

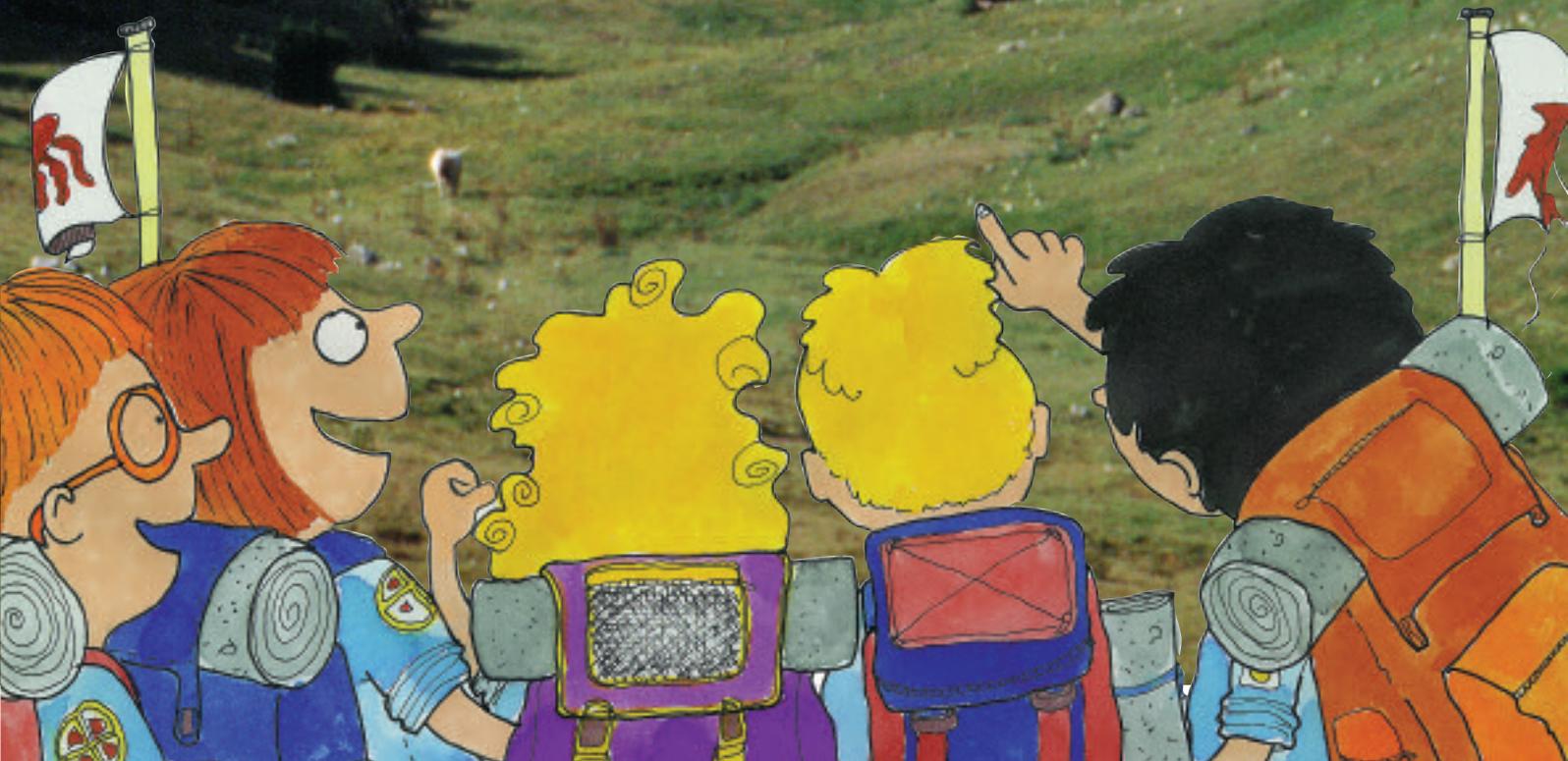
SCOUT

AVVENTURA



Anno XXV • n. 11 • 23 aprile 1999
Settimanale - Spedizione in abbonamento postale - 45% • art. 2 comma 20/b legge 662/96 - Taxe Perçue
Tassa Riscossa - Roma (Italia)

IL CAMPO





Maggio 99

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Luca Cifoni

In redazione:

Isabella Samà, Sandro Nاسpi,
Mauro Bonomini, Andrea Provini,
don Tarcisio Beltrame, Maria Antonietta
Manca, Fabio Bertoli, Laura Cerase,
Antonio Negro, Michele Gobbi,
Franco Bianco, Dario Fontanesca,
Francesco Neri, Paolo Giardina,
Antonio La Monica, Paola Ruggeri,
Maurizio Madonia, Alessandro Testa,
don Giovanni Cigala

Grazie a: padre Alessandro Salucci o.p.,
Francesca Bellucci

Grafica:

Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli

Disegni:

Giovanna Mathis, Michele Gobbi
Le illustrazioni di F. Walthéry sono tratte
dal calendario 1999 della FSC, Federazione
degli Scout Cattolici del Belgio

Foto:

Michele Sommella, Claudio Malerba,
Archivio Agesci

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

Redazione di Avventura - AGESCI
Piazza Pasquale Paoli 18
00186 ROMA

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

D

i nuovo estate, di nuovo Campo... l'Impresa più importante dell'anno è ormai vicina, vicinissima. Un momento atteso con entusiasmo, forse anche con qualche timore: ma sicuramente questo (scuola permettendo) diventerà sempre di più il pensiero fisso nelle prossime settimane. Però perché i pensieri, le idee si trasformino in cose concrete (e belle) bisogna fare un po' di attenzione: il rischio è di ritrovarsi al momento della partenza quasi senza accorgersene, contenti certo ma con le idee un po' confuse su

quello che succederà. Invece il Campo è soprattutto una grande occasione per mettere in pratica i propri sogni (naturalmente non da soli) per viverli da protagonisti. Niente è impossibile, e sarebbe la cosa più stupida aspettare che qualcun altro pensi e lavori per noi. Allora però il Campo va preparato, progettato, e poi vissuto e verificato proprio come un'Impresa. Dedicando cura e attenzione a ciascuna di queste fasi: il sopralluogo sul posto, tanto per fare un solo esempio, è importantissimo. Un lavoro attento prima può risparmiare tanti sbagli e perdite di tempo dopo.

SOMMARIO

2

Lampi di genio

4

L'idea va in scena

6

Ognuno al suo posto

8

Astuzie al campo

13

C'è sempre qualcosa...



Avventura vuole aiutarvi in questo e come vedrete tutto il numero è stato preparato proprio seguendo le diverse fasi dell'Impresa Campo. Ci sono anche alcune idee pratiche da realizzare, ma le idee migliori, siamo sicuri, sono quelle che avrete voi!

Ma non finisce qui: quest'anno c'è un motivo di più per darsi da fare: aprendo bene gli occhi avrete la possibilità di vivere il prossimo anno nuove avventure insieme ad altre Guide e Scout di tutta Italia. Volete sapere come? Andate a pagina 18!

Alce Orgogliosa



IL POSTER

La fiesta

16

... da fiesteggiare

17

Campo estivo nautico

18

Le vie dell'avventura

20

Chiara alla prova



22

L'essenziale
nello zaino

RUBRICHE

24



che spettacolo

Benigni

25



topo di biblioteca

Cucina trappeur

26



avventura nel mondo

I popoli fantasma

28



avventura nella musica

De André



Lampi di genio

di CICALA TENACE

Può essere spontanea, originale, creativa, ma nello stesso tempo concessa a pochi, cos'è? No, non è la capo reparto dei nostri sogni, ma è una **BUONA IDEA**.

Eh già, averla è proprio un'impresa ardua: frotte di esploratori e guide a spremersi le meningi, ma niente da fare... Ed ecco allora, che dubbi atroci sull'effettivo funzionamento della massa cerebrale ci attanagliano cuore e anima... Ma

niente paura! Il problema non sta là, credeteci...

Interrogarsi sulle potenzialità inespresse del nostro cervello è inutile (cosa vana perché cosa certa... visto quanto poco lo conosciamo ...).

Una **BUONA IDEA** infatti, non è solo frutto di razionalità, anzi, non lo è quasi mai!

Le **BUONE IDEE** sono fatte di intelligenza, sì, ma anche di fantasia e voglia di rischiare. Ed ecco allora come dosare que-





illustrazioni di F.Walthery

sti ingredienti: una spiccata dose di intelligenza che non corrisponde però al nostro quoziente intellettivo, bensì alla capacità di guardarsi attorno, di scrutare la realtà non con superficialità ma con spirito critico.

Manciate abbondanti di fantasia, non semplici sogni ad occhi aperti, ma un sesto senso che tramuta ogni giorno ciò che vediamo con gli occhi, in ciò che suggeriscono la mente ed il cuore: il pensiero di cose nuove e belle che veramente vorremmo,

per noi e per gli altri.

Un pizzico di coraggio che è la voglia di spingersi sempre un po' oltre, un po' più avanti di dove siamo arrivati " ... buttando via con un calcio la sillaba **IM** dalla parola **IMPOSSIBILE** .

Chiunque fa in questo modo può essere certo di riuscire". È questo un consiglio di B.-P., che dà alla nostra **INTELLIGENZA e FANTASIA**, il sale per impastare una **BUONA IDEA** !

Pensiamoci, e la prossima sarà davvero un'**ILLUMINAZIONE** !

L'idea va in scena

di MAURIZIO e ANTONIO

Ore 18,00 Giorgio chiude i libri, ha appena smesso di studiare, il tempo di levarsi quei semplici vestiti borghesi per indossare l'uniforme luccicante che prende con attenzione dall'armadio, vestitosi con cura si sistema il fazzolettone, e parte spedito per la sede lasciando scritto a sua madre che non sa quando rientrerà perché ha un importantissimo consiglio capi squadriglia.

Dopo 10 minuti eccolo lì pronto per affrontare con gli altri capi squadriglia. Una questione molto importante. Seduti tutti attorno ad un tavolo cominciano la riunione. Il più anziano, Luigi controlla che ci siano tutti, e non manca proprio nessuno; la capo squadriglia delle Antilopi Maria, il capo squadriglia dei Pipistrelli Luca, la capo squadriglia dei Lupi Serena, il capo squadriglia delle Tigri Giorgio, e infine lui, capo squadriglia delle Volpi.

“Adesso si comincia – dice sfregandosi le mani Luca, che per essere presente ha fatto i salti mortali – siamo pronti per organizzare il lancio dell'impresa”.

Amici che state leggendo, adesso, sicuramente, avrete capito perché questi capi squadriglia erano così ansiosi di cominciare la riunione, avevano fretta di sbizzarrirsi per trovare il lancio dell'impresa che al più

presto doveva cominciare insieme al reparto.

“Ma cosa facciamo?”, si chiede Giorgio preoccupato per il poco tempo rimasto, “io non ho nessun'idea” risponde Maria, “io invece avrei una proposta” dice Luigi, “anche io” aggiunge Luca.

Così nasce un lancio, dalle proposte di tutti che sono esaminate e collegate se il caso o alcune volte anche bocciate, ma il bello sta proprio nel fatto che

s'impara a comunicare, a sentirsi coinvolti e a coinvolgere.

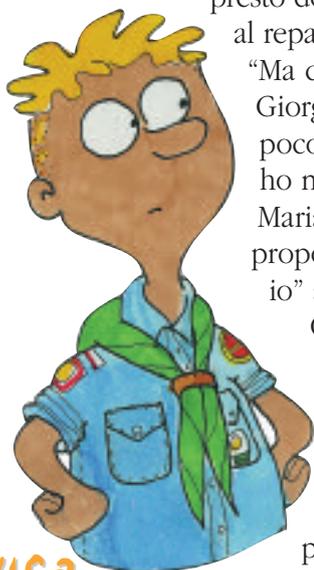
“Coinvolgimento” infatti, è la parola chiave dell'impresa.

L'intero reparto si prepara a vivere una grand'avventura, allora è necessario che ogni ragazzo si entusiasmi per essa. Per questo il consiglio capi (con un eventuale supporto dei vice di squadriglia) devono dar vita ad un buon lancio perché, come si dice: “Chi ben comincia è a metà dell'opera”.

Il lancio non è altro che il modo con cui comunicare alle squadriglia L'imminente iniziativa: come una bella carta colorata per un regalo, una “rifinitura” importante poiché, anche lo stile vuole la sua parte.

Procediamo per passi; la prima cosa da fare sarà quella di rivedere ciò che è uscito dall'ideazione cercando di trarre da essa un'ambientazione. Fatta questa scelta, si dovrà decidere la tecnica espressiva più incisiva, che possa veramente colpire nel segno, tra le tante disponibili: mimo, marionette, burattini, ombre cinesi, origami, canto, recitato ed altre ancora. Queste potranno essere adoperate singolarmente o, in alternativa, si potrà realizzare una rappresentazione “teatrale” dove utilizzarle nelle diverse scene oppure una mega caccia al tesoro o un recital; insomma vi potete sbizzarrire come meglio credete.

Un elemento trai-



Luca



Luigi

illustrazione di F. Walthery



nante di tutta l'attività, potrebbe essere un canto nuovo che ci accompagnerà strada facendo, insieme ad un motto che, in poche e semplici parole, racchiuda lo spirito dell'impresa ("verso nuove frontiere" nel caso di una impresa di civitas). L'estate è alle porte e... il campo estivo è vicino! Quale migliore occasione per mettere in pratica ciò che abbiamo detto.

Supponiamo che il motto del campo sia "le mani nel bosco"; da cui traspare la voglia del reparto ad usare le mani grazie alla riscoperta della natura.

Ambientazione: una foresta incantata che deve essere riscoperta da un gruppo di valorosi ragazzi; tecnica adoperata: recitato; un uomo anziano, il guardiano della foresta, racconta la storia di una foresta disabitata a causa di un malefico e invita i valorosi avventurieri (il reparto) a ripopolarla. Quindi propone il canto del campo, e lo insegna al reparto che nel frattempo si è apprestato alle partenze (magari presentando le squadriglia con dei gridi che prendono spunto dal motto del campo).

Alla fine del campo sarebbe molto significativo riprendere queste scene del lancio e creare una chiusura che sintetizzi l'esperienza. La cosa importante da ricordare è che la fase del lancio è uno dei luoghi ideali per crescere nel proprio sentiero, con particolare attenzione nei confronti di coloro che stanno lavorando per una specialità d'espressione o per avere nuove competenze alla conquista di tappe e brevetti. □



Giorgio



Maria



Serena

Ognuno al suo posto

di MAURO

Marco, vicecaposquadriglia e magazzinoiere della squadriglia Volpi, era veramente in ansia. Era seduto al tavolo di squadriglia e aveva davanti l'elenco del materiale di squadriglia. Vero che molte delle cose segnate erano... come dire, un po' vissute, ma non gli sembrava il caso, da parte di Luigi, il caposquadriglia, di indire una riunione di squadriglia straordinaria per così poco. Già si aspettava un bel po' di rimproveri, ma non era tutta colpa sua: la scuola (bhe, non molto...), il calcio (parecchio di più), la morosa (tantissimo)... non aveva tempo libero sufficiente per rimettere in sesto tutto. Luigi arrivò con un cipiglio da generale all'inizio di una guerra. Gli squadriglieri, arrivando alla spicciolata, si accorsero subito che c'era della tensione nell'aria: ognuno di loro si era infilato un immaginario

elmetto e aspettava che scoppiasse il bombardamento. "Signori! - iniziò Luigi con la voce alla Gion Uain, che piaceva molto al caporeparto e aveva fatto un sacco di film di guerra - Il momento è grave!"

Un silenzio attonito scese sulla sede. Forse il caporeparto si era accorto della Nutella nascosta al San Giorgio? Luigi continuò: "Il caporeparto ci ha affidato l'incarico di fare il progetto per il campo estivo!" La squadriglia sbottò in un sospiro di sollievo, tutti si diedero delle gran pacche sulla schiena e lanciarono lontano gli immaginari elmetti. Luigi divenne rosso fiamma: "Ma non vi rendete conto? È una cosa importantissima!" Gli squadriglieri parlarono tutti insieme: "Ma no, calmati, bastano due righe!...", "Ricopiamo quello dello scorso anno...", "Non ce n'è bisogno, di un progetto: i pali sono già tutti numerati!...".

Signori (e signore, naturalmente, visto che la stessa scena potrebbe essere ripetuta in una squadriglia di guide), dobbiamo concordare con Luigi: il progetto per l'impresa "campo estivo" è importante! Ma per chi non ci si fosse ancora impegnato, diamo qualche piccolo consiglio.

Dividiamo il progetto in alcune fasi.

Sopralluogo: bisogna sapere dove si svolgerà il campo. Non si può preparare delle installazioni lunghe quattro metri e larghe due quando lo spazio reale è tre per tre! E non si può prevedere l'alza bandiera in un posto dove il reparto

non possa schierarsi a quadrato. Durante il sopralluogo quindi si individuano le zone migliori per le tende, l'alzabandiera, le docce e i lavatoi, le latrine, il fuoco di bivacco ecc. è l'occasione per vedere la distanza dall'acqua, programmare lo smaltimento rifiuti (differenziato, mi raccomando!), il calcolo dell'impatto ambientale (a questo riguardo ci sono pubblicazioni molto ben fatte per il VIA - valutazione impatto ambientale, con moduli di rilevazione e calcolo).

Ideazione e topografia delle installazioni: posto che alcune strutture sono "obbligatorie" (non si può fare un campo senza lavatoi, altare, alza bandiera, spazio per le tende, le cucine di squadriglia e le latrine), portali, tavoli di reparto, angoli di riflessione e preghiera possono essere collocati secondo la creatività personale. L'importante è che nell'ideazione si tenga

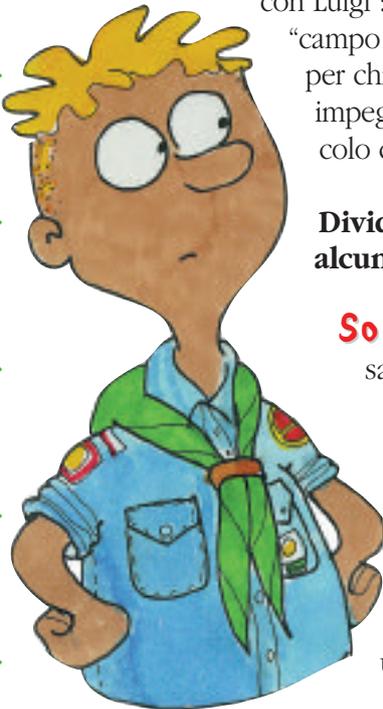


illustrazione di F.Walthery



conto, oltre che dell'impatto ambientale delle costruzioni, anche della fattibilità e della praticità delle stesse (mi ricordo costruzioni faraoniche della squadriglia Pioneer: due metri e mezzo di pali per un tavolo gigantesco tenuto insieme da bulloni di quaranta centimetri. Non è mai crollato, ma in fatto di spreco di legname...).

Un preciso disegno con indicazione delle misure di ogni installazione è di rigore, come un elenco dei materiali e degli attrezzi necessari e un conto preventivo. Le squadriglie in gamba possono costruire anche un piccolo plastico (gli stuzzicadenti sono utilissimi per simulare i pali da costruzione).

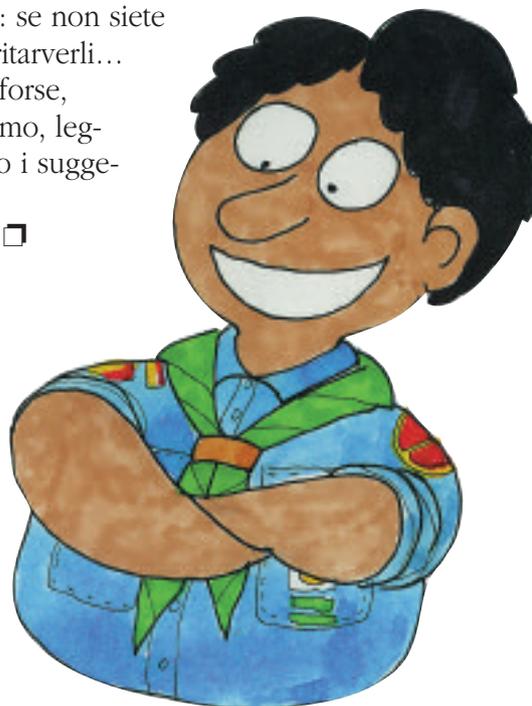
Divisione dei compiti e incarichi:

l'uomo e/o la donna giusti per ogni azione. C'è lavoro per tutti, dagli sterratori ai pionieri, dai tessitori ai carpentieri... e se non si trova un lavoro per Gigino che è il più imbranato, lo si può sempre incaricare di fare il fattorino. Non è certamente, l'impresa, il momento di fare le prime donne, ognuno dovrebbe essere abbastanza onesto da mettere le proprie capacità a disposizione di tutti, senza vanterie, ma senza falsa modestia.

Presentazione del progetto al reparto:

attraverso un piccola mostra, cartelloni, due pagine scritte con il word-processor, una fantasiosa animazione espressiva, una proiezione di diapositive scattate sul luogo del campo e chi più ne ha più ne metta (se l'avete saltato, leggete l'articolo precedente!).

Complimenti: se non siete riusciti a meritaverli... peccato, ma forse, l'anno prossimo, leggendo meglio i suggerimenti di Avventura... □



Astuzie al campo

Un vero trappeur sa apprezzare tutto ciò che ha attorno e conosce tutti i piccoli trucchi per servirsene senza depre-
dare. Per esempio, non buttate via le bottiglie di plastica; in
tenda i piccoli oggetti vanno sempre smarriti, quindi un **contie-
nicose** sarà utilissimo.

Per la costruzione del **contienicose** basterà tagliare una
bottiglia ed appenderla al filo teso dentro la tenda e le nostre
piccole cose saranno sempre facilmente ritrovabili.

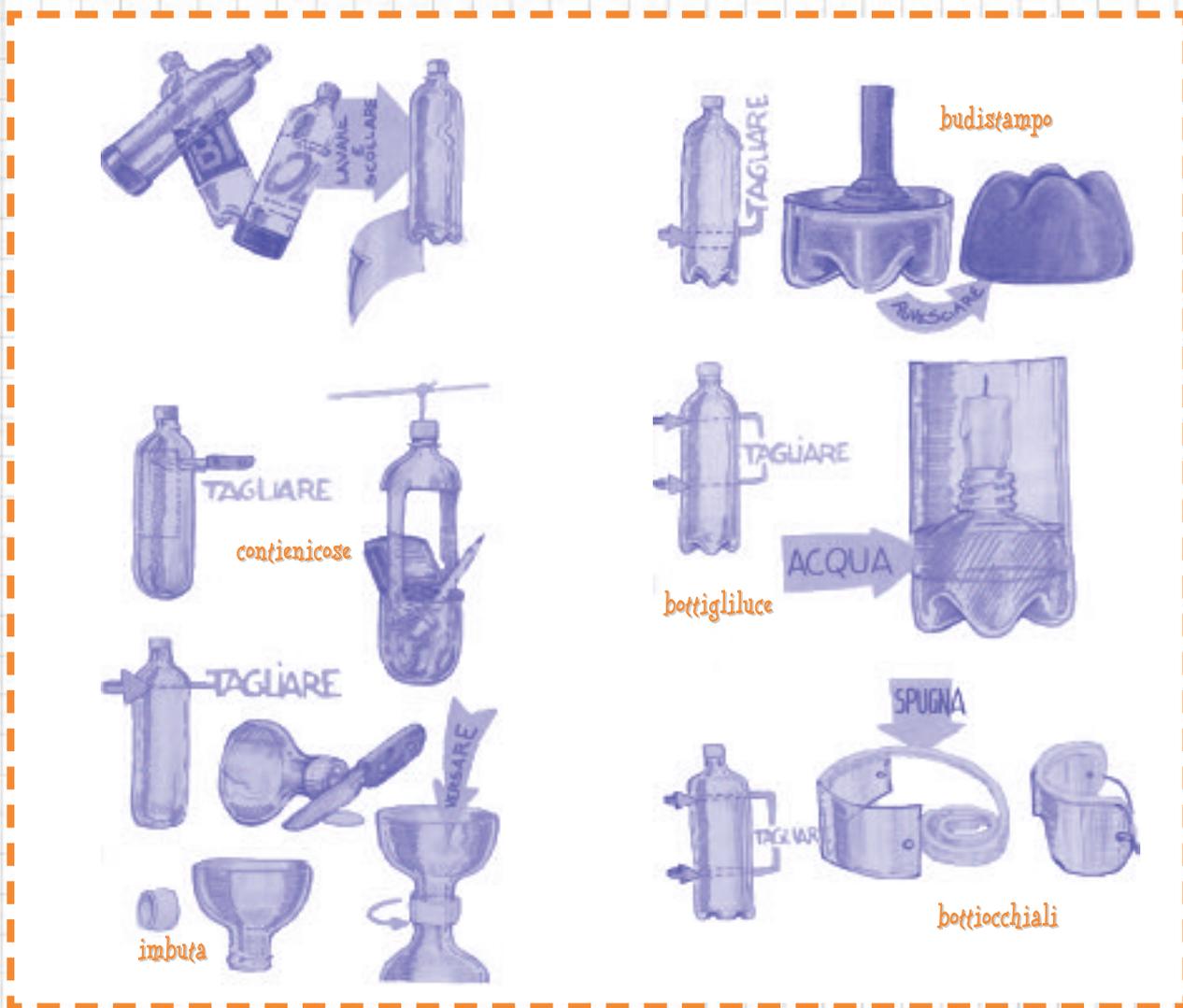
Quante volte avete provato a versare il contenuto di una pen-
tola in una bottiglia, avendo dimenticato a casa l'imbuto? Da
oggi in poi niente paura, con l'**imbuta** neanche una goccia
cadrà a terra. Per la costruzione si ritaglia una bottiglia e una
parte del tappo, rovesciando la parte ad imbuto ed avvitando alla
bottiglia l'altra estremità del tappo.

Quante volte avete perduto la mitica gara di cucina per colpa
della "presentazione" del dolce? Bene! Con questo consiglio,

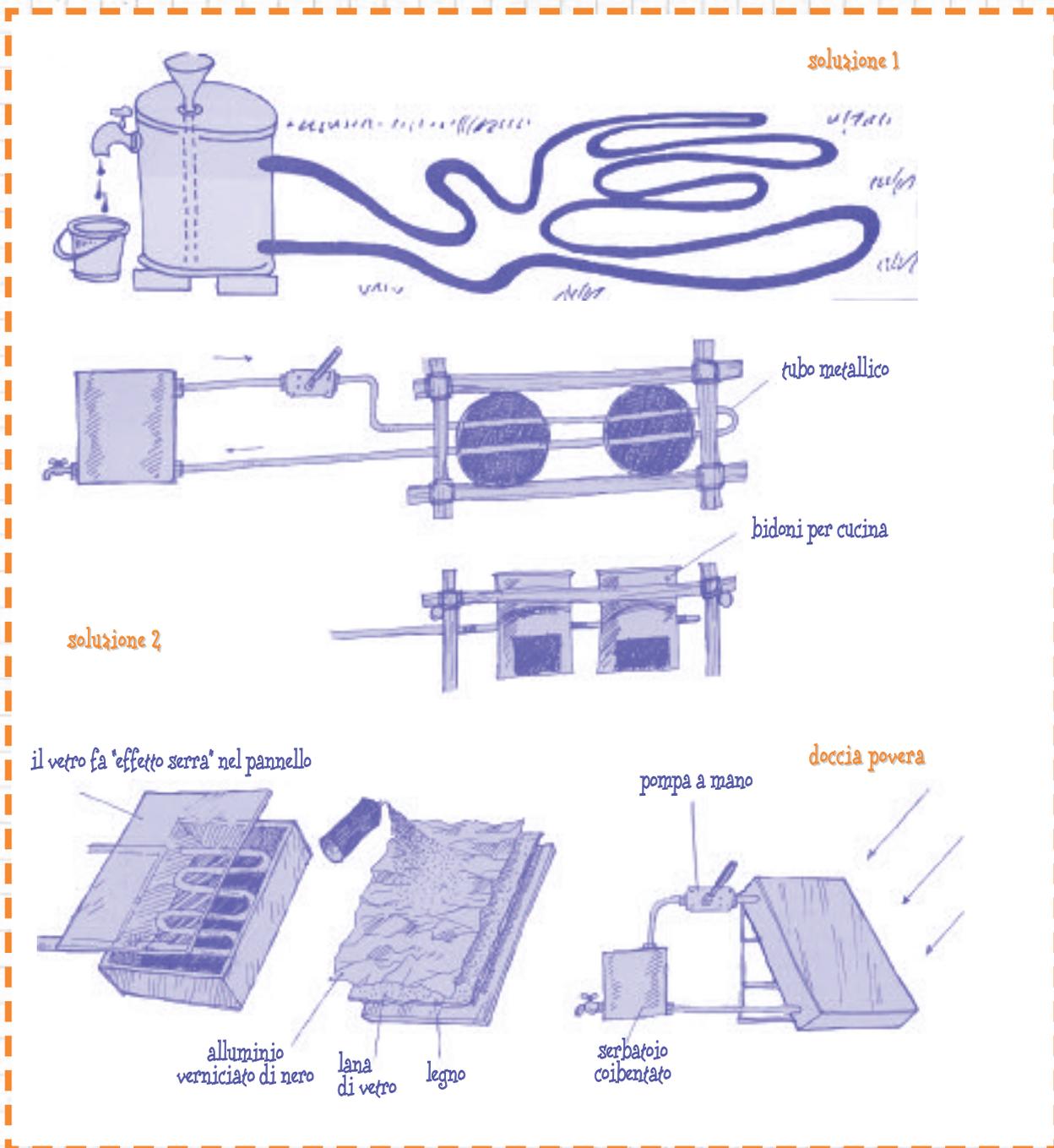
non accadrà più... e i capi si dovranno cercare un'altra scusa per
far vincere i loro "favoriti". Per dolce abbiamo "Budino di cioc-
colata"... idea favolosa se si sapesse dove servirlo. Niente paura,
basta essere forniti del **budistampo** che si ottiene ritagliando il
fondo di una bottiglia. Versandovi il budino e rovesciandolo a
freddo...il dolce è pronto a tavola.

E cosa dire, quando al campo nel bel mezzo di una riunione,
finiscono le batterie della torcia e bisogna prendere gli appunti
per l'attività di domani? Ma con la **bottigli luce** non si corre
questo pericolo. Basta tagliare una bottiglia in due parti e rove-
sciare una mettendoci la candela e un po' d'acqua per evitare
qualsiasi guaio e... buona riunione fino all'alba.

Se vi capita una tempesta di vento o di neve e non potete
assolutamente fermarvi, basta costruirsi i **botticchiali** seguen-
do le istruzioni qui sotto riportate. I **botticchiali** esistono in due
versioni: con plastica trasparente per il vento e in plastica colora-
ta per il sole accecante... a voi la scelta!



Acqua calda



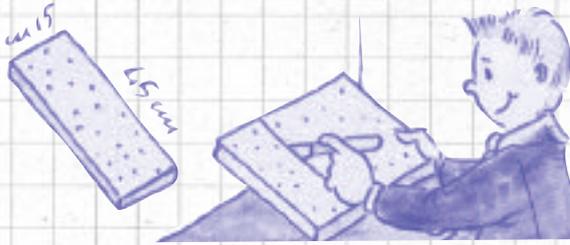
Quando si riesce in squadriglia a realizzare un progettino come quello che vi propongo io, è proprio il caso di dire che abbiamo scoperto l'acqua calda. Pensandoci bene però potrebbe essere anche un'idea di autofinanziamento al campo. Quanta gente pagherebbe per farsi una doccia calda al campo? Bene che cosa aspettate...basta mettersi d'accordo su un prezzo giusto! Ah! Dimenticavo... io vorrei la mia parte. Queste illustrate sono le soluzioni che ho escogitato: o il riscaldamento avviene **con il sole** (soluzione 1), oppure **con il fuoco durante la cucina** (soluzione 2). È più difficile spiegarlo a parole

che realizzarlo prendendo lo spunto dai disegni qui riportati.

Se poi non avete tempo o il materiale a disposizione, potete realizzare questa "doccia povera". Utilizzate un lungo tubo (circa 50 m) di gomma nero da stendere al sole. Fissate le due estremità in un contenitore. Versare l'acqua fredda dall'alto con un tubo che tocchi il fondo del contenitore. Prelevare l'acqua calda da un rubinetto in alto del contenitore. Per un maggiore riscaldamento dell'acqua nel tubo nero, si può infilarlo in un secondo tubo trasparente di diametro maggiore (intercapedine di calore).

Lo stuoino di squadriglia

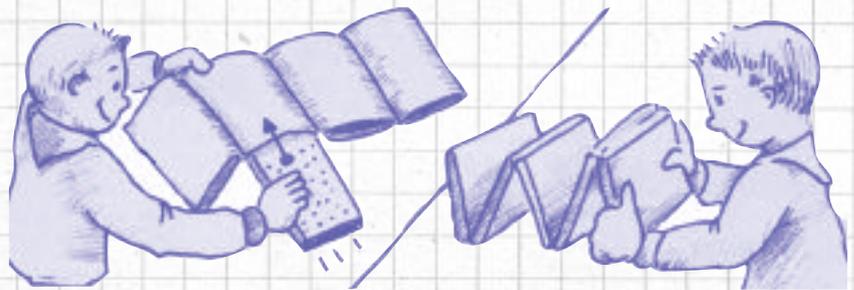
Durante i nostri raid, le nostre uscite e hike, è molto importante non soffrire il freddo ed ancora di più difendersi dall'umidità. Qui di seguito troverete un "trucco" che vi difenderà dalle insidie invernali quando andate a dormire nella vostra tenda.



Occorrente: foglio di polistirolo espanso spesso 2 cm; stoffa e tela impermeabile.

- 1) Tagliare il foglio di polistirolo espanso in cinque pezzi delle seguenti dimensioni
- 2) Prendete il rettangolo di stoffa e quello di tela plastificata delle dimensioni 45x90 cm ciascuno. Sovrapporre i due teli rettangolari e cucirli lungo le linee segnate nel sottostante schemino.

3) Infilare le stecche di polistirolo nei cinque contenitori che abbiamo preparato con i teli, piegare lo stuoino a fisarmonica e infilarlo nello zaino.



Camiciappend

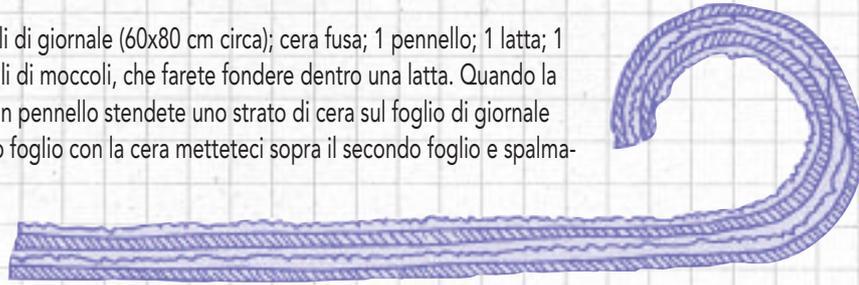
Capita a volte che la mamma non ci possa raggiungere per piegarci la camicia prima di andare a dormire. Pensandoci

sopra ho inventato un attaccapanni chiamato **camiciappend**. Basta un paletto ed un cordino e... il **camiciappend** è fatto!



Torce a vento

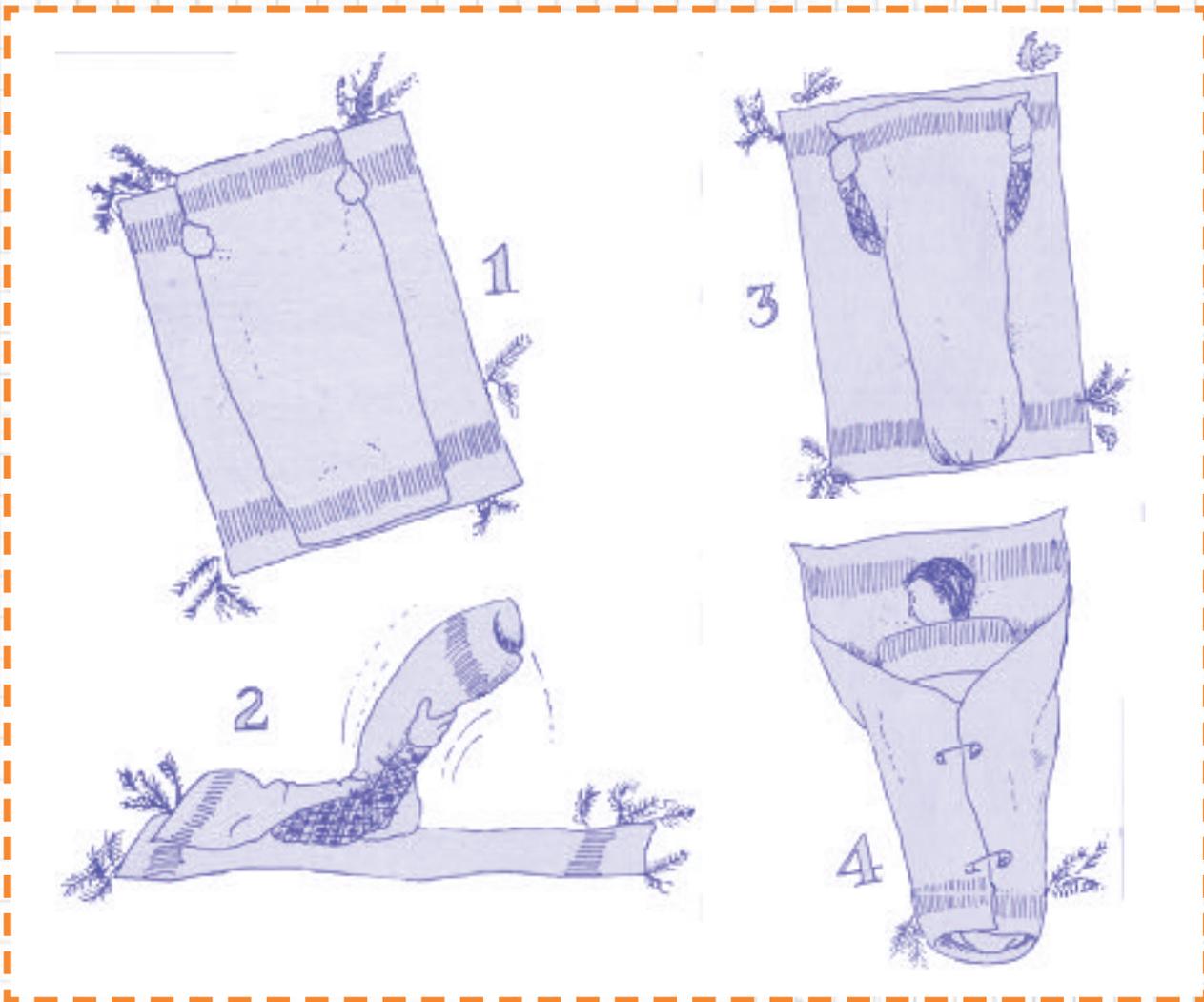
Per una **torcia** sono necessari: 2 fogli di giornale (60x80 cm circa); cera fusa; 1 pennello; 1 latta; 1 fornellino a gas. Procurarsi alcuni chili di moccoli, che farete fondere dentro una latta. Quando la cera sarà fusa toglietela dal fuoco e con un pennello stendete uno strato di cera sul foglio di giornale aperto. Dopo aver ricoperto tutto il primo foglio con la cera metteteci sopra il secondo foglio e spalmate altra cera. A questo punto arrotolate pressando bene i due fogli e lasciate asciugare bene.



Le coperte intelligenti

La **coperta** destinata a un campo in luoghi freddi dev'essere immensa, perché l'unico modo per essere sicuri di non scoprirsi mentre si dorme, è quello di avvolgersi. Si dispongono per terra, ben lisce, le coperte su cui ci si stende; si tirano su quelle in cui arrotolarsi, finché coprano anche la testa. Poi, con le coperte allargate sopra, si sollevano le gambe

a partire dall'anca, tenendole rigide e sotto queste si ripiega prima un lato e poi l'altro delle **coperte**. Così, in qualunque modo ti rigiri nel sonno, ti avvolgi sempre più stretto. A questo punto si possono anche piegare verso l'alto i lembi delle **coperte** stese sotto e tenerle ferme con grossi spilloni di sicurezza.



L'altare e l'angolo di preghiera

Materiale occorrente:

n° 2 pali lunghi 160 cm	Æ 5 - 8 cm	
n° 4 pali lunghi 120 cm	Æ 5 - 8 cm	(gambe)
n° 4 pali lunghi 120 cm	Æ 5 - 8 cm	(diagonali)
n° 2 pali lunghi 60 cm	Æ 5 - 8 cm	(traverse)
n° 40 paletti lunghi 60 cm	Æ 3 cm	(piano dell'altare)
n° 2 fette di tronco	Æ 10 cm circa	(candelieri)
n° 1 palo lungo 220 cm	Æ 10 cm circa	(croce)
n° 1 palo lungo 140 cm	Æ 10 cm circa	(croce)

Per le legature usate del cordino di 3 - 4 mm di diametro, mentre per i paletti che formano il piano dell'altare uno spago più sottile.

Incastro del pioniere e la coronatura

L'incastro del pioniere è una tacca fatta con un colpo di sega ed è un valido sostegno per la legatura quadrata. La tacca non deve essere mai più profonda di un terzo del diametro del palo per non comprometterne la resistenza. Nella parte superiore del palo (sopra la tacca) è necessario eseguire la coronatura, bisogna cioè smussare il bordo del palo per evitare che si fessuri quando lo planterete a mazzate. La punta del palo deve essere a tre facce.

Questo altare non ha la solidità di un tavolo, poiché non deve sopportare lo stesso peso, quindi gli unici incastri (tacche) sono sulle quattro gambe.

Una volta pronti tutti i pali e preparate le gambe con le punte a tre facce, le coronature e le tacche si può procedere al montaggio.

Montaggio:

Ogni gamba (120 cm) deve essere legata a 30 cm dalla punta alla diagonale (130 cm) con una piombatura fatta con pochi giri di corda per poterla successivamente "aprire" con facilità.

Le gambe devono essere piantate a mazzate nel terreno per una profondità di 30 cm, ad una distanza l'una dall'altra di 70 cm in lunghezza e di 60 cm in larghezza (vedi immagine dell'altare dall'alto).



Le due traverse (60 cm) devono essere fissate alle gambe in corrispondenza delle tacche con quattro legature quadrate. I due pali da 160 cm devono essere fissati alle due traverse con quattro legature quadrate. Si devono "aprire" le diagonali (130 cm) e si devono legare i pali da 160 cm tramite quattro legature a croce.

Coi 40 paletti (60 cm) si procede a formare il piano dell'altare, usando uno spago. La croce va prima assemblata con una legatura quadrata e poi piantata nel terreno. Si deve quindi scavare una buca di almeno 30 cm in cui inserire la croce senza alcuna punta. Per riempire la buca non si devono usare sassi, perché finirebbero con il lasciare un certo gioco al palo, ma si deve utilizzare lo stesso terriccio dello scavo rovesciandolo a poco a poco nella buca e comprimendolo molto bene battendoci sopra con dei bastoni. La croce può essere collocata a fianco dell'altare oppure alle spalle del sacerdote.

L'altare viene completato con i candelieri, inchiodando le due fette di tronco alle sommità delle due diagonali.

Si possono costruire anche delle panche per l'assemblea da disporre a semicerchio di fronte all'altare. Ogni panca è formata da due pali lunghi 200 cm diametro 10 cm legati assieme da due solide piombature (usate il cordino Æ 3 - 4 mm).



L'angolo della preghiera può essere completato da un'immagine mariana (vedi disegni).

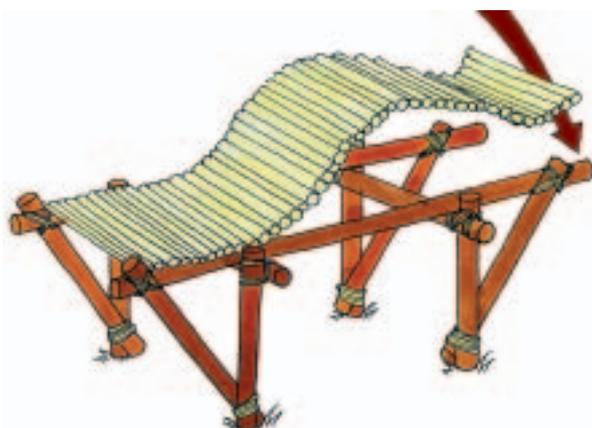




illustrazione di F. Walthery

C'è sempre qualcosa...

di MAURO

La grande torre era quasi finita: si sarebbe innalzata per centinaia di braccia sopra la città e la si sarebbe vista da lunga distanza. Gli operai e gli architetti erano euforici e i servi stavano già preparando un grande banchetto per la sera in cui il saggio del villaggio, per la prima volta, avrebbe intonato la preghiera dalla cima della stupenda torre. Ma quando ormai tutto era pronto un forte vento si alzò dall'est e prese a soffiare in forti raffiche. La gente chiudeva le porte delle case assicurava le tende e ogni cosa potesse volar via. La città era tutta in pietra e nessuno aveva paura che una casa crollasse... avevano già sopportato altre volte venti così forti. Ma le altre volte non c'era la torre! Anch'essa era fatta di pietra, ma la sua altezza era tale che la sommità, sotto la forza del vento, si inclinava paurosamente. Era terribile vedere quella gigantesca costruzione muoversi come se fosse un fuscillo. Le oscillazioni si fecero sempre più forti, sino a quando le pietre si mossero e la grande costruzione crollò in un boato. Alla

mattina il vento si era calmato e la gente, sconsolata, si radunò vicino alle rovine della bella torre. Il saggio del villaggio arrivò e vide che tutti erano tristi ed abbattuti. Allora disse a uno dei servi di continuare a preparare la festa per la sera. Udendo queste parole gli architetti e quanti avevano lavorato alla torre si stupirono. Il saggio cominciò a parlare: "Voi tutti avete lavorato con impegno a questa grande costruzione. Mai nessuno ne aveva costruita una così alta, nemmeno della metà. Non è quindi colpa vostra, né degli architetti se il vento l'ha abbattuta... semplicemente non potevate saperlo. È inutile piangere per un disastro che non si poteva prevedere. È invece giusto che chi ha ben lavorato abbia la sua festa... e poi, in fondo, da questo incidente abbiamo imparato! La prossima volta, ne sono certo, la torre non crollerà sotto la spinta del vento!". La festa si fece, quella sera e le danze e i canti servirono a consolare tutti. Dopo un po' di tempo una nuova torre venne costruita e resistette al vento... poi un'altra, poi un'altra ancora. □

IL POSTER



ANIMZIONE

CANTI

LA FIESTA

LA FIESTA!

GIOCCHI

E LA TORTA



DANZE



... da fiesteggiare

(Continua da pag. 13)

Con la storia che avete appena letto, vogliamo introdurre una parte importante dell'Impresa e quindi anche del campo: la Fiesta. Come ben sapete le parti dell'impresa sono: l'ideazione, il progetto, l'esecuzione, la verifica e... la Fiesta. Ma perché si fa festa, alla fine di un'impresa? Perché è il giusto modo di essere contenti per il lavoro svolto, perché è un momento di gioia e di familiarità tra chi ha lavorato e gli eventuali ospiti, perché, infine, è un modo per caricarsi per le nuove, prossime, bellissime altre imprese. La chiamiamo Fiesta non perché gli scout vogliono copiare i cugini spagnoli, ma perché con questo termine vogliamo indicare un modo particolare, nostro, di fare festa. La Fiesta, infatti, ha sue caratteristiche particolari, oltre a cerimonie e tradizioni che ogni riparto o squadriglia conserva gelosamente. Come abbiamo visto nel racconto si fa Fiesta anche quando l'impresa (raramente, raramente!) non viene benissimo! Vediamo qualche consiglio per rendere "magica" la nostra Fiesta. Prima di tutto, una volta scelto il giorno, si preparano degli eleganti inviti e si scelgono, con oculatezza, gli invitati: il/la capo reparto, la squadriglia che ci ha prestato gli attrezzi, quella che ci è più simpatica, l'assistente ecclesiastico... non so, magari la nonna di Marco e quella di Giovanna... insomma,

ognuno scegli gli invitati che vuole (senza esagerare! Nella sede la metà della popolazione della città non ci entra!). Poi si organizza il ricevimento vero e proprio: un rinfresco piccolo, ma gustoso e con qualcosa preparato da noi (anche solo qualche tartina e una bottiglia di spuma possono bastare!), un po' di decorazione alla sede o all'angolo di squadriglia (e una pulita e una messa in ordine, se magari è un po' di tempo che non lo facciamo). Chi ha la specialità di espressione può preparare qualche canto, uno o due ban e magari una divertente scenetta o poema sull'impresa. Se poi l'impresa è stata particolarmente bella e impegnativa, anche un cartellone o una piccola mostra, dove si descrivono il progetto e l'esecuzione dell'impresa potrebbero essere simpatiche. La Fiesta dovrebbe iniziare con un saluto agli invitati, due parole da parte del caposquadriglia o di chi ha coordinato l'impresa. In molti reparti, poi, si scrive, con una piccola cerimonia, un brevissimo resoconto dell'impresa sul Libro d'Oro, della squadriglia o del reparto, con la firma di tutti quanti hanno partecipato ai lavori. L'anima-zione di espressione prosegue la Fiesta, che si conclude con il rinfresco e... la pulizia della sede. Ragazzi che Fiesta, quella dell'ultima impresa... Ma la prossima sarà ancora meglio! □



INVITANDO...

Per gli inviti si possono personalizzare le buste disegnandovi sopra l'**animale di squadriglia** o il **simbolo del reparto**. Gli inviti stessi possono essere scritti su **pergamena**, su **carta colorata**, per le persone con le "mani abili" si possono scrivere gli inviti con il pennello su **foglie secche** (poi si spruzza una vernice trasparente, tipo vernidas o flatting) che vengono consegnate a mano. Gli inviti possono anche venir consegnati come messaggio in bottiglia stile "Robinson Crusoe". Oppure incisi con il **pirografo** su compensato o su sottili assicelle di legno, oppure ancora su cuoio. Se i vostri invitati sono collegati ad Internet potete inviargli un simpatico messaggio **via e-mail**. Particolarmente simpatici possono essere gli inviti "**vocali**" consegnati direttamente a casa della gente (uno si trucca da fattorino americano o da Pony-Express e legge al malcapitato il messaggio. Se consegnate a mano i messaggi (altrimenti è vietato dalla legge!) potete personalizzare anche i francobolli!

Un Campo estivo nautico

Fu durante un explò natura lungo la costa Adriatica, che furono rapiti coll'immaginazione da veliero che rientrava in porto.

I suoi marinai così disciplinatamente occupati alle proprie mansioni coi volti provati ma talmente ricchi di misteriose avventure, ci fecero tornare in sede e mettersi al lavoro per preparare un meraviglioso Campo estivo nautico.

Consiglio d'Impresa, posti d'azione e... via! Chi pensò al luogo e partì in missione, trovando un posto in riva al lago, ove il fiume immisario creava un ambiente naturale davvero da conoscere (prima di campeggiarvi ci tornò utile un altro explò natura. Chi pensò alle realizzazioni da campo: le tende magari sopraelevate per prevenire eventuali piogge abbondanti e farci sotto l'angolo di squadriglia e la cucina, stavolta con fornello a gas per sfruttare le ore più calde del giorno per stare in acqua, l'attrezzatura di squadriglia con

giubbotto salvagente a testa oltre al materiale per costruire un pontile per l'attracco con le canoe ed il necessario per realizzare, per esempio una rete da pallanuoto. Chi, magari con l'aiuto d'un pratico navigatore, studierà il corso del fiume e le caratteristiche del lago e realizzerà il quadro avviso ai naviganti per poi affiggerci al campo, giorno per giorno, quale rotta scegliere e pei quali approdi, quali esplorazioni realizzare e cosa andare a scoprire, a quali pericoli porre sempre la massima attenzione; costruirà anche una manica a vento per controllare costantemente la direzione del vento e anche una torretta d'osservazione perché tutto sia sempre sotto controllo.

Chi preparerà le attività in acqua "fisiche" ovvero un torneo di pallanuoto, gare di nuoto nei vari stili, costruirà magari un pas-

saggio alla marinara sull'acqua ed anche una bella piattaforma/trampolino per lanciarsi in acqua e divertirsi; potranno anche approntare un angolo "Taverna del Marinaio" ove ritrovarsi nel dopo navigazione o attività e raccontarsi le proprie esperienze e tutto quello che vorrete. Ah! Non dimentichiamo l'ingrediente principale, ovvero... le barche!! Se riusciremo a recuperare una o più barche a vela tanto meglio, altrimenti un po' di canoe o Kayak, qualche lancia a remi, magari anche una a motore per il salvataggio sono sicuramente facili da trovare, rispolveriamo le nostre specialità e brevetti "nautici" così come quelle di Surf e poi... tutti in acqua, per vivere col nostro equipaggio un campo estivo davvero indimenticabile.
Buona Rotta



Le vie dell'avventura

(DAL DIARIO DI ERIC)
 A.D. 999 HAFRSFJORD,
 NORVEGIA, DI RITORNO DALLE
 ISOLE FAEROER

Il vento del Mare del Nord soffia forte e si incunea nel fiordo risalendolo fino all'erba verde delle montagne. Eric il Rosso è da tre giorni a terra e questa volta si era spinto lontano in cerca di nuove terre fonti di pelli, pellicce e zanne.

Come le altre volte in quella condizione di immobilità obbligata, lo coglieva una sorta di sottile disagio che, come la lama affilata del coltello da caccia, si infilava nella sua mente inquieta e lo spingeva a ripartire. L'irrequietezza nasceva dal suo stato d'animo, dal suo spirito avventuroso che chiedeva ancora di vedere/scoprire isole sempre più lontane, solcare altri mari, respirare venti più forti, ascoltare il rumore di cascate che crollano in oceani... spazi, terre inesplorate.

«Terra e acqua sotto ai miei piedi, aria intorno a me e sopra ai miei occhi le stelle». In una notte di mezza estate il Sogno lo sveglia.

«Passaggio a Nord Ovest, ultimo viaggio, ultimo luogo da esplorare, ultima frontiera da scoprire: il punto di partenza è chiaro, definito. Il punto di arrivo è già segnato nel tempo.

Nessuno l'aveva ancora trovato, vale la pena partire: il cosa, il come e il perché sono già delineati.

Davanti ai miei occhi, scaturita dalla parte più lontana della mia mente, appare nitida la mappa, la via attraverso gli stretti e proprio lì, dopo il grande fiordo, schivata la



*testa del ghiacciaio e lontano dalle insidie degli icebergs, il **passaggio**, quello vero... e oltre l'oceano....»*

Eric doveva cercare ora la forza per convincere gli altri e la spedizione sarebbe potuta partire con la certezza del successo; occorreva una buona mappa che descrivesse il sogno.

Ciascuno avrebbe giocato la sua parte... occorreva fare l'elenco dei materiali, le attrezzature... il cibo. I suoi erano uomini in gamba, competenti, che sapevano cavarcela anche nelle situazioni più disperate e poi erano pronti a seguire il Sogno e sensibili alle frasi non scritte nel vento.

«...Il vento è buono oggi e continuerà ancora per tutta la settimana: possiamo partire per l'Islanda prima della luna nuova».

Per Eric il sogno deve ora realizzarsi. Occorre organizzare la spedizione. Ma prima ancora creare il gruppo, la squadra, coinvolgendo gli altri, suscitando in loro la voglia di ripartire. Sarà un lungo viaggio, un'esplorazione fantastica, durissima e ricca di imprevisti.

«...L'avventura è lì dietro l'angolo: dobbiamo partire...» □



Aria di avventura, vento di novità... ma cosa c'entra Eric il Rosso, direte voi Esploratori e Guide di tutta Italia, che vi state già preparando al fantastico Campo Estivo '99. C'entra eccome, anche per voi c'è in vista una grande impresa che vi coinvolgerà, se lo vorrete da questo mese di maggio fino al settembre 2000. Che cosa c'è da fare in tutto questo tempo? Tutti i dettagli li scoprirete strada facendo, ma fin d'ora sappiate che si tratta di realizzare quei sogni, quelle idee, che vi affasciano. Non sono impossibili, anzi diventeranno imprese concrete da vivere insieme ad altri fratelli e sorelle scout. Allora al Campo occhi aperti. Osservate il posto in cui vi trovate, vedrete sicuramente mille cose che si possono fare: una festa in paese, una rete di sentieri da tracciare o tante altre ancora. Usate la mappa qui sotto per segnalarle. Potrà essere usata da altri reparti che con voi o da soli vorranno realizzare, nel 2000, il campo estivo nello stesso luogo.

Mappe delle Realizzazioni

NOI CI CHIAMIAMO COSÌ



✳ Reparto © Gruppo

👤 Nome e cognome (riferimento)

✳ Regione ✳ Città



PARTIAMO DALL'OSSERVAZIONE DEL LUOGO...

Nome della località

Nel comune di
in provincia di

Il territorio e le sue caratteristiche ambientali e storico-culturali

Vi descriviamo fauna, flora e morfologia del posto del campo



...E POI AI SEGNI CHE POSSIAMO LASCIARE

In questo luogo come reparto ci piacerebbe poter fare

In questo luogo c'è bisogno di



È DUNQUE LA PRIMA POSSIBILE REALIZZAZIONE È

Noi la riteniamo molto importante perché

Secondo noi servirebbe a

La gente del luogo potrebbe essere coinvolta in questo modo

Le specialità e le Competenze necessarie per la realizzazione sono



UN'ALTRA POSSIBILE REALIZZAZIONE È

Noi la riteniamo molto importante perché

Secondo noi servirebbe a

La gente del luogo potrebbe essere coinvolta in questo modo

Le specialità e le Competenze necessarie per la realizzazione sono

Consigli e informazioni utili



Chiara alla prova

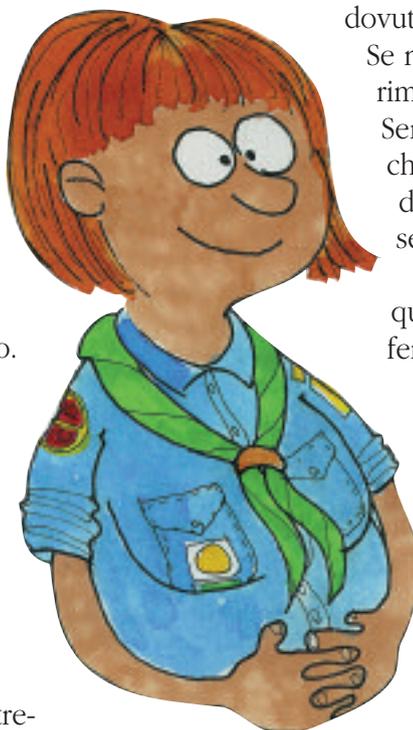
di ALESSANDRO

Era la sera del terz'ultimo giorno di Campo. Il cuore di Chiara s'intristiva al pensiero che presto sarebbe finito tutto, che domani quella superba sopraelevata in cui aveva dormito (con suo grande stupore) così comodo e senza mai cadere sarebbe stata smontata. E così pure la cucina, il tavolo, l'alzabandiera... Tutto sarebbe stato riportato a valle e riposto diligentemente nel camion assieme ai ricordi di quel primo, fantastico Campo. Ma c'era un'altra cosa che la preoccupava: l'indomani avrebbe dovuto parlare al Consiglio della Legge. A Chiara di solito piaceva chiacchierare e scherzare con tutti, ma l'idea di dover parlare di fronte a quell'assemblea in uniforme che ascoltava in un silenzio tre-

mendo la terrorizzava. Altre volte aveva assistito al Consiglio in precedenza, ma aveva sempre ringraziato in cuor suo il Signore di non aver ancora fatto la Promessa. Stavolta non poteva cavarsela: per la prima volta in vita sua avrebbe dovuto parlare.

Se ne stava tutto sola nel bosco a rimuginarci su, quando arrivò Serena, la sua capo squadriglia, che portava una grossa fascina di legna per il fuoco. Si accorse subito che la più piccola delle sue squadrigliere aveva qualcosa che non andava e si fermò. "Sai - cominciò Chiara - è per domani... non so che dire. Ho paura di fare brutta figura". A Serena scappò un sorriso benevolo.

Anche lei aveva qualcosa dentro, e per un motivo opposto a quello di Chiara: per lei quel Consiglio sarebbe stato l'ultimo, presto sarebbe pas-



IL CONSIGLIO DELLA LEGGE



sata al Noviziato. Non aveva rimpianti: era stata benissimo in Reparto e si era divertita come mai nella sua vita. Ma ormai il Reparto era cambiato: quasi tutti i suoi migliori amici erano già passati e lei era ormai tra le guide più vecchie. Si sentiva pronta per nuove avventure.

Eppure in fondo in fondo, un pochino gli dispiaceva: per questo sorride alle parole di Chiara, che le ricordavano quelle – più o meno uguali – che lei stessa aveva detto, quattro anni prima, a Silvia, la sua capo squadriglia d'allora, in un boschetto simile a quello. E anche la risposta fu simile: “Domani – disse Serena con voce sicura – diventerai un po' più grande. Sarai veramente una guida di fronte a tutto il Reparto. E quel silenzio che ti spaventa tanto, non è altro che il rispetto che tutte le guide e tutti gli esploratori dimostrano alla persona che sta parlando”.

Chiara si sentiva rincuorata: la ringraziò molto, la abbracciò e le disse che quella sera avrebbe dormito più tranquilla. Serena la lasciò andare avanti, raccolse la fascina e sorrise, guardando verso il cielo. Anche lei quella sera avrebbe dormito tranquilla. Il suo ultimo Consiglio della Legge, quello in cui avrebbe dovuto tirare le somme di tutta la sua vita in Reparto non la preoccupava più.

Sentiva che aveva già trovato la risposta. □

Momento di verifica essenziale, conclude ogni attività del Reparto, dall'Uscita al Campo estivo. Possono parlare tutte le guide e tutti gli esploratori che hanno già fatto la Promessa, mentre per tutti gli altri è la/il caposquadriglia a riferire. Ognuno fa una valutazione sincera su quanto ha rispettato la Legge scout, sulla vita di squadriglia, su come si è svolta l'Impresa, e sul proprio impegno. Ma soprattutto è quel momento fondamentale in cui ci si corregge l'un l'altro con lealtà e amicizia e si tirano fuori tutte quelle piccole grandi cose che - tenute dentro - a lungo andare diventerebbero sciocchi rancori capaci di mettere in pericolo la serenità del Reparto, che è una vera e propria comunità, anche se ci sono ragazzi e ragazze di età diversa. La stessa cosa succede nel Consiglio di Squadriglia, che precede sempre quello della Legge, ma che – se necessario – può svolgersi anche in qualsiasi altro momento. Tutta la squadriglia, dal più piccolo al capo sq., fa un esame di coscienza, e mette in comune con gli altri quello che ha dentro. Quello che al Consiglio della Legge verrà poi riportato in sintesi (problemi personali tra Capo e Vice, con uno o più squadriglieri, ecc.), qui viene discusso a lungo e animatamente. Spesso gli animi si scaldano, e non è raro che si alzi la voce; ma in realtà tutto ciò fa bene alla squadriglia, che ne esce più forte e più unita di prima. La maggior parte delle volte, infatti, i malumori e le incomprensioni tra i suoi componenti sono dovuti più alla differenza d'età tra piccoli e grandi che a motivi reali. Per questo è importante più che mai il ruolo del capo sq., che - come dice il saluto scout - deve essere “il grande che protegge (e aiuta) il piccolo”.



L'essenziale nello zaino

di PADRE ALESSANDRO SALUCCI



“Quando a quell’ora insolita squillò il telefono non avrei mai pensato che potesse essere Vincenzo. Mi comunicava che ogni difficoltà era stata finalmente superata: tra tre giorni potevamo partire per il nostro viaggio in mongolfiera. Finalmente il sogno da tanto tempo accarezzato si stava per realizzare. Ma tre giorni erano proprio pochi per tutto quello che avevo da fare. Gli acquisti, lo studio delle carte metereologiche e dei venti, i visti sul passaporto, un salto dal medico per veder se tutto era a posto, i bagagli... Già i bagagli! Un incubo che si prospettava all’orizzonte. Le dimensioni del cestello della mongolfiera non permettevano roba superflua, ma neanche dimenticanze rispetto alle cose essenziali. Stavo cominciando a riflettere seriamente su ciò quando iniziai a percepire un suono familiare, fastidioso, prima lontano e poi sempre più vicino, prima dolce e poi ossessivo.... era la sveglia! Iniziava una nuova giornata ed io stavo solo sognando.

Ma i sogni ci possono a volte trasmettere importanti messaggi. Molte volte infatti Dio stesso ha parlato ai suoi amici nel sogno, come ad esempio nel Vangelo di Matteo dove si racconta che Giuseppe fu avvertito in sogno di portare in salvo Gesù da Erode che lo stava cercando per ucciderlo e lo stesso fu anche per i Re Magi (Matteo 2,12-13). E anche nel mio sogno c’era un importante messaggio, l’invito a riflettere tra ciò che è superfluo e ciò che è necessario. Una riflessione che avevano fatto tanti santi, del passa-

to e del presente. San Francesco d’Assisi affermò ad esempio in modo radicale che solo Dio è necessario e tutto il resto è un suo dono. Lo stesso ha fatto ai nostri giorni Madre Teresa di Calcutta quando ha scelto Dio come unico bene e lo ha scelto nel volto dei più poveri dei poveri, di coloro che non solo non possedevano il superfluo, ma neanche il necessario.

Ma questa è una riflessione che dobbiamo fare anche come scout e guide su diretto suggerimento di B.P. Essa fa parte dello stile dell’esploratore e della guida, perchè è scritto nella Legge scout di essere attenti alla distinzione tra superfluo e necessario, la quale in linguaggio scout è detta essenzialità. È lo stesso B.P. che invita a vivere la vita cercando l’essenziale e rinunciando al superfluo.

Un buon terreno di prova per verificare la nostra essenzialità è certamente il Campo Estivo. Ma da dove cominciare?

Anzitutto credo con una riflessione circa le parole: superfluo e necessario. Non so cosa verrà fuori, ma potremmo arrivare a dire che necessario è ciò di cui non possiamo fare a meno per mantenere la nostra dignità di esseri umani e di Figli di Dio: necessario è l’essenziale. Non possiamo fare a meno di mangiare, di bere, ma neanche di saper leggere e scrivere, di avere un’istruzione sempre migliore e sempre più approfondita, di avere degli amici, di avere delle persone che ci vogliono bene, e tante altre cose. Mentre ad esempio possiamo fare a meno delle carte da gioco e di tante altre cose. Quali?



Benigni



Benigni,

Benigni,

Benigni.

La vita e' bella,

lo straordinario

film del

regista toscano,

ha vinto, come

ricorderete, tre

Oscar: miglior

attore, miglior

film straniero,

miglior colonna

sonora, composta

da Nicola

Piovani.

Ancora una volta facciamo i conti con tante diverse sensazioni; un po' di commozione, un pizzico, perché no, di orgoglio, ed un tantino di perplessità. Perplessità, perché altri film in gara forse erano altrettanto degni, se non di più – leggi *Central do Brasil* – e soprattutto per chi concorreva con Benigni per il premio come miglior attore; Jack Mc Kellen (con il film *Demoni e Dei*), Tom Hanks (*Salvate il soldato Ryan*), e, su tutti, Nick Nolte (*La sottile linea rossa*).

Insomma, a voler cercare il pelo nell'uovo, si potrebbe storcere un po' il naso; ma tant'è. Del resto, il destino de *La vita è bella* sembra quello di dover suscitare polemiche.

In realtà, più semplicemente, il film del comico toscano è quello che tutti gli altri film non sono: essenziale, ironico, drammatico, umano, terribile, tragico, coraggioso. In realtà, si è voluta premiare l'idea, il tutto, oltre il merito spicciolo dei premi conquistati.

Insomma. Al di là del fatto che Benigni sia stato realmente il miglior attore del 1998/99, e che *La vita è bella* sia realmente il miglior film non in lingua inglese, il fatto importante è che sia stato

accettato ed apprezzato lo stile, il complesso, l'impianto in generale. È importante, perché significa che c'è spazio per opere genuine e semplici; lontane da effetti speciali sbalorditivi, da colossali ricostruzioni d'epoca. È importante, perché basta pensare a quale film si stava festeggiando l'anno scorso: quel film brutto, furbo e inutile che va sotto il titolo di *Titanic*.

È importante, infine, perché oltre l'irruenza e le improvvisazioni di Benigni, dietro *La vita è bella* c'è un progetto preciso, una ricerca sociale e umana, una ricchissima raccolta di esperienze dal vero. C'è la figura importante dello scrittore Vincenzo Cerami (allievo di Pier Paolo Pasolini), che ha firmato la sceneggiatura di altri film di Benigni, come *Il piccolo diavolo*, *Il mostro*, *Johnny Stecchino*. Adesso i paragoni si sprecano: Benigni è come Totò, come Petrolini; addirittura come Charlie Chaplin, Buster Keaton, i fratelli Marx.

Forse è vero, forse no.

La verità è che *La vita è bella* è un grande film e va visto; la verità è che gli Oscar “sono una cosa importantissima ed una bischerata allo stesso tempo”, parola di Benigni. □

Robert Swindells

La stanza 13

ed. Mondadori collana Junior
Horror, pp. 117, 13.000 lire

Fliss, la protagonista del racconto, è in procinto di partire per una gita scolastica, tutto sembrerebbe procedere per il meglio, se non fosse per uno strano sogno, una premonizione, una serie di coincidenze e una strana vecchietta... Ci vuole poco perché Fliss capisca che nell'antico albergo in cui alloggia con i suoi amici c'è qualcosa che non va, qualcosa di molto pericoloso...

Questo romanzo, nonostante i nove anni di presenza sul mercato, rimane uno dei più belli e di successo pubblicati dalla collana Junior Horror.

Per tutti gli appassionati del genere.



Ian Mac Ewan

L'inventore dei sogni

Einaudi Ragazzi collana Lo scaffale d'oro, pp. 120, 25.000 lire

Sono i sogni ad essere realtà o è la realtà ad essere un sogno? Chi vi da la certezza che proprio in questo momento, mentre leggete questa pagina, in realtà non state sognando?

Peter è un ragazzo che sogna molto. Per i gusti dei suoi genitori e dei suoi insegnanti sogna decisa-

mente troppo, a volte non sa distinguere bene la realtà dalla fantasia.

Spesso sogna di trasformarsi in qualcos'altro o in qualcun altro, in questa maniera scopre tante cose e riesce a vedere il mondo da punti di vista diversi.

Se anche noi fossimo sempre capaci di metterci un po' nei panni degli altri forse diventeremmo più tolleranti e comprensivi.

Romanzo che consigliamo a tutti (anche ai capi) perché ci è piaciuto molto, sicuramente uno dei migliori di quelli recensiti nell'ultimo anno, molto meglio della "Gabbianella" di Sepulveda.



Amos Oz

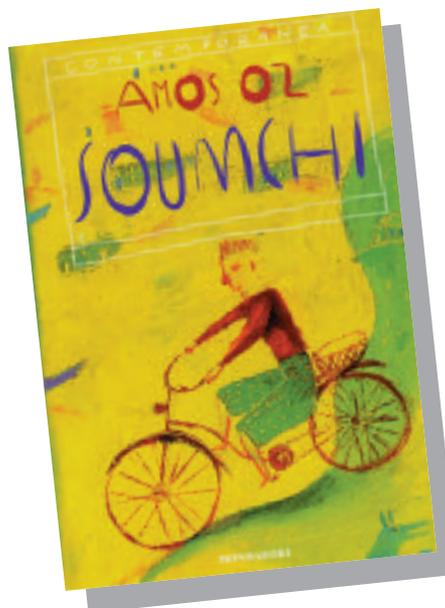
Soumchi

ed. Mondadori collana Contemporanea, pp. 101, 24.000 lire

Siamo nella Palestina degli anni '30. In questo periodo non esiste ancora lo stato di Israele che oggi conosciamo e la Palestina è un protettorato britannico.

Soumchi, il protagonista del romanzo, è una sorta di Tom Sawyer, ma meno scaltro e malizioso. Tutto si svolge in un giorno solo. In un giorno solo Soumchi ne combina di tutti i colori, riesce a farsi regalare una bicicletta e riesce a perderla, scappa di casa, incontra bulli di quartiere, sogna di andare in Himalaya, viene perdonato...

Consigliamo questo breve roman-



a cura di
MAURO E ANDREA



I popoli fantasma

*I popoli
fantasma,
chi una terra
per dormire
non ce l'ha:
perché fuggono
dal loro paese,
abbandonano
le loro famiglie
e la loro terra?*

Scommetto che tutti voi avete sentito parlare dei curdi, degli albanesi e degli altri immigrati di tutte le parti del mondo che da qualche tempo sembrano darsi appuntamento sulle coste italiane. Molti scout - di solito rover e scolte, ma anche qualche Alta Squadriglia - si danno da fare per loro nei vari Centri di Accoglienza in Puglia. Chi ci è stato ha raccontato un'esperienza bellissima e sconvolgente allo stesso tempo: andandoci, si è reso conto che quelli che giornali e televisione chiamano genericamente "clandestini" erano anche loro semplici uomini e donne in carne e ossa, per di più con una lunga storia - spesso dolorosa - da raccontare. E anche se quasi sempre non posso farlo perché parlano una lingua diversa, bastano le loro lacrime e le loro facce segnate dal dolore a farla immaginare.

Ma perché fuggono dal loro paese, abbandonano le loro famiglie e la loro terra? I più per scappare dalla miseria in cui sono nati, o per raccogliere un po' di soldi e tornare poi ricchi dopo qualche anno, come sognavano di fare gli italiani che se ne andavano in America o in Svizzera fino agli anni '50 (chie-

dete ai vostri nonni: sono sicuro che molti si ricordano ancora di quel periodo). Altri invece, ancora meno fortunati, fuggono da guerre (quella in Bosnia è finita da appena tre anni e già purtroppo si è riaccesa nel vicino Kosovo) o da vere e proprie persecuzioni.

A prima vista, infatti, il mappamondo sembrerebbe un divertentissimo puzzle: ci sono gli oceani, i continenti, e tutte quelle tesserine colorate con un nome scritto sopra, come quando si fa una festa e per riconoscersi ognuno porta un cartellino col nome. Ma se a qualcuno il cartellino non viene dato? Non è stato invitato, direte voi; mandiamolo via. Importa poco che abiti in quella casa da anni. Così ragionano anche i governanti delle nazioni, quelli che si riuniscono e stabiliscono i confini di quelle tesserine, che i libri di geografia chiamano "Stati". Vorrei descrivervi un paio di questi "invitati dimenticati", due popoli che hanno vissuto per secoli su una terra che poi qualcuno venuto da lontano ha voluto per sé. E che quando se n'è andato, invece di restituirla, l'ha divisa tra gli Stati confinanti, come fecero i soldati romani con le vesti di Gesù.



di ALESSANDRO

I Curdi

Sono il più numeroso e il più famoso dei popoli senza Stato: circa 20 milioni di persone che vivono su una terra montagnosa e ostile, fredda e difficilmente coltivabile, che al termine della Prima Guerra Mondiale Francia e Inghilterra tolsero all'Impero Ottomano e spartirono tra la sua erede Turchia e gli Stati loro protetti che fecero nascere - o controllavano - in quella regione (Siria, Iraq e Persia, oggi Iran).

Pochi lo sanno, ma i curdi parlano una lingua indoeuropea, quindi simile alla nostra; hanno una cultura antica e raffinata, e fiere tradizioni, di cui vanno molto orgogliosi. Moltissimi giovani sono laureati: studiano in particolare le lingue europee per poter un giorno emigrare e fuggire dalle persecuzioni, soprattutto turche e irachene.

La vera ricchezza di quella terra sta infatti nel sottosuolo: il petrolio curdo (e la possibilità di controllare l'oleodotto che porta in Europa quello del Golfo Persico) spinge sulla cattiva strada molti governi, che incitano la loro popolazione a odiare i curdi, o scatenano vere e proprie spedizioni militari contro i loro villaggi. Trecentomila curdi così sono già emigrati in Germania, e circa un altro milione è disperso in America e nel resto d'Europa.

I Saharawi

La storia dei Saharawi è abbastanza simile, anche se loro hanno fatto una scelta diversa, quella di non emigrare (e per questo sono molto meno conosciuti: di loro infatti giornali e telegiornali non parlano praticamente mai). Sono circa un milione di persone, e discendono dai Berberi, dai Mauri, e dagli altri popoli nomadi del



deserto che vivevano nell'Africa settentrionale prima dell'arrivo degli Arabi (xiv sec.). Vivono sul margine occidentale del deserto del Sahara - da cui prendono il nome - in una terra che si affaccia sull'Oceano Atlantico a sud del regno del Marocco.

Secoli fa, infatti, ne era una lontana provincia, poi ha dovuto subire a lungo la colonizzazione spagnola. E quando gli spagnoli se ne sono andati, nel 1976, il re del Marocco ha usato questo pretesto per giustificare un'invasione militare. Anche la Mauritania per un paio d'anni ha reclamato un pezzetto di terra saharawi, occupandone il sud, poi si è ritirata. Il Marocco allora ha pensato di prendersela tutta, mandando assieme ai soldati anche 350.000 suoi cittadini a coltivarla. I Saharawi, che vivevano in quella terra da secoli, sono stati completamente ignorati o costretti a fuggire nel deserto, rifugiandosi in una striscia di sabbia ai confini con l'Algeria.

Quando muore un vecchio è un'intera biblioteca che brucia, dice un antico proverbio africano. E quando muore un popolo? Se nessuno si ricorderà di loro, il popolo

e la cultura Saharawi rischiano di scomparire; sarebbe un vero peccato, visto che sono uno degli ultimi antichi popoli nomadi del deserto sopravvissuti all'incontro con la cultura occidentale (assieme ai Tuareg, che certo avrete sentito). □





De Andrè



“Era un caldo pomeriggio di metà aprile (o quello che corrisponde più o meno al nostro aprile); il sole rifletteva i suoi ultimi raggi sulle finestre di un vetro semi aperto, creando uno strano gioco di luci...”

di RADIO GALAXY

“E basta! Non se ne può più con i tuoi fiati lirici!”.

“Per la cronaca si dice afflatti... e poi che cosa faccio di male? Cerco solo di alzare il livello culturale di questa cyber trasmissione!”.

Riassunto e aggiornamento: Geos ha più o meno ripreso il controllo della situazione, il concorso si è concluso con tre vincitori a pari merito (guarda caso Aldus, Fifer e Patty) e il consiglio direttivo della Banda dei Trecento ha deciso di farli alternare a Geos nella conduzione della cyber-chat.

“Non mi sembra il caso, tra pochi minuti siamo in onda e ancora non abbiamo deciso che cosa trasmetteremo!”.

“Ci penso io sì lo so avete paura che ora attacco a parlare per ore di fila ma in realtà non è così voi mi sottovalutate io ho un perfetto controllo su quello che dico che penso e che faccio sì forse un po' meno su quello che dico però in realtà non è poi una droga io smetto se voglio non come certe persone che invece hanno altri vizi perché in fondo se qualcuno mi dicesse che non dovrei parlare tanto io rispon-

derei questa è la mia debolezza ognuno ce n'ha una mia nonna per esempio non poteva fare a meno delle caramelle ma non una o due interi pacchetti di tutti i generi e tipi e quando il medico glielo ha vietato perché aveva la glicemia troppo alta lei ha cominciato a nascondere era tremendo trovavi caramelle e carte di caramelle per tutta casa anche sotto i divani e nei cassetti insieme alla biancheria era una situazione insostenibile io glielo dico sempre nonna sarai la prima vittima delle caramelle le caramelle possono uccidere il parlare invece no - pausa - ma cosa stavo dicendo? - pausa - ah sì forse ho la soluzione”.

Descrizione della scena: Aldus tremante si dirige verso il corridoio tentando una via di fuga, ma Patty prontamente gli è davanti e con gesto fulmineo chiude la porta; Geos nel frattempo aspetta pazientemente la fine della bufera: tanto non ci si può fare niente.

“Qual è questa grande idea? Presto, che tra un po' iniziamo!”.

“Anche se non sta a me questa volta lo so il mio turno è il mese

prossimo però sai mi piace tanto passare di qua e farmi un po' gli affari vostri sai Geos da quando sono entrata nella Banda dei Trecento la mia vita è un po' cambiata mi sento molto meglio anche in casa ci sto meglio forse perché sfogo da altre parti la mia voglia di socialità che in fondo in molti ambienti viene repressa e non so perché anche se...".

"L'idea, Patty: l'idea; qual è la tua idea?" interviene Geos. Sguardo sbalordito di Aldus.

"Ah sì certo, pensavo che potremmo mandare in onda De André".

"De André? Sì, è un'ottima idea, anche il pubblico più «colto» lo apprezzerà!".

"Sono d'accordo" interviene Aldus "Vi leggo da «Avventura», ho proprio sotto mano il numero che ne parla: è stato un cantante e un poeta di spicco nella musica italiana dalla fine degli anni cinquanta al 1999, anno della sua prematura scomparsa".

"Il suo primo disco era un 45 giri, «Nuvole Barocche», del 1958, ma la svolta è nel 1965, quando Mina interpreta «La canzone di Marinella». Pensate che passano dieci anni prima del suo debutto dal vivo: Fabrizio infatti non si considerava un uomo di spettacolo, e rifiutava il faccia a faccia col pubblico".

"Andò tutto bene?".

"Sì, il concerto fu un successo. Ma non è questa l'unica particolarità nella vita di De André: il 28 agosto del 1979 lui e Dori Ghezzi vengono sequestrati nell'azienda agricola in cui vivono, in Sardegna: restano nelle mani della «Anonima Sequestri» per quattro mesi, legati ad un albero, nascosti sotto teli di plastica. C'è una canzone che rievoca quell'esperienza, Hotel Supramonte".

"È molto bella, io però manderei in onda «Fiume Sand Creek»: prende il nome dal luogo dove il generale Custer attaccò la riserva indiana; gli uomini erano lontani, a caccia dei

bisonti, e fu così che l'esercito uccise solo donne, vecchi e bambini, compiendo un'orrenda e inutile strage. La canzone è «raccontata» da uno di questi bambini, e la sua morte è descritta con semplici parole: «il lampo in un orecchio, nell'altro il paradiso»".

"Sì, la conosco: ci sono dei punti di vera poesia, come quando dice: «quando l'albero della neve fiorì di stelle rosse», il che vuol dire che il sangue aveva macchiato il manto di neve".

"E come rende bene tutto lo sgo-mento del bambino quando dice: «chiusi gli occhi per tre volte, mi ritrovai ancora lì; chiesi a mio nonno: - È solo un sogno? -, mio nonno disse - Sì -»".

"Bene, allora se siamo tutti d'accordo, diamo il via al collegamento!".

"Ciao ai fans di tutti i pianeti! Ecco ora in onda per voi una canzone bellissima, in ricordo di un grande cantante e poeta: Fabrizio De André". □

Fiume Sand Creek

DO FA DO FA DO FA DO
Si son presi i nostri cuori sotto una coperta scura

DO FA DO FA DO FA DO
Sotto una luna morta piccola dormivamo senza paura

SOL FA DO
Fu un generale di vent'anni, occhi turchini e giacca uguale

SOL FA DO
Fu un generale di vent'anni, figlio di un temporale

DO FA DO FA DO FA DO
C'è un dollaro d'argento sul fondo del Sand Creek

I nostri guerrieri troppo lontani sulla pista del bisonte
E quella musica distante diventò sempre più forte
Chiusi gli occhi per tre volte, mi ritrovai ancora lì
Chiesi a mio nonno "È solo un sogno?", mio nonno disse "Sì"
A volte i pesci cantano sul fondo del Sand Creek

Sognai talmente forte che mi uscì sangue dal naso
Il lampo in un orecchio, nell'altro il paradiso
Le lacrime più piccole, le lacrime più grosse
Quando l'albero della neve fiorì di stelle rosse
Ora i bambini dormono nel letto del Sand Creek

Quando il sole alzò la testa fra le spalle della notte
C'erano solo cani e fumo, e tende capovolte
Tirai una freccia la cielo per farlo respirare
Tirai una freccia la vento per farlo sanguinare
La terza freccia cercala sul fondo del Sand Creek

Si son presi i nostri cuori sotto una coperta scura
Sotto una luna morta piccola dormivamo senza paura
Fu un generale di vent'anni, occhi turchini e giacca uguale
Fu un generale di vent'anni, figlio di un temporale
Ora i bambini dormono sul fondo del Sand Creek



San Giorgio

Per ricordare i momenti più importanti della vita scout: immagini di San Giorgio di varie epoche e stili.

Preghiere

Preghiere tradizionali delle Guide e degli Scout; preghiera a San Giorgio; preghiera internazionale di B.-P.



Scoutismo per ragazzi

“Un vero Scout è considerato dagli altri ragazzi e anche dai grandi, come uno di cui ci si può fidare. Uno che non mancherà mai al suo dovere, anche se questo comporta rischi e pericoli, un tipo gaio e allegro, per grandi che siano le difficoltà dinanzi a lui. Io ho messo in questo libro tutto ciò che è necessario a fare di te un buon Scout”.

È disponibile presso le Cooperative Scout la nuova edizione di Scoutismo per ragazzi



Cartoline

Per corrispondenza o collezionismo una serie di 12 cartoline con immagini che illustrano giochi della tradizione scout: giochi di espressione, giochi notturni, grandi giochi.

agesci / nuova fiordaliso

SCOUT - Anno XXV - Numero 11 - 23 aprile 1999 - Settimanale - Spedizione in abbonamento postale -45% art. 2 comma 20/b legge 662/96 Roma - L. 1.000 - Edito da Nuova Fiordaliso S.c. a r.l. per i soci dell'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** Omnimedia, via Calabria 12, Roma - Tiratura di questo numero copie 62.500 - Finito di stampare nell'aprile 1999



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana