

SCOUT



**LA CASSETTA
DEGLI ATTREZZI**

AVVENTURA



Anno XXV - n. 15 - 5 giugno 1999
Settimanale - Spedizione in abbonamento postale - 45% - art. 2 comma 20/b legge 662/96 - Taxe Perçue
Tassa Riscossa - Roma (Italia)

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Luca Cifoni

In redazione:

Isabella Samà, Sandro Naspi,
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: il centro LIPU di Palermo, il
gruppo MTB Pedalando, la redazione di
Giochiamo, Marcella Siri

Grafica:

Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli

Disegni:

Giovanna Mathis, Manuela Recchia,
Michele Gobbi

Foto: 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



Che questo numero di Avventura è un po' speciale lo avete capito già dalla copertina... niente paura, poi torneranno anche le rubriche e tutte le altre cose a cui siete abituati (a proposito, date un'occhiata a pagina 29). Ma stavolta abbiamo voluto confezionare un bel pacchetto pronto per l'uso, una cassetta degli attrezzi da leggere e conservare. Troverete essenzialmente schede e articoli "tecnici": per carità, però, non è il caso di farsi spaventare dalla parola. Si tratta, per dirla in modo più semplice, di una serie di consigli e suggerimenti per fare nel modo migliore alcune cose che magari già si fanno nelle nostre sedi, o durante le uscite, e allo stesso tempo per farsene venire in mente altre più particolari, cui chissà perché nessuno ha mai pensato. Insomma c'è un po' di tutto. Ma attenzione: sono proprio le cose ovvie, quelle che tutti pensano di sapere fare, che hanno invece bisogno di approfondimento, cura, e qualche cognizione tecnica in più. È il caso ad esempio dell'andare in bicicletta: nessuno lo trova difficile o complicato, ma si può fare in tutta sicurezza e con la bici sempre a posto, oppure un po' più alla buona, e col rischio di trovarsi a terra e senza copertone di ricambio a 10 chilometri da casa (chi lo ha già provato sa anche che in quel momento, chissà perché, inizia sempre a piovere...) Come scout e guide, siamo sempre chiamati a mettere cura in quello che facciamo: è un segno di stile, e di

rispetto sia verso noi stessi che gli altri. C'è sempre qualcosa in più da imparare. Tra gli articoli ce n'è anche uno (l'ultimo) dedicato al racconto e all'improvvisazione: non servono disegni tecnici per spiegarla, ma anche quella è un'arte, che richiede allenamento, pazienza e qualche trucco. Allora coraggio, stavolta ce n'è davvero per tutti!



Alce
Orgogliosa

Sommario



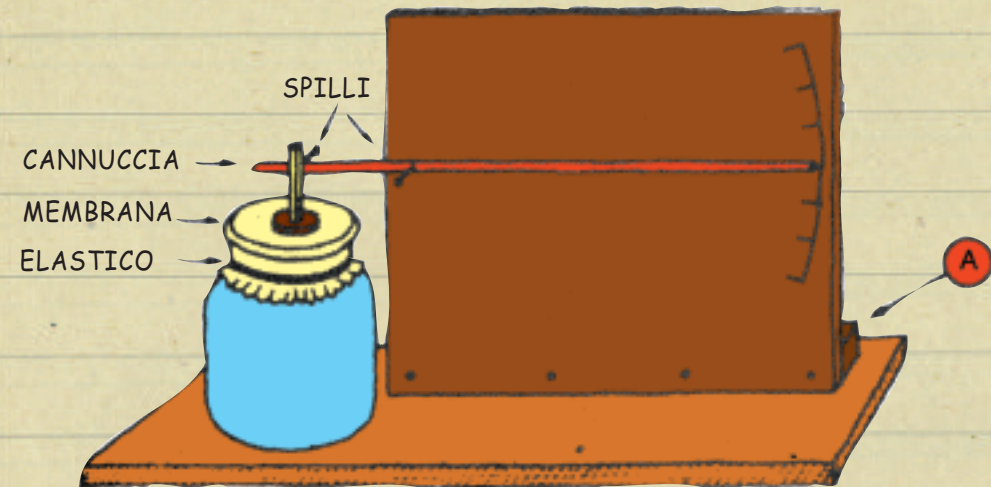
METEO Un occhio nel cielo	2
UCCELLI Osserviamoli bene	4
BICI Due ruote in città	8
GINNASTICA Stirarsi come gatti	10
TELEGRAFO Punto linea punto	12
STAMPARE Il poligrafo... e la linoleografia	14
FORNI Un mondo da cuocere	16
ELIOGRAFIA Grazie sole!	18
VELA Le strade del vento	20
GIOCARE Con le mani è più bello	24
RACCONTARE La parola è arte	26
Notizie da Avventura	29



Un occhio nel cielo

di Antonio Oggiano

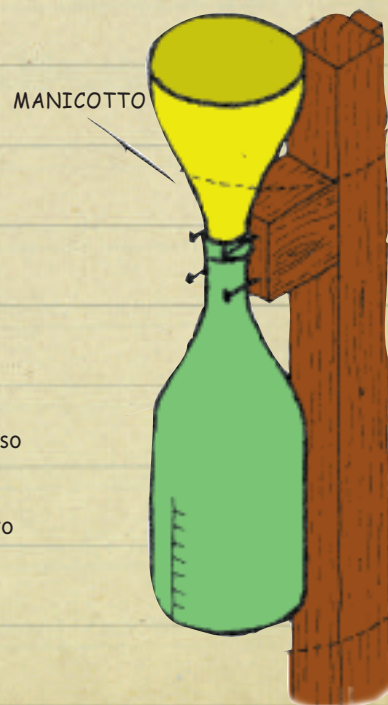
Ti è mai capitato di guardare le previsioni del tempo in televisione prima di un uscita? Certamente sì. E ti sarai chiesto come si fa a prevedere il tempo. Attualmente si utilizzano computer collegati con satelliti che fotografano la terra. È possibile, comunque, fare delle previsioni usando degli strumenti facili da costruire e economici, semplicemente conoscendo la causa dei fenomeni meteorologici.



Barometro

È lo strumento che serve per misurare la pressione atmosferica. Materiali: un barattolo di vetro; un palloncino gonfiabile; alcuni listelli di legno; spilli; un cartoncino; un elastico; puntine da disegno.

Realizzazione: chiudi il barattolo a tenuta stagna con una membrana ricavata dal palloncino utilizzando l'elastico. La pressione all'interno del barattolo rimarrà sempre quella del momento in cui è stato chiuso, mentre quella esterna varierà. Quindi quando all'esterno ci sarà una pressione più alta di quella interna la membrana si abbasserà facendo innalzare l'indice, se la pressione sarà minore si avrà il contrario. È importante ricordarci che una pressione alta indica un tempo bello, mentre una pressione bassa indica la possibilità di piogge.

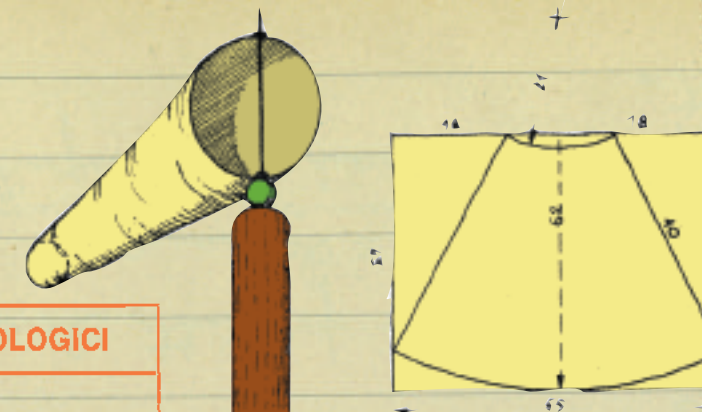
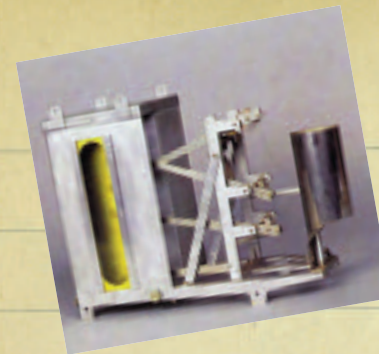


Pluviometro

Serve per misurare la quantità di pioggia caduta in un determinato intervallo di tempo. Materiali: una bottiglia graduata (ad esempio un biberon); un imbuto dello stesso diametro del fondo della bottiglia.

Realizzazione: infila il beccuccio dell'imbuto nella bottiglia. Esponi il pluviometro alla pioggia e quando finisce di piovere leggi sulla scala la quantità di acqua. Si può anche fare una rilevazione delle precipitazioni che cadono in un mese, lasciando il pluviometro in un luogo aperto e leggendo ogni sera la quantità di acqua che contiene, segnandola su un grafico, e riposizionandolo dopo averlo svuotato.

Un occhio nel cielo



I PRINCIPALI SEGNI METEOROLOGICI

Per indicare i fenomeni meteorologici (nubi escluse)

- visibilità ridotta per fumi
- bruma secca
- nebbie
- fulmini
- temporale
- precipitazioni in vista
- bruma
- brina
- pioggia
- pioggia forte
- pioggia o brine che si congelano
- neve
- forte caduta di neve
- acquazzone
- bufera di neve
- grandinata o nevischio

Per indicare i venti

- deboli
- moderati
- forti
- tempesta

Per indicare lo stato del cielo

- cielo sereno
- poco nuvoloso
- variabile
- molto nuvoloso
- coperto
- cielo temporalesco

Manica a vento

È lo strumento che serve per conoscere la direzione del vento. Materiali: un pezzo di stoffa bianca leggerissima; filo di ferro grosso, sufficiente per formare un cerchio di 18 cm di diametro; un ferro da calza in acciaio o una qualsiasi sbarretta metallica rigida; una pallina; un paletto di legno.

Realizzazione: ritaglia, come ti indica lo schizzo qui sopra, un pezzo della stoffa. Cuci insieme i due lati più lunghi in modo da formare un manicotto conico. Con un grosso filo di ferro, forma un cerchio di 18 cm di diametro, che porterà due piccoli anelli opposti entro i quali sarà fatto passare l'asse. Cuci sul cerchio l'apertura più grande della manica. Sulla sommità di un paletto, pianta un ferro da calza in acciaio; infila una pallina che servirà a diminuire l'attrito e quindi infila la manica facendo passare i due occhielli nel ferro da calza. Assicurati che tutto l'insieme ruoti liberamente sull'asse, poi pianta il paletto nel terreno in un luogo libero, o, meglio, fissalo (per deboli brezze) alla sommità di un albero, oppure, ma con cautela, ad una tettoia.

data	temperatura massima e minima	stato del cielo	direzione e forza del vento	fenomeni meteorologici	umidità	pressione atmosferica	piovosità
23/7/99	35 - 24	●	N/O - debole	(•)	45	740	3 mm



Osserviamoli bene

di Maurizio e Antonio, disegni di Michele Gobbi

L'osservazione degli uccelli o "birdwatching" è uno degli hobby più praticati in Italia e consiste nel riconoscerli sia mentre volano sia mentre stanno riposando o camminando.

Quanti di noi, infatti, vedendo un uccello si sono soffermati sulle loro ali o sul loro becco senza poterne capire più di tanto, e quanti altri nel tentativo maldestro di avvicinarsi ad un uccello lo hanno fatto scappare. Queste pagine vi potranno insegnare come osservare gli uccelli, come cogliere i momenti più belli della loro vita (dall'alzarsi in volo all'atterrare, dal costruire il nido al covare i piccoli) senza nuocere né a loro né a noi stessi.



Le principali astuzie

Il modo migliore per conoscere gli uccelli è quello di avvicinarli nel loro habitat effettuando degli appostamenti, durante le prime ore dell'alba o all'imbrunire, durante i quali sarà possibile prendere appunti riguardo alle loro principali caratteristiche, sentire il canto e registrarlo e scattare fotografie. L'astuzia principale è naturalmente costituita dal sapersi equipaggiare, in modo da passare i più possibili inosservati. Useremo scarpe leggere, cureremo che i vestiti non siano di nylon, perché fruscerebbero; i migliori colori sono il marrone, il kaki, il grigio; da evitarsi perché molto visibili il bianco, il rosso. Durante l'osservazione conserviamo il più assoluto silenzio e cerchiamo di stare immobili, per non segnalare la nostra presenza; se proprio abbiamo bisogno di muoverci, agiamo con cautela perché i movimenti lenti sono sicuramente da preferirsi a quelli bruschi. Ma non possiamo recarci in luogo qualsiasi: dovremmo conoscere bene il posto scelto per l'appostamento, in modo da stabilire in precedenza quali tipi d'uccelli sarà possibile trovare (in seguito vi saranno elencati gli uccelli più comuni nel territorio italiano e il loro habitat). Poniamoci sottovento, in un posto non troppo all'ombra, perché nei luoghi freddi gli uccelli sostano di rado. La nostra postazione si troverà tra il sole (quando sorgerà) e l'uccello. Ci recheremo sul luogo scelto almeno due ore prima del sorgere del sole e termineremo le osservazioni un'ora dopo l'alba; oppure possiamo appostarci anche un'ora prima del tramonto per terminare all'imbrunire. Il materiale va naturalmente ridotto al minimo indispensabile, e cioè:

* un cannocchiale per l'eventuale osservazione a distanza di nidi e uccelli;

* una tavoletta di cartone, sul cui lato sinistro stanno le principali sagome degli uccelli e sul destro tutti i colori, ambedue opportunamente numerati;

* una scheda su cui si segnerà il numero corrispondente alla sagoma dell'uccello osservato e, su di una generica sagoma precedentemente disegnata, il numero relativo ai colori delle diverse parti (becco, coda, ali, ecc.);

* il quaderno di caccia dove annoteremo le principali caratteristiche;

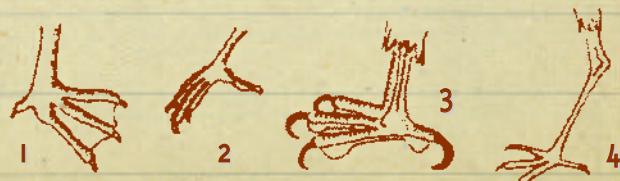
Però la cosa più importante da tenere presente, quando facciamo osservazione, è che occorre molta pazienza e non dobbiamo scoraggiarci per gli scarsi risultati che otterremo le prime volte, poiché questi miglioreranno con l'esperienza.

Riconoscimento degli uccelli

Abbiamo già detto che durante un'osservazione è necessario annotare sul proprio quaderno le principali caratteristiche degli uccelli osservati, ma non abbiamo detto quali sono queste caratteristiche. Sicuramente la prima cosa da annotare sono le dimensioni, servendoci magari del paragone con un altro uccello a noi ben noto (es. poco più grande di un merlo, due volte un passero). Poi vi è la forma; due sono le più comuni: allungata come l'allodola e tondeggianta come il pettirosso. Il becco invece si può classificare tra i seguenti tipi, i più frequenti: adunco nell'aquila (1), incrociato nel crociere (2), lungo e gonfio nel pellicano (3), corto e sottile nella capinera (4).



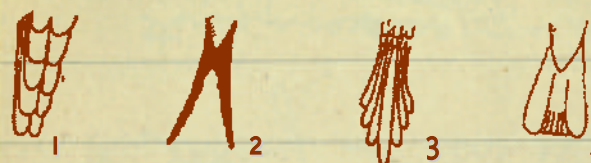
Altro particolare è la forma della zampe, che ad esempio notiamo palmate nell'oca (1), piccole e semplici nel tordo (2), armate di robusti artigli nei rapaci (3), lunghe e sottili nell'airone (4).



Osserviamoli bene



La coda, anch'essa molto varia, può essere: cuneiforme e rigida nel picchio (1), a ventaglio nella gazza (3), corta e quadrata nello storno (4).



Altri particolari che possono servire per completare il riconoscimento sono:

● lo schema di volo: alcuni uccelli, infatti, possono essere osservati soltanto in volo, e in quel caso bisogna tenere conto dell'apertura delle ali e della successione del battito alare. Infatti gli uccelli più piccoli tendono a

battere le ali più velocemente di quelli grandi. Per esempio la Poiana, uccello dalle grandi dimensioni, tende a volteggiare, a planare, così come la cicogna o il gabbiano, mentre uccelli più piccoli come le ballerine o i picchi tendono a volare con un volo ondulato altri uccelli tendono a volare con frequenti battiti d'ala, questo volo si chiama a "Spirito Santo".

- la sagoma in volo e "piatta" (vedi fig.1);
- la sagoma da fermo (vedi fig. 2);

Una volta raccolte tutte queste caratteristiche sarà più facile effettuare l'identificazione, in modo da poter realizzare una scheda specifica da inserire in un apposito raccoglitore in cui classificare tutti gli uccelli fino ad ora osservati. ➔

fig. 1 sagoma in volo e "piatta"





Dove osservarli

Queste prime notizie ci forniscono utili informazioni su come osservare gli uccelli ma è importante sapere anche dove poterli osservare. Infatti ci sono uccelli che si possono osservare dalla finestra di casa come per esempio il piccione o la rondine o il più comune passero. Tuttavia sempre in città si possono osservare il merlo, il verdone, la tortora, mentre sugli edifici stanno la taccola e i gheppi, nei giardini si possono trovare i più comuni fringuelli; infine sempre in città ma in un parco o in un gran cimitero alberato si possono trovare uccelli di bosco come il picchio. È facile osservare alcuni uccelli in ambienti forestali, come un bosco d'abeti dove si possono trovare la cincia mora o il fringuello, o un bosco di pino silvestre dove è facile trovare il pettirosso o il succiacapre. Nei prati o nei campi di foraggio si possono trovare i fagiani, mentre nei corsi d'acqua sono presenti il martin pescatore o la ballerina gialla, e infine nei laghi si possono trovare le anatre e i gabbiani, anche se questi ultimi si trovano spesso anche in mare aperto.

Quando osservarli

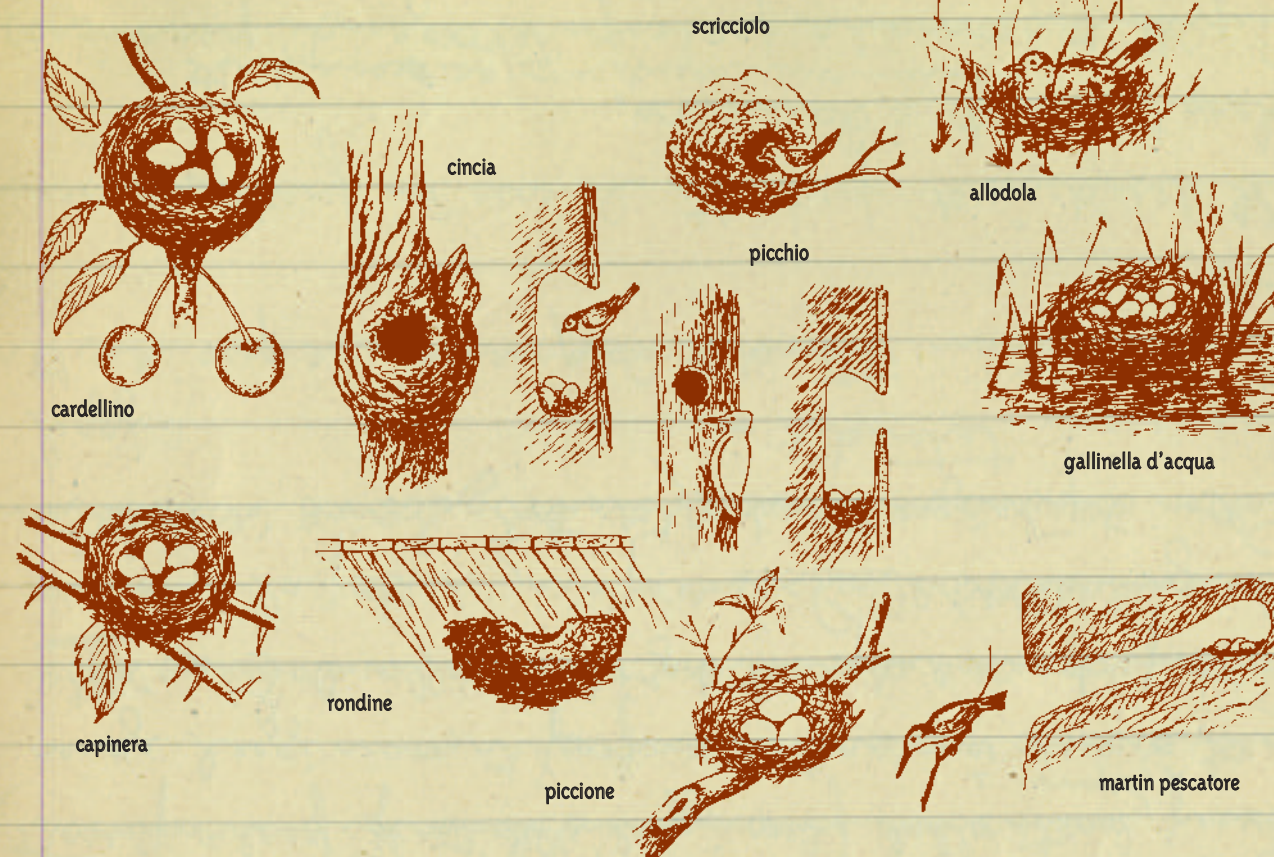
Ogni mese è utile per fare birdwatching ma il miglior mese per osservarli è Settembre. Infatti in questo mese le migrazioni sono più intense e l'osservazione è più realizzabile. Maggio invece è il miglior mese per ascoltare il canto degli uccelli e infine Gennaio è ottimo per gli osservatori principianti che possono osservare nei parchi il picchio muratore e nelle città il merlo e la tortora. Con queste informazioni potete accingervi ad un'osservazione a livello amatoriale, da principianti, ma se volete approfondire l'argomento vi rimandiamo alla lettura di alcuni testi dai quali questo stesso articolo ha preso notizie molto importanti:

- "A B C del birdwatching", di Raniero Massoli Novelli, edito da Olimpia.
- Manuale per il riconoscimento degli uccelli italiani, di A. Chelini e F. Petretti, edito da Olimpia.
- "Il birdwatching", di Einhard Bezzal, edito da Zanichelli.

fig. 2 sagoma da fermo



Alcuni esempi di nidi



Alcuni uccelli in Italia

Appennino: negli abeti si possono osservare le aquile reali.

Alpi: corvi imperiali o grecchi alpini.

Sardegna: fenicotteri, folaghe, cavaliere d'Italia.

Sicilia: allocco, allodola, aquila reale (molto protetta), merlo, piccione selvatico, colombi, etc.

Lazio: poiana, folaga, occhicotto.

P.S. Sapete cosa fa un uccello prima di cominciare la giornata di lavoro? Timbra il "cardellino".o





Due ruote in città

testo di Sabina Morandi, disegni di Michele Gobbi e Vittorio Belli

Bici in città, istruzioni per l'uso.

Consigli utili, e tecniche di sopravvivenza indispensabili, per chi vuole usare la bicicletta come mezzo di trasporto cittadino

I - Munitevi di una carta topografica: vi aiuterà a ricostruire l'immagine, ormai perduta, di una città a misura di bicicletta.

II - Studiate un tragitto il più possibile lineare. Valga per tutti l'esempio dei fiumi: seguendo le loro curve allunghereste il vostro percorso quotidiano di parecchi chilometri. Meglio evitarlo, a meno che non sia costeggiato da una pista ciclabile.

III - Considerate le pendenze: sulla mappa non sono indicate ma l'esperienza insegna. Ovviamente aggirate quelle inutili mentre quelle necessarie abbiate cura di sceglierle lontane dallo smog: è meglio una salita con pendenza maggiore in zona pedonale che un falso piano in mezzo al traffico.

IV - Evitate il più possibile strade a scorrimento veloce, viali a più corsie e snodi: sono i più inquinati e i più pericolosi. Molto meglio vicoli e vicoletti: all'inizio vi perderete ma poi imparerete a conoscerli.

V - Costruitevi un percorso che utilizzi tutte le zone libere dalle automobili. Dai vicoli potete passare in una zona pedonale, su di un marciapiede in disuso, in una zona verde. Potete utilizzare binari morti, aree dismesse e i parchi cittadini che uniscono in genere quartieri molto distanti fra loro: attraversandoli potrete aggirare lo smog e cominciare

bene la giornata.

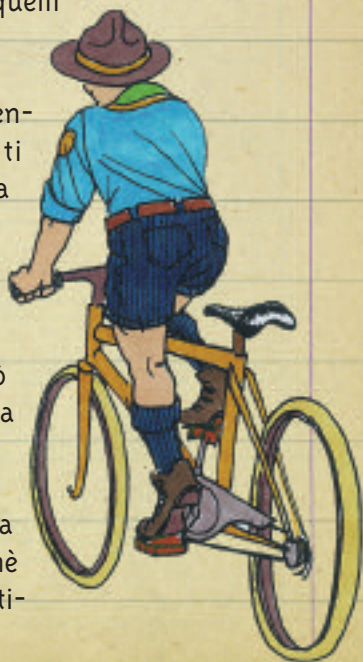
VI - Prendete in considerazione anche il fondo stradale: una via più corta ma ridotta male può trasformarsi in un incubo e danneggiare la bicicletta.

VII - Tenete conto che, se non abitate in una città pianeggiante, l'andata è sempre più breve del ritorno, o viceversa. Magari in auto impiegate solo mezz'ora a raggiungere il posto di lavoro, salvo poi restare bloccati nel traffico dell'ora di punta su una bella strada liscia e tutta in discesa...

VIII - Il casco non è una cattiva idea per chi si muove ogni giorno in mezzo al traffico: quelli da bicicletta sono molto più leggeri e meno opprimenti di quelli da moto.

IX - Cerchioni riflettenti, fasce fosforescenti da indossare sulla giacca o specchietti catarifrangenti: se dovete pedalare di notte in città munitevi di tutto ciò che può aumentare la vostra visibilità.

X - È sconsigliata la musica in cuffia perché in bicicletta siete prati-



Due ruote in città

Pulizia della bici

Una meticolosa pulizia della bici è la prima cosa da affrontare, per evitare che i componenti si usurino in modo anomalo e prematuro, e per poter poi procedere a messa a punto.

La pulizia può essere seguita in diversi modi, in base allo sporco accumulato durante l'uscita. In caso di fango, è opportuno procedere ad un lavaggio completo seguito da un'asciugatura (l'ideale sarebbe poter disporre di un compressore per dirigere un getto di aria compressa che possa asciugare in modo accurato anche le parti più inaccessibili). In casi meno estremi, può bastare uno straccio a secco per rimuovere la polvere.

La catena va trattata con molta cura: dopo aver rimosso lo sporco ed il fango (si può usare un apposito attrezzo composto di rotelline pulenti in un bagno di petrolio bianco o di nafta), andrebbe asciugata (con aria compressa o, in mancanza di questa, con uno straccio), e poi andrebbe passato un apposito liquido lubrificante.

La ruota libera va pulita, dopo aver smontato la ruota posteriore, togliendo i detriti che si depositano tra i pignoni. Analoga attenzione va riposta alle corone della guarnitura.

È importante, dopo la pulizia, procedere alla lubrificazione dei componenti che lo richiedono: oltre alla catena già citata, la ruota libera, le rotelline del cambio, i punti di scorrimento dei cavi, gli snodi, i pedali a sgancio.

Un trattamento a parte richiedono le sospensioni, dipendente dal tipo di forcelle montate, ed in questo caso è opportuno consultare i manuali, o rivolgersi a meccanici ciclisti fidati.

Mantenere la bicicletta è un'arte, che si apprende piano piano... pedalando. I seguenti suggerimenti si riferiscono alla manutenzione completa di una bici ben equipaggiata, da corsa o mountain byke. Ma possono essere sfruttati anche da tutti, anche per mezzi più... casarecci.

L'attrezzatura

L'attrezzatura minima comprende:

- chiavi a brugola (misure da 3 fino a 6, eventualmente anche 8 per le pedivelle)
 - cacciavite
 - smagliacatena + alcune maglie di ricambio
 - almeno un camera d'aria + pezzi e mastice per forature
 - pompa (che sia già "collaudata", onde evitare spiacevoli sorprese al momento dell'uso)
 - leve cacciagomme
 - un filo freno di ricambio
 - giranipple
 - nastro adesivo
- In base al tipo di percorso ed alla distanza da centri abitati, può essere opportuno aggiungere:
- alcuni raggi di ricambio
 - un copertone di ricambio (in kevlar, che possa essere facilmente riposto nello zaino)
 - bulloneria e viteria dei componenti "vitali", quali freni e cambio
 - chiavi varie (per i movimenti e i pedali)

L'attrezzatura sopra citata è generalmente sufficiente per la messa a punto da casa, lasciando che le parti più complesse siano trattate da un meccanico di fiducia.



- 1 nastro adesivo
- 2 fermi per freni
- 3 carta vetrata
- 4 toppe
- 5 colla
- 6 raschietto
- 7 pompa
- 8 lampadina
- 9 filo di ferro
- 10 chiavi fisse
- 11 pastiglie freni
- 12 camera d'aria

RIPARARE UNA GOMMA



1 inserire le chiavi fisse tra cerchione e camera d'aria

PUNTI DI MAGGIORE SFORZO E ATRITO DA INGRASSARE



2 togliere la camera d'aria



3 cercare la foratura



4 incollare la toppa dopo aver ben scartavetrato

5 incollare dopo aver lasciato per qualche minuto la colla ad asciugare



Stirarsi come gatti

Questo è il principio dello *stretching*. Provare beneficio dall'allungamento dei muscoli. È un po' quello che proviamo tutti quando ci svegliamo. Il risveglio non è un buon risveglio senza una bella e profonda *stiracchiata*.

Introduzione agli esercizi:

Vediamo allora insieme qualche esercizio di *stretching*, tecnica che ha il dono:

1. di preparare il fisico agli sforzi prolungati (ad esempio una corsa);
2. di sciogliere la tensione del corpo (per esempio, quella localizzata su collo e spalle);
3. di restituire elasticità ai nostri movimenti.

RICORDATE CHE...

Bisogna fare

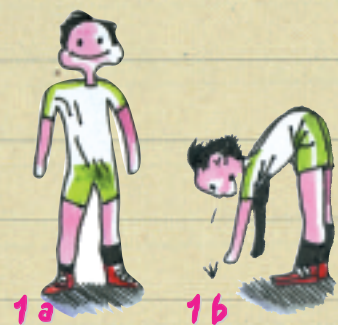
- respiri profondi e regolari, mentre si esegue l'esercizio;
- immaginare di essere effettivamente tirati da qualcuno o attratti da qualcosa, perché così è più facile compiere il movimento;
- mantenere le posizioni per minimo dieci secondi.

Bisogna evitare

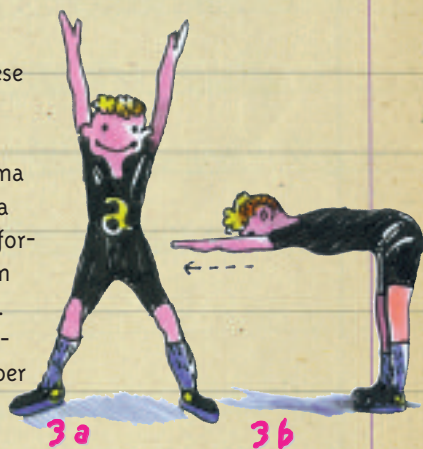
- movimenti bruschi (lo *stretching* va fatto lentamente, altrimenti il muscolo anziché allungarsi si accorcia);
- il molleggiare (la posizione in allungo va mantenuta);
- il dolore (va bene sforzarsi un po' alla volta ma non farsi del male tutt' un botto);
- lo *stretching* (quando il muscolo non si è ancora ripreso da uno strappo, uno stiramento, una contusione; quando il tendine è infiammato; quando le articolazioni sono sofferenti).

Esercizi:

1. In piedi, gambe tese e unite (fig. a). Allungate la schiena come se foste attratti dal pavimento e rilassate spalle e collo (fig. b). Finito l'esercizio, tornate su lentamente, prima con la schiena, poi con la testa.



3. In piedi, gambe tese e divaricate, braccia alzate (fig. a). Scendete con la schiena dritta e la testa rivolta verso il basso, fino a formare con le gambe un angolo di 90° (fig. b). Dovete avere la sensazione di essere presi per le mani e tirati verso avanti.



2. In piedi, gambe semidivaricate, braccia tese verso l'alto (fig. a). Piegate il braccio destro e poi il braccio sinistro. Appoggiate la mano sinistra sul gomito destro e tiratelo dolcemente verso sinistra (fig. b). Ripetete l'esercizio tirando l'altro braccio.



4. Dalla posizione precedente, continuate la discesa della schiena verso il basso. Ripetete l'esercizio numero 1, con la sola differenza che ora siete a gambe divaricate (fig. a).



5. Dalla posizione numero 4, ruotate il busto verso destra e appoggiate le mani sul polpaccio o sulla caviglia destra. Ora è il piede destro che vi attira come una calamita (fig. a). Dopo una manciata di secondi, ruotate il busto verso sinistra e ripetete l'esercizio su quel lato (fig. b).



6. Siete nella posizione numero 5, fig. a. I piedi sono ruotati come e nella stessa direzione delle ginocchia, cioè verso l'esterno. Piegate la gamba destra e allungate la sinistra verso fuori. Il peso del corpo è spostato verso destra, in modo che il piede destro sia ben saldo e appoggiato a terra. Il ginocchio e la punta del piede sinistro guardano verso il cielo. Sentirete tirare l'interno coscia sinistra (fig. a). Ripetete l'esercizio dall'altra parte (fig. b).



7. In piedi, portate avanti il piede destro e indietro il sinistro (fig. a). Piegate la gamba destra e stendete la sinistra. La pianta del piede destro è tutta appoggiata a terra e la coscia destra forma un angolo di 90° con l'altra metà della gamba (fig. b). Ripetete l'esercizio con l'altro piede avanti.



Stirarsi come gatti



8. Assumete la stessa posizione della fig. a, esercizio 7. Piegate il busto come se foste attratti dal pavimento. Per mantenere l'equilibrio, poggiate le mani a terra, ma tenete comunque le gambe ben tese (fig. a). Ripetete l'esercizio portando il piede sinistro avanti.



9. Assumete la stessa posizione dell'esercizio 1, fig. a. Fate scivolare il piede sinistro indietro sul pavimento, mentre il ginocchio sinistro si piega per effetto del movimento. Appoggiate le mani sulla coscia destra. L'esercizio è simile al n. 7, ma il piegamento della gamba davanti è meno pronunciato e il piede della gamba Dietro è perfettamente aderente al suolo (fig. a). Ripetete l'esercizio cambiando gamba.



10. Ritornate alla posizione iniziale (es. 1 fig. a). Cercando di rimanere in equilibrio, piegate la gamba destra, afferrate il piede con le mani e avvicinatelo al fondoschiena. Ripetete l'esercizio usando la gamba sinistra.



11. *Dulcis in fundo*, un esercizio per il collo. In piedi, gambe semi divaricate. Appoggiate la mano destra sul lato sinistro del collo e premete leggermente verso destra (fig. a). Fate la stessa cosa dall'altro lato e con l'altra mano.





Punto linea Punto

di Sandro

Per molto tempo l'uomo ha avuto a disposizione solo metodi di segnalazione acustica e visiva, come le luci dei fari o il suono delle campane delle chiese. Ma nei primi anni del secolo XIX la comprensione dei fenomeni elettrici e magnetici aveva fatto tali progressi da rendere possibile l'uso della corrente elettrica per comunicare tra due stazioni separate: era iniziata l'era del telegrafo.

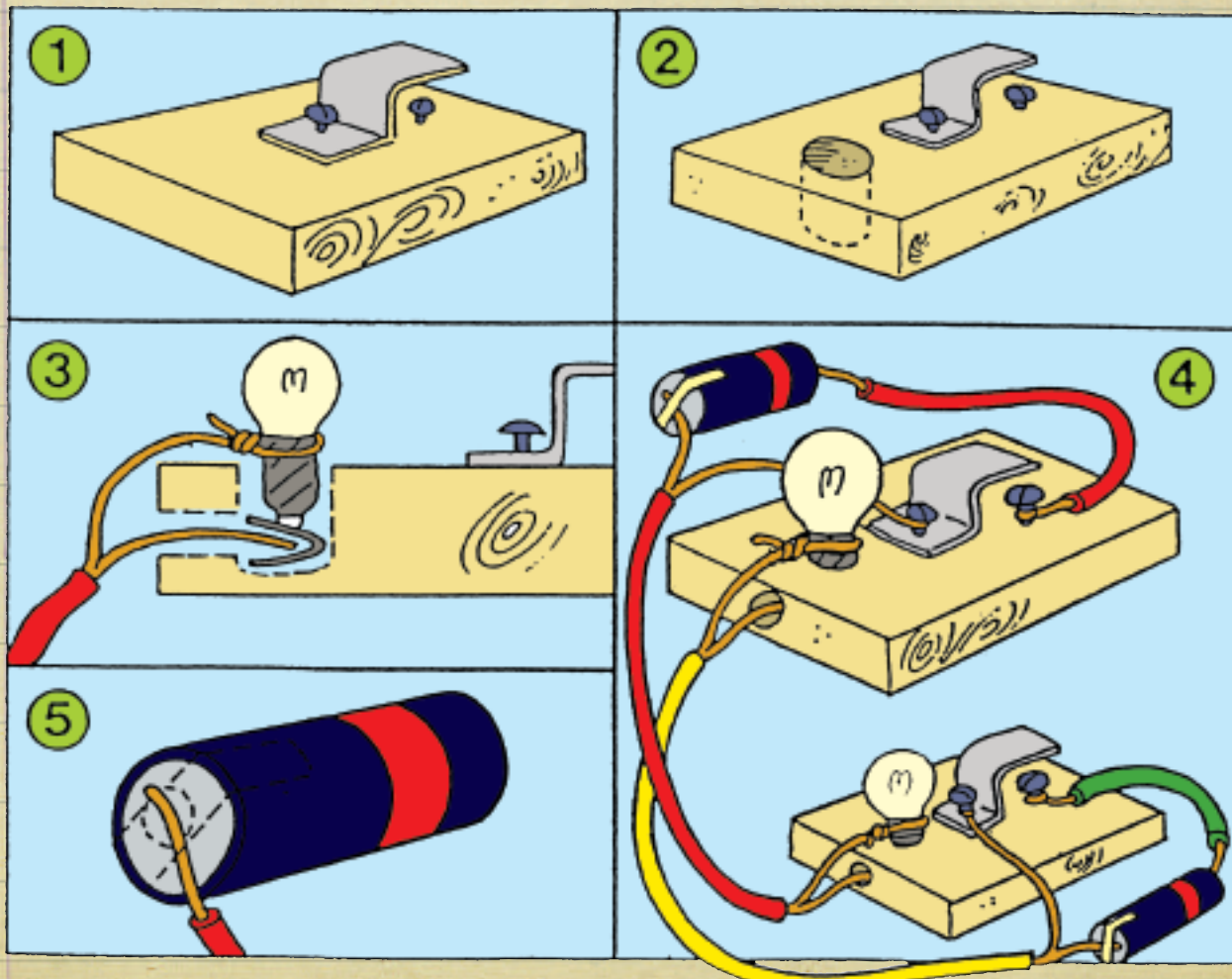
Nel 1835 l'americano Morse realizzò il primo telegrafo (dal greco telos = lontano e grafo = scrivo).

L'apparecchio era così congegnato: la corrente elettrica di una batteria passava attraverso un'elettrocalamita e faceva muovere un pennino su un pezzo di carta. La carta era avvolta su un rullo, e a mano a mano che il pennino scriveva, il rullo girava srotolando il foglio di carta. Era un po' troppo pretendere che la macchina scrivesse i suoi messaggi usando l'alfabeto, perciò Morse inventò un alfabeto speciale fatto tutto di linee e punti combinati assieme.

La trasmissione dei segnali elettrici, che poi il pennino cambiava in linee e punti, avveniva premendo un tasto: premendolo poco si otteneva un punto, pre-

mendolo un po' di più una linea. Quando invece non si premeva, la parte posteriore del tasto toccava un contatto che stabiliva un collegamento con il ricevitore il quale poteva a sua volta mandare il messaggio. Tutto qui. Semplice no? Tanto semplice che vi insegnerò a costruirvi un telegrafo. Ma prima che Morse ci pensasse, quanta strada si doveva fare per dire solo: "Arrivo alle sette e mezzo"!

Pensate a che cosa succederebbe se non ci fosse il telegrafo: le notizie impiegherebbero molto tempo ad arrivare, ed alcune non arriverebbero addirittura mai, come in caso di naufragi, di calamità naturali di grosse dimensioni o addirittura di guerre. Non cadete anche voi nell'errore di pensare che ormai, con



Punto linea Punto

l'avvento dei telefonini, il telegrafo sia sorpassato. Niente di più errato!! In caso di disastro o guerre, la prima cosa ad andare fuori uso sono i telefoni, e in primo luogo i cellulari. Vuoi per l'affollamento delle linee e dei ponti telefonici, vuoi per la caduta degli stessi. Quindi spessissimo le speranze di un soccorso e in alcuni casi di localizzazione, sono tutte affidate al vecchio, ma affidabilissimo telegrafo.

Abbiamo visto tutti un telegrafo in funzione, vero ragazzi? Bene, imparate il codice Morse - di cui vi do i segni principali - e potrete iniziare a trasmettere con il telegrafo che vi insegnerò tra poco a costruire.

Ecco come potete costruirvi un telegrafo

Materiale necessario:

- Un pezzo di legno di cm 20x30 e spesso 2 cm
- Una lampadina per torcia elettrica da 1,5 V
- Un pezzo di latta (per esempio una scatoletta vuota)
- Due viti da legno
- Una pila da 1,5 V
- Filo elettrico a due conduttori
- Nastro isolante

Tagliate il pezzo di latta e piegatelo come mostra la fig.1. Fissatelo con una vite, e collegate poi anche l'altra vite come mostra la fig.2.

Sempre basandovi sulla fig.2, praticate un foro nel legno, senza però attraversarlo.

Mettete nel foro un altro pezzo di latta: servirà per stabilire il contatto con la lampada.

Ora praticate un altro foro, più piccolo, per il filo (vedi fig.3).

Prendete il filo e con un temperino mettete a nudo i due conduttori per circa un centimetro.

Adesso collegate uno dei due fili al pezzo di latta e legate l'altro intorno al bulbo della lampadina (fig.3)

Fissate ora nel foro, con del nastro isolante, la lampadina, accertandovi che essa tocchi con la base il pezzo di latta (fig.4).

A questo punto non vi rimane che installare la pila elettrica e per far questo studiare attentamente le fig.4 e fig.5.

È evidente che l'amico con cui volete comunicare deve avere un apparecchio uguale a questo, altrimenti sarebbe come pretendere di telefonare a uno che non ha il telefono!

E adesso? Adesso dovete, voi e l'amico, imparare molto bene l'alfabeto Morse che trovate in questa pagina. Dopo di che potete cominciare a comunicare in gran

segreto. Premendo il pulsante si accenderà la lampadina nell'apparecchio dell'amico, il quale si metterà in attesa dopo avervi segnalato che ha "ricevuto".

Alternando i punti (ottenuti toccando appena il pulsante) alle linee (premendo un po' di più) secondo l'alfabeto che voi soli conoscete, sarete in grado di trasmettervi messaggi. Dovrete, ovviamente, tenere vicino all'apparecchio un taccuino e una matita, per segnare i messaggi; inoltre, per non far confusione fra le varie linee e punti, dovrete avere l'avvertenza di separare ogni lettera Morse dalla seguente con una sbarra verticale.

S.O.S.

L'SOS è una chiamata di soccorso conosciuta da tutti i telegrafisti del mondo. La sigla deriva dall'espressione inglese Save Our Souls (Salvate le nostre anime) che si dice sia stata usata per la prima volta dal telegrafista del Titanic quando si accorse che non c'era più niente da salvare tranne l'anima. Questo segnale ha il grande vantaggio di essere molto semplice, infatti si compone di tre punti, tre linee e tre punti, per cui lo può lanciare e capire anche chi non è telegrafista.

Alfabeto Morse

A	· —	N	— ·
B	— ···	O	— — —
C	— ····	P	· — ···
D	— ···	Q	— — — ·
E	·	R	· — ·
F	· · — ·	S	· · ·
G	— — ·	T	—
H	· · · ·	U	· · —
I	· ·	V	· · · —
J	· — — —	W	· — —
K	— · —	X	— · · —
L	· — · ·	Y	— · — —
M	— —	Z	— — · ·



Il poligrafo...

testi di Nuvola Enigmatica, disegni di Michele Gobbi

Con questo semplice strumento è possibile stampare manifesti, giornalini, ecc. fino a 50 copie. Per esempio lo potreste utilizzare per stampare un giornalino di reparto, o un canzoniere, o dei librettini di riflessione, ecc.

Naturalmente potete stampare anche dei disegni. Allora forza, al lavoro!

Materiale necessario:

- 30 gr di gelatina in polvere
- 30 gr di zucchero greggio
- 15 cucchiaini da cucina di glicerina
- 70 gr. di solfato di bario
- qualche cristallo di violetto di genziana
- alcool comune
- un vassoio
- carta da lucidi



Fatto cio' toglietelo dal fuoco, versatelo nel vassoio e lasciatelo raffreddare.

Nel frattempo preparate l'inchiostro. Questo si ottiene mescolando in parti uguali violetto di genziana e alcool comune.

A questo punto potete sbizzarrirvi la vostra fantasia e decidere cosa stampare!

Una volta deciso prendete la carta da lucidi e scrivetevi o disegnatevi sopra con il vostro inchiostro speciale quello che volete.

Aspettate che l'inchiostro asciughi, poi

collocate la vostra matrice (l'originale che avete scritto sul lucido) dalla parte scritta sull'impasto ormai freddo.

Pressate bene la matrice per circa 15 minuti.

Quindi tiratela via con cautela.

A questo punto potete cominciare a stampare usando carta non lucida che stenderete sopra

Mettete in una pentola due bicchieri d'acqua, scioglietevi dentro 8 cucchiaini da cucina di gelatina e 15 di glicerina. Riscaldare il tutto a fuoco lento.

Quando il miscuglio bolle aggiungete 7 cucchiaini da cucina di zucchero greggio e mescolate sempre a fuoco lento finché non si sia sciolto completamente.

Sciogliete a parte in una casseruola un bicchiere e mezzo d'acqua e dodici cucchiaini di solfato di bario.

Aggiungete questa soluzione a quella della pentola sul fuoco e mescolate fino ad ottenere un liquido omogeneo.



l'impasto con gran cura per qualche secondo. Per pulire la superficie dell'impasto di gelatina lavatela con una soluzione di acqua e acido cloridrico in proporzione 1 a 7, poi risciacquatela con acqua pura. Dopo 12 ore la potrete di nuovo uti-



STAMPARE

... e la linoleografia

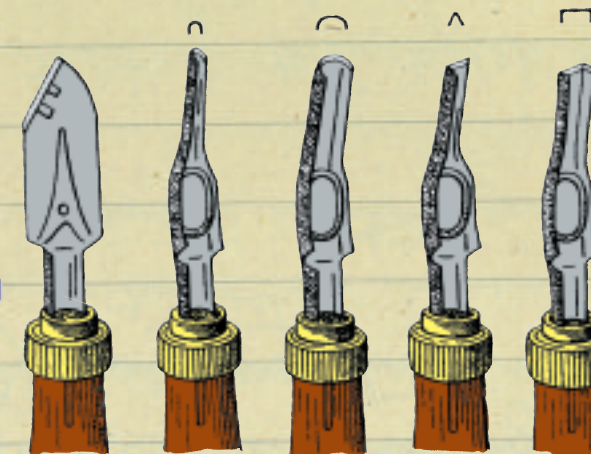


Le matrici per la stampa possono essere di svariati materiali. Uno dei più facili da lavorare è il linoleum, che possiamo procurarci presso un colorificio o un tappeziere. Una volta inciso il linoleum otterremo una matrice con la quale stampare quante copie desideriamo, usando anche colori diversi.

Materiale necessario:

- un foglio di linoleum
- coltellini da incisione
- talco
- inchiostro da stampa o tempere
- un rullo per inchiostare
- essenza di trementina
- fogli di carta

fig. 1



Per cominciare, disegniamo il motivo da stampare su un foglio di carta, con un tratto piuttosto grosso, perché nel linoleum è quasi impossibile ottenere segni sottili. Riportiamo poi, rovesciato, il disegno sulla tavoletta di linoleum e cominciamo a incidere. La regola fondamentale è che bisogna tagliare via, per una profondità di uno o due millimetri, quelle parti di superficie che nella stampa devono risultare bianche, mentre devono restare quelle zone del linoleum che riceveranno l'inchiostro e lo passeranno alla carta.

fig. 2



L'incisione va praticata con gli appositi coltellini a pennino, che si acquistano in cartoleria e vanno attaccati a una cannuccia: alla diversa forma corrisponde un diverso tipo di incisione (figura 1). Se vogliamo controllare di tanto in tanto l'andamento dell'incisione, passiamo sulle zone non incise del linoleum un po' di talco, che ci darà l'immagine del risultato finale, e poi ripuliamo la superficie. In questo modo possiamo renderci

conto per tempo di eventuali errori.

Per finire, inchiostriamo con il rullo apposito (anche questo reperibile nei colorifici, oppure in una cartoleria fornita) la tavoletta di linoleum, usando inchiostro da stampa o colori a tempera non molto diluiti (figura 2).

Appoggiamo sulla matrice così trattata un foglio di carta (figura 3), passiamoci sopra un altro rullo pulito e solleviamo con attenzione il foglio (figura 4).

Quando saremo padroni della tecnica, potremo realizzare stampe a più colori, preparando per ogni colore una diversa matrice. Per pulire il rullo alla fine di ogni passaggio di colore, usiamo l'essenza di trementina.

fig. 3



fig. 4



STAMPARE



Un mondo da cuocere

Ci è spesso capitato di utilizzare strutture particolari per attività di cucina o di preparazione del fuoco. Vi proponiamo due varianti riguardanti un fornellino ed un forno.

testi di Aquila Tenace e Picchio Volenteroso, disegni di Michele Gobbi

Fornello a spirito

Per un fornello a spirito sono necessari:

- 2 latte di colore (una da 5 cm di altezza e 12 cm di diametro, l'altra da 10 cm di altezza e da 18 cm di diametro);
- 1 foglio di lamierino (cm 18x23);
- 50 cm. di filo zincato (diametro 4 mm);
- cotone idrofilo;
- alcool denaturato;

Come procedere:

Pulite perfettamente le latte all'interno; praticate sei od otto fori lungo la circonferenza della latte più grande. Effettuate al centro del coperchio della latte più piccola un foro di circa 2 cm. di diametro.



Ritagliate dal foglio di lamierino con grosse forbici un rettangolo di cm 6x4.

Arrotolatelo ed operate su di un lato del rotolino sei o sette tagli, quindi infilatelo nel foro praticato sul coperchio della latte e aprite verso l'esterno le alette formate dai tagli che avete prodotto sul bordo.

Con del cotone idrofilo formate uno stoppino e forzate nel tubetto centrale. Riempite poi di cotone tutta la latte, bagnate il cotone con l'alcool e chiudete bene. Riponete la latte piccola all'interno di quella grande.

Con il filo zincato formate tre rettangolini di grandezza crescente; essi serviranno come griglia per sostenere e reggere tutto ciò che dovrà essere riscaldato o cucinato sopra il fornello.



Un mondo da cuocere

Forno da campo rialzato

Materiale necessario:

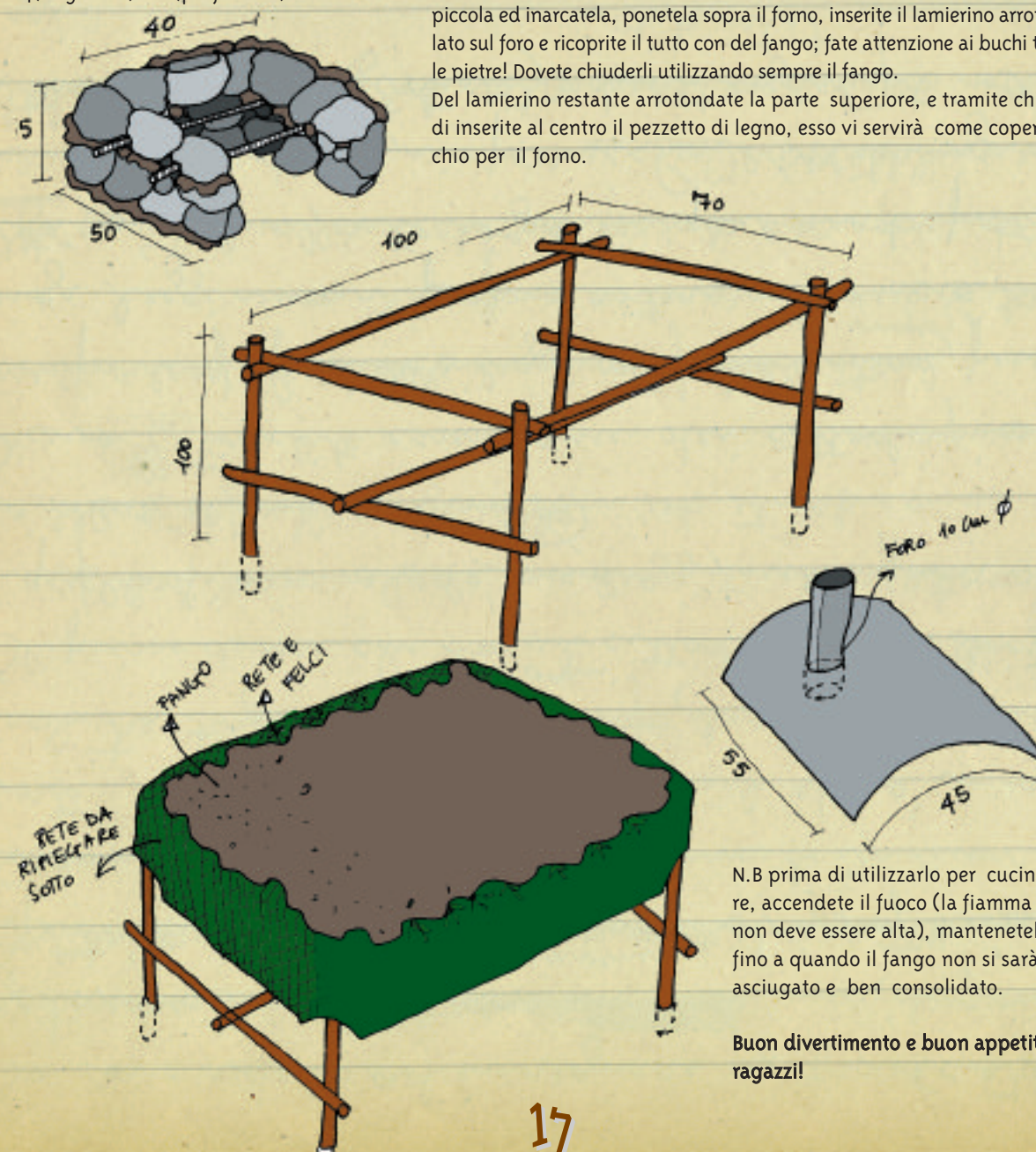
- undici pali da cm 150;
- rete metallica da cm. 100x130, mm 1,5 di diametro, maglia da cm 1 x 1;
- cordino;
- quattro alari;
- felci;
- pietre (possibilmente) refrattarie;
- terra, acqua;
- lamierino da cm 150x120; mm 2 di diametro
- tre chiodi da 2 cm;
- un pezzetto di legno da 10 cm (lunghezza) x 4(larghezza) x 2 (profondità).

Procediamo: costruite il perimetro di un tavolo lungo 100 cm, largo 70 cm ed alto 100 cm. Rinforzate la struttura inserendo i tre pali in maniera parallela fra di loro.

Interrate quindi i quattro piedi circa 20 cm. Prendete la rete metallica e tagliate obliquamente i 4 angoli in modo da poterla ripiegare verso l'interno; ponetela sopra il perimetro del tavolo e fissatela con il cordino. Intrecciate le felci sulla rete metallica formando un fitto strato, impastate la terra con l'acqua per formare del fango e mettetelo sulle felci.

Prendete le pietre e cominciate a costruire un rettangolo lungo 40 cm, largo 50 cm, alto 35 cm; lasciando la parte frontale libera, utilizzate il fango come collante, e a circa 20 cm inserite gli alari; tagliate con delle grosse forbici una striscia di lamierino 35x40 cm ed arrotolatela, una di 45x55 cm, praticate un foro di circa 10 cm di diametro sulla estremità più piccola ed inarcate la, ponetela sopra il forno, inserite il lamierino arrotolato sul foro e ricoprite il tutto con del fango; fate attenzione ai buchi tra le pietre! Dovete chiuderli utilizzando sempre il fango.

Del lamierino restante arrotolate la parte superiore, e tramite chiodi inserite al centro il pezzetto di legno, esso vi servirà come coperchio per il forno.



N.B prima di utilizzarlo per cucinare, accendete il fuoco (la fiamma non deve essere alta), mantenete fino a quando il fango non si sarà asciugato e ben consolidato.

Buon divertimento e buon appetito ragazzi!



Grazie sole!

L'eliografia consiste nella riproduzione grafica ottenuta per azione della luce solare. Dal greco *hèlios* (sole) e *graphía* - *gráphó* (scrivere).

Materiali

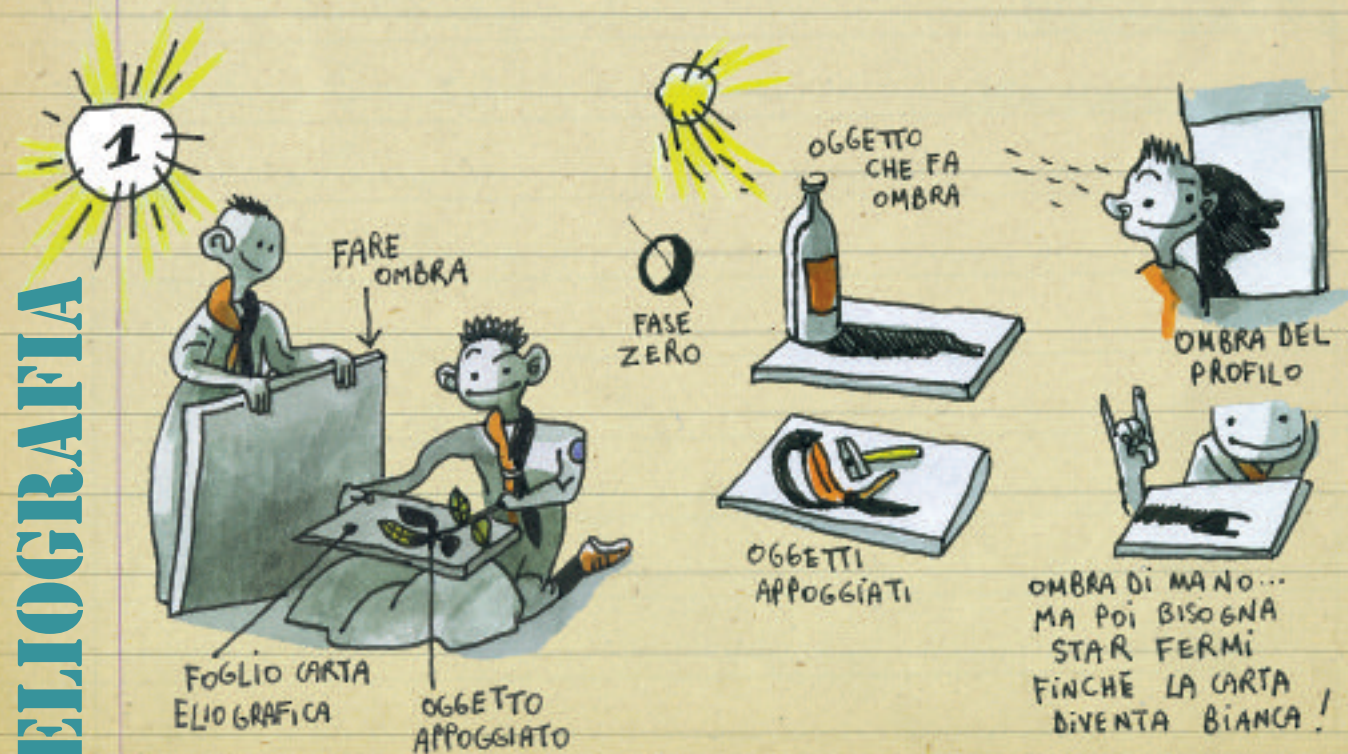
- **Fogli di carta eliografica.** È una carta fotosensibile, la si può trovare nei negozi di eliocopie. Va tenuta in una scatola chiusa, all'ombra, al riparo dal sole. Ha un davanti e un dietro: il davanti è la parte fotosensibile ed è il lato giallino. Individuate il lato fotosensibile mentre siete all'ombra o in un luogo oscurato.
- **Bottiglia di ammoniaca concentrata.** È pericolosa, maneggiare con attenzione. Servono **solo** i vapori. Usate una bottiglia di plastica con poca ammoniaca.

- **Tubo di cartone scuro** per mettervi il foglio sensibilizzato. Luogo dove i vapori di ammoniaca sviluppano e fissano le immagini.
- **Foglio di cartoncino ampio o telo** per fare ombra.
- **Oggetti e soggetti.** Possono essere i più vari. Si possono appoggiare sul foglio o utilizzarli per farne cadere sul foglio l'ombra. Il soggetto deve stare fermo. Sono molto interessanti gli effetti ottenuti con oggetti trasparenti (bottiglie, occhiali...).

Come fare

Preparazione: la carta eliografica è fotosensibile, non fatele prendere luce prima dell'uso. Studiate prima le posizioni degli oggetti appoggiandoli e muovendoli su carta normale.

1. Facendo ombra con il telo posizionare e fissare la carta (con la parte fotosensibile giallina verso l'alto) su di un piano o una parete. appoggiateci sopra gli oggetti (per esempio, delle foglie).



Grazie sole!



2. Levate il telo. Lasciate che il sole o la fonte luminosa impressioni la carta.



3. Quando le parti del foglio esposte al sole sono diventate bianche (quelle in ombra restano gialline) proteggete di nuovo il foglio con l'ombra del telo. Levate gli oggetti e arrotolate il foglio con la parte sensibile verso l'interno.



4. Inserite il foglio nel tubo e tappate la parte superiore (anche con la mano). Schiacciate i fianchi della bottiglietta di ammoniaca in modo che i vapori salgano per il tubo sviluppando l'immagine (tempo 5 minuti).

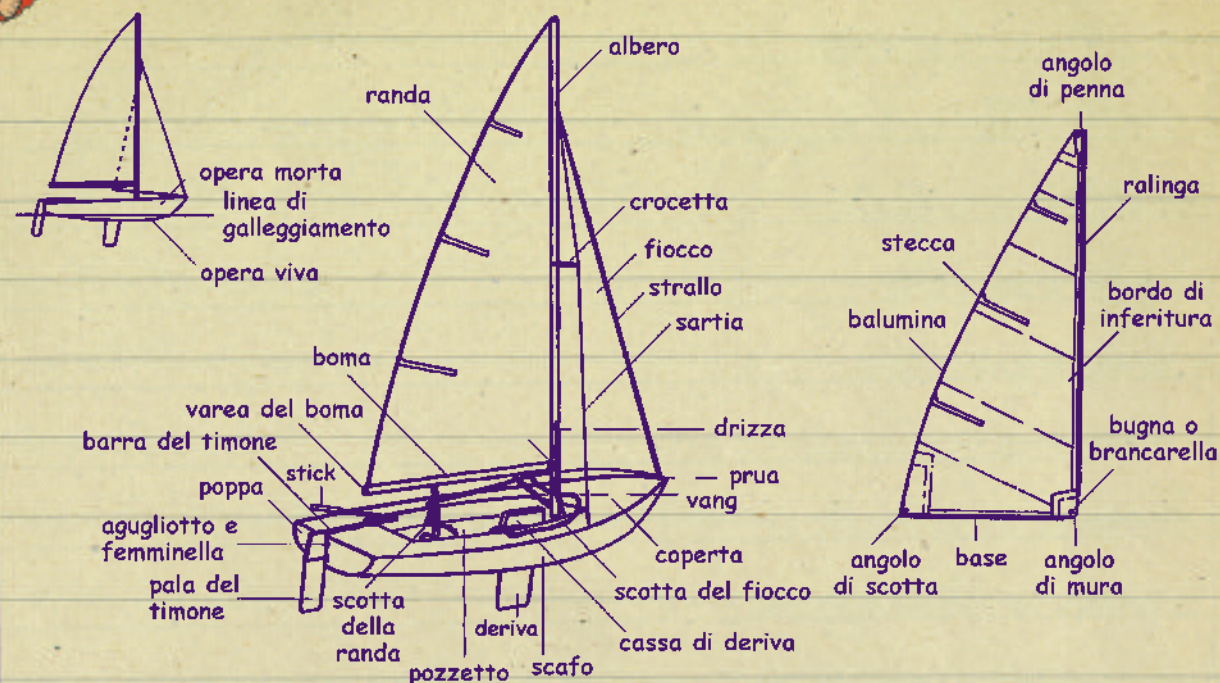
5. Estraete il foglio et voilà!





Le strade del vento

di Carlo Volpe

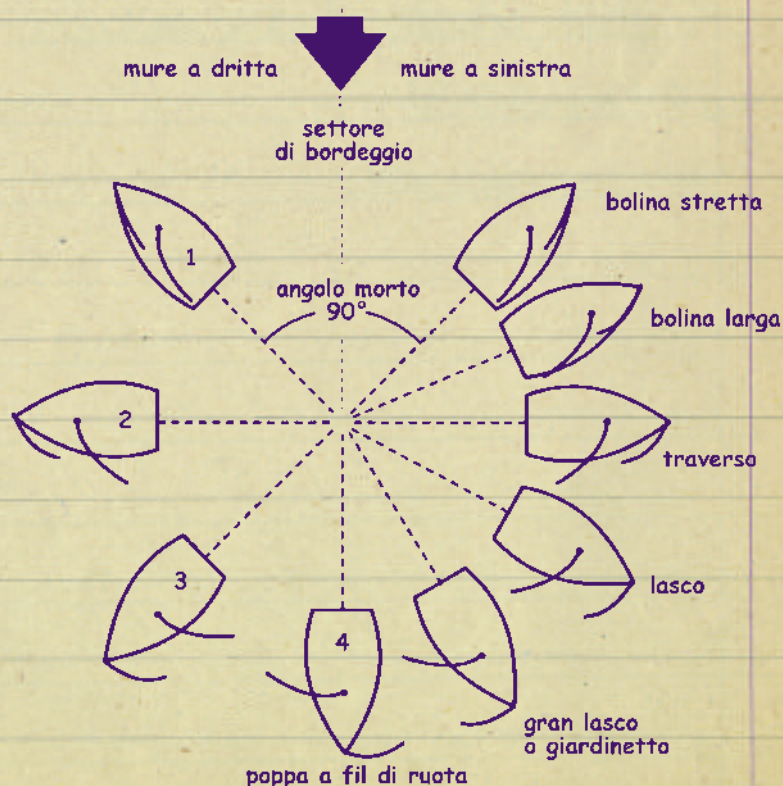


Andature e principali manovre in barca a vela

Come tutti sapete la barca a vela si sposta grazie all'azione del vento sulle vele, per cui la prima cosa che dobbiamo sapere quando navighiamo è da che parte spira il vento osservando magari una bandiera o il guidone. Capita la direzione del vento, per noi tutto è **sopravvento** o **sottovento** prendendo come punto di riferimento la barca.

Ma se il vento può provenire da ogni angolazione come facciamo a navigare verso una direzione desiderata? Immaginiamo, allora, che la nostra barca si trovi nella posizione 1. Il vento ci viene incontro da destra (si dice che navighiamo con **mure a dritta**) quasi davanti, a prua. Questa è nota come **andatura di bolina**.

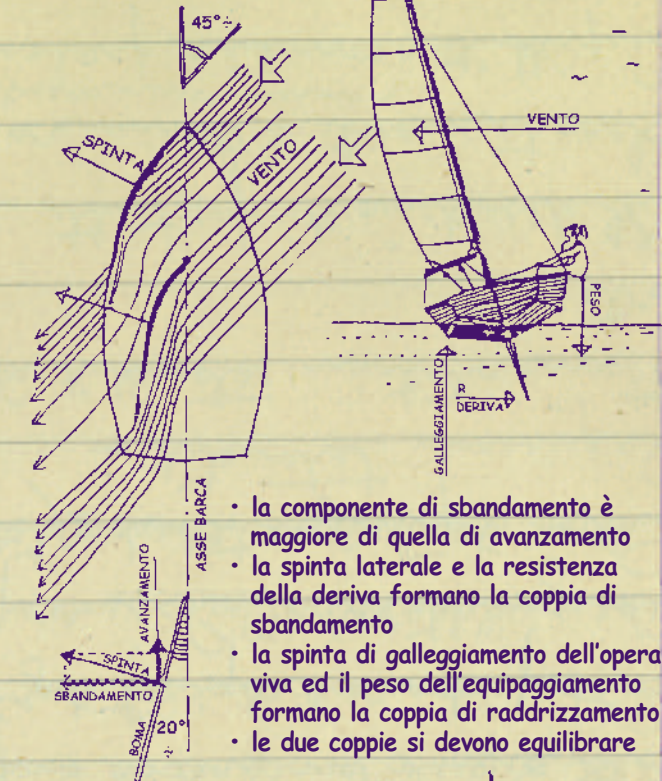
Se portiamo la barra del timone sopravvento, la nostra barca comincerà ad accostare sottovento e a prendere il vento a 90° (posiz. 2). L'andatura ora è al **traverso**, il vento soffiava dritto dietro le orecchie del timoniere e le **scotte** (le cime con cui si regolano le vele), da **cazzate** (tirate) che erano, sono state un po' **lascate** (allentate) per permettere al vento di scivolare meglio sulle vele.



Le strade del vento



BOLINA mura a dritta



- la componente di sbandamento è maggiore di quella di avanzamento
- la spinta laterale e la resistenza della deriva formano la coppia di sbandamento
- la spinta di galleggiamento dell'opera viva ed il peso dell'equipaggiamento formano la coppia di raddrizzamento
- le due coppie si devono equilibrare

Passare da un'andatura sopravvento ad una sottovento si dice **puggiare** o **poggiare**.

Continuando a puggiare il vento soffierà quasi da poppa, vele ancora più lascate...la nostra andatura è il **lasco** (posiz. 3).

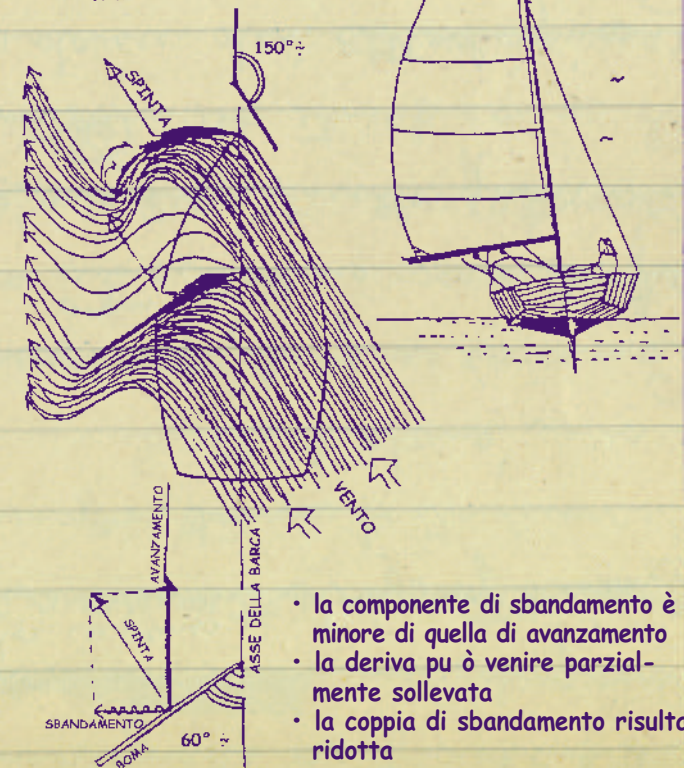
Se puggiamo ancora un po' avremo il vento in fil di ruota e poiché il fiocco (la vela a prua) fileggia, cioè sbatte perché non prende vento, possiamo cambiargli mure e andare a farfalla...indovinate perché? (posiz. 4)

E se volessimo ritornare all'andatura di bolina? Basta un po' di attenzione, puggiare ancora un po' e... **giù la testa, passa il boma!** Abbiamo **strambato**, il vento ci viene ancora da poppa, ma ora siamo con mure a sinistra.

Per passare alla bolina portiamo delicatamente la barra del timone sottovento (dove sono le vele) e cazzare gradualmente le scotte di randa e fiocco badando che abbiamo sempre la stessa angolazione! Passiamo dalla poppa al lasco, al traverso e di nuovo alla bolina con una manovra che è proprio l'opposto di puggiare, cioè **orzare**.

Beh! È stata veramente dura questa navigazione, ma manca ancora una cosa: come faremo a raggiungere lo scoglio della sirenetta se è proprio controvento?

LASCO mura a dritta

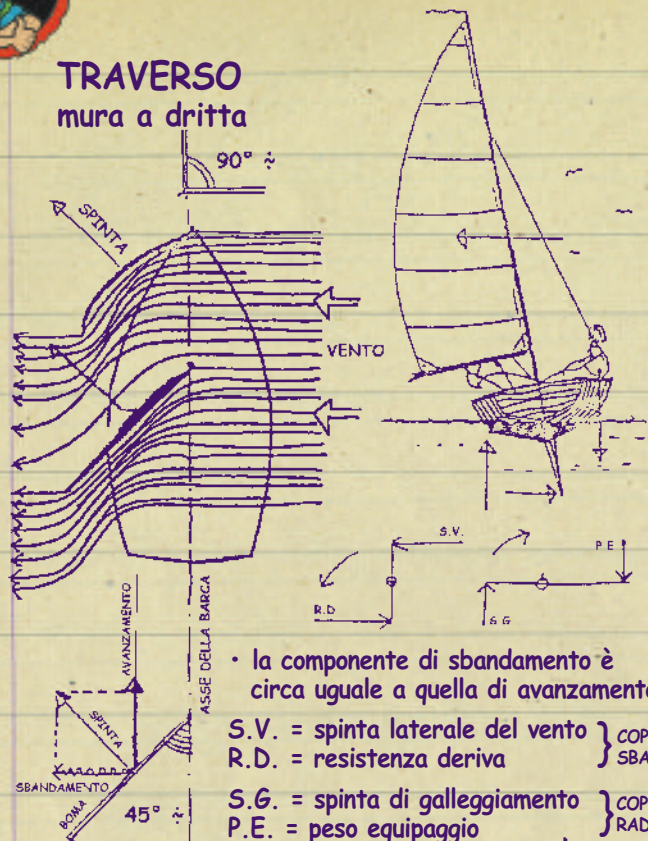


- la componente di sbandamento è minore di quella di avanzamento
- la deriva può venire parzialmente sollevata
- la coppia di sbandamento risulta ridotta



Le strade del vento

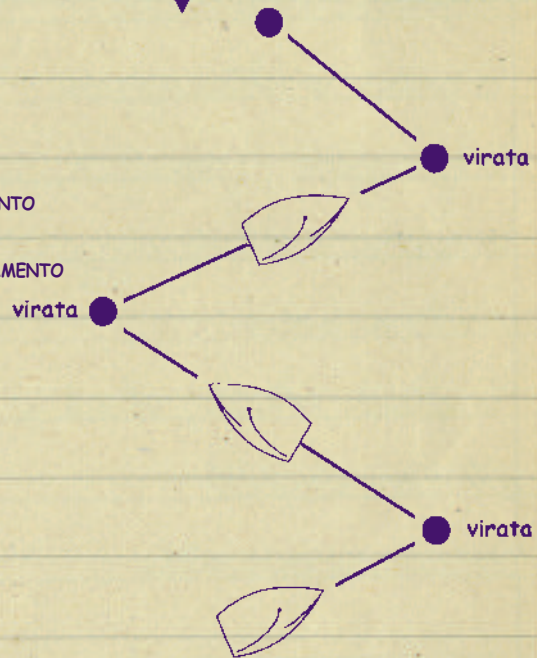
TRAVERSO mura a dritta



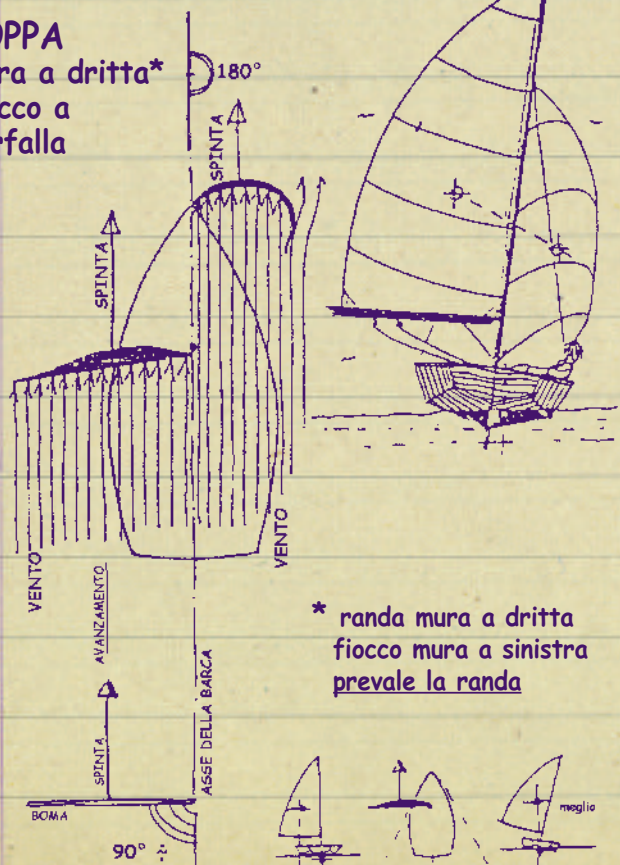
Nell'angolo di circa 90° davanti a noi la barca non prende vento (**angolo morto**), per cui ci mettiamo di bolina, percorso un tratto, orziamo decisamente col timone e viriamo, facciamo ancora un pezzetto e viriamo di nuovo e continuiamo fino alla meta.

Abbiamo risalito il vento facendo una serie di **bordi** di bolina passando da mure a dritta a mure a sinistra...in una parola abbiamo **bordeggiato**.

vento BORDEGGIO



POPPIA mura a dritta* fiocco a farfalla

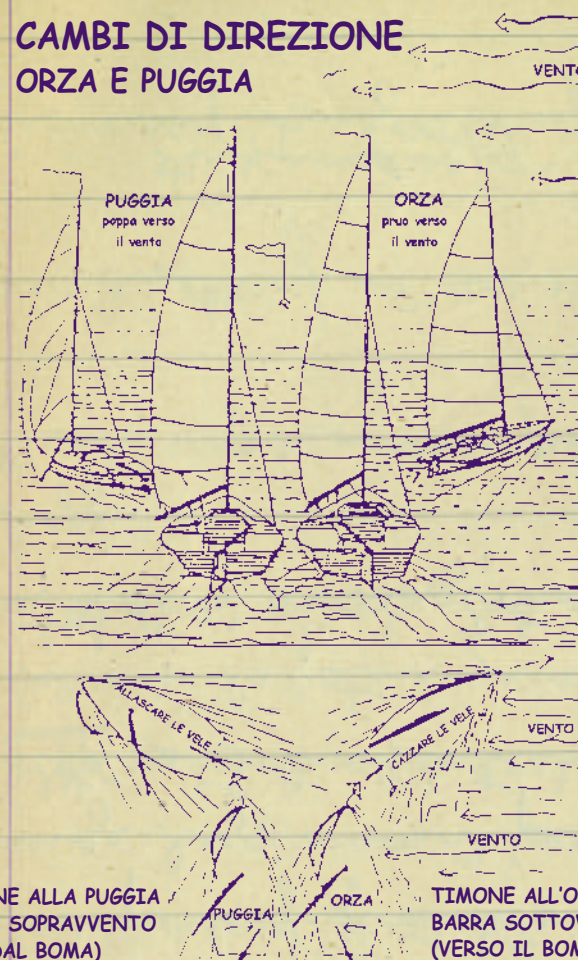


- la spinta, la direzione del vento e l'avanzamento coincidono
- non vi è componente di sbandamento data dal vento
- la deriva può essere sollevata quasi completamente, sia per diminuire la superficie bagnata ed aumentare la velocità, sia per eliminare un perno su cui ruotare perdendo il controllo della direzione (**STRAORZATA** o **STRAPUGGIATA**)
- conviene dare allo scafo un lieve sbandamento dal lato opposto al boma per allineare verso il centro il punto di spinta della randa che si trova aperta verso l'esterno



Le strade del vento

CAMBI DI DIREZIONE ORZA E PUGGIA



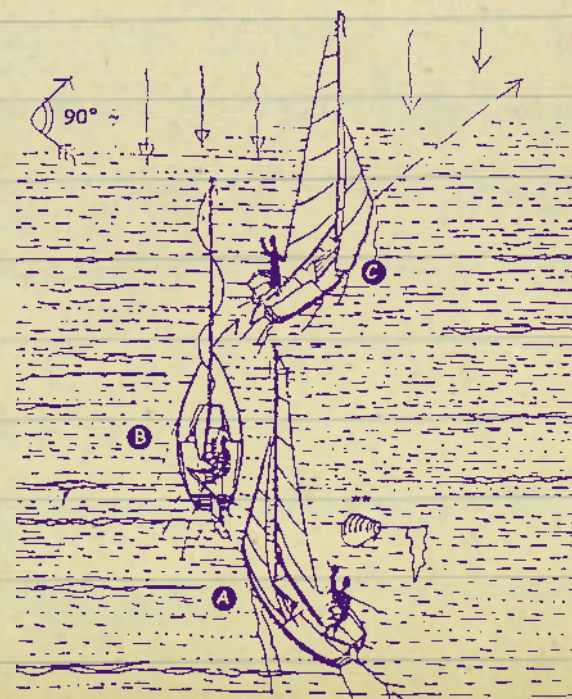
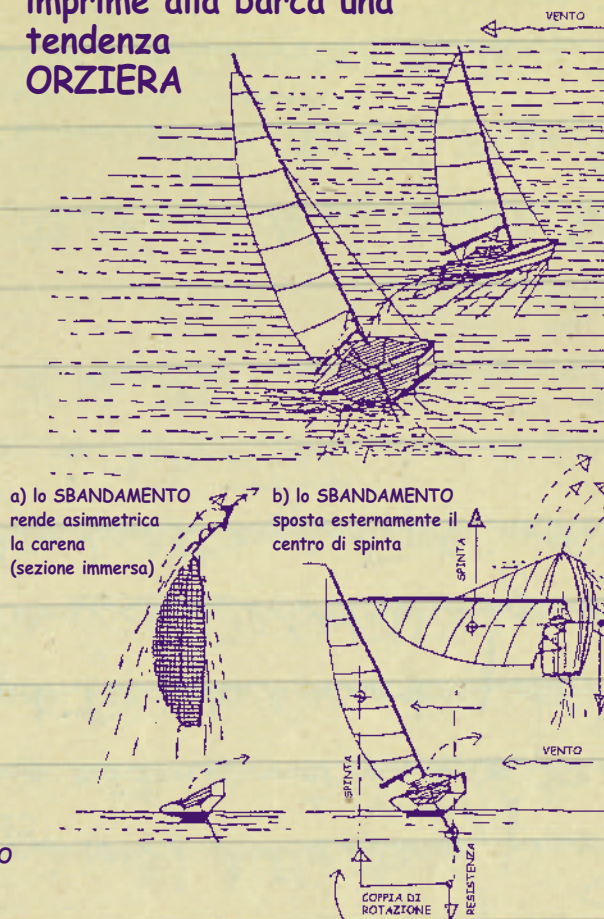
ORZA = rotazione prua sopravvento
PUGGIA = rotazione prua sottovento

VIRATA IN PRUA

da bordo di bolina mura a dritta
a bordo di bolina mura a sinistra

- pronti a virare? si (mura a dritta, pesi a dritta)
- viro:
 - barra del timone progressivamente all'orza (verso il boma) pesi al centro (se il vento non è forte) o a dritta
 - in filo vento, barra all'orza, sfruttando l'abbrivio; pesi al centro (o a dritta *), fare passare il fiocco
 - mura a sinistra, barra al centro, cazzare il fiocco, pesi a sinistra
- * uno sbandamento eccessivo a sinistra rallenta il passaggio delle vele sulle nuove mura
- ** conviene usare una boa come riferimento della precisione della manovra

Lo sbandamento sottovento imprime alla barca una tendenza ORZIERA





Con le mani è più bello

Umberto, esperto di giochi e giocattoli della tradizione popolare, è responsabile del Museo dei Giocattoli dei Monti Lepini, che si trova a Sezze (Lt). Grazie per la collaborazione con "Avventura".

di Umberto De Angelis

Costruire una fionda

Per costruire la "fionda" è necessario avere un ramo di ulivo o di ornello oppure di tiglio che abbia un'impugnatura e due rami a forcina di uguale diametro. Legate i due rami a quello centrale con del fil di ferro (disegno n.1) e fate essiccare il tutto al sole, o al fuoco avendolo acceso appositamente. Una volta essiccato (i rami assumono la forma voluta diventando duri) tagliate con un seghetto (disegno n.2). Avete realizzato così la "mazzarella" a forma di calice pronta per essere rifinita con gli elastici di camera d'aria di bicicletta e un pezzo di cuoio (disegno n.3).

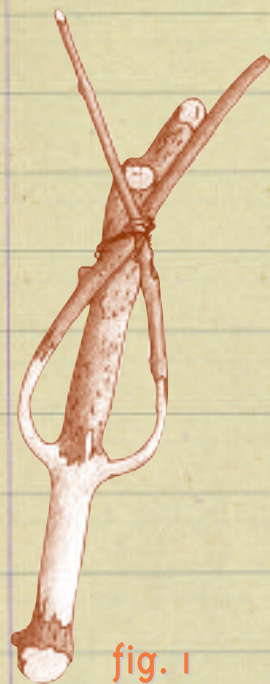


fig. 1

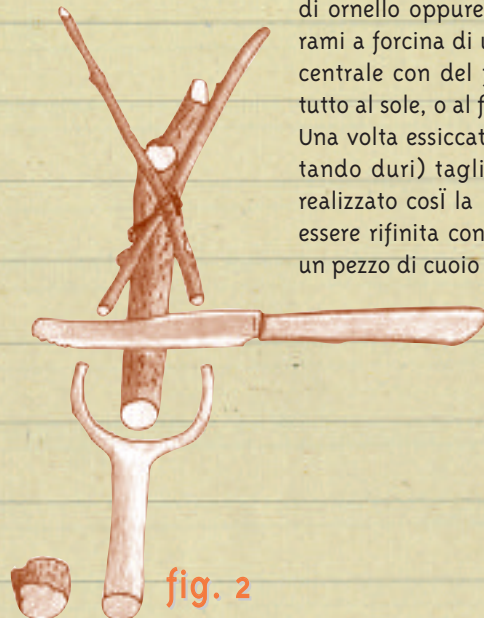


fig. 2



fig. 3

Con la camera d'aria di bicicletta (disegno n.4), tagliate 2 elastici (lunghezza 30 cm. e larghezza 3 cm.) e altri (ne bastano 4) lunghi cm.8 molto sottili (disegno n.5) che useremo come "legature". Per avere la fionda a gittata lunga e, quindi più potente, cercate la camera d'aria di caucciù. Fino a qualche anno fa esisteva la "camera d'aria rossa" (così chiamata per il colore rossastro) ed era ricercata da tutti i ragazzi per la sua proprietà elastica.



fig. 4

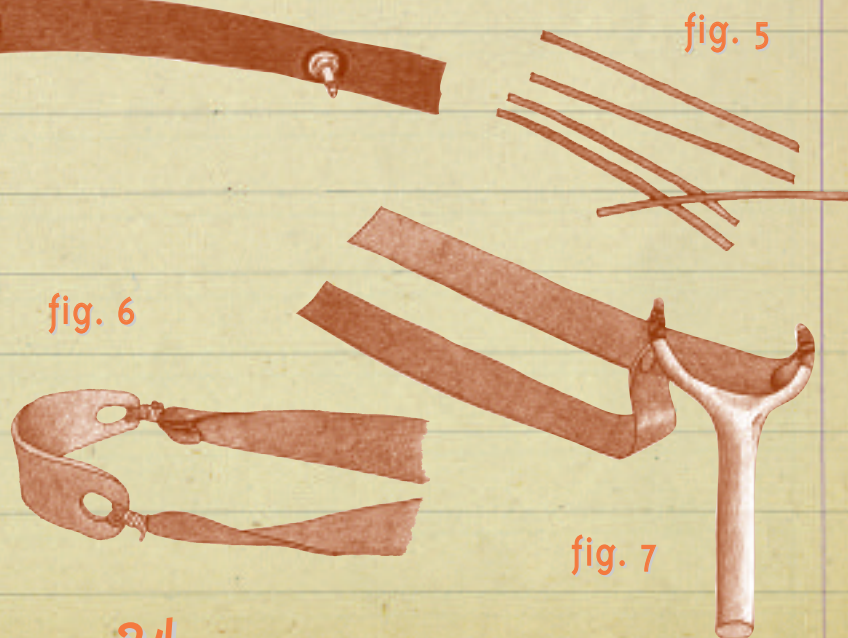


fig. 6

fig. 7

Con il cuoio di una scarpa vecchia (ottima la parte del tallone oppure della linguetta sita nel collo della scarpa) ricavate un pezzetto dalla forma rettangolare (cm.10x4) con due fori alle basi più corte per far passare gli elastici grossi che chiameremo "soletta".

Legate ora gli elastici grossi con le "legature" alla "mazzarella" di legno e alla "soletta" come vedete nei disegni n.6 e 7.

Con le mani è più bello



Ecco come si presenta la fionda completa di elastici e soletta (disegno n.8)

fig. 8

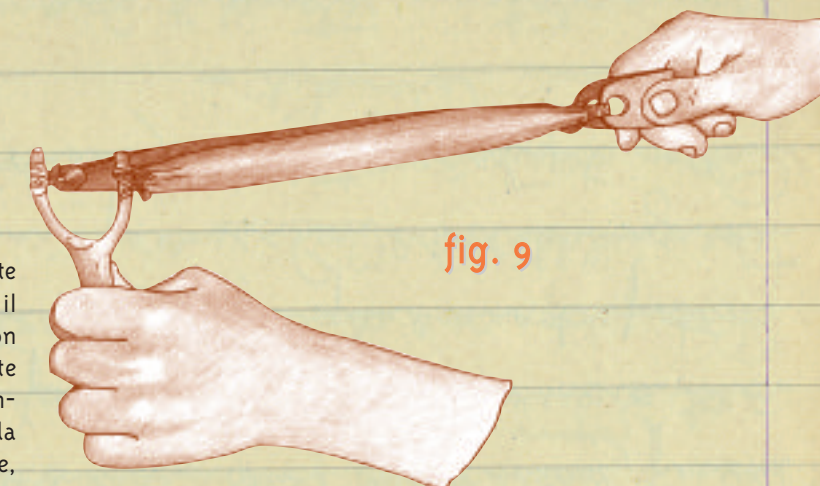
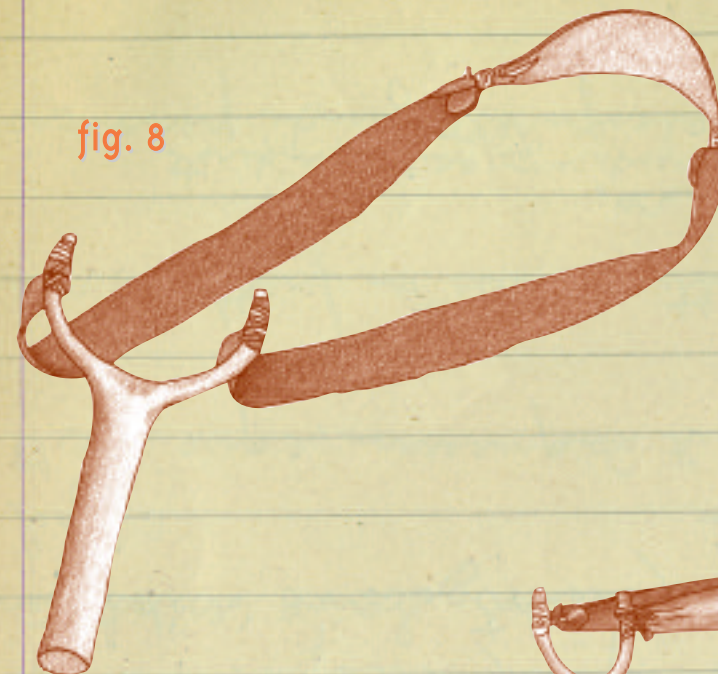


fig. 9

Mettete un sasso di forma sferica nella parte interna della soletta e tenetela ferma con il pollice e l'indice di una mano, mentre con l'altra mano afferrate la mazzarella; tirate indietro la soletta e mantenete ferma in avanti la mazzarella in direzione dell'oggetto da colpire; fate tendere di molto gli elastici e, una volta individuato il bersaglio, lasciate andare la soletta per far partire il sasso. Il disegno n.9 mostra come deve essere impugnata la fionda.

Attenzione!

Usate la fionda per giocare al tiro al bersaglio ma, con prudenza: posizionate ad una certa distanza e al riparo dei passanti una o più bottiglie di "plastica". Ogni bottiglia potrebbe contenere nel suo interno un biglietto scritto che indica il punteggio o il premio da ricevere. Al posto del sasso si possono lanciare altri tipi di proiettili meno pericolosi: ghiande, galle, ecc.

Buon divertimento e... vinca il migliore!



di Mauro



Qual è la cosa che, quasi sempre, si desidera di più dopo le vacanze, dopo una bella gita, dopo la partita vittoriosa della squadra del cuore, dopo un compito in classe andato bene? Si desidera trovare un amico o un'amica per... raccontare tutto! Il racconto è una delle forme di comunicazione più comuni e più piacevoli (quando è fatto bene) che ci siano. Non ha nulla a che vedere con il reportage televisivo, con l'articolo da giornale scarno e descrittivo. Anzi! Quando un articolo di cronaca assomiglia a un racconto è molto più interessante da leggere. Certo, articolo, reportage e racconto hanno finalità diverse e, in fondo, una fondamentale differenza: nel racconto, anche quando si fa un resoconto della realtà, è permesso (non troppo, intendiamoci!) anche barare, cioè aggiungere qualche particolare che magari in origine non c'era. Quando poi il racconto è di pura fantasia, e quando è stato ideato da un autore capace, allora non c'è altro da fare che prepararci ad ascoltarlo. Ma non basta avere un bel racconto a disposizione: bisogna anche saperlo raccontare bene. Un buon racconto e un bravo raccontatore (va bene, va bene, si dice narratore, ma insomma, mettiamoci un po' di fantasia!) possono creare davvero qualcosa di magico.

Per essere un raccontatore veramente bravo certamente conta molto il talento, ma quando il talento non c'è, che, vogliamo buttarci dalla finestra? Ci si arrangia, si impara! Noi, da parte nostra, visto che i voli dalla

finestra non ci piacciono, vogliamo darvi qualche consiglio per raccontare meglio... e chissà che una scintillina di talento non salti fuori, magari a sorpresa... provateci, no!?!

1 - Per raccontare bene bisogna conoscere molto bene il racconto, non ci devono essere momenti di pausa perché si è perso il filo o perché non ci si ricorda un particolare. Badate bene, questo succede anche se un racconto (quelle rarissime volte che capita) si legge invece di raccontarlo per davvero. Questo vuol dire che, se non si è tra i pochi baciati dalla fortuna in grado di inventare un racconto seduta stante, bisogna leggerselo e rileggerselo molto bene prima, magari appuntando a parte i punti salienti o le frasi veramente importanti da ripetere quasi parola per parola.

2 - Per raccontare bene (come per cantare bene, sia detto per inciso) ci vuole prima di tutto il silenzio di chi ascolta. Silenzio perché l'attenzione di tutti può concentrarsi sull'ascolto, silenzio perché è più facile creare atmosfera, silenzio perché... almeno si sentono le parole senza la necessità di urlare come un ossesso.

3 - Ci vuole il giusto volume sonoro. È vero che la gola umana non ha il cursore o la manopola come uno stereo, d'altro canto tutti sappiamo cosa vuol dire parlare sottovoce, urlare o parlare a volume normale. Tutti i presenti devono riuscire a sentire le parole che pronunciamo, anche quelli più lontani. Se è necessario, per motivi inerenti al racconto, parlare più piano, sap-

RACCONTARE



piate che basta una differenza minima di volume per dare l'idea del sussurro, specialmente se abbassate anche il tono della voce.

4 - Non bisogna essere mono-toni (si scrive senza trattino, ma è stato aggiunto per farvi capire meglio). Se da uno strumento musicale sentiste suonare la stessa identica nota per qualche minuto, non potreste fare a meno di annoiarvi. Una voce che racconta rimanendo sempre sullo stesso tono è altrettanto noiosa. Cambiate quindi il tono della voce a seconda delle situazioni del racconto: toni bassi per il pathos, la suspense, il brivido; toni più acuti per l'allegria, la gioia, la spensieratezza; toni medi per la descrizione degli oggetti, degli ambienti, degli avvenimenti collaterali ecc.

5 - Non bisogna andare troppo forte né troppo piano: troppo forte non si capisce, troppo piano stanca.

6 - Bisogna scandire bene le parole, altrimenti chi ascolta deve immaginarsi le parti di parola che sono rimasti in bocca di chi racconta.

7 - Bisogna saper creare un'atmosfera... un attimo di sospensione qui e là, un'espressione interrogativa al punto giusto, uno sguardo occhio a occhio che passa rasente lungo il cerchio degli ascoltatori...

8 - Bisogna saper comprendere il "clima" dell'ambien-

te: se c'è un attimo di noia bisogna cercare di alzare un po' il ritmo, se c'è attenzione bisogna continuare senza farla calare, se qualcuno si distrae bisogna richiamarlo all'ordine (con un'occhiataccia, un colpetto di tosse, una martellata sull'alluce, un chicco di riso sparato sulla fronte con la penna bic senza refill).

9 - Ogni personaggio deve avere la propria diversa voce (possibilmente tutti, ma se non siete proprio dei bravissimi imitatori/attori, almeno fatelo per i personaggi principali). Ricordate che esistono modi diversi di parlare anche secondo le età (bambino, adulto, vecchio).

10 - Il racconto ha la sua giusta durata. Cronometratevi: se superate la mezz'ora vuol dire che parlate troppo; se non raggiungete i cinque minuti, vuol dire che vi mancano le parole. Provate, magari, a registrarvi mentre raccontate, scoprire da soli se il vostro racconto è troppo lungo o troppo corto.

Se volete poi la prova definitiva, chiedete ad una persona che secondo voi rappresenta la media dei vostri ascoltatori di fare da cavia. Se non vi prende a calci, non vi tira un pomodoro marcio, non vi rompe una sedia in testa e non è la vostra nonna che vi adora... forse cominciate a raccontare decentemente.

Come ideare un racconto

È vero che esistono in giro tanti bei racconti, scritti da gente in gamba e senza problemi d'ortografia... ma se volessimo crearci un racconto tutto per noi? Ci vengono in aiuto le famosissime 5 W del racconto. Eccovele!

Why? Perché

Rappresenta il motivo per cui noi inventiamo il racconto: per far ridere, per far pensare, per celebrare un avvenimento, per abbellire la cronaca di un'attività, per animare una veglia alle stelle... Il perché dà tono a tutto il racconto, ne è il perno e la fonte.

When? Quando

Definisce l'epoca in cui collochiamo il nostro racconto. Non necessariamente deve essere un'epoca reale, ma può appartenere alla fantasia: il mondo delle fate, l'epoca fantasy, il futuro immaginato della fantascienza. La collocazione temporale ci permette di influenzare agevolmente la descrizione di molte cose, dagli abiti alle suppellettili, ai lavori (immaginate la descrizione del lavoro dello Gnomo Fabbro di un immaginario racconto fantasy, con la barba folta in cui brillano le faville e lo sguardo fosco illuminato dal fuoco della fucina... bhe, non ci vogliono molti sforzi per riuscire ad affascinare i nostri lettori/ascoltatori).

Where? Dove

Descrive l'ambiente "geografico" dove nasce il nostro racconto. Qui si descrivono i particolari della pianura rossa del pianeta Marte, oppure il mare del Grande Serpente, oppure ancora il

monte dell'Oscura Saggezza o, senza voler andare molto lontano, il monte Cervino. Si descrivono anche le costruzioni (in sincrono con il When, con il Quando): edifici mastodontici o semplici capanne, appartamenti super-tecnologici o stanze riscaldate da camini di marmo.

Who? Chi

Sono i nostri personaggi. Ne descriveremo il carattere, le capacità, le abitudini... ci saranno i personaggi buoni, quelli cattivi, gli intelligenti, gli stupidi e chi più ne ha, più ne metta. Dovremo descriverne i tratti del volto, le forme del corpo, la voce (calda, sicura, oppure tremula e stentata), le abilità e i mestieri (guerriero, scienziato, cuoco, malandrino). Non esageriamo con il loro numero: consideriamo che ognuno dei personaggi richiede un po' di spazio nel nostro racconto, per poter esprimere se stesso.

What? Che cosa

Siamo finalmente giunti all'azione: qui i nostri bei personaggi hanno modo di dimostrare tutte le loro qualità. Una bella trama fa già molto per il racconto. Possiamo scegliere tra alcuni standard sperimentati:

- la ricerca dell'oggetto perduto (magico o meno) tra peripezie varie
- il cattivo punito (il cattivo fa un sopruso e sembra che debba vincere, quando esce l'eroe e/o l'eroina e rimette tutto a posto) con l'astuzia l'eroe/eroina ripara a qualche torto
- il gioco degli equivoci

Magari, dopo averlo ideato... mandateci il racconto. Qualcuno in redazione lo leggerà di certo e magari potrà essere pubblicato su Talent Scout!

RACCONTARE



Espressione: improvvisazione

Chi vuole cimentarsi con la recitazione dovrà fare i conti con la tecnica dell'improvvisazione. Questa tecnica è in realtà una delle basi del gioco dell'attore.

Insieme con la gestualità e il mimo l'improvvisazione è la tecnica che permette di iniziare a gustare le bellezze della recitazione. Improvvisare di punto in bianco non è semplice... di certo è più facile se ci si allena e ci si prepara. Le basi dell'improvvisazione sono soprattutto nella facilità di parola e nella capacità di "entrare" a fondo nel personaggio rappresentato. La facilità di parola si sviluppa... continuando a parlare di qualsiasi argomento, a ruota libera, prima senza cerca un senso compiuto a ciò che si dice, poi cercando anche il significato. Dei buoni giochi d'allenamento sono:

- la sfida di parole: in cui due persone devono recitare un elenco ininterrotto di parole, a buona velocità. Vince, naturalmente, chi continua dopo che l'avversario si è interrotto. Non si può ripetere la stessa parola se non dopo almeno dieci altre parole, né si può ripetere la stessa serie di parole.
- I due galli: in cui due persone sostengono le proprie ragioni su di un tema prestabilito, diverso uno dall'altro. Chi riesce a lasciare l'altro senza parole, vince.
- La lettura dell'elenco telefonico secondo diverse situazioni: umorismo, tristezza, dubbio ecc. Permette di reagire velocemente alle diverse esigenze "emotive" dell'improvvisazione.
- La recita allo specchio. Si parla di argomenti diversi

come se l'immagine riflessa fosse un vero interlocutore. (Assicuriamoci che ad ascoltarci non ci sia nessuno, o almeno spieghiamo che è un'esercitazione... potrebbero scambiarsi per schizofrenici).

Per entrare nel personaggio invece bisogna studiare molto. Bisogna leggere tutto quello che è possibile sul personaggio, ma anche sul contesto storico, sull'ambiente in cui ha vissuto (o vive se si rappresenta un personaggio dei giorni nostri).

Una volta studiato bisogna immaginare delle situazioni in cui questo personaggio potrebbe trovarsi e cercare di reagire come lui stesso farebbe. Quindi bisogna immaginarsi quale sarebbe il modo di parlare il nostro personaggio e provare parecchie volte a parlare così. In questo il famoso specchio del gioco precedente può aiutarci molto. La prova del nove è nel cominciare a scambiare duetti con qualcuno, cercando, sempre, di imitare il proprio personaggio.

L'improvvisazione è indispensabile per uscire fuori da brutte situazioni, durante le recite, quali la mancanza di una battuta, il vuoto di scena, un incidente (capitombolo, mancanza di un attrezzo di scena, crollo di una scenografia e chi più ne ha più ne metta. L'uso pieno dell'improvvisazione si ha, però, nella recita "a soggetto" o con il "canovaccio", dove non esiste un copione, ma gli attori seguono una traccia molto generica e poi creano situazioni e dialoghi secondo la propria sensibilità. Comunque, allenatevi! Quando sarete diventati veramente bravi... vi guarderemo volentieri alla televisione o a teatro.



PER TE GUIDA, PER TE ESPLOTORE

Avventura rinnova la sua rubrica "Lettere all'assistente". Nuova linfa a questa sezione silenziosa della nostra rivista. Per le guide e gli esploratori che non hanno l'assistente ecclesiastico o si vogliono comunque rivolgere a un sacerdote. Scrivete! Scrivete liberamente con i vostri problemi, i vostri dubbi, le vostre preoccupazioni religiose e non. Gli assistenti di "Avventura" vi risponderanno! Questo servizio è talmente vitale che abbiamo chiesto ad altri sacerdoti di prendervi parte. È un servizio per voi.

NUMERO VERDE ASSICURAZIONE

Comunichiamo ai nostri associati che sono state modificate le prime tre cifre del numero verde della Gesa Assistance, attualmente denominata Inter Partner Assistance, che ci fornisce la polizza di assistenza. Pertanto il numero verde, che era 167-868121, diventa **800-868121**.

La segreteria centrale

UN 'ESERCITO' DI FRATELLI E SORELLE

Ricordate l'impresa lanciata nel numero 2 di "Avventura", adottare un bambino o una bambiuna dell'orfanotrofio "Skela"? Avete risposto in tanti, ecco un primo elenco.

- Teuta Skenderi è stata adottata dal Sig. Gianfranco Vianello del Marghera
 - Redion Kalimaqi è stato adottato dai genitori del Marghera
 - Serxhio Maçaj è stato adottato dalla sezione di Mestre dell'Associazione Nazionale Alpini
 - Bashkim Daja è stato adottato dal Sig. Mirco Vianello del Marghera
 - Merita Lifo è stata adottata da Cecilia Cortesia capo Gruppo del Marghera
 - Beni Ziguri è stato adottato dalla Sig. Agnese Rosa del Marghera
 - Klaudio Bequiri è stato adottato dal Branco "Zanna Bianca" del Marghera
 - Armando Ngjeliu è stato adottato dal Clan "Ghibli" del Napoli 10
 - Orkida Mile dal Branco "Fiore Rosso" del Napoli 10
 - Ervis Behaj è stato adottato dal Gruppo Rimini 11
 - Brixhilda Bylyshi è stata adottata dal Branco del Guspini (CA)
 - Fatjona Keço è stata adottata dal Clan del Pesaro 6
 - Fatjon Toska è stato adottato da Francesco Cancemi, esploratore del Reparto Antares del Manciano
 - Ina Hyska è stata adottata dal Gruppo San Benedetto del Tronto
 - Lorela Turku è stata adottata dal Gruppo del Trecate (NO)
 - Eni Bakiasi è stato adottato dal Clan "del Giovedì" del Torino 24
 - Fatmir Hanxhia è stato adottato dal Gruppo Bari 3
 - Fatjon Bylyshi è stato adottato dal Gruppo Palermo 6
 - Pellumb Muka è stato adottato dal Gruppo Torre Annunziata (NA)
 - Maklen Kaziu è stato adottato da Massimo Lulli di Roma
 - Anxhelo Hysa è stato adottato dal Branco "La Rupe" del Pisa 5
 - Kristina Lemkullari è stata adottata dalla sq. Albatros del Reparto "San Marco" dell'Iglesias (CA)
 - Ekzona Mulgeci è stata adottata dal Reparto "Orsa Maggiore" del Caldiero (VR)
- Un grazie di cuore al gruppo Marghera 1 che ha finanziato il viaggio della neuropsichiatra infantile, alla zona Taranto (700.000) e al campo di Formazione Associativa Interbranca Arezzo '99 (450.000), questo sì che è un esercito di fratelli e sorelle!

Dalmata Distinto

RACCONTARE



LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI DI

SCOUT - Anno XXV - Numero 15 - 5 giugno 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 65.500 - Finito di stampare nel giugno 1999



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato
all'Unione Stampa
Periodica Italiana