



**“Un amico è la cosa
più preziosa
che tu possa avere,
e la cosa migliore
che tu possa essere.”**

(Douglas Pagels)



PARLIAMO DI...

#amicizia

"Chi trova un amico trova un tesoro".

Nell'amicizia sono racchiuse tantissime ricchezze: l'altruismo, l'allegria, l'impegno, la gioia dell'incontro e della scoperta, la capacità di comprendere e di accettarsi reciprocamente, la possibilità di trovare conforto nei momenti difficili.

Perché dedicare un numero all'amicizia? Perché un amico è un tesoro meraviglioso che non può assolutamente mancare nella vita di ogni persona.

Un caro amico lo trovi in squadriglia, in reparto, a scuola, in cortile sotto casa, su Instagram... È possibile, a proposito, la vera amicizia ai tempi dei social? Quanti sono i modi per essere amici e per trovarne di nuovi?

In questo numero di *Avventura* vi proponiamo delle possibilità per passare dal "like" all'incontro, al gioco, alla chiacchiera.

Indossate l'uniforme e uscite a incontrare i vostri amici: l'appuntamento ve lo siete dato in chat, ma l'impresa di reparto, il guidoncino verde, la specialità, si vivono in maniche di camicia e scarponcini, all'aria aperta e in compagnia. Lo sa anche chi andrà al Jamboree!

E poi, sulle pagine di *Avventura*, a partire da questo numero, una iniziativa sorprendente che vi permetterà di vincere un grande regalo: leggete ogni riga, come fate sempre, divorate ogni lettera e aguzzate la vista, qualcosa sicuramente catturerà la vostra attenzione. Non si tratta di errori di stampa, ma di una chiave di accesso: inseritela sul sito **www.avventura.agesci.it** e continuate a divertirti. Fate sapere ai vostri amici che state giocando con

noi condividendo su Facebook e Instagram l'hashtag **#avventuracisonoanchio...** Spargete voce, i regali in palio sono tanti! Scaricate i nostri numeri dall'area documenti del sito, portateli a riunione di sq e leggeteli insieme: quante avventure nascono dalla condivisione?

di Federica Fatica
foto dello staff P&H e di Angelo Contorno



SCOUT

AVVENTURA

SOMMARIO

>>>> N.5 2018



6

2 PAROLE SULLA PAROLA

Dopo una veglia alle stelle

8

A come accoglienza,
amicizia, avventura.

10

LE INFOGRAFICHE

Social... e sociali

16

La carta
di competenza

18

COSA BOLLE IN PENTOLA

Natale e caramello

12

NOVITA'

IN AZIONE!



20

SCOUT

Buona caccia! Perché
tra scout e guide
ci si saluta così?



22

I distintivi regionali
(2ª puntata)

24

NO FILTER

Quando il budget non conta,
conta solo la fantasia!

26

Un'Alta che punta
in alto

28 Scout e pedali...
si può fare!

30 Un bene
dell'anima

32 Ambasciatori
di amicizie

34 **PLAY**
Il bello del freddo gioco

36 **TOPO DI BIBLIOTECA**
Jane, la volpe ed io
e Topo al cinema

38 **SPAZIO EG**
Le vostre lettere

Esploratori speciali!

- > AMICO DEGLI ANIMALI
- > ATLETA
- > ELETTRONICO
- > MODELLISTA

INSERTO



La redazione ha bisogno di te,

delle tue doti di lettore curioso, di consigliere preciso, di avventuriero sveglio... Dicci tutto quello che ti piace e che non ti piace, suggerisci cosa ti interessa e cosa vorresti leggere in queste pagine, raccontaci a quali grandi imprese ti stai preparando...

**La redazione sarà pronta a fare
del proprio meglio per te!**

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con *Avventura*, spedite a:

**Redazione di Avventura
c/o Federica Fatica**

Via G. Carducci, 45/B - 86100 Campobasso

Oppure: scout.avventura@agesci.it

Puoi anche seguirci on line e su Facebook

 www.avventura.agesci.it

 **pagina Facebook Scout-Aventura**
posta, condividi e clicca "I like"!

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

SCOUT. Anno XLIV - n. 16 - 31 dicembre 2018. Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/C/PD - euro 0,51. Edito da Agesci.

Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma.

Direttore responsabile: Sergio Gatti. Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma.

Stampa: Mediagraf spa, Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD).

Avventura. Il giornale degli Esploratori e delle Guide dell'Agesci.

Capo redattore: Federica Fatica. **Redazione:** Martina Acazi, Valentina Anzalone, Gianni Aureli, Francesco Bertazzo, Mauro Bonomini, Letizia Busetto, Lucio Costantini, Giorgio Cusma, Anna Demurtas, Fabio Fogu, Dario Fontanesca, Francesco Iandolo, Damiano Marino, don Andrea Meregalli, Tonio Negro, Erika Polimeni, Enrico Rocchetti, Francesco Scoppola, Salvo Tomarchio. **Disegni:** Franco Bianco, Elisa Cella, Giorgio Cusma, Elisabetta Damini, Flavio Fatica, Debbie Ann Macalipay, Ivan Mastrosimone, Tiziana Musmeci, Tommaso Pedullà, Riccardo Villanova, Jean Claudio Vinci. **In copertina:** foto di Tommaso Pedullà. **Grazie a:** Giuseppe Rossi, Diego Zarantonello, Marta Forlano, Jonathan Lucarelli, Francesco Valenza. **Impaginazione:** Studio editoriale Giorgio Montolli (*progetto grafico Valentina Montemezzi*), redazione@smartedizioni.it

Numero chiuso in redazione il giorno 6 dicembre 2018. Tiratura: 60.000 copie. Finito di stampare nel gennaio 2019. Comunicazioni, articoli, foto, disegni e materiali vanno inviati all'indirizzo scout.avventura@agesci.it Sito internet: www.avventura.agesci.it Pagina Facebook: www.facebook.com/Scout-Aventura

DOPO UNA VEGLIA ALLE STELLE

Quella mattina le facce degli esploratori e delle guide erano più assonnate del solito, quella era stata una notte di veglia, di veglia alle stelle.

"Come è andata Marcello?" chiese don Gigi a uno che sembrava un po' più sveglio degli altri.

"Ho un po' sonno, ma comunque bella questa veglia che ci avete proposto, anche gli spunti che ci avete dato tu e i capi. Anche quella preghiera...".

"Il Salmo 8" precisò don Gigi.

"... Sì, quella che parlava di uno

come noi che stava a guardare il cielo stellato e la luna, ma poi abbassava lo sguardo sulla terra".

"E - intervenne Martina che aveva sentito quei discorsi - guarda la terra e riconosce che l'uomo è come il padrone di tutte le cose".

"Un padrone - continuò don Gigi - che non si accontenta, ma cerca di trasformare questa terra in cui abita. Fatevi raccontare dai vostri nonni come era la vita quando avevano la vostra età e confrontatela con la vostra oggi".

"Un padrone che cerca di lasciare il mondo migliore di come lo ha trovato. Vuoi dire che non siamo solo noi scout ad avere questa idea?".

"Non sempre migliore - precisò Martina - pensa a quante cose che non vanno bene

ci sono nel mondo. Pensa all'aria che respiriamo, forse era meglio quella dei tempi di nonna, o pensa alla testa che ci fanno sui cambiamenti climatici o che, se non ci diamo una regolata, finiremo tutti sommersi dai nostri stessi rifiuti".

"Sì, è vero Martina - gli rispose Marcello - ma ci sono anche tante cose positive: mio zio lo hanno guarito da un male che una volta chiamavano incurabile; pensa a quello che noi possiamo fare con i nostri smartphone ...".



"Tutto vero, l'uomo è padrone della terra... 'l'hai fatto poco meno di un dio', capace di fare cose belle e di fare disastri, di costruire o di distruggere, di rendere migliore o di degradare. E voi?"

"La mia squadriglia - disse Marcello - sta pensando alla specialità di squadriglia e non lo facciamo solo per gloriarci davanti agli altri per il Guidoncino Verde, ma perché sappiamo fare qualcosa di bello che anche gli altri possano ammirare, e magari che sia utile".

"Non tirartela troppo Marcello. Anche noi Volpi - lo interruppe Martina - ci stiamo pensando. Sarà una bella sfida".

"Pensateci bene, provate a coinvolgere anche i vostri squadriglieri in queste riflessioni - aggiunse don Gigi -. Papa Francesco, in una bellissima Enciclica che si chiama *Laudato sii*, ci ricorda che **l'uomo è il custode della terra e anche il custode di quelli che con lui abitano su questa terra**, ci invita a guardare come è messa oggi questa nostra terra e come sono messi quelli

che la abitano e a rimboccarci le maniche per riparare i danni o per migliorare le cose. Potete anche voi fare la vostra parte. E sarà davvero una bella sfida".

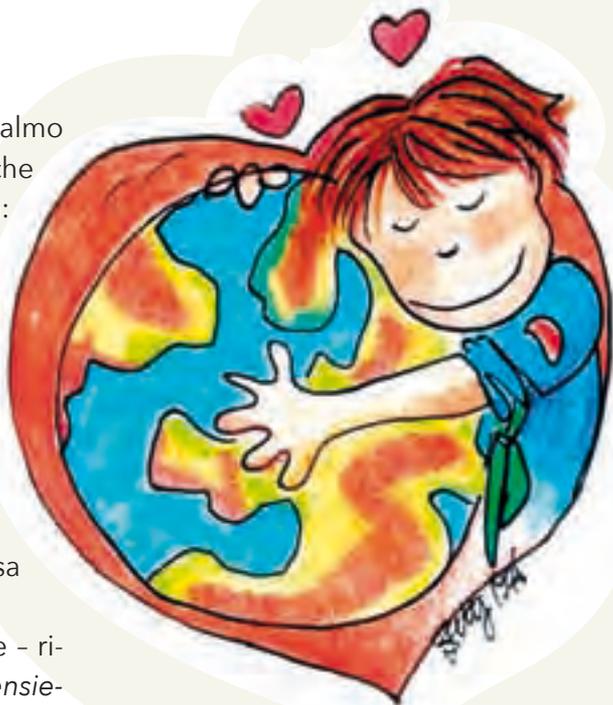
"Don Gigi - domandò

Martina - però in quel Salmo c'era anche una domanda che mi ha lasciato un po' scossa: *chi è l'uomo?* Anch'io ogni tanto me lo chiedo: chi sono? Chi voglio diventare? E mi sono anche un po' sentita persa in questo misurarmi con la grandezza dell'universo".

"Hai letto tutto bene Martina! Marcello tu hai qualcosa da aggiungere?"

"A me sembra che parlasse - rispose Marcello - di *darsi pensiero e di prendersi cura*".

"Bravo Marcello - concluse don Gigi - noi ci siamo perché qualcuno si prende cura di noi e pensa a noi, come per esempio mamma e papà, fin dal primo momento che siamo venuti al mondo, ma poi anche dopo, perché tra di noi impariamo a vivere pensando agli altri e prendendoci cura gli uni degli altri. Nelle vostre squadriglie il più grande aiuta il più piccolo, il capo squadriglia pensa ai suoi squadriglieri e in qualche modo si cura di loro, del loro



cammino sul sentiero, di quello che devono imparare a fare per contribuire al bene della squadriglia e alla realizzazione delle imprese che progettiamo. Ma poi insieme dobbiamo scoprire che **c'è un Padre che sta nei cieli che si prende cura e si dà pensiero per noi e per questo ha mandato il suo Figlio Gesù**, da Lui abbiamo tante cose da imparare".

L'uomo è padrone della terra... 'l'hai fatto poco meno di un dio', capace di fare cose belle e di fare disastri, di costruire o di distruggere, di rendere migliore o di degradare.



"A" COME ACCOGLIENZA, AMICIZIA, AVVENTURA



"T

i prego, che sia più basso di me, solo questo ti chiedo". Andrea, nonostante fosse capo, rimaneva il più piccolo della squadriglia e aveva una sola richiesta da fare: un novizio "della giusta altezza". Lucio, il caporeparto, si mise a ridere, ma fu subito assalito da Giulio: "Lo sai che se potesse entrare con noi Francesco, finalmente avrei qualcuno a cui insegnare tutto quello che ho imparato, nodi, topografia, accendere i fuochi". Lucia se ne stava in disparte ad ascoltare, ma non si perdeva una parola. Non vedeva l'ora che arrivasse qualcun altro in squadriglia, magari la sua amica Linda con cui tanto aveva cacciato in branco. E, come sempre, ecco arrivare in coppia Benedetta e Sofia del-

le Pantere: "Noi rimarremo in 5, ci spettano almeno due lupette, forse anche tre. Poi abbiamo già pensato come fare la prima riunione di squadriglia. Infatti la cosa migliore sarebbe sicuramente quella di bendarle e poi farle entrare in sede...". "Calma, calma! Siamo ancora a fine settembre, c'è tempo per tutto!" Invece, da un momento all'altro, inizia l'anno e le squadriglie si trasformano con l'arrivo di forze fresche, facce curiose e a volte spaventate. Tutti arrivano con un'idea in testa: chi non vede l'ora di fare un grande gioco e chi teme la prima notte in tenda. Chi è perplesso di cucinare da solo e chi non vede l'ora di poter esplorare il bosco, la montagna, la natura in libertà con i nuovi amici della squadriglia.

Le prime cose che iniziano a dire, a progettare le squadriglia sono i sogni da realizzare quest'anno...

In questi giorni le squadriglie stanno facendo le prime riunioni: le prime cose che iniziano a dire, a progettare sono i sogni da realizzare quest'anno, dalla conquista del guidoncino verde a quell'impresa che avrebbero sempre voluto fare, dall'acquisto di una nuova tenda a una cucina futuristica al campo estivo. Poi c'è sempre uno spazio, soprattutto nella prima riunione, fatto apposta per loro, per i nuovi squadriglieri. C'è chi li fa entrare in sede bendati, alla



monta una tenda, da come si fa il nodo piano a come accendere un fuoco, il famigerato "trapasso nozioni" sta tutto qua. Nella prima parte dell'anno ci saranno tante cose nuove da far vedere e da spiegare, ma soprattutto ci siamo noi, i nostri sogni e le nostre paure perché stiamo così bene in squadriglia e perché a volte ci arrabbiamo. E poi ci sono i novizi, ognuno con il tempo del proprio carattere: chi parlerà tantissimo già al primo incontro e chi invece dovrà

aspettare il campo. **C'è un anno intero di attenzioni da dare a chi è nuovo e che presto novizio non sarà più!**

scoperta del nuovo angolo di squadriglia e di tutte le cose che ci sono dentro. C'è chi decide di venire in uniforme e di insegnare subito il grido e le tradizioni di squadriglia. C'è chi prepara una bella festa: finalmente qualcuno di nuovo che starà con noi per anni, accogliamo come si deve! Nei forni dei caposq iniziano a cuocere le torte, ognuno porta qualcosa, si addobba l'angolo di tutto punto. Ci sono delle squadriglie che hanno una cerimonia di accoglienza che è diventata una tradizione e chi invece è più festaiolo. **Ogni idea va bene purché chi arriva si senta a casa, senta di aver trovato un nuovo gruppo di amici con cui stare insieme.** In tutto questo è sempre bene non esagerare: le Volpi hanno preparato trombette da stadio e fumogeni all'ingresso della sede con il risultato che il parroco è sceso giù convinto che gli scout avessero

dato fuoco a tutto e per poco non succedeva un finimondo. Riunione di squadriglia? Impresa di squadriglia? Missioni? Non è quella di Don Giovanni in Ecuador? Incarico di squadriglia? Chi l'ha mai sentito? Quante domande vengono a chi scopre il mondo della Branca E/G. Riunione dopo riunione, impresa dopo impresa dovremo riuscire a dare risposte a queste domande, sia come singoli che come squadriglia. Le risposte si danno "facendo insieme": da rimettere il saccoapelo nello zaino a come si



LE INFOGRAFICHE

SOC

l'uso maggiore dei social è nell'età tra

11
ANNI

18
ANNI

86,5%

almeno 1 profilo attivo

I PIU' USATI



RICHIESTE DI AMICIZIA



REGIONI CHE NE FANNO PIU' USO

1

LAZIO 32,1%

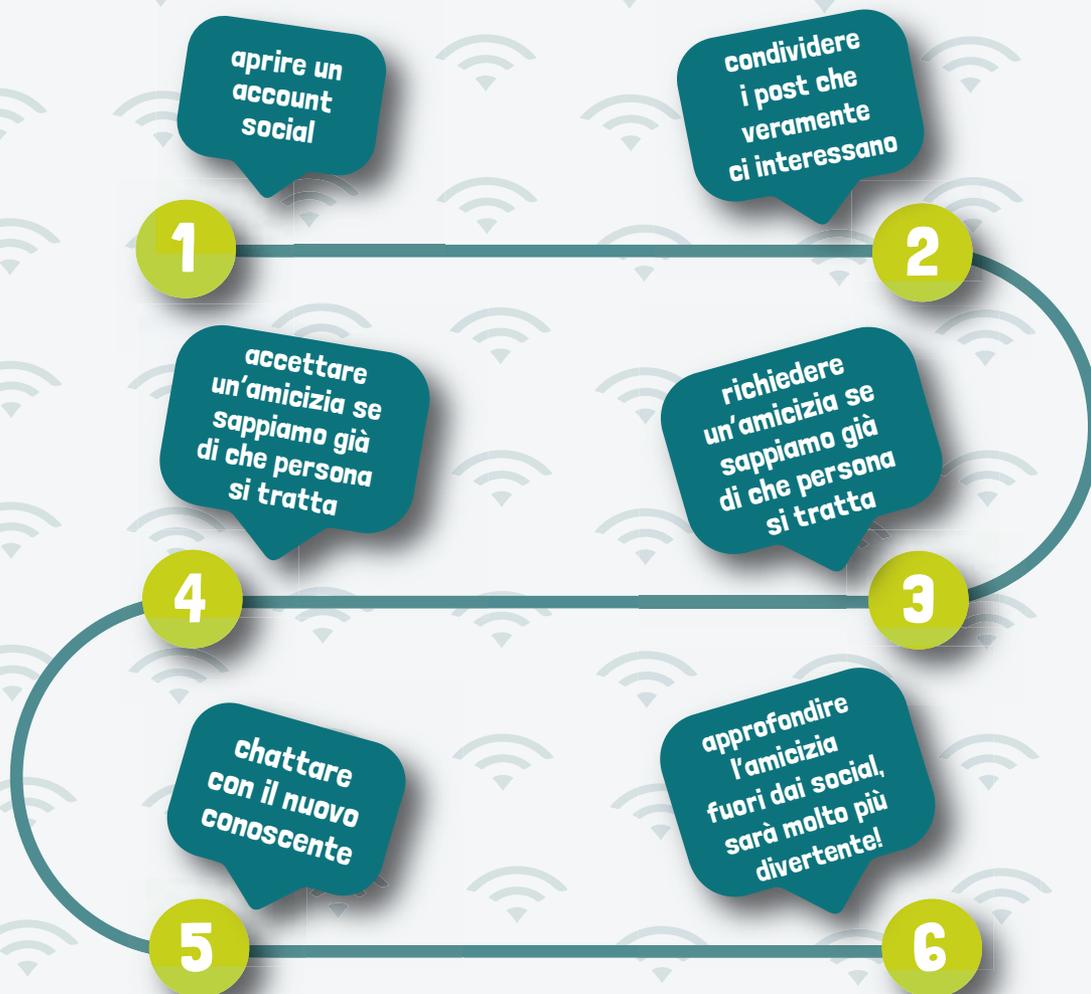
2

CAMPANIA 32%

3

LOMBARDIA 29,7%

consigli per l'uso



FACCIAMO AMICIZIA GIOCANDO

OSSERVARE

Occorrente: nulla

Un coppia alla volta. Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro e si osservano con attenzione. Dopo venti secondi si voltano le spalle ed elencano tutto ciò che hanno osservato nel compagno (ad esempio: colore degli capelli, occhi, ecc.). Se qualcuno elenca più di dieci caratteristiche ottiene un punto. Quindi si passa ad un'altra coppia.

Variante: dopo l'osservazione dell'altro i giocatori restano l'uno di schiena all'altro e chi conduce il gioco pone loro delle domande (ad esempio: di che colore ha gli occhi?).

LO STEMMA INVENTATO

Occorrente: fogli e matite

Il gruppo si divide in coppie. Ad ogni coppia vengono dati un foglio di carta e due matite. Ognuno deve descrivere cosa metterebbe nel suo stemma personale: le proprie caratteristiche, i propri sogni. Quindi la coppia deve disegnare/inventare un unico stemma che rappresenti entrambe le persone (stemma diviso in 4 riquadri). Alla fine ciascuna coppia si presenta all'intero gruppo.

LE CARMELLE COLORATE

Occorrente: caramelle di colori diversi
A ogni colore attribuite un argomento: il rosso è scuola, il blu è amici, il giallo è famiglia, il viola è animali domestici, il verde è passatempi, il marrone è sport... A turno, ogni squadrigliere pesca una caramella e, in base al colore, deve condividere con gli altri qualcosa di sé riguardo a quell'argomento. Si fanno più giri, così che tutti abbiano la possibilità di raccontarsi. Ovviamente, alla fine, qualcuno le caramelle le deve mangiare!

IN AZIONE!



“La vera forza, nel suo concetto più ampio, è una sintesi fisica e morale. Risiede non solamente nei muscoli, nella potenza cardiaca, nella destrezza, ma prima di tutto nell’energia che l’utilizza, nella volontà che la dirige, nel sentimento che la guida”.

Georges Hébert





L'IDEATORE DEL METODO NATURALE

A cavallo del 1900 è vissuto Georges Hébert, un ufficiale della marina militare francese che, prestando il servizio militare, viaggiò in lungo e in largo per il mondo, approdando in molti paesi non civilizzati e venendo a contatto con svariate popolazioni di uomini che vivevano allo stato naturale. Questi "indigeni" lo stupirono enormemente poiché erano **fisicamente molto più prestanti dei suoi uomini addestrati**. Nei suoi appunti di viaggio Hébert scrisse: "I loro corpi erano splendidi: agili, abili, forti, leggeri, resistenti. Eppure non avevano nessun insegnante di ginnastica, solo la loro vita immersa nella natura".

In uno dei suoi viaggi, Georges Hébert si trovò nel bel mezzo di una tragedia sull'isola della Martinica (Caraibi): l'8 maggio 1902 il Monte Pelee fu protagonista di

una delle più violente eruzioni vulcaniche della storia, che provocò la morte di quasi tutti gli abitanti della città di Saint Pierre (si salvarono solo quattro persone, tra cui un uomo che si trovava in una cella delle prigioni sotterranee della città e a cui Giovanni Pascoli dedicò l'ode "*Il Negro di Saint Pierre*"). Hébert, che coordinò i soccorsi sull'isola, si accorse di quanto le persone fossero impreparate, sia fisicamente che psicologicamente, ad affrontare quel tipo di emergenza, così ripromise a sé stesso che una volta rientrato in Francia avrebbe fatto di tutto per formare quanti più uomini possibile **in grado di aiutare il prossimo**.

Nacque così il **metodo naturale**, utilizzato da subito come modalità di addestramento nell'esercito e, successivamente, come metodo di educazione fisica in tutte le scuole della Francia e all'interno dei gruppi scout.

LE 10 FAMIGLIE DI MOVIMENTI NATURALI

Georges Hébert, osservando gli "indigeni", si accorse che era possibile raggiungere un alto livello di sviluppo fisico anche **senza l'aiuto di strumenti o installazioni artificiali**, solamente imitando le "gesta naturali e utilitarie". Tali gesta non sono nient'altro che tutti quei movimenti e attività che un essere umano può compiere in natura, secondo il proprio istinto e/o con qualche conoscenza tecnica in più.

È possibile riunire, per somiglianza, i movimenti naturali in **dieci gruppi** chiamati "famiglie". Famiglie del primo ordine (di spostamento):

1. CAMMINATA O MARCIA
2. CORSA
3. SALTO

Queste sono le famiglie fondamentali. Quando si è in dubbio su cosa allenare, la scelta do-



buona stabilità e postura, ma anche una buona **coordinazione, sangue freddo, fermezza e forza di volontà.**

Famiglie del terzo ordine (di stazionamento e manipolazione):

7. LANCIO (ASSIEME A PRESA E SCHIVATA)

8. EQUILIBRIO

9. SOLLEVAMENTO & TRASPORTO

10. LOTTA & DIFESA

Con l'allenamento di queste famiglie si sviluppano, oltre che la muscolatura, quelle abilità che, una volta apprese, possono tornare utili in diversi contesti: gioco, lavoro, caccia, salvataggio

oppure per difesa personale da animali, cose o persone. Poiché queste famiglie **hanno bisogno di un insegnamento tecnico**, sono da ritenersi di importanza secondaria rispetto ai gruppi di spostamento, che invece hanno la priorità.

PRATICARE L'HEBERTISMO

In che modo e in che luoghi si può praticare un'attività così apparentemente complessa e ricca di concetti?

La Leçon Rustique

Questo è, per eccellenza, il miglior modo di praticare l'hebertismo e sembra senz'altro pensato appositamente per noi scout. *Leçon Rustique* è il nome con

cui Georges Hébert indica la lezione in piena natura dove chi si allena incontra continuamente **difficoltà e ostacoli inaspettati** e si trova a dover applicare correttamente movimenti e abilità imparate durante gli allenamenti.

Immaginatevi una sorta di **piccola spedizione esplorativa** all'interno di uno spazio verde, un bosco o un sentiero di campagna. Una persona con esperienza (l'istruttore, o il capo scout) conduce il gruppo aprendo la strada e, ogni qualvolta incontra un ostacolo, lo affronta e chiede al gruppo di fare lo stesso; quando trova l'opportunità di allenare una specifica famiglia di esercizi, non perde l'occasione per coglierla, permettendo così ai compagni di migliorare la loro tecnica e la loro abilità.

La *Leçon Rustique*:

- **Sviluppa e rinforza il fisico e il carattere**, perfeziona la tecnica, esercita il colpo d'occhio, stimola il senso pratico e insegna a essere intraprendenti;

- **Sviluppa le "qualità d'azione"**: energia, forza di volontà, coraggio, sangue freddo, padronanza di sé;

- Obbliga all'**aiuto reciproco** e permette di sviluppare la capacità di osservazione e l'istinto di esplorare, generando entusiasmo tra chi la pratica.

Una lezione in piena natura **non si può pianificare**, si deve improvvisare. È perciò necessario essere ben preparati per condurre un gruppo o per affrontarne una da soli. L'indispensabile è, *certamente, fissare un obiettivo preciso prima di partire (ad*

vrebbe ricadere sulla **capacità di spostamento, in ogni situazione e contesto.** Tale abilità porta con sé un notevole sviluppo degli arti inferiori, ma soprattutto un grande effetto benefico su cuore e polmoni, responsabili delle nostre grandi funzioni organiche.

Famiglie del secondo ordine (di spostamento con l'aiuto delle braccia):

4. QUADRUPEDIA

5. ARRAMPICATA

6. NUOTO

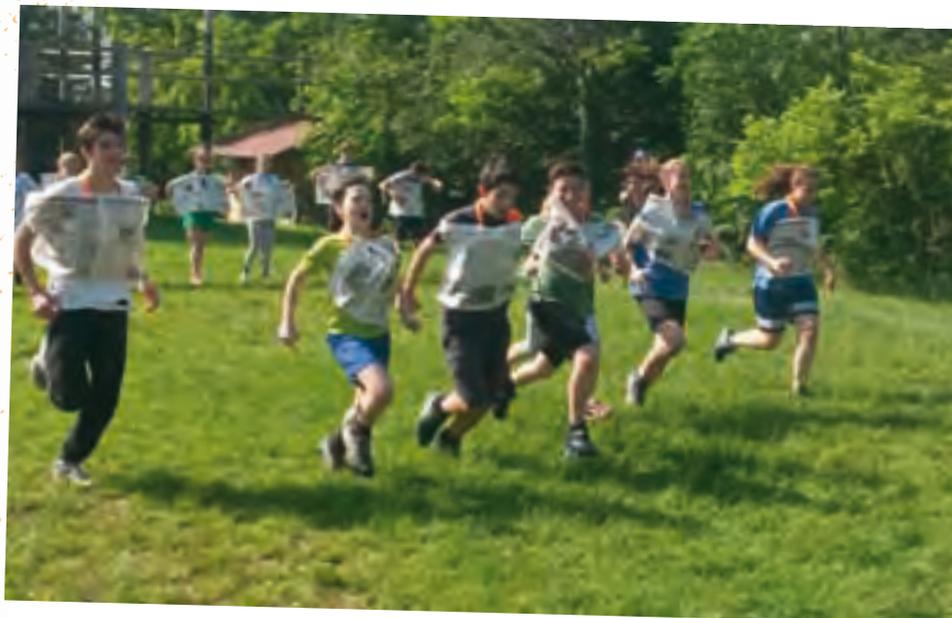
Le famiglie di questo gruppo sono forme di movimento più complesse e servono **per sviluppare la muscolatura in generale** e per aumentare la forza e molte altre qualità statiche e dinamiche. Molti degli esercizi di queste famiglie sono indispensabili per ottenere una

esempio decidere di percorrere uno specifico sentiero, fissare solamente un punto di arrivo, determinare la durata della spedizione).

Il Plateau

Si narra che, durante i suoi lunghi viaggi per mare, Georges Hébert, anche a bordo delle imbarcazioni, non perdesse l'occasione di tenere fisicamente attive le sue truppe. Quale miglior posto del ponte della nave per istituire una sorta di palestra? Casse, bidoni, pali, reti, ringhiere e tavole in legno costituivano ostacoli e attrezzi ideali per un allenamento secondo il Metodo Naturale. Esso avveniva perciò in uno spazio di dimensioni ridotte e sotto l'occhio attento di Hébert, il quale poteva correggere errori e guidare i suoi uomini senza perderli di vista per un solo attimo.

Questa è una **semplice, seppur affascinante, leggenda**; nulla di tutto ciò è mai accaduto realmente, ma l'immagine del ponte della nave, utilizzato per allenare le dieci famiglie, ci aiuta, senza dubbio, a comprendere il famoso *Plateau*.



L'hebertismo, in mancanza di grandi spazi naturali, può essere praticato, sia all'aria aperta che al coperto, anche in uno spazio ristretto che per l'occasione viene chiamato *Plateau*:

Le dimensioni dello spazio vengono delimitate da oggetti segnalatori e dipendono dal numero e dalla preparazione dei partecipanti e dallo spazio a disposizione (indicativamente 40x15 metri).

Uno dei due lati corti è la base di partenza, l'altro la base di arrivo; i due lati lunghi vengono utilizzati invece per il tragitto di ritorno.

I partecipanti vengono divisi in gruppi omogenei chiamati "ondate". Questi dovranno eseguire

gli esercizi delle dieci famiglie, di volta in volta chiamati dall'istruttore, percorrendo il *Plateau*. Gli spostamenti avvengono in riga, divisi per "ondate", compiendo gli esercizi dalla base di partenza alla base di arrivo (andata); il ritorno avviene, invece, in fila indiana, percorrendo all'esterno le basi di ritorno, con andatura più o meno lenta cercando un rilassamento e un riposo relativo.

I movimenti di andata e ritorno permettono la **continuità dello spostamento e l'alternanza di sforzi intensi e moderati**, esattamente come i movimenti di un'onda del mare.

Ogni ondata deve inoltre prevedere un "capo-ondata", che si posiziona alla testa del gruppo. Nella fase di ritorno, l'ondata segue il capo-ondata che regola l'andatura secondo necessità.

Qualsiasi sia la modalità di pratica scelta non ci dobbiamo dimenticare che esistono dei principi di base che spiegano esattamente come condurre un ottimo allenamento di hebertismo. Ma questo argomento lo affronteremo nel prossimo numero!



LA CARTA DI COMPETENZA

Fra i buoni propositi di quest'anno c'è quello di arrivare al Campo Estivo in piena forma...

Ho già compilato il mio programma di allenamento in palestra: sotto il mio nome c'è quello dell'allenatore, i cibi da evitare e, ovviamente, gli esercizi: addominali, flessioni, pettorali...

Mi ricorda qualcosa... Ma certo! **La carta di competenza** che devo ancora completare!

Sì, già, che devo scrivere? Ehm... Che avevano detto i capi? *"Fermati a riflettere, prenditi del tempo e non essere precipitoso perché è importante e ambizioso..."* Eccola, andiamo con ordine!

1) Carta di competenza di... Mia, naturalmente!

2) Squadriglia e Reparto... Leoni, ovvio! *(Come si scriveva "Jamboree"?)*

3) Brevetto che desidero conquistare *(Bella domanda! Ci devo pensare!)*

4) Perché? A cosa mi potrà servire? *(Ecco perché mi hanno suggerito di riflettere bene...)*

5) Quali sono le mie conoscenze e capacità attuali in questo campo? *(Ehm...)*

6) Chi è il mio maestro di com-

petenza *(Posso chiedere al capo Reparto...)*

7) In quanto tempo voglio conquistarlo *(È importante e impegnativo; per un brevetto ci vuole del tempo!)*

8) Specialità conquistate e da conquistare *(Dov'è il mio camiciotto? Caspita, è ancora sulla sedia e non in lavatrice...)*

9) Esperienze da vivere *(Bello! Chissà quali campi organizzeranno quest'anno...)*

10) Maestro di specialità di *(Mi piace, finalmente mi metto in gioco anch'io!)*

11) Campo di competenza... *(Dove sono più bravo? Di certo non nelle attività sportive...)*

12) Il brevetto è stato raggiunto *(Ancora non ho scelto... Ma so già che mi devo impegnare!)*

La carta di competenza è davvero uno strumento utile per aiutarmi a conquistare un brevetto di competenza. Sono orgoglioso di essere in questo tratto di sentiero in cui sono chiamato a padroneggiare situazioni complesse e mettere in pratica le mie conoscenze e abilità. Voglio fare del mio meglio. Non è una semplice carta; è un progetto personale!

Prendi del tempo solo per te da questa vita così frenetica! Fermati, guarda ciò che hai realizzato, rileggi il percorso fino ad ora svolto, verificalo e, con coraggio, metti nero su bianco come vorresti fosse il tuo agire futuro. Osa!

Ricorda: quello di **Maestro di Specialità** è il ruolo che ti permette di scoprire la gioia di mettere a disposizione degli altri le competenze acquisite sperimentando, nella pratica, la possibilità di aiutare gli altri!

CARTA DELLA COMPETENZA

Incolla qui
la tua foto!

Carta della competenza di:

Brevetto che desidero conquistare:

Reparto
Sq.

Specialità acquisite/da acquisire:

- - conquistata il -----

Capacità da acquisire:

Esperienze da vivere:

Chi è il tuo Maestro di competenza? -----

Specialità per cui sono (o sono stato) Maestro di Specialità:

Il brevetto è stato raggiunto il

NATALE E CARAMELLO

Lo sentite anche voi questo profumino di spezie e cioccolato misto al profumo di caldarroste?

Quest'aria che, lentamente, si fa sempre più frizzante e fredda?

Cari miei, questo è l'odore, e il clima, di dicembre, e chi dice dicembre dice Natale, e chi dice Natale dice campetto invernale e questo vuol dire... AUTOFINANZIAMENTO!

Ogni tesoriere in questo momento starà guardando la propria cassa e si chiederà cosa possa fare la sua squadriglia quest'anno per lasciare tutti a bocca aperta con un autofinanziamento mai fatto prima!

Perché quest'anno non facciamo del croccante da vendere incartato o, perché no, a pezzi come si trova alle sagre o nei mercatini di Natale?

La ricetta che condivido con voi è alle nocciole, ma con le stesse dosi, potete fare un caramello alle mandorle, al pistacchio, al sesamo o al mais o con un po' di tutti questi frutti.

Potete colarlo in teglie e poi romperlo in vari pezzi un po' "grezzo", oppure potete tagliare dei rettangoli o dei quadrati e incartarli e proporre pacchetti con vari gusti di caramello ben infiocchettati e pronti per l'albero di Natale!

I più golosi, o chi è un po' più esperto in cucina, possono ricoprire dei piccoli rettangolini di caramello con del buon cioccolato fondente e farne dei pacchettini: garantito che andranno a ruba!



INGREDIENTI:

- ✓ 250 g di nocciole
- ✓ 200 g zucchero semolato
- ✓ 50g di zucchero di canna

PREPARAZIONE:

- Tostate le nocciole al forno fino a quando il loro intero risulterà ben dorato
- Prendete una grande padella e poggiatela sul fuoco a fiamma viva e cominciate a fare il caramello mettendo i 50 g di zucchero di canna
- Quando lo zucchero sarà sciolto, aggiungete poco per volta lo zucchero semolato (aspettate sempre che sia sciolto lo zucchero prima di aggiungerne altro)

croccante ALLE NOCCIOLE

- Quando tutto lo zucchero sarà fuso, dovete cuocerlo per fare il caramello e saprete che è pronto quando (aguzzate la vista) comincerà a uscire un po' di fumo bianco
- A questo punto aggiungete le nocciole e mescolate bene
- Versate su una teglia rivestita di carta forno leggermente imburata
- Fate raffreddare e, prima che sia completamente freddo, tagliate a pezzi
- Una volta raffreddato, incartatelo e conservatelo in una scatola a riparo dell'umidità.

Curiosità sul croccante...

Se dopo qualche giorno il vostro caramello è appiccicoso vuol dire che non lo state conservando bene. È molto importante utilizzare una scatola ermetica!

Se invece dello zucchero preferite il miele, il vostro croccante risulterà più morbido (quasi come un torrone) e riprenderà più velocemente l'umidità! Potete fare delle prove, per esempio, con 80% di zucchero e 20% di miele così sarà anche più facile da tagliare!

E ricordate di conservarlo in scatole ben chiuse perché non c'è nulla di peggio di un croccante che appiccica!



BUONA CACCIA!

Perché tra scout e guide ci si saluta così?

Quando entrai negli scout avevo 11 anni e una gran voglia di capire che cosa facessero quei ragazzi che mi capitava di vedere di tanto in tanto in città o sui prati della prima periferia e che portavano un curioso cappello a falde larghe e un fazzoletto intorno al collo. Era un giornata uggiosa d'autunno quando venni accolto nella squadriglia Pantere e una delle cose che imparai subito, anche se sulle prime non ne compresi il senso, fu il grido di squadriglia: *Gute Jagt!* Era la traduzione in lingua tedesca del nostro usuale saluto: *Buona caccia!* Quel grido le Pantere lo avevano coniato dopo un campo estivo svolto in Austria, esperienza condivisa con scout del posto.

Il "Buona caccia!" che ci scambiamo tra scout nelle più svariate occasioni, viene da lontano e all'inizio non caratterizzava tanto il reparto, quanto il branco. Erano i lupetti e i loro capi, infatti, a usare quel particolare saluto che sembrava essere ben legato con il contesto, o meglio con lo sfondo sul quale si snoda tutta l'attività adatta a loro, la Giungla appunto. Poi quel saluto, chiaramente augurale, divenne tipico anche del reparto. Augurale, perché **è un invito a tenere i sensi desti**. Tutti. A essere presenti, curiosi, attivi, in grado di cogliere i dettagli dell'ambiente che ci circonda. Un vero cacciatore, infatti, se vuole catturare una preda non può che agire così.





DIORAMI

Il **diorama** (o plastico) è la rappresentazione di un certo ambiente: un edificio, una collina, una spiaggia... che dovrà fare da sfondo al modello in costruzione.

Per capirci, il presepe è un diorama... quasi mai in scala!

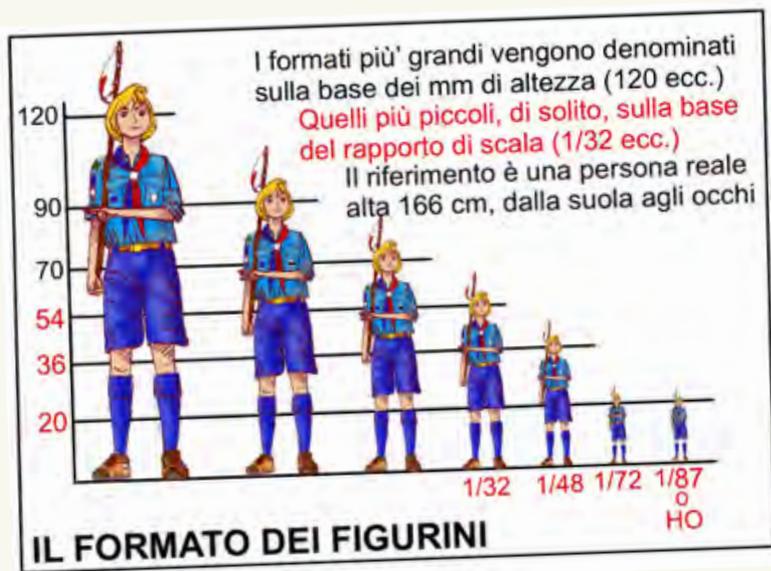
La scala è la principale caratteristica di un plastico: la proporzione tra i vari elementi inseriti in un diorama è essenziale! Auto e case non possono essere alte uguali!

Un figurino, non è alto come un camion, ma nemmeno come un suo pneumatico!

Se pensate di mettere il camion su una strada sterrata, per simulare i sassi usate semplice ghiaietta che si trova ai bordi delle strade asfaltate e non ciottoli da torrente.

Nei negozi di modellismo troverete materiali per simulare l'erba, ma potete anche ricorrere al muschio. Per realizzare l'acqua esistono specifici prodotti; per la neve potete usare vinavil e bicarbonato da cucina. Infine, con colori acrilici, dovrete dipingere in modo realistico, sia il modello che l'ambiente.

Perché non realizzare il plastico dell'ultimo campo estivo?



ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: LE SPECIALITÀ



AMICO DEGLI ANIMALI
ATLETA
ELETTRONICO
MODELLISTA

“Lo scoutismo
è un gioco
pieno di allegria”.

(B.-P.)



Foto di Marco Ragno

AMICO DEGLI ANIMALI



Gli animali, come cani, gatti e uccelli sono da sempre amici dell'uomo. Se uno scout desidera ricambiare loro il favore, allora la specialità di amico degli animali è proprio quella adatta a lui.

Dovrà, infatti, conoscere gli animali ma soprattutto amarli. Inoltre si farà trovare sempre pronto a difenderli facendo esperienza di tutte le associazioni che si occupano della loro protezione e imparerà a soccorrerli, grazie a competenze di primo soccorso ma anche grazie alla conoscenza dei veterinari presenti nel proprio territorio. Si dimostrerà, quindi, un vero amico su cui poter contare.



IL PRIMO PASSO...

Il primo passo per essere un vero amico degli animali è imparare a conoscere i nostri nuovi amici. È importante, a tal proposito, imparare come si suddivide il regno animale, riconoscere le differenze tra mammiferi, rettili, uccelli e così via. A questo punto potrai restringere il campo e concentrarti sulle specie presenti nella tua città, nei tuoi boschi o nel luogo dove andrete a vivere il campo estivo. Non limitarti a cercarli sui libri o su internet ma coinvolgi la tua squadriglia o il tuo reparto nel cercare di osservarli dal vivo: potresti armarti di binocolo e avvistare i volatili oppure potresti metterti alla ricerca di tracce di animali terrestri nel bosco. Osservandoli potresti prendere nota dei loro comportamenti, delle loro abitudini, delle loro particolarità e annotarle sul quaderno di caccia in modo da poter essere sempre pronto a riconoscerli e a mostrarli o presentarli al reparto.

Mi raccomando, però, per essere davvero loro amico dovrai imparare ad osservarli e conoscerli senza disturbarli o spaventarli, altrimenti difficilmente torneranno a mostrarsi e a permetterti di imparare qualcosa di nuovo e inaspettato su di loro.



AMICI A PIÙ ZAMPE

Per diventare veri amici, oltre a conoscersi bisogna stringere un legame. È per questo che nel percorso per la conquista di questa specialità gioca un ruolo importante il rapporto con un animale in particolare. Imparerai ad essere responsabile nei suoi confronti, a conoscere le sue abitudini alimentari, i suoi bisogni, il suo carattere, saprai prendertene cura.

Per tenere traccia dei tuoi progressi nell'impegno che stai mettendo per essere suo amico, potresti creare una lista con tutto ciò che serve per prenderti cura di lui, potresti tenere un diario su cui prendi nota di tutte le occasioni in cui lo hai conosciuto meglio. Ad esempio, sano, saprai quando non si sente bene, meglio il cibo che lo mantiene sano, saprai quando non si sente bene, riconoscerai ciò che lo rende felice. Inoltre, a volte, dovrai fargli da maestro, gli farai scoprire come funziona il mondo, lo aiuterai a sviluppare nuove capacità. I tuoi fratelli in reparto potranno essere testimoni dei vostri progressi insieme e quindi verificare il tuo cammino per la specialità se saprai tener nota di tutto ciò che imparerete a vicenda e, perché no, presentando loro il tuo amico e le vostre avventure con la tecnica che più ti piace.



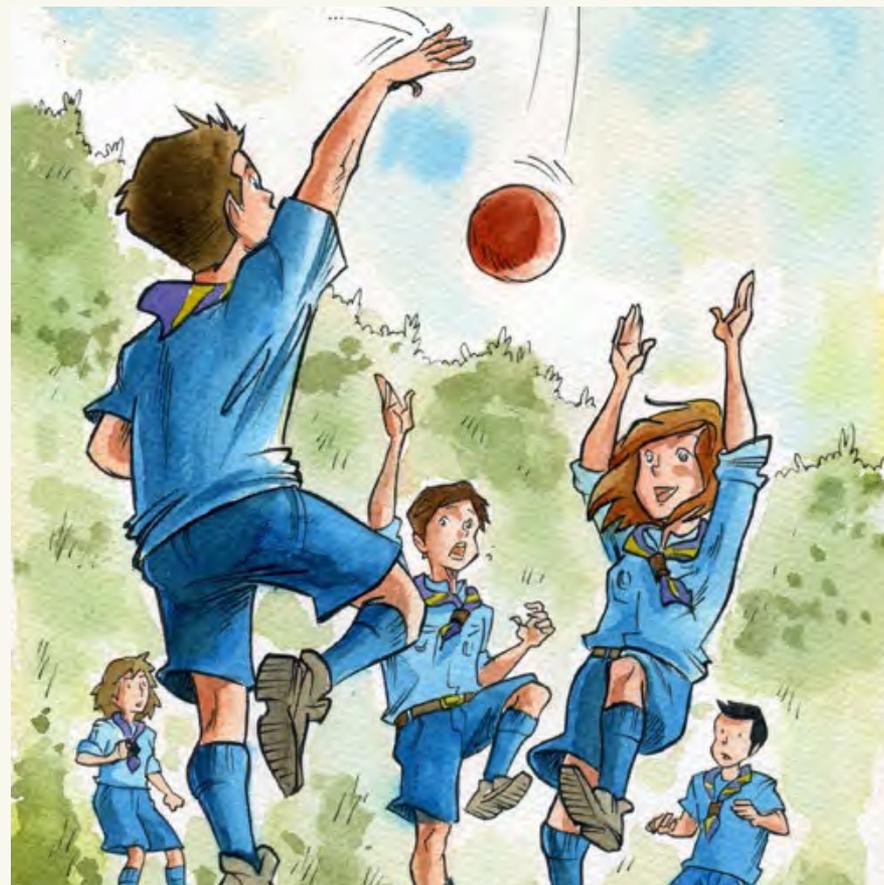


AMICI CONTRO L'INQUINAMENTO

Un altro modo per crescere e guadagnare questa specialità sta nel mettere in gioco le tue competenze scout e il tuo spirito di servizio. Sì, perché un amico degli animali può rendersi utile in varie situazioni quotidiane. Potresti imparare come prestare le prime cure ad un animale in difficoltà, ad esempio imparare le tecniche per bloccare un'ala rotta o fasciare una zampa ferita. Oppure potresti entrare in contatto con le associazioni che si occupano della salvaguardia degli animali, come il WWF o la LIPU, così da imparare in quali modi puoi essere d'aiuto agli animali della tua città o della tua regione. Sempre guardando al poter dare un contributo pratico in difesa degli animali, potresti interessarti alla prevenzione oltre che alla cura. Ad esempio hai la possibilità di informarti su quanti animali marini e volatili soffrono a causa della plastica che arriva in mare per colpa del disinteresse dell'uomo. Scoprirai che possiamo fare molto per limitarne l'uso ed evitarne lo spreco e, coinvolgendo la tua famiglia e il tuo reparto e mostrando loro l'importanza delle nostre azioni quotidiane per tutti gli animali, potrai realmente dare loro un aiuto concreto e dimostrarti un vero amico.



ATLETA



Quando B.-P. nella sua mente geniale iniziò ad immaginare gli scout, non è certamente un mistero che pensasse a giovani con un rapporto positivo con il proprio corpo in quanto dono e tempio di Dio. Ciò non vuol dire necessariamente avere addominali scolpiti o essere dei piccoli *body builders*, ma accettare il proprio corpo, curarlo e rispettarlo attraverso una sana alimentazione e un sufficiente ma non eccessivo riposo per tenerlo sempre pronto ad ogni avventura. Fu così che per Brownsea parti, ovviamente, anche chi era più in carne di altri!



COSA MANGIAMO?

Il cibo che assumiamo è composto da sostanze chiamate **nutrienti** che rinnovano i tessuti dei nostri organi vitali e forniscono al corpo l'energia necessaria per lo svolgimento di tutte le attività quotidiane.

Carboidrati

Forniscono energia all'organismo. Si trovano in pasta, pane, riso e cereali in genere, patate, biscotti.

Proteine

Forniscono le risorse per costruire i tessuti, ma anche gli anticorpi. Si trovano principalmente in pesce, uova, carne, latte, legumi.

Lipidi

Forniscono le riserve di energia al nostro corpo, rivestono gli organi e contribuiscono a mantenere costante la temperatura corporea. Si trovano in oli, burro, strutto, panna, margarina.

Vitamine e sali minerali

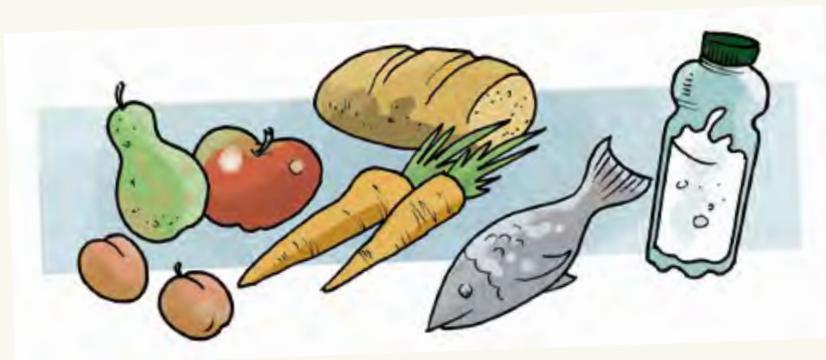
Regolano molte funzioni dell'organismo per sfruttare al meglio carboidrati, proteine e lipidi. Sono presenti ovunque.

Fibre

Regolano l'attività intestinale e aiutano a combattere diverse malattie. Si trovano in legumi, frutta e ortaggi.

Acqua

È fondamentale perché tutti gli altri nutrienti "non funzionano" in assenza di acqua. È contenuta in tutti gli alimenti tranne che negli oli.



DEVO DIMAGRIRE O MANGIARE DI PIÙ?



Una persona si definisce sottopeso, sovrappeso o obesa in base al rapporto tra il proprio peso e la statura.

Calcolarlo è molto semplice, attraverso l'**indice di massa corporea (IMC)**, che si trova con questa semplicissima formula:

$IMC = \text{Massa corporea (il tuo peso)} / \text{statura (la tua altezza al quadrato)}$.

In base a questa formula, l'indice di massa corporea di una persona che pesa 75kg ed è alta 1,80m sarà quindi uguale a: $75/3,24 = 23,1$.

L'organizzazione mondiale della sanità (OMS) ha raggruppato i risultati in quattro categorie:

- Se il risultato è inferiore a 18,5 si è **sottopeso** (peso sotto la media)
- Se il risultato è compreso tra 18,5 e 24,9 si è **normopeso** (peso nella media)
- Se il risultato è compreso tra 25,0 e 29,9 si è **sovrappeso** (peso sopra la media)
- Se il risultato è maggiore di 30,0 si è **obesi** (peso di molto sopra la media)

Puoi calcolare l'IMC dei tuoi amici durante una qualsiasi riunione di squadriglia o di reparto, sarà divertente!





LO SCOUTBALL

Conosciuto anche come "palla scalpo" o "pallascout", questo gioco è lo sport degli scout e non solo: i tornei che sempre più spesso vengono organizzati nelle città attirano amici e curiosi, vero?

È un gioco semplice, che non richiede particolari strutture o spese, cerca di limitare gli infortuni e si basa sulla lealtà e sul rispetto dei giocatori.

Generalmente lo scoutball è giocato in squadre di 7-8 giocatori.

Lo scopo è portare la palla con le mani oltre la linea di meta avversaria, segnando, appunto, una meta. Per fermare l'azione del giocatore che porta palla non è possibile bloccarlo fisicamente, ma è necessario *scalparlo*, ossia togliergli una striscia di stoffa che gli pende dai pantaloni, mentre ha la palla in mano; in seguito il giocatore scalpato rimette in gioco la palla, quindi esce dal campo fino alla meta successiva.

Alcune regole sono variabili a seconda del regolamento locale:

- presenza del portiere
- passaggio della palla consentito anche in avanti oppure no
- modalità di realizzazione della meta (palla appoggiata oltre la linea, palla lanciata oltre la linea)
- dimensioni e forma della palla

Organizzate il vostro torneo e invitate *Avventura* per raccontarlo!



ELETTRONICO



L'elettronica è una scienza che si occupa del modo di trasformare, controllare e utilizzare la corrente elettrica per eseguire compiti specifici. Un'apparecchiatura elettronica si compone di uno o più circuiti, collegati a corrente elettrica. Chi si interessa di elettronica, quindi, collega diversi elementi per costruire la propria attrezzatura: condensatori, resistenze, transistor, LED, trasduttori, trasformatori ecc. Anche un computer è un apparecchio elettronico, perché costruito con questi elementi.



CIRCUITO+LABORATORIO = COMPUTER

Per lavorare con l'elettronica bisogna organizzare un laboratorio, che deve comprendere: un tavolo dedicato con superficie protetta; attrezzi di base (cacciaviti ecc.); un saldatore a stagno; un tester (per misurare valori elettrici).

La sicurezza nel lavoro deve essere massima: la corrente può portare a gravi danni per la salute e anche altri elementi possono essere pericolosi, come il saldatore, che può causare ustioni dolorose.



Si parte da un progetto di circuito in cui vengono indicati con simboli grafici i vari componenti e i collegamenti. Ogni elemento ha caratteristiche e valori calcolati in modo da raggiungere il risultato voluto. Esistono riviste di ogni genere che pubblicano progetti, per tutti i tipi possibili di uso, come esistono kit completi con tutti gli elementi necessari all'assemblaggio. Si possono costruire apparecchiature radio, circuiti audio, rilevatori video ecc. Fino ad arrivare a piccoli computer (*Arduino*, *Raspberry Pi*) che si possono integrare nell'apparecchiatura.



GLOSSARIO DELL'ELETTRONICO

Resistenza

Riduce la corrente elettrica

Condensatore

Conserva una carica elettrica, permettendo di filtrare frequenze o di bloccare il passaggio di corrente continua

Diodi

Consentono il passaggio di corrente in un'unica direzione

Diodi LED

Diodi che emettono luce

Transistor

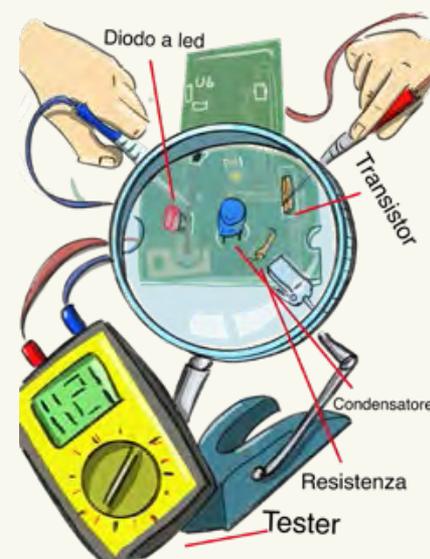
Consentono di controllare e amplificare la corrente

Trasformatori

Permettono di trasferire corrente a un circuito (t. di isolamento) o di innalzare/ridurre la tensione elettrica

Tester

Strumento che misura valori elettrici





MODELLISTA



Divertirsi con i modellini può sembrare un semplice gioco: all'inizio forse lo è, ma poi il passatempo diventa passione e allora si scopre che si tratta di un'arte piena di ricche sorprese. Innanzitutto si impara il valore delle cose ben fatte e la precisione è indispensabile! Si impara la storia, approfondendo il contesto in cui è esistito il modello su cui si lavora. Infine si scoprono le caratteristiche tecniche e i dettagli che lo compongono: si tratti di una nave, un aereo, un'auto o altro!

I MODELLI



Iniziare a fare del modellismo non è molto complicato, basta avere un preciso **interesse** verso i soggetti da realizzare, puntando su **qualcosa che piace** perché è bello, perché interessante, perché appartiene ad un contesto storico particolare, ecc. Come partire?

Innanzitutto rivolgendosi a **negozi specializzati** in cui trovare i soggetti desiderati e **buoni consigli**.

Tutti i modelli sono pronti in **scatole di montaggio**, sia quelli in plastica che quelli in legno o metallo: **navi, aerei, auto, moto, soldatini e altro**.

I soggetti in **plastica** comprendono un po' tutti i **modelli statici** da esibire su **scaffali o vetrinette**. Quelli in **legno** sono **navi** (sia statiche che naviganti!) o **aerei** (che volano!). In **metallo**, leghe leggere (non piombo) soprattutto per **figurini** (non solo a soggetto militare) ma anche per **automezzi** (statici o mobili).

Per le **navi in legno**, i modellisti più bravi ed esperti partono dai **piani di costruzione**, lavorando quindi il legno per costruirle da soli. Si tratta di un lavoro di precisione, abilità e attenzione.



Trabaccolo, da piani di costruzione

Figurini di scale diverse



Scatola di montaggio. Aereo in plastica



FOCUS

Diamo al saluto il giusto significato

Capita così con tutti i tipi di saluti. Quando diciamo "Buongiorno!" siamo consapevoli del significato di quelle parole? Stiamo augurando alla persona o alle persone che abbiamo di fronte che la giornata e le cose che in essa accadranno le siano propizie. Forse dovremmo soffermarci un momento: siamo presenti? Oppure il nostro è un saluto privo di significato, una formula stantia, ripetitiva? Per molti di noi, ammettiamolo, è un po' così. Se diciamo Buona caccia! comprendiamo il senso di quelle parole? Perché non possono essere buttate lì a caso: mentre le pronunciamo stiamo augurando a un nostro fratello/sorella nello scautismo che la "caccia", cioè il guardarsi intorno con occhi e animo aperti, sia generatrice di cose buone, belle, magari delicate e profonde. È un saluto speciale. Diamogli il senso che merita.



È un saluto che ci deve contraddistinguere mantenendo il suo significato profondo: un invito non banale rivolto all'altro, agli altri, a guardarsi intorno con acuto spirito di osservazione, come dovrebbe fare un vero esploratore che penetri in terre sconosciute. A volte le terre sconosciute stanno nella profondità del nostro animo.

I DISTINTIVI REGIONALI

Storia e significati... 2ª puntata!

Proseguiamo con i nostri stemmi regionali... ve li racconteremo tutti, un po' di pazienza!

Vi accorgete che nel testo useremo spesso due sigle: **ASCI** ed **AGI**. Si tratta rispettivamente di: **Associazione Scout Cattolici Italiani** e **Associazione Guide Italiane**: sono le due associazioni che, dal 1974, diedero vita all'**AGESCI**!

EMILIA ROMAGNA

Il distintivo riporta in alto la scritta Emilia-Romagna, in blu su



fondo rosso. Sotto appare la figura di un gallo rosso in campo blu. Già gli **Etruschi di Felsina** (l'attuale Bologna) adottarono il gallo come loro emblema, in quanto rappresentava valori come combattività, fierezza e comando. Nel 1849, durante il Risorgimento, gli "**Speranzini**", ragazzi bolognesi, combatterono per l'indipendenza italiana scegliendo come loro bandiera il gallo rosso su fondo blu.

Dal 1945 i distintivi erano due: uno per la **Romagna**, (gallo e sola scritta Romagna) e uno per l'**Emilia** (**aquila imperiale**, 5 **gigli** a rappresentare le cinque province emiliane e scritta dedicata in argento). Nel 1954 le due regioni scout furo-



no unificate e si adottò l'attuale distintivo.

La regione conta 7.493 E/G e il totale dei soci è di 23.891.



FRIULI VENEZIA GIULIA

Il distintivo del Friuli Venezia Giulia rappresenta un'aquila con sotto il nome della regione, tutto dorato su sfondo blu. Il disegno riproduce l'**aquila di Aquileia** (la più importante città della regione, in epoca romana) ripresa dall'antico gonfalone cittadino. Lo stemma venne adottato da **ASCI** e **AGI** regionali, nel 1966

in forma e colore diversi da quello attuale.

Prima, gli scout della regione avevano due stemmi diversi:

- **l'alabarda bianca in campo rosso** (simbolo del martire triestino S. Sergio) (Fig.6), per le zone nelle diocesi di Trieste, Gorizia e Istria, che dal 1945 passò alla Jugoslavia che abolì lo scautismo.

- **il leone di san Marco** (tuttora usato dal Veneto) (Fig.7) per i gruppi nelle diocesi di Udine e Pordenone. Nel Friuli Venezia Giulia ci sono oggi 4.298 soci Agesci, di cui 1.303 sono Esploratori e Guide.



re rosso scuro su fondo giallo, la **lupa** su una colonna, mentre allatta **Romolo e Remo**. La **lupa** (si ritiene si trattasse di una donna, chiamata con questo nome) secondo la leggenda allevò i gemelli fondatori della Città Eterna: e tutti e tre divennero il simbolo di Roma.

Nella parte inferiore c'è un mazzetto di tre spighe di grano, giallo su fondo rosso scuro, che rappresenta la vocazione agricola del Lazio: fin dall'antichità il grano fu il cereale più coltivato nella Regione.

I colori sono quelli del gonfalone del comune di Roma.

Il distintivo del Lazio in uso fino al 1948 era costituito da una sola spiga di grano, tessuta in giallo su stoffa cachi, il colore della camicia dell'**ASCI**, e veniva cucito sulle spalline della camicia stessa. Dal 1949 fu adottato l'attuale distintivo bicolore.

Nel Lazio si contano 15.077 soci Agesci, di cui 4.866 E/G



LIGURIA

Lo stemma, bordato di rosso, riporta **una foglia di rosa a sette foglioline**, in campo nero, sormontata da **croce rossa** in campo bianco. La foglia di rosa rappresenta la **squadriglia scout** con evidenziata la posizione del Csq. La Croce rossa in campo bianco è la bandiera di Genova, a suo tempo stendardo della Repubblica Genovese, il cui territorio comprendeva tutta la regione.

Nel 1905 grazie a **Carlo Mazza**, per sperimentare nuovi metodi educativi, nacque a Genova l'associazione **Iuventus Iuvat**, detta anche **La Gioiosa**, il cui simbolo era un gambo di rosa con **cinque foglioline** sormontato da una croce rossa in campo bianco (quindi molto simile all'attuale). Nel 1910 La Gioiosa adottò il metodo scout, formando il primo gruppo dell'associazione **Ragazzi Esploratori Italiani**.

Genova, a ragione, si vanta di aver dato i natali a Mario Mazza e di essere stata la culla dello scautismo italiano.

Nella regione ci sono 2.055 EG su 6.848 soci in totale.



LAZIO

In cima allo stemma è riportata la scritta "Lazio" in giallo. Subito sotto viene raffigurata, in colo-

Nuove curiosità e indicazioni sui distintivi regionali che cuciamo sul braccio destro della nostra camicia azzurra. Cerca il tuo e scoprine l'origine!

NO FILTER

QUANDO IL BUDGET NON CONTA, CONTA LA FANTASIA!

di Giovanni Aureli e Martina Acazi - foto di Martina Acazi

AVVENTURA

24

Lo sapete che il mondo del cinema viene anche chiamato "industria cinematografica"? Il perché è presto detto: il cinema non solo è un'arte (la settimana, ad essere precisi), ma è anche e soprattutto spettacolo, principalmente a pagamento. Chi produce film, in particolare negli USA, investe molto denaro e i film, poi, renderanno dei guadagni che saranno investiti in altre nuove produzioni. Una vera e propria fabbrica di film insomma!

È per questo motivo che al cinema lavorano tantissime persone e si usano attrezzature spesso grandi, delicate e costose: chi produce ha un buon budget per poterselo permettere.

E noi? Beh, anche noi possiamo fare cinema... *low cost!* Oggi la tecnologia ha permesso a tutti di poter girare video ogni giorno: il cellulare è l'esempio più lampante!

Il **cellulare** è già un ottimo mez-



zo per iniziare, basta saperlo usare e magari imparare qualche trucco per comporre bene le inquadrature. Se qualcuno ce l'ha, ovviamente, anche una **macchina fotografica** va benissimo, anzi, pure meglio (fotografi in sq ne abbiamo?).

Se abbiamo bisogno di tenere immobili le nostre immagini, il cellulare e la macchina vanno appoggiati a qualcosa, come un muro, un tavolo... inventate! Si

può anche tenere tutto in mano, ma mi raccomando: mani belle ferme e gomiti stretti al busto!

E se volessimo creare movimenti? Il cinema è movimento: a differenza della fotografia le immagini che vediamo si muovono. Oltre ai soggetti che si muovono davanti alla MdP (Macchina da Presa) ferma c'è però anche la possibilità di muovere la stessa fonte delle riprese. E come si fa? Beh, per le panoramiche basta

muoversi a destra e sinistra col busto (non con le mani, ci sono troppe vibrazioni!), mentre per le carrellate... usate uno **skateboard** per muovere la camera nello spazio (oppure l'operatore, seduto sullo skate!), oppure dei carrelli, oppure dei **tessuti** da far scivolare su superfici lisce. Bisogna fare un po' di tentativi, ma il risultato è assicurato!

Ai vostri film non fate mancare l'elemento essenziale: la luce! Usate **lampade, torce**, oppure il sole stesso. Potete anche usare il riflesso del sole. Basta della carta in **alluminio** e il gioco è fatto! Non frenate la vostra creatività!

Diamo un'occhiata ai principali movimenti di macchina:

- **Zoom**: Forse è il più semplice fra i movimenti. È un concetto con cui abbiamo tutti familiarità. L'inquadratura si avvicina (zoom in) o si allontana (zoom out) mostrando o nascondendo particolari intorno al soggetto, o all'ambiente, principale. I dispositivi con i quali gireremo i nostri video hanno sicuramente uno zoom incorporato, ma se usia-

mo macchine più sofisticate con obiettivi intercambiabili allora servirà un apposito "obiettivo zoom".

- **Panoramica**: la MdP è sul cavalletto, o in mano, e ruota lateralmente (sx-dx o dx-sx) o verticalmente (alto-basso o basso-alto) sul proprio asse. Si usa, appunto, per mostrare l'ambiente (il panorama) in cui avverrà la scena, o per creare un po' di suspense prima che qualcosa di importante "entri in campo" (cioè sia inquadrato) alla fine del movimento. Può essere usato nelle "soggettive", le inquadrature che simulano il punto di vista di un personaggio o anche per seguire il movimento di un atto-

re, sebbene per questo spesso sia più indicata la...

- **Carrellata**: la MdP è posta su un mezzo con delle ruote chiamato carrello. Nasce per seguire il movimento degli attori e dona dinamicità alla scena. Può sostituire lo zoom per avvicinarsi a un soggetto, dando enfasi a quello che, o per allontanarsi mostrando, ad esempio, lentamente la situazione in cui si trova. Per realizzare una carrellata serve qualcosa che abbia le ruote su cui poter mettere la MdP. Meglio ancora se con l'operatore. È sufficiente comunque avvitare 4 ruote ai lati di una tavola abbastanza grande da sostenere il cavalletto e poi, mentre uno spinge il carrello, l'altro gestisce la MdP, camminandogli dietro! Suggerimento: si possono unire carrellata e panoramica in un unico movimento. Suggerimento 2: nessuno deve prendere la specialità di falegname in squadriglia?

Esistono poi altri tipi di movimenti: steady, gru, dolly e... magari anche quello che inventerà la vostra squadriglia. Ricordate che l'immaginazione e la creatività sono strumenti potentissimi! Quindi sbizzarritevi!

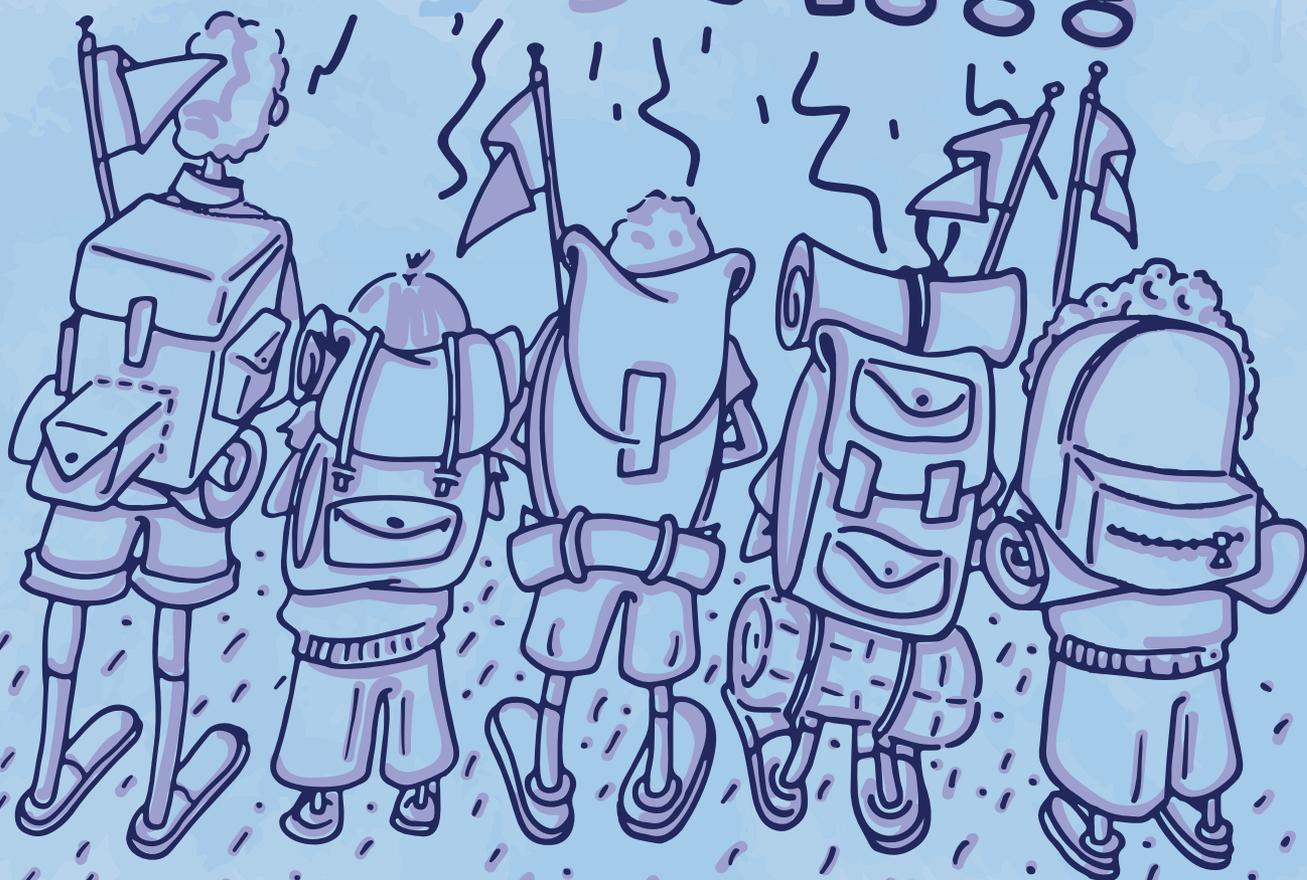




UN'ALTA CHE PUNTA IN ALTO

Perché si sa, con
il tempo si cresce
e crescono anche
le nostre
aspettative,
i nostri desideri...
E allora
un'esperienza
esclusiva
per i più grandi.

ALTA!!!



Capita a molti, anzi quasi a tutti, nella vita di reparto di arrivare a un certo punto e di mostrarsi un po' insofferenti verso i più piccoli.

Perché si sa, con il tempo si cresce e crescono anche le nostre aspettative, i nostri desideri.

Lo sa bene Noemi che, guida perfetta, già da due anni e mezzo viveva le avventure insieme agli altri E/G del suo reparto, lavorava bene per tappe e specialità, era sempre la prima ad arrivare in sede alla riunione settimanale. E ancora sempre in ruoli centrali per lo svolgimento delle imprese e non passava una riunione che non facesse sentire la sua voce per dire qualcosa o per proporre un gioco o un ban.

Eppure, anche per Noemi, era arrivato quel fatidico momento, qualche sbuffo di troppo, anche qualche lamentela fuori luogo. Ai capi non sembrava vero che lei potesse addirittura scocciarsi di andare agli scout.

Eppure fu proprio in quel momento che pensarono di proporgli un'avventura speciale: le chiesero se avesse voluto entrare in Alta Squadriglia. Noemi li guardò stranita: non sapeva cosa significasse né cosa avrebbe dovuto fare. Loro la tranquillizzarono, non avrebbe dovuto saper fare nulla di più di quanto sapesse già fare, non avrebbe dovuto fare alcun esame, ma solo metterci tanta voglia di fare!

Fu solo quando andò alla prima uscita per accogliere tutti quelli che, come lei, avevano accettato quella sfida che iniziò a trovare risposta a un po' di domande. Tipo cosa facessero Francesco, Maria, Paola, Alessandra, Luca e Luigi

quelle volte che la liquidavano velocemente dicendo: "Abbiamo Alta Squadriglia".

Si conoscevano da tempo, parlavano spesso anche oltre la riunione, ma quella volta, sembrava diverso. C'era un bel clima, si respirava intesa tra quei sei e il fatto che se ne stessero aggiungendo altri tre non sembrava un problema, anzi, erano contenti. Accogliendoli le hanno fatto vedere quanto fatto lo scorso anno.

Quelle foto e quei racconti hanno completamente lasciato a bocca aperta i nuovi che adesso erano davvero pronti e consapevoli di volerla affrontare quella sfida.

La cosa bella era non sapere dove quel percorso li avrebbe portati, ma era già bello aver cominciato.

Iniziarono a buttare giù qualche idea su cose da fare: uno spettacolo, rifare una parte della sede... I capi reparto le fecero notare che quello avrebbero potuto farlo anche con il resto del reparto dividendosi i compiti. E

poi non tutti erano d'accordo su quelle imprese.

La cosa importante, infatti, era che nessuno avrebbe dovuto trascinare nessun altro perché altrimenti cosa sarebbe stato diverso?

Fu allora che i capi organizzarono un fantastico pernottamento su quella montagna che guardava dall'alto la propria città. La sera una veglia alle stelle le permise di guardare il cielo più da vicino; il giorno dopo, all'alba, si svegliarono per vedere il sole che sorgeva sulle loro case.

Una cosa tanto naturale quanto banale, eppure quella volta le servì per cambiare il punto di vista.

Quel gruppo di ragazzi così diversi tra di loro da quel giorno si sentirono ancora più uniti perché custodi di una bellezza che avevano visto solo loro. Guardandosi, un po' assonnati, Noemi disse: "Saremo un'Alta che sogna in alto!".

E quello diventò un po' il loro motto.



SCOUT E PEDALI ...SI PUÒ FARE!

Prima di tutto... cos'è l'Alta squadriglia?

I componenti dell'Alta sono i ragazzi più grandi del reparto che, insieme, instaurano forti legami di amicizia e che sognano in grande per far sì che il reparto funzioni e vada avanti con un esempio di competenza e responsabilità per i più piccoli del reparto.

Per noi l'Alta squadriglia è una

piccola famiglia in cui ci si confronta e in cui si cresce superando limiti e paure e, talvolta, condividendo quei sogni che potrebbero sembrare irrealizzabili.

Come prima impresa abbiamo vissuto uno splendido fine settimana in compagnia delle nostre amate bici immergendoci nella straordinaria valle dell'Anapo, nei pressi di Siracusa. Durante

il fine settimana abbiamo capito quanto è gratificante sedersi sotto l'ombra di un albero dopo un'estrema fatica, rendendoci conto dell'importanza delle piccole cose.

Questa uscita ci ha permesso di

L'Alta squadriglia del CT8 ci racconta la sua prima impresa, la gioia e l'entusiasmo che derivano dal mettersi in gioco sperimentando imprese originali e pensate in grande.



instaurare forti legami all'interno dell'Alta, attraverso varie attività e momenti di riflessione. Prima di partire abbiamo organizzato le attività da vivere durante l'uscita e ci siamo ispirati ad alcune canzoni scoprendo il valore, talvolta nascosto, delle parole che ne compongono i testi.

Abbiamo anche incontrato una specialista di geologia che ci ha illustrato il territorio della valle dell'Anapo, così da essere preparati al massimo sul posto che avremmo visitato.

È stata un'uscita veramente originale e piena di momenti intensi e significativi: siamo partiti nel fine settimana del 29 aprile, quindi, abbiamo vissuto insieme il venerdì e il giovedì Santo in maniera molto particolare, ricostruendo la tipica cena pasquale ebraica e



mangiando erbe amare, simbolo della sofferenza della schiavitù in Egitto, pane azzimo simbolo di umiltà e molto altro ancora. Particolari sono state le emozio-

ni provate durante la cena che ci hanno fatto sicuramente crescere permettendoci di vivere così un'esperienza unica.

Le canzoni che abbiamo ascoltato sono: "Parole in circolo" di Marco Mengoni, "Vorrei ma non posto" di J-ax e Fedez, "Amore" di Francesca Michelin e "Cambiare" di Vasco Rossi. Prova ad ascoltarle anche tu: su cosa ti fanno riflettere?



UN BENE DELL'ANIMA

Una canzone per riflettere

Amicizia, un sentimento antico quanto il mondo, un rapporto fatto di fiducia, affetto, simpatia reciproca. Questa la definizione che si trova sui vocabolari, ma che in realtà è presente nell'esperienza di ognuno di noi.

Un'esperienza talmente condivisa, che l'uomo ha provato a condividerla attraverso ogni genere di arte, dalla pittura alla letteratura, dalla cinematografia alla scultura. E non poteva mancare la musica che, attraverso testi e armonie, ha permesso di condividere esperienze personali, nelle quali spesso ci siamo ritrovati. Se cercate nella rete, trovate tante canzoni sull'amicizia: ogni grande autore ha cercato di dedicarle una canzone. Mi sono soffermato su una di Jovanotti del 2015, dal titolo "Un bene dell'anima", un testo in cui mi sono ritrovato appieno: è diffi-

cile definire cosa è un amico, lo puoi fare solo ricordando le tante esperienze passate insieme, e alla fine non puoi che dirgli con tutto il cuore: "ti voglio un bene dell'anima!".

Eh sì... l'amicizia non ha niente di artificiale, nasce da uno stare insieme, da una conoscenza, da un'accoglienza dell'altro, dal condividere esperienze. E tutto questo in un reparto si può dire che è pane quotidiano, e infatti... quante amicizie nate e cresciute nello scautismo!

Ad inizio anno avete vissuto i passaggi: amici ed amiche che sono saliti in noviziato, ma anche tanti nuovi compagni da conoscere e con cui state condividendo le vostre esperienze: amicizie che si rafforzano, altre che nascono. Accoglienza, fiducia, condivisione sono parole chiave in una squadriglia, ma se le analizzate bene, anche in una amicizia. E



allora, siccome chi ben comincia è a metà dell'opera, trovate qui sotto alcune idee per accogliere in reparto e in squadriglia i nuovi entrati: imparerete a conoscerli, a fidarvi di loro, a condividere con loro tante esperienze, per arrivare, ce lo auguriamo tutti, a volervi reciprocamente "un bene dell'anima"!

L'ANGOLO DELLE IDEE

Mani abili, grafica: preparare alcuni oggetti utili alla vita scout, come un QdC con copertina e pagine personalizzate; un calendario per gli appuntamenti con le vostre foto e disegni di squadriglia; nastri omerali fatti e cuciti a mano; una serie di sacche di tela per mettere le cose nello



L'amicizia non ha niente di artificiale, nasce da uno stare insieme, da una conoscenza, da un'accoglienza dell'altro, dal condividere esperienze. E tutto questo è reparto!

zaino; un fodero per il coltellino. *Animazione, cucina:* festa di compleanno nell'angolo di squadriglia, con giochi e canti, rallegrata da decorazioni e dolci fatti in casa; filmato-intervista sull'amicizia; biscotti a forma di lettere, per giocare a *Scarabeo* e poi fare merenda insieme.

Civitas: uscita in città per scoprirla insieme; intervista ai nonni su come era vissuta da loro l'amicizia; conoscenza di mestieri che si basano sullo stare insieme e sulla fiducia reciproca (pescatori, vigili del fuoco, chirurghi, calciatori...).

E poi ancora veglie di preghiera, canzoni attorno al fuoco, imprese di ogni genere... senza limiti alla fantasia.



**< Testo e canzone
"Un bene dell'anima"**

AMBASCIATORI DI AMICIZIE

Quante volte vi sarà capitato di partecipare a un'uscita o a una riunione solo per il piacere di incontrare un amico? Siamo sicuri che sia avvenuto spesso e questa è la grande ricchezza che ci portiamo dietro nell'incontrare tanti amici in tutte le esperienze che viviamo. Proprio perché l'amicizia è qualcosa di estremamente bello, essa può alimentarsi in tanti

modi e diversi momenti. Innanzitutto nella maniera che tutti conosciamo che è quella del vedersi, dello stare insieme trascorrendo momenti semplici ma intensi; è proprio nella condivisione di alcune esperienze, come può essere un'uscita di reparto o una riunione di squadriglia, che il legame dell'amicizia viene reso più forte così come, allo stesso modo, chi nella prossima estate parteciperà al jamboree in West Virginia porterà con sé un bagaglio di amicizie e relazioni che colorerà non solo il jam, ma anche il ritorno.

L'amicizia si realizza stando insieme, condividendo esperienze e momenti forti, vivendo delle emozioni e

delle passioni che solo essa può donare.

L'amicizia però può, come ben sappiamo, essere coltivata a distanza. Una forma diversa che, ad esempio tramite l'uso dei social network, consente di continuare a mantenere legami, a sentirsi "vicini" pur non essendo fisicamente. Un modo per agganciare persone lontane e



che, nella distanza tra Paesi, può consentire di continuare a coltivare una bella amicizia.

L'estate prossima si svolgerà in West Virginia il 24th World Scout Jamboree ed è proprio in tale momento che esploratori e guide partecipanti, con il loro

ruolo di ambasciatori, vivranno una esperienza che li porterà a costruire una rete di nuove amicizie e relazioni importanti con altrettanti ragazzi provenienti da ogni parte del mondo costruendo una vera e propria marmellata di culture, Paesi, storie, amicizie e legami.

È importante, così come viene ribadito il ruolo dell'ambasciatore quale messaggero della propria terra all'estero e come testimone dell'esperienza, che anche chi,

per questa volta, non parteciperà al Jamboree possa vivere questi momenti costruendo un ipotetico ponte tra chi parte e chi resta.

Un ponte che unisca tutti gli E/G d'Italia e che consenta, a chi rimarrà a casa, di vivere le parole del Jamboree (Bellezza, Accoglienza, Ambiente) e di costruirci sopra da un lato l'idea di un mondo migliore e dall'altro di

"guardare oltre ogni frontiera" in uno spirito di fratellanza internazionale.

Non partecipare al Jamboree vi darà l'opportunità di vivere nei prossimi mesi delle vere e proprie sfide che punteranno a rendere vive le parole del Jam perché tutti, in qualunque parte del mondo ci si trovi e in ogni preciso istante, siamo chiamati a **"unlock a new world", a costruire un nuovo mondo, a renderlo migliore, a colorarlo del nostro impegno.**

Nei vostri reparti verranno individuati dei corrispondenti che avranno il compito di coinvolgere la squadriglia e il reparto in un grande progetto con un obiettivo comune: costruire un ponte tra gli USA e l'Italia consentendo a tutti di sentirsi parte di quest'avventura e contribuendo a rendere il "mondo un po' migliore di come lo abbiamo trovato" in qualunque luogo ci si trovi.

L'impegno di chi rimarrà a casa non sarà quindi minore, ma si colorerà di tanti momenti che verranno poi riportati in spazi dedicati: sul sito del Jamboree, sui canali social e ancora in dei luoghi in cui ciò che sarà realizzato avrà la possibilità di essere esposto come in una

mostra in cui si fondono culture, esperienze, persone e Paesi. Ciò avverrà proprio al Jamboree!

Il Jamboree sarà quindi un grande momento che toccherà tutti, ma è fondamentale che ognuno lo viva da protagonista come si è protagonisti nella propria squadriglia: nessuno sarà spettatore, ma tutti attori che contribuiranno a rendere la recita bella e colorata di tante nuove amicizie.

Per questo è giunto il momento di proporsi come corrispondenti: sarà l'occasione per compiere dei nuovi passi sul vostro sentiero e gustare belle e diverse esperienze.



IL BELLO DEL FREDDO

Che si sia esploratori e guide di città, di montagna, di collina, di campagna, di mare o di fiume, ammettiamolo, nel periodo invernale, la voglia di tuffarsi su un morbido e gelato letto tutto bianco ci cattura.

I campi invernali e le uscite sulla neve sono dei meravigliosi momenti per vivere e giocare un'avventura tutta bianca, sempre in sicurezza e con intelligenza, non dimentichiamolo mai.

Come per tutti gli ambienti di gioco, sulla neve possiamo proporre e strutturare due categorie di ludico momento: quello improvvisato e quello progettato; di seguito suggeriamo alcune idee che possono essere "giocate" sia nell'uno che nell'altro modo.

INDOVINA CHI

Gioco per gruppi o per coppie, consiste nell'andare alla ricerca di piccoli "tesori" seppelliti sotto la neve e indovinare chi ha seppellito il tesoro deducendo dettagli tratti dalle orme lasciate vicino ad esso; dovremo por-

re attenzione quindi alla traccia della suola, alla profondità della stessa, alla sua larghezza e ad ogni particolare che possa aiutare a riconoscere appunto suola e scarpa.

Possiamo usare dei piccoli oggetti, come scatoline di carta, lembi di stoffa colorata o, meglio ancora, elementi totalmente biodegradabili come bucce o resti di frutta, verdura, ortaggi come mele, noci, carote, patate etc.

Vince chi trova più tesori nel tempo stabilito o chi li trova tutti (in questo caso, dovremo avere a disposizione molto tempo per concludere il gioco).



OMINO BIANCO CHE PIÙ BIANCO NON SI PUÒ

Gioco per squadre che devono colorare il maggior numero di avversari tirando palle di neve colorate.

In passato bastava mischiare neve e terra e mitragliare la squadra avversaria facendo attenzione a non essere beccati per primi.

Quella che vi proponiamo invece è una variante che va preparata bene in sede prima di partire per l'evento invernale o comunque sulla neve.

- per non rischiare di macchiare o sporcare vestiti, giubbotti, giacche, uniformi possiamo pensare di indossare delle tute



bianche usa e getta facilmente reperibili nei negozi di pittura edile, ferramenta, ma recuperabili anche on line.

- le palle di neve possono essere colorate con del colorante lavabile o alimentare, innocuo per i vestiti; accertiamoci della realizzazione di tali prodotti a norma di legge, ovviamente.

Il gioco è semplice: stabilito il tempo di gioco due o più squadre si sfidano a colpire i membri avversari, è consigliabile la presenza di due o più arbitri che segnino i colpiti.

Variante del gioco può consistere nel considerare parti vitali del corpo che, se colpite, segnano l'esclusione definitiva del giocatore dal campo di gioco e parti non vitali che escludono il giocatore solo per un numero di minuti, precedentemente stabilito dagli arbitri.

Gli arbitri registrano i giocatori colpiti e le parti ferite.

La vittoria è assegnata a chi colpisce più avversari nel tempo stabilito, oppure a chi colpisce tutti gli avversari, questa opzione chiaramente prevede una possibilità di tempo di gioco notevole.

I FANTASMI DELLA NEVE

Alcuni esploratori e guide indossano delle tute bianche usa e getta, così da ben mimetizzarsi.

Per sicurezza si nasconderanno sempre in coppia, il resto del gruppetto (coppie o squadriglie) dovranno andare alla ricerca delle orme ed individuare le coppie nascoste.

La coppia può, con astuzia, nascondere le tracce, ma non cancellarle: potrà cioè coprirle con rami o foglie, ma non potrà appunto distruggerle.

In questo gioco non è prevista la variante del tempo illimitato, va stabilito un tempo concluso il quale se la coppia non viene

scovata, verrà salutata come vincitrice.

Viceversa, il gruppetto che la troverà più velocemente, avrà vinto.

IL PUPO PIÙ BELLO

Semplicissimo gioco, ma da sempre attività divertente quella di creare l'animale di squadriglia con la neve o il pupazzo di neve più divertente o a tema.

Improvvisato, spontaneo, semplice, non necessita di strumenti particolari e permette a qualunque E/G di fornire un suo contributo.



JANE, LA VOLPE ED IO

Jane, la volpe ed io

Autori: **Isabelle Arsenault,**
Fanny Britt

Editore: **Mondadori**

“Jane, la volpe ed io” non è un libro come gli altri, è un libro con un forte messaggio che giunge al lettore anche mediante la forza evocativa del disegno.

È infatti una **graphic novel**, un libro che parla grazie alle parole e grazie alle immagini e narra la storia di una ragazza che vive un'avventura ordinaria e straordinaria al tempo stesso.

Helene è molto timida e non riesce a relazionarsi con i suoi coetanei in quanto scoraggiata dal bullismo che questi ultimi la costringono a sopportare. Helene ha però degli alleati, il suo libro e la sua fervida immaginazione, con i quali comprenderà che non è sola, ma che un'amicizia può fiorire in ogni situazione, per quanto disperata ci possa apparire.

La semplicità contraddistingue quest'opera che tratta di un disagio sociale fortemente diffuso al giorno d'oggi: **il bullismo e la conseguente emarginazione.**



Il tema del bullismo tocca noi scout da vicino, in quanto i nostri valori ci hanno sempre insegnato ad accettare gli altri in quanto amici e fratelli di tutti: “La guida e lo scout sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout”. Allo stesso tempo, molti di noi si sono trovati in situazioni difficili: soprattutto nel periodo dell'adolescenza risulta difficile mantenere un'identità, in particolare un'identità scomoda come quella di uno scout che va controcorrente. **Lo scoutismo ci insegna a pensare, a camminare e a crescere sempre con le nostre gambe, con la nostra testa e con il nostro cuore.**

Un altro tema trattato è la capaci-

tà, da parte di un libro, di fare da rifugio nei momenti di difficoltà. Ci identifichiamo nei protagonisti, viviamo le avventure in simbiosi con loro. Ma a volte bisogna avere anche la forza e il coraggio di vivere davvero quelle avventure. I libri possono ispirarci, ma la forza di agire dobbiamo trovarla in noi stessi. L'amicizia è il filo rosso che lega tutto lo scorrere della narrazione. Helene ha bisogno di amici, non le basta il suo libro, il suo grave disagio è legato alla solitudine che, come un pennello, dipinge di nero la sua interiorità (e le pagine stesse del libro). Avere un altro al di fuori di noi che ci faccia comprendere che siamo importanti è fondamentale e il mondo di ognuno di noi si colora di infinite sfumature!



TOPO AL CINEMA

Moonrise Kindom

Quest'estate è successa una cosa straordinaria: il film sulle Aquile Randagie è stato girato e gli scout di quell'epoca sono tornati magicamente in vita, per qualche settimana.

Per il mondo del cinema è un passo importante: non ci sono così tanti film che parlano di scautismo!

Uno dei più famosi (e anche dei più belli, esteticamente parlando!) è certamente *Moonrise Kingdom*, uscito nel 2012 e diretto da Wes Anderson.

Anderson è un regista diventato famoso e richiesto per il suo stile: le storie sono sempre un po' bizzarre ma molto poetiche, le inquadrature sono simmetriche e precise, i colori pastellati e molto ben studiati. Ha girato anche dei film d'animazione come *Fantastic Mr. Fox* e *L'isola dei cani*.

Moonrise Kingdom non parla proprio degli scout, ma uno dei protagonisti è un esploratore. La storia racconta di come lui e una ragazza s'incontrano, s'innamorano e decidono per una vera e propria fuga romantica!

Quest'idea, ovviamente, non è delle migliori e, di conseguenza, si creano un sacco di problemi: tutti si preoccupano, il campo scout s'interrompe, i genitori si spaventano, tutti partono alla ricerca dei due ragazzi!

Potrebbe sembrare la solita storia d'amore, eppure il racconto di Anderson rende sempre tutto diverso e speciale. Per noi è senz'altro molto divertente vedere come sono stati descritti e interpretati gli scout di questo film: troviamo proprio i nostri campi estivi (anche se più carini e ordinati, in effetti), con le costruzioni di pionieristica da cui poter prendere spunto, con le tende, la ginnastica, le uniformi, le pazzie, i legami e le idee

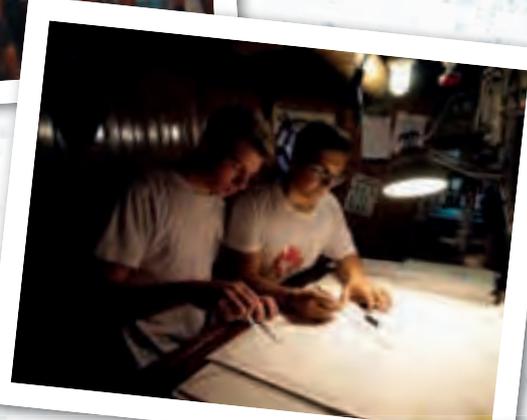


strampalate. E anche i capi scout un po' stressanti!

I ragazzi scout del film di Wes Anderson sono forse più stilosi, ma non sono poi così diversi da tutti voi: amano la natura e l'avventura, ma sanno anche riconoscere e aiutare gli amici, sanno avere idee un po' pazze e soprattutto... inseguono sogni grandiosi!

"Un aquilone nel vento chiama, tendi il filo, è ora, puoi!"





LA COMPETENZA SI RISVEGLIA!

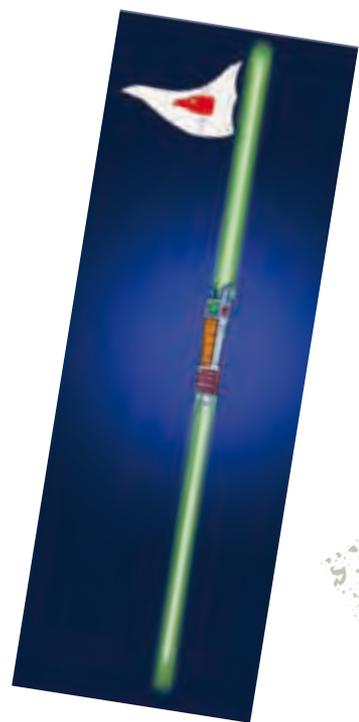
Il Settore Nautico ha organizzato, in sinergia con la branca EG, e grazie alla disponibilità della Marina Militare Italiana, una esperienza di navigazione a bordo della Nave scuola Palinuro per le due squadriglie che hanno realizzato le migliori imprese nautiche nell'ambito del percorso EG de "Il risveglio della competenza". La Squadriglia Falchi del gruppo San Vincenzo 1 ha realizzato un'imbarcazione auto costruita utilizzando i contenitori per il latte in tetrapack, assemblandoli e rivestendoli di resina, tela, carta di giornale e colla vinilica. L'imbarcazione è stata poi varata ed ha superato brillantemente la prova della navigabilità.

Anche la Squadriglia Leoni del gruppo Rovigo 2 ha costruito una imbarcazione, una canoa, partendo da un progetto e realizzando ed assemblando tutte le parti dell'imbarcazione, rivestita poi di tela ed impermeabilizzata. Anche la canoa è stata poi varata durante l'uscita di Squadriglia. Le due Squadriglie sono salite a bordo a Trieste il giorno 20 Luglio. Gli ormeggi sono stati mollati in serata e la navigazione è durata ininterrottamente fino al giorno 25 Luglio quando, nella tarda mattinata, nave Palinuro è arrivata nel porto di Brindisi.

Tutto è cominciato, naturalmente, con una accurata sessione sulle principali norme di sicurezza e sui modi di comportamento da tenere a bordo, dopo di che le due squadriglie sono state inserite nei normali turni di lavoro sulla nave. Dormivamo sulle amache e mangiavamo alla mensa equipaggio. Dopo la sveglia i ragazzi erano destinati alle principali attività nautiche: manovre alle vele, conduzione al timone, guardie in plancia ed all'esterno, punto nave e tracciamento della rotta, pulizia del ponte e manutenzione delle lance.

Ci sono stati anche diversi momenti di intervallo nella normale attività dei turni. Durante questi momenti le due squadriglie hanno avuto la possibilità di presentare la loro impresa nautica ed anche altri loro lavori a tema "ambiente acqua". Abbiamo così scoperto redattori, guide marine, modellisti navali. Sono stati anche proposti piccoli laboratori nautici: nodi marinari, osservazione e biologia marina, orientamento e meteorologia. La Catechesi ci ha accompagnato per tutta la navigazione, con intensi momenti vissuti sotto incredibili cieli stellati. E naturalmente non poteva mancare un accuratissimo diario di bordo giornaliero redatto dai ragazzi sul far della sera, con le parole del quale vorremmo terminare questo resoconto: "Da questa esperienza torniamo più consapevoli delle nostre capacità e di quello che significa la vita sul mare. Torniamo anche con il cuore pieno di gioia grazie al rapporto creatosi con i membri dell'equipaggio, sempre pronti a darci nuove nozioni e scambiare una battuta con noi. Ci mancheranno i tramonti, il vento caldo che ti soffia sul viso, svegliarci la mattina con l'odore del salmastro e la vista del mare sconfinato. Ci mancheranno gli ufficiali in plancia ed i marinai di coperta; le vele spiegate, la bussola, unica certezza in mezzo al mare. Ci mancherà perfino calcolare il punto nave ed il vento assoluto. Ci mancherà la fantastica mensa, con cibo delizioso ed abbondante. Ci mancherà tutto questo, ma almeno possiamo dire di averlo vissuto".

A CURA DELLA SQ FALCHI E DELLA SQ LEONI, A BORDO DELLA NAVE PALINURO



Ciao! Sono Camilla del Genova 29 e volevo fare un saluto speciale a tutti i membri del mio reparto. Vi ringrazio veramente tanto per quest'anno e soprattutto per questo campo che è stato meraviglioso. Ai ConCa volevo dire che l'anno prossimo mi mancheranno moltissimo (in particolare Cami, Otta e Ele che mi avete guidato come capi). Alla sq volevo dire un enorme "grazie" per il forte legame che abbiamo creato quest'anno al campo, come si può vedere dai nostri sorrisi durante l'uscita di sq :) . Spero che anche i ragazzi degli altri gruppi di Italia possano vivere simili avventure e sentire l'unione del reparto. Buon sentiero e buona rotta.
STELLA MARINA ALTRUISTA



Ciao Avventura! Siamo Emma, capo degli Scoiattoli, e Francesca, capo dei Caprioli e vi scriviamo perché, alla fine del percorso da repartare, vogliamo fare una sorpresa ai nostri reparti: l'Adhara e l'Atacama del Torino 6. Innanzitutto vorremmo ringraziare le nostre squadriglie, che ci hanno accompagnate durante questi cinque bellissimi anni con spensieratezza ed allegria in ogni momento. Un saluto speciale anche alle nostre care Rondinelle e a tutti gli esploratori dell'Atacama: grazie per questo ultimo, entusiasmante campo a Conca del Prà (TO) che ci ricorderemo per sempre, è stato molto meno faticoso con voi al nostro fianco! E per ultima (ma non per importanza) ringraziamo la nostra magnifica Staff, che è stata un grande punto di riferimento, pronta ad aiutarci in ogni occasione. Vi vogliamo tanto, bene, **CERVA AMBIZIOSA E PUMA ESUBERANTE**

Caro reparto, parto con la speranza di rivedervi tutti, spero in qualche modo di aver lasciato un'impronta in questo reparto, siete per me come una seconda grande famiglia. Auguro a tutti il meglio per i prossimi anni, affrontando sempre la vita con lo stile che ci contraddistingue... Un saluto a tutti, mi mancherete! "Le scelte di oggi in un mondo che cambia, pronti a servire è ancora SCOUTING FOR BOYS". **PIETRO, SQ AQUILE REPARTO "S.GIORGIO" DEL FO2**



Gli anni di reparto mi hanno fatto credere nelle mie capacità, ho imparato a esprimere le mie idee e ad accettare quelle degli altri; il merito va attribuito a tutti i ragazzi/e con cui ho condiviso il cammino. Vorrei ringraziarvi tutti perché ognuno di voi mi ha trasmesso qualcosa di positivo. **KOALA PRUDENTE**

SPAZIO E/G

l'ultima dei CAIMANI

LA TORTA DELL'AMICIZIA

