

SCOUT

Avventura

in questo numero

- Siamo per gli altri
- Il Caposquadriglia detective
- L'Avventura non ha tempo
- Idee per un Torneo
- Insetto, 20^a chiacchierata: Cavalleria



- 3** parliamo di...
- 4** Siamo per gli altri
- 6** Passi avanti sul sentiero
- 8** L'Avventura (quella vera) non ha tempo
- 10** Il primo caso di Augusto Delpino
Caposquadriglia investigatore
- 11** ...Idee per un Torneo
- 12** Il Torneo medievale...
- 16** Quando li chiami arrivano
- 18** Una cassa che è uno spettacolo
- 20** L'alfabeto della cavalleria
- 21** Posta per voi
- 22** Spazio E/G
- 24** L'ultima dei Caimani

INSERTO 20^a chiacchierata: Cavalleria

Direttore responsabile: **Sergio Gatti**
 Redattore capo: **Paolo Vanzini**
 Progetto grafico e impaginazione:
Roberto Cavicchioli

In redazione: Mauro Bonomini, Lucio Costantini,
 Giorgio Cusma, Dario Fontanesca, Chiara Fontanot,
 Stefano Garzaro, Damiano Marino Stefania Martiniello,
 don Luca Meacci, Sara Meloni, Enrico Rocchetti,
 Isabella Samà, Simona Spadaro,
 Salvo Tomarchio, Jean Claudio Vinci.

Grazie a: i corrispondenti e i collaboratori
 di **Avventura**.

Disegni di: Martina Acazi
 B.-P, Riccardo Battilani, Roberta Becchi,
 Franco Bianco, Fabio Bodi, Giulia Bracesco,
 Giorgio Cusma, Sara Dario.

Fotografie di: Dario Amorosa, Giorgio Cusma,
 Archivio Fiordaliso, Archivio stock.xchng®

Copertina: disegno di Matteo Frulio, foto da archivio stock.xchng®

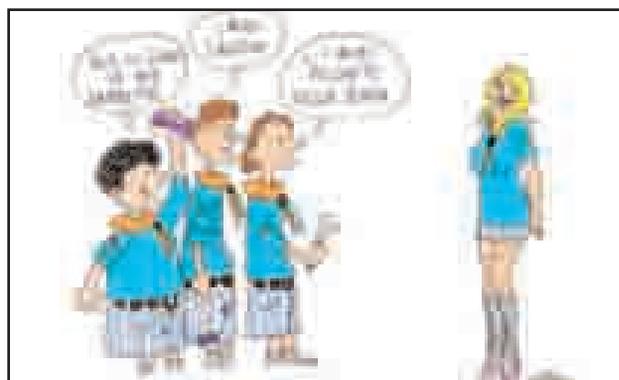
Per scrivere, inviare materiale, corrispondere
 con **Avventura** ecco il recapito
 da riportare esattamente sulla busta:

Redazione di Avventura c/o Paolo Vanzini
Via Luca della Robbia, 26 – 41012 Carpi (MO)

Email: scout.avventura@agesci.it

Avventura on line: www.agesci.org/eg

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



Ci sono parole che, quando le sento, oltre a un suono e un aspetto, hanno un vero e proprio **sapore**; non parlo semplicemente di parole che associo a qualcosa di commestibile: è chiaro che “pollo” o “zucchine” evocano una chiara sensazione al palato... Io mi riferisco a sapori più particolari: l'avventura, la felicità, l'amicizia.

In questo numero tutto ruota attorno alla chiacchierata di B.-P. sulla Cavalleria. Credo che questo aspetto centrale del nostro essere Scout e Guide sia costellato di tantissime parole saporite: **lealtà, coraggio, cortesia, fiducia, disponibilità, purezza, forza d'animo...**

Sono parole che emergono, in modo più o meno esplicito, dentro la nostra legge. Sono valori che non lasciano spazio al relativismo (cioè a quel modo di pensare per cui, siccome tutto è relativo, nulla è completamente buono e nulla è del tutto cattivo), perchè fanno sentire forte e chiaro **il sapore del Bene**.

Io poi ci sento anche il sapore dell'antico, della saggezza, della giustizia... voi li sentite?

Mi capita sempre più spesso di accorgermi che il mondo, fuori dalle nostre sedi, evidentemente non sente più tanto bene questi sapori.

Per molti queste sono parole **fuori moda** e fuori mercato.

Ma forse è proprio questa diversità, questo anticonformismo, che rende più forte il loro sapore... Del resto da sempre noi Scout andiamo controcorrente, e non è certo un caso se queste parole sono **la struttura portante della nostra Legge**. Pensate solo al fatto che, per noi, la felicità sta nel far felici gli altri, anziché nel cercare soddisfazioni per noi stessi.

Non è da tutti aderire a valori di questa portata, e ci vuole **una grande forza** per farlo; tanto che chi ci riesce fino in fondo, come gli antichi Cavalieri, non ce la fa da solo, ma cercando continuamente l'aiuto di Dio.

Certo, gustare questi sapori significa fare spesso i conti con un mondo che non ci capisce, interessato ad altre cose, alla soddisfazione delle voglie del momento, a possedere cose, alla

popolarità... Non è una novità: sono tanti anni che cantiamo “... voi VP non ci capite perchè certo non avete: sul cappello un bel fior...”.

Teniamocene strette le nostre parole saporite, alleniamoci a sentirne sempre chiaramente il gusto, a percepirne le sfumature e le differenze, così che non ci capiti di abbandonare la torta fatta in casa dalla nonna per una merendina confezionata, sempre per rimanere in metafora. Lo scoutismo è dentro queste parole e vive del gusto che sono capaci di sprigionare.

Ah, esistono naturalmente anche parole che evocano odori (fuoco di bivacco, cassa di Squadriglia, calzini...) ma di queste, semmai, parleremo un'altra volta.



Siamo per gli altri

Sono certo che a ciascuno di noi, quando sente parlare di “servizio”, subito vengono in mente belle immagini che danno sostanza a questa parola così ricca di significato che evoca generosità, coraggio, dedizione, amore. Se c'è una caratteristica che qualifica il cristiano, è senza dubbio quella di sapersi mettere a servizio degli altri. E questo lo fa non per mettersi in mostra, ma perché, guardando a Gesù, ognuno di noi impara subito che se c'è una cosa bella oggi, è poter essere utili agli altri, **far sentire all'altro che è importante per noi** e per lui siamo pronti a sacrificare qualcosa.



Non so se è possibile, ma sarebbe bello che ogni cristiano, nella sua carta d'identità, alla voce “segni particolari”, potesse farci scrivere: pronto a mettersi a servizio degli altri. Comunque, anche se non si potrà scrivere sul documento di identità, credo che la cosa più bella sia vivere la dedizione agli altri, mettere a frutto tutto quello che Dio ci ha donato, per il bene degli altri, partendo da quelle persone che ci stanno più vicino.

Tra qualche anno, quando sarete più grandi e farete parte del Clan/Fuoco, sentirete parlare molto di servizio e sarete anche chiamati a dedicare del tempo da spendere per qualcuno. Ma già da oggi potete sperimentare che anche in Squadriglia o in Reparto, non mancano le occasioni per mettersi a servizio degli altri. Vi siete mai domandati perché portiamo le maniche della camicia rovesciate sulle braccia? Semplice, perché è il segno di chi è **pronto a**

“sporcarsi” le mani per fare qualcosa di utile a qualcuno o alla comunità.

Quindi quando un E/G svolge al meglio il proprio incarico, compie un servizio; quando un E/G pone attenzione ai bisogni dell'altro squadrigliero, compie un servizio. Mettersi a servizio **fa bene a tutti**. Fa bene a chi riceve l'aiuto perché si sente accolto, amato, protetto. Ma fa bene anche a chi compie il gesto del servire, perché come ci ricorda San Paolo, citando Gesù: “C'è più gioia nel dare, che nel ricevere”(Atti 20,35).

Mi verrebbe da portare qualche esempio, ma non vorrei mettere, come si suol dire, il dito nella piaga, voglio essere fiducioso e sono certo che gli E/G italiani, sanno distinguersi in ogni occasione e allora vi chiedo di segnalarmi (egae@agesci.it) qualche bell'esperienza che avete vissuto, o qualche bel gesto che avete fatto o che vi ha visti **destinatari di aiuto** portato da altri. Tutti hanno potuto vedere, anche nell'ultima tragedia che ha colpito alcuni paesi e città dell'Abruzzo, come tanti scout fin da subito erano presenti a portare il loro aiuto a chi era in difficoltà.

C'è un'immagine che vorrei richiamare alla vostra attenzione. È il gesto di **San Martino** che taglia un pezzo del suo mantello per darlo ad un povero, infreddolito dalla rigidità dell'inverno. Vedete come basta poco: saper rinunciare a quello che noi abbiamo in abbondanza, a volte può essere il denaro, altre volte le cose che abbiamo, in altre circostanze semplicemente il nostro tempo: tutto può essere donato, messo a servizio.



Mi è capitato di fare una supplenza in una classe di terza media. Quando sono entrato ho trovato i ragazzi suddivisi a gruppetti che si mettevano avanti con i compiti che avevano per casa. Come succede, qualcuno faceva il furbetto e copiava quello che gli altri facevano. Mi sono permesso - cattivo! Voi direte... - di impedire di copiare, ma ho chiesto che quelli più bravi in quella materia aiutassero gli altri quando non capivano un passaggio nelle operazioni di algebra. Anche questo è un modo, forse un po' forzato, per svolgere un servizio verso gli altri.

Anche B.-P. riporta degli episodi significativi in "Scoutismo per ragazzi", vi suggerisco di leggervi qualcosa alla 20° chiacchierata, in particolare una citazione di un certo capitano inglese, John Smith: **"Non siamo nati per noi stessi, ma per fare del bene agli altri"**.

Parlando del servizio, non possiamo fare a meno di guardare a Colui che ha vissuto **tutta la sua vita** spendendola per gli altri, fino a diventare un esempio bellissimo che molti hanno seguito: Gesù di Nazareth. Sarebbe stato troppo bello, essere nel cenacolo quella sera e vedere la faccia degli apostoli, quando il loro Maestro si è alzato da tavole e deposte le vesti, si è cinto di un asciugatoio, ha preso brocca e bacile e si è chinato sui loro piedi. Sicuramente un bel gesto, ma la cosa più sconvolgente sono state le parole: **"quello che io ho fatto a voi, ora fatelo agli altri"** (Gv 13). Carissimi Scout e Guide, nel cenacolo non ero solo c'erano anche dei ragazzi e delle ragazze, vostri amici e rappresentanti. Quelle parole Gesù le ha dette anche a voi. Forza Capi Sq. perché non provate ad organizzare una celebrazione dove mettete in pratica le parole di Gesù **con la vostra Squadriglia?**

Chi accetta la sfida? Avete questo



coraggio? Vedrete che poi i vostri squadriglieri vi stimeranno di più.

Forse vi state domandando come fare, dove trovare il coraggio. Se lo ha fatto Gesù sarete anche voi in grado di compiere gli stessi gesti. Voglio comunque darvi una mano: dove era Gesù prima di prendere il necessario per lavare i piedi ai suoi? Era a tavola, era seduto con la sua comunità a consumare la Pasqua.

Come ci ricorda un bellissimo commento del vescovo Don Tonino Bello, se Gesù si è chinato sui piedi degli altri, è perché prima era a tavola a celebrare la Pasqua, l'Eucaristia.



Passi avanti sul Sentiero

Tre tappe per arrivare a destinazione: come sta andando il cammino?

Ogni tanto, percorrendo un sentiero nuovo, è buona cosa **fare il punto**. Tutti voi saprete sicuramente triangolare con una bussola per trovare la posizione sulla cartina (vero?). Meno scontato è riuscire a capire dove siamo e come sta andando il cammino, parlando del nostro Sentiero con la S maiuscola, che da qualche tempo è cambiato. Qui ci fa da bussola il nostro motto, mentre i punti di riferimento non saranno campanili e costruzioni visibili ma le nostre Imprese, le Specialità, i Brevetti.

Le tante differenze stanno funzionando nei nostri Reparti e nelle nostre Squadriglie? Lo abbiamo chiesto ai nostri Corrispondenti, che ci hanno raccontato la loro esperienza.

Marta Giovannini

Caro vecchio Sentiero... ogni anno, anche se non avevi partecipato un gran che alle riunioni ottenevi un nuovo distintivo. I Capisq. erano molto meno oberati di lavoro, ma meno preparati. Adesso con il nuovo sentiero la vita degli E/G è davvero cambiata: per ottenere un nuovo distintivo **bisogna impegnarsi sul serio!** I capi sq sono molto più preparati, hanno molto più lavoro da fare perchè hanno **più responsabilità** rispetto agli anni passati.

Si parla di più di specialità e progressione ma nonostante tutto il caro e vecchio spirito scout è rimasto invariato!

Alessia Marcantonio

Ho intervistato Stefania, una guida del mio reparto:

“Io credo che con il nuovo sentiero, e la riduzione quindi delle Tappe a tre, ognuno abbia l'opportunità di **soffermarsi** più a lungo e più attentamente su ogni singola Tappa. Per questo motivo, il fatto di dover suddividere solo tre Tappe nel corso dei cinque anni di reparto permette alle guide e agli esploratori di riuscire a dedicare maggior impegno nel raggiungere gli obiettivi prefissati, e ai capi reparto di seguire con un occhio più attento i propri ragazzi”.

Alessia Matrisciano

Io sono all'ultimo anno di Reparto, ho quindi vissuto in prima persona il passaggio dal vecchio modo di gestire il Sentiero a quello nuovo. Il cambiamento, avvenuto alla fine del mio primo anno di reparto, lì per lì non aveva destato molto entusiasmo. Sostituire il vecchio “fiore” con una suddivisione in tre Tappe era un problema soprattutto per quanti erano alla terza Tappa e rischiavano di “ritornare” alla seconda. C'era una certa diffidenza.

Adesso che è passato un po' di tempo la situazione si è stabilizzata, anche se a volte sopravviene la difficoltà dell'abituarsi a pensare e a **lavorare in un modo diverso** da come si è imparato da Novizi, specialmente per i Capi-squadriglia come me, che si sono trovati a fare da battistrada nell'inventare un modo nuovo di gestire la squadriglia.

Riguardo alle Specialità e al Brevetto di competenza, trovo che sia tutto più facile che in passato, e penso che questo nuovo sentiero





abbia portato **la competenza alla portata di tutti**, rendendola più accessibile e divertente da conquistare.

Ho raccolto qualche parere tra i ragazzi e i capi del mio reparto.

Cos'è per te il nuovo sentiero?

Lara: "Penso che sia una cosa essenziale per rendere sempre migliore la vita di reparto"

Francesca: "È un modo per crescere insieme, impegnandosi di più ma anche divertendosi"
In che cosa differisce da quello vecchio?

Elisabetta: "Si ha più tempo per mettere in pratica quello che si è imparato, si è più motivati, perchè le tappe sono più concrete e raggiungibili; il trapasso nozioni si fa con più calma, e tutti in questo modo si danno subito da fare".

Samuele: "Sapendo che ci sono tre tappe, sembrano più raggiungibili. Con quattro, completare il sentiero sembrava un'impresa irraggiungibile, e passava la voglia. Come Caposq. credevo che fosse più difficile e noioso dare gli impegni ai ragazzi più giovani, invece non è affatto così. Fare tre tappe invece che quattro è stata un'ottima idea!".

Secondo **Tania**, la Caporeparto, gli aspetti più positivi del nuovo sentiero sono la maggiore **concretezza** ed il fatto che il sentiero è più "vissuto". Inoltre le risorse di ognuno sono valorizzate e il sentiero è più individuale, quindi il capo è più alleggerito ed il brevetto di competenza ha acquisito una maggiore importanza.

D'altro canto, però, tra di noi ci sono

poca autonomia e difficoltà di autogestione, e il nuovo sentiero è difficile da impostare in un reparto che non ha mai utilizzato adeguatamente uno strumento come il **consiglio di squadriglia**, che è invece molto importante per programmare non solo le attività ma anche il sentiero di ciascuno. La gestione di tutto questo è complessa e il reparto richiede tempo per potersi sintonizzare completamente su questa nuova lunghezza d'onda.

Mirko Grammatico

Da quando è cambiato il Sentiero devo dire che è più facile prendere le Tappe; anche se i capi sembrano volerci complicare la vita. Io, da Caposquadriglia, devo dire che il mio ruolo non è cambiato. Il modo di progettare le imprese è cambiato, ma forse più perchè sono cambiati i Capireparto: prima di loro posso dire che non esisteva un modo ben definito di organizzare le Imprese.

Riccardo Gori

Devo dire che il cambio del Sentiero ha cambiato il mio punto di vista e certamente ha fatto il suo effetto. Ha reso **l'ultima parte del Sentiero più "raggiungibile"**, poiché prima raggiungere la quarta Tappa era pressoché impossibile, mentre ora possiamo organizzare meglio il nostro tempo per arrivare alla terza.

Nel ruolo di Caposquadriglia, faccio il possibile nel seguire i Sentieri dei più giovani, indirizzandoli a comportarsi bene e a seguire le loro Specialità. Prima se noi non prendevamo 4 specialità la minaccia era di non fare il campo Estivo! Si badava più al numero che altro, e poi magari erano i Capi che non avevano tempo di seguire tutti i nostri Sentieri. Ora che **i C.Sq. se ne occupano** e che i numeri non sono più così vincolanti qualcosa è cambiato, in positivo ovviamente!



leggi gli articoli in versione integrale su www.agesci.it/eg cliccando su "avventura siamo noi"

L'avventura (quella vera) non ha tempo

Budapest, Aprile 1907

(...) Boka chiuse il calamaio tascabile... Csele ri-uni sbrigativamente delle pagine... Geréb cominciò a stropicciare i piedi sul pavimento... mentre Barabas preparò sulle ginocchia il pezzo di tela cerata sul quale soleva avvolgere i libri... Soltanto il professore, lui solo, non sembrava prender nota del fatto che tra cinque minuti le lezioni sarebbero finite.

"Boka, attenzione!"... la pallottola di carta arrivò regolarmente. Sul foglio stava scritto: "Alle ore quindici assemblea generale".

Il campo... Voi, studenti sani e robusti delle piccole città di provincia, voi che dovete far solo un passo per trovarvi in mezzo alla terra sconfinata, sotto la meravigliosa cupola azzurra che ha nome cielo, voi che avete l'abitudine alle grandi lontananze e potete percorrere facilmente coi vostri occhi tutto un vasto orizzonte, voi che non vivete inchiodati fra case dagli innumerevoli piani, voi non potete neppure immaginare che cosa significhi per un ragazzo di città un pezzo di terra libera, vergine, senza costruzioni.

Nemecsek si tolse di tasca un foglio di carta sul quale era scritto il piano che Boka aveva fatto. Lo posò su una pietra, e i ragazzi vi si misero intorno. Erano curiosi di sapere dove fossero destinati e quale missione avrebbero dovuto compiere....

Io prenderò con me due miei uomini fra i più audaci e penetreremo nel giardino di botanica. Arriveremo alla loro isola e appenderemo questo cartello ad uno degli alberi: I RAGAZZI DI VIA PAAL SONO STATI QUI! Tutti guardarono con ammirazione quelle parole.

Roma, Aprile 2009

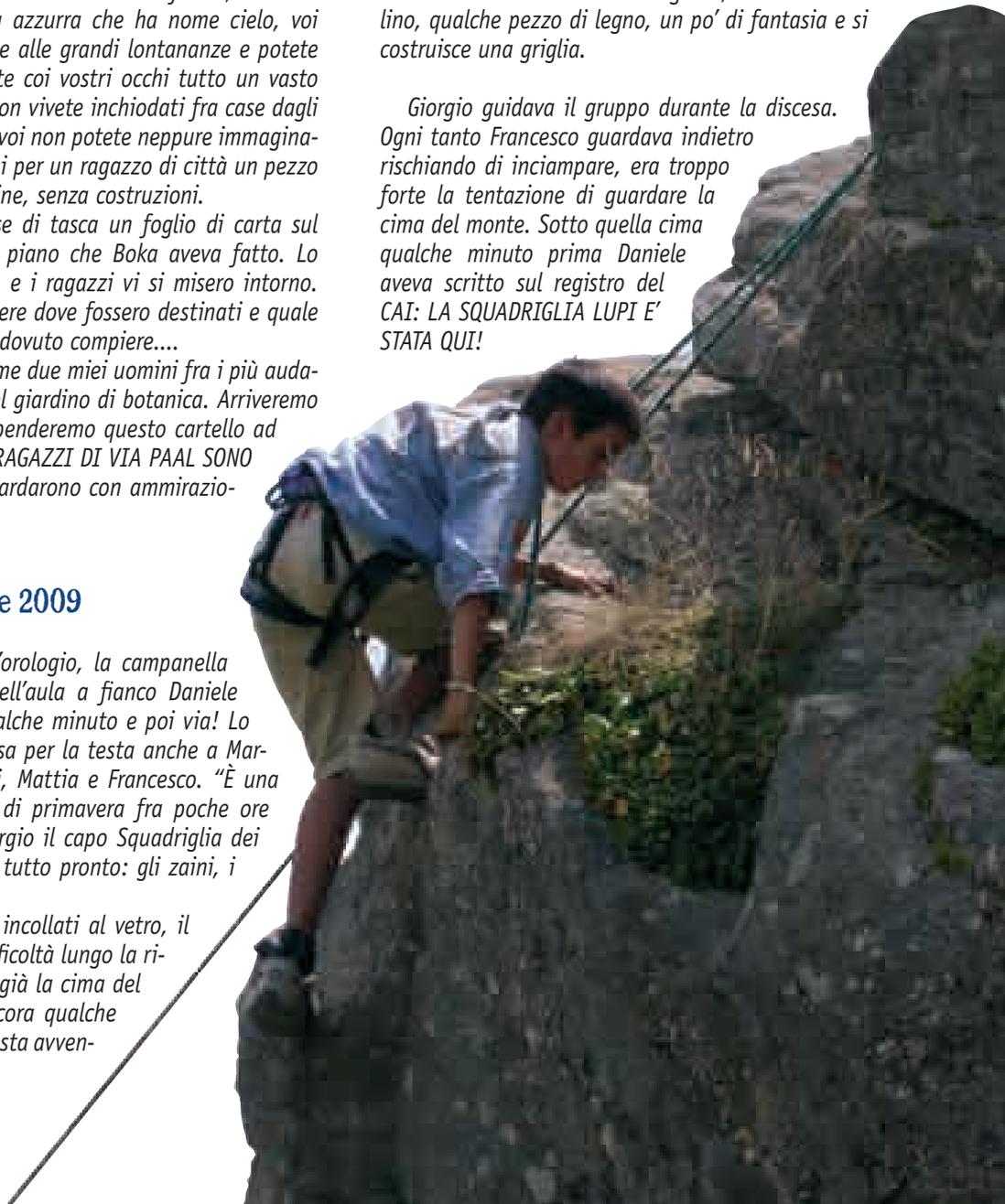
Giorgio guarda l'orologio, la campanella sta per suonare. Nell'aula a fianco Daniele scalpita, ancora qualche minuto e poi via! Lo stesso pensiero passa per la testa anche a Marco, Enrico, Giovanni, Mattia e Francesco. "È una splendida giornata di primavera fra poche ore si parte" pensa Giorgio il capo Squadriglia dei Lupi. In sede è già tutto pronto: gli zaini, i teli.

Gli sguardi sono incollati al vetro, il treno sale senza difficoltà lungo la ripida salita, si vede già la cima del Monte Nero, c'è ancora qualche chiazza di neve. Questa avven-

tura sarà indimenticabile: due giorni per raggiungere la cima, costruire un rifugio e cucinare alla trappeur. La preparazione non è stata semplice ma tutti sanno che sarà l'impresa giusta per raggiungere la specialità di squadriglia. E poi, ci vuole solo un'ora per lasciare il centro della città e raggiungere il sentiero, perché lasciarsi sfuggire questa occasione?

Tutto sembra andare a meraviglia. Il cielo sereno, il sentiero studiato da Enrico bellissimo, e grazie ai suggerimenti del nostro capo reparto gli zaini sembrano leggeri. Certo camminare con la neve sotto i piedi è tutta un'altra cosa! Mattia ha studiato tutti gli animali presenti nella zona: è difficile riconoscerli, le impronte sembrano tutte uguali... Anche la cena è andata bene: Daniele aveva ragione, basta un coltellino, qualche pezzo di legno, un po' di fantasia e si costruisce una griglia.

Giorgio guidava il gruppo durante la discesa. Ogni tanto Francesco guardava indietro rischiando di inciampare, era troppo forte la tentazione di guardare la cima del monte. Sotto quella cima qualche minuto prima Daniele aveva scritto sul registro del CAI: LA SQUADRIGLIA LUPI E' STATA QUI!





Sono passati quasi 3 anni da quell'impresa, ma il ricordo è ancora vivo nelle mie dita dei piedi che in quei due giorni erano quasi sempre congelate....

Perché non dimenticherò mai la nostra uscita sulla neve?

Due giorni all'aria aperta, solo noi, la montagna, la neve, il vento, il cielo stellato, un fuoco per scaldarci e cucinare: **una vera sfida** a tutti gli elementi della natura, che ci ha portato anche a correre qualche rischio (non l'ho mai raccontato a mia madre...)... ma eravamo preparati: Enrico, Marco, Mattia e Giovanni (io sono Francesco, n.d.r.) erano davvero competenti, e la sfida l'abbiamo vinta. Solo ora, che sono anch'io Capo sq. dei mitici Lupi mi rendo conto quanto mi ha reso forte, quanto mi ha cambiato, quanta sicurezza mi ha dato poter dire ce l'ho fatta. E' stata una sfida vera, non come quelle che vinco con il mio personaggio di "World of Warcraft"!

Io ero il più piccolo, dovevo fare la mia parte ma ero certo che gli altri si sapevano prendere cura di me. Loro erano più grandi: quando ci trovavamo in sede mi sembravano irraggiungibili, ma quando condividi un'avventura del genere, allora **nascono dei legami veri** che vanno oltre l'età, ciò che ti piace o non ti piace... credo che sia qualcosa che ti rimane dentro anche quando sei più grande.

Un'altra cosa che mi ha sempre fatto pensare è che quella era stata la prima vera uscita della

Sq. Lupi: tutte le uscite fatte prima di allora erano col pernottio in casa. Non era la stessa cosa! noi ci eravamo costruiti un rifugio, la graticola per cucinare alla trapper, avevamo fatto il fuoco nella neve: tutto da soli, con le nostre mani. E pensare che mia madre dice che ho le mani di pasta frolla: ma in casa mia nessuno mi ha mai insegnato a fare qualcosa (la mamma ancora mi sbuccia le mele). In uscita invece avevo imparato a fare la punta al mio bastone, **ce l'avevo messa tutta** perché sapevo che mi serviva per mangiare. Avevo dunque scoperto che con le mie mani potevo fare qualcosa di più che digitare sulla tastiera del computer o stringere una biro per fare inutili compiti. Durante il campo Estivo quindi mi sono buttato sui nodi, ho fatto persino un campetto e il nostro tavolo ha vinto la gara delle costruzioni anche grazie a me (e io ho conquistato la mia prima specialità).

Più volte ho avuto occasione di ripensare a quell'avventura. Sul Monte Nero mi sono sentito come Nemecek dei Ragazzi della via Paal (un libro vecchissimo che mio padre mi ha letto da piccolo, che ho riletto da solo alle elementari e che ho ripreso in mano l'altro giorno. Te lo consiglio). Avevo il mio Boka che mi guidava, avevamo la nostra missione segreta da compiere, **eravamo una banda** che aveva scoperto le proprie praterie sconfinite a solo 1 ora di treno dal caos della nostra città.

E' strano però, io sono un tipo a cui non piacciono riflessioni e chiacchiere, ma il mio Capo Reparto è riuscito a farmi pensare su di me, su quello che ho fatto in questi anni: se sono riuscito ad imparare tutte le cose che ho imparato (io che sono zuccone e vado al Professionale) è perché mi hanno costretto a pensare su quanto ho fatto.

Comunque, dopo la conquista del Monte Nero, la Sq. Lupi non ha mai più dormito in accantonamento, neppure in inverno.



Il primo caso di Augusto Delpino, Caposquadriglia investigatore

Augusto Delpino, caposquadriglia delle Linci del reparto "Nuovo sentiero", era entrato nella società segreta quasi per caso. Durante il San Giorgio dello scorso anno era stato avvicinato da Agata Cristiani, una caposquadriglia amica che conosceva fin dalle elementari. Dopo un po' di finte chiacchiere su chat, I-Pod e aggiornamenti ciberneticici, Agata era entrata nel vero argomento: aveva proposto a Augusto di entrare a far parte di un **progetto segreto scout**, con collegamenti in tutta Italia, sconosciuto perfino ai capi nazionali. I soci segreti dovevano essere pronti a trovare soluzioni a situazioni difficili, idiozie o cadute di stile che potevano avvenire nel proprio reparto, o in tutti i reparti da cui fosse giunta una richiesta di aiuto.

Un compito da svolgere non da soli, ma collegati ad altri capisquadriglia per farsi aiutare nel caso di dubbi o di emergenze. Non si sapeva chi e quanti fossero i responsabili della società segreta, né che nome avesse la società, appunto perché era molto segreta.

Augusto aveva già risolto diversi casi, come quello dei guidoni nei treni scambiati, della cambusa fantasma o della bicicletta sull'alzabandiera. Oggi, però, Augusto voleva ricordare il suo primo caso risolto. In realtà era stata una passeggiata, ma gli era servita per collaudare le sue tecniche di **osservazione, ricerca e deduzione**. Il caso si era risolto senza dover telefonare a polizia, ambulanze o pompieri.

All'ingresso della sede c'era un cartello con la Promessa; la formula era scritta a pennarello blu su un foglio di compensato. Il tabellone non era particolarmente elegante – in altre sedi ne aveva osservati scritti con il pirografo o decorati con nodi belli e complessi – ma lui vi era affezionato perché era lì che aveva letto per la

prima volta la Promessa scout.

Il tabellone era piuttosto vecchio, con gli angoli smussati, una patina giallastra, parecchie macchie e il giglio dell'Agesci scolorito. L'acuto spirito di osservazione di Augusto però aveva notato che la parola "prometto" era stata ripassata più volte con il pennarello, come per coprire qualcosa'altro. E infatti, avvicinando l'occhio, al di sotto si intravedeva il verbo "propongo" quasi tutto cancellato. L'imbecille che aveva preparato il cartello infatti aveva scritto "**propongo sul mio onore...**" e soltanto a cartello finito si era accorto di ciò che aveva combinato. Ma chi poteva essere l'idiota?

Augusto esclude gli amici più grandi, come i suoi capisquadriglia ormai passati in noviziato o in clan: il legno del cartello era troppo stagionato. L'inchiesta si presentava difficile finché, dando fosforo al cervello, ad Augusto si accese la lampadina. Nell'armadietto dei capi c'era il **Tradizionario di reparto**, un enorme libro dove venivano raccolti anno per anno gli indirizzi di tutti i ragazzi e i capi, le schede tecniche delle imprese, l'elenco delle uscite, la cronaca del campo estivo, la copia delle

(segue a pagina 15)



IDEE PER UN TORNEO

Il Campo Estivo è il luogo adatto per organizzare **un torneo a sfondo medioevale**, così potrai ripetere le gesta dei Cavalieri che in queste gare davano prova della loro forza ed abilità. Se ti piace potrai proporlo al Consiglio di Squadriglia e poi in Consiglio Capi: se verrà approvato inizierà l'Impresa per prepararlo. Vedrai che ci saranno parecchie cosette da fare ma il divertimento finale è assicurato! Di seguito troverai una serie di giochi per rendere l'atmosfera veramente da Tavola Rotonda: sarai tu ad essere sir Lancillotto???

LA QUINTANA

Storica sfida per la coppia cavallo e Cavaliere armato di una lancia.

Si parte **al galoppo** su una distanza minima di 5 metri e si deve infilzare un cerchio (di che materiale e di che diametro lo deciderai tu) appeso ad un filo. Un punto per ogni cerchio infilato (come variante: potrai organizzare le eliminatorie, ponendo come bersagli anelli sempre più piccoli).

IL SARACINO

Famosa prova di torneo, come la precedente rivive ancora oggi in molte ricostruzioni storiche. Anche qui scendono in campo un cavallo montato dal proprio cavaliere armato con una lancia. L'avversario da colpire è un fantoccio che raffigura un guerriero saraceno con le braccia aperte: in una mano impugna uno scudo, nell'altra una mazza infarinata.

La sagoma è posta su un palo, ed è girevole: il Cavaliere deve **colpire lo scudo ed evitare la mazza** che ruoterà molto velocemente. Si vince un punto se, colpito lo scudo, si evita la mazza, lo si perde se non si colpisce lo scudo o se si viene colpiti dalla mazza.

LA GIOSTRA

È la gara più tipica del torneo, ed anche quella più nota: due avversari si fronteggiano a cavallo e devono far cadere di sella l'avversario a spinte e strattoni... senza lancia. Non avete cavalli? Non fa nulla... Prendete il più grosso della Squadriglia: sarà il cavallo! Prendete il più mingherlino: sarà il cavaliere! Segnate il campo di gioco, ponete ai limiti cavalli e cavalieri, fateli partire ad un segnale stabilito e lasciate fare

a loro. Perde il cavaliere che viene costretto a toccar terra a forza di spintoni e/o strattoni: pugni, calci e simili sono **poco cavallereschi** e puniti con la squalifica. La giostra si può anche trasformare in una mischia facendo scendere in campo più avversari per volta.

SFIDA CON LA SPADA

Stavolta i cavalli riposano. Due cavalieri dotati di elmo, scudo e spada di CARTA (!) arrotolata si fronteggiano cercando di **abbattere il piumaggio** che svetta sull'elmo dell'avversario. Tale piumaggio non sarà altro che un ro-



tolino di carta fissato con del nastro adesivo alla parte posteriore dell'elmo ma sporgente di almeno 20 cm sopra lo stesso. Chiaramente chi resta senza piumaggio, o parte di esso, perde lo scontro. La spada si costruisce arrotolando un foglio di carta e fermandolo con abbondante nastro adesivo.

SFIDA CON LA MAZZA... INFARINATA

Anche qui i Cavalieri sono appiedati e si fronteggiano con **elmo, scudo e mazza** infarinata. La mazza consiste in una palla di carta crepe riempita con farina o gesso in polvere, legata ad un'impugnatura di legno con una cordicella di 50 cm. Perde chi viene "sfarinato" con il gesso, per rottura della carta crepe, su una parte del corpo. Se la rottura avviene per terra o sullo scudo, la vittoria è di chi ha ancora la mazza intera.

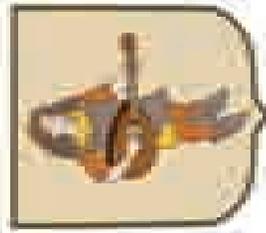
(segue a pagina 14)



Il Torneo

disegno di Giorgio Cusma





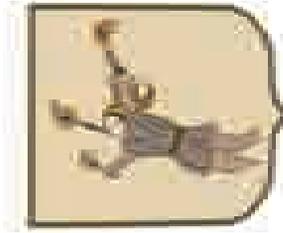
MINESTRELLO

IL MENESTRELLO, IL GIULLARE, IL GIOCOLIERE

Il Menestrello era, in età feudale, l'artista di corte, incaricato all'intrattenimento del castello; svolgeva mansioni di musicista, cantastorie, poeta o giullare. Era spesso ingaggiato per singoli spettacoli, in occasione di ricorrenze particolari (come ad esempio le vittorie dei Cavalieri in battaglia o in qualche cavalleresca ed ardità impresa).

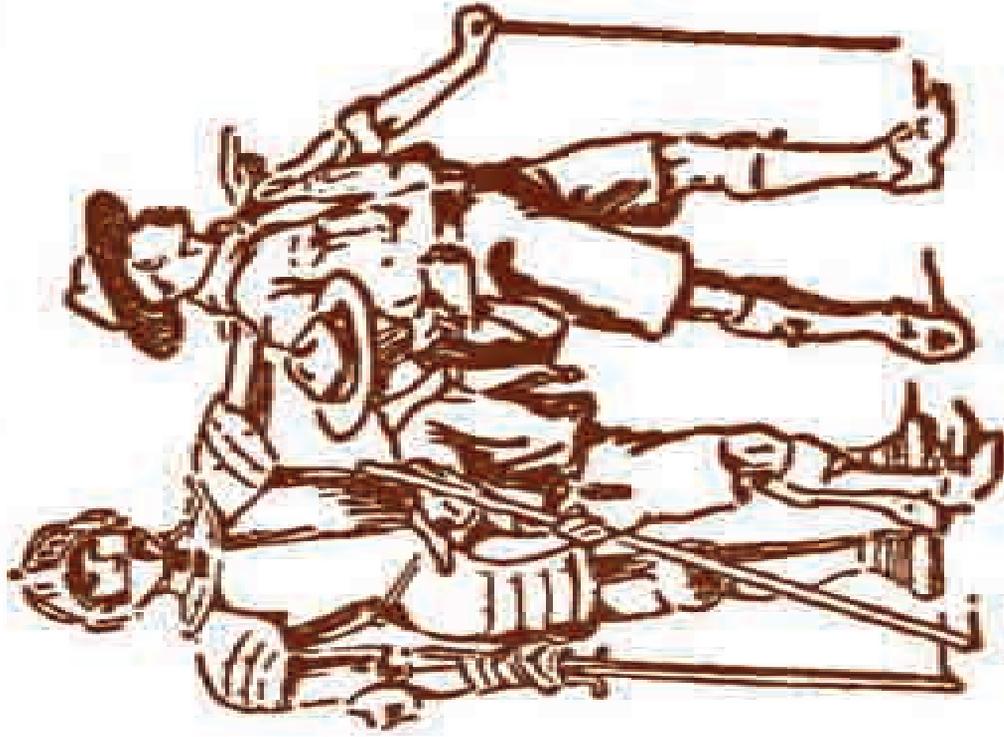


Ventesima chiacchierata CAVALLERIA



GIULLARI

Il Giullare era un artista che si guadagnava da vivere esibendosi davanti ad un pubblico o ad una corte di nobili e Cavalieri; ricoprì una funzione molto importante nella diffusione di notizie, idee, forme di spettacolo e di intrattenimento vario,obbiamo a tale figura molti dei racconti tramandati dei Cavalieri più famosi.



Il Giocoliere possedeva l'arte di manipolare con destrezza uno o più oggetti, basata sul lancio e/o sulla manipolazione di oggetti come palline, cerchi, clave, bolas.



E PER CAVALLIERE UNO SCOUT!

DI DARIO FONTANESCA - DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento

editoriale:

Paolo Vanzini

Grafica e

impaginazione:

Roberto Cavicchioli

Testi di:

Giorgio Cusma

Dario Fontanesca

Chiara Fontanot

Giada Martin

Tonio Negro

Francesco Scoppola

Paolo Vanzini

Disegni di:

B.-P.

Pierre Joubert

Chiara Beucci

Giorgio Cusma

Anna Demurtas

Chiara Fontanot

Sara Palombo

"Tutti voi, Capi Pattuglia ed Esploratori, siete dunque come quei cavalieri e i loro uomini, soprattutto se terrete sempre presente il vostro onore, e se farete del vostro meglio per aiutare tutti quelli che sono in difficoltà o che hanno bisogno di aiuto.

Il vostro motto è "Siate preparati" ad agire sempre così, e il motto dei cavalieri non era diverso: "Sii sempre pronto".

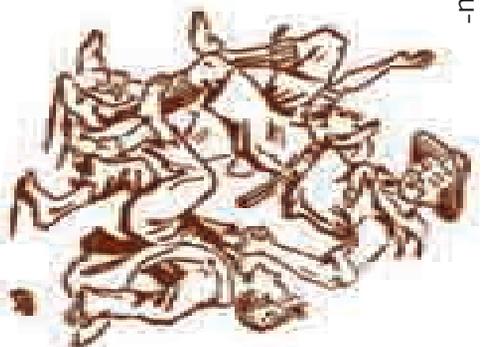
Lo ammetto, mentre lo riporto fedelmente, rifletto sul pensiero di Baden -Powell, un pensiero "vecchio" ormai di cento, cento e più anni, per essere precisi.

Ci sentiremo dire quindi che oltre che "cretini" (per il nostro indossare braghe corte e camicie di un azzurro mai di moda) siamo ormai vecchi? Che in questo mondo di bullismo e confusione, di svogliatezza e superficialità,

siamo proprio fuori posto, inutili, assurdi, senza senso?

Scoutismo e Cavalleria due modi di pensare antichi e superati? B.-P. sorrirebbe a tali critiche, e risponderebbe che è la sostanza che conta, non la definizione: un Cavaliere (e quindi anche lo Scout) è tale perché è altruista, s'impegna sempre al massimo, perché è buono e generoso, gentile e cortese con donne, bambini ed anziani.

La ventesima chiacchierata è un capitolo scritto per svelare il mondo della Cavalleria: dal Santo Patrono Giorgio alla fondazione dell'Ordine dei Cavalieri, svelando anche il Codice dei Cavalieri.



IL SINISCALCO

Nell'Europa occidentale il siniscalco era originariamente colui che sovrintendeva alla mensa o, più in generale, alla casa della famiglia reale o di una grande famiglia nobiliare. Nelle campagne di lotta, in genere, era colui il quale si occupava di viveri e vettovagliamento e dello spostamento di tali materiali; a partire dall'epoca Carolingia in varie monarchie il titolo di siniscalco o gran siniscalco fu attribuito ad alti dignitari con funzioni di amministrazione della giustizia e comando militare.

IL CAMERLENGO, IL CIAMBELLANO

Sono due titoli di origine Medievale, quasi sempre sinonimi, ancora in uso presso alcuni ordinamenti politici moderni; Camerlengo sta per "addetto alla camera" ("del tesoro" e "del sovrano"), con tale titolo si designava colui che amministrava il tesoro e i beni del Nobile; era cioè una sorta di cassiere o di alto Segretario degli affari personali del Nobile o del Cavaliere.



CERUSICO

IL CERUSICO

La figura del Cerusico compare nel corso dell'Alto Medioevo; antenato del medico chirurgo (un po' improvvisato) il Cerusico è nella maggior parte dei casi ottimo e provetto operatore, in quanto la chirurgia di quel periodo non richiedeva altro che velocità di esecuzione e manualità.



CHIERICO

IL CHIERICO

Era chierico l'uomo che, pur non avendo ancora ricevuto gli Ordini maggiori, era già indirizzato ad essi o comunque era entrato a far parte del clero; a partire dal Medioevo è anche persona dedicata ad attività intellettuali e culturali; per tutto il Medioevo e anche oltre, infatti, gli intellettuali si formavano all'interno della Chiesa.

LA VEGLIA D'ARMI

Momento intenso e profondo per ogni Cavaliere (ma anche per noi Scout). La notte prima della vestizione, il futuro Cavaliere la trascorreva in veglia, pregando e dedicandosi alla purificazione del corpo e dell'anima, veniva infatti lavato e si confessava. Vi era quindi una celebrazione eucaristica solenne durante la quale c'era la vera e propria vestizione, cioè la consegna della spada, degli speroni, dello scudo, della lancia, dell'armatura. La cerimonia si concludeva con la Accollata o Palmata: un colpo di piatto della spada sulla spalla o un colpo col palmo della mano da parte del padrino sulla nuca del cavaliere.



SCUDIERO

LO SCUDIERO

Il termine Scudiero aveva nel Medio Evo due significati diversi: uno indicava il Valletto d'armi, incaricato di portare lo scudo ed era come una specie di aiutante del Cavaliere. L'altro significato era quello di uno Scudiero Nobile, o per meglio dire, allievo Cavaliere ed indicava il nobiluomo che si metteva alle dipendenze di un Cavaliere provetto per apprendere l'uso delle armi e del cavallo onde a sua volta diventare Cavaliere. Si chiama pure Scudiero o palafreniere il soldato delle armi a cavallo addetto alle scuderie in servizio di guardia, incaricato di sorvegliare i quadrupedi ricoverati nelle scuderie del corpo, specialmente nelle ore notturne.



FABBRIO

IL MANISCALCO, IL FABBRIO

Per un cavaliere, forse le figure più importanti: coloro i quali ferravano il cavallo ed avevano cura degli zoccoli e che costruivano e riparavano armature e spada; un po' artigiani, un po' maestri d'Armi, erano infatti fra i più esperti nel maneggiare le armi, conoscendone peso e bilanciamento.

Dalla mitologica figura di Re Artù e del padre Re Uther Pendragon ad un aneddoto sulla cortesia di Giulio Cesare.

Inoltre, come spesso è avvezzo fare, Baden -Powell disegna e racconta veri esempi di Cavalleria e disinteressata bontà (dal sacrificio estremo del giovane Currie alla cortesia cavalleresca di Sir Nigel Loring) anche contestualizzandoli geograficamente (dalle cortesi indicazioni stradali degli spagnoli alla gentile educazione francese, dalle premure olandesi alle finezze inaspettate di cowboys canadesi).

La chiacchierata comprende anche esercitazioni di Squadriglia e giochi sulla Buona Azione e sui Cavalieri Erranti.

L'inserito prevede articoli, come sempre, vicini al tema.

Spazio dunque alla Veglia d'armi (cura della preparazione, significati, esperienze), attenzione anche a ben vivere tale dimensione in Squadriglia (con giochi e verifiche per ben comprendere come e se siamo Cavalieri degni di tale definizione).

Osservazione e deduzione: un Cavaliere sa guardarsi intorno e sa cogliere dove e se c'è bisogno del suo operato.

Butteremo giù anche una "Tabella delle Opportunità" con riferimenti a dei luoghi (casa, sede, parrocchia, autobus ed altri luoghi) in cui sarebbe possibile vedere il Cavaliere in azione.

E poi ancora giochi sulle B.A. e spunti tecnici sulla realizzazione di timbri con simbolo araldico per la Squadriglia.

Sarà presente anche un articolo sulla Squadriglia, intesa come Compagnia di un Cavaliere medioevale, saranno illustrate tutte le figure che lo seguivano ed evidenziati spirito di squadra e spirito d'avventura. Buona cavalcata!



LA VEGLIA D'ARMI IL PRIMO PASSO DELL'AVVENTURA

DI PAOLO VANZINI - DISEGNI DI PIERRE NOUBERT

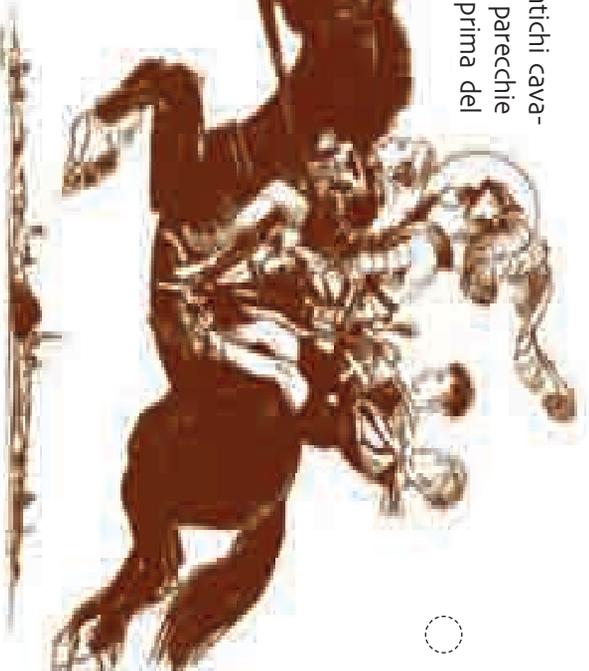
La Promessa è il momento di un cambiamento enorme nella nostra vita. Con quelle parole dichiariamo di voler rispettare una serie di impegni che, a rifletterci seriamente sopra, suscitano un certo sgomento. Stiamo parlando di cambiare il proprio centro di attenzione da sé agli altri, di impegnarci a lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato e di rispettare una legge per niente facile ed estremamente "scomoda". Succedeva qualcosa del genere a chi, nel medioevo leggendario, veniva investito Cavaliere: da quel momento la sua vita sarebbe stata al servizio del prossimo, in particolare dei deboli e degli oppressi. Una continua ricerca di avventure in cui, sempre dalla parte del Bene, impegnarsi con coraggio a sconfiggere il Male.

Non si poteva prendere alla leggera una scelta del genere, bisognava pensarci veramente bene, e pregare molto, perché solo l'aiuto di Dio poteva veramente sostenere una vita tanto eroica.

Allora, prima dell'investitura, un Cavaliere si ritirava a meditare e pregare. La sua Veglia durava tutta la notte e, al mattino, decideva se fare il grande passo verso la rinuncia a se stesso per dedicare la vita agli altri.

Gli Scout, che dagli antichi cavalieri hanno imparato parecchie cose, fanno lo stesso prima del grande passo della Promessa. In fin dei conti si tratta di fare la scelta coraggiosa di mettere gli altri prima di noi e di cercare l'aiuto del Padre per averne sempre la forza.

La Veglia d'Armi è un momento solenne,



4

IL DESTINO DI UN CAVALLIERE

DI DARIO FONTANESCA E GIADA MARTIN - DISEGNI DI CHIARA BEUCCI - FOTO DI DARIO AMOROSA

Si dice che la Squadriglia **riprenda regole ed usanze della Cavalleria**, intendiamoci la Cavalleria quella sana, quella pura, non certo quella delle Compagnie di Ventura o delle Crociate, troppo spesso dipinta dalla storiografia come una dimensione assolutamente negativa, egoista e tendente esclusivamente a difendere gli interessi dei Nobili. Ciò premesso, in passato qual'era la vita di un Cavaliere? Quali erano i suoi compagni di viaggio, da chi era attorniato, com'era fatto il mondo di un Cavaliere?

Con i limiti che la brevità della scrittura ci impone, proviamo a fare un salto nel passato ed osservare quali figure fossero vicine alla vita dei Cavalieri, individui che giuravano di star dalla parte del debole e del giusto, sempre e comunque.

LA NASCITA DI UN CAVALLIERE

Colui il quale aspirava a servire in quanto cavaliere, doveva immergersi innanzitutto in una dimensione di lealtà, sacrificio e servizio verso gli altri.

Chiunque anche da adulto, poteva essere nominato Cavaliere da un altro Cavaliere, ma normalmente, il destino era già segnato (cioè deciso dal padre) e da piccoli si veniva indirizzati a tale vita: un cavaliere non si improvvisava, veniva addestrato fin dalla fanciullezza e, quindi, armato con un equipaggiamento il cui costo poteva superare quello di 20 buoi, in pratica una piccola proprietà terriera.

Da Paggio a Valletto fino a Scudiero, una "gavetta" insomma, come diremmo oggi noi, per una fascia di età che andava dai 14 ai 21 anni (se non addirittura prima): ogni Cavaliere era solito distinguersi e rendersi riconoscibile sia in battaglia che nei tornei; si diffuse quindi l'uso di colori e di emblemi posti sullo scudo del Cavaliere (da qui nascerà l'arte dell'Araldica e la scienza del Blasono).



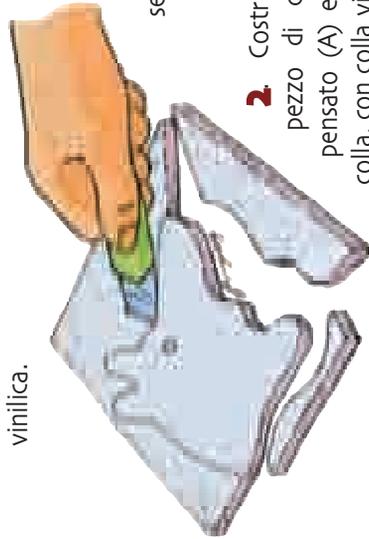
13

TIMBRI PER TUTTO

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

Può succedere che sia necessario riprodurre molte copie dello stesso disegno: il totem di Squadriglia, ad esempio. Ricopiare e dipingere ogni copia del disegno porta via molto tempo. Ti propongo invece un metodo per farlo in maniera piuttosto veloce e con ottimi risultati. Vuoi preparare le magliette di Squadriglia per il Campo? Perfetto! Vediamo come fare.

Ti servono solo poche cosette, eccole: taglierino; colori per tessuti o quelli acrilici (asciugano prima); compensato; un blocchetto di legno che farà da impugnatura; polistirolo a grana fine, ma va bene anche quello più comune; colla vinilica.



1. Disegna la sagoma sul polistirolo e ritagliala usando il taglierino o un seghetto a lama calda.



2. Costruisci il tampone: taglia il pezzo di compensato (A) e impensato (C) e incolla, con colla vinilica, il blocchetto di legno (B) su di un lato e la sagoma (C) sul lato opposto.



3. Stendi per bene la maglietta, inserisci all'interno un cartone (D) per evitare che il colore passi nella parte posteriore.



Metti il colore sulla sagoma e stampa. Fai qualche prova, otterrai risultati migliori!

importante, un'occasione unica per pensare con la massima attenzione al cammino che si sta per intraprendere e per cogliere il grande amore di Dio che ci sosterrà sempre. Per questo va preparata bene, curata, costruita in modo da consentire la massima pace e tranquillità a chi sta vegliando. Non deve diventare routine o qualcosa che si fa solo per tradizione.

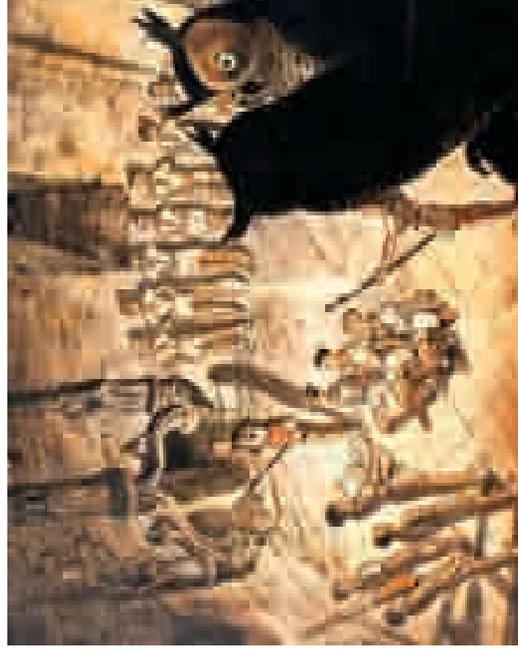
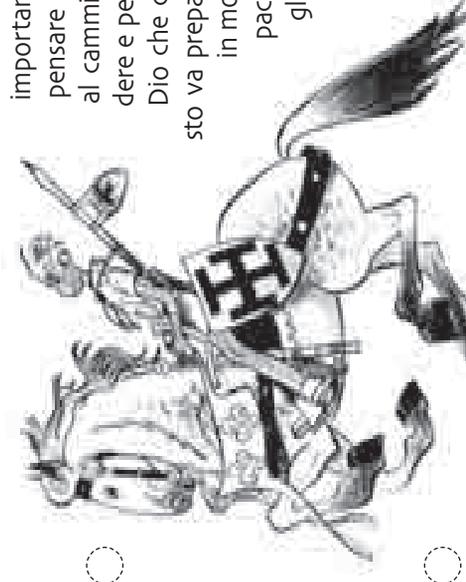
LUOGO - Cercate un posto adatto, silenzioso e che inviti alla preghiera.

TEMPO - Scegliete un momento tranquillo, in cui non ci sia fretta o confusione intorno, in cui possiate prendervi tutto il tempo che vi serve. Fate in modo che non ci sia un termine stringente, che vi costringa a un certo punto a interrompere: la veglia deve poter andare avanti finché sentite il bisogno di pensare a ciò che vi aspetta, di cercare dentro di voi la volontà ferma di affrontarlo, di chiedere l'aiuto di Dio e di affidare a Lui le vostre paure e incapacità nell'intraprendere in piena libertà un cammino difficile come questo.

ABBIGLIAMENTO - Come i cavalieri, indossiamo una veste bianca, per rappresentare il distacco dal superfluo e la purezza.

SIMBOLOGIA -

Le insegne, i guidoni di Squadriglia che ci dicono che altri prima di noi hanno intrapreso questo cammino con successo. La croce, che ci ricorda che seguire Dio richiede anche farsi carico di questo peso. La Fiamma, per ricordarci la Legge che scegliamo di osservare.



QUANTA CAVALLERIA C'È IN TE?

TESTO DI FRANCESCO SCOPPOLA - DISEGNI DI SARA PALOMBO

Vi siete mai chiesti qual'è il vostro grado di cavalleria? Ed ancora avete mai provato a verificare con i vostri compagni di squadriglia chi è il più cavaliere?

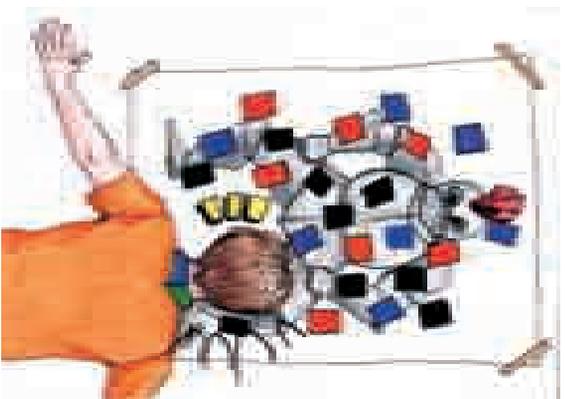
Bene, è giunto il momento di provare a capire quanta cavalleria c'è in voi, partendo da quelle che sono le vere doti di un cavaliere, doti preziose e di fondamentale importanza per uno scout:

ALTRUISMO: un vero cavaliere si distingue per la capacità di pensare prima agli altri che a sé stessi.

ABNEGAZIONE: la rinuncia al proprio interesse per un motivo ideale è la caratteristica che fa di uno scout un prode cavaliere, una dedizione totale allo spirito di servizio e alla legge scout.

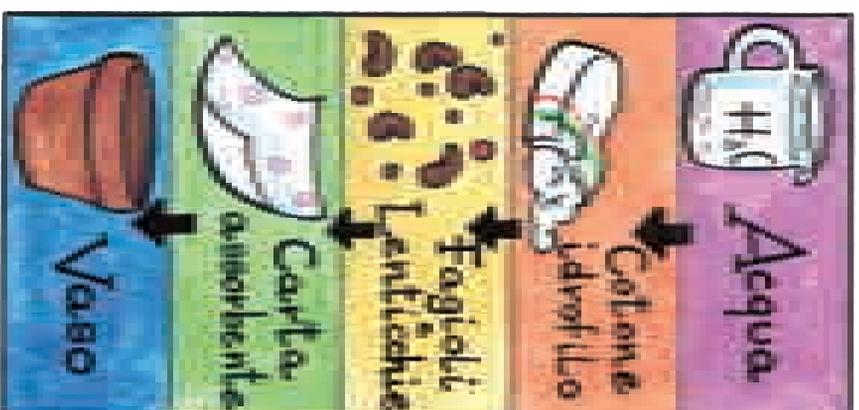
BONTÀ: tutte le vostre azioni devono essere improntate a uno spirito di bontà, perché uno scout è buono, ancor prima che valoroso, e si contraddistingue per la volontà di compiere ogni giorno una buona azione, che il nodo al fazzolettone puntualmente ti ricorda.

GENEROSITÀ: Essere generosi non vuol dire essere ricchi e non vuol dire essere



poco economi, vuole invece significare che siete in grado, con le vostre possibilità, di aiutare il fratello in difficoltà anche quando questo vi comporti fatica e sacrificio.

AMICIZIA: uno scout è amico e fratello di ogni altro scout. Questo è il motto che dobbiamo tenere a mente. Quando parliamo per un campo, per un'uscita, quan-



Gratis, cioè non va compiuto aspettandosi qualcosa in cambio; Utile, cioè deve produrre un beneficio a chi è rivolto;

Spontaneo, cerchiamo di compierlo, per quanto possibile, non ai fini del gioco, ma perché si desidera farlo.

Se il nostro "giardino delle B.A." verrà curato e innaffiato ogni giorno, entro una settimana vedremo spuntare i germogli dei semi che vi sono stati piantati.

Ci saranno i germogli delle lenticchie, che indicheranno le B.A. che sappiamo di aver compiuto ed i germogli dei fagioli nati dalle B.A. che abbiamo fatto inconsapevolmente.

Non c'è vincitore in questo gioco o meglio, non vince chi ha più germogli



nel proprio "giardino delle B.A.". Ci si può però confrontare, chiedendo agli altri in che occasione hanno piantato un fagiolo nel nostro contenitore, per verificare se abbiamo compiuto delle B.A. senza essercene resi conto.

Non tutti i semi germoglieranno insieme, di alcuni forse non riusciremo a vedere i germogli, l'importante è ricordarsi di riuscire ogni giorno a piantare almeno un seme nel nostro "giardino delle B.A."



IL GIOCO DELLA BUONA AZIONE

TESTO E DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Non si fa del bene agli altri per gioco, ma con un gioco si può imparare a compiere ogni giorno la Buona Azione. E se impariamo a fare del bene nelle piccole situazioni possiamo poi abituarci a farlo in ogni occasione.

Ma come fare a misurare la nostra generosità? Non è facile... quasi impossibili, non c'è righello o bilancia che possa quantificare la bontà e l'altruismo.

Il modo più semplice è forse quello di valutarne gli effetti: se ad ogni azione corrisponde una reazione, ogni gesto di bontà rivolto agli altri produrrà un beneficio alla persona alla quale è rivolto. Una domanda potrebbe allora sorgere spontanea: "Come fare a valutare il beneficio generato dalla mia B.A., soprattutto se l'effetto non è immediato e se è rivolta ad una persona estranea?". Possiamo immaginarlo: se paragoniamo la B.A. ad un seme sparso nel terreno, non sappiamo dove cadrà di preciso, ma prima o poi lo vedremo comunque germogliare. Più semi avremo sparso, più saranno i nostri germogli.



OBIETTIVO DEL GIOCO: realizzare il nostro piccolo "giardino delle B.A."

Numero di partecipanti: quanti si vuole non solo all'interno del gruppo scout e della cerchia di amici e parenti, ma anche persone estranee.

MATERIALE OCCORRENTE: un vasetto o ciotola della carta assorbente e del cotone idrofilo per ogni giocatore, un contenitore comune pieno di lenticchie secche ed uno pieno di fagioli secchi, e dell'acqua.

PREPARAZIONE: Ogni giocatore deve rivestire il proprio contenitore con la carta assorbente e inserirvi uno strato di circa 2-3 centimetri di cotone idrofilo.

REGOLE DEL GIOCO:

Ogni volta che un giocatore pensa di aver compiuto una B.A. mette una lenticchia nel proprio contenitore tra la carta e il cotone e lo bagna. È possibile anche mettere un seme nei contenitori degli altri giocatori: quando una giocatore riceve una B.A. da un altro o assiste ad una B.A. compiuta da un altro giocatore può mettere un fagiolo nel contenitore di quel giocatore.

Attenzione però, perché, per considerare un gesto una Buona Azione, deve essere:



do siamo a scuola, l'amicizia è la benzina che ci consente di superare tante difficoltà.

GENTILEZZA: Essere gentili verso il prossimo vuol dire mostrare il lato migliore di uno scout, la capacità di essere cortesi e di comportarsi in maniere educata. Un cavaliere non finge mai, è sempre gentile.

CORTESIA VERSO LE DONNE: Come si potrebbe essere cavalieri senza essere cortesi verso una donna? Sarebbe impossibile. Ecco perché dovrete sempre tenere a mente l'importanza della cortesia e della gentilezza verso una donna. Sarà la prima delle virtù di un cavaliere.

A questo punto occorre verificare qual è, come dicevamo prima, il vostro grado di cavalleria.

La prima cosa da fare, in genere al termine di un'uscita, di un campo o di un'impresa, è prendere un bel cartellone e disegnare su di esso una sagoma di un cavaliere in sella ad un cavallo.

Dotatevi poi di alcuni cartoncini colorati: nero, blu, rosso. Tocca ora con questi cartoncini riempire la figura del cavaliere rispetto ai punti cavallereschi che dicevamo prima.

La testa del cavaliere rappresenterà l'altruismo, le braccia riguarderanno rispettivamente l'abnegazione e la generosità, il busto sarà dedicato all'amicizia, il fazzoletto al collo ovviamente alla bontà ed infine le gambe del cavaliere saranno riempite dalla gentilezza e dalla cortesia verso le donne. In base al vostro grado di cavalleria (nero per poco, blu così così e rosso tanto) procedete ad attaccare i cartoncini negli spazi appena descritti ed avrete in questo modo un quadro chiaro e definito del vostro livello di cavalleria.

Non dimenticate di attaccare il cartellone in sede in maniera da tenere a mente e migliorare la prossima volta.
E ora Buona verifica!



L'ARTE DI ACCORGERSI OSSERVARE E DEDURRE PER RENDERSI UTILI

TESTO DI TONIO NEGRO - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

Guardarsi intorno con attenzione ad ogni particolare. In una città, in una stanza, in un bosco o in campagna. Osservare le persone nelle espressioni, postura, nel porsi agli altri. La curiosità, che muove l'esigenza della conoscenza, porta a studiare, ad indagare. La curiosità di sapere cosa è accaduto prima del nostro arrivo, cosa sta per accadere. Capire ciò che accade mentre accade; leggere il posto dove si sta.

L'uomo di frontiera sapeva stabilire il peso di un animale dalla profondità delle tracce sul terreno ed era in grado di seguirle. Sapeva calcolare l'altezza di un albero, la larghezza di un fiume. Distinguere piante e alberi dagli odori.

Oltre alla capacità di osservare ne occorre un'altra: la deduzione. Dall'osservazione delle persone e di quello che ci circonda devono scaturire due domande: "Perché?" e "Quindi?". L'osservazione è una tecnica vera e propria, una delle più importanti. B.-P. insisteva molto sulla necessità di allenare i sensi come veri e propri strumenti per poter capire meglio e saper prendere buone decisioni in ogni circostanza; sapeva perfettamente che la cosa vicina è la più difficile da comprendere.

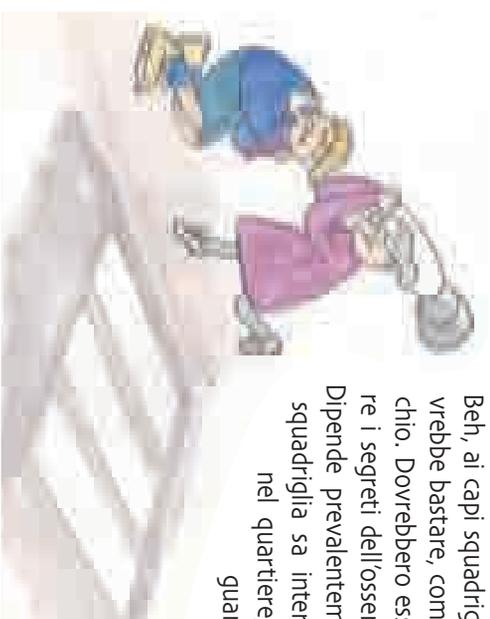


Possiamo sapere di luoghi lontanissimi, ma ignorare che il torrente sotto casa è inquinato e perché lo è; o non ci siamo mai accorti che intorno a noi ci sono interi centri commerciali dedicati all'abbigliamento, ma nessuna libreria. Eppure, è il posto in cui andiamo a scuola, incontriamo gli altri, facciamo attività. Ci siamo interrogati su cosa possiamo fare per renderlo un po' migliore di come lo abbiamo trovato?

Osservare e saper dedurre è il primo passo del rendersi utili; occorre saper scovare, ad esempio a casa, quale servizio svolgere, la maggior parte delle volte lo abbiamo sotto il naso e non ce ne accorgiamo. Provate a restare soli in sede, dopo riunione; sedete nell'angolo o in cerchio e osservate: quante cose da sistemare, da fare possiamo scoprire! Visitate altre sedi, altri angoli: rubate idee, cogliete suggerimenti.



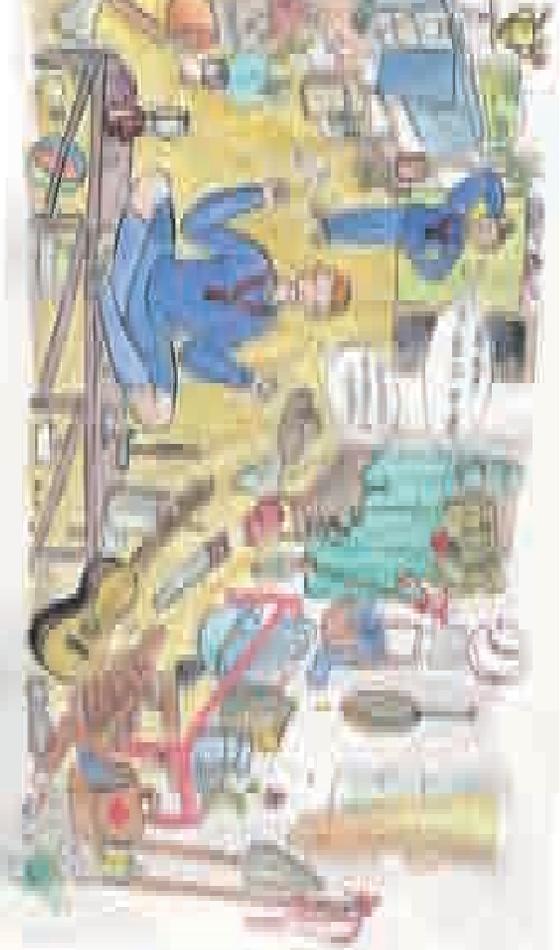
Beh, ai capi squadriglia ormai navigati dovrebbe bastare, come si dice, il colpo d'occhio. Dovrebbero essere allenati, possedere i segreti dell'osservazione e deduzione. Dipende prevalentemente da loro se una squadriglia sa intervenire in parrocchia, nel quartiere, perché prima serve guardare e capire.



Interventi occasionali: sistemare la chiesa insieme al parroco per una celebrazione importante; visitare anziani e ammalati. Vere e proprie

imprese: festa per i bambini della parrocchia, al centro anziani; raccolta abiti e/o generi alimentari per famiglie in difficoltà. Le cose da fare sono tante e vanno scovate osservando e deducendo.

Ricordo la vignetta di quello scout che nella più classica delle buone azioni aiuta un po' troppo energicamente la vecchietta ad attraversare la strada. Poi si prende una borsettata in testa: la vecchietta la strada non voleva attraversarla. Avesse osservato, avesse dedotto, non sarebbe caduto in errore. Quella era una vignetta, gli scout, quelli veri, sono ben altro.



Medioevale

Le prove

1. La Quintana
2. Il Saracino
3. La giostra o la mischia
4. Tenzone con la spada
5. Tenzone con la mazza
6. La corsa dei carri
7. La pedana
8. Il tiro con l'arco



CORSA CON I CARRI

Questa non è propriamente una gara da torneo ma ci si diverte comunque, ed allora perché non farla?!

Il carro sarà costituito da un triangolo realizzato, con filagne e cordino, da tutta la Squadriglia sul luogo di partenza. Questa parte della gara è a tempo: vince chi finisce per primo. Quando tutti i carri sono completati si sistemano i cavalli nella parte anteriore (dovranno trascinare il carro tenendo saldamente una filagna ciascuno) ed il fantino in quella posteriore (sistemato sul palo posteriore con in mano due corde fissate alla parte anteriore: gli saranno utili per mantenere l'equilibrio). Appena tutti gli equipaggi saranno a posto si dà la partenza. La rottura di un carro comporta la squalifica, mentre una penalità viene assegnata ogni volta che un fantino fosse costretto a toccare terra con qualsiasi parte del corpo.

LA PEDANA

Si prepara un tronco d'albero, largo abbastanza da permettere di camminarci sopra, disteso e fissato con paletti perché non rotoli. I Cavalieri si affrontano stando **in equilibrio**, armati di scudo e di lancia, la cui punta deve venir ben protetta con stracci per evitare incidenti. La lancia va usata per spingere sullo scudo dell'avversario e farlo cadere dal tronco. Il contendente che appoggia il piede per terra è eliminato, ma viene eliminato anche chi colpisce l'avversario sul corpo e non sullo scudo.



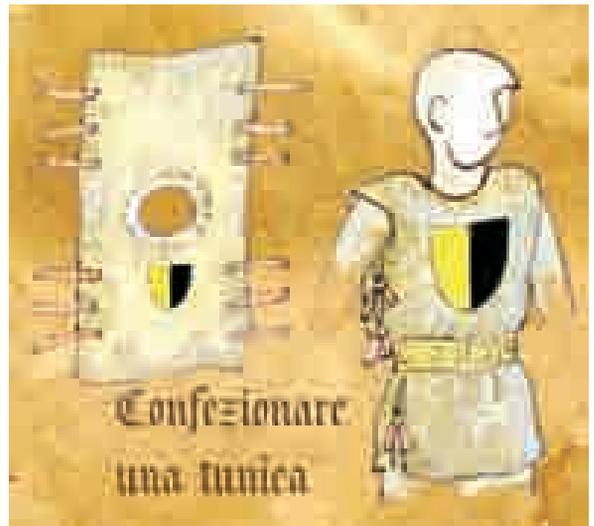
TIRO CON L'ARCO

Arco e frecce devono venir costruiti dai concorrenti. Le regole di questa sfida sono molto semplici: si stabilisce il numero di frecce che

ogni concorrente lancerà su un bersaglio posto inizialmente a 5 metri di distanza, che poi si potrà aumentare. Vince chi totalizza il miglior punteggio con i lanci a sua disposizione (disegnare sul bersaglio dei cerchi concentrici ed assegnare valori più alti nella zona centrale, diminuirli verso l'esterno). **ATTENZIONE A TENER SGOMBRA LA ZONA DAVANTI AGLI ARCIERI**

COSTUMI, GONFALONI, INSEGNE

Il torneo sarà certamente più vivace se verrà creata una reale **atmosfera di festa** ed allora sotto con costumi e quant'altro possa servire a fare allegria. Guarda le illustrazioni per raccogliere qualche idea.



L'ELMO DI CARTAPESTA

Ti servirà: palloncino, cartoncino, nastro adesivo, carta da cucina, colla vinilica, colori acrilici. Per costruirti un elmo partirai o da un palloncino (A), che gonfierai un po' più grande della tua testa, o da un cilindro di cartoncino fissato con nastro adesivo. In entrambi i casi si ricopre con almeno tre strati di carta da cucina incollati con colla vinilica, diluita al 50% con acqua. Se deciderai di applicare qualche fregio fallo subito incollando del cartoncino ondulato e ricoprendo anche questo con la carta da cucina. Le illustrazioni di alcuni tipi di elmi ti aiuteranno nei tuoi progetti. Colorare con acrilici e non dimenticare le feritoie per gli occhi.





(segue da pagina 10)

relazioni delle specialità di squadriglia, il diario di chi era andato ai campi di specialità e qualsiasi altra notizia interessante.

Augusto chiese ai capi la chiave dell'armadietto. Il caporeparto gli chiese se voleva scrivere un romanzo sul "Nuovo sentiero" dai tempi della fondazione nel 1946 fino a oggi, ma Augusto fece finta di non sentirlo e cominciò a sfogliare quel manoscritto che ritornava indietro nel tempo. Il giorno precedente aveva fotografato in digitale il cartellone della Promessa e se n'era fatta una stampa, in modo da avere sempre sott'occhio i caratteri con cui era stato scritto. La "R", in particolare, aveva la gamba curva molto arricciata sulla destra per prendere a calci la lettera seguente, mentre la "V" si allungava come se da grande dovesse diventare una radice quadrata.

Ogni tanto Augusto si fermava a leggere qualche racconto curioso e spesso scoppiava a ridere; ad alcune di quelle avventure ricordava di aver partecipato anche lui. Aveva iniziato l'analisi del Tradizionario nel pomeriggio subito dopo pranzo. Si accorse di quanto tempo era passato - erano quasi le 20 - quando vide il cielo buio oltre la finestra.

Augusto era stanco e ormai gli occhi gli si incrociavano quando, arrivando ai documenti del 1999, scoprì finalmente le famigerate "R" e "V". Eccole lì, davanti a lui, che saltavano fuori come scintille assassine. Erano nettissime, incastrate nella relazione di una specialità di squadriglia conquistata dai Cobra. E chi era nel 1999 il caposquadriglia dei Cobra? Nientemeno che Sergio Novara. E chi era questo Sergio Novara? Ma è chiaro, era...

Forte di questa scoperta, Augusto richiuse nell'armadietto il Tradizionario e andò a cena.

Ora occorreva soltanto un po' di pazienza.

L'occasione giunse due settimane dopo, quando, alla fine dell'impresa delle zattere, il reparto si ritrovò per la verifica e il Consiglio della Legge. Anche se l'uso non è sempre rispettato, gli scout sanno che prima di quella cerimonia è bello recitare la Legge scout e la Promessa.

«Capo - fece Augusto, - recitiamo la Legge e la Promessa?».

«Certamente» rispose il Caporeparto.

«Capo - intervenne ancora Augusto, - questa volta puoi recitarla tu?».

«E come no?» e il capo recitò la Legge, e poi cominciò la Promessa:

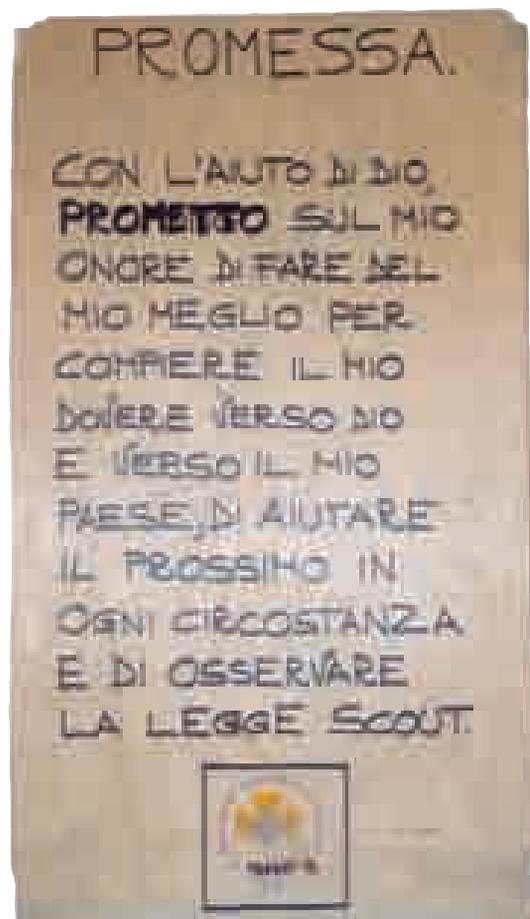
«Con l'aiuto di Dio, propon... ehm, prometto sul mio onore...».

Ah! Chi era Sergio Novara se non il **Caporeparto**?

Augusto aspettò la fine dell'incontro e poi andò dal capo: «Sergio, **hai notato** che sul cartello della Promessa c'è un errore che poi è stato corretto?».

«Fai vedere? Eh già! Guarda qui. Chi l'ha scritto avrà avuto il cervello infestato dai mandrilli».

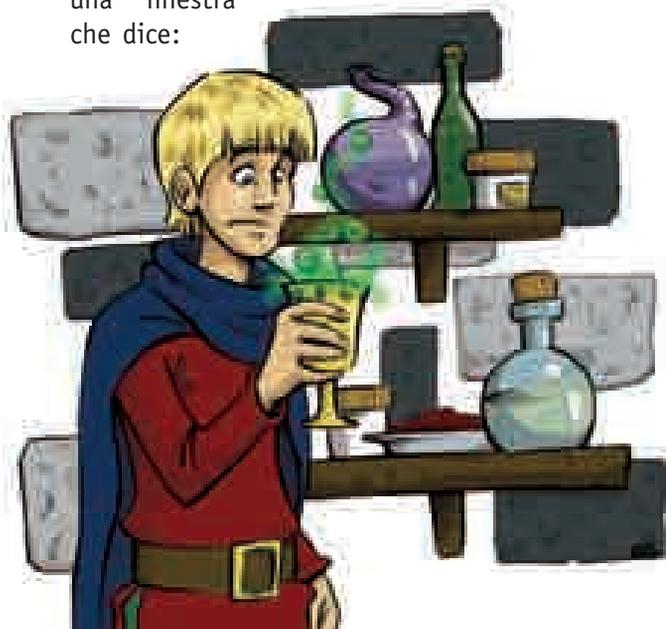
Ad Augusto questo bastò. Non raccontò a nessuno la sua scoperta. Era soddisfatto di esserci arrivato e di aver svelato a se stesso il mistero. Altre prove, ben più difficili, lo aspettavano in futuro.



Quando li chiami arrivano

un favoloso incontro con i “cavalieri di oggi”

Proprio l'altra sera, nell'aprire la posta elettronica, vedo arrivare un messaggio particolare: non conosco il mittente (un certo Sir Gawain) e contiene una strana frase come oggetto “ai cavalieri di oggi, un saluto dai cavalieri di ieri”. Sto per cancellarlo, maledicendo gli spam che intasano la posta elettronica. Al momento di premere *delete* si apre una finestra che dice:



“sicuro che vuoi cancellare? Prima leggi il messaggio. Ciao, Sir Gawain”. Penso proprio di essermi imbattuto in un virus, e faccio una scansione dell'allegato con l'antivirus, ma questo mi dice che posso tranquillamente aprire il documento. A questo punto sono incuriosito, e sperando di non cacciare in un tranello apro il file e mi metto a leggere.

Sir Gawain si presenta: è il nipote di Artù ed ha ricevuto un compito importante da parte dello zio, e cioè relazionare di una impresa strabiliante dei Cavalieri della Tavola Rotonda. Sempre più incuriosito continuo a leggere entrando dentro ad una storia che ha dell'incredibile.

La sera del 19 marzo, in una brumosa cornice del sud del Galles, i Cavalieri di Artù giungono a Camelot. Uno ad uno si siedono attorno alla Tavola Rotonda, in

silenzio, curiosi del perché di tanta fretta e segretezza nell'invito. Quanto tutti sono arrivati, giunge anche il Re Artù accompagnato da Merlino. Ognuno siede al suo posto ed è proprio Merlino a prendere la parola dicendo: “Cari amici e Cavalieri, secondo i miei calcoli astronomici domani, 25 minuti dopo le 16, inizierà la primavera, qualche ora prima rispetto alla data convenzionale. **Solo per un giorno**, da quell'ora precisa, avrete la possibilità di vivere un'avventura insolita, proiettati nel tempo e nello spazio. Una potente pozione vi permetterà di arrivare nella penisola italiana addirittura fra 1500 anni! Avrete solo una giornata, e dovrete osservare come sarà il mondo in quell'epoca. Solo in cinque potrete andare: chi si offre?”. Subito si alzano Lancillotto, Percival, Agravaire, Gareth detto Biancamano e il giovane Gawain. Lo stesso Re si alza, li abbraccia e li benedice, e subito dopo i cinque valorosi si avviano con Merlino nel suo laboratorio.

Fra alambicchi e vecchi manoscritti i cinque cavalieri ricevono le ultime istruzioni di Merlino, che versa loro in coppe la potente pozione. Fanno insieme una preghiera con le parole di san Paolo agli Efesini (6,10-17) per “attingere forza nel Signore e rivestirsi della armatura di Dio”, quindi bevono e subito sentono come girare tutto attorno a loro, poi vedono colori abbaglianti e come dei lampi, fino a che si ritrovano, come d'incanto, dentro ad un





grosso edificio. Dove saranno finiti? Lo scopriranno più tardi: sono nei padiglioni della grande Fiera di Roma, in mezzo a tanta gente.

A dire il vero nessuno fra quelli che incontrano è particolarmente colpito dal fatto di trovare cinque uomini vestiti da cavalieri medioevali: in una Fiera si trova sempre un po' di tutto; chissà, forse fanno pubblicità a qualcosa.

I cinque si confrontano e decidono di come portare a termine il loro incarico. Mentre stanno discutendo si sente una sirena e vedono in lontananza lingue di fuoco: qualcuno avrà bisogno di loro? Accorrono tutti e vedono che la gente si raduna invece di scappare, e che fanno grandi applausi. Che sta succedendo? Altro non era che una simulazione di incendio fatta dai **Vigili del Fuoco**, che avevano nella Fiera il loro stand. I cavalieri rimangono colpiti di quello che vedono e delle strane macchine in uso ai Vigili, e curiosi si mettono a parlare con alcuni di loro. Nel frattempo Lancillotto e Agravaire, attirati da strane divise e equipaggiamenti, visitano gli stand accanto: sono del **Corpo Forestale**, della **Guardia Costiera**, del **Soccorso Alpino**, della **Croce Rossa**. Che bello! Hanno incontrato persone che, come loro, **spendono la propria vita per aiutare il prossimo**, in situazioni di vero pericolo. Immagini e filmati (Merlino li aveva avvisati che avreb-

bero incontrato macchine e cose fantastiche) li convincono delle loro capacità e bravura, e di come siano sempre pronti ad intervenire in caso di bisogno. Addirittura una macchina permette di parlare a distanza, e di poter richiedere subito il loro intervento componendo un facile codice. Sarebbe stato comodo anche per loro: invece di andare in giro a cavallo in cerca di situazioni di pericolo (dame in difficoltà, draghi pericolosi, soprusi di prepotenti), chi avesse avuto bisogno di loro non avrebbe fatto altro che **digitare un numero** e mettersi in contatto per i loro servizi.

La giornata passa in fretta, e bisogna ritornare a Camelot. I cinque hanno fatto amicizia con i **"nuovi cavalieri"** come ormai li chiamano, e hanno imparato tante cose nuove.



Sir Gawain, ormai incantato dal computer, decide di mandare una mail in giro, raccontando la bella esperienza, e invitando a chi raccoglie il suo messaggio a **fidarsi** dei cavalieri di oggi. Subito prima che la pozione finisca il suo effetto, decidono di fare una fotografia con i nuovi amici, e poi si ritirano in un luogo appartato per sparire e tornare nel sesto secolo, pronti a raccontare le cose belle che hanno visto attorno alla Tavola Rotonda, magari durante una bella cena.

Nell'articolo sono stati citati solo alcuni dei "cavalieri di oggi". Puoi trovare tutte le informazioni sui loro servizi nelle emergenze nelle rispettive pagine web, assieme ai telefoni utili per poterli chiamare in caso di necessità. Fra questi segnaliamo:

Vigili del Fuoco: telefono per le emergenze di tutti i generi il 115; sito www.vigilfuoco.it

Corpo Nazionale di Soccorso Alpino e Speleologico: telefono per le emergenze, in molte regioni, il 118; sito www.cnsas.it

Guardia Costiera: telefono per le emergenze in mare il 1530; sito www.guardiacostiera.it

Corpo Forestale dello Stato: telefono per gli incendi boschivi ed emergenze ambientali il 1515; sito www.corpoforestale.it

Croce Rossa Italiana: telefono per le emergenze sanitarie il 118; sito www.cri.it

Senza dimenticare i **numeri di emergenza nazionali:** 112 (Carabinieri www.carabinieri.it) e 113 (Polizia, www.poliziadistato.it).

Una cassa che è uno spettacolo

Materiale per una Squadriglia veramente espressiva



S secondo voi, un pescatore può andare a pescare senza la canna da pesca, un rete, un amo? Forse in certe condizioni si può pescare con le mani, ma altrimenti un po' di attrezzi ci vogliono.

Lo stesso se volete organizzare un'attività di Espressione, quindi cosa c'è di meglio che organizzare **una cassa di materiale** apposta per questa bellissima tecnica? Nella cassa infileremo materiale di base per trucco e parrucco, quello da utilizzare per le rappresentazioni organizzate sul momento, i fuochi di bivacco ecc. e il materiale a tema per l'ambientazione del Campo estivo o per spettacoli già preparati da casa. Ricordatevi che non è una cattiva idea organizzare, a casa, **un guardaroba** che raccolga costumi e accessori già usati in altre occasioni, verranno sempre comodi! Anzi, un guardaroba di costumi di Squadriglia sarà **l'asso nella manica** per la conquista di specialità espressive o per la vittoria in gare a tema espressivo.

Prima di tutto non deve mancare una **scatola per trucco**, avvolta in materiale impermeabile, dove metteremo la biacca (è il cerone bianco che si usa per tingere il volto), i pastelli da trucco (ci sono confezioni già pronte, con diversi colori), matite per occhi, fondo tinta di un paio di tonalità (più scura e più chiara),

cipria, borotalco, rossetto, cotone e latte detergente o simile. Poi una busta con il **materiale da cucito**: aghi e filo di differenti colori, ditale, spille da balia (in buon numero!), spilli da sarta, forbici, se potete una forbice orlatrice (permette di tagliare la fodera senza lasciare filacci, da usare in casi di emergenza per costruire costumi al volo). Una o più tuniche (sono la base di molti costumi), mantelli in fodera, calzoni larghi di tela (come quelli che si utilizzano nelle arti marziali), calzamaglie scure, magliette a tinta unita dello stesso colore, da utilizzare per il mimo o per costumi di





tipo medioevale, qualche metro di fodera a metratura di diversi colori, abiti vecchi o costumi da guardaroba (come detto sopra), cappelli, foulard, bandane, fusciasche (sono cinture di stoffa alte da mettere in vita), accessori come bretelle, scarpe, collane, bigiotteria ecc.. Qualche metro di nastro a metratura, di colori e altezze diverse, cordoncini di passamaneria, scampoli di stoffa di vari colori. Se ne riuscite a recuperare sono molto utili parrucche da carnevale. Rotoli di carta crespa di vari colori, qualche foglio di carta da pacco per disegnare le locandine dello spettacolo, fogli di carta A4. Scatola di cancelleria con graffettatrice, puntine da disegno, graffette, rotolo di nastro adesivo trasparente, rotolo di nastro adesivo alto da imballo, matite, gomme, colla da carta, pennarelli grandi, riga da disegno, forbici da carta. Non devono mancare maschere di cartone a mezzo viso e mascherine di cartone semplici (che coprono solo il contorno degli occhi). In una custodia impermeabile conserveremo nella cassa anche i **vecchi copioni** e scalette di fuochi di bivacco, utilizzati negli anni dalla Squadriglia, utili da tirare fuori sia per cogliere spunti ed idee, sia per rimettere in scena uno spettacolo ben riuscito, e **un canzoniere**. In questa custodia troverà posto anche il Bannario di Squadriglia, dove scriveremo per filo e per segno le parole e gesti dei ban (in italiano non esiste la "s" per il plurale e quindi si dice **un ban, due ban** ecc.) e delle danze nonché i giochi da fuoco di bivacco che si sono sedimentati negli anni e ormai fanno parte della storia.

Per organizzare **la scenografia** in un'altra scatola infileremo cordino da pacchi, filo da pesca trasparente robusto, colla vinilica (tipo Art Attack!), un telo bianco (tipo lenzuolo), un telo di plastica impermeabile, mar-

tello e cacciavite, un barattolo chiudibile con chiodi, chiodini e viti da legno di varia misura. Tra le paletrie di Squadriglia non è una cattiva idea infilare anche il materiale per costruire **uno schermo** per le ombre cinesi o da utilizzare come fondale. Per la parte di illuminazione si possono infilare in cassa **torce elettriche**

(con le pile nuove!), fogli di plastica trasparente colorata da usare su queste torce.

L'elenco sembra (ed è) veramente lungo, potrete decidere di volta in volta se qualcuna di queste cose non vi servirà proprio, ma, organizzando e ottimizzando bene gli spazi nella cassa, piegando a dovere gli indumenti, riponendo correttamente gli attrezzi, sarà più facile di come sembri infilarci tutto o quasi. È vero che l'abito non fa il monaco e quindi il bel costume non fa il buon attore, ma è altrettanto vero che **una buona attrezzatura aiuta a ottenere un risultato migliore**, ci rende più professionali e ci permette di evocare meglio l'atmosfera dell'ambientazione in un cui ci troveremo a recitare. È importante anche ricordare che le Guide e gli Esploratori le attività non le praticano svogliatamente, ma con la massima cura possibile, proprio per dimostrare di essere in gamba... anche nell'espressione.

Post Scriptum: inviateci le descrizioni e le foto dei vostri spettacoli o delle attività al Campo, potrete avere la sorpresa di trovarle pubblicate su Avventura!



1° Alfabeto della Cavalleria

Il mondo dei Cavalieri vive le sue mitiche imprese nell'epoca medioevale, nella nostra immaginazione è sempre legato a tornei, armature, costumi sgargianti, simboli araldici, spade, lance, mazze, scudi e logicamente, cavalli.

In effetti la Cavalleria era circondata da tutte queste cose, dopotutto i Cavalieri erano dei guerrieri, pronti a battersi in difesa dei deboli e della Fede ma, spesso, perseguendo anche scopi non proprio cavallereschi.

I tempi non erano pacifici e lotte di potere, con saccheggi e distruzioni avvenivano di continuo. Nello stesso periodo era fiorente anche un'altra realtà nata per il desiderio di poter vivere la fede lontano dalla vita "civile": il monachesimo. Chiusi nei loro conventi i monaci si resero benemeriti verso la cultura salvaguardando i libri da devastazioni e incendi. Ma non fecero solo questo: li ricopiarono per essere certi che almeno una copia si sarebbe salvata.

Per farlo usarono la scrittura gotica.

Nata in Germania, poi diffusa in tutta Europa, tale scrittura esprime ancora oggi il fascino del medioevo: perché non farlo rivivere nel tuo angolo di Squadriglia?

Di seguito trovi le lettere dell'alfabeto in caratteri gotici, maiuscole e minuscole, impara a riprodurle. Ti consiglio di fare qualche prova per prendere la mano, fallo con una penna (pennino ed inchiostro!). Per ottenere mi-

gliori risultati, puoi usare i pennini dedicati proprio a questo tipo di lavori: hanno la punta larga, quadrata.



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



a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

Per simulare una pergamena, su cui poi scrivere: usa un foglio da disegno, robusto. Con una bustina di the prepara un infuso forte, con poca acqua.

Usando un pennello largo dipingi il foglio, lascialo asciugare e ripassalo altre volte lasciando aree libere, casuali, fino ad ottenere la tonalità di sfondo che preferisci.

Puoi anche riprodurre i caratteri per un motto di Squadriglia da appendere nell'angolo, puoi farli di cartone o di compensato, ritagliarli ed incollarli su legno/cartone, per renderli in rilievo.





Posta per Voi

POSTA PER VOI

Anche in questo numero pubblichiamo l'indirizzo di alcuni aspiranti corrispondenti. Come ricordiamo spesso a chi scrive per contatti e indirizzi, o per la pubblicazione in questo spazio, non dimenticate che oltre a chiedere a Scout e Guide di scrivervi, la specialità potete prenderla scrivendo voi per primi a chi pubblica questi annunci. E rispondiamo a un'altra FAQ: contatti per corrispondenti **all'estero**. **Silvia**, contattabile all'indirizzo: silviaseba@libero.it, si occupa da tempo di mettere in contatto E/G di diversi paesi. Se volete allargare la vostra cerchia di corrispondenti anche all'estero, contattatela!

Rossana Mastrodomenico

Ciao a tutti gli E/G d'Italia! Sono Rossana e faccio parte della mitica Sq. Pantere del Reparto Arcobaleno, Ginosa 2. Sono solare, vivace e simpatica, vorrei corrispondere con gli E/G di tutta Italia. Mi piacerebbe prendere la Specialità di Corrispondente e spero che mi aiutate! Vi ringrazio da subito, un bacione!
*Scrivete a Rossana Mastrodomenico, Via della Pace n. 35, 74013 Ginosa (TA).
Pantere the best!*

Benedetta Monini

Ciao a tutti, sono una scout del gruppo Sassuolo 1. La mia Squadriglia è quella dei Pipistrelli (la più forte!). Io sono allegra, socievole e soprattutto con molta voglia di chiacchierare. Se questo però non vi ispira vi dico subito che sto prendendo la Specialità di Corrispondente e ne ho bisogno per raggiungere il Brevetto.
Se volete contattarmi, il mio indirizzo è: Via Mazzini 154/B, 41049, Sassuolo (MO).

Aurora Fazzari

Ciao a tutti! Sono Aurora, ho 13 anni e faccio parte della mitica Sq. Scoiattoli del Reparto Moonlight - Corbetta 1. Vorrei conoscere E/G con cui parlare di qualsiasi cosa (vi avverto: sono molto chiacchierona!). Adoro ascoltare la musica, leggere... insomma fare di tutto e di

più. Il mio indirizzo è: *Via Trento, 30 - 20011 Corbetta (MI)*. Risposta assicurata al 10000%. Bacioni a tutti!

Erica Boero

Ciao! mi chiamo Erica ho 15 anni e sono la vice della mitica Squadriglia TIGRI del Reparto Monviso - Callianetto 1. Cerco corrispondenti per la Specialità (non solo Guide). Sono allegra, (non al mattino presto) e chiacchierona. Mi piace leggere, disegnare e stare in compagnia. Amo ascoltare musica, soprattutto quella Hard-Rock.
*Se volete conoscermi scrivete a: Erica Boero
Loc. San Defendente 61 - 14030 - FRINCO (AT)*

Clara Sonzogni

Ciao a tutti! Sono un airone dell'Alzano-Nembro. Ho 15 anni, mi chiamo Clara, sono allegra e solare. Avete già capito che scrivo perché ho deciso di prendere la specialità di corrispondente, quindi siete pregati di scrivermi...
Il mio indirizzo è via T. Tasso, 8 - 24027 Nembro (BG) oppure clarasonzogni@hotmail.it.
Potete parlarmi di tutto tranne che di scuola... mi raccomando... parliamo solo di cose interessanti come... le vacanze!
Grazie a te che stai pensando di scrivermi!!!

Simone Musimeci

Ciao a tutti! Sono un Esploratore del reparto Intemelìa 1 a Ventimiglia in provincia di Imperia. Vorrei conoscere altri scout, le loro tradizioni, i loro giochi e tutto quello di "nuovo" hanno secondo me.
*Per tutto questo vi lascio il mio contatto MSN: wiinzard@hotmail.it e il mio indirizzo: Regione Nicarli, 291 VALLECROSA (IM). CAP:18019.
Picchio Strimpellatore*





Sono Romina, la Caporeparto del gruppo ATRI 1. Quest'anno abbiamo fatto il San Giorgio in un campo a due metri dal mare... così una mattina siamo andati a vedere l'alba, e voglio condividere con tutti gli scout, attraverso Avventura, due foto bellissime... eccole a voi. Un saluto fraterno

Ciao AVVENTURA! Sono da poco entrata a far parte dell'Alta Squadriglia e vorrei fare una sorpresa al mio Reparto inviando le foto del mio primo pernottamento di Alta! Baci,

*Paola Bellantone - Reparto Alopex
Villa San Giovanni 2*



Campetti di Specialità Zona Hirpinia: diamo i numeri! 63 ragazzi tra gli 11 e i 13 anni provenienti da tutta la Campania, 18 maestri di specialità, 6 campetti, 14 Capi, 8 Gruppi coinvolti. Questi alcuni dei numeri

registrati in occasione dei Campetti di Specialità della zona Hirpinia che si sono svolti presso l'Abbazia di Madonna di Fontigliano il 16 e 17 maggio. Varie le possibilità di scelta per quanti hanno partecipato: da Atleta/Hebertista a Campeggiatore, da Cuciniere ad Attore/Maestro dei giochi, da Musicista/Cantante ad Animatore radiofonico, grazie a Esploratori e Guide più grandi che facevano da Maestri di Specialità.



Molto suggestivo il fuoco serale, gestito dal campetto di "attore/maestro dei giochi".

Salve a tutti, sono il Caposq. dei Leoni del Gruppo Scout del Cosenza 3. Vi invio 2 foto del mio gruppo che vi prego di pubblicare su Avventura. Una rappresenta alcuni ragazzi del nostro Reparto con la tenda sopraelevata dei Leoni, l'altra rappresenta la mia Sq. al completo con lo sfondo della sopraelevata del campo estivo... grazie di cuore!

Andrea T.B.





Ciao! Sono una Guida della Sq. Panda del Reparto Mafeking-Trani 2. Volevo mandare un bacione alla mia Sq., e un saluto anche a Marco e a Rosaria i nostri capi reparto... PS: Barbara e Licia ci mancherete! *Federica A.*

Ciao a tutti! Sono dell'Alta Squadriglia del Roma 100. Vi scrivo per raccontarvi le vicende che hanno coinvolto la nostra Asq. quest'anno, a partire dal sensazionale campetto invernale a Guarcino. Ma quella più bella è stata l'impresa fatta per il concorso regionale "Impresaltiamoci". Decisi più che mai per l'arte Scout per eccellenza, la Pionieristica, abbiamo costruito quello che vedete in foto in poco più di un giorno (questa è stata una vera impresa!). Ma la cosa più emozionante è stata salirci sopra (5 metri e mezzo di altezza!). Visto ciò consiglio a tutti di vivere al meglio l'ASq. perché è uno di quei pochi momenti di Reparto in cui si fa quello che si vuole con persone alla pari.

Lorenzo Angelilli – Reparto Pegaso – Roma 100



Ciao, sono la Caposquadriglia delle mitiche, fantastiche, uniche Volpi del Caltagirone 1. Volevo fare una mega sorpresa alle mie volpine e soprattutto volevo dire loro: Grazie ragazze per tutto quello che fate: siete uniche davvero! E voglio che continuate a vivere lo scoutismo con la stessa grinta e con lo stesso entusiasmo di ora! Continuate ad essere sorridenti, forti e volenterose e riuscirete in tutto! B.-P. diceva: "Un sorriso fa fare il doppio di strada di un brontolio". Allora forza ragazze sorridete e arriverete lontano! Tutto ciò che sapevo ve l'ho insegnato. Spero di avervi lasciato un ricordo profondo di me così come lo avete lasciato voi a me! È stato un anno difficile per tutte noi, ma ora che sta per concludersi possiamo affermare con certezza che ce l'abbiamo fatta! Vi voglio un mondo di bene, continuate a fidarvi l'una dell'altra e quando qualcosa non riesce ricordate di ripetere a voi stesse questa frase: "Stick to it, stick to it, stick to it" che significa: "Persevera, persevera, persevera"! Vi voglio davvero tanto bene!

Con affetto la vostra CSq Roberta (Lontra Vanitosa) che non vi dimenticherà mai!



Ciao ragazzi di Avventura. Questa è la mia prima esperienza in Reparto, e diciamo che me lo sto cavando bene. Volevo salutare il Reparto "Aquila Reali" del Napoli 3, volevo ringraziare tutta la mia Sq. Api (lo so è un po' strana!) per i bei momenti che stiamo vivendo e fare i complimenti al mio capo vice e terzo che sono formidabili. Per ultimo ma non meno importante lanciao un bacio a tutto il mio Staff, che se non fosse per loro non starei vivendo tutte queste esperienze...Grazie a tutti, soprattutto a voi della Redazione di Avventura, e Buon Sentiero! MaryDance96. P.S.: vi allego una foto del mio reparto "Aquila Reali" del Napoli 3 durante il viaggio per il San Giorgio 2009



Ciao a tutti, qua chi scrive? Una Squadrigliera della Sq scoiattoli del Reparto Excalibur di Genova. Volevo ringraziare tutta la mia Sq. per il bivacco che abbiamo passato insieme, ma volevo ringraziare anche il reparto del Genova 53 con cui abbiamo fatto il San Giorgio. Ci siamo troppo divertite, penso di parlare a nome di tutte. Per arrivare a destinazione abbiamo dovuto faticare tantissimo, ma alla fine ne è valsa la pena. Appena arrivati la fatica non era finita: abbiamo dovuto costruire anche un rifugio... ma il nostro grazie alla mia fantastica Caposq. Francesca. Purtroppo non abbiamo vinto San Giorgio e neanche il grande gioco... ma sono fiera di quello che siamo riuscite a fare tutte insieme, specialmente le prove che dovevamo fare. Mi sono proprio divertita, grazie davvero a tutti! Se leggerete questa lettera capirete quanto mi sono divertita e quanto sono felice di essere entrata in un reparto così bello. *Grazie, ciao a tutti, Stefania – Sq. Scoiattoli Ge58.*



Ciao sono il vice capo della squadriglia Tigri. Vorrei fare un saluto immenso a tutti i miei Squadriglieri che sono sempre un mio punto d'appoggio. Questo è il mio ultimo anno e vorrei salutare in particolare i due terzini Andrea e Davide, che l'anno prossimo prenderanno le cariche più difficili. Spero che il mio cammino abbia realizzato ogni loro necessità. Un saluto immenso a tutti i lettori e buona strada.

Alessandro Sabatucci-Tigri Roma 49

l'ultima dei Caimani Cavalleria

CHE GENTILI
SONO STATI
A FAR PASSARE
NOI PER PRIME!!

GIÀ...
DEI VERI
CAVALIERI!!

OK
REGGE!
POSSIAMO
ANDARE!!



Franco Bianco

SCOUT - Anno XXXV - n. 21 - 10 agosto 2009 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - euro 0,51
Edito dall'Agesci - Direzione: Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - Direttore responsabile: Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma
Stampa: Omnimedia, Via Lucrezia Romana, 58 - Ciampino (Roma) - tiratura di questo numero copie 62.000 - Finito di stampare nell'agosto 2009



la rivista è stampata su carta riciclata

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

