferenza collo giacchetto	cm	_____
N-O	Circonferenza collo	cm	_____
K-S	Circonferenza manica	cm	_____
G-V	Circonferenza petto	cm	_____
U-W	Circonferenza busto	cm	_____
U-X	Circonferenza coscia	cm	_____
P-R	Circonferenza polpaccio	cm	_____
M-I	Circonferenza estremo	cm	_____
Lunghezza giacca			
	Vorlice polo	cm	_____
	Sagete	cm	_____
	Giulini	cm	_____
	Colico	cm	_____
	Taglia	cm	_____
	Altezza	cm	_____

esempio di scheda per sartoria teatrale

Fondamentale per iniziare è avere un'idea, da questa poi si parte con la realizzazione. Poi servono le misure cui far riferimento. Una volta avute quelle s'inizia a giocare... con la cartai! Il cartamodello serve per creare la sagoma del costume desiderato, sulle forme di chi dovrà indossarlo. La carta, di solito velina, perché sottile e trasparente, si presta molto ad essere piegata, tagliata e "scotchettata" velocemente. Questo permette di farsi un'idea di come risulterà il modello una volta tagliato e cucito, ed di apportare le giuste modifiche senza correre il rischio di rovinare della stoffa (molto più costosa). Un cartamodello si può realizzare utilizzando delle squadre specifiche, comprendone uno già pronto oppure, meglio, riprendendo la forma di un vostro capo d'abbigliamento.

COME TI VESTO UN PERSONAGGIO

Tra i titoli di coda di un film, la prima cosa che si nota sono i nomi del regista e degli attori. Ma poi segue l'esercito del "dietro le quinte": scenografi, truccatori, disegnatori, tecnici audio, luci, comparse...

Tra le voci più importanti rientra anche la voce costume, che indica coloro che, come abbiamo visto, sono in grado di dare **carattere ai personaggi e ispirazione d'immedesimazione all'attore**. In tutte le rappresentazioni sceniche, teatrali, di strada, circensi, cinematografiche o... scout, il costume è sempre presente! Il costume infatti è ciò che dà le informazioni caratteriali visive dei personaggi.

Provate ad immaginare di essere a teatro: il palco è tutto nero, senza elementi scenici. Entra un signore vestito di tunica bianca, con un drappo rosso sulla spalla, dei sandali ai piedi e una coroncina d'alloro in testa: chi è? Ecco, non occorre specificare altro né a parole né con la scenografia, per riconoscere un antico romano... basta un'occhiata. Colui che "inventa" i costumi, il costumista realizza i bozzetti dei costumi, ovvero i disegni che ritraggono l'idea da realizzare. Il lavoro del costumista è strettamente legato a quello del regista e dello scenografo. Si tratta di un team di lavoro che, con le sue scelte artistiche improntate a un "senso comune" dà una direzione alla creatività del team stesso e fa sì che il pubblico riconosca facilmente l'ambientazione. Se siamo nell'antica Roma, ad esempio, il nostro antico romano non potrà di certo indossare dei jeans. Il risultato sarebbe del tutto anacronistico.

Per il lavoro del costumista occorre quindi **conoscere bene lo stile** dell'opera, storico-realistico o più stilizzato o invece maggiormente ricco di dettagli oppure comico...

Le possibilità per "vestire" un personaggio sono infinite.

Per realizzarle entra in gioco una nuova figura professionale: il sarto. Per diventare sarto o sarta bisogna studiare qualche anno, ma la



GESTUALITA' E POSTURE IN SCENA

L'atteggiamento del corpo e i movimenti dell'attore, durante una scena, sono **suggestivi**, cioè sono capaci di suggerire qualcosa allo spettatore. Possono esprimere **emozioni** e stati emotivi, ma possono anche suggerire oggetti, elementi immaginari. Il nostro cervello è abituato, senza che noi ce ne rendiamo conto, a interpretare posture e movimenti, perché il linguaggio del corpo è fondamentale nelle relazioni sociali e personali. Questo fa sì che, in un certo qual modo, siamo condizionati a **raffigurare mentalmente anche qualcosa che non vediamo realmente**, se l'atteggiamento della persona che osserviamo è adeguato.

Un gomito messo di lato e il corpo un po' sbilanciato verso quel lato ci faranno quindi pensare a un tavolo o un comodino, il movimento di apertura di una porta farà in modo che se ne dia per scontato l'esistenza. Il **mimo** è la tecnica più adatta alla rappresentazione delle cose inesistenti: con gesti e atteggiamenti si è in grado di disegnare spazi ed elementi immateriali. Ci sono alcune regole basilari, per creare oggetti ed elementi scenici con i gesti:



- Essere **coerenti**: se in un angolo della scena chiudo una porta, per passare di lì dovrò riapirla, se delimito un mobile, non potrò passarci attraverso.

- Usare **pochi gesti**: continuare a insistere per delimitare i contorni di un oggetto, renderà meno efficace la suggestione, meglio pochi movimenti ben scelti.

• **Non enfaticizzare** troppo i movimenti: la naturalezza nel muoversi contribuisce ad aumentare l'efficacia del mimo, movimenti esagerati sono fastidiosi e distolgono l'attenzione dello spettatore.

• Prima di tutto il controllo: anche se il mimo deve essere naturale, spontaneo, un po' di **allenamento** è certamente necessario, per evitare gesti sconsiderati e poco eleganti.



Utilizzare il mimo può permettere anche di utilizzare una messa in scena più minimale, con pochi oggetti reali e poche o nulle scenografie. Non è necessario, quindi, avere un libro reale, se l'attore è in grado di mimarne l'esistenza, come non c'è bisogno di porte o finestre reali. È soprattutto attraverso il gioco delle mani e della postura che si riesce a delimitare i contorni degli oggetti, i movimenti contribuiranno a precisare meglio tutto.



Per allenarsi al mimo ci si può mettere di fronte a uno specchio, in modo da rendersi conto meglio dei propri movimenti e dell'efficacia delle posture che vogliamo assumere. Si può cominciare delimitando un tavolo, una sedia, per poi passare a un libro, a oggetti di uso comune come cucchiaio e piatto, ombrello, abiti. Si possono anche utilizzare persone al posto di attrezzi di scena: mettendosi a quattro zampe si può diventare tavoli e panche, in piedi e con le braccia atteggiare nella giusta postura si può essere eleganti attaccapanni; restando immobili si può diventare bellissime statue.

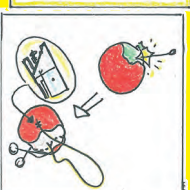
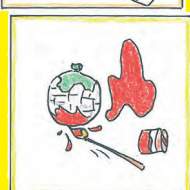


Preparandosi bene, si possono rappresentare scene di vita quotidiana: a casa, in ufficio, in fabbrica. Alla fine ricordiamoci sempre che il mimo è essenzialità: con poco si fa immaginare tanto.

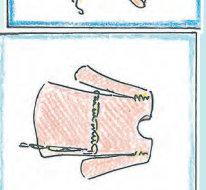
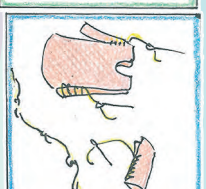
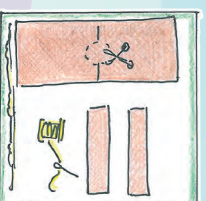


manca. Qui nella figura una vecchia cuffia da doccia diventa in quattro e quattr'otto una fantastica parrucca bionda.

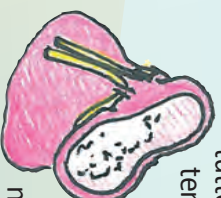
- Occhiali, collane, bracciali e orecchini, naso finto e brillantini colorati.
- Se poi i Capi hanno inventato l'Ambientazione in autentico stile pianeta vulcaniano e quello che c'è a disposizione nel Materiale di Squadriglia proprio non va bene, basta avere fantasia, prendere carta creSPA colorata, spillatrice ed il gioco è fatto.



Tutto questo, però, va conservato nel modo giusto! Abiti, costumi e pezzi di stoffa non vanno riposti nelle buste di plastica, altrimenti prendono quel cattivo odore che di solito chiamiamo "di chiuso". Meglio usare vecchie federe da cuscino; fanno respirare i tessuti e li mantengono puliti.



I trucchi per il viso devono stare in contenitore apposto a parte, divisi per tipo e colore in modo che sia possibile trovare ciò che serve senza buttare tutto per aria. Gli accessori più piccoli possono stare in un altro contenitore a parte.



Inoltre, è importante che il baule che contiene il tutto non venga riposto in un luogo umido altrimenti la muffa attacca il Materiale. Per controllare l'umidità si possono mettere nel Baule dei sacchetti di sale come quelli che si trovano nelle borse e nei vestiti appena comprati. Il sale assorbe l'umidità ed è un utile campanello d'allarme per tenere sotto controllo lo stato di salute del Baule. Anche i sacchetti antitarre; ne esistono di profumati e molto efficaci e la vecchia maleodorante naftalina si può anche accantonare!

Capita. Inutile negarlo: capita eccome.

Capita che all'improvviso ci sia da fare un numero di Espressione e non se ne sapeva nulla. Ecco che allora il mondo si divide in due: quelli che non hanno nulla e quelli che hanno materiale buono per ogni occasione.

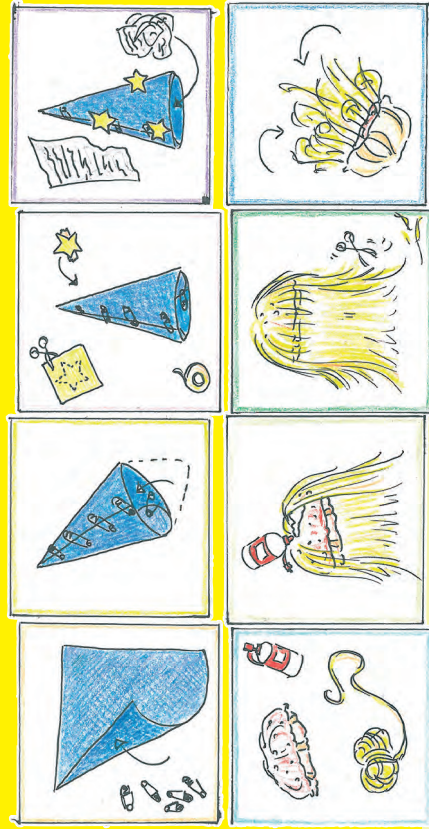
È utile, quindi, avere sempre a disposizione tra il Materiale di Squadriglia costumi, trucchi, stoffe che possono con-



sentire di approntare vestizioni e travestimenti improvvisi e improvvisati. Ecco un esempio.

- Per cominciare trucchi per il viso: matite per gli occhi, rossetti colorati, ma anche colori a dita. Ne esistono di atossici che possono essere usati sulla pelle.

- Continuando, dei pezzi di stoffa orlata di colori diversi. Se sono abbastanza grandi si possono usare per maschere e per creare vestiti. Basta munirsi di spille da balia per appuntare i vari pezzi secondo le necessità.
- Una tunica lunga di un colore neutro può essere utile e con gli accessori giusti può diventare la base per tanti e diversi travestimenti.
- Cappelli di varie forme e un paio di parrucche diverse non dovrebbero



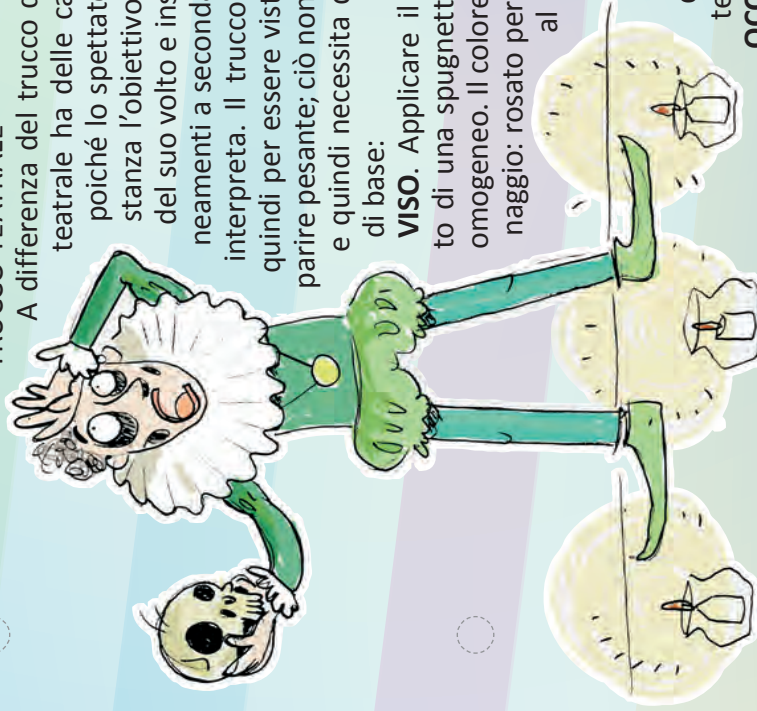
Nei grandi teatri e a seguito delle grandi compagnie teatrali, oltre ad addetti di scena e costumisti vi è un altro gruppo di servizio, detto "trucco e parruccho", con il compito di intervenire sul viso di attori ed attrici attraverso un trucco che sottolinea le caratteristiche del personaggio e con acconciature e/o parrucche ispirate ai costumi di scena. In questo articolo troverai indicazioni di base, gli elementi che possono permettere ad una piccola compagnia di Reparto o di Squadriglia di salire sul palcoscenico con il proprio viso ben approntato per lo spettacolo.

TRUCCO TEATRALE

A differenza del trucco di tutti i giorni, quello teatrale ha delle caratteristiche proprie: poiché lo spettatore vede l'attore a distanza l'obiettivo è evidenziare i tratti del suo volto e insieme sottolineare i lineamenti a seconda del personaggio che interpreta. Il trucco teatrale non è fatto quindi per essere visto da vicino e può apparire pesante; ciò non vuol dire "esagerato" e quindi necessita di alcuni accorgimenti di base:

VISO. Applicare il fondotinta con l'aiuto di una spugnetta, per rendere il viso omogeneo. Il colore dipenderà dal personaggio: rosato per un giovane, tendente al grigiastro per un anziano. Per le guance va usato un fard di colore più brillante, da applicare sulla parte alta degli zigomi.

OCCHI. Con la matita accentuare le sopracciglia e sottolineare il contorno degli occhi. La linea superiore dell'occhio si può prolungare di un centimetro verso l'esterno, con un movimento a salire, mentre quella inferiore va fatta leggermente staccata dalle ciglia (ciò crea più volume); le due



linee non si incontreranno (si eviterà l'effetto "occhi a palla") e gli angoli esterni ed interni dell'occhio vanno colorati di bianco.

BOCCA. Contornare le labbra con la matita, andando anche un po' oltre il bordo naturale se le labbra sono piccole, quindi riempire il contorno con il rossetto.



MATERIALE BASE PER UNA CASSETTA DEL TRUCCATORE

- *fondotinta*
- *matita per sopracciglia e contorno occhi (marrone e nera)*
- *matita highlighter (bianco)*
- *ombretto per occhi (marrone, nero e una selezione di colori diversi)*
- *maschera*
- *fard (uno scuro e uno più chiaro, per dare luci e ombre)*
- *matita per labbra e rossetto abbinato*
- *E poi, come accessori:*
- *spugnetta per il fondotinta*
- *set di pennelli per occhi e guance*
- *temperino per le matite*
- *struccante*
- *dischetti di cotone/ovatta*

EFFETTI PER CARATTERIZZARE IL PERSONAGGIO



STRETTO



LAKCO



AQUILINO

NASO. Per farlo stretto, applicare fard chiaro sulla parte superiore e scuro ai lati. Per farlo largo invece va ridotta l'ampiezza del fard scuro e aumentato l'effetto schiarente. Per un naso aquilino schiarire la parte centrale del naso, quindi con la matita marrone sfumare la parte inferiore verso la punta e quella superiore verso le sopracciglia, infine ombreggiare i lati del naso.

VISO. Per farlo tondeggiante su fondotinta scuro applicare fard schiarente su zigomi e naso. Per un viso scavato invece fondotinta chiaro e fard scuro su zigomi, tempie e mascelle.

OCCHI. Per renderli distanti schiarire e illuminare la parte interna delle palpebre dal lato del naso, e l'ombretto partirà dal centro dell'occhio verso l'esterno. Per occhi più vicini invece va scurito l'angolo interno degli occhi e schiarita la parte verso l'esterno.

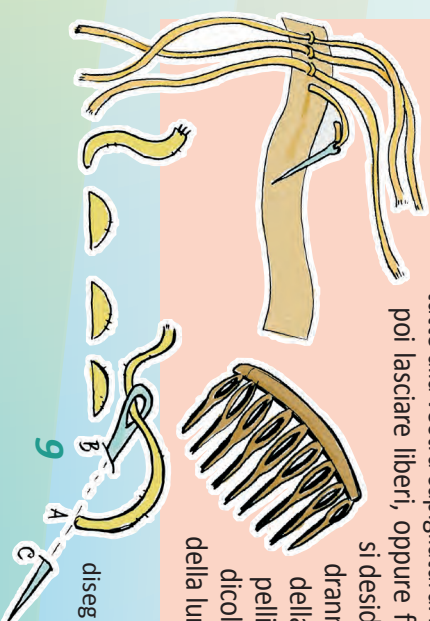
BOCCA. Per fare labbra carnose disegnare esternamente il contorno delle labbra da aumentare e poi riempire con rossetto, mentre per labbra più sottili applicare fondotinta su bocca e zone circostanti, quindi disegnare con la matita le nuove labbra, da riempire poi con rossetto.

RUGHE. Vanno eliminate per un personaggio giovane, e lo si fa con correttore e fondotinta. Invece sono da evidenziare se si interpreta un vecchio: corrugate la fronte e segnate le rughe con la matita marrone, così ai lati della bocca, facendo delle smorfie; quindi passate fard chiaro a lato di ogni ruga per dare un effetto di profondità, e poi sfumate il tutto.

COME FARE UNA PARRUCA

Una parrucca permette di caratterizzare in maniera immediata un personaggio. Se ne possono trovare di tutti i tipi e a costi bassi nel periodo di carnevale, ma se si vuole costruirla da sé, ecco una proposta.

Materiale: striscia di stoffa o feltro lunga dall'attaccatura dei capelli sulla fronte a quella sulla nuca e larga 4 cm, 2 pettinini, lana grossa del colore che si desidera, ago e filo. Si prende un cartone poco più largo della striscia di stoffa, della lunghezza ipotizzata per i capelli della parrucca. Attorno a questo si gira la lana in maniera abbastanza fitta, quindi si taglia sul lato corto ottenendo tanti fil/capelli della lunghezza desiderata. Questi, a gruppi di 4/5 fili per volta, si fisseranno cucendoli sulla striscia di stoffa con il "punto indietro", resistente e robusto. Agli estremi della striscia poi si cuciranno i due pettinini, con le punte rivolte all'interno, per fissare il tutto alla vostra capigliatura. I fil/capelli si potranno poi lasciare liberi, oppure fare trecce o code. Se si desidera una frangetta, andranno cucite sul lato corto della striscia altri fil/capelli, in direzione perpendicolare dei precedenti, della lunghezza desiderata.



si desidera una frangetta, andranno cucite sul lato corto della striscia altri fil/capelli, in direzione perpendicolare dei precedenti, della lunghezza desiderata.

di Damiano Marino
disegni di Riccardo Francaviglia

TOMMASO PEDULLÀ

un illustratore molto originale, molto moderno nei tratti e nelle composizioni; sa giocare sia con le forme che con i colori ed anche con un equilibrato assemblaggio dei componenti del disegno, sconfiggendo spesso nell'onirico e nel surreale: insomma non lascia niente al caso e sa come farsi guardare.



Con tutte queste doti è ovvio che le sue copertine "catturino"! Tra le altre cose è l'autore della grafica di Dreamland.

ISACCO SACCOMAN →

Arrivato ad Avventura nel 2006, subito apprezzato per il suo stile molto personale, dal tratto fantasioso che però non perde l'attenzione al particolare e che invece esalta l'ironia nell'aspetto dei personaggi. Logicamente scout anche lui, abita in Veneto.



SIMONA SPADARO

Capo scout siciliana.

È una professionista, un'artista, del disegno che sviluppa con un maturo stile personale, molto aggraziato e colorato, un po' romantico.



Da una decina d'anni collabora con Avventura ma ha prodotto illustrazioni anche per la Fiordaliso e per altri editori.

PAOLO VANZINI ↑

è il Capo redattore uscente di Avventura, nella cui redazione è entrato nel 2002 come disegnatore, affermatosi poi anche come redattore. Da sempre Scout abita a Carpi.

I suoi disegni sono molto chiari e precisi, di un realismo attento ai particolari ma, nei personaggi, anche acutamente ironici e divertenti.

XX

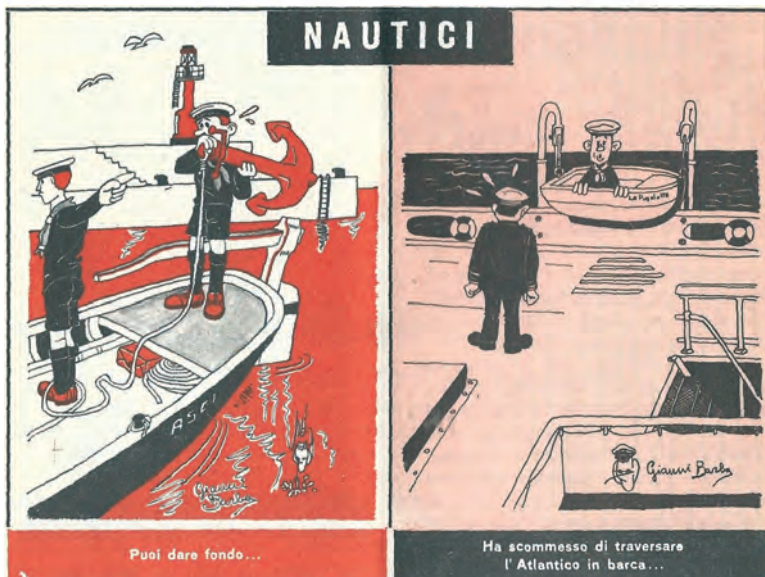
Vogliamo ricordare anche alcuni disegnatori del passato: prendiamo gli anni '60 (del secolo scorso, ovviamente) anni in cui Avventura era stato preceduto da *L'Esploratore*, rivista per gli Esploratori dell'ASCI: l'AGESCI non era ancora nata.

Abbiamo scelto tre disegnatori di una certa importanza ma di cui non conosciamo il nome con la speranza che qualcuno dei nostri lettori o loro padri o loro nonni, riescano a dar loro un nome! Sarebbe molto bello.

Del primo conosciamo lo pseudonimo: **CAVALLO PAZZO**. Era un vignettista umoristico, dal disegno con tratti essenziali ma plastici, senza fronzoli e senza colore... a quei tempi non esisteva la quadricomia sulle riviste scout. Era molto seguito dal pubblico che si immedesimava nelle situazioni descritte dalle sue vignette.



Anche del secondo ci è noto lo pseudonimo: **BARBA GIANNI** che, oltre al nome, si firmava con il disegno di un piccolo gufo. Di stile ricco, dettagliato, con tanti particolari. Vignettista umoristico anche lui, dalla vena ricca di spunti e fantasia che legavano sempre bene con la realtà della vita di Reparto.



Del terzo, **ANONIMO** non esiste nemmeno lo... pseudonimo. Disegnava le copertine dell'Esploratore e lo fece per alcuni anni. Disegni realistici con tratto netto e plastico, figure ben proporzionate e curate nei movimenti che venivano esaltate da pennellate monocromatiche di abbellimento. Figure che potevano ben competere con quelle dei più famosi disegnatori scout. Ci piacerebbe averlo ancora oggi per una bella copertina.



Per essere ancora più completi non possiamo dimenticare anche qualche disegnatore più attuale e non meno bravo di quelli finora citati, ecco una breve lista:

Roberta Becchi (disegnatrice, sono sue le divertenti vignette in seconda di copertina), **Chiara Beucci** (disegnatrice, toscana e capo contingente Agesci per il prossimo Jamboree in Giappone), **Sara Dario** (dal Veneto), **Anna Demurtas** (dalla Sardegna), **Sara Palombo** (dall'Abruzzo).

E poi **Alberto Rizzi** (disegnatore veneto: ha realizzato illustrazioni, molto belle per un manuale di Scautismo nautico), **Stefano Sandri** (disegnatore emiliano, sue le copertine di molti inserti di Avventura), **Filippo Simioni** (dal Veneto), **Irene Vettori** (Toscana),

Teresa Valerio (dal Veneto, disegnatrice di costumi per il teatro) e **Riccardo Villanova** (ottimo vignettista, ancora dal Veneto).

Sono tanti e sono bravi, ma non sono mai abbastanza!

E dunque un appello rivolto in modo particolare ai Capi che ci leggono: se anche tu hai talento e passione per l'illustrazione, se pensi di poter aggiungere ai tanti stili degli illustratori di Avventura una proposta nuova, se hai un po' di tempo da dedicare a questo servizio... scrivi a **scout.avventura@agesci.it** Mandaci qualche campione di quello che sai fare e... chissà che anche tu possa aggiungere il tuo nome a queste 4+4 pagine pubblicate in questi ultimi due numeri.

"Vogliamo che gli uomini
della prossima generazione
si considerino fratelli"

B.-P. (1921)





SI PARTE PER IL JAMBOREE

Pronti a partire? Sì, parliamo con tutti voi! Perché si va tutti al Jamboree. In che senso - direte voi? - mica si va in 60mila in Giappone... In realtà in un certo senso è così. Per capire dobbiamo tornare indietro di qualche mese.



Al Jamboree parteciperanno 17 Reparti di formazione, essendo Reparti composti da Esploratori e Guide provenienti da tanti gruppi diversi, sono stati programmati dei campetti per formare queste nuove comunità e per prepararsi al meglio a questa nuova avventura.

Al primo campetto che i Reparti di formazione hanno svolto ci sono stati tanti momenti importanti, ma uno fra tutti è stato quello più memorabile, quello in cui a ciascun Esploratore e Guida è stato

presentato lo **zaino del Reparto**.

Uno zaino di Reparto? E perché è così importante?

Semplice, perché lo zaino è quel contenitore indispensabile per ogni buon viaggiatore, dato che in esso potrà trovare tutto quello che gli potrà essere utile durante il viaggio.

Come sappiamo, non può essere pieno all'inverosimile ma occorre riempirlo delle cose veramente importanti, quelle di cui non si può fare a meno. Tutti noi abbiamo ormai appreso cosa sia essenziale, abbiamo imparato a valutare bene ciò che è veramente utile e ciò che può (o deve) essere lasciato a casa.

Ad un certo punto i Capi l'hanno aperto e hanno invitato tutti a metterci la cosa

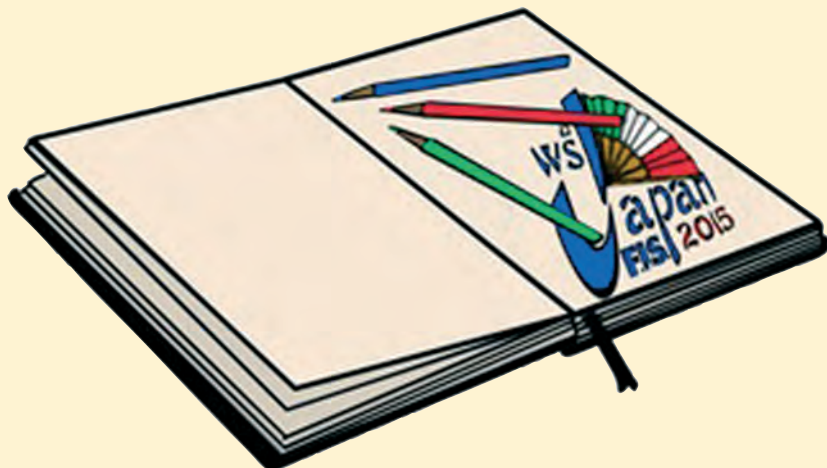


più importante, quella cosa che doveva essere messa per prima nello zaino per essere portata con loro in Giappone.

E sapete cosa ha riposto ogni partecipante nello zaino? Una fotografia della propria Squadriglia.

In quel semplice gesto ciascun Esploratore e Guida ha deciso di portare con sé tutti





voi, di essere al Jamboree gli ambasciatori di ogni Esploratore e Guida Italiani- Insomma di andare al Jamboree per **essere i vostri occhi, le vostre orecchie e le vostre bocche.**

I nostri Esploratori e Guide, che ci rappresenteranno (fisicamente) al Jamboree, sono **612**, sparsi per tutta l'Italia. Ogni zona ha il suo ambasciatore, anche più di uno. E poi dobbiamo contare anche i Capi ed i Rover e le Scolte. Un'idea potrebbe essere quella di incontrarli, di conoscerli (se non sapete come fare rivolgetevi ai vostri Capireparto che sapranno aiutarvi nella ricerca), perché possano essere ancor di più ambasciatori di tutti voi. Fate in modo che anche il vostro racconto possa essere portato al Jamboree!

Perché il ruolo dei nostri ambasciatori che vanno a incontrare "il mondo" è quello di raccontare l'Italia, le sue tradizioni, il suo modo di fare Scautismo. E anche tu, con la tua Squadriglia ed il tuo Reparto, sei una parte importante dello Scautismo italiano, ma ancor di più, sei una parte di questa Italia che ha tanto da raccontare.

Provate a darvi anche un **appuntamento post Jamboree**, perché l'altro loro compito fondamentale è quello di riportarvi a casa i racconti

delle tante altre persone che hanno conosciuto, perché il loro essersi arricchiti della cultura dei tanti fratelli e sorelle scout possa arricchire anche voi.

Il Jamboree non è solo rappresentanza, portare la nostra bandiera, la nostra divisa azzurra in mezzo alle mille di ogni colore. Il Jam è una marmellata, un mescolarsi insieme che invita tutti noi a scoprire un po' di più il paese che ospita l'evento avvicinandoci alla sua cultura. È quindi un'occasione per andare alla ricerca delle tradizioni Giapponesi e di tutto il resto del mondo, per provare a scoprire da dove nascono. Durante i festival culturali vengono preparati piatti della tradizione da scoprire e mangiare tutti assieme, si propongono spettacoli folkloristici affascinanti che richiamano culture e cerimonie millenarie. Si possono così riscoprire le nostre stesse tradizioni e cogliere che molti gesti hanno radici comuni, anche se poi hanno preso strade diverse.

Il Jamboree in Giappone ci invita anche a fare memoria

di uno dei più tristi momenti dell'umanità, l'uso della bomba atomica su Hiroshima il 6 agosto 1945 e su Nagasaki il 9 agosto 1945.

Tutti ci siamo resi conto che possiamo noi stessi essere gli artefici della nostra fine, addirittura della nostra estinzione. Non dimentichiamo queste date, probabilmente saremo al campo estivo nel giorno della loro commemorazione e potrebbe essere un'azione significativa quella di organizzare, ovunque ci si trovi, una piccola cerimonia per fare memoria delle tante vittime.

È quello che avverrà al Jamboree il 6 agosto a Hiroshima, e può essere un'occasione per vivere in



contemporanea, come se fossimo tutti là, una veglia o un momento di preghiera per questo nostro mondo, che continua ad essere martoriato e messo a dura prova dalla guerra.

Allora adesso siete pronti a partire per il Jamboree? Perché partiamo tutti insieme, ormai è chiaro!

Prepararsi alla Promessa

LA VEGLIA D'ARMI, COME GLI ANTICHI CAVALIERI

Camminavano da più di un'ora. La notte era oscura. Niente luna. Solo il chiarore fiavole delle stelle. Più si allontanavano dalla città più sembrava che il loro numero si moltiplicasse, che il cielo fosse più vasto e profondo. Le Pante-re aprivano la fila.

Le affiancava Gigi, l'aiuto capo reparto. Seguivano gli Scoiattoli, le Antilopi e le Aquile. La consegna dei capi era stata chiara. Doveva essere una marcia silenziosa, senza torce elettriche, dissero i capi. "Vi abituerete al buio piano e capirete che le torce non servono". Fu così infatti.

Conoscevano la meta: la chiesetta di San Giorgio, poco discosto dal castello, sulle prime propaggini dei colli, non lontano dalla città. Era un luogo quieto, raccolto. C'erano stati altre volte, ma era la prima volta che lo raggiungevano di notte. A un tratto, quasi al termine del sentiero che costeggiava le alte mura di cinta del castello, la sagoma della chiesetta cominciò a delinearsi emergendo dal buio. Fu a quel punto che udirono, dapprima appena distinguibile, lento, sommesso, poi più forte, il canto dei capi. Proveniva dall'interno della chieset-

ta dalla cui porta filtrava una lama di luce:



*...Canta il vento storie lontane
narra gesta di cavalier,
a vegliar, lottar, servire...*

Fulvio, il caposquadriglia delle Aquile, sentì un groppo stringergli la gola: quel canto evocava in lui tanti ricordi legati ai campi e alle uscite che avevano scandito la sua permanenza nel reparto. Era, quello, il suo ultimo anno da esploratore. La stessa cosa valeva per gli altri capisquadriglia: erano lì per accompagnare i novizi alla veglia d'armi, un evento

un po' misterioso per i piedi teneri e sul quale i loro capisquadriglia erano stati volutamente parchi di parole.

I capi accolsero i ragazzi alla fioca luce delle candele. La chiesetta era stata preparata in modo suggestivo. Sull'altare erano stati posti quattro fazzoletti con i colori del reparto. Il giorno dopo, nel corso della cerimonia della promessa, i novizi li avrebbero indossati per la prima volta. A terra, sul pavimento ruvido di cotto, sgombrato dalle panche, era stata tracciata con dei sassolini bianchi la sagoma di un giglio scout che racchiudeva un trifoglio.

Poco discosto dei piccoli lumi spenti. Una grossa candela diffondeva la sua luce ai piedi dell'altare di fronte al quale era stato posto un banco con l'inginocchiatoio.

Fabio, il capo reparto, invitò i ragazzi a unirsi al canto dei capi.



Prese poi la parola spiegando il significato di quell'incontro.

"Come ci narra Baden-Powell, i cavalieri prima di ricevere l'investitura erano soliti trascorrere una notte in raccoglimento e in preghiera. Vegliavano per potersi preparare spiritualmente al compito che li attendeva. Il codice della cavalleria, attualissimo anche oggi, faceva riferimento al valore della parola data, alla cortesia, all'autodisciplina, al coraggio. Il comportamento dei cavalieri era improntato a un marcato senso di servizio verso gli altri, soprattutto verso i deboli, i poveri e gli indifesi. La fede religiosa era per loro guida per una retta vita.

I cavalieri non cercavano un tornaconto personale ed erano pronti a combattere per la difesa e il benessere del proprio Paese. Credo che non sia stato un caso se proprio B.-P. li abbia presi a esempio quando si accingeva a regalarci il più bel gioco del mondo, lo scautismo. Da quei tempi assai lontani, quella notte di raccoglimento e preghiera, simile a quella che voi vivrete questa sera, ha mantenuto il nome di veglia d'armi".

Fabio fece una pausa per dar modo ai ragazzi di riflettere su quanto aveva detto. Poi riprese con tono pacato: "Ora invito ogni scout che abbia pronunciato la Promessa a rivolgere alcune parole ai novizi: un semplice saluto, un augurio, una riflessione... Quando lo avrà fatto, accosterà alla grossa candela uno dei piccoli lumi, accendendolo, e lo porrà qua, sul pavimento, seguendo la sagoma del giglio e del trifoglio che vedete tracciata".

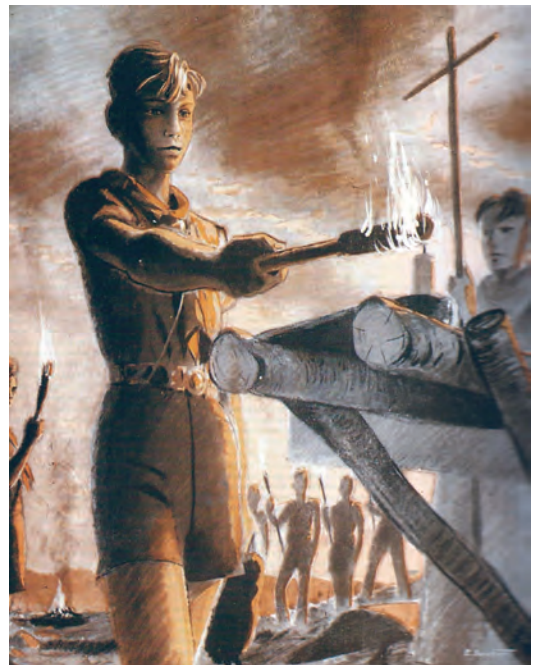
I ragazzi, chi con timidezza, chi con slancio o esuberanza,

rivolsero brevi parole ai novizi. L'atmosfera si era fatta molto partecipe mentre il chiarore nella chiesetta pian piano aumentava. Quando ebbero terminato, i piccoli lumi - le fiammelle tremolanti - avevano reso vividi sul pavimento di cotto i due simboli dello scautismo e del guidismo.

I capisquadriglia accompagnarono i novizi al banco posto ai piedi dell'altare.

Fabio riprese la parola rivolgendosi ai piedi teneri: "Ecco ragazzi: questo momento sarà tutto per voi. Sarà la vostra veglia d'armi, come quella degli antichi cavalieri. Restate qua in raccoglimento. Noi capi vi invitiamo a riflettere sull'impegno che domattina vi attenderà: la vostra Promessa. Da domani entrerete a far parte di una vastissima, gioiosa e fraterna famiglia, quella degli scout. Siamo sicuri che ne sarete degni. Pensate soprattutto a questo: come gli antichi cavalieri anche voi avrete un vostro codice, tutto speciale e... privo di divieti: la legge scout che avete già cominciato a conoscere. Noi ci allontaneremo tra breve lasciandovi soli. Pianteremo le nostre tende nella radura dietro la chiesetta. Tra un'ora vi attendiamo là..."

Quando Renato, Francesco, Marta e Federico dopo aver sostato in raccoglimento uscirono dalla chiesetta ebbero una sensazione che condivisero: che le stelle fossero ancora più luminose, il cielo più profondo. Nella radura posta dietro la chiesa intravidero il chiarore di un fuoco: era come un invito. Le note di un canto si fecero sempre più forti man mano che i ragazzi si dirigevano verso quella luce:



*Oh voi che al campo state!...
venite tutti qua,
presso la chiara fiamma
che ci riscalderà...*



I consigli di TMK

EQUIPAGGIAMENTO INVERNALE

Per le corna di mille alci... il mio amico Paolo, che voi conoscete perché negli ultimi anni ha diretto quella **banda di sfaticati** della redazione di Avventura, quando ha bisogno di informazioni attendibili, fidate, sicure si rivolge al migliore sul mercato e cioè io me!

Ero già bello pronto per trasferirmi a svernare sulle rive del lago quando John il postino del luogo, dopo due giorni di slitta trainata dai cani, è arrivato alla mia tenda e mi ha consegnato questo plico dall'Italia. Era proprio di Paolo, che mi chiedeva aiuto per dare dei consigli su come equipaggiarsi per affrontare il freddo in uscita nella stagione invernale.

Per prima cosa, anche se un po' in ritardo dovrete piazzare le trappole per i castori, io preferisco le Swallows, le costruisce un mio amico e sono le più affidabili, mi raccomando però non posizionatele pro-

prio vicino le dighe perché potrebbero arrivare i piccoli e restare intrappolati e con le pelli dei piccoli si fa poca cosa, per una bella giacca foderata di pelle di castoro ci vogliono delle pelli abbastanza grandi... sì mi direte perché quelle di castoro quando magari con quella di un alce si riuscirebbe meglio a fare sia una giubba che dei pantaloni? A dire la verità io uso il castoro perché mi irrita meno la pelle.

Ma accidenti! Cosa sto dicendo, mi sono dimenticato che voi dalla vostre parti non avete laghi e corsi d'acqua frequentati dai castori. Come dite? Le nutrie? Sì vabbè ma allora perché non i sorci.

Mi sa che per poter andare in giro d'inverno vi conviene procurarvi qualcosa di più pratico, magari acquistandolo in qualche negozio specializzato. Facciamo così io vi dico cosa sarebbe meglio; sta poi a voi recuperare il materiale giusto.

Quando ci si muove con il freddo bisogna far attenzione a **mantenere calde e asciutte alcune parti del corpo** più di altre. In caso di camminata sulla neve si dovranno avere ai piedi degli **scarponi impermeabili** e non escludo la possibilità di indossare anche delle **ghette** in modo da proteggere il polpaccio dal bagnato.

Portate sempre **calzettoni di ricambio**.



Ricordate, sia che usiate i pantaloni lunghi che i calzettoni con le braghe corte (cosa che io preferisco perché se mi bagno le cosce faccio presto ad asciugarmi mentre con i pantaloni lunghi si corre il rischio di rimanere con il tessuto fradicio per tutta la giornata), usando un paio di ghette si ha la possibilità di camminare anche nella neve affondando un po' senza bagnarsi. Naturalmente con la neve fresca si devono usare delle **ciaspole** o racchette da neve, che potete acquistare o noleggiare. I migliori manili possono anche costruirle.

D'inverno, oltre la neve, l'altro "nemico" è il freddo in-





tenso. La parte del corpo da proteggere è **l'addome**, quindi è bene equipaggiarsi con una maglia di cotone o di lana, una camicia di cotone, un maglione ed infine una giacca a vento impermeabile. Questo modo di **vestirsi a strati** o a "cipolla" ci permette di levare qualche indumento nel caso si cominciasse a sudare durante la camminata. Ricordatevi che è bene camminare un po' svestiti e poi coprirsi durante le soste, per evitare che il sudore si ghiacci sul corpo al minimo refole di vento.

Importantissimo anche **proteggere la testa** e se proprio non avete il classico berretto di pelo del trapper va bene anche un **berretto di lana**. In caso di freddo intenso anche dei buoni **guanti** fanno un lavoro ottimo di protezione dal freddo, importante che tengano l'acqua anche questi altrimenti correte il rischio di ritrovarvi le mani infilate in due stoccafissi ghiacciati.

In montagna con il sole e soprattutto con la neve, si devo-

no assolutamente proteggere gli occhi con degli **occhiali da sole**, ricordate che il luccichio del sole sulla neve può accecare e non è una bella idea camminare senza vedere un tubo.

Io quando mi muovo da solo o in compagnia porto sempre **un telo o un poncho** in caso di bisogno, è utile per costruire un riparo di fortuna se la condizione del tempo peggiorassero ed avessi bisogno di rifugiarmi e scaldarmi.

Portate con voi anche dei **fiammiferi** o meglio un **acciarino ed una candela**, non avete

idea in un rifugio di fortuna il calore della candela quanto può essere d'aiuto quando non si riesca ad accendere un fuoco.

Non portate **mai**

e **non usate alcolici**. Purtroppo molti credono che bere alcool scaldi, non c'è nulla di più sbagliato. L'alcool è un vasodilatatore e sebbene, quando si beve un sorso, la prima

sensazione è di calore, molto presto si ottiene il risultato contrario abbassando repentinamente e pericolosamente la temperatura corporea.

Piuttosto una **bevanda calda**, the o caffè sono 100 volte meglio. Certo una sorsata di sangue caldo di yak sarebbe meglio, rinvigorisce anche un po', ma capisco le vostre difficoltà nell'averlo a portata di mano. Anche mozzicare il collo del più grassottello fra voi col preciso scopo di succhiargli il sangue non è una mossa indicata per via di pallottole d'argento e paletti di frassino che potreste sentir fischiare in breve tempo.

Ok, queste sono solo indicazioni, ma se venite a trovarmi a casa mia **in Alaska** e restate qualche tempo nella mia capanna, potrei darvi altri mille consigli pratici e ci divertiremmo un sacco andando a caccia di giorno e la sera, davanti il fuoco, raccontarci le più belle avventure trascorse.

Sì, ma non ditelo a Paolo: lui l'unico passatempo a cui mi obbliga è fare le pernacchie col le ascelle... mah! Vallo a capire lui è un po' così rompe un po' ma poi quando non c'è ti manca.

Terenzio Mc Kenzie



PERFETTA UNIFORME, UNIFORME... PERFETTA!

L'Uniforme e la sua manutenzione: fazzolettone, distintivi, rattoppi...

L'uniforme scout, ideata da B.-P., s'ispira a quella che indossava la Polizia Sudafricana; doveva essere **comoda, utile, pratica e adatta a proteggere dai capricci del tempo**; si chiama uniforme proprio perché, con la sua uniformità, costituisce il legame di fraternità fra tutti coloro che la indossano.

B.-P. lo ribadisce nel suo Scautismo per ragazzi:

"L'indossare correttamente l'uniforme e l'eleganza di portamento di ogni scout individualmente fa di lui un vantaggio per il Movimento. Egli mostra così di essere fiero di sé e del suo Reparto."

È bello, perciò, indossare un'uniforme pulita, stirata e ordinata, con i distintivi attaccati al punto giusto e non sottosopra - non diamo sempre la colpa alle nonne! - e il fazzolettone ben curato.

Ecco a voi piccoli suggerimenti per mantenere un'uniforme... perfetta!

COME CUCIRE I DISTINTIVI

Per cucire bene i distintivi occorre attaccarli provvisoriamente con un po' di filo da imbastire o qualche spilla da balia, indossare il camiciotto per vedere se siano ben centrati, eventualmente spostarli, armarsi di ago e filo, scegliendo quello del colore del distintivo stesso, e cucirlo con piccoli



punti vicini fra loro (per i più esperti, il retro punto).

UN FAZZOLETTONE PERFETTO

Con il fazzolettone ci cingiamo dei colori del nostro gruppo e, ricordiamolo, non è un bazar: circa i nodi (ferma-fazzolettone), ne bastano uno o due per tenerlo fermo: i colori si devono vedere!

Il nodo deve essere sufficientemente stretto per evitare che cada e abbastanza largo da evitare che mettendolo al fazzolettone si strappi la stoffa o qualche bordino.

Se ne avete tanti cui siete affezionati, portateli a turno.

Va mantenuto pulito, stirato e ordinato, indossato ben piegato, con la punta dietro il collo rivolta verso il basso. Per

ottenere un fazzolettone perfetto bastano poche mosse:

Aprire il fazzolettone e chiedete a un vostro amico di tenerlo ben teso fra i due capi;

Arrotolate solo la parte centrale del fazzolettone, senza curarvi del fatto che più fittamente avvolgerete la stoffa, più disordinato sembrerà essere il risultato;

Arrivati quasi alla punta, tenete fermo il fazzolettone dal centro e chiedete al vostro amico di mollare i capi;

Aggiustate il fazzolettone facendo scorrere con decisione la mano chiusa su entrambi i lati e metteteci il nodo.

E se siamo soli, basta aprirlo e, tenendolo ben teso fra i due capi, iniziare a girarlo velocemente su se stesso, bloccandolo sul ginocchio quando ormai è arrotolato anche vicino alla punta.



Per non apparire trasandati, indossando sempre la nostra cara e vissuta uniforme cui tanto siamo legati, bastano pochi trucchi per farla apparire sempre come nuova... o quasi.



RAMMENDARE E RIPARARE L'UNIFORME

E se abbiamo strappato i pantaloni o il camiciotto? E se si è scucito un bordino del fazzolettone?

Non buttiamo subito tutto; non prima di aver tentato almeno il rammendo! Armati di ago (l'ago dovrà essere adeguato allo spessore e alla durezza del tessuto da ricucire) e filo (dello stesso colore del tessuto da riparare), spianate bene il tessuto e accostate sul rovescio i lembi dello squarcio; imbastite per tutta la lunghezza del taglio e, a lavoro finito, cucite il tutto con punti fitti o aiutandovi con la macchina per cucire. Valutate, eventualmente, se è il caso di una toppa con lo stesso tessuto del capo da riparare (nei punti in cui il tessuto è in forte tensione, non sempre il semplice rammendo è sufficiente).

Se è il maglione a essersi scucito, usate un filo di lana.

Rammendiamo anche i calzettoni! È più facile se infiliamo dentro una pallina.

UN BEL CINTURONE

Per il cuoio si può usare una soluzione con acqua e olio di oliva che va spruzzata su un panno in microfibra da strofinare su tutto il cinturone con una pezza o del cotone, dopo aver pretrattato eventuali macchie con qualche goccia di alcool denaturato; la fibbia può essere lucidata con qualche goccia di prodotto per i metalli; subito tornerà lucidissima!

UN CAMICIOTTO COME NUOVO

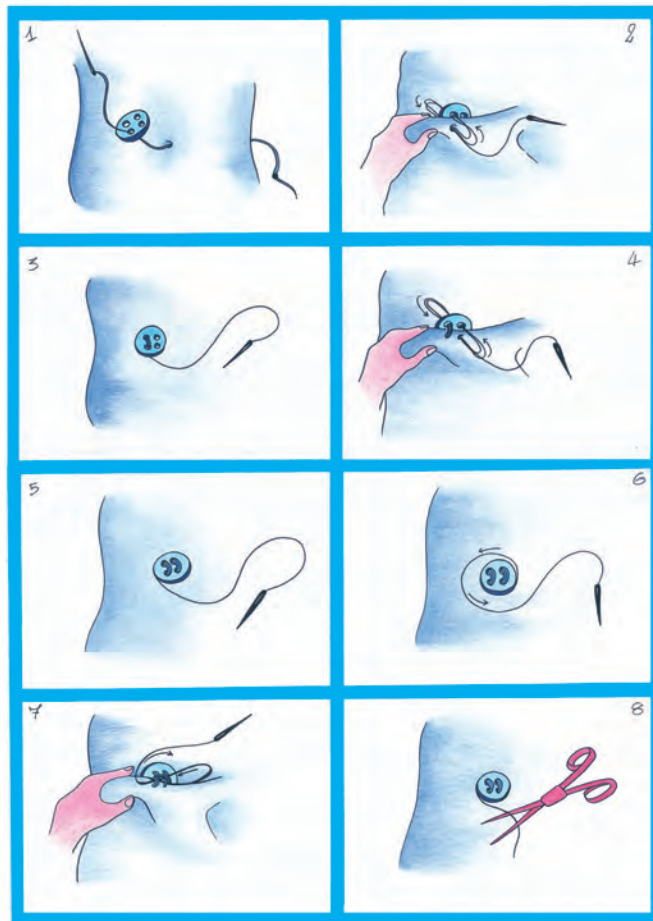
Il colletto è, ormai, troppo consumato? Il camiciotto può tornare come nuovo (o quasi) con poche, semplici mosse.

Si deve scucire il colletto nella parte superiore della pistagna facendo ben attenzione a non strappare il tessuto; una volta tolto il colletto va girato dalla parte opposta; con l'aiuto del filo da imbastire fermarlo e, passare il tutto a macchina. L'effetto è assicurato e la vita di un camiciotto si allunga anche di due o tre anni.

Stesso trucco per i taschini: basta scucirli e girarli al contrario!

COME RIATTACCARE UN BOTTONE

Con attenzione bisogna far sì che il bottone sia ben allineato con l'asola (in genere si vede da dove si è staccato); fate un nodo al filo e infilate l'ago nel punto in cui l'ago va inserito sul lato opposto in cui il bottone sarà cucito; infilate il bottone nell'ago



e, tenendolo ben fermo alla stoffa, passate il filo due o tre volte in ogni foro; terminate eseguendo un nodo rafforzando con qualche punto indietro sul rovescio.

Bisogna aver cura dell'uniforme, far sì che sia sempre pulita e ben ordinata. E se l'Avventura la fa apparire un po' vissuta, con poche, semplici, mosse, l'uniforme ritorna... perfetta! Una bussola di pagine, colori e



UNA BUSSOLA DI PAGINE COLORI E AVVENTURE

Per essere una Guida e uno Scout "Sempre Pronti", il nostro **Quaderno di Caccia** deve essere **ben curato**. Ecco alcuni suggerimenti per organizzare il nostro compagno di avventure...

Per avere un Qdc originale non occorre comprarlo, ma **costruirlo da sè**.

Le nostre attività scout sono soprattutto all'aperto e quando si va in uscita c'è il rischio che il quaderno si rovini. Occorre quindi costruirlo con **materiali resistenti**, come il cuoio o il compensato e decorarli col pirografo, oppure il rame balzato.

È molto utile avere **una custodia** che possa ripararlo dall'umidità; un comune sacchetto di stoffa, camuffato con i colori del nostro fazzolettone, fa al caso nostro!

Invece del solito quaderno ad anelli si può pensare di rilegare il Qdc secondo uno schema: possiamo posizionare la rilegatura come nei normali quaderni o porla in alto

tipo taccuino, forando i fogli e fissandoli con un nastrino al Qdc. Date sfogo alla vostra fantasia!

I fogli inseriti nel Qdc sono in formato A5, meglio se a quadretti, utili per schizzi e nozioni di tecnica. Si possono inserire anche buste trasparenti dello stesso formato, dove raccogliere del materiale. Per rendere il nostro Qdc a prova di "Estote parati" manca ancora **la penna** che, quando bisogna scrivere, non c'è mai. Perché non saldarla con un laccetto sul quaderno oppure costruire un'apposita tasca?

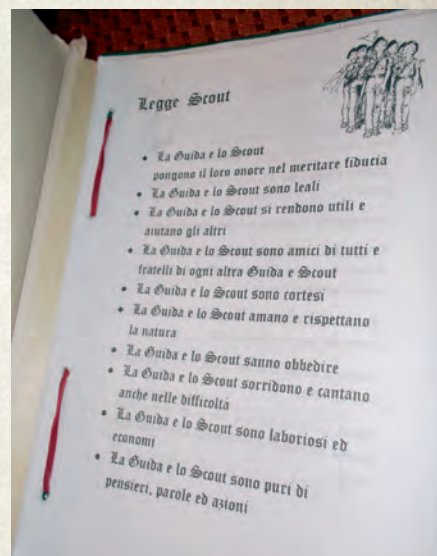
Un buon Qdc è quello che, oltre ad avere una bella copertina, ha un interno completo e organizzato, che racconti noi stessi, ma può rendersi utile anche agli altri; un manuale a 360°. Un ottimo sistema per avere un Qdc ordinato è raccogliere tutto in **sezioni omogenee** divise in:

Il mio sentiero

Fede

Tecnica

Animazione espressiva



Nella prima parte "Il mio sentiero" si può presentare se stessi, la Sq. il gruppo e aggiungere alcune foto; completata questa parte si può allegare la Legge, la Promessa, il Motto e si possono annotare avvenimenti importanti.

Nella categoria Fede sistema preghiere e veglie.

La sezione tecnica sarà la più corposa, in cui elencare le tecniche scout o appuntare la realizzazione della carta riciclata.

L'ultima sezione, Animazione espressiva raccoglierà canti, danze e i libretti dei campi.

Molto importante è che nel Qdc sia presente una pagina dedicata alle utilità e ai numeri telefonici di emergenza.

Abbiate un occhio di riguardo per lo stile: un quaderno di caccia deve essere semplice, non pacchiano!

NB: questi accorgimenti sono basati su esperienza personale!



SCOUT GADGET

Ecco un modo tutto nuovo, simpatico e in perfetto stile scout per creare un ricordo fatto con materiali di facile reperibilità!

Ecco cosa ci occorre:

- pistola spara colla + ricarica
- tappi di bottiglia
- stampe varie (della circonferenza del diametro dei tappi)
- 1 bottone (che dovrà incastrarsi all'interno del tappo)
- spilla da balia
- pellicola trasparente per alimenti



Iniziamo

Per prima cosa prendete il tappo di plastica e con la colla a caldo applicate la stampa.



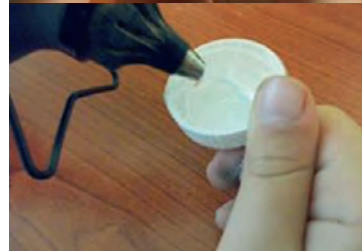
Dopo aver incollato la stampa, tagliate un quadrato di pellicola trasparente abbastanza grande da avvolgere tutto il tappo.



Prendete il tappo e capovolgetelo sulla pellicola dalla parte dell'immagine.



Fate aderire bene la pellicola sul tappo e fissatela con la colla.



Prendete il bottone e incollatelo all'interno del tappo per fissare definitivamente la pellicola.



Incollate sul bottone la spilla da balia e lasciate ad asciugare.



Et voilà la nostra spilla personalizzata è pronta! Non resta altro che attaccarla sul nostro fazzolettone!



Queste spillette si possono usare in diversi modi. Si possono decorare con il logo di un evento, un anniversario del Gruppo, un campo estivo o un'attività speciale e distribuirle ai partecipanti. Si possono preparare come prodotto da vendere in autofinanziamento. Con il simbolo della Squadriglia potrebbero essere un ottimo regalo per i novizi entrati in Sq. magari al momento della promessa...

Personalizzate le vostre spillette con le più svariate stampe e fatene buon uso! Una sola raccomandazione: **sul fazzolettone... ne basta una!**

Buon lavoro e... un anno pieno di avventure!



SPECIALI QUIZ



FAGUS SYLVATICA 2



ULMUS CAMPESTRIS 1



PLATANUS ORIENTALIS L. 8



CASTANEA SATIVA MILL. 0



TILIA 7



QUERCUS COCCIFERA 5



BETULA ALBA L. 2



CARPINUS BETULUS L. 2

Chi si ricorda di cosa trattava l'inserto tecnico del Numero 1 del 2014?

Botanica, esatto!

Correte a sfogliarlo e la soluzione sarà più semplice da individuare.

Si comincia con l'accoppiare correttamente il nome scientifico dell'albero alla sua foglia, ma spostando solamente i riquadri delle definizioni scientifiche e tenendo bloccati nelle loro posizioni i riquadri delle foglie.

In ogni riquadro con il nome scientifico troverete un numero, l'esatto accoppiamento fornirà una sequenza numerica a noi molto cara, indovinate quale.

I MISTERI DI DARIO STRAORDINARIO



Dario, il Caposquadriglia dei Falchi, è davvero un esperto di logica, acuto osservatore e dotato di grandi capacità deduttive. Per questi motivi e soprattutto per le formidabili avventure di cui è stato protagonista, in cui ha messo in pratica e dimostrato le sue doti risolvendo misteri e svelando intricati enigmi, è stato soprannominato dalla sua Squadriglia "Dario Straordinario".

Eccovi uno degli episodi che gli hanno fatto guadagnare la sua fama.

E voi, sarete capaci come lui di risolvere il mistero?

LA SQUADRIGLIA FALCHI PREPARA IL PASTO PER LA DOMENICA COMUNITARIA IN PARROCCHIA UTILIZZANDO LA CUCINA DELLA CHIESA



LA SQUADRIGLIA PORTA A TERMINE IL SUO COMPITO LASCIANDO LA CUCINA MIGLIORE DI COME L'HA TROVATA



CUCINA LINDA E ORDINATA, SE NO CHI LO SENTE IL DON?!

LA SQUADRIGLIA E' NEL SUO ANGOLO A FARE I CONTI...



WHAAAAAAM!!!



I FALCHI SI AFFACCIANO ALLA FINESTRA E CHIAMANO IL 115 DESCRIVENDO LA SCENA



I FALCHI SONO STATI GLI ULTIMI A USARE LA CUCINA COSI' DARIO, IL CAPOSQUADRIGLIA, VIENE CHIAMATO IN CAUSA DAL CAPO DEI VIGILI DEL FUOCO E DAL PARROCO



ALCUNI CURIOSI CHE SI TROVAVANO IN PARROCCHIA ASSISTONO AL RIMPROVERO DEL PARROCO DISPERATO CHE INCOLPA I FALCHI



MA I FALCHI SONO INNOCENTI... E HO ANCHE QUALCHE SOSPETTO SUL VERO COLPEVOLE!



COSA HA NOTATO DARIO STRAORDINARIO CHE DIMOSTRA L'INNOCENZA DELLA SQUADRIGLIA FALCHI? E COME HA INDIVIDUATO IL POTENZIALE SOSPETTO?

Penso che solo nella grande famiglia Scout succeda che in pochissimi giorni una persona qualunque possa formare legami e stringere amicizia con persone mai viste prima che però condividono con noi qualcosa... Sono contento di aver trascorso momenti speciali con tutti e voglio chiudere con un consiglio: quando i capi vi dicono: godetevela perché è breve, sappiate cogliere l'attimo, lanciatevi in tutto ciò che fate, ascoltatevi, perché hanno dannatamente ragione. Hanno capito che non si torna indietro, ma allo stesso modo sanno che andando avanti molte emozioni ci saranno, anche se sotto forme diverse, che nel vivere il percorso scout è come se realmente camminassimo su di un sentiero, e quindi non c'è molto spazio per chi si ferma e di certo non c'è tempo. Per questo tutti dobbiamo arrivare e andarcene, prima o poi, senza essere avidi di tutto questo e godendoci il tempo che ci viene concesso con le meravigliose persone che il mondo scout ci regala.
(Tratto dal profilo facebook di Matteo Giuso Sq. Scoiattoli Ge 56, segnalato dai suoi CR Marta e Sandro)



Carissimi della Redazione di Avventura, vi allego la foto del portale della Sq. Puma del campo di Reparto 2014 a San Costantino Albanese, in cui sono riprodotti in versione "La storia siamo noi - l'evoluzione dei Puma" i componenti della Squadriglia al completo disegnati da Giuseppe Tortorelli, un Puma che quest'anno passa in Noviziato. Da sinistra, Mattia, che non si è ancora evoluto, Antonio, Enzo, Adriano, Thomas, Francesco, Luca e Francesco il Caposquadriglia. Vi ringrazio e vi auguro un ottimo lavoro.
Raffaele Natale, Matera 3 "Fratello Sole"

Ciao Avventura! Sono Elisa, Caposquadriglia delle Linci del Reparto Val Fiemme1 e il prossimo anno purtroppo uscirò. Volevo postare questa foto del campo di quest'anno, rappresentato perfettamente da una frase di B.-P.: "mancanza di allegria significa mancanza di salute. Ridete più che potete, perché questo vi farà bene: quindi, ogni volta che avete occasione di farvi una buona risata, fatevela". Spero la pubblichiate perché seppur in pochi, siamo riusciti a divertirci e a legarci ancora di più! Il vostro giornalino è veramente bello e interessante. Grazie e tanti saluti!



Carissimo Paolo, ci terrei tantissimo a fare una sorpresa al mio Capo. Vorrei che pubblicassi il messaggio che ha mandato a tutti noi. Buona Caccia, Nicolò

Niente è mai paragonabile al profumo di quel fuoco! A quel cielo stellato, a quel freddo che entra nelle ossa, a quei canti stonati cantati attorno a un fuoco. Niente è paragonabile al peso di uno zaino, al sudore che cola sopra la fronte per quelle dannate tacche e punte, niente sarà mai paragonato all'emozione che si prova quando il nostro vessillo si innalza al cielo, nulla potrà mai superare l'emozione che si percepisce nel cantare "Signor fra le tende schierati", niente potrà mai esser migliore di questo gioco... Immensamente grazie, Reparto Ursa Maior!
Simone, Aiuto capo reparto Catanzaro 4.

Ciao Avventura! sono Francesca la Vice della mitica Squadriglia Puma del Reparto Maestrale Iglesias 6. Scrivo per fare una sorpresa alla mia Squadriglia ma in particolare alla mia Caposquadriglia che mi ha regalato un anno pieno di nuove esperienze che non dimenticherò mai. Saluto anche il mio Reparto, le Squadriglie Cobra, Tigri, Piranha, Squali e Caracal, e ringrazio tutti per avermi fatto passare un campo indimenticabile. Ringrazio inoltre i miei Capireparto, sempre pronti a dare una mano, per avermi incoraggiata in questo anno un po' diverso dagli altri. Grazie di tutto. Buona caccia, vi voglio davvero bene Puma!
FG.



EG

Ed è giunta anche per noi la fine del sentiero e iniziamo la strada, come dice la canzone "e la strada si apre passo dopo passo".

Passanti: Aquila Coraggiosa, Panda sensibile, Geco lento, Toro disponibile, Stambecco tenero, Panda curioso.

Gruppo scout Bitonto 3, Reparto Kairos.

Aquila coraggiosa



Ciao Avventura! Sono Noemi della Sq. Pantera dello Scafati 1 (SA). È appena trascorso un anno ricco di emozioni e soddisfazioni. La soddisfazione più grande è stata realizzare la sopraelevata: siamo state la prima Sq. femminile a compiere questa grande impresa nel nostro gruppo, dopo molto tempo. L'ispirazione l'abbiamo trovata proprio sfogliando Avventura qualche mese fa. Così leggendo l'articolo, sfogliando libri sulle costruzioni da campo e studiando accuratamente le leggi della fisica ci siamo messe a lavoro! Questo è stato possibile solo grazie alla costanza e all'impegno, ma soprattutto è stata la forza data dalla nostra Caposq. insieme alla nostra Vice... Grazie di tutto, posso solo augurarvi al termine di quest'avventura, buona strada! «Noi sempre fiere!»

Cara Avventura,
Sono Marco il Caposquadriglia dei mitici Orsi del Reparto Nicosia 4. Quest'anno ci siamo impegnati tantissimo per realizzare la sopraelevata al campo estivo e dopo tante fatiche ci siamo riusciti... siamo riusciti a toccare il cielo con la nostra tenda. Un grande ringraziamento va ai Capi che ci hanno sempre sostenuto e spronato. Un caro saluto...

Orso Sensibile



Cara Avventura sono Marta. Ho appena terminato il mio cammino nel Reparto Sirio, Alpignano-Collegno 1. Questi cinque anni sono stati un'esperienza che non dimenticherò mai. L'ultimo anno è stato il più speciale. Abbiamo unito due gruppi della zona e all'inizio la presi come una sconfitta, ma si è rivelata l'esatto contrario. Ho trovato nuovi splendidi amici e abbiamo creato un gruppo meraviglioso. Con la mia Sq. durante l'anno è andato tutto a gonfie vele, mentre al campo ci sono state incomprensioni e troppa

pigrizia che non ci hanno portato al risultato sperato. Quindi volevo scusarmi con le Puma (Marta, Martina, Martina, Giada, Irene, Aicha, Laura e Veronica) e anche con Miriam, Elisa e Noemi (Sq. Scoiattoli) per le mie risposte non sempre cortesi, e con lo Staff per la mia supponenza, la mia permalosità e la mia irascibilità.

Marta

Ciao Avventura,
Vi scrivo perché mi piacerebbe festeggiare con tutti gli Esploratori e le Guide d'Italia il compleanno del mio gruppo: noi del Bari 1 facciamo 70 anni, anche se non li dimostriamo. Questa è la foto ricordo del nostro campo estivo, che per la prima volta abbiamo vissuto insieme con tutte le unità. Non basterebbero 70 pagine di spazio EG per raccontare questa avventura quindi mi limiterò a dire che con questo campo ho capito che il Bari 1 non è unito solo dal colore del fazzolettone ma da un vero e proprio sentimento fraterno che lega saldamente ogni componente del gruppo. Ognuno di noi è un nodo e fa parte di una catena di nodi piani lunga 70 anni! Buona caccia a tutti!
Miriam



Ciao Avventura, sono Beatrice della fantastica Squadriglia Pantere del Cerveteri 1, volevo scrivere alla mia Squadriglia. A Giulia la mia fantastica Caposq. che quest'anno passa al clan: grazie di avermi accompagnata nel mio Sentiero scout e per avermi aiutata. Nessuno farà mai le tue cadute fantastiche. Ad Alice che diventerà Capo: io credo in te. Sono sicura che diventerai più organizzata, e ad aiutarti ci sarà tutta la Sq.. Ad Alessia la mia aiutante nelle mie molteplici Specialità. Non sei una piccola Pou. Grazie di essermi stata accanto. E a tutte le fantastiche Squadrigliere della mia Sq.: grazie di tutto, davvero!
P.S. vi avevo avvertito che scrivevo ad Avventura. Sempre Vostra

Schianta

Ciao Avventura! Sono Lana, Caposquadriglia Gabbiani, del Reparto Tre Tramonti Aviano 1. Volevo ringraziare tutto il Reparto per questa fantastica avventura che ho vissuto. Per me questo era l'ultimo anno di Reparto e volevo lasciare un segno, costruendo una super sopraelevata. Spero che in questi anni io sia stata per molti un punto di riferimento e se sono così è solo grazie alla mia Squadriglia che adoro. Con loro ho passato mille momenti fantastici, grazie a loro ho vissuto un campo indimenticabile, grazie a loro abbiamo vinto il campo. Grazie per tutto, sarete sempre nel mio cuore. Buona caccia, e continuate con questo passo!



Buongiorno, sono Paola, Capogruppo del Marostica 1 (VI). I nostri Esploratori ci mandano una bella foto significativa di un alzabandiera al campo. Speriamo di vederla pubblicata in Avventura! Grazie, Paola.

Cara Avventura, quest'anno è stato un anno fantastico per me e per la mia Sq. Tigri del Reparto "stella nascente", Massafra1. Aver partecipato ad ogni attività con grinta e coraggio è stato stupendo e, i risultati, si sono visti alla fine del campo estivo che abbiamo vinto. Vorrei ringraziare il mio magico Reparto e la mia Sq.

Salutoni da Andrea Moschetti





Ciao Avventura! Sono Elena, Vice della Squadriglia Volpi del Reparto Pongelli 1. Quest'anno ho partecipato al campetto "Costruiamo insieme... il sogno diventa realtà" a Treia. Volevo ringraziare Elena, Andrea e tutti i capi che hanno organizzato questo evento e con loro tutti i ragazzi venuti da ogni parte d'Italia; perché l'hanno reso un sogno, un'esperienza sicuro da rifare. Abbiamo costruito, creato cose che non mi sarei mai immaginata, soprattutto legami e convinzioni, oltre ad esperienze e cose concrete. Un abbraccio stretto e buona caccia!
Mantide Affettuosa

Ciao carissima redazione volevamo inviarvi queste foto. I tre sub siamo: io il capo reparto... Un Rover e Federico, un Esploratore che doveva completare la Specialità e, come noterete, ha donato il nostro fazzolettone a S. Pietro.



Per una svista imperdonabile sul numero 3 di Avventura abbiamo pubblicato due volte la foto dei Cobra di Spresiano e non abbiamo pubblicato quella degli Aironi di Guidonia, con cui ci scusiamo e ripubblichiamo il loro messaggio, stavolta con la foto giusta!

Siamo la Sq. Aironi del Reparto Arkadia, Guidonia 3. Abbiamo scelto di impegnarci nella Specialità di Sq. di pronto intervento. Abbiamo imparato come reagire e comportarci in caso di arresto cardiaco, ictus, shock e altri casi di emergenza.

Sempre più spesso, purtroppo, si sentono casi di ragazzi che hanno un malore facendo sport, ma centri sportivi e palestre non sempre sono in grado di intervenire a causa della mancanza o del malfunzionamento del materiale. Di cinque palestre visitate, tre non erano munite del defibrillatore. Solamente due lo possedevano e ci hanno anche permesso di vederlo. In ogni palestra è obbligatorio possedere il defibrillatore e il materiale di primo soccorso! Controllate sempre e ricordate che... "prevenire è meglio che curare!". Sq. Aironi



Cari lettori, che ci scrivete per mandarci le vostre foto e i vostri messaggi. Continuate a farlo, sempre di più, l'indirizzo scout.avventura@agesci.it è a vostra disposizione.

Ma dobbiamo proprio chiedervi alcune attenzioni. Mandate **SEMPRE** una foto: con una foto il messaggio è molto più interessante! Mandateci **buone foto**. Se sono sfocate o scure o troppo luminose non si vedrà nulla. Mandate foto di dimensioni decenti: almeno un megapixel, altrimenti saranno francobolli! Tecnicamente dovrebbero essere a 300 dpi (punti per pollice) e, come dimensioni, non inferiori a 4 x 4 cm. Controllate il vostro messaggio: le maiuscole, la punteggiatura, gli errori. Noi controlliamo e cerchiamo di correggere il possibile, ma qualcosa ci sfugge sempre e... che figura ci fate?

SPECIALI QUIZ

LE SOLUZIONI

39

FOGLIE E PIANTE: il codice numerico risultante dagli abbinamenti corretti è: 22021857, data di nascita di B.-P.

I MISTERI DI DARIO STRAORDINA-
RIO: Quando i Falchi hanno cucinato, il rubinetto del gas era ovviamente aperto, in posizione parallela al tubo (prima vignetta), ma quando hanno lasciato la cucina il rubinetto del gas era correttamente chiuso, in posizione perpendicolare al tubo (seconda vignetta). Dopo l'incendio era di nuovo aperto e anche all'origine dell'incendio è probabilmente il rubinetto lasciato aperto e anche all'origine dell'incendio.

bisognerebbe iniziare le indagini.
che fuma sigarette (vignetta 7)... pro-babilmente è da questa persona che

zicone di sigaretta per terra (vignetta 6). E tra i presenti c'è una sola persona na dopo l'incendio Dario nota un mozzetto di sigaretta.

In fine, durante l'ispezione della cucina, durante l'ispezione della cucina.

L'ULTIMA DEI CAIMANI



Franco Bianco

SCOUT - Anno XXXX - n. 18 - 29 dicembre 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 - euro 0,51 - Edito dall'Agesci Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma Direttore responsabile: Sergio Gatti Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma Stampa: Mediagrat spa Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD) - Tiratura di questo numero copie 60.000



Finito di stampare nel dicembre 2014

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

