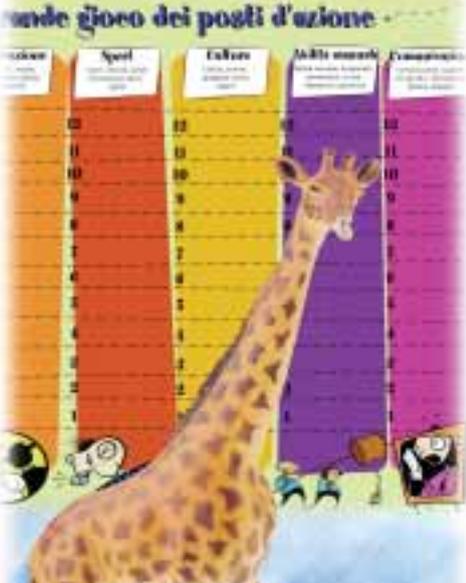
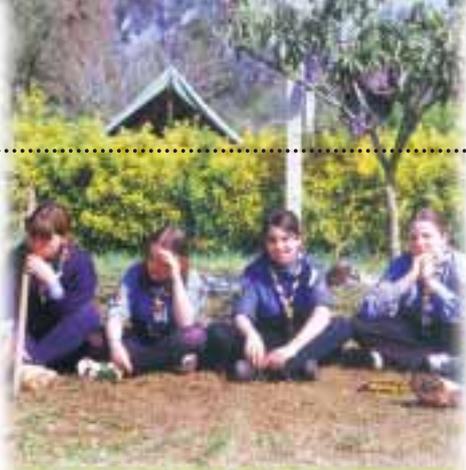


ST O S



Anno XXVIII - n. 13
- 6 maggio 2002 -
Settimanale - Spedizione
periodica in abbonamento
postale art. 2 comma 20/c
legge 662/96 - Poste italia-
ne DCO/DC - BO





Avventura 3/2002 maggio Sommaro

In uscita senza capi... 3

L'uscita di Squadriglia 5

Tempo di equipaggiamento 6

Uscite indimenticabili... 8

“L’unione fa la forza” 10

Il grande gioco dei posti d’azione 11

Inserto



TOPO DI MUSICOTECA 15

UN MONDO A COLORI 16

UNIFORME, DISTINTIVI, STILE E CELLULARI 18

C'È POSTA PER VOI 20

L'ULTIMA DEI CAIMANI 24

Direttore Responsabile: Sergio Gatti
Redattore Capo: Andrea Proveni
In redazione: Sandro Naspi, Isabella Samà, Maria Antonietta Manca, Giorgio Cusma, Alessandro Testa, Don Pedro Olea, don Damiano Marino, Don Tarcisio Beltrame, Mauro Bonomini, Don Giovanni Cigala, Davide Tacchini, Maurizio Madonia, Francesco Neri, Antonio La Monica, Dario Fontanesca, Antonio Oggiano, Filomena Calzedda, Carlo Volpe, Luciana Brentegani, Michele Gobbi, Franco Bianco, Annalisa De Russis, padre Stefano Roze, Enrico Rocchetti, Giorgio Infante, Stefano Garzaro, Claudio J. Vinci, Chiara Franzoni, Paolo Vicini
Grazie a: Fabio Bodi e Mauro Rosi, redazione Tazebao
Progetto grafico: Giovanna Mathis
Grafica: Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli
Disegni: Giovanna Mathis, Franco Bianco, Giorgio Cusma, Mauro Rosi, Fabio Bodi
Foto: Archivio Agesci, Mario Rebeschini, Francesca Avigliano, Andrea Baldassarri, Novella
In copertina: Reparto S.Pietro gruppo Lanciano I, foto di Virgilio Vitale

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

Agesci - Redazione di Avventura
Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 ROMA
scout.avventura@libero.it
scout.avventura@agesci.it
Avventura on line: www.agesci.it/avventura/
Webmaster: Emanuele Cesena

Manoscritti, disegni, fotografie, ecc. inviati alla redazione non vengono restituiti.
 Questo numero è stato mandato in stampa l'8 maggio 2002



... ovvero cinque
semplici regole
per meritare
la fiducia dei capi

In uscita 3 senza capi...

Sì, proprio così, perché non si va in uscita di squadriglia se non si dimostra di esserne in grado... non per niente il primo articolo della nostra legge dice che “la guida e lo scout pongono il loro onore nel meritare fiducia”, cioè considerano come cosa maggiormente importante comportarsi in modo tale da ottenere la fiducia degli altri.

E allora vediamo come si può fare, attraverso qualche semplice regola.

Lo spirito di iniziativa

Quando una squadriglia funziona bene, la voglia di fare c'è. Ma è vero soprattutto il contrario: quando c'è la voglia di fare, la squadriglia funziona bene.

Se la squadriglia (e il compito principale spetta al capo e al vice) ha spirito di iniziativa, non può non essere una buona squadriglia.

E per spirito di iniziativa intendo, ad esempio:

- organizzare un grande gioco per tutto il reparto, con prove di abilità manuale da superare o gare tra squadriglie;
- voler raggiungere con la squadriglia il rifugio “Tal dei Tali”;
- costruire un igloo per dormirci dentro;
- inventare e realizzare le borse per le bici in vista della prossima uscita.

La programmazione

In sostanza la regola è: non improvvisare.

Lo spirito di iniziativa va guidato verso una meta precisa. Dall'idea bisogna passare alla concretezza: si decide bene dove andare in uscita, ci si procurano la cartina topografica del luogo, gli orari della corriera o del treno, si organizza cosa fare in uscita (quale itinerario, quale gioco, quale attività, quale cammino di fede), e poi si comincia a scrivere. Sì, perché un programma serio va senz'altro scritto. A voce sembra tutto facile,

quando si comincia a scrivere, invece, ci si rende ben conto dei tempi e di come impiegarli bene.

Il programma dovrà prevedere il luogo di destinazione, gli orari e i luoghi di partenza e di ritorno, l'orario di massima delle attività che si vivranno, l'orario della S. Messa. Dovrà poi prevedere il materiale necessario per la particolare attività che si è scelta (ad esempio, se si decide per una gara di cucina alla trapper, sarà bene indicare come suddividersi il materiale culinario necessario; se si va a fare un' esplorazione nel bosco, sarà buona cosa indicare il gesso per i calchi, qualche libretto che ci aiuti nel riconoscimento delle piante...; se si fa un percorso rettificato, bussola e carta millimetrata, ecc.).

Non è necessario invece scrivere ogni volta sul programma l'equipaggiamento individuale (tipo: borraccia, giacca a vento, calze di ricambio...). Il capo squadriglia avrà cura di spiegarlo per le prime volte ai "piedi teneri" (ve lo ricordate questo termine di B. - P.?) e poi ognuno della squadriglia sarà autonomo nel ricordarlo: se no, che guide e che esploratori siamo? Lo stesso vale per il Pronto Soccorso di squadriglia: una squadriglia in gamba sa che è opportuno averlo sempre con sé in uscita, e se lo ricorda anche se nel programma non c'è scritto di portarlo.

Poi, una volta elaborato e scritto il programma, lo si consegna al capo reparto, magari durante un consiglio capi, così tutti insieme lo si studia bene, ci si accerta che tutto fili e poi... pronti a partire!

La competenza

Non si affronta un'uscita di squadriglia in grotta, se non si ha la competenza necessaria. Ma questo non vuol dire che non si potrà mai andare in grotta con la squadriglia. Basta acquisire le conoscenze e le capacità necessarie: restando all'esempio della grotta (ma ce ne potrebbero essere mille altri), si può contattare la più vicina associazione speleologica, incontrare qualche esperto e chiedergli se è disponibile a guidare la squadriglia in uscita, imparare a conoscere e usare l'attrezzatura necessaria, farsi consigliare sul periodo e la meta migliori, leggere qualche libro in materia...

L'uscita in grotta magari non è la più ricorrente, ma l'esempio vale anche per tutte le altre più semplici attività:

- se si va in uscita in tenda, è necessario sapere dove è meglio piantarla e anche saperlo fare in velocità (magari capiterà di doverlo fare sotto la pioggia e allora la velocità sarà essenziale!);

- se si accende un fuoco, bisogna conoscere la legna e il luogo adatti (non vorrete certo essere proprio voi a scatenare un incendio!);
- se si propone una marcia all'azimuth bisogna saper utilizzare la bussola...

Ecco che le riunioni di squadriglia in preparazione all'uscita diventano indispensabili e anche interessanti. E poi l'uscita sarà la palestra vera e propria per esercitare le nostre competenze tecniche.

L'autonomia

Ognuno in squadriglia deve farsi carico di essere autonomo per gli incarichi che gli vengono affidati e per l'attrezzatura personale.

Roberto decide, ad esempio, di non portare in uscita la borraccia: "così lo zaino è più leggero! Tanto, la borraccia ce l'avranno sicuramente tutti gli altri", ma non pensa che anche gli altri magari faranno la stessa cosa... e ci si troverà a patire la sete!

Giulia, la vice capo squadriglia, non si preoccupa di saper leggere bene la cartina topografica: "A cosa serve? Lo sa già fare benissimo la capo squadriglia". Peccato che alla caposquadriglia sia venuta una bella influenza proprio prima dell'uscita di squadriglia: "...e adesso come facciamo a non perderci?"

La collaborazione

L'autonomia viaggia di pari passo con la collaborazione, e la squadriglia serve proprio a questo. Chi ha più esperienza saprà aiutare chi ne ha meno, e chi ne ha meno, saprà darsi da fare senza attendere tutto dagli altri. Non ci sarà qualcuno che pretende di fare tutto, né qualcuno che si permette di non fare niente.

E alla fine, dopo una o più uscite di squadriglia, scoprirete che più si va in uscita, più aumentano la capacità di organizzazione, l'autonomia, la competenza, la collaborazione e lo spirito d'iniziativa. E perciò dimostratelo ai vostri capi reparto (...e anche ai genitori) che possono fidarsi di voi, che potete andare in uscita (e tornare) senza che sia successo niente. Sarà "solo" successo che avrete aumentato la vostra voglia di stare insieme in allegria e di imparare cose nuove, che avrete sperimentato tra di voi la capacità di collaborare (anche se magari Paolo o Francesca non mi erano tanto simpatici), che avrete imparato ad accendere un fuoco da soli, a riconoscere qualche costellazione, a consultare gli orari dei treni... Non lasciatevi scappare questa occasione!

... e voi, capi reparto e genitori, abbiate fiducia! ☘

L'Uscita di Squadriglia Flow-chart

Riunione Consiglio di Squadriglia



Distribuzione degli incarichi Posti d'azione

Logista (si occupa dell'orario e della prenotazione di trasporti, della prenotazione dell'accantonamento o del luogo dove accamparsi, cura la tempistica dell'uscita)

Magazziniere (prepara la lista del materiale da portare in uscita, cura che gli attrezzi da utilizzare siano in perfetta efficienza, si procura i materiali deperibili da utilizzare, controlla gli attrezzi al rientro e recupera i materiali non utilizzati)

Addetti alle attività (sono incaricati di pianificare e programmare l'attività che verrà svolta durante l'uscita, di proporre una previsione di spesa da fornire al tesoriere e una nota sui materiali da utilizzare da fornire al magazziniere, di guidare l'attività durante l'uscita)

Tesoriere (compila, raccogliendo le varie proposte di spesa, una nota di previsione, fissa le quote a persona e le raccoglie, tiene nota delle spese effettuate e presenta un bilancio finale delle entrate e delle uscite)

Liturgista e pattuglia fede (si occupa delle preghiere, dell'individuazione della chiesa e dell'orario in cui partecipare alla S. Messa, dei momenti di riflessione religiosa preparati insieme con l'A. E.)

Vita di Squadriglia



Progettazione

- Scelta del luogo
- Scelta dell'attività da svolgere durante l'uscita (inchiesta, attività tecnica, ecc.)
- Scaletta tempo
- Definizione del budget di spesa (da verificare a cura del Tesoriere, che raccoglierà dai vari incaricati la previsione di spesa)



Presentazione del progetto (alla/al Capo Reparto e/o al Consiglio Capi)

Effettuazione dell'uscita



Verifica (in Consiglio di Squadriglia) secondo una scaletta simile a questa

- Rispetto dei tempi
- Valutazione delle attività effettuate
- Impegno nell'esecuzione di ogni incarico/posto d'azione
- Problemi insorti durante l'uscita
- Positività emerse durante l'uscita
- Commento di ogni componente della squadriglia

Compilazione relazione finale (da consegnare alla/al Capo Reparto)



Vita di Squadriglia

“Non esiste buono o cattivo tempo ma buono o cattivo equipaggiamento”, questo suggerimento di B. - P. è rivolto a tutti gli scout e guide, ma soprattutto a quelli a cui capita spesso di trovarsi impreparati ad affrontare impreviste variazioni meteorologiche...

Essere un uomo e una donna dei boschi, significa conoscere la natura, apprezzarne le bellezze ma anche le difficoltà che riserva a chi la vive. La vera sfida è avere la capacità di risolvere ogni imprevisto con competenza e un pizzico di buon senso... insomma seguendo quell'undicesimo articolo della legge, non scritto, ma che B. - P. diceva recitare così: “Lo scout non è sciocco”...

Ecco qualche piccolo consiglio

B. - P. DISSE
UNA VOLTA...

NON ESISTE BUONO
O CATTIVO TEMPO,
ESISTE IL BUONO O IL CATTIVO
EQUIPAGGIAMENTO

C'HO TUTTO PERFETTO
IL TEMPO È MAGNIFICO...
COM'È CHE MI SENTO
TANTO DI CACCA?

Tempo di equipaggiamento

QUELLI CHE ATTEZZATI PER OGNI EVENIENZA
ASCOLTANO LE PREVISIONI DEL TEMPO
SENZA DARE IL CERVELLO ALL'AMMASSO

IN QUALUNQUE SITUAZIONE METEOROLOGICA

Rivolto a chiunque si prepari a partire. Questo suggerimento è presente insieme a numerosi altri su “Scoutismo per ragazzi”, e riguarda il modo in cui curare il proprio abbigliamento personale.

È il cosiddetto metodo “a cipolla”. B. - P. dice: utilizza per vestirti diversi strati di indumenti, da quelli più leggeri, via via a quelli più pesanti. In questo modo sarai coperto e caldo nel caso di temperature rigide, ma potrai anche, in casi di repentini rialzi della temperatura, scoprirti per evitare un'eccessiva sudorazione.

Provatelo!

CON TEMPO UMIDO E PIOGGIA

Suggerimento da utilizzare durante uscite nelle quali sono previsti lunghi tratti di strada a piedi. Durante la strada, o comunque nei casi nei quali non si abbia nessun riparo dalla pioggia, è preferibile indossare i pantaloncini corti.

In questo modo le gambe, pur bagnandosi, potranno essere asciugate al momento della sosta o del riparo.

I pantaloni lunghi invece, utili per proteggerci dal freddo, si saranno così mantenuti asciutti e una volta indossati nella sosta o per la notte, non saranno veicolo di continua umidità.



IN QUALUNQUE SITUAZIONE METEOROLOGICA

Sempre nel pernottamento durante le uscite. Questo è un suggerimento da mettere sempre in pratica, ci aiuta ad evitare il freddo durante il sonno, causato dall'umidità e ci eviterà i tipici raffreddori e stati febbrili post - uscita.

È necessario:

- utilizzare lo stuoino per creare uno strato impermeabile tra terreno e sacco a pelo;
- utilizzare un sacco a pelo adatto alla stagione;
- cambiare tutti gli indumenti indossati prima di mettersi a dormire, per evitare che l'umidità accumulata all'esterno continui a trasferirsi sul nostro corpo anche durante la notte. ❧

QUELLI CHE SI FIDANO SEMPRE DELLE PREVISIONI DEL TEMPO



IN SITUAZIONI DI BEL TEMPO E SOLE CALDO

Al campo estivo e quando si deve stare per molto tempo esposti al sole.

Un accorgimento importante quando ci si cimenta nelle costruzioni del campo estivo, o comunque quando ci si espone per lungo tempo al sole (durante la strada, durante un grande giochi, ecc..), è quello di proteggere alcune parti del nostro corpo per evitare insolazioni o ustioni solari.

È fondamentale innanzi tutto coprire il capo con qualunque indumento, cappellone, cappellino, fazzoletto, avendo cura, se le temperature dovessero essere eccessive, di bagnare (capo o copricapo) con acqua fredda. È bene inoltre, applicare sulle parti esposte ai raggi solari, delle creme protettive, utili non per avere una abbronzatura speciale... bensì per evitare ustioni e eritemi solari!

QUELLI CHE LE PREVISIONI DEL TEMPO SE LE FANNO OGNUNO PER SE'



Vita di Squadriglia

Caro Diario, come forse ti ho anticipato, questo sabato e domenica, sono andata in Uscita di Squadriglia.

Siamo riuscite a renderla indimenticabile per le novizie e per le altre ragazze.

Io, la mia vice e la mia capo, siamo state a tavolino a discutere sulle modalità dell'uscita, le abbiamo pensate tutte: in macchina con un genitore, in pullman, in bici, ma nulla rendeva la nostra uscita speciale come la volevamo, poi, un lampo di genio mi assale: "E se la facessimo..."

Ci siamo messe subito d'accordo sul tragitto, non molto stancante e alla nostra portata... ma da effettuare in CANOA.

Poi, abbiamo programmato ovviamente tutte le attività in una precisissima tabella di marcia: primo tratto in macchina con un genitore, fino al fiume, secondo tratto in canoa. Il posto dove fermarci e montar tenda è nei pressi della villa di una squadrigliera (dove lasceremo le canoe).

A montaggio avvenuto... momentino di relax (beh, tutti ne hanno bisogno, gli scout non sono robot!).

Salto in paese, per parlare col prete della chiesa per poter partecipare attivamente alla S. Messa.

Verso le 18.30 inizio delle ostilità: riunione di Squadriglia e di certo non sarà pacifica!

Cena alla trappera.

Continua la chiacchierata, fino a notte fonda.

È ancora notte? No, sono le 7.00, preparare colazione!

Correre per arrivare in tempo a Messa, Fiamma, Alpenstock, e il nostro fedelissimo libretto dei canti.

Finalmente siamo in chiesa, e il Padre ci accoglie come fossimo della Parrocchia.

Tornate in tenda, attività topografica.

Arriva il momento di pranzare e poca voglia di cucinare!

Ripulire il posto, nessun segno visibile del nostro passaggio! Si torna a casa prima che imbrunisca, qualche compito da fare resta sempre...

In questo numero, come avrete notato particolare spessore è stato dato all'**Uscita di Squadriglia**. Abbiamo pensato di darvi voce chiedendo a due Guide **Redattrici di Tazebao** (il giornalino On Line di Avventura) di rivivere questo momento, fra i più intensi della "Vita di Squadriglia".

Uscite

Ricordo con chiarezza lo scorso maggio, la mia prima uscita di squadriglia.

Le Squadriglie, dopo la cerimonia di "Partenza e Addio", si erano dirette verso la fermata dell'autobus col sorriso sulle labbra.

Dovevamo cavarcela da sole, trovare un posto per trascorrere il week-end, conoscere i mezzi di trasporto: due giorni in assoluta autonomia e indipendenza. Raggiunta Porta Nuova in autobus, salimmo sul treno, tutte timorose di aver sbagliato e di ritrovarci chissà dove.

Ma il viaggio durò poco tempo e fu piacevole.

Arrivammo si può dire "sane e salve" a Chiomonte: un bel paesino, lì potevamo contare sull'ospitalità nella casa di una squadrigliera.

La casa era piccola, ma confortevole: dava un senso di protezione.

Posati gli zaini velocemente ci dirigemmo alla scoperta del paese: era totalmente disabitato, la via

Chi volesse, può commentare e dire la sua, comunicando tramite posta elettronica utilizzando:

scout.avventura@agesci.it

oppure

tazebao@agesci.it



FOTO DI FRANCESCA AVIGLIANO, SABAUDIA 1

indimenticabili

9

principale, scarsa di negozi, portava, prima a una piazzola con le cabine telefoniche, poi alla fontana e, infine, passando attraverso strette viuzze, alla chiesa. Dopo questa perlustrazione e qualche calcio al pallone con quello che sembrava essere l'unico bambino del paese ritornammo a casa per cenare: poca roba ma buona!

Conclusa la cena aprimmo la busta che la Capo Squadriglia aveva tanto diligentemente preparato con le istruzioni per l'uscita. Il compito principale era quello di realizzare un lavoro con la cera, candele e formine particolari; attenzione e precisione, diligenza e fantasia erano i requisiti che avremmo dovuto tirare fuori. Il tempo trascorreva ed i lavoretti prendevano forma allorché una visione scatenò improvvisa e velocissima un'idea: osservavamo la cera sciogliersi e realizzavamo nello stesso momento che ugual fine avrebbero potu-

to farla anche le nostre stecche di cioccolato! Una serata indimenticabile! Una volta a letto ci addormentammo col sorriso, una accanto all'altra. Eravamo così magicamente unite, eravamo tutte una cosa sola, ci volevamo bene come sorelle: mai ce ne siamo volute così tanto. Il giorno seguente volò. Verso le nove ci dirigemmo verso la chiesa, ma di messe quel mattino (data la scarsa popolazione) non se ne facevano. Così, silenziose, entrammo: la luce soffusa. Ci sistemammo in fondo, cominciando così, a bassa voce, a recitare preghiere e infine a parlare di cosa Dio era per noi. La giornata proseguì serena, tra risate, confessioni intime e sguardi carichi di amicizia: mi sentivo a casa mia. Il ritorno fu costretto, quasi non volevamo allontanarci da quel luogo che ci aveva fatto sentire così vicine le une con le altre, ma l'ora del ritorno era arrivata... ❧

Vita di Squadriglia

Poiché, come in un solo corpo abbiamo molte membra e queste membra non hanno tutte la medesima funzione, così anche noi, pur essendo molti, siamo un solo corpo in Cristo e ciascuno per la sua parte siamo membra gli uni degli altri. (Rm 12, 4-6)

Si sa, dove c'è unità e amicizia è più facile raggiungere dei buoni risultati. È così per le squadre sportive come per i governi delle nazioni... ed è così anche nelle nostre squadriglie. L'arte del capo squadriglia è anche quella di saper creare armonia fra i vari componenti, un po' come saper mettere gli ingredienti giusti, al momento opportuno, per ottenere una torta perfetta! Ma per ottenere l'unione è importante che ognuno possa "giocare la sua parte", abbia cioè un incarico che gli permetta di dare il suo contributo per la Squadriglia.

Un trucco per rendere più in gamba la nostra squadriglia

10

fa "L'unione la forza"



FOTO DI ANDREA BALDASSARRI, MONTE S.GIUSTO 1 (MC)

Ognuno deve essere stimolato a fare del proprio meglio, a impegnarsi a fondo e soprattutto deve sentirsi responsabile di quel qualcosa che gli è stato affidato. A volte può sembrare difficile trovare il 5% di buono che c'è in tutte le persone e può venire la tentazione di coinvolgere solo coloro con cui andiamo più d'accordo, ma non è la soluzione migliore!

S. Paolo nello scrivere ai Romani, dice che i cristiani sono parte di un unico corpo che è la chiesa, fra di loro sono diversi, ognuno sa fare cose differenti, ma la loro diversità li aiuta ad essere una comunità ricca, con tanti talenti.

Nel corpo umano vi sono tanti organi, che svolgono funzioni diverse e ogni parte fa in modo che l'organismo funzioni perfettamente... è così anche nelle nostre squadriglie!

Ogni componente della squadriglia è diverso dagli altri: ciascuno ha un carattere speciale e delle capacità uniche (meno male!). Bisogna fare in modo che ognuno possa occuparsi di qualcosa, abbia un incarico proporzionato alle sue forze e alla sua esperienza, ma sappia di doversi impegnare per la buona riuscita di ogni impresa! Evitiamo di sottovalutare le qualità di ognuno, anche a noi non piace essere poco considerati, proviamo a lanciare delle sfide, affinché ciascuno si senta chiamato a diventare più bravo in ogni cosa che fa.

E il capo squadriglia?

Deve provare a funzionare un po' come la "testa", come colui che riesce a far fare ad ognuno la sua parte! Marta la capo squadriglia dei Panda ha osservato che Laura, la terza di squadriglia è molto disordinata, ma in compenso ha una memoria formidabile. L'ha osservata durante l'ultima impresa, poi si è ricordata degli obiettivi che si era prefissata per raggiungere la terza tappa e così le ha proposto di fare la segretaria di squadriglia. In questo modo dovrà impegnarsi a tenere in ordine il quaderno dei verbali, a scrivere con cura e precisione e in più con la sua memoria aiuterà tutta la squadriglia.

La "testa" non dimentica mai di guidare i piedi, e il capo squadriglia non perde l'occasione per aiutare i suoi squadriglieri a raggiungere le mete del proprio sentiero, basta un pizzico di attenzione e la squadriglia funzionerà meglio.

Provare per credere! ✂

Il grande gioco dei posti d'azione

Ecco un gioco che non vi risolverà la vita, ma che potrà darvi una mano per assegnare i posti d'azione. Come? Leggete le istruzioni e poi mi ringrazierete.

Scopo del gioco 1

Scoprire e verificare in quale ambito ognuno di voi se la cava meglio. Una volta appurato quali siano i talenti personali dei partecipanti sarete a buon punto per decidere i compiti specifici di ciascuno nella prossima uscita o impresa.

Scopo del gioco 2

Far fruttare il proprio capitale di partenza!

Giocatori

Il numero minimo di partecipanti è due; il numero massimo non esiste, è però un gioco fortemente consigliato per gruppi di 5-6 persone (vi viene in mente qualcosa di familiare?).

Occorrente

Per giocare serve il tabellone che troverete nelle pagine centrali della rivista; un pannello di polistirolo (su cui montare il tabellone), almeno tre segnalini per ogni giocatore che andranno infilzati sul tabellone (potreste costruirvi delle bandierine personalizzate utilizzando spilli o stuzzicadenti); le domande che trovate di seguito.

Riti preparatori

Per prima cosa si sceglie un direttore del gioco che dovrà distribuire a ciascun giocatore 3 segnalini e conservare gelosamente le domande. Ogni giocatore ha a disposizione per cominciare 6 punti "virtuali" che dovrà decidere come "distribuire" sul tabellone. Sul tabellone infatti ci sono sette colonne graduate, ognuna corrispondente ad una particolare area di abilità. Ognuno dovrà leggere sul cartellone le parole chiave scritte su ogni colonna e decidere in quale di queste si senta più ferrato. Una volta deciso posi-

zionerà su una o più colonne i suoi segnalini, ponendoli più o meno in alto a seconda che si senta più o meno portato in quell'ambito.

Attenzione: la posizione minima su cui posizionarsi su una colonna scelta è alla seconda tacca (quindi potrete scegliere massimo tre aree in cui vi sentite ferrati e posizionarvi sulla seconda tacca di ognuna; oppure sceglierne una sola e salire fino alla sesta tacca: oppure... vedete un po' voi!)

Inizio del gioco

Inizia il gioco il primo in ordine alfabetico e poi si segue in senso orario (regola fondamentale per risparmiare almeno dieci minuti per decidere chi inizia!).

Svolgimento

Il giocatore di turno deve dichiarare per quale area vuole giocare e se chiede una domanda da 1 o da 2 punti.

A questo punto il direttore di gioco sceglierà tra le tre disponibili una domanda e la sottoporrà al giocatore.

Il giocatore deve rispondere alla domanda o eseguire la prova richiesta che verrà valutata dal direttore del gioco. Nel caso in cui il direttore non sia in grado di valutarla verrà chiesto un giudizio collettivo. Nel caso in cui non si arrivi ad un verdetto certo si può fare ricorso all'Agesci. In caso di risposta esatta o di prova superata il giocatore salirà di una o due tacche su quella colonna del tabellone.

Qualunque sia l'esito della prova la mano passa al giocatore seguente.

Fine del gioco e vincitore

La fine del gioco è consigliata dopo che tutti hanno giocato almeno tre volte, ma si può arrivare fino alla fine delle domande (alcune però non finiscono mai!), o allo sfinimento dei concorrenti: a vostra discrezione...

Il vincitore è chi ha fatto fruttare meglio il proprio capitale iniziale, ma è bene avvertire che non si vince nulla! Comunque ognuno avrà modo di verificare la solidità o meno delle proprie capacità, vere o presunte (e lo stesso non vince nulla...).

Note e variazioni

Il gioco che trovate non ha la pretesa di tracciare un ritratto sulle reali competenze di ognuno di voi, ma può aiutarvi a trovare degli spunti.

Inoltre le domande possono essere per molti di voi piuttosto facili: che aspettate a cambiarle?

Se invece vi sembrano un po' troppo difficili, be', allora datevi da fare!

**Non mi resta che augurarvi
buon divertimento**

Il grande gioco dei posti d'azione *

Espressione

Arte, canto, musica, teatro, cinema, pittura, espressione

Sport

Sport, velocità, salute, forza fisica, gioco, igiene

Cultura

Cultura, scienze, storia, geografia, sapere

Abilità manuale

Abilità manuale, artigianato, pionieristica, cucina, riparazioni, precisione

Comunicazione

Comunicazione, rapporti con gli altri, informazione, parlare, spiegare

Organizzazione

Organizzazione, progettazione, razionalità, prontezza, responsabilità

Natura

Natura, orientamento, vita all'aperto, meteo, animali, piante, astronomia,...

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla **Nuova Fiordaliso** potete contattare direttamente la casa editrice
tel. 06/68809208
fax 06/68219757
e-mail editoria@fiordaliso.it
Trovate il catalogo aggiornato in www.fiordaliso.it

Libri utili...

Enzo Poltini, **Topografia**
ed. Nuova Fiordaliso

Daniele Gui, **Pronto Soccorso**
ed. Nuova Fiordaliso

Cesare Bodoni, **In forma con l'hebertismo**
ed. Nuova Fiordaliso

Giorgio Cusma, **Seguendo l'acqua**
ed. Nuova Fiordaliso

Manuale CAI, **Guida pratica alla meteorologia alpina**

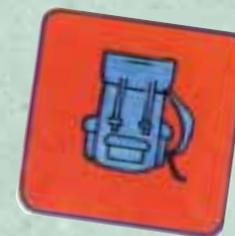
Invece gli altri manuali li potete acquistare nella maggior parte delle librerie. Esistono delle librerie specializzate nella vendita di cartine e pubblicazioni per l'escursionismo che effettuano vendita per corrispondenza:

www.libreriamontagna.it
www.escursionista.it

Per quanto riguarda i manuali naturalistici e di fotografia esistono un'infinità di libri, riviste, ecc. (anche piuttosto costosi), vi consigliamo comunque di far riferimento alle pubblicazioni specifiche sulla flora e fauna italiana, preferendo le guide pratiche di riconoscimento.

Agesci • Specialità e Brevetti n. 3

Sherpa



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.3 di MAGGIO 2002

a cura della redazione di SCOUT Avventura • scout.avventura@agesci.it

Sherpa





Sherpa

di Michele Gobbi

Guadagnarsi la competenza di sherpa non è facile; richiede fatica, esperienza e una buona forma fisica. Quando il reparto affronta una lunga camminata deve poter contare su di una persona che conosca i pericoli della montagna e sappia leggere i mutamenti del tempo, su qualcuno che anche nel peggiore dei temporali sappia come mantenere asciutto il suo equipaggiamento, che abbia sempre un cerotto e una mela in più nel suo zaino anche se sembra il più piccolo e leggero. Questo è lo sherpa: una guida o un esploratore preparati e competenti ma anche umili, infatti lo sherpa è il più veloce ma tiene sempre il passo del più lento.

Come si conquista un brevetto di competenza

Per conquistare un brevetto di competenza occorre:

- approfondire una particolare tecnica sia nella teoria che nella pratica,
- possedere almeno quattro specialità relative a quel settore,
- aver messo al servizio degli altri le tue conoscenze facendo il maestro di specialità e/o dirigendo eventuali gruppi di lavoro nella realizzazione di una qualche impresa,
- aver partecipato a un campo di competenza o un altro momento di approfondimento tecnico (campetti di zona, atelier, ecc.).

Di seguito troverai l'elenco delle specialità attinenti al brevetto di sherpa. In realtà questa divisione è puramente indicativa e molto elastica. Tutto dipenderà dagli impegni e dalle imprese che deciderai di realizzare per conquistare il brevetto, l'importante è che alla fine del percorso tu abbia seriamente approfondito le tecniche del brevetto andando al di là dei contenuti delle singole specialità.

Alpinista, amico degli animali, astronomo, boscaiolo, botanico, campeggiatore, ciclista, cuiniere, guida, guida marina, hebertista, infermiere, osservatore, osservatore meteo, naturalista, nuotatore, segnalatore, topografo.

Coordinamento editoriale:

Andrea Provini

Progetto grafico:

Giovanna Mathis

Impaginazione:

Giovanna Mathis,

Gigi Marchitelli

Testi di:

Enrico Rocchetti

Giorgio Cusma

Mauro Bonomini

Mauro Rosi

Michele Gobbi

Andrea Provini

Disegni di:

Giorgio Cusma

Mauro Rosi

SHERPA

- La competenza di sherpa appartiene ad uno scout o una guida che sa guidare gli altri fuori del proprio territorio, che quindi ha capacità di osservazione e d'orientamento, conosce diversi ambienti naturali e sa prevenire e/o intervenire nei problemi che potrebbero verificarsi lontano dal campo o dalla base di partenza. È quindi un ragazzo o una ragazza che ha fatto esperienza di diversi tipi di uscite (di squadriglia e di reparto) in ambienti differenti: città, campagna, montagna, mare. Lo sherpa sa:
- Orientarsi con la carta e senza: con il sole e le stelle o osservando elementi naturali.
 - Usare la bussola e i tipi di carte in uso nella propria zona e nei luoghi dei campi o delle uscite.
 - Studiare un percorso sulla carta prevedendo i tempi, le soste, i rifornimenti, la fatica e i luoghi di accantonamento o di attendamento.
 - Individuare l'equipaggiamento necessario e le provviste di base per i vari tipi di percorsi e indicarlo agli altri.
 - Osservare l'ambiente traversato, riconoscendo piante e animali e/o punti di notevole interesse naturale o storico/artistico.
 - L'uso delle tracce, le sa lasciare e



seguire, conosce i simboli e i segnali relativi a sentieri e piste.

- Preparare ed organizzare un'escursione o una camminata per un gruppo in diversi territori.
- Intervenire in caso d'incidenti di marcia (insolazione, distorsioni, affaticamento ecc.), segnalare per richiesta di soccorso e individuare i punti di soccorso sul proprio itinerario.
- Conoscere le proprie capacità fisiche e i propri limiti, sa valutare le condizioni delle persone che guida e prevenire stanchezza e affaticamento, conosce i bisogni calorici in base agli sforzi richiesti, alla temperatura e all'ambiente. Preparare schede informative sull'ambiente da traversare e schede di osservazione per ambienti non conosciuti.
- Cucinare senza utensili e improvvisare un pasto con le provviste a disposizione, sa organizzare un menù base per un campo.

TOPOGRAFO

Chi è?

Vive tra le carte che riproducono la superficie terrestre... carte geografiche, topografiche, mappe... Su di esse cerca gli itinerari da percorrere, i mondi da scoprire... possiede una bussola e la utilizza spessissimo! Non percorre sentieri: li crea! Sa sempre dove si trova, l'istinto del piccione viaggiatore è il suo punto di forza.

Cosa devi conoscere?

Principi di magnetismo terrestre, meccanica e fisica della bussola, coordinate terrestri, principi di costruzione delle carte geografiche/topografiche, segni convenzionali utilizzati nella cartografia terrestre, misurazione di angoli, metodi di valutazione di altezze e distanze

Cosa deve saper fare?

Con bussola e cordino metrico esegue rilievi topografici di percorsi ed aree, impiega le scale di proporzione utilizzate sulle carte per valutare le reali distanze piane e verticali sul terreno, valuta i tempi di percorrenza di un percorso, partendo dalla



rappresentazione sulla carta a visualizzare il terreno cui si riferisce, utilizza la bussola e la carta topografica con estrema competenza e senza incertezze, sa correre ai ripari nel caso si accorga di aver fatto un errore nel procedere in una zona sconosciuta, legge allo stesso modo il terreno e la carta topografica, è molto attento nel valutare tutte le indicazioni contenute nella carta che usa (...



curve di livello, altitudini, ostacoli, ecc.), sa orientarsi di giorno e di notte anche senza la bussola, esegue percorsi di orientamento e marce all'azimuth.

La topografia non è la radiografia dei sorci

di Enrico Rocchetti

- Toh! Ecco la carta della zona, vedi di capire da che parte dobbiamo andare.
- Sì ma dove siamo??
- Ecco vedi siamo su questo colle a 720 m.
- Come fai ad essere così sicuro?
- Semplice vedi verso sud a circa 1 km. c'è quella montagna rocciosa alta 1200 metri sulla cui cima c'è una croce.
- Aspetta aspetta fammi capire due o tre cose, primo come fai a capire sulla carta com'è riportata una collina, secondo come si vede da che parte è il sud e terzo la montagna con la croce da che parte viene fuori e come fai ad affermare che è ad un chilometro da noi!
- Ah sei proprio un topografo con i fiocchi, vieni un po' qui

rimpicciolire nel disegno le cose altrimenti occorrerebbero delle carte grandi chilometri e chilometri.
Quindi una strada lunga 10 km sulla carta sarà 10 cm, 1 cm, a seconda della scala che si vuole usare, la scala delle carte topografiche dell'I.G.M. cioè dell'Istituto Geografico Militare è 1 a 25.000, vuol dire che 1 cm della carta corrisponde a 250 metri della realtà, quindi quando ti dicevo che tra noi e la montagna c'è un chilometro è perché ci sono 4 centimetri sulla carta. La scala è sempre riportata sulle carte, non esiste nessuna carta definita tale senza scala.
La collina su cui ci troviamo si vede sulla carta perché

sulla carta da una serie di linee concentriche, che si chiamano curve di livello o isoipse. Queste linee collegano fra loro tutti i punti posti alla stessa altezza dal mare e più sono vicine fra di loro e più il pendio è arduo, infatti, guarda, la collina dove ci troviamo ha le linee abbastanza lontane tra loro, mentre la montagna là in fondo la vedi qui sulla carta ha le linee di livello vicinissime una all'altra ed, infatti, è molto ripida. Fai attenzione a questa differenza quando decidi un sentiero da percorrere, se il sentiero taglia in perpendicolare delle isoipse molto ravvicinate fra loro il sentiero sarà particolarmente in salita. montagna è più a sud rispetto a noi perché, come puoi

Scala grafica

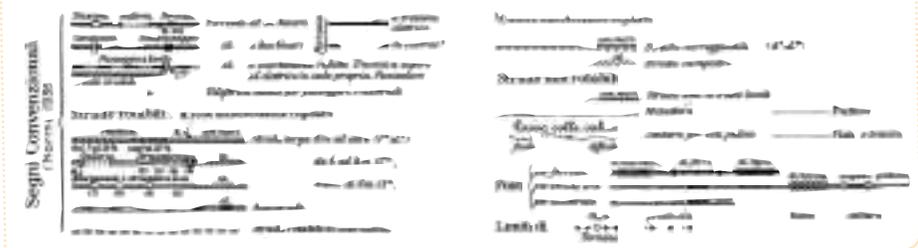


che ti spiego due o tre cosette. La carta geografica o la topografica rappresenta una parte del globo terrestre. Naturalmente si è dovuto

guardandoci intorno notiamo immediatamente che non ci sono altri monti attorno tranne la montagna rocciosa. Una collina è rappresentata

notare sulla nostra cartina, il nome della zona che essa rappresenta è sulla parte alta della stessa e questo è posto in quella posizione proprio

Legenda IGM



per indicare il nord.
La croce posta in cima la ritroviamo sempre qui sulla carta, dove sono elencati tutti i "segni convenzionali", si è voluto ricorrere a dei simboli per rappresentare le diverse cose che si trovano nella realtà.

Ecco vedi per esempio le case sono disegnate con un quadratino nero mentre un cimitero è un quadrato con una croce diagonale al suo interno
Le chiese con i loro campanili per esempio sono importanti perché, una volta individuate sulla carta possono essere facilmente individuabili sul terreno reale, per esempio per l'esistenza della campanile.

Quando un punto nella realtà è facilmente individuato diviene un punto "cospicuo".

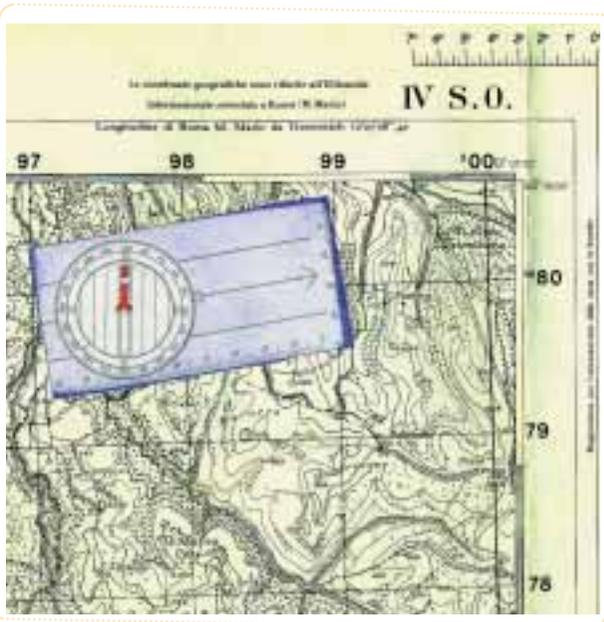
Se riusciamo ad individuare uno o più punti cospicui possiamo facilmente orientarci nella realtà.

Anche le strade sono differenziate per tipo e disegnate in maniera diversa, si fa così proprio per poterle riconoscere, quindi ci sarà la strada asfaltata, la strada bianca, il sentiero facile o difficile e così via.

Ci sono anche i campi coltivati, i boschi, tutto quello che esiste nella realtà è disegnato con un simbolo particolare. Nella legenda in fondo alla carta ci sono tutti

questi segni.
- Tutto bello, ma come faccio a sapere in che direzione devo andare se ho la carta, ma non conosco la relazione che esiste fra lei e la realtà.
- Ho capito cosa intendi dire, tu sai dove è il nord della cartina ma non sai, una volta tracciata una direzione su di essa come riportarla sulla strada.
Basta prendere la bussola e metterla a fianco della carta stesa per terra, metti il bordo laterale della carta parallelamente all'ago della bussola, così vedrai immediatamente qual è il nord e gli altri punti cardinali.

Per sapere poi com'è disposta la porzione di Terra che hai sottomanò rispetto al globo terrestre guarda agli angoli



del riquadro, vedrai dei numeri, ma come quelli del parallelo e del meridiano che attraversano il terreno riportato.

Un'ultima raccomandazione: non usare carte in bianco e nero o fotocopie di queste. Se non ci sono i colori è facile confondere un torrente con un sentiero, un confine di provincia o comune per una strada.
Solo con il colore o con una carta originale non si corre il rischio di perdersi o di percorrere chilometri e chilometri per poi ritrovarsi magari sull'orlo di un crepaccio ed essere costretti a ritornare indietro.

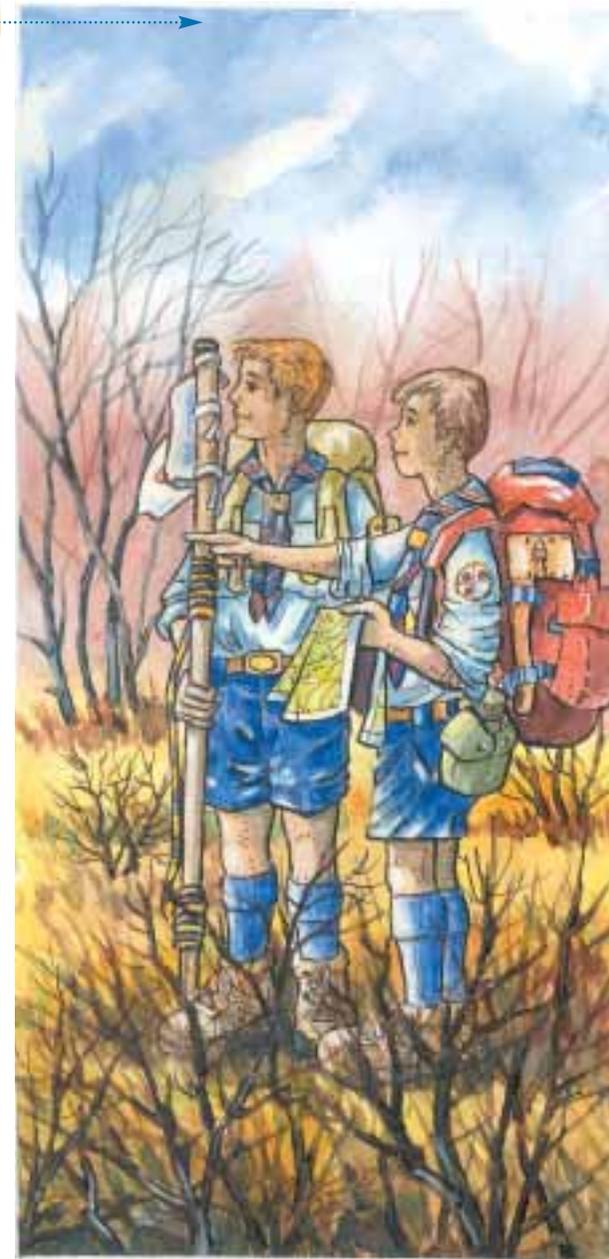
E un'ultima cosa... se proprio non sai dove andare chiedi ad uno scout...
- Spiritoso!

Organizzare un'uscita

di Giorgio Cosma

Uno sherpa sa guidare gli altri

Lo sherpa è un uomo d'azione che dedica tutta la propria competenza al supporto, all'assistenza, al servizio degli altri. Tutte le sue capacità infatti devono essere sempre indirizzate sulla sicurezza della squadriglia di cui fa parte: lui è il più esperto e pertanto ha più responsabilità degli altri. Non li si chiede di organizzare una riunione in sede, cosa anch'essa importante, ma di organizzare le cose all'aperto... durante le uscite... nell'avventura... dove l'imprevisto può caderti addosso in qualsiasi momento. Lo sherpa è tenuto a pensare a queste cose di cui è veramente esperto: non gioca con i rischi della vita all'aperto! Per lui la sede sarà solo la base logistica dove organizzare e pianificare, dove elaborare con gli altri le notizie raccolte per preparare l'avventura all'aperto e da dove partire... ed è appena fuori dalla porta della sede che inizia il territorio d'azione dello sherpa. Dato quanto detto fin qui è chiaro che in occasione di un'uscita la squadriglia affiderà a lui la pianificazione della stessa, da discutere poi tutti insieme. Provo a mettermi nei suoi panni per vedere quanto deve sapere e come potrebbe muoversi uno sherpa in una situazione del genere.



Conosce la sua città

L'azione dello sherpa inizia fuori dalla porta della sede e perciò conosce bene la sua città. Senz'altro sa come muoversi da un quartiere all'altro, conosce gli itinerari dei mezzi pubblici. I servizi essenziali non hanno segreti per lui... nella sua rubrica vi sono addirittura i numeri telefonici del Pronto Soccorso, dei Vigili del Fuoco e di altre forze dell'ordine. Se deve acquistare qualcosa (...dal cibo al materiale tecnico) sa a che negozio rivolgersi. Ha conoscenza approfondita del proprio quartiere ma ha anche un'idea abbastanza precisa degli altri. Con queste conoscenze affronta senza problemi la prima parte della preparazione: trova il materiale (carte topografiche... pubblicazioni... ecc.) per un primo approccio con la zona in cui si andrà in uscita. Identifica i mezzi di trasporto pubblici (...treno... pullman) più idonei (... orari di andata e ritorno!) ed economici (...prezzi dei biglietti) per raggiungere la località prescelta. Con queste informazioni la squadriglia avrà già le idee più precise e potrà prendere decisioni operative: ... costa troppo... l'orario di partenza non va bene a Luigi che finisce scuola tardi... l'orario di ritorno ci mangia tutto il pomeriggio... chi mi presta i soldi del biglietto?



Conosce il territorio limitrofo

Lo sherpa deve arrivare alla riunione anche con altre proposte e per questo deve conoscere le zone attorno alla città, non gli si chiede di conoscerle nei minimi particolari ma di averne una buona idea generale: ad esempio conosce tutti i paesi che ci sono, quale viene prima e quale dopo... sa dove si arriva con il treno e dove la ferrovia non arriva proprio... sa se un paesino è in zona montana o in piena pianura. Questa conoscenza è oltremodo necessaria nel caso la squadriglia non gli abbia chiesto un luogo preciso dove andare ma gli abbia detto soltanto di scegliere una zona in cui... ad esempio... poter fare un'attività di segnalazione, dal sabato pomeriggio alla domenica sera. Delle sue zone operati-



ve dovrà avere conoscenze sotto il profilo turistico generale (che c'è da scoprire, che c'è da vedere, che si mangia?) e sotto quello naturalistico (tipo di ambiente, flora, fauna, zone protette). Insomma sa trovare le risposte! Queste conoscenze gli sono essenziali per muoversi bene sul territorio ma anche perché gli permettono di esporre alla squadriglia una proposta più completa ed interessante.

Conosce i mezzi di trasporto

Lo sherpa conosce gli sconti ferroviari (esiste la possibilità di acquistare biglietti cumulativi per più persone che sono molto più convenienti di quelli individuali), disponibilità posti (in certi casi si deve prenotare, soprattutto sui pullman di linea... per una squadriglia non ci sono problemi ma il



reparto potrebbe averne), orari (sono estivi ed invernali, fare attenzione ai periodi di transizione: ti informi al lunedì e quelli cambiano proprio al sabato in cui devi partire!), percorsi (talvolta vi sono più possibilità per raggiungere un paese: scegliere quello più comodo e diretto, evitare di perdere un'ora in un giro "turistico" di paesini minori quando esiste una linea diretta verso la località prescelta). Lo sherpa furbo queste cose le sa e le mette in pratica!

Sa come informarsi

Anche se uomo d'azione, lo sherpa sa utilizzare tutto ciò che offre il mercato per la raccolta di notizie utili (medico, carabinieri, farmacie, alimentari, parrocchie, enti pubblici, ecc). Fino a qualche tempo fa una sintetica guida telefonica era il massimo da cui ottenere scarse informazioni... ora c'è Internet e, da casa, lo sherpa è in grado di ottenere un mucchio di informazioni su tutto! La raccolta di notizie utili si fa al tempo stesso più vasta e più mirata e tanti chiarimenti potranno venir facilmente

risolti via e-mail, se sarà sfortunato ricorrerà alla tradizionale telefonata! Se non sa fare ricerche sul WEB può trovare facilmente un amico che sarà felice di dargli una mano!

Sa pianificare

Alla squadriglia non porta solo dati informativi, lui porta proposte, soluzioni, elaborazioni che ha ricavato dalle informazioni raccolte. Il bello è che lui ha una competenza specifica anche in questo! Sa infatti qual è la velocità di marcia dei propri compagni su vari terreni e pertanto conosce già quanto tempo si piegherà a percorrere a piedi un certo itinerario. Di conseguenza sa cal-

colare quanto tempo rimane libero per le attività vere e proprie, anche perché ha considerato pure i tempi che si impiegano per riposare, mangiare, lavarsi. Ma, poiché non è uno sprovveduto, calcola i tempi in maniera abbondante perché di imprevisti ce ne sono sempre (sbaglio di strada, ritardi dei mezzi pubblici, mal di pancia di uno dei due squadriglieri, legna per la cucina bagnata da un improvviso acquazzone, ecc. ecc.). Se dovesse andare tutto liscio: niente male! Tenetevi dei giochi tecnici di riserva per impiegare bene anche l'ultima porzione di uscita!

Sa come trovare i posti per il pernottamento

La difficoltà più grossa da risolvere in un'uscita che prevede anche un pernottamento è... il luogo dove dormire! Anche perché, si sa, non esiste terreno libero ed a disposizione di tutti: ci sono i terreni



caldo è consigliabile il tè in bustine. Il latte a lunga conservazione può essere utilizzato, ma il contenuto della confezione va consumato completamente una volta aperto: i rischi di un deterioramento per il caldo sono molto elevati. In alternativa si può usare il latte condensato, ma è abbastanza costoso. Le **minestre liofilizzate** o in buste già pronte richiedono attenzione, sia per la conservazione, sia per la digeribilità: minestre elaborate, con i funghi, con salse particolari sono sconsigliabili. È meglio comunque, nel caso si scelga questa soluzione, provare prima a casa i prodotti di varie marche per saggiarne la qualità. Anche la **pastasciutta** può entrare nel nostro menù, scegliendo però come condimento solamente olio ed eventualmente erbe aromatiche, come

Menù tipo per una escursione di due giorni

Pranzo e/o cena:

1 panino o 70 gr. di pastasciutta; 1 cacciatore o una confezione di formaggio (da 50 a 100 gr.) o una scatola di tonno o di carne; 2 carote; 1 mela o un arancio; 6 biscotti secchi oppure una tavoletta da 50 gr. di cioccolato

Colazione:

150 gr. di latte o un tè; 6 biscotti secchi, una mela o un arancio

Merenda:

una tavoletta da 50 gr. di cioccolato o sei biscotti secchi; una tazza di tè.

origano, salvia, basilico. In questo caso i cuochi di squadriglia sapranno consigliarvi al meglio. Per quanto riguarda i fuochi per cucinare, è necessario ricordare che esistono precise e inderogabili limitazioni

all'accensione di fuochi nei boschi e in molte località. Per conoscere queste limitazioni si può telefonare ai servizi della Guardia Foresta o alle agenzie turistiche provinciali. Se non fosse possibile accendere fuochi, il nostro menù dovrà tenerne conto! Infine il **problema liquidi**: il nostro organismo ha bisogno di bere ogni giorno almeno un litro e mezzo o due litri di liquidi, in caso di grande caldo e fatica questa quantità aumenta anche a più di tre-quattro litri. Dovremmo quindi dotarci di una borraccia capiente: se non sono previsti rifornimenti di acqua durante il percorso questa deve contenere almeno un litro e mezzo di acqua. Nel caso possiamo munirci di due borracce, una da tenere alla cintura, per l'uso immediato, l'altra nello zaino come scorta.

La preparazione fisica dello sherpa

di Mauro Rosi

Per conseguire il brevetto di sherpa devi curare la tua preparazione fisica e quella degli altri componenti della tua squadriglia. Ciò comporta sapere come ci si allena. Nel tuo caso la preparazione deve tendere principalmente ad incrementare la resistenza generale. Alla tua età le attività finalizzate all'incremento della resistenza devono essere diversificate

ricorrendo ad esercitazioni come: la marcia, la corsa, il lavoro in plateau e in percorso. Tali attività ti consentiranno di sviluppare e stimolare anche la forza, la velocità, la coordinazione e l'agilità. **La marcia.** Marciando all'aperto puoi scoprire la natura e sollecitare il tuo apparato cardio-circolatorio sviluppando così la resistenza generale.

Puoi rendere ancora più interessanti le marce associandole a giochi di osservazione (es.: tracce della pista) di orientamento (es.: con la bussola) e a gare di regolarità (es.: percorrere una certa distanza in un tempo prestabilito). **La corsa.** È il mezzo ottimale per ottenere il miglioramento della funzione cardio-circolatoria-respiratoria.

Per rispettare la gradualità dei carichi inizia da pochi minuti (alternando le prime volte tratti di corsa lenta ad altri camminando) e poi aumenta progressivamente il tempo. Il ritmo della corsa deve essere costante e tale da consentirti di chiacchierare con un tuo compagno senza affanno, altrimenti devi ridurre l'andatura (i battiti cardiaci non devono infatti superare i 130/140 al minuto). Successivamente puoi passare alla corsa continua a ritmo variato, superando in agilità ostacoli naturali o predisposti, effettuando slalom, cambi di direzione, sfruttando le variazioni di pendenza del terreno, ecc. Indicativamente i tempi di corsa da raggiungere, in riferimento all'età e al sesso, possono essere i seguenti:

Età	Femmine	Maschi
11-12	12'	15'
13-14	15'	20'
15-16	20'	30'

Il plateau. Esegui gli esercizi appartenenti alle seguenti famiglie: marcia, corsa, quadrupedia, salto, arrampicata, equilibrio, trasporto, lancio e lotta (fig. 1 e 2).

Il percorso. Lo puoi strutturare in vari modi a seconda delle caratteristiche che presenta il terreno, in base al numero e alla varietà di ostacoli disponibili ai fini che ti proponi di raggiungere e al tuo grado di preparazione (fig. 3).

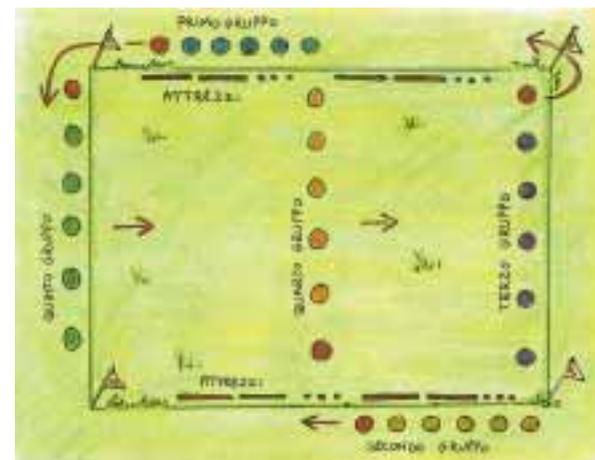


FIGURA 1 - COME SI LAVORA IN PLATEAU

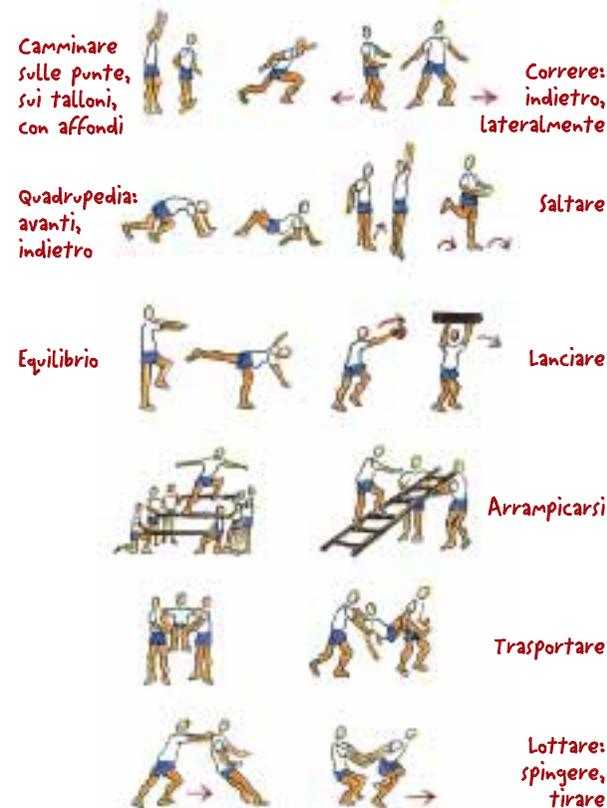


FIGURA 2 - ESEMPIO DI PLATEAU

PROGRAMMA DI ALLENAMENTO PER MIGLIORARE LA RESISTENZA

PRIMA FASE

Obiettivo: Verificare i livelli di partenza; conoscere se stessi.

Attività: Prova a correre o alternare il passo alla corsa per 12'; rileva la distanza percorsa, poi consulta la tabella qui riportata.

Maschi	Giudizio	Femmine
2000-2400	Regolare	1800-2000
2401-2800	Buono	2001-2600
>2800	Ottimo	>2600

SECONDA FASE

Obiettivo: Incrementare la resistenza aerobica.

Attività:

- Marcia in piano, senza zaino, poi su terreno vario (salite, discese, ecc.) alla velocità di 4.5/5 km/h; raggiungi progressivamente il tempo di un'ora.
- Corsa di regolarità. Per riuscire a correre a lungo è fondamentale apprendere il ritmo ottimale di corsa e mantenerlo costante.



(scandito con il fischietto) di 50 m. in 18" (pari a 6' al km.). Se il ritmo di corsa sarà rispettato, ad ogni segnale i gruppi si troveranno in corrispondenza dell'angolo successivo.

esercizio 2

I gruppi, partendo in successione, corrono al ritmo indicato prima su un percorso di 300-400 m., diviso in settori di 100 m., ed eseguono 2-3 giri. Scandisci con il fischietto il tempo ogni 36".
 Corsa prolungata. Acquisita la capacità di correre a ritmo costante (ad esempio 6' al km. pari a 10 km./h) stabilisci delle sequenze di corsa la cui somma dia il tempo globale prefissato. Aumenta progressivamente i minuti di corsa mentre diminuisce il numero delle sequenze. Tra una sequenza e l'altra osserva pause di recupero attivo eseguendo esercizi di mobilità articolare e di allungamento muscolare (fig. 4 e 5).



FIGURA 4 - Esercizi di mobilità Articolare
 eseguire 20 ripetizioni per ogni esercizio

esempio 1: Correre di seguito per 12', 2 allenamenti settimanali, 6 settimane

18-28	allenamento: 4 volte, 3'
38-48	allenamento: 3 volte, 4'
58-68	allenamento: 2 volte, 6'
78-88	allenamento: 1 volta, 4' + 1 volta, 8'
98-108	allenamento: 1 volta, 2' + 1 volta, 10'
118-128	allenamento: 1 volta, 12'

esempio 2: Correre di seguito per 15', 2 allenamenti settimanali, 6 settimane

18-28	allenamento: 3 volte, 5'
38-48	allenamento: 1 volta, 3' + 2 volte, 6'
58-68	allenamento: 1 volta, 7' + 1 volta, 8'
78-88	allenamento: 1 volta, 5' + 1 volta, 10'
98-108	allenamento: 1 volta, 3' + 1 volta, 12'
118-128	allenamento: 1 volta, 15'

Lavoro in plateau: 2'-3' per ogni famiglia di esercizi. Percorso preconstituito. Eseguilo su un terreno conosciuto, tracciato in precedenza, e sfrutta gli ostacoli naturali esistenti o costruiti col materiale più semplice.

FIGURA 5



Esercizi di allungamento muscolare - mantenere ogni posizione per 30 sec.

TERZA FASE

Obiettivo: Potenziare l'apparato cardio-circolatorio-respiratorio

Attività:

- Marcia con lo zaino, prima in piano, poi su terreno vario alla velocità di 3.5 km./h (in piano ogni 50' esegui una pausa di 10'; in salita fai una pausa di 5' ogni 30').
- Corsa con variazioni di ritmo. Sulla base di resistenza aerobica, creata con la corsa prolungata a ritmo costante, ora puoi iniziare il lavoro di corsa continua a ritmo variato. Ad esem-

pio, nell'ambito di una corsa di 12', inserisci alcune accelerazioni della durata di 20" (passando ad esempio dalla velocità di 6' al km. a quella di 5' al km.) per poi tornare al ritmo iniziale. Puoi intensificare il lavoro nel seguente modo: -aumentando il numero di variazioni di ritmo mantenendo invariato il ritmo base; -aumentando la durata delle variazioni di ritmo (da 20" a 30"-40"); -incrementando il ritmo delle variazioni (ad esempio 4' al km.).

- Lavoro in plateau: 4'-5' per

ogni famiglia di esercizi. Percorso all'avventura. Per affrontarlo devi essere consapevole dei tuoi limiti e di quelli dei componenti la squadriglia. Infatti, ti troverai di fronte a difficoltà reali e a ostacoli naturali, che dovrai superare utilizzando una tecnica personale. I possibili imprevisti, l'accidentalità del terreno e la pericolosità di certi ostacoli ti deve indurre a prevenire la fatica e ad evitare l'affanno modificando le andature, riducendo certi sforzi, attenuando o anche escludendo certe difficoltà.

QUARTA FASE

Obiettivo: Verificare il grado di preparazione raggiunto

Attività: Ripeti la prova sui 12' di corsa

Avvertenze

Ricorda di iniziare sempre la seduta di allenamento con il riscaldamento (corsa lenta, esercizi di mobilità articolare e di allungamento muscolare) che serve per attivare la circolazione e la respirazione, a diminuire le tensioni muscolari e a prevenire gli infortuni. Termina con il defaticamento (camminata lenta ed esercizi di allungamento muscolare) allo scopo di consentire il ritorno alla calma fisica e psicologica.

Ma che cosa sono i posti d'azione?

Avete presente un cambio gomme della Ferrari? Una manciata di secondi preziosi in cui la gara passa dalle mani del pilota a quelle frenetiche dei meccanici. Immaginate se in quei pochissimi secondi si sentissero frasi tipo: "Chi ha visto la chiave inglese?" "Non ce l'aveva lui prima?" oppure: "Che devo fare?" "Boh, vedi se c'è bisogno di gonfiare le gomme: se non lo sta facendo nessun altro lo puoi fare tu...". Per fortuna non è così: al momento in cui la macchina entra nei box ognuno sa già cosa fare ed ha pronti tutti gli attrezzi necessari. Ecco, i posti d'azione sono una cosa del genere. In uscita o per l'impresa le cose funzionano (e quindi riusciamo a portare a buon fine ciò che ci siamo prefissati) solo se ognuno sa cosa deve fare ed è pronto per farlo. Voi direte: "ma in Squadriglia abbiamo già gli incarichi". Sì, ma non sono

la stessa cosa. Infatti gli incarichi li avete decisi e assegnati all'inizio dell'anno per la gestione "ordinaria" della Squadriglia. I posti d'azione, invece, entrano in gioco in uscita, ad esempio, quando le attività sono ben diverse da quelle tra le mura della sede. In uscita, per capirci, serviranno un cucciolo, un topografo, un fuochista, e questi posti d'azione, appunto, non vanno improvvisati al momento con sceneggiate di ore in cui si cerca una pia donna o un pio uomo disposto ad occuparsi di non far spegnere il fuoco sotto la pentola! Tutto funziona meglio (sfido chiunque a negarlo) se già prima di partire ogni persona della squadriglia sa di cosa si dovrà occupare e ha avuto modo di prepararsi l'eventuale materiale necessario. I tempi si accorciano, si evitano liti inutili e soprattutto si ottengono dei risultati!

Qualche precisazione.

Il posto d'azione prevede una certa dose di responsabilità e di abilità nel ruolo assegnato e quindi non si tratta di compiti solo da "bestie da soma". Per capirci: per andare a prendere la legna, a prendere taniche e taniche d'acqua, per lavare i piatti sarà bene stabilire dei turni in cui ognuno si dia da fare, perché ancora non è stato inventato il posto d'azione di "schiavo"! Non esistono posti d'azione prestabiliti, perché lo scopo è proprio quello di adattarsi di volta in volta alle necessità dell'attività (uscita o impresa) del momento. Un momento che richiede particolare attenzione è l'assegnazione dei posti d'azione prima di un'attività: tenete conto delle capacità di ognuno, delle specialità già conquistate o da conquistare, del sentiero...: insomma dovrete evitare di tirare a sorte!

Area arancione

Da 1 punto

Di' il nome di 3 gruppi o cantanti con la B.

Nomina 3 diverse tecniche pittoriche.

Scrivi 4 versi in rima (AA BB).

Da 2 punti

Canta una strofa del canto della Promessa.

Disegna un quadrupede.

Fai l'imitazione di un personaggio noto a tutti i presenti

Area rossa

Da 1 punto

Di' il nome di 3 sportivi con la S.

Nomina uno sport individuale, uno a coppia e uno di squadra.

Nomina almeno 5 famiglie dell'Hebertismo.

Da 2 punti

Quanto è lungo il percorso di una maratona?

Fai 10 flessioni o la verticale. Spiega le regole di un gioco scelto dal tuo vicino di destra.

Area gialla

Da 1 punto

Nomina 3 scrittori o poeti italiani.

Nomina almeno 3 capitali dell'Europa dell'Est.

Di' il nome di almeno 4 pianeti.

Da 2 punti

Chi è l'attuale presidente del Senato?

Cos'è la globalizzazione?

Racconta brevemente un episodio della storia greca o romana.

Area viola

Da 1 punto

Nomina 3 tipi di artigiani.

Nomina 3 ricette tra i cui ingredienti ci siano le uova.

Nomina 3 tipi di tessuto.

Da 2 punti

Cos'è l'origami?

Fai tre tipi di nodi.

Costruisci il modellino di un edificio (casa, castello, chiesa...) con quello che hai a portata di mano.

Area fucsia

Da 1 punto

Nomina 4 quotidiani.

Di' uno scioglilingua.

Nomina 3 tipi di linguaggio.

Da 2 punti

Cos'è in morse ". . . _ _"?

Scrivi un telegramma di auguri con 7 parole.

Convinci (a parole!) il tuo vicino di destra ad adottare un topo.

Area azzurra

Da 1 punto

Di' 3 caratteristiche di un buon caposquadriglia.

Nomina 3 criteri che usi per

fare un acquisto.

Indica tra questi almeno 3 numeri di emergenza: 111 - 112 - 113 - 114 - 115 - 116 - 117 - 118 - 119.

Da 2 punti

Dov'è la farmacia più vicina alla sede?

Prepara uno schema per la divisione dei turni di cucina, lavaggio pentole e legna per una settimana di campo.

Dividi il reparto in 4 squadre equilibrate per un torneo di palla prigioniera.

Area verde

Da 1 punto

Nomina 3 tipi di nuvole.

Di' il nome di un rapace, di un mollusco e di un anfibio. Nomina 3 costellazioni.

Da 2 punti

Cos'è un carpino?

Cos'è l'Azimut?

In quali casi si allentano i tiranti della tenda?

Topo di musicoteca



Amicizia

Gudrun Pausewang, **Uno per tutti, tutti per uno**, Einaudi Ragazzi, L. 14.000, pagg.116

Il lavoro non sempre è sicuro e anche un bravo contabile come il padre di Elin può perderlo. Così la ragazzina si trova a dover cedere la sua stanza ad una studentessa in affitto, a dover rinunciare a molte cose. Ma la necessità aguzza l'ingegno e un nuovo lavoro si può anche inventare, per esempio...



Talento

Elisa

Ed Elisa tornò all'inglese. Era chiaro fin dall'inizio che cantare in italiano non poteva che essere una parentesi: la sua voce, la sua musicalità, i suoi arrangiamenti, sembrano nati per la lingua "straniera". Straniera poi per modo di dire, visto che Elisa lo parla quasi meglio dell'italiano.

Questo suo tornare all'inglese,

Scrivete a Topo di Musicoteca per segnalare i libri e i CD che più vi sono piaciuti e per avere consigli. Inviateci le recensioni dei vostri libri preferiti. Vi ricordiamo che Topo di Musicoteca non effettua vendita per corrispondenza e che potete acquistare i libri e i CD recensiti in tutte le librerie e negozi di musica. I libri scout editi dalla Nuova Fiordaliso possono essere richiesti direttamente alla casa editrice, o acquistati presso le cooperative scout, troverete il catalogo on line e le istruzioni per ordinare in www.fiordaliso.it.

oltre che farla sentire più a casa, le permette oggi di essere sempre più apprezzata all'estero e candidata a diventare la cantante italiana più popolare oltre confine. Si chiama "Then comes the sun", e anche se il titolo suona un po' Beatles, con i quattro di Liverpool non ha molto a che fare. Ha invece molto a che fare con la sua voce, limpida, possente, in continua crescita e sempre in primo piano; anche quando la musica meriterebbe, rimane comunque poco più di un accompagnamento.

Ed ecco che nascono brani come "Heaven out of hell", il primo singolo dell'album, dove la musica coinvolgente rincorre una voce sfruttata al meglio della sua ampiezza e versatilità. O brani in cui Elisa sogna di essere farfalla, come "Simplicity", storia cantata con il solo accompagnamento della chitarra. Meritano una menzione anche "Rainbow" e "Fairy Girl", e "Fever", dove si parla di un mondo che ha la febbre, come suggerisce il titolo: unica eccezione in un album pieno di ottimismo e gioia di vivere.

I testi sono tutti suoi, personalissimi ed intimi, e parlano di amicizia e amore, sempre con quel tono disincantato che abbiamo imparato ad apprezzare in Elisa. A soli 23 anni la ragazzina friulana ha già percorso molto della strada che porta alla maturità artistica, senza scendere a compromessi ma seguendo la strada naturale tracciata dal suo talento. ✂

Coraggio

Gorge Layton, **Io da te e tu da me**, Salani Editore, Gl'Istrici, 2 euro 7.23, pagg. 159

Questo libro racconta la vita scolastica e non di un ragazzino inglese, appena dopo la fine della seconda guerra mondiale. Egli vive in un quartiere di povero, solo con la madre... Si dovrà scontrare con la prepotenza di ragazzi più grossi di lui, con l'intolleranza verso un ragazzo ebreo austriaco, con l'incontro di una vita più "ricca" della sua. Con queste esperienze maturerà e crescerà. Un libro per riflettere sui valori, sul coraggio, sulla necessità di difendere i più deboli. Un libro anche da discutere insieme con la squadriglia o il reparto.





Un mondo a colori

“...il razzismo non è sempre sfacciato, spesso è subdolo e vigliacco...”

Veloce carrellata
nella storia
del razzismo
e dell'integrazione

A chi di voi piace il cinema? Avete seguito la cerimonia degli “Oscar”, i premi americani? La cosa che ha colpito di più è che quest'anno gli attori di colore hanno fatto man bassa, portandosi via tre premi! Li meritavano davvero? Forse no: a molti è sembrata una premiazione “politica”, che ha voluto ripagare la categoria (ma in realtà tutti gli afroamericani) per decenni e decenni di discriminazioni. Fino ad oggi avevano vinto un solo premio, nel 1964, non a caso per un bellissimo film sul pregiudizio che anche

molte brave persone sentono inconsapevolmente all'inizio contro i “diversi”. Si intitola *Indovina chi viene a cena*, e racconta il disagio di un vecchio padre di idee progressiste nel conoscere il fidanzato della figlia, un esemplare medico di colore!

Quel film (ma ce ne sono anche altri) spiega meglio di tante parole la diffidenza e le umiliazioni che i discendenti degli «schiavi negri» del '700 hanno dovuto sopportare per secoli. A **metà Ottocento** la famosa **Guerra Civile (1861-'65)** li aveva liberati formalmente dalla schiavitù, ma non aveva migliorato molto le loro condizioni di vita, né cambiato la mentalità degli altri. Così cent'anni dopo in Alabama, Georgia e negli altri Stati del Sud vigeva ancora la segregazione, cioè la divisione netta fra bianchi e neri, cui era vietato accedere alle aree riservate ai bianchi (esistevano bagni pubblici diversi, scuole e università distinte e così via...).

Poco dopo il 1960, però emerse un movimento in difesa dei diritti civili che conquistò il cuore della grande maggioranza degli americani: lo guidava un pastore protestante, il reverendo Martin Luther King. La protesta esplose un giorno qualsiasi, quando una donna nera fu arrestata per essersi seduta su un autobus nella parte riservata ai bianchi. Da quel giorno, per settimane, i neri si rifiutarono di prendere gli autobus, incolonnandosi a piedi in lunghe file, mentre chi aveva una macchina (compresi non pochi bianchi!) offriva passaggi gratis a chiunque. Alla fine, la Corte Suprema degli Stati Uniti dichiarò incompatibile con la Costituzione americana ogni legge, federale o dei singoli Stati, basata su discrimi-

Avventura nel mondo

nazioni razziali. Il sogno di M. L. King di un mondo in cui il colore della pelle non avesse importanza sembrava farsi realtà!

Purtroppo, però, anche questa grande vittoria non risolse tutti i problemi: in tutte le città americane, infatti, i quartieri-ghetto abitati dai neri continuavano ad essere i più poveri e quelli dove si viveva peggio (e tali sono tutt'oggi)!

Nella **seconda metà degli anni '60**, perciò, la protesta riespose, e questa volta violenta, guidata dal movimento delle pantere nere, che predicava l'«orgoglio» di essere neri ed il disprezzo (o peggio) per i bianchi. Ci furono disordini e dure repressioni della polizia. Ma il gesto più clamoroso non fu cruento: nei Giochi Olimpici di Città del Messico del 1968, per far conoscere la loro causa al mondo intero, durante la loro premiazione due atleti americani di colore alzarono un pugno in un guanto nero (il saluto del movimento) in segno di sfida mentre veniva issata la bandiera Usa e suonato l'inno nazionale! Pian piano la protesta rientrò, ma come dicevo buona parte delle sue cause non sono state eliminate, come dimostrano per esempio i troppi pestaggi indiscriminati commessi ancor oggi da poliziotti bianchi contro neri, asiatici ed ispanici. E forse non fu un caso se negli anni '60 molte delle persone che più si sono battute a favore dei diritti civili pagarono con la loro vita il loro impegno: tra il 1963 e il 1968, infatti, assassini sconosciuti uccisero il presidente John F. Kennedy; suo fratello Robert, già Ministro della Giustizia e candidato anche lui alla presidenza; lo stesso reverendo Martin Luther King, e l'altro celebre lea-

der nero Malcolm X.

Negli stessi anni, la maggior parte dei paesi africani ottenne l'indipendenza da Francia e Regno Unito. Nonostante non sia mai cessato un certo sfruttamento commerciale (anche col traffico di armi per le molte guerre), il dominio dei bianchi sui neri scomparve dall'Africa. Con due eccezioni: la Rhodesia del Sud (oggi Zimbabwe) e il Sudafrica. In Rhodesia i coloni britannici (appena il 7% della popolazione) dichiararono essi stessi l'indipendenza da Londra pur di difendere i loro privilegi. Dopo quindici anni di guerra civile contro i neri, nel 1980 si giunse a una tregua e si tennero le prime elezioni democratiche. Più complicato il caso del Sudafrica: lì i bianchi erano un quinto della popolazione, ed erano i discendenti di antiche famiglie di coloni inglesi e soprattutto olandesi (i boeri, contro cui aveva combattuto B. - P. a Mafeking!) arrivate nel '600. Dal 1961 il loro governo rifiutò ogni apertura: si dichiarò indipendente e perfezionò la segregazione razziale (o «apartheid»), portandola ad un livello mai visto al mondo. Ai bianchi servizi di qualità europea, e l'esclusiva sulle ricchezze e le risorse naturali del paese; a neri e meticci, invece, era «riservato» il compito di forza lavoro: nei campi, come domestici, o nelle miniere di diamanti. Il regime era talmente duro e spietato con i neri ed i loro leader politici (assassinati o imprigionati per decenni) che il Sudafrica fu a lungo oggetto di un duro boicottaggio internazionale: nessuna visita di governanti stranieri, esclusione dei suoi atleti dalle competizioni internazionali, ecc.; ma i suoi governanti preferirono l'isolamento piuttosto che cedere il potere. Soltanto

alla fine degli anni '80 il nuovo primo ministro De Klerk accettò il dialogo con la maggioranza nera: nel 1990, dopo 25 anni, fu scarcerato il leader storico dei neri, Nelson Mandela, che quattro anni dopo sarà eletto democraticamente primo presidente del nuovo Sudafrica!

Oggi quella parte del mondo è cambiata, ed è un modello come pochi al mondo di felice integrazione fra tutti i suoi cittadini. Ma il razzismo non è sempre così sfacciato: spesso è più subdolo e vigliacco. Vi siete mai chiesti quante aggressioni razziste avvengono ogni anno in Italia? Molte, ma raramente le vittime sporgono denuncia. Per cercare di avvicinarsi di più al numero reale, qualche anno fa fu fatta una ricerca sulla cronaca locale di venti quotidiani regionali: ne furono contate in totale quasi 400. Più di una al giorno! ❄



MARTIN LUTHER KING

Lettere per discutere

Chiedo se durante le normali uscite ed i campi estivi è possibile dare ai propri figli (il mio è un esploratore) un telefono cellulare per potersi tenere in collegamento con la famiglia (l'uso è chiaramente correttamente gestito).

Un genitore

A che pro? Normalmente prima di partire per i campi estivi i capi reparto forniscono alle famiglie un numero telefonico per le comunicazioni di emergenza, credo sia già sufficiente senza dover dare al proprio figlio il cellulare. Faccio notare che un reparto può essere formato anche da trenta esploratori-guide... tutti potenzialmente muniti di cellulare... e purtroppo non sempre tutti sanno gestirlo correttamente.

Ciao redazione di Scout Aventura, sono un capo reparto in pensione, si fa per dire visto che non vedo una lira, ... Vorrei sottoporre alla vostra attenzione un errore, secondo me abbastanza grave, che avete commesso, o chi per voi, in sede di stampa dell'ultimo numero a me arrivato di Aventura (n. 4 luglio 2001). Nella pagina di Zio Zeb mettete in risalto l'importanza dell'uniforme, con distintivi, ecc. Poche pagine dopo "gli scout nautici..." mi stampate una foto al contrario con le tappe a destra invece che a sinistra. Stesso errore nella pagina "cdl chi è costui?" e visto che non c'è due senza tre in "C'è posta per voi" della De Filippi!!!! Allora l'avete fatto apposta. Notate che nelle altre foto con lo stesso fazzolettone (Tempo di bilanci) la stampa è corretta, anche per il fatto che non si vede neanche un distintivo. Grazie per l'attenzione.

Zebù Laborioso alias Pelo nell'uovo

Ebbene sì, abbiamo sbagliato. Il mistero è presto risolto... la maggior parte delle immagini che vengono pubblicate su Aventura provengono da diapositive... è sufficiente sbagliare il verso della scansione che l'immagine risulta invertita come in uno specchio... la prossima volta cercheremo di stare più attenti, grazie per la segnalazione!

Vorrei parlarvi dell'articolo riguardante la totemizzazione pubblicato sul numero sei di Aventura (...). Ho letto a fondo l'articolo e so che moltissimi reparti (anche il mio) adottano come tradizione, delle "prove" per ricevere il totem. Si è vero molte di queste sono delle vere e proprie "stupidaggini", ma comunque dovrà esserci un accordo! Alcuni capi dicono che sono "prove", "tradizioni" da rispettare mentre altri dicono che sono stupidaggini e che non è questo il modo in cui ricevere il totem... ma allora? Uno scout che ancora non deve ricevere il nome di caccia... cosa deve pensare? Nel bene e nel male (più nel bene) è divertente "subire" queste prove, ma conosco scout che avendo paura proprio di queste, ha rinunciato al proprio totem (non parlo del mio reparto ma in generale). Ogni reparto ha le sue tradizioni questo è giusto, ma è meglio che mettino una regola, tradizioni sì! Ma nel modo giusto! Io non ho niente da dire su queste cose, ma parlo (forse) per altri ragazzi che non accettano questo e non ne parlano.

Castoro Giocherellone

Ribadiamo quanto abbiamo già scritto lo scorso anno sul numero sei. La totemizzazione ha un significato ben preciso e serio, non deve mai essere una cretinata. Niente prove fisicamente dolorose o psicologicamente umilianti, scherzi da caserma, beveroni, ecc. A questo riguardo non c'è tradizione che tenga, ricordiamoci che prima di tutto abbiamo una legge da rispettare che ci invita al rispetto reciproco e alla fratellanza. Questo deve essere chiaro a tutti, capi reparto compresi!

Dear redazione, mi chiamo (...) sono rimasta delusa, delusadelusadelusadelusa, anzi di più leggendo oggi Aventura. No, non vi preoccupate, non sono delusa da voi... ma per una piccola cosa che ho letto che forse può sembrare una stupidaggine ma che ha fatto crollare l'immagine dei miei capi e del mio gruppo che tiene tanto a cuore lo stile. Siamo l'unico reparto femminile a (...) che fa mettere alle guide la gonnapantalone: chi ha i pantaloncini non entra in sede!... Giustissimo, per l'amor di Dio! L'uniforme è quella e va rispettata e poi la gonna è comoda. Però quest'anno la mia squadriglia ha preso zero in stile alla gara di campo perchè una notte stavamo con alcuni esploratori nella nostra tenda A PARLARE (e dico parlare, a fare due chiacchiere, senza fare nulla di male!!!) e questo zero ci ha fatto perdere la fiamma, ci ha fatto perdere il campo... L'amato stile dei nostri capi, che contano quanti ferma fazzolettoni hai, che non ci fanno portare il walkman al campo e che se ti vedono in uscita di squadriglia a telefonare a casa ti fanno una paranoia... Ma lo stile lo capisco. Anche questo è essere scout... ma... non mi venite a fare le paranoie, cari capi, sul nostro stile se per undici anni, dico, undici anni, mai, e dico MAI nessuno ha detto ad un capo squadriglia che l'alpenstok si tiene PER STILE con la mano destra e si saluta con la sinistra. E ti fanno le paranoie se durante la messa capita che la fiamma sta subito dopo un alpenstok, ti fanno la paranoia se gli alpenstok stanno alla fine del banco quando devono stare a sinistra, o quando sbagliamo ad alzarlo ed abbassarlo... ci dicono: "Non avete stile"... beh, grazie per i vostri divini insegnamenti... e non solo salirò al noviziato con tanti rimpianti

e tanti rimorsi, con il rancore di aver litigato tutto un campo perchè secondo voi non avevamo stile... ma davvero, tutti quelli che sono stati capi squadriglia a cui oggi ho dato l'excusiva notizia si sono guardati in faccia e dovevate vedere quanto ci sono rimasti male (...)

(Lettera firmata)

Carissima (...), cerchiamo di riportare i toni al giusto livello. Per prima cosa alcune precisazioni. Esistono delle tradizioni che sono all'origine dello scautismo e che sono le stesse per tutti gli scout del mondo e che costituiscono la nostra identità comune al di là delle divisioni nazionali. Il saluto è una di queste. Il saluto è stato inventato direttamente da B - P ed è descritto in Scautismo per ragazzi. Esistono poi delle tradizioni nazionali e locali (ad esempio la stretta di mano con l'incrocio dei mignoli è una caratteristica solo italiana). Quando si compiono i gesti senza conoscerne l'origine o il significato spesso accade che si prenda l'abitudine di compierli in maniera sbagliata e lo sbaglio diventa tradizione. Nel vostro reparto il saluto

veniva fatto in maniera sbagliata... va bhe capita, adesso lo sapete! Lo stile non è dato solo dall'uniforme perfetta, o dai gesti che si compiono ma è specialmente dato dall'atteggiamento di rispetto e di attenzione che si ha. Ho visto persone senza uniforme e con più stile e meno trasandate di altre che invece la portavano... Credo che sia sempre necessaria un po' di elasticità mentale... l'importante è conoscere il senso dei gesti e dei simboli che portiamo ed essere convinti dei valori che simboleggiano. Un altro importante capitolo riguarda il discorso del rispetto delle regole... se si decide un orario per il silenzio... perché non rispettarlo? Comunque non posso giudicare una situazione senza averla vissuta... dovrete parlarne con serenità in consiglio capi cercando di chiarirvi un po'. Anche questo è stile... per te e per gli altri che passeranno potrà essere una scocciata dover riparlare di queste cose con i vostri capi reparto, ma un buon scout (che ha stile) non lascia tensioni e conflitti in sospeso! Infine potresti consigliare ai tuoi capi reparto di andarsi a rileggere Scautismo per ragazzi. ☘

Uniforme, distintivi, stile e cellulari

ATTENZIONE!

Non firmare le proprie lettere è una mancanza di fiducia nei nostri confronti, che non siamo qui per giudicare o denunciare nessuno, ed è una mancanza di lealtà e di coraggio.

Per questa ragione le lettere senza firma non verranno pubblicate. Riportate sempre, chiaramente, il vostro indirizzo, in modo da consentirci di contattarvi. Se desiderate che il vostro nome non compaia è sufficiente chiederlo.

Se volete intervenire scrivete a:
SCOUT Aventura - AGESCI
Piazza Pasquale Paoli, 18
00186 ROMA
oppure
lettereperdiscutere@agesci.it



FOTO DI ANDREA BALDASSARRI, MONTE S. GIUSTO 1 (MC)

C'è posta per voi

C'è posta per voi

Ed eccoci anche questo mese pronti per il nostro consueto giro d'Italia! Iniziamo dalla Lombardia...

Se anche voi come me amate la musica, siete simpatici e amate ridere e scherzare non perdetevi tempo. Scrivete subito a: **CINZIA TAGLIABUE** Via Meucci 1/11, 22036 Erba (CO).
(*ndr - Mi dispiace di aver letto la tua lettera solo ora, altrimenti avremmo avuto la possibilità di conoscerci, visto che anche io ero al Campo Nautico. Pazienza... sarà per la prossima volta! Ciao.*)

Lellis 131/B, 66100 Chieti.

Chiunque voglia aiutare **MARIA JOSÈ SAGLIMBENI** a conquistare la specialità di corrispondente, può inviare cartoline della propria città o lettere in Via Santa Elena 6, 98124 Messina. Risponde anche in francese ed inglese.

(*ndr - Eccomi! Cercavi un amico di penna che sappia parlare inglese, tedesco e spagnolo? Sono qui! Io parlo tutte le lingue, anche quelle che ancora debbono scoprire, ho una qualsiasi età ed amo la musica... non eri me che cercavi? Peccato!*)

Chiunque altro abbia le caratteristiche che ho sopra descritto, può scrivere ad una guida un pò pazza (*ndr: caratteristica comune in tutti gli scout*) che si chiama **ALICE MICHIELETTO** ed abita in Via Calvi 13, 30030 Olmo di Martellago (Venezia). Ciao!

(*ndr - Continua l'offerta del supermercato... paghi uno... ne arrivano quattro!*)

Quattro antilopine pazze hanno tanta voglia di corrispondere con guide e scout di tutta Italia. L'indirizzo è: **DANIA TARANTINI** Via Immacolata 41, 74013 Ginosa (TA).

Salve a tutti! Se cercate una guida simpatica ed allegra a cui piace molto la musica e scrivere...bene, l'avete trovata. Scrivere a: **ARIANNA GOLA** Via Vittorio Veneto 1, 43036 Fidenza (PR).

CHIARA CARICATO...E NON SOLO LEI, è moooooolto arrabbiata, anzi "imbufalita" con tutti voi cari amici di penna per il solito problema che va avanti da moltissimi anni...NON RISPONDETE MAI ALLE LETTERE CHE VI ARRIVANO!

(*ndr -È una vergogna che va avanti da tantissimi anni e che personalmente mi sono stancato di ripetere. Adesso tocca a voi corrispondenti ribellarvi... anche perché i francobolli non ve li regala nessuno! Io sono pronto a ricevere le vostre lamentele come quelle di CHIARA e far conoscere i nomi di quelle persone che "sono poco serie" come CHIARA GREGORIS che trovandosi nella stessa situazione di CHIARA CARICATO si è ben guardata di rispondere.*)

Comunque chiunque volesse contattare **CHIARA CARICATO** può farlo in Via Mincio 11, 73100 Lecce.

Hei aiuto! Dico proprio a te che hai posato gli

occhi sul mio annuncio, io mi chiamo **MIRIAM** e vorrei prendere la specialità di corrispondente. Se mi vuoi aiutare e iniziare una fantastica corrispondenza con una scatenata fuori di testa, scrivi a: **MIRIAM DISCEPOLI** Via Campitelli 27, 00019 Tivoli (RM).

Ciao a tutti! Mi chiamo **GIADA** e vorrei corrispondere con guide e scout di tutta Italia e non . Dato che vorrei prendere la specialità di corrispondente... aiutatemmi! **GIADA GUIDARELLI** Via del Conventino 8, Mentana 00013 (RM).

Ehi! Se sei una Pantera e a te che stiamo scrivendo. Leggi subito qui e prendi carta e penna. Siamo le Pantere del Reparto Orion e vogliamo corrispondere con i nostri simili di tutta Italia. L'indirizzo è: **LORENZA BUSCO** Via E.Toti 2, 70010 Casamassima (BA).

Ciao ragazzi! Sono **LETIZIA** e ho una sfrenata voglia di corrispondere con tutti voi che siete in ascolto... Per scambiare idee ed avventure. La mia cassetta della posta non vede l'ora di ricevere le vostre tante, ma cosa dico tantissime lettere.

(*ndr -...questo fenomeno avviene solo qui da noi...*)



Ciao amici! Sono **FEDERICA POMPEO** e

ho molta

voglia di

corrispondere con guide e scout di tutta Italia. Sono simpatica, mi piace fare nuove amicizie e naturalmente mi piace scrivere...se volete conoscermi, l'indirizzo è: Via S. Camillo de



C'è posta per voi

C'è posta per voi



se vuoi puoi venire a darmi una mano a rispondere alle lettere!

Comunque, se non volete deludere la cassetta delle lettere, scrivete a: **LETIZIA MINETO** Via Soranzo 1, 31022 Preganziol (Treviso).

MARIKA PRINZI rimanendo in tema di supermercato, mi fa una lista della spesa. Inizia con il salutare tutti gli Scout che erano a Parigi (quando! Boh!) e in particolare un bacione a: Valerio - Alfredo - Flavio di Napoli - Silvia di Roma - Gabriele di Rimini - e a Carmine di Avellino (finito!!)

(Ndr - C'è nessun'altro che vuole essere salutato da Marika?) Mi raccomando, scrivetegli qualche volta... fatelo per noi della redazione! Cara Silvia di Roma, fammi un favore personale... puoi dire ad Antonio di rispondere a Marika... mi raccomando, non gliela facciamo più. Ringraziando il cielo non si ricorda poi tutti gli altri scout che erano a Parigi, altrimenti

dovevamo fare un supplemento di numero).

Comunque chiunque ha avuto la fortuna di conoscere **MARIKA** può scrivergli in Via Belsito 13/a - 80123 Napoli - Ciao!!!

SIAMO NOI...SIAMO NOI... (ndr. omaggio personale ad Ilaria) Ciao Ragà! Sono **ILARIA**, se state in cerca di una corrispondente pazza e capace di tutto l'avete trovata. Scrivetemi e non vi pentirete, specialmente se fate parte di quella di popolazione in cui nelle loro vene scorre sangue GIALLOOROSSO (ndr - scusa se ti ho cambiato il finale del tuo annuncio, ma mi sono fatto prendere la mano). Comunque chiunque voglia scrivere con inchiostro giallo rosso ad **ILARIA PARISELLA**, lo può fare in Via del Tempio di Iside, 11, 04022 Fondi (LT).

Ciao ragazzi! Sono una guida del Reparto 5° Petaso del Lamezia Terme e vorrei corrispondere con guide e scout di tutta Italia. Mi piace andare agli scout ed ascoltare musica.

(ndr - nessuno che si sbaglia e dice che gli piace studiare!)

Beh, che dirvi di più, se

siete interessati, scrivete a: **ELISA CARUSO** Via dei Bizantini 33, 88046 Lamezia Terme (CZ).

Ciao guide ed esploratori, mi chiamo Francesca e il mio hobby è quello di inventare storie ed episodi di serial televisivi, specialmente del tipo americane come "E. R." "X-FILES" etc. Chiunque è interessato a episodi pieni di colpi di scena e di inedite situazioni può contattare **FRANCESCA TESORO** Viale Corbusier 201, 04100 Latina.

Ciao a tutti! Siamo cinque strane e perfide guide della Sq, Iene del Reparto Belluria. Bordonchio I in cerca di una Sq della zona di Rimini/Cesena, disposta a gemellarsi con noi... Se vi interessa, scriveteci al seguente indirizzo: **LISA RAMBERTI** Via Milazzo 9, 47814 Igea Marina (RN)

Ciao sono **ENRICA** e vorrei corrispondere con guide e scout di tutta Italia. Scrivete a: **BOBBIO ENRICA** Via delle Vigne 24, 16010 Mele (GE).

RITA MILITELLO vorrebbe corrispondere con tutti voi... dice che è simpatica e pazzarella, se qualcuno di voi vuole rischiare, può contattarla scrivendo in Via Castellana 20, 90135 Palermo.

HOLA, cerco esploratori e guide con cui scrivere, scrivere!! Sono piena di energie e adoro gli scout!! Il mio indirizzo è: **GIORGIA COVIELLO** Via dei Frati 9/4, 16133 Genova.

(ndr -Continuano le offerte del supermercato...)

Ciao, siamo due guide uniche, simpatiche e molto pazze, non dovete



21

FOTO DI NOVELLA, PRATO 4



Volpi del Reparto Impeesa, Gruppo Ussassai 1° vorrebbe corrispondere con altri scout e guide pazze come lei e amanti della musica e degli animali. Chi vuole può scrivere in Via Verdi 27, 08040 Ussassai (NU).

far altro che contattare questi indirizzi, al resto pensiamo tutto noi!

MIRIAM CECI Via Mozambico 142, 58100 Grosseto.

MARTINA PAGLIUCOLI Via Stato d'Israele 55, 58100 Grosseto.

FRANCESCO CARUSO della Torre Annunziata 1, vorrebbe corrispondere con guide e scout dai 16 ai 29 anni (*ndr. allora ci rientro anch'io!*) per scambio di bans, fazzolettini, esperienze ed emozioni. Scrivete in Via Vesuvio 261, 80040 Trecase (NA).

Stoooooop! Si dico proprio a te... Avanti, non fare il finto tonto! Lo so che cerchi uno scout con cui corrispondere. Se vuoi iniziare una fantastica corrispondenza con un ragazzo scatenato e simpaticissimo hai trovato la persona giusta. Scrivimi subitooooo, sono

LORENZO DE MICHELI Via Secchia 19, 73092 Casarano (LE).

SARA CABRAS della Sq.

(*ndr. Ho ricevuto anche la vostra impresa, appena ho un po' di spazio cercherò di pubblicarla.*)

Ciao! Se volete corrispondere con una guida simpaticissima, che si chiama **CLAUDIA**... cosa aspettate? Prendete carta e penna e inviate la vostra lettera a: **CLAUDIA CASARACCIO** Via della Pineta 201, 09126 Cagliari.

Fermo! Si dico proprio a te, che hai posato lo sguardo sul mio annuncio. Sicuramente cerchi una guida che sia: sensibile; simpatica e un po'...svitata. Allora che aspetti? Prendi carta e penna e scrivi a: **TERESA MAZZUCA** Via dei Mille 13, 87100 Cosenza. (*ndr. Mi raccomando, riprenditi lo sguardo che hai posato all'inizio dell'annuncio.*)

Ciao a tutti! Vi siete stancati di stare tutto il tempo ad oziare in poltrona? Volete trovare un passatempo

diverso dal parlare con il cactus in salotto? (*ndr. Anche perché dopo un po' arriva la Croce Verde*) Bene, avete trovato una "falchetta" in gamba con cui corrispondere. Perciò via dalla poltrona, prendete la penna e scrivete a: **VERONICA PETROCCHI** in Via Pomona 13 scala L int. 1, 00158 Roma.

(*ndr. Ed ecco a voi la lista della spesa:*)

Si ritengano salutati da **VERONICA**: Tutta la **SQ. LEONI DEL REPARTO BROWNSEA DEL ROMA 65, STEFANO DEI CONDOR E TUTTA LA SUA SQUADRIGLIA DEL REP. VASCHELLO FANTASMA DEL ROMA 76...** ed infine anche tutti noi della redazione.

Udite! Udite! A tutti gli scout e le guide d'Italia, se avete voglia di corrispondere con un ragazzo un po' pazzarello che ama lo scautismo, ma che non rinuncia alle modernità, scrivete a: **GIANLUCA DE LEO** Via Calatela (Cam.Sup.) Messina. Si accettano anche lettere in francese

Ciao, mi chiamo **LAURA** e sono la Capo della sq. Gabbiani del reparto Siena 2. se siete una Sq. Femminile della Toscana, con-

tattatemi al più presto perché avrei intenzione di organizzare un gemellaggio di squadriglia. Se avete voglia di divertirvi, scrivete a: **LAURA ULIVIERI** Via Carpineta 4, Località S. Colomba, 53100 Siena.

Ciao a tutti, sono **FRANCESCA FIORELLO** e vorrei corrispondere con guide e scout di tutta Italia. Se vi piace lo scautismo e amate stare in compagnia, allora scrivete in Via San Sebastiano 55, 87013 Fagnano Castello (CS).

Chi trova un amico trova un tesoro...sai potremmo diventare ricchissimi insieme! Non indugiare oltre, cosa aspetti ad intraprendere questo nuovo cammino in mia compagnia? Scrivi a: **VALERIA ARENA** Via A. Diaz 349, 46011 Acquanegra s/Ch. (MN).

Se per caso vi cade l'occhio su questo messaggio, scoprirete che una ragazza amante della musica e dello sport, non vede l'ora (*ndr. Basta prendere un occhio di quelli che sono caduti su questo messaggio all'inizio... e il problema è risolto!*) di stringere nuove amicizie di penna. Il suo indirizzo



C'è posta per voi

C'è posta per voi



è: **ALESSANDRA CARFÌ** Via A. Mario 16, 20149 Milano.

Ciao a tutti! Se siete pazzi e vi piace la musica (possibilmente Punk), allora prendete la penna ed aiutatemi a prendere la specialità scrivendo a:

SILVIA PERIN Via Piave 52/G, 28041 Arona (NO).

(A) dr.- *La sindrome del supermercato continua, arrivando anche a Pescara*) dove **VALERIA, CRISTIANA** e **VALERIA** vorrebbero contattare i ragazzi del Pescara 9 e in particolare **FABRIZIO** e company, che **VALERIA** (quale delle due?) ha conosciuto sul trenino della vall... (ndr: Tralascio ogni commento, altrimenti mi censurano) Comunque, Fabbrì, cerca di contattarle velocemente insieme ai tuoi "company" perché ti devono chiedere consigli sulle specialità e confrontarvi sulle loro esperienze. Intanto colgono l'ocasio-

ne per salutare tutto il reparto, il noviziato e il clan... (ndr. *Mi raccomando, non vi dimenticate nessuno!*) l'indirizzo è: **VALERIA BACCELI** Via Savonarola 58, 65127 Pescara (ndr. *Meno male che c'era l'indirizzo dietro alla busta*).

Ciao a tutti, sono **GIULIA D'ERCOLE**, mi piace la musica e la vita all'aria aperta, vorrei corrispondere con guide e scout di tutta Italia. Il mio indirizzo è: Via Lago Maggiore 19, 65132 Pescara

Se state leggendo il mio annuncio, vi comunico che vi siete imbattuti in una ragazza iper pazzotica (ndr. *Boh! che vuol dire?*) che da sempre ha la passione degli scout. Se siete estroversi e avete voglia di divertirvi e di farmi prendere la Specialità di corrispondente (ndr. *Sempre disinteressati questi scout... eh!*), non potete far altro che scrivere a: **MARISTELLA SANTACROCE** Via Monte Navone 1, 96100 Siracusa.

(Ndr. *La sindrome del compri due e paghi uno è giunta anche a Teramo*)

Attensione! Attenzione! Posa le tue pupille sul nostro annuncio, siamo

AVVISO IMPORTANTISSIMO

Finalmente un campo di competenza in **PRONTO SOCCORSO!**

All'elenco dei campi di competenza pubblicato sullo scorso numero è stato aggiunto un campo:

Brevetto: Pronto Soccorso

Periodo: 30 agosto – 03 settembre 2002

Numero max partecipanti: 28

Luogo: Base di Bracciano (Roma)

Per l'iscrizione valgono le indicazioni già date per gli altri campi di competenza.

Consultate www.agesci.it/avventura/



due ragazze allegre e pimpanti e abbiamo una voglia pazza di corrispondere proprio con te! Se hai voglia di scambiare idee ed emozioni, sensazioni, scrivi a: **VALERIA SORRENTINO** Via Cristoforo Colombo 193 S. Nicolò a T., 64020 (TE) oppure, a **DI GIANDOMENICO GIORDANA** Via IV Novembre S. Nicolò a T., 64020 (TE) (ndr. Avete ripreso le vostre pupille?) (NDR. *La sindrome si sposta a Piacenza*)

A. A.A. siamo **ELISA** e **BENEDETTA** e cerchiamo disperatamente guide e scout disposti a corrispondere con noi per scambi e consigli. Siamo molto simpatiche. Ma che aspettate!? Prendete carta e penna e scrivete a: **ELISA PERISSINOTTO** Villaggio Azzurro 4/b, 29019 S. Giorgio Piacentino (PC) e a **BENEDETTA FERVARI** Via Guglielmo da Saliceto 3, 29012 Caorso (PC).

L'ULTIMA DEI CAIMANI CANTA COI LUPI



BY ERMELLINO SAGGIO

SCOUT - Anno XXVIII - Numero 13 - 6 maggio 2002 - Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c Poste italiane DCO/DC - BO - € 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità** 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** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 60.000 - Finito di stampare nel maggio 2002



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana