

STOS

Avventura
Avventura



Anno XXX - n. 18
12 luglio 2004, Settimanale
Poste Italiane s.p.a.
Spedizione periodico in
abbonamento postale
D.L. 352/03 (conv. L. 16/04)
art. 1 comma 2, DCB
BOLOGNA

luglio

S o m m a r i o

Avventura 5/2004

CHE C'ERA DI SBAGLIATO NELLA FOTO DI PAG.18 DELLO SCORSO NUMERO DI AVVENTURA?

Il guidone, che sta al centro, è tenuto con il braccio sinistro ed il saluto viene fatto con la mano destra: esattamente all'opposto di come si dovrebbe fare. **Per cui la posizione del guidone è sbagliata.** Altri dettagli, che alcuni hanno definito errati, in realtà non lo sono. Grazie a tutti coloro che hanno partecipato: siete stati veramente numerosi! Si sono aggiudicati il premio, per le loro risposte esatte: **Alberto Collini** (prima e-mail) e **Michele Salvano** (prima lettera).

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

In redazione: Franco Bianco, Mauro Bonomini, Luciana Brentegani, Filomena Calzedda, Margot Castiglione, Don Giovanni Cigala, Lucio Costantini, Dario Fontanesca, Chiara Franzoni, Emilio Gallino, Stefano Garzaro, Giorgio Infante, Maria Antonietta Manca, Don Damiano Marino, Stefania Martiniello, Francesco Neri, Chiara Odoni, Antonio Oggiano, Don Pedro Olea, Adriano Perone, Andrea Proveni, Enrico Rocchetti, Padre Stefano Roze, Isabella Samà, Stefano Sandri, Alessandro Testa, Geppa Tresca, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Grazie a: Diego Turel, Sq. Panda - Roma 147, Sq. Antilopi - Roma 122, Sq. Volpi - Carbonia 2, Sq. Cervi - Carpi 4

Progetto grafico: Technograph

Grafica: Technograph

Disegni di: archivio Agesci, B.-P., Franco Bianco, Riccardo Francaviglia, Chiara Franzoni, Pierre Joubert, Michele Gobbi, Adriano Perone, Stefano Sandri, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Foto di: archivio Agesci, Giorgio Cusma, Emilio Gallino, Bruno Gonnella, Marco Sacandaletti, Diego Turel (in coperina)

Buon campo	3
Pregare nella anatura	4
Il campo estivo inizia a gennaio	6
Imprese	12
Sotto un tetto di stoffa	20
Fra mestoli e menù	26
Comodi ac..campiamoci	32
Vita quotidiana al campo	38
Vita di fede al campo	40
Lo vedi quel pino nero?	43
Organizzare una veglia alle stelle	47
Metti, stasera, al fuoco... ..	51
Segnalazione e comunicazione	57
La verifica della missione	62
Le buone abitudini	65
Il troppo!	69
Questi scout, sempre a giocare	73
Giochi in acqua	83
Pioggia? che fare	93
La rotta verso Hylands	95

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con **Avventura** ecco il recapito da riportare

esattamente sulla busta:

Agesci - Redazione di Avventura
Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 ROMA

scout.avventura@agesci.it
Avventura on line: www.agesci.it/avventura/
Webmaster: Emanuele Cesena

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

BUON CAMPO!

Abbiamo raggiunto il periodo del **Campo Estivo**, qualcuno l'ha già concluso, altri lo stanno preparando.

Si tratta della più grande occasione per la Squadriglia di **dimostrare** valori, organizzazione e competenze.

Al Campo Estivo devono emergere tutti i **valori** positivi costruiti durante l'anno, di questi il più importante è l'unione, la solidarietà e l'amicizia tra tutti gli squadriglieri.

Solo dopo vengono l'organizzazione e la competenza.

La Squadriglia è innanzitutto formata da **amici**, che si rispettano e si aiutano, questo non esclude le furibonde litigate: fanno bene anche queste per capirsi e ritrovarsi più amici.

Al negativo: qualsiasi rivalità interna provocherà problemi durante la vita al Campo!

Sei pronto a scommettere sulle potenzialità della tua Squadriglia? Se la tua risposta è negativa... sarebbe meglio fare un altro Consiglio prima di partire!

E veniamo all'organizzazione che **non** è quella tipica di un'attività imprenditoriale, da manager

con obiettivi economici da raggiungere, con un Direttore che distribuisce ordini e favori: anzi è esattamente all'opposto!

La Squadriglia costruisce la propria vita, le proprie attività sulla base delle decisioni uscite dal confronto vissuto nel proprio Consiglio: siete voi la Direzione di voi stessi!!!

Non vi sono ordini imposti dall'alto, c'è **collaborazione** che scende dal più grande al più piccolo e si scambia anche tra pari: ma chi l'ha detto che deve fare tutto il Capo Squadriglia?!

Nella collaborazione, infine, emergono le **competenze** di ciascuno: ogni squadrigliere/a deve avere il proprio ruolo che vivrà donando il meglio dei propri talenti. Quello che ciascuno fa è essenziale alla vita al Campo... e questo tutti lo sanno! Per cui nessuno si tirerà indietro.

Durante l'anno, ciascuno ha percorso il proprio Sentiero per acquisire, tra le altre cose, anche specifiche competenze tecniche, essenziali per vivere al meglio la grande esperienza del Campo Estivo: **pronti per misurarvi in queste prove?** Certamente sì!

BUON CAMPO E BUONA CACCIA A TUTTI, Giorgio

Pregare nella natura

Il miglior modo di pregare è quello di usare le parole di Dio, parole che troviamo nella Bibbia. Ma diceva B.-P. che la Natura è una Bibbia che è alla portata di tutti e che tutti possono capire. La Natura quindi ci fa conoscere Dio e ci sprona a parlare con Dio.

Si, perchè in ogni cosa che noi facciamo mettiamo qualcosa di nostro e anche Dio, che ha creato tutto, ha messo del suo nella creazione. Come da un'opera d'arte risaliamo all'autore, dalle cose create risaliamo al creatore che è Dio.

Io vi auguro di vedere tante belle cose che Dio ha creato e di provare ammirazione. Rimanere ammirati davanti alla Natura, è un primo approccio al mistero, e il mistero non è una cosa che ancora non è stata spiegata, ma una cosa che non ci spiegheremo mai. Il mistero per eccellenza è Dio e tutto ciò che lo



riguarda.

Dall'ammirazione nasce la coscienza del Creatore e nasce la preghiera. Ammiriamo la Natura e ringraziamo Nostro Signore che ce l'ha donata. La Natura però non sono solo le montagne, i mari, i laghi e le pianure. La Natura è abitata dall'uomo. Vedendo perciò delle mucche che pascolano in un verde prato di montagna, posso pregare per i pastori delle malghe, posso pregare per tutti coloro che mangeranno i formaggi; e passeggiando all'interno di un bosco posso pregare per la gente che dal legname trae il suo pane quotidiano. Non vi faccio altri esempi, ma lo stesso potremmo fare davanti ad un campo di grano o ad un frutteto. Facendo così ci troviamo facilmente a pregare per tutta l'umanità, che è uno dei compiti di noi cristiani.

Bisogna dire che il grande esempio di questo approccio alla Natura lo



troviamo nel Vangelo. San Matteo, nel capitolo 6, ci riporta un discorso di Gesù: *“Guardate gli uccelli del cielo: non seminano, né mietono, né ammassano nei granai; eppure il Padre vostro celeste li nutre... Osservate come crescono i gigli del campo: non lavorano e non filano. Eppure io vi dico che neanche Salomone, con tutta la sua gloria, vestiva come uno di loro”*. Ma pensate



anche al racconto di un grande evento naturale com'è una tempesta nel lago che fa pregare i discepoli: *“Salvaci Signore siamo perduti!”* (capitolo 8) oppure le parabole raccontate da Gesù e riportate da S. Matteo nel capitolo 13 del suo Vangelo. Se volete voi stessi potete trovare altri esempi di momenti del rapporto di Gesù con la Natura. La preghiera più intensa della sua vita Gesù la fece in un campo di ulivi.

Mi sono limitato al Vangelo, ma in tutto il resto della Bibbia troviamo altri esempi. Dall'ammirazione per un rovo, che bruciava senza consumarsi, cominciò la conversazione, il rapporto, la preghiera di Mosè con

Dio. L'esperienza stupefacente di aver attraversato il mar Rosso senza danno fece esplodere in un cantico, in una preghiera di lode il popolo ebreo, che la recita ancora oggi. I due episodi li potete leggere nel libro dell'Esodo ai capitoli 3 e 14-15.

Le nostre Uscite, il nostro Campo Estivo sono momenti privilegiati per pregare con la Natura, per ringraziare e lodare Dio, un pò come fece S. Francesco con il suo Cantico delle creature o come fecero i tre ragazzi ebrei nella fornace; questo racconto lo trovate nel capitolo 3 del libro del profeta Daniele.

Concludendo vi voglio ricordare che la Natura c'è anche nel nostro paese e nella nostra città, anche se la guardiamo con altri occhi e la viviamo in altro modo. Anche qui possiamo servirci della Natura per pregare, nonostante sia più difficile. Ma una Guida e uno Scout non si tirano indietro davanti alle difficoltà.



il campo estivo inizia a gennaio

LA SERA PRIMA DI PARTIRE

È sera. Domattina si parte per il Campo. Nicola, il Capo Squadriglia dei "Bufali", prende la scheda con l'elenco delle cose da fare e comincia a spuntarle.



<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Le pile sono già caricate nel camion.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>La cassa di Squadriglia con i materiali è pronta; è appena arrivata la telefonata di Antonio, il Vice, il mago del magazzino.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Le cartine topografiche le ha controllate lui stesso: quest'anno ne ha comprate una più aggiornata, perché c'è una nuova diga e il corso del torrente è stato deviato.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Le pile delle radio sono state cambiate.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>La batteria da cucina ha nuovi manici.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Anche la cassaforte è al sicuro, con le banconote fresche di stampa. Quest'anno il reparto ha coniato una moneta apposta, valida soltanto entro i confini del Campo, da spendere in cambusa o per contrattare materiali tra squadriglie.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>I costumi da rapaci per travestirsi alla veglia sono pronti nei sacchetti.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Il cronista di Squadriglia ha aggiornato il quadernone e ha ricevuto tutte le istruzioni per compilare il diario del Campo.</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Le barrette di cioccolato per la Squadriglia sono nello zaino. Dalla stazione al luogo del Campo c'è una camminata di due ore, e Nicola non vuole cedimenti tra gli squadriglieri.</i>

C'è tutto? Sembra proprio di sì, ogni voce dell'elenco è stata spuntata. Nicola ha insegnato ai più piccoli come preparare lo zaino, né troppo leggero né troppo pieno, ricordando di tenere a portata di mano la mantellina per la pioggia. Lui conosce bene la zona del Campo e sa che potrebbe piovere già appena usciti dalla stazione. È notte. Nicola spegne la luce. È tranquillo, eppure non riesce a dormire, forse per il caldo umido. A un tratto

balza a sedere: i sigari! Stava per dimenticarli. Non per sé, naturalmente – fumare non gli piace – ma per il pastore dell'alpeggio, quello che gli dà un formaggio fresco così buono che la cambusa può tenersi il suo. Domattina si alzerà dieci minuti prima, e passerà in tabaccheria. Adesso si che può riposare tranquillo, anche se l'aria è sempre più umida. Ma non ci pensa, perché sa che domani sera dormirà a duemila metri, in un caldo sacco a pelo di piumino.

PADRONI DEL CAMPO, O NEL CAMPO DEL PADRONE

Questo test è dedicato soprattutto ai Capi Squadriglia, i veri signori del Campo Estivo. Ma il test potrebbe far bene anche a te, che non sei Capo Squadriglia, perché quando arriverà il tuo turno sarai già pronto.



CHE COS'È PER TE IL CAMPO ESTIVO?

1. un'uscita più lunga del solito;
2. l'impresa più grande dell'anno, quella a cui ti stai preparando fin dall'inverno;
3. la migliore occasione per dimostrare quante patacchine di specialità e brevetti hai conquistato.

Se hai risposto 1 o 3, fai tre giri di corsa del Campo e poi medita profondamente sulla risposta 2.

Il Campo è il bersaglio finale, e ci si allena tutto l'anno per centrarlo. Al Campo metterai in pratica ciò che hai imparato finora su vita all'aperto, costruzioni, cucina, pronto soccorso, segnalazioni, espressione, insomma sulla vita dell'uomo e della donna dei boschi. È soprattutto per questo che durante la primavera hai faticato per conquistare specialità e brevetti. Al Campo c'è poco tempo per le chiacchiere: in sede, seduto in poltrona, puoi costruire teorie, filosofie e astrattezze lunari, ma se non hai imparato a governare il fuoco vorrà dire che la tua Squadriglia farà la fame.

COME SI TRASCORRONO LE GIORNATE AL CAMPO?

1. al mattino, partita di pallone; al pomeriggio, partita di ritorno; la sera, torneo di calcio in notturna;
2. si aspetta che i capi ci dicano che cosa dobbiamo fare;
3. ci scateniamo con un'impresa leggendaria: è da gennaio che la stiamo preparando.

Se hai risposto 1 o 2, fai tre giri di corsa del Campo con uno zaino pieno di pietre, e poi sempre di corsa torna alla 3.

Il Campo è la più grande impresa dell'anno. In primavera, la Squadriglia inizia a pensare a un'impresa memorabile che scolpirà la sua storia nei secoli: la costruzione di un ponte, il ripristino di un sentiero, un ristorante raffinato che elabora le leccornie offerte dalla natura del luogo, una torretta di osservazione degli uccelli di passo, una stazione atmosferica. Lascerà da parte interviste e cartelloni, meglio adatti alle attività in sede.

Occorre però mischiare nelle giuste dosi i sogni e la realtà. Devi calcolare con cura gli strumenti necessari al Campo; meglio portarsi pochi attrezzi che la Squadriglia sa usare bene e realizzare manufatti sul posto, piuttosto che partire con un camion ingombro di attaccapanni, scarpieri, girandole e pennacchi. Così come non puoi impiegare tutti i primi quattordici giorni di Campo per costruire un portale da Jamboree. Ma soprattutto devi selezionare il materiale in base alle imprese da realizzare al Campo: che ti porti a fare la carta crespata se vuoi costruire le zattere?

CHI PREPARA IL PROGRAMMA DEL CAMPO ESTIVO?

1. il Consiglio Capi, attraverso la collaborazione di Capi e Capi Squadriglia;
2. i capi, che lo tengono segreto fino all'ultimo giorno;
3. l'alta Squadriglia, che finalmente può sfogarsi in quelle attività impossibili durante l'anno perché c'erano sempre le zampe tenere tra i piedi.

Se hai risposto 2 o 3, fai tre giri di corsa del Campo con uno zaino pieno di pietre reggendo un asino sulle spalle. Sei sudato? Che ne dici allora di tornare alla 1? I Capi non hanno mai pensato che il Campo sia un loro divertimento privato, in cui ragazzi e ragazze fanno da comparse. Il Campo è un'occasione unica per imparare a governare il Reparto, cioè a essere responsabili. E ciò specialmente se sei Capo Squadriglia.

I Capi sanno già come si organizza un Campo, ma tu affiancali in ogni loro mossa, impara il mestiere. Provaci con un giochetto mentale (o virtuale, se preferisci): inserisci nel tuo cervello il sistema operativo del Capo Reparto, cioè fai finta di essere lui e di dover organizzare tu stesso il Campo Estivo per il Reparto.



LA SCELTA DEL LUOGO. In base alle imprese che la Squadriglia vorrà realizzare, sceglierete montagna, collina, mare, lago, prateria. Il sopralluogo del terreno viene compiuto dal Consiglio Capi, in modo che i Capi Squadriglia possano accordarsi subito su quale fetta di Campo verranno piazzati gli angoli. Tornati a casa, decideranno con gli squadriglieri che strumenti portare (ad esempio, quale tipo di fuoco e di cucina).

Meglio ancora se saranno i Capi Squadriglia a proporre alcuni luoghi per il Campo. Nelle tradizioni di Squadriglia infatti c'è anche un'agenda che contiene delle piccole schede di terreni di campi estivi già vissuti, o di luoghi segnalati da reparti vicini o da altri amici. Ricordati però di controllare che i dati siano freschi, per non rischiare di partire con i carri carichi verso un pianoro che nel frattempo è stato trasformato in un parcheggio.



LA BUROCRAZIA.

Non puoi presentarti al Campo scaricando pali e pentole da un Tir senza aver prima avvisato gli abitanti, con il rischio di

farti sequestrare mestoli e teli, e tornare a casa a calci nel sedere inseguito dal padrone del terreno.

A seconda dei casi e dei luoghi, bisogna chiedere permessi al sindaco, ai carabinieri, alle Asl, alle comunità montane, ai pastori e alle pecore del posto. Talvolta per la domanda basta una letterina su carta intestata, ma più spesso occorrono fax e carte bollate. Ogni regione amministrativa ha le proprie modalità burocratiche, con formule e tempi diversi: alcune – le più intelligenti – richiedono soltanto un avviso scritto al sindaco; altre pretendono qualche ettogrammo di documenti, con anticipi lunghissimi. Stai bene appiccicato al tuo Capo Reparto, e impara come si fa.

IL PROGRAMMA DEL CAMPO.

Quando il Consiglio Capi stenderà il programma giorno per giorno della vita al Campo, risparmia tempo e cervello: rispolvera gli schemi degli anni passati, perché forse potranno essere adattati alle novità del tuo Campo, alle imprese specifiche, alle uscite, missioni o hike, alla posizione geografica, al clima.

Uno schema ricorrente di vita al Campo è utilissimo specie per i primi giorni, quando si montano le costruzioni e si arreda l'angolo di Squadriglia; sono giorni pieni di lavoro – quasi sempre uguali ogni anno – in cui non è necessaria un'esagerata fantasia. Nel fare il programma, però, lascia un po' di spazio ai Capi: per-

metti loro di prepararti qualche sorpresa, come ad esempio un gioco notturno, altrimenti la loro personalità potrebbe esserne scossa.

IL CONTO ECONOMICO. C'è una falsa leggenda che afferma che lo Scout non si occupa di soldi. Esiste invece un'altra regoletta non scritta, che dice che lo Scout non è uno sciocco.

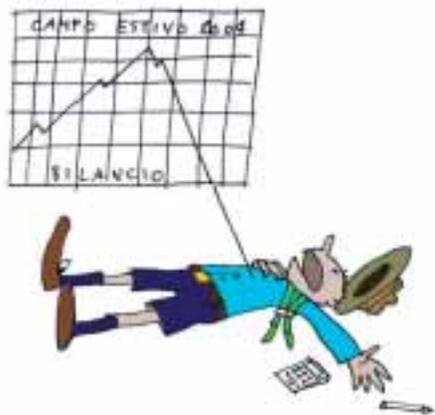
Affianca allora il Capo Reparto nel calcolare i conti preventivi su quanti soldi sono necessari per rinnovare l'attrezzatura, riparare le tende, acquistare i biglietti per il viaggio, affittare il camion che trasporterà i pali, pagare le tasse di soggiorno, acquistare le scorte alimentari. Imparerai così il meccanismo attraverso cui nasce la quota individuale richiesta a tutti i partecipanti, ma soprattutto capirai che con i soldi non si gioca. Il tuo obiettivo non è diventare un commercialista con la targa di ottone appesa all'angolo di Squadri-

glia, ma comprendere che i soldi sono una risorsa che se viene usata bene ti fa realizzare cose buone.

A fine Campo, sempre in Consiglio Capi, calcolate il bilancio consuntivo: capirai così se avete speso troppo o se siete riusciti a conservare qualcosa per risollevare le casse di Squadriglia.

LA CUCINA E LA CAMBUSA. Nei reparti saggi, anche il menù del Campo viene concordato nel Consiglio Capi. Fidati però dell'esperienza dei Capi, che hanno qualche conoscenza in più in materia di dietistica: mangiare pizza e patate fritte tutti i giorni abolendo la verdura può darti una sensazione di sfrenata libertà, ma fa molto male alla pancia. Come per l'agenda degli indirizzi, è utile conservare un menù generico di Campo da adattare di volta in volta; un Campo ad alta quota, ad esempio, può comprendere un po' di grassi e di zuccheri in più, mentre un altro in riva al mare predilige frutta e verdura. E i liquidi? Sempre, abbondanti. L'alcool? Mai. E controlla che il **ricettario** di Squadriglia non sia un **rigettario**.

La cambusa non è una banca infame a cui una Squadriglia piena di Robin Hood deve dare l'assalto: se hai partecipato a costruire il menù e a fare i conti della spesa, ti sarai reso conto di quanto è prezioso il cibo. Ti passerà così la voglia di abitare in una Squadriglia che spreca il formaggio destinandolo alle formiche e che scola la pasta direttamente nell'erba.



CHE COSA FAI APPENA TORNI DAL CAMPO?

1. eviti la doccia come fosse radioattiva, vai a dormire vestito e non vuoi più sentire nessuno;
2. mangi come una scrofa tutte le schifezze che hai evitato al Campo, ti ubriachi di coca-cola mista a nutella, guardi la tv per dodici ore di seguito;
3. aiuti a scaricare i materiali e li controlli, poi vai a dormire.

Se hai risposto 1 o 2, ricominci da zero il Campo, da solo. Subito. Il Capo Squadriglia babbascione, quando smonta il Campo, butta tutto a casaccio nella cassa convinto di mettere poi in ordine al rientro in sede. Tu, invece, prima che il Campo iniziasse avevi riempito la cassa con un sistema logico, sfruttando cioè ogni spazio e sistemando a portata di mano i materiali di primo utilizzo. A fine Campo, basta seguire lo stesso procedimento di stoccaggio.

Anche se le vacanze con i genitori sulla Costa Verde premono, raduna la Squadriglia in sede il giorno dopo il rientro: ricordati che il materiale chiede ad alta voce una seria manutenzione. Non gettare in un angolo umido della sede la tenda mal piegata, che trattiene tra una parete e l'altra litri d'acqua, foglie e fango, altrimenti ti toccherà rivenderla a metà prezzo ai rospi e ai tritoni.

QUALCHE BATTUTA... QUASI VERA!

«MAMMA, QUEST'ANNO FARÒ IL CAMPO ESTIVO AL LAGO DI INFERNOTTO»

«DEV'ESSERE PROPRIO UN BEL POSTO. POSSO AIUTARTI?»

«Sì. MI PREPARI LO ZAINO?»

«D'ACCORDO. FAMMI LEGGERE LA CIRCOLARE CON I MATERIALI CHE DEVI PORTARE. IL TUO CAPO SQUADRIGLIA TI HA GIÀ DATO L'ELENCO, VERO?»

«MAMMA, IL CAPO SQUADRIGLIA SONO IO»

«MAMMA, MI CUCI IL DISTINTIVO DELLA SPECIALITÀ SULLA CAMICIA?»

«Sì, CERTO. CHE SPECIALITÀ È?»

«SARTO»

IMPRESE

D prima, durante e dopo i Campi Estivi **TUTTE** (!!!) le Squadriglie in gamba realizzano le **imprese**, e le **missioni**, per conquistare la propria **specialità di Squadriglia**. In giro, nei vostri Albi di Squadriglia, ce ne sono tantissime di molto belle, interessanti e divertenti al tempo stesso: **perché non far conoscere a tutti le vostre gesta migliori?!**

Da questo numero dedicheremo qualche pagina alle imprese e/o missioni più significative che, a nostro parere (... quindi non arrabbiatevi poi se la vostra non appare!!!), possono essere di suggerimento o stimolo per tutti. Dovranno contenere 3000-3500 battute e venir corredate da una o due foto: chiare, non sfocate e con i soggetti – **voi!** – ben visibili e non irriconoscibili su uno sfondo lontano. Non dimenticate Gruppo, Reparto, Squadriglia e tutti i vostri nomi e cognomi.

Forza allora, aspettiamo il frutto delle vostre fatiche!

LA VALLE DEGLI ORTI

LA SQUADRIGLIA CERVI SI PRESENTA:

Capo squadriglia: **Simone Soliani**; Vice: **Marco Ferrari**; e poi: **Federico Sforzi, Stefano Torricelli, Lorenzo Pedrielli**

Dopo la buona riuscita della prima impresa, la pulizia del giardino dell'asilo, decidiamo di realizzarne una seconda per conseguire la specialità di Squadriglia di "**Natura**".

Al Consiglio di Sq. decidiamo: realizzeremo un vero orto! D'altra parte il C.Sq. è un futuro perito agrario... ed i Capi accettano, in garanzia, il suo futuro! Quindi andiamo all'attacco del Parroco per chiedere un pezzetto del terreno dietro la Parrocchia, vicino alla presa dell'acqua.

Don Claudio acconsente, ma a patto di dividere con lui i frutti dell'orto. Diventiamo mezzadri!

Due di noi procurano attrezzi e materiali (vanga, zappa, rastrello, paletti, assicelle ecc.), mentre gli altri si informano, presso esperti del settore, sui tipi di ortaggi adatti al luogo e al periodo.

Come inizio abbiamo ripulito e delimitato il nostro orto. Nei giorni successivi ci siamo ritrovati per zappare, concimare, costruire il recinto, dividere con le assicelle (che ci avrebbero permesso poi di innaffiare senza calpestare le piantine) le zone dell'orto che avrebbero ospitato i diversi ortaggi. Poi abbiamo seminato radicchio, spinaci, salvia, basilico, ravanelli e lattuga. Abbiamo stabilito dei turni per innaffiare e ci siamo messi in attesa.



INIZIA L'IMPRESA

PRIO QUESTO LO SCOPO!) è stata la risposta.

Il 10 maggio siamo andati a raccogliere i primi frutti delle nostre fatiche: dei ravanelli (rossi e belli).

Con un po' di sorpresa abbiamo scoperto che i ravanelli pizzicano, ma sono ottimi, e così abbiamo offerto un grande "Pinzimonio Party" per tutto il Reparto.

In seguito sono cresciuti anche gli altri ortaggi, il Don è stato molto soddisfatto del raccolto e noi lo aiutiamo tuttora in una salutare dieta vegetariana, visto che... è un po' grasso! (Ciao Don!)



FINE DELL'IMPRESA

LA SQUADRIGLIA VOLPI

Luca Serafini (CSQ) - Alessio Piredda (Vice) - Giordano La Mantia - Giuseppe Pittalis - Luca Gerano - Alessio Aru - Nicola Fois - Simone Urdis - Cristiano Spada

Per confermare la specialità di "Campismo", la Squadriglia Volpi decide di costruire un'antenna per l'alzabandiera.

IL DIARIO DELL'USCITA

Dopo un breve viaggio, siamo arrivati alla base scout di Mitza Justa ove, abbiamo iniziato subito a lavorare. Dopo aver picconato per tre ore, piantiamo i pali portanti e solo dopo ci prepariamo la cena. Dopo un pò di baldoria andiamo a letto. Il risveglio è un po' movimentato: Giuseppe si sente male! Dopo esserci alzati, ripuliti e fatto colazione ci rimettiamo a lavorare. Costruiamo la struttura per la piattaforma, innalziamo tre pennoni e... poi ci riposiamo con il pranzo. Subito dopo mangiato riprendiamo e completiamo l'impresa! Smontiamo la tenda e puliamo il campo...è l'ora del ritorno: siamo stanchi, distrutti ma fieri del lavoro svolto.

(NdR - relazione condensata, era opportuno dare spazio anche alla verifica che segue)

LA VERIFICA

Cristiano: La mia prima impresa è stata molto "educativa", son riuscito a lavorare in compagnia svolgendo i compiti assegnatimi.. Mi son divertito tanto con gli altri.

Nicola: Sono rimasto molto impressionato e contento di quel che siamo riusciti a realizzare. Spero di poter ripetere esperienze simili in futuro

Luca G.: Quando abbiamo finito l'impresa eravamo sporchi, stanchi, distrutti ma felici. Ho collaborato e mi sono impegnato: ne è valsa la pena!

Giuseppe: E' la mia prima impresa e mi sono meravigliato di quel che siamo riusciti a fare. Nel vedere l'alzabandiera ultimato mi son chiesto se fossimo stati davvero noi a farlo.

Giordy: Sono alla mia 3° impresa ma l'ho affrontata come se fosse la prima: con molto entusiasmo e tanta voglia di fare. Mi sono impegnato tanto nella costruzione e nell'instaurare un buon rapporto con il resto della Squadriglia. Spero di poter conquistare altre specialità insieme con i miei compagni d'Avventura.

Alessio : Ho visto gli altri lavorare bene tra di loro, sia mentre faticavano sia nei momenti di relax. Anche i piccoli si son comportati molto bene

aiutandoci quando ne avevamo bisogno. Spero che l'anno prossimo, se sarò CSQ, riuscirò a realizzare altre belle imprese.

Luca: E con questa sono 4 le specialità che la nostra Sq. riesce a conquistare. Questa l'ho vissuta con maggiore entusiasmo e soddisfazione. Ho visto tutti, sia i piccoli che i grandi, lavorare sempre sorridenti e contenti di stare gli uni con gli altri. Son riuscito a collaborare con il Vice e con gli altri creando nella Squadriglia un grande affiatamento. Questo per me è l'ultimo anno ma son contento di vedere quel che sono riuscito a creare, spero che le Volpi conservino sempre un buon ricordo di me e che nei prossimi anni riescano a dimostrare quanto sono capaci di fare.



COME VIVERE UN'AVVENTURA? L'USCITA A MONTE MARIO!

LA SQUADRIGLIA ANTILOPI SI PRESENTA

“Siamo 6 antilopin siamo 6 sorellin, mai nessun ci dividerà tra la la la la”

FEDERICA Conte: è una brava Capo Squadriglia, si è impegnata tantissimo per questa Specialità anche se ogni tanto aveva degli attacchi di pazzia, quando si arrabbiava.

GIULIA D.G. Di Giovanni: è molto paziente e disponibile, si è ambientata benissimo nella Squadriglia.

GIULIA C.B. Capobianco Dondona: è la nostra sportiva e per questo porta sempre la tenda (*scherzo!*).

SILVIA Maestri: ogni tanto abbandona la terra e sale tra le nuvole fino a quando non viene riportata alla realtà. In compenso ha tanta voglia di fare e si impegna.

CAROLA Evangelista: quando fa le cose, le fa dando il massimo.

ALESSIA Vitelli: per la sua Squadriglia è disposta a tutto, anche a farsi rompere in 1000 pezzi (beh, ora non esageriamo).

Siamo proprio una bella Sq., vero?!? Tra di noi si è instaurato un bellissimo rapporto di amicizia e **“...mai nessun ci dividerà tra la la la la”**

Roma, qualche giorno fa...

Caro mitico Diario, ti voglio raccontare la sensazionale Avventura ho appena vissuto insieme alla mia Squadriglia, le **Antilopi**. Abbiamo passato un'indimenticabile mattinata al parco di Monte Mario.

Avevamo deciso di conquistare la specialità di Squadriglia di **Esplorazione**. E per raggiungere la “mèta” dobbiamo visitare 3 parchi del Lazio. Il primo dei tre è proprio questo. La nostra guida “privata” è Costanza, è stata anche lei una Guida...

Non è stata una visita di quelle noiose, lunghe, tristi, uggiose, tediose (*proverbio del giorno: chi più ne ha più ne metta*), è stata una visita ricca di attività veramente stimolanti per il nostro cervello in ferie.

Incominciamo con: il riconoscimento di cinque suoni...l'unico problema fu che si sentiva solo il cinguettio degli uccelli. Ci ha stupito il fatto che eravamo immerse nella Natura, e non sentivamo nes-

sun rumore tipico della nostra caotica città (Roma), anche se eravamo a due passi da casa (più o meno due passi).

Abbiamo preso il calco di una corteccia di Leccio: è stato divertente e insolito (...); infine, lungo il sentiero avremmo dovuto, attraverso quattro tipici segni, riconoscere il passaggio di un animale.

Lungo il **“sentiero natura”**, poi, Costanza ci ha parlato della storia del parco e ci ha illustrato la geologia della zona.

Abbiamo inoltre capito che nel parco vi è una prevalenza di Lecci. Scometto che vuoi sapere come

faccio a saperlo... Beh!!!

Non ce l'ha detto la guida, lo abbiamo scoperto con un gioco divertente: eravamo divise in coppie, una doveva indovinare il nome dell'albero che l'altra le indicava, il gioco consisteva nel riconoscerlo ad occhi chiusi, toccando tronco e foglie.

L'emozione più grande l'abbiamo provata quando Costanza ci ha portato su una “terrazza naturale” da dove si scorgeva tutta Roma (o quasi).

Tutte le cose belle hanno una fine: e così ci siamo salutate e siamo tornate a casa.



Qualche tempo fa, la Squadriglia Panda si armò di forza e coraggio per affrontare la sua prima impresa relativa alla specialità di Squadriglia di **Speleologia**. L'obiettivo era di esplorare una misteriosa cavità artificiale a Canale Monterano. Qui ci mettemmo all'opera per rilevare un azimut, disegnare una piantina della grotta. La splendida giornata fu ricca di nuove e divertentissime esperienze. Il tempo passò molto velocemente a tal punto che sembrava incredibile che la giornata fosse ormai al tramonto.

LA NATURA SOTTERRANEA

L'uscita che vi stiamo per raccontare non è stata programmata in una settimana, come quelle che si effettuano in Reparto durante l'anno. Al contrario è stata pensata, progettata e studiata da molto tempo: dal momento in cui, noi Panda, avevamo deciso di conquistare la specialità di speleologia, ci si mise immediatamente in contatto con un gruppo di speleologi. Poco tempo dopo, furono presi accordi per un primo incontro in cui acquisire delle nozioni base sul tema. Gli speleologi si resero molto disponibili nell'accompa-

gnarci nella ormai leggendaria grotta di Pietrasecca: l'ovito di Pietrasecca!

Piene di entusiasmo, prendiamo il treno per Carsoli, dove ci aspettavano Nerio, Silvia, Elena, Claudio ed Angelo, i cinque speleologi che ci avrebbero accompagnato nella nostra Avventura. Scendemmo dal treno certe di essere arrivate a Carsoli, ma appena messo il piede in stazione, il controllore attirò la nostra attenzione facendoci notare che noi eravamo scese ad **ARSOLI** e non a **Carsoli**: risalimmo velocemente sul treno ed aspettammo impazientemente la nostra fermata dove, appena scese, ci venne incontro Nerio con la sua truppa.

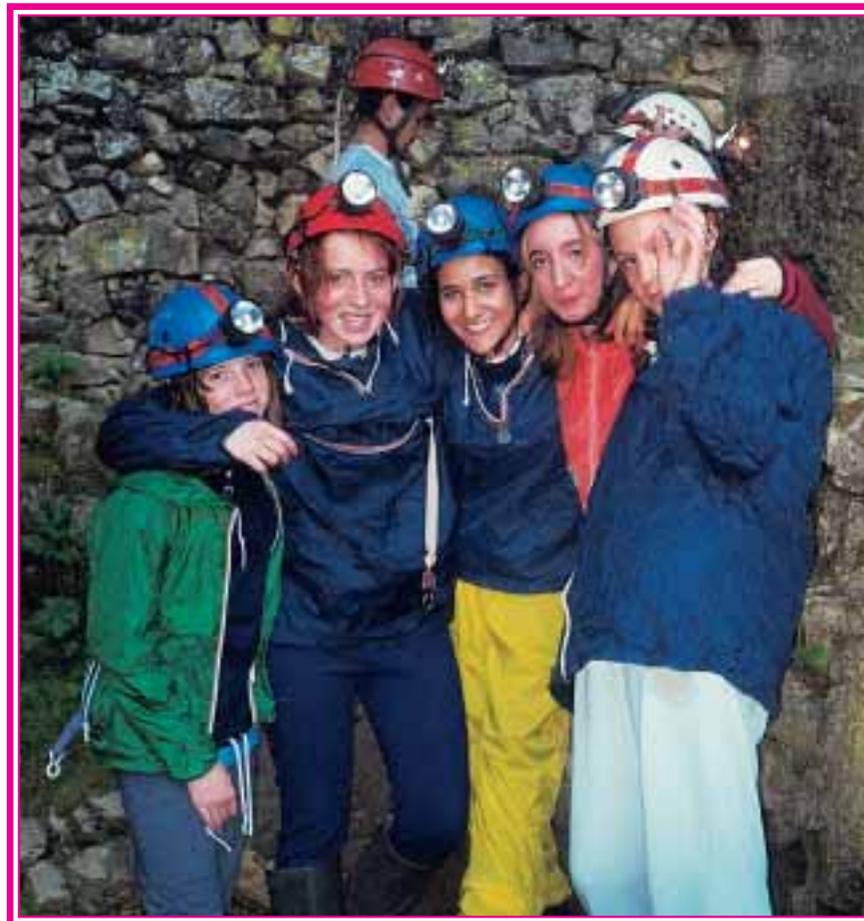
Arrivate nei dintorni della grotta ci ritrovammo immerse nel verde. A quel punto ci cambiammo velocemente impazienti di iniziare la nostra esplorazione. L'entrata della grotta era enorme ma all'interno si restringeva sempre di più. L'interno era stupendo: pipistrelli... acqua... e fantastiche concrezioni che solo la Natura sa creare... e anche le cosiddette "concrezioni a pelle di leopardo"... e le vaschette d'acqua profonde anche 1 metro, formate dall'acqua che scorre nella grotta... e anche la struttura denominata "a scalinata" poiché si può salire ed infilarci nei vari buchi (per

chi non soffre di claustrofobia")... Bello eh?! Vi assicuriamo che dal vivo lo era ancora di più!

Uscimmo dalla grotta forse un po' sporche ma felici di aver vissuto un'esperienza veramente stupenda ed aver capito che sì, la Natura che riusciamo a vedere alla luce del sole è stupenda, ma ancora di più lo è quella che vediamo attraverso la luce delle lampade ad acetilene, stancandoci, arrampicandoci e sporcandoci ovunque!

Ah! Ci stavamo dimenticando! Volete sapere cosa abbiamo fatto il giorno dopo? Semplicissimo! Abbiamo esplorato i dintorni della grotta!

IN PRATICA, L'USCITA È STATA A DIR POCO RICCA DI NUOVE EMOZIONI!!



SOTTO UN TETTO DI STOFFA

La tenda è la casa che ci ospita per tutti i giorni del campo estivo. Come ogni casa è patrimonio di famiglia così la tenda è patrimonio di Squadriglia, spesso acquistato con lungo e faticoso autofinanziamento. Dunque ciò di cui ha bisogno prima, durante e dopo il Campo sono cure, manutenzione, pulizia.

Innanzitutto, **la tenda deve essere conservata adeguatamente.**

Ciò implica che venga sempre piegata con cura e riposta all'interno della sue sacche (catino, sopratelo, paleria, picchetti). Ogni Squadriglia dovrebbe poi provvedere a realizzare un'ulteriore custodia, con materiale abbastanza resistente e impermeabile. Il suo utilizzo sarebbe indispensabile soprattutto durante il trasporto, per evitare di strappare le sacche originali fatte di stoffa.

La cassa o il magazzino, dove si conserva la tenda, devono essere perfettamente asciutti perché l'umidità potrebbe creare muffa e farla marcire.

Prima di partire per il Campo è bene verificare la funzionalità della tenda rispetto all'ultima uscita.

SARÀ UTILE:

- ricucire eventuali strappi nel catino o nel sopratelo (portare anche al campo il materiale necessario per ricucire strappi e pezze e colla adatte a rattoppare il catino)
- avere tutta la paleria necessaria
- avere tutti i picchetti necessari e portarne alcuni di scorta
- avere tutti i tiranti a posto e portarne alcuni di scorta
- ripristinare l'impermeabilità dei tessuti (soprattutto per tende di vecchia data) con prodotti adatti



Una volta arrivati al Campo l'operazione da fare con la massima cura ed attenzione è il **montaggio**. Una tenda montata correttamente non rischia di strapparsi e soprattutto regge anche alle intemperie.

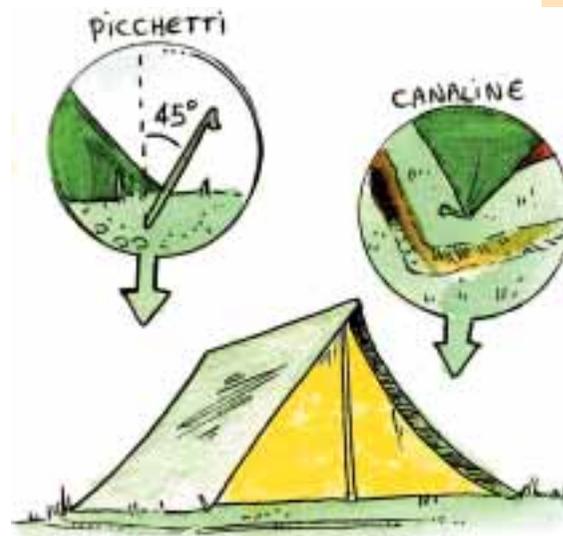
La scelta del terreno è fondamentale. Bisogna trovare uno spazio ampio e pianeggiante, sia per poter tendere adeguatamente i tiranti, sia per riuscire a riposare comodamente.

Prima di stendere il catino il terreno deve essere ripulito da eventuali pietre, o erbacce che lo ricoprono.

Sarà bene inoltre, scavare delle canalette intorno al perimetro della tenda che serviranno, in caso di pioggia, a raccogliere le acque.

Ogni buon capo Squadriglia saprà indicare ai propri Squadriglieri la corretta tecnica di montaggio della tenda. Badate però di ricordare di: **tirare contemporaneamente da lati opposti**, sia nel piantare i picchetti che nel tendere i tiranti.

I picchetti vanno piantati



mantenendo un angolo di inclinazione col terreno di 45°.

Durante il Campo la tenda diventa davvero la nostra casa, per cui come in ogni famiglia che si rispetti bisogna prevedere dei **turni di pulizia giornalieri**.

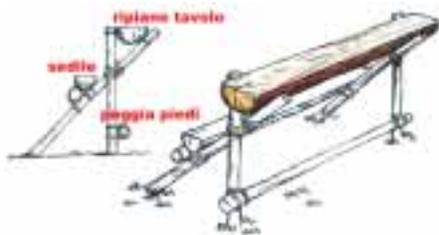
Sarà possibile pulire la tenda solo se ciascuno squadrigliere terrà in ordine il proprio angoletto di tenda ... Quindi ricordate di riporre tutto ciò che utilizzate dentro lo zaino e di ripiegare sacco a pelo e pigiama ogni mattina (come d'altronde fate ogni mattina col letto di casa ... vero!!! ...).

Un classico della pulizia delle tende è nascondere polvere e sporcizia sotto gli stuoini ... **attenzione alle ispezioni e soprattutto... a pullulanti colonie di acari!!!**

La tenda è, sì, la nostra casa ma una casa speciale: alcune cose proprio non le possiamo fare al suo interno. Per esempio:

- portarci dentro lampade o comunque utensili che producono fuoco (accendini, fiammiferi ...)
- mangiare (...usate il vostro comodissimo tavolo!)
- entrare con gli scarponi

Trattate con rispetto la vostra tenda e vedrete che non vi tradirà, nemmeno nelle condizioni climatiche più avverse, inoltre vi causerà poche spese e si conserverà funzionale nel tempo.



Un buon **angolo di Squadriglia** parte da un buon progetto.

Prima di partire per il Campo sarà bene decidere quali costruzioni fare e quanto materiale utilizzare.

Queste scelte andranno fatte in base a diversi fattori.

LE ESIGENZE E LE RISORSE DELLA SQUADRIGLIA.

La grandezza delle costruzioni per esempio è legata al **numero dei componenti** della Squadriglia stessa: un tavolo più o meno ampio, una cucina ad uno o due fuochi etc...

Il materiale che la Squadriglia e/o il Reparto possiede o che può acquistare limitano il tipo e il numero di costruzioni che si possono fare: fate un preventivo di spesa contemporaneamente al progetto.

La necessità di raggiungere **particolari obiettivi** influenza il tipo di costruzioni da fare: una tenda sopraelevata con angolo sottostante, se gli spazi del campo sono ridotti, un forno se vogliamo stupire alla gara di cucina, un'amaca artigianale per l'ora della siesta etc...

IL TIPO DI TERRITORIO

Un angolo dipende dal tipo di territorio dove si realizza il Campo, per questo è indispensabile **osservare con attenzione gli spazi durante il sopralluogo** e, se possibile, fare già una cartina con la suddivisione degli spazi. Ogni Squadriglia saprà da casa dove realizzerà le proprie costruzioni.

LE COMPETENZE DELLA SQUADRIGLIA

È bene non sottovalutare questo fattore ... le costruzioni che vogliamo realizzare devono essere sempre **una sfida alle nostre possibilità**, perché in questo modo ci permettono di migliorare le nostre competenze tecniche ma, allo stesso tempo, è d'obbligo un po' di realismo.

Attenzione a **calcolare quante forze abbiamo** e qual'è il nostro livello di competenza per non rischiare progettare qualcosa di eccessivamente elaborato che poi diventa irrealizzabile.

Volendo osare, meglio sarebbe durante l'anno, esercitarsi nella realizzazione di costruzioni nuove, e soprattutto partecipare ai campi di specialità e di competenza di pionieristica.

Ogni angolo di Squadriglia deve avere una sua **razionalità** e una sua **originalità**.

RAZIONALITÀ

Un angolo razionale è quello dove sono **sfruttati nel miglior modo gli spazi**.

È fondamentale mantenere la comune divisione in zona giorno e zona notte: la tenda (zona notte) deve stare a distanza dalla cucina e dal tavolo (zona giorno).

La cucina deve essere realizzata in uno spazio libero da alberi o comunque alte per evitare che prendano fuoco.

La legnaia deve stare vicino alla cucina perché sia più comodo alimentare il fuoco.

Anche il magazzino e la cambusa devono avere uno spazio vicino alla cucina perché sia più facile prendere cibi, pentole, stoviglie e utensili vari.

Lo stenditoio deve essere lontano dalla cucina per evitare che i panni si affumichino.

ORIGINALITÀ

Un angolo originale rispetta **lo stile della Squadriglia** che lo ha costruito.

Per esempio:

Se vorrete farvi subito riconoscere, **il portale** potrà avere le inse-



gne di Squadriglia o comunque dare un benvenuto nel vostro stile.

Le filagne che faranno da **panche** per il tavolo potranno essere rivestite (e impermeabilizzate!) a mò di cuscino per far stare comodi i vostri ospiti.

Se siete particolarmente vanitosi non vi mancherà **il lavabo e lo specchio** di Squadriglia.

Se amate particolarmente l'ordine, non potrete non realizzare un **poggiascarpe** personale per ciascuno squadrigliere, dove far arieggiare in notturna gli scarponi ...

Nella **realizzazione** dell'angolo deve vincere il lavoro di Squadriglia.

Ciascuno deve sapere quale sarà il suo compito, e qual è il modo più veloce per realizzarlo. Ovviamente, in questa chi è al primo Campo dovrà essere particolarmente attento ad **imparare il più possibile** dai più grandi ma, soprattutto, dovrà rendersi particolarmente disponibile a svolgere ogni tipo di incarico sia necessario (cambusa, legna, cucina, pulizia etc.).

Capo Squadriglia e più grandi, da parte loro, dovranno cercare durante la fase di realizzazione dell'angolo, di **insegnare il più possibile** ai piedi teneri. Sarà importante dar loro la responsabilità di qualche incarico, ma anche cercare

sempre di affiancarli nella realizzazione di tutto ciò che per loro è una novità.

Durante il Campo, è importante **vivere al meglio il vostro angolo**.

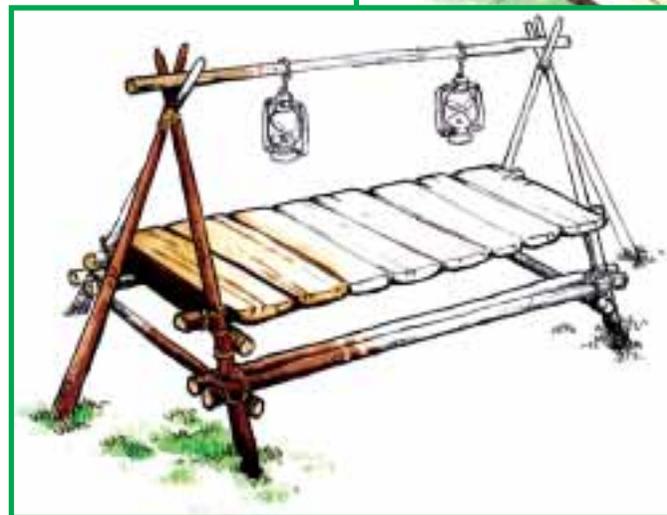
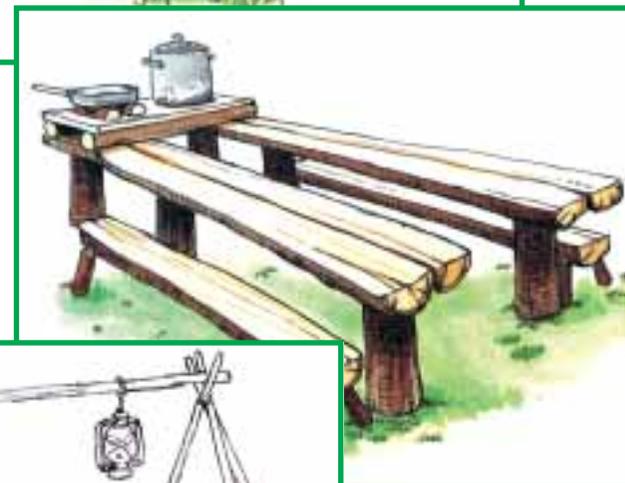
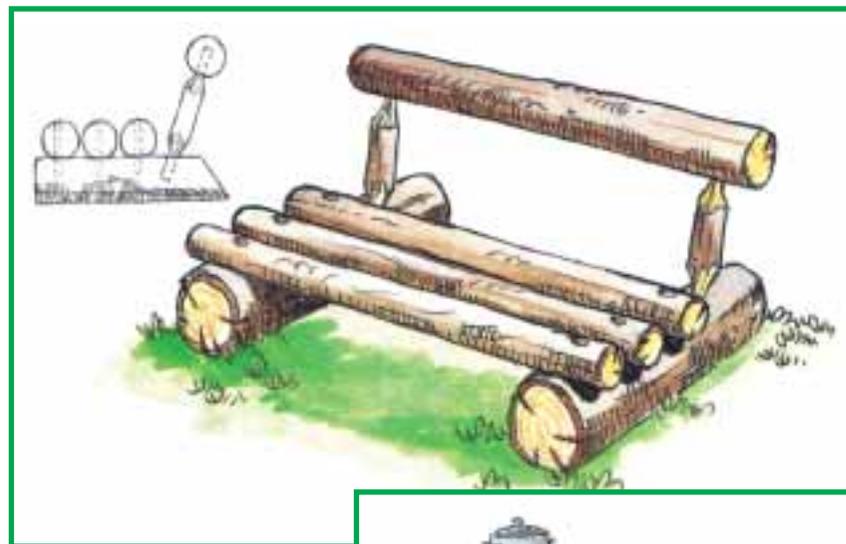
Quindi: tenetelo sempre pulito e in ordine

verificate e rinnovate quotidianamente le scorte (cibo, legna, acqua)

predisponetene la copertura con un telone, soprattutto in caso di pioggia

Infine, salutate con cortesia tutti gli ospiti che varcheranno la soglia del vostro angolo e fate che la loro permanenza sia confortevole!

QUALCHE IDEA PER IL VOSTRO ANGOLO.....





FRA MESTOLI E MENU'



Qualcuno sostiene che la Squadriglia in gamba si vede da come cucina. Ebbene sì. Riuscite a immaginare quanto sia complicato, ma allo stesso tempo affascinante, girarsi fra i forni di Squadriglia e organizzare il menu?

Ma niente paura, con un pizzico di buona volontà e un po' di estro possiamo trasformare l'angolo di Squadriglia in un piccolo ristorante.

Come per tutte le cose è fondamentale la preparazione a casa.

Un primo impegno sarà verificare la condizione della batteria di pentole. Una Squadriglia che vive tanti momenti in imprese e uscite durante l'anno non avrà tanta difficoltà e basterà aggiungere una sciacquata in più e una passata di aceto per rendere il vostro pentolame splendente e pronto per accompagnarvi per il Campo Estivo. Siamo attenti alla qualità della nostra batteria. **La pulizia per prima cosa.**

IL MATERIALE DI CUCINA

Batteria di pentole e padelle con coperchi e scolapasta, cucchiai di legno, l mestolo,

l schiumarola, l apriscatole, almeno due contenitori per alimenti, strofinacci, grembiule, spugne, pagliette, l tanica rigida da 20/25 Litri, alari per la cucina e altro materiale per la costruzione della cucina.



Una volta preparato il materiale per cucinare occorrerà pensare al tipo di cucina da realizzarsi nell'angolo di Squadriglia.

La scelta dovrà essere ponderata in base a diversi criteri:

Funzionalità: come vi trovate meglio a cucinare? Preferite la struttura attaccata al tavolo o preferite che sia autonoma? Preferite che i fuochi siano sopraelevati o al piano del terreno? Quale supporto scegliete: struttura metallica (mezzi bidoni, lastre, etc) nelle più diverse versioni o forno costruito con sassi ed argilla?

Sicurezza: facendoci aiutare da chi è esperto, nel rispetto delle Leggi regionali, cerchiamo una struttura che tuteli la natura circostante. Se però vi si può dare un consiglio è molto interessante realizzare i forni con sassi e argilla e poi utilizzarli per cuocere ad esempio la pizza. Potrebbe essere uno spunto per una giornata particolare al Campo.

Per partire senza preoccupazioni occorre conoscere il menu che si andrà a realizzare. Le tradizioni di ogni Reparto sono le più diverse: molti Reparti appaltano la stesura del menu ai cuccinieri delle Squadriglie, altri lasciano il tutto nelle mani dei cambusieri. Quello che dovrebbe accomunare tutti i Reparti è la preparazione a casa. Provate a guardarvi intorno a casa, a provare a cucinare quella pasta al ragù che non vi viene mai al Campo, o quella minestrina che tanto odiate. Insomma un

po' di intraprendenza: come per tutte le tecniche si impara facendo, nel nostro caso cucinando. Poi con la cucina avete anche la possibilità di assaggiare, slurp.

Il menu del Campo Estivo deve essere pensato molto attentamente. E' evidente che mangiando per tutto il Campo pasta col sugo e bistecca oltre a non far felice il vostro corpo, probabilmente non riuscireste nemmeno a crescere un po' nell'arte culinaria. Una prima attenzione da avere riguarda il clima. Un menu per un Campo al mare e un menu per un Campo in alta montagna non potranno essere uguali. Per

il pranzo di solito è meglio tenersi leggeri soprattutto se la temperatura è molto elevata. In questo caso è preferibile anche prevedere dei cibi freschi e dissetanti. Non è necessario che ogni pasto sia composto dalla canonica formula primo-secondo-frutta-dessert, si può anche alternare e sfruttare dei piatti unici più nutrienti. Non dimenticatevi le verdure ne tantomeno di prevedere ogni tanto una minestrina. Sebbene non siano così amate, basta metterci un po' di buona volontà e un sorriso per capire che anche questo può essere utile.

Una discussione a se la merita la Gara di Cucina. In qualunque modo venga realizzata nel vostro Reparto è fondamentale che fin da casa vi siate attrezzati con il materiale che vi potrà servire, con la preparazione dei piatti principali della tradizione italiana, con un po' di fantasia per decorare sia i piatti che l'angolo di Squadriglia.



RICETTE

Gli ingredienti riportati sono calcolati per una Squadriglia, quindi per circa 7 persone, con queste ricette vogliamo darvi qualche spunto per il vostro menu al Campo Estivo.

PIZZA (RICETTA BASE PER LA PASTA)

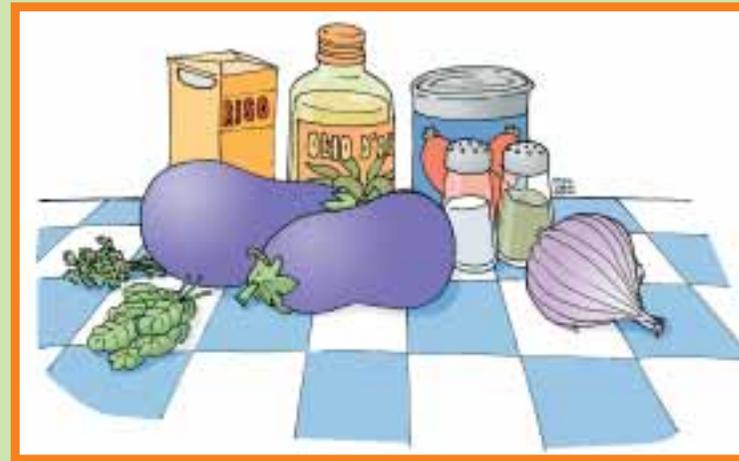
INGREDIENTI:

**550 G DI FARINA,
35 G DI LIEVITO DI BIRRA,
SALE.**



Mettete il lievito di birra in una tazza e versatevi sopra dell'acqua tiepida, in modo da sbriciolarlo con le mani o con un cucchiaio, fino a diluirlo completamente. Ponete quindi la farina a fontana sulla spianatoia (potete usare un asse di legno ben lavato), spolverizzatela di sale e versate nell'incavo centrale il lievito diluito: dai bordi interni della fontana cominciate a buttare farina sopra l'acqua, lavorando con la forchetta e aggiungendo man mano l'altra farina. Se l'impasto dovesse essere troppo consistente aggiungete ancora un po' di acqua tiepida e lavorate sempre finché avrete ottenuto un panetto di pasta consistente ed elastico. A questo punto mettetelo in una terrina, copritelo con un panno da cucina o con un tovagliolo e fatelo lievitare per tre ore, a temperatura ambiente. La pasta dovrebbe raddoppiare di volume. Al momento di preparare la pizza, riprendete la pasta, adagiatela sulla spianatoia infarinata e lavoratela ancora per qualche minuto; poi stendetela in una sfoglia molto sottile grande a sufficienza per coprire il fondo del forno, facendola cadere un po' fuori dai bordi. Ripiegate questa eccedenza in un piccolo cordoncino tutt'intorno, che pizzicherete con la punta delle dita, e coprite la pasta con gli ingredienti prescelti per la pizza che desiderate preparare. Passatela in forno caldo per 30 minuti o poco più.

RISOTTO ALLE MELANZANE



INGREDIENTI:

**QUATTRO MELANZANE, SALE, OLIO, DUE CIPOLLE, SALSA DI POMODORO,
UN CIUFFO DI PREZZEMOLO, UN MAZZETTO DI BASILICO, BRODO DI DADI,
600 G DI RISO, PEPE**

Lavate, sbucciate e tagliate a fettine le melanzane. Mettetele su un tagliere inclinato, spolverizzandole di sale, affinché perdano il loro liquido amaro. Trascorsi 30 minuti, asciugatele, friggetele in olio bollente, e mettetele, man mano che sono pronte, su della carta assorbente per privarle dell'unto in eccedenza. Tritate finemente le cipolle, a cui avrete tolto la pellicola esterna, e fatela imbiondire in tre cucchiai d'olio. Incorporatevi quindi due cucchiai di salsa di pomodoro, un trito finissimo di prezzemolo e basilico ben lavati e strizzati. Bagnate con due mestoli di brodo caldo e fate rapprendere il sugo a calore moderato. Ponete sul fuoco abbondante acqua salata, alla quale unirete il riso non appena sarà giunta ad ebollizione; 5 minuti prima del termine di cottura dividete a metà le fette di melanzane ed unitele alla salsa, lasciandole insaporire per qualche istante. Quindi condite il riso con le melanzane ed il loro sugo. Spolverizzate con abbondante pepe e portate subito sul tavolo di Squadriglia.

OMELETTE ALLE ZUCCHINE

INGREDIENTI:

SETTE PICCOLE ZUCCHINE,
SALE, PEPERONCINO ROSSO,
TRE CUCCHIAI D'OLIO,
UN CIUFFO DI PREZZEMOLO,
UNO SPICCHIO D'AGLIO, 11 UOVA,
PEPE.



Spuntate le zucchine, lavatele, asciugatele, tagliatele a rondelle sottili, quindi ponetele in un tegame, conditele con sale, un pezzettino di peperoncino rosso sbriciolato, l'olio ed un trito di prezzemolo e aglio. Lasciate cuocere recipiente scoperto e fiamma media, per 15 minuti, quindi accingetevi alla preparazione di un'unica grossa omelette. In una gavetta sbattete le uova con sale e pepe. Ponete al fuoco la padella di ferro per frittate, con il burro: non appena questo sarà spumeggiante, versatevi il composto di uova e fate cuocere a fiamma viva. Quando l'omelette sarà ben dorata sul lato inferiore e ancora cremosa in quello superiore, adagiatevi sopra le zucchine cotte, poi piegate, una dopo l'altra, le due estremità verso il centro. Rivoltate l'omelette con delicatezza e lasciatela cuocere per qualche attimo ancora, affinché prenda colore anche da questo lato, quindi fatela scivolare dalla padella su un piatto per poi servirla immediatamente.

POLLO (CARNE) ALLA TRAPPEUR

INGREDIENTI:

POLLO PER CIRCA 2 KG (SE INTERO),
DUE CIPOLLE,
QUATTRO SPICCHI D'AGLIO,
UN BEL MAZZETTO DI BASILICO,
DUE CIUFFETTI DI PREZZEMOLO,
DUE RAMETTI DI ROSMARINO, OLIO,
LIMONE,
PEPE, SALE, ORIGANO



Tritate finemente la cipolla, lo spicchio d'aglio e tutte le erbe aromatiche, e mettete il trito in una terrina: versatevi mezzo bicchiere d'olio, il succo di mezzo limone, una grossa pizzicata di pepe, una presa di sale e sbattete la salsa per emulsionarla bene. Sventrate e fiammeggiate il pollo, lavatelo, asciugatelo e tagliatelo a pezzi. Disponetelo in un pezzo della batteria e irroratelo con la marinata preparata, insaporitelo anche con l'origano e lasciatelo a bagno per circa 1 ora. Quindi sgocciolatelo dalla marinata e disponetelo in modo da poterlo cuocere sopra le braci (si può usare la gabbia che viene venduta fra gli accessori del barbecue. Ricordatevi di girare di tanto in tanto in modo che i singoli pezzi di pollo vengano a contatto con il fuoco; provvedete a ungerli ogni tanto con la marinata. Fate cuocere per circa 30/40 minuti.

FRITTELLE DI PESCHE

INGREDIENTI

250 G DI FARINA
DUE UOVA, OLIO
20 G DI LIEVITO DI BIRRA
SEI PESCHE,
ZUCCHERO



Unite alla farina le uova, un cucchiaio e mezzo d'olio e il lievito di birra diluito in tre o quattro cucchiai d'acqua e rimestate a lungo, finché non avrete ottenuto una pastella omogenea e morbida. Sbucciate le pesche, privatele del nocciolo e tagliatele a fette alte circa 1 cm. Versate ora abbondante olio in una padella della batteria e fatelo diventare ben caldo. Immergete le fette di pesca nella pastella, poi friggetele velocemente, dalle due parti, a fuoco vivo; man mano che saranno pronte, adagiatele su un foglio di carta assorbente da cucina per privarle dell'unto in eccesso e tenetele in caldo. Spolverizzatele di zucchero e servitele bollenti.

COMODI AC...CAMPIAMO!

E' giunta l'ora di cominciare a preparare la più grande avventura dell'anno scout: il Campo Estivo. A partire dal materiale, di cui abbiamo già parlato in alcuni numeri passati di Avventura, fino ai componenti della Sq. per arrivare ai progetti di quanto si vuole realizzare al Campo.

Una volta giunti sul terreno potremo naturalmente apportare delle modifiche a quanto prestabilito, ma un'idea di massima di ciò che si vuole costruire è obbligatorio averla.

L'esperienza del Campo è molto dura, saremo costretti a vivere quindici giorni all'aria aperta, senza le comodità della città, ma possiamo sicuramente rendere la nostra vita più confortevole mettendo la conoscenza delle tecniche al nostro servizio.

Io non sono molto favorevole a realizzazioni complicate e mastodontiche al Campo Estivo tipo sopraelevate per intenderci, ma mi è sempre piaciuta l'idea di costruire cose strane tipo la tenda appesa.

La tenda appesa si usa per dormire distanti dal terreno, ma non

necessariamente ai due metri di altezza classici della sopraelevata, possono bastare pochi centimetri dal suolo per impedire all'umidità del terreno di entrarci nelle ossa.

Per la sua realizzazione si deve trovare un albero abbastanza alto e con dei rami possenti che possano sostenere il peso della Squadriglia, della tenda e della piattaforma di assi necessaria per piantarla.

Individuato il ramo più idoneo si devono legare due funi di diametro minimo di 24 millimetri che sosterranno la piattaforma al centro. Naturalmente si deve fare in modo di proteggere il legno dall'aggressione della corda inserendo delle assicelle o dei rametti tra i nodi e il ramo. (FIG.1)



Dopo aver "appeso" la piattaforma all'albero sarà sufficiente picchettare ai quattro angoli per impedire pericolosi dondolamenti. (FIG.2)



Una cosa che mi viene in mente e che spesso non si fa è relativa al tavolo per il refettorio, di solito si sbagliano le misure del piano d'appoggio e del sedile e questo porta a vivere il momento dei pasti con notevole disagio.

Quante volte avete mangiato seduti al tavolo del Campo senza poter vedere nella gavetta perché il ripiano era posizionato oltre la misura corretta?

Per farsene un'idea basta con un metro misurare le sedie ed il tavolo di casa per scoprire

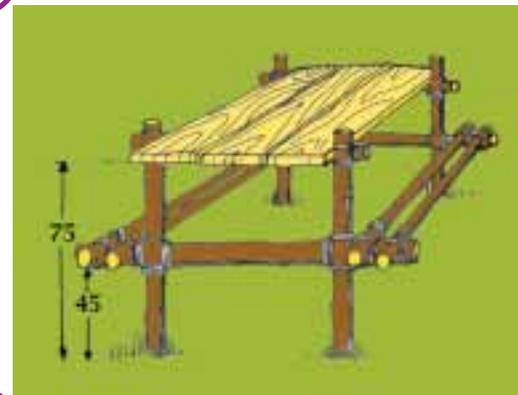
che sono alti rispettivamente 45 cm e 70-75 cm. (FIG.3)

Certamente questa è una cosa "grande" da costruire al Campo e non è detto che le cose per essere comode debbano essere grandi e soprattutto complicate.

Basterà fare in modo che il nostro tavolo al Campo rispetti tali

misure per mangiare molto più comodamente e un altro piccolo trucco sarà invece di mettere un solo palo da utilizzare come sedile, metterne due, aumenta la superficie d'appoggio con immenso piacere del fondo schiena.

Ma ogni cosa è importante per rendere il più grade-



vole possibile il nostro soggiorno estivo, e come dicevamo prima, non sempre sono le grandi realizzazioni quelle più importanti per il nostro benessere.

Pensiamo per un attimo alla mancanza di corrente elettrica e di conseguenza al buio nel quale siamo costretti a vivere dal tramonto del sole all'alba successiva.

Cucinare, mangiare ed il resto sono più difficoltosi con la mancanza della luce.

Spesso ci si affida ad una vecchia lampada a petrolio o alle pile personali.

Dovremmo, secondo me, riscoprire la bellezza della luce delle candele e delle torce.

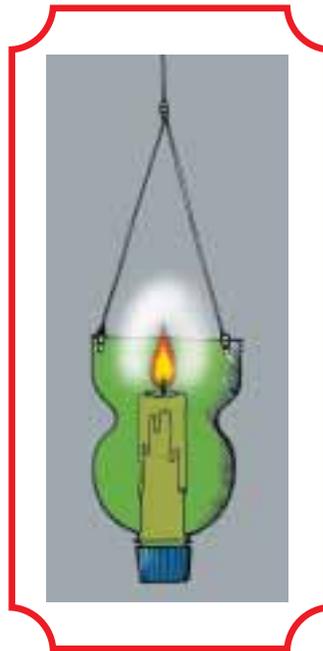
Quando ero Capo Squadriglia, qualche mese prima della data del Campo andavo a trovare il sacrestano della parrocchia in cui il reparto aveva sede.

Dovete sapere che le candele che vengono accese davanti gli altari nelle chiese spesso non vengono consumate fino in fondo, vengono asportate da quei particolari trespolti che si vedono e sistemate in qualche cartone in un sottoscala per poi venire restituite ai fornitori di candele della parrocchia che ritornano a fonderle e rifare così nuove candele.

Io mi accaparravo qualcuno di quei scatoloni e facevo un accurato scarto.

Le candele più lunghe sarebbero servite così com'erano a rischiare le notti della Squadriglia utilizzando una serie di lampadari che avevamo

realizzato con delle vecchie bottiglie di plastica. (FIG.4)



Mentre gli spezzoni più piccoli venivano usati per costruire delle torce che non ci costavano nulla per la loro realizzazione.

Recuperate delle riviste, degli stracci e spezzoni di cordini ormai usurati o pezzi di spago si partiva con la costruzione delle torce.

Avevamo un vecchio tegame di alluminio che usavamo solo per questo scopo, dentro si mettevano i pezzi di candela e si facevano fondere fino a che la cera diventava liquida.

Poi si stendevano un paio di fogli di giornale uno sopra l'altro, si disponevano dei pezzi di stoffa tagliati a

strisce e dei pezzi di spago.

Si colava la cera liquida badando bene di bagnare tutto il foglio di giornale uniformemente e poi via con un secondo strato.

Fatti due o tre strati di carta, stoffa, spago e cera si arrotolava il tutto dando la caratteristica forma di torcia.

Ragazzi che luce! (FIG.5)



Un'altra cosa per me durissima da esploratore era il lavaggio delle pentole ed ecco che ancora una volta la pionieristica mi veniva in aiuto.

Cos'è quello che stanca di più di tutto quando si lava al torrente?

Non vi sforzate, ve lo dico io, non è tanto il grattare con la paglietta

quel malefico nerofumo, ma è lo stare accucciati a terra facendo l'altalena su una gamba all'altra che piegate in quella posizione innaturale non fanno altro che informicolirsi continuamente.

Ecco allora come si può ovviare all'inconveniente.

Potete realizzare con quattro treppiedi un piccolo tavolo, non

occorrono pali da costruzione, bastano dei rami di quelli che si raccolgono per il fuoco per intenderci, e poi portarsi l'acqua alla giusta altezza realizzando una specie di condotta con un paio di paletti, canne, rami lunghi e qualche sacchetto di plastica di quelli per le immondizie. (FIG.6)

Un'altra comodità spesso non sfruttata al



Campo sono i teli di copertura.

Non devono servire solo in caso di pioggia, proteggono anche dal sole che, se preso per ore ed ore di seguito, senza la possibilità di fare il bagno come al mare, stanca e stanca parecchio.

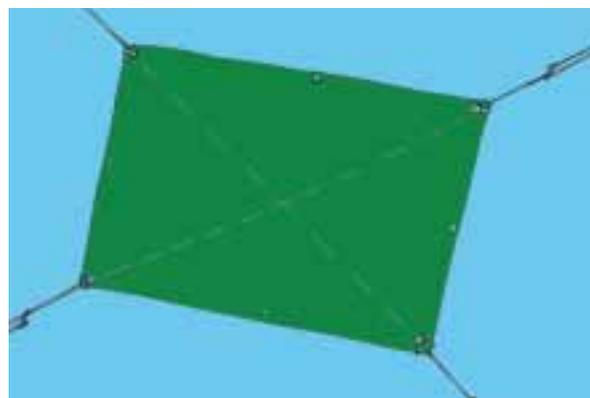
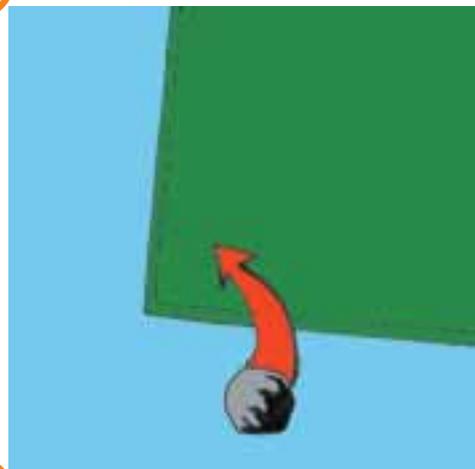
Spesso si vedono teli disposti male e tirati ancora peggio.

La causa principale del tiraggio errato del telo è il mancato sfruttamento o l'errato sfruttamento degli alberi intorno alle costruzioni.

Per tirare in modo corretto un telo dovete immaginare, partendo dal centro le linee diagonali che lo attraversano, ogni linea di queste dovrà essere prolungata da un cordino e il cordino assicurato in alto sul ramo dell'albero. (FIG.7)

Prima di passare al tiraggio del telo occupiamoci del modo corretto di ancoraggio del cordino ai suoi angoli.

Se il telo è sprovvisto di opportuni occhielli si dovrà posizionare un



sasso o un pezzetto di legno e il cordino come nella figura successiva. (FIG.8)

(FIG.9)

Per quanto riguarda il tiraggio del telo, evitate di arrampicarvi sugli alberi, sarà sufficiente individuare un ramo o una forcella opportuni e dopo aver lanciato il cordino su di essi basterà portare l'estremità opposta al telo in basso



Certo non è finita qui mille e mille sono le comodità che possiamo costruire o utilizzare al Campo. Sono sicuro che la vostra infinita fantasia e la vostra abilità manuale vi sarà d'aiuto quest'estate.

Ricordate però sempre una cosa potrete passare

per fermarla con un nodo parlato.

In questo modo in quattro persone si potrà tirare in ogni momento la copertura in modo corretto.

(FIG.10)

due settimane seduti su un sasso o su una comoda panca, qui sta la differenza fra villeggiante e pioniere dipende da voi da che parte stare.



VITA QUOTIDIANA AL CAMPO



È qualcosa che caratterizza ogni giornata al campo (organizzare le attività che soltanto invitato a parteciparci).

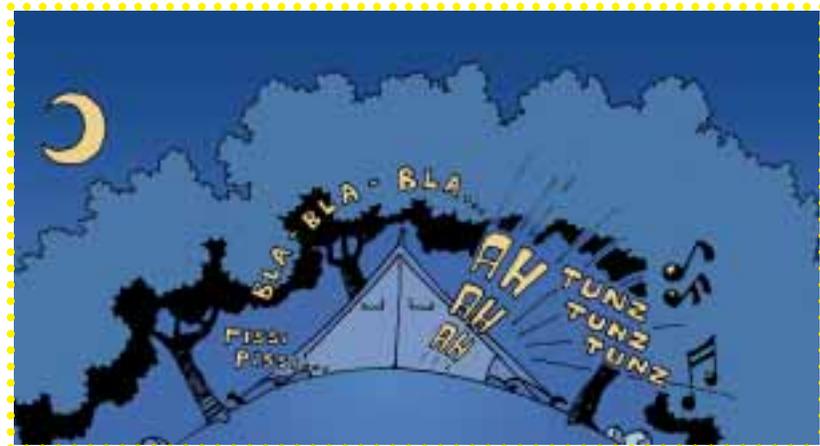
Campo, che spesso passa inosservata, ma che ne è l'anima e che se non viene curata fa vivere male il Campo e lascia solo brutti ricordi. Sembra banale, ma il Campo non è fatto solo di grandi imprese, di grandi giochi, di grandi attività, ma anche della vita di tutti i giorni, con i suoi ritmi e i suoi

spazi, che devono essere, anch'essi, organizzati e preparati con cura e poi rispettati. Un esempio? Vi è mai capitato di far tardi la notte, a chiacchierare, e la mattina dopo, durante il Grande Gioco, girare come degli *zombie*, mandando praticamente all'aria le attività organizzate? Penso di sì, con conseguente rimprovero dei Capi Reparto: Eppure basta poco! Certo, molti di voi diranno che è bello anche stare a parlare, di sera, con gli amici. Tutto sta nel saper organizzare i tempi: c'è un tempo per ogni cosa, e questo va tenuto presente nel momento che si organizza il Campo (sia che sia io ad

organizzare le attività che soltanto invitato a parteciparci).

Allora, in occasione di questi ultimi Consigli Capi e di Squadriglia, provate a mettere giù un programma dettagliato, anche negli orari. Vi sarà d'aiuto la vostra esperienza, che vi porterà ad ottimizzare al massimo i tempi.

Due momenti in cui non si può sbagliare, sono la sveglia e l'ora del riposo (ricorda: al Campo è necessario dormire otto ore per notte!). Poi altro punto fermo devono essere gli orari per i pasti: prevedere quanto tempo serve per accendere il fuoco, per cucinare, per mettere a posto l'angolo, per lavare pentole e piatti, senza dimenticare di fare la legna per



il pasto successivo! Quelli dei pasti sono momenti importanti per la vita di Squadriglia, che vanno vissuti nel proprio angolo, ognuno svolgendo i suoi incarichi e posti d'azione.

Volete riconoscere quanto vale e quanto è organizzata una Squadriglia? Andate a visitarla all'ora di pranzo! Se la trovate tutta nell'angolo, a lavorare, potete iniziare a darle i punti partendo dalla sufficienza. E i voti aumenteranno tanto più quanto avrà trovato il modo di ottimizzare i tempi, dividendosi gli incarichi. Se così gestito, il tempo della preparazione dei pasti potrà anche essere utilizzato per scrivere il Diario di Campo nel Libro d'Oro della Squadriglia, per verificare le costruzioni, per preparare le attività che seguiranno, ...

Parlando ancora della vita quotidiana al Campo, mi vengono in mente quelle che alcuni, tronfiamente, chiamano "tradizioni di Squadriglia". Ben vengano le tradizio-

ni, ma ricordatevi questa semplice equazione: tradizione scema = Squadriglia demente; tradizione buona = Squadriglia ottima. Semplice, no? Eppure, ci dispiace dirlo, in giro ci sono molte Squadriglie dementi! E la tua?

Provate in Squadriglia a rispondere a queste piccole domande: vi aiuteranno a vedere in che posto siete nella graduatoria.

- ✓ al Campo, la Squadriglia è arrivata completa?
- ✓ quante ore dormiamo per notte?
- ✓ cuciniamo tutto quello che ci viene dato dalla cambusa?
- ✓ chi va a fare la legna, e chi lava le pentole?
- ✓ quanti rimproveri al giorno ci vengono fatti dai Capi?
- ✓ i "Piedi Teneri" hanno paura della notte dei Totem?

VITA DI FEDE AL CAMPO

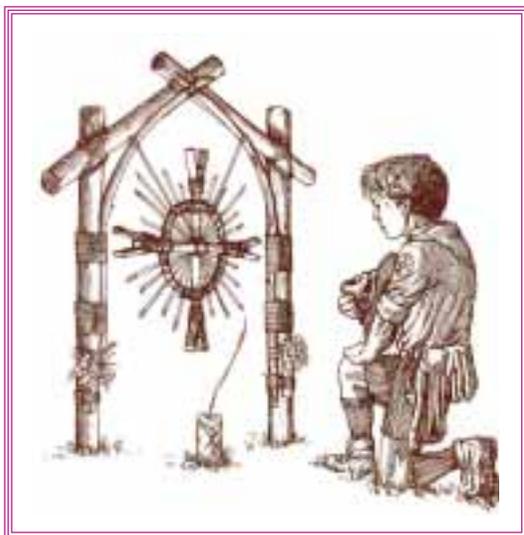
Ci sono alcune cose, al Campo, che spesso vengono demandate ai Capi Reparto. Ad esempio, ripensate un attimo ai vostri ultimi Campi Estivi: quante Squadriglie si sono prese l'incarico di organizzare i momenti di riflessione? Eppure, se il Campo è un Campo delle Squadriglie (non è stato così il Campo Nazionale?), allora anche la vita di fede al Campo deve essere gestita dalle Squadriglie.

Alcuni di voi potrebbero dire: come facciamo? Non l'abbiamo mai fatto! Niente paura! Come tutto, al Campo, anche la fede deve essere vissuta con lo spirito dell'Impresa. Allora ci aiuterà seguire tutte le sue fasi.

LANCIO. Per chi non l'ha già fatto in Reparto, questo articolo può essere il "via" a questa nuova impresa.

IDEAZIONE. Pensare a quale vuole essere il tema portante (sicuramente legato a quello del Campo), e quelli che vogliono essere gli strumenti che ci piacerebbe utilizzare (veglie, giochi, celebrazioni comunitarie, ...). Un aiuto può essere: "all'ultimo Campo mi sarebbe piaciuto che... ma...", e partire da lì.

PROGETTAZIONE. È la fase decisiva, in cui tutte le idee prendono forma, ci si divide gli incarichi, si pensa ai tempi e ai materiali. Senza dimenticare che è tempo ed occasione per crescere ed imparare nuove cose: perché non inserire nel proprio

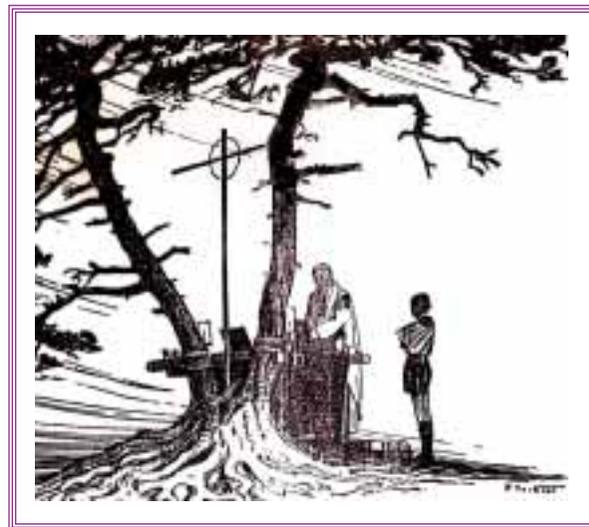


Sentiero personale nuove specialità, o addirittura il brevetto di Animazione Liturgica? E poi, se siamo stufi dei soliti canti possiamo impararne di nuovi; e poi non vi sembra che i simboli che si usano siano sempre gli stessi? Basta con gli offertori in cui si porta il fazzolettone o gli scarponi! Basta con i fogliettini con i nostri pensierini che bruciano nel fuoco!

Possibile che le nostre teste non riescano a pensare niente di nuovo? L'importante, per superare queste cose, è non improvvisarle all'ultimo momento.

Qui può essere utile l'aiuto di chi è competente: a partire da chi già ha le specialità di carattere liturgico fino al Capo Reparto e all'Assistente (il suo aiuto deve essere solo legato alla sua esperienza, ma mai lasciare fare tutto a lui: sarebbe come se le costruzioni di Reparto le facesse il Capo Gruppo solo perché lui ha più esperienza di me, oppure che al Campo venga nostra madre a cucinare, perché sa fare bene il sugo!). Qualcuno potrà obiettare che il suo Reparto non ha l'Assistente. Anche qui, *no problem!* C'è sempre a vostra disposizione l'Assistente di Avventura, lo avete dimenticato? La sua e-mail è lettassistente@age-sci.it.

REALIZZAZIONE. Siamo al Campo, tutto è già stato organizzato: tempi, materiali, segni, testi, canti, ... Le attenzioni sono quelle di sempre: trovare alcuni momenti che caratterizzano la giornata (i classici sono all'inizio e alla fine della giornata), ma anche inserire alcuni spazi all'interno di altre attività: avete mai pensato che si può legare la catechesi con il percorso Hebert?



E poi: avete previsto un posto specifico al Campo per la preghiera? O vi accontentate di farla dove capita? Anche l'occhio, e il cuore, vogliono la loro parte: non dimenticate allora di crearvi uno spazio dedicato alla preghiera, sia comunitaria che individuale, con qualche bella costruzione.

VERIFICA. Al termine del Campo, già al Consiglio della Legge, si verificherà come è andata e in che misura l'impegno di ciascuno ha contribuito al buon esito, senza dimenticare quanto questo ha aiutato nel Sentiero di ognuno.

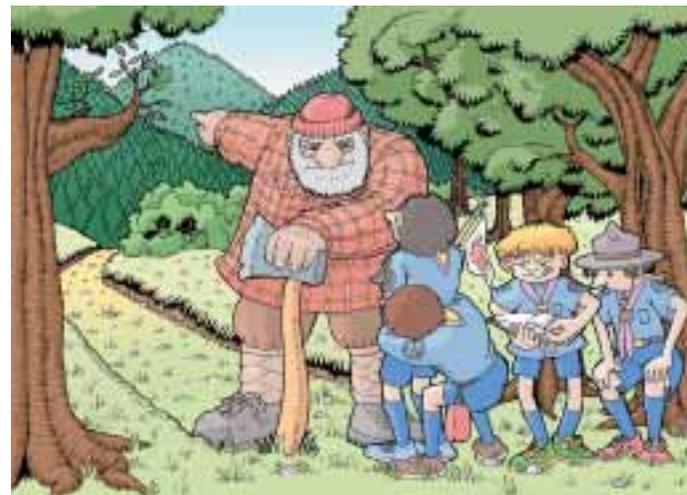
FIESTA. Come ogni buona impresa che si rispetti, questa terminerà con un momento di festa che, mi raccomando, non dimentichi uno spazio anche per Lui, che deve essere sempre al centro delle nostre attività!

IL MERCATINO DELLE IDEE

- ✦ Durante l'anno il problema grosso è stato l'andare a Messa? Perché non riprenderla durante il Campo, vivendone giorno per giorno una parte, ma anche dividendo la giornata secondo lo schema della Messa (richiesta di perdono, ascolto della Parola, offertorio e condivisione, ringraziamento, ...)? Qui l'Assistente ci può aiutare, col suo specifico ministero sacramentale.
- ✦ Perché non farci accompagnare durante il Campo da alcuni personaggi del Vangelo che riprendano i nostri incarichi e posti d'azione di Squadriglia (**Zaccheo**/cassiere; **Giuseppe**/magazziniere; **Marta**/cuciniera; **Gabriele**/mercurio; **Pietro**/Capo Squadriglia; **Giovanni**/segretario; ...)?
- ✦ Un'altra idea può essere legare le attività di ogni giorno con una parabola (ce ne sono tante, non tutte conosciutissime!): ci permetterà di dare un senso maggiore a ciò che facciamo e a saper legare la nostra vita con quanto ci ha insegnato Gesù. Alcuni esempi: Pronto Soccorso – **buon samaritano** (Lc 10,30-37); orienteering – **pecora smarrita** (Mt 18,12-14 e Lc 15,3-7); natura – **fico infruttuoso** (Lc 13,6-9).
- ✦ Anche l'Antico Testamento può aiutarci nello scandire i giorni di Campo: il racconto della Genesi può farci vedere ogni giorno un aspetto diverso del Creato (e da qui: **creazione sole e astri** – costruzione astrolabio e veglia alle stelle; **separazione cielo e acque** – costruzione ponte di corde; ...), oppure il libro dell'Esodo può divenire la traccia per una grande ambientazione, di tutto un Campo o anche solo di un Grande Gioco.
- ✦ Nelle librerie scout, poi, potete trovare un libretto di don Pedro Olea (l'Assistente Nazionale della Branca E/G) che si chiama "**Giocare nella squadra di Dio**", con tanti spunti ed idee di attività, già sperimentate.

LO VEDI QUEL PINO NERO?

La domanda inquietante era posta dal boscaiolo, in dialetto bresciano stretto, indicando un versante della montagna completamente coperto da un bosco fittissimo. Non c'era certo il tempo di controllare sul manuale di botanica com'è fatto un pino nero, anche perché l'uomo a cui chiedevamo informazioni aveva evidentemente fretta di riprendere il lavoro. Al nostro incerto "...sssi" era partito con una sequela di istruzioni di cui abbiamo distinto solo le parole "malga" e "capito?"



Quest'ultima domanda ci ha risvegliato da una specie di trance dopo la quale abbiamo potuto solo muovere la testa appena in su e giù.

Certo che anche i Capi mica sono stati più chiari: "dal punto **32T ST 50300 28900** azimut **20°N 1500m...**". Se il

boscaiolo parla ostrogoto, loro parlavano sanscrito!

Conoscere la topografia al campo è una marcia in più a disposizione della Squadriglia: dalla scelta della posizione migliore per piantare le tende, agli spostamenti fuori del campo, si fa sempre grande uso di questa tecnica che gli Scout e le Guide dovrebbero padroneggiare.

Saper leggere una carta, capire da un disegno com'è fatto il territorio in cui ci troviamo, saper indicare ad altri un punto o un percorso da seguire, sono abilità che ci serviranno in mille occasioni, dentro e fuori dal Reparto, per dimostrarci persone in gamba, autonome e utili.

Una Squadriglia non può partire tranquilla per un campo se non ha affidato a uno dei suoi elementi il posto d'azione di topografo. Durante l'anno c'è tutto il tempo per aiutarlo a prendere la specialità, per eserci-

tarsi con questa tecnica e per trovare occasioni in cui lui insegnerà le basi a tutti gli altri.

Il magazziniere, dal canto suo, sa bene che alla Squadriglia non può mancare il materiale di topografia, in ordine e disponibile all'occorrenza.



MATERIALE DI

- Bussola,
- Goniometro, righello, squadretta;
- Carta millimetrata, matita;
- Coordinatometro (ma se conosciamo le scale basta il righello);
- Cartina del luogo, normalmente la "tavoletta" (scala 1:25000).
- Possono anche far comodo:
 - Un binocolo, utile per fare il punto;
 - Una lente d'ingrandimento, per i dettagli della cartina;
 - Spilli con testa colorata per fissare i punti sulla carta;
 - Compasso, per le distanze in linea d'aria.



Una carta topografica, infatti, ci può dire un sacco di cose: il profilo altimetrico (e quindi la fatica) di un sentiero che dovremo percorrere, i punti in cui troveremo corsi d'acqua, costruzioni, paesi, ponti, le zone adatte a nascondersi o tendere

un'imboscata, a costruire un campo o una torre di osservazione. Sapremo in anticipo i tempi di percorrenza e gli ostacoli che incontreremo, i posti adatti a fermarci per la notte e le risorse che vi troveremo (acqua, legna, persone residenti...).

LE COORDINATE

Indicare un punto su una cartina usando le coordinate presuppone tre condizioni:

- 1 – saper giocare a battaglia navale
- 2 – avere una cartina con il reticolo chilometrico
- 3 – aver capito come funzionano le scale (che è tutta una questione di equivalenze).

Diamo per scontata la prima. Per la seconda condizione basta organizzarsi con una buona copia (non a pezzetti fotocopiati) della cartina IGM, che sui margini indica chiaramente tutto quello che ci serve.

La terza condizione, nonostante sembri a qualcuno uno scoglio insormontabile, è un problema assolutamente semplice: prendiamo ad esempio **la nostra scala preferita: 1:25000**. Vuol dire che 1 mm sulla carta corrisponde a 25000 mm nella realtà.

Ora arriva l'equivalenza: 25000 mm sono 25 m (tutti d'accordo?), quin-

di il nostro piccolo millimetro sulla cartina corrisponde a 25 metri di solido terreno (o di liquida acqua per gli Scout Nautici) del nostro pianeta. Quindi un centimetro di cartina saranno 250m di cammino o navigazione e così via. In particolare quattro centimetri saranno l'equivalente di un chilometro reale. Torniamo alle nostre coordinate.

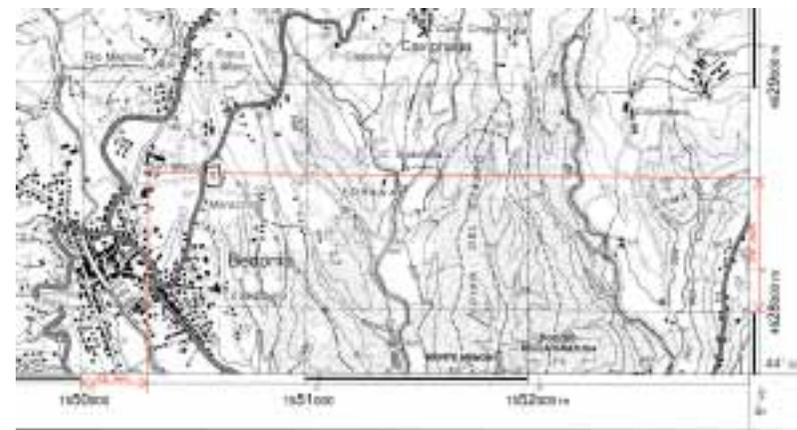
Non a caso sulla nostra cartina c'è un reticolo di linee orizzontali e verticali distanti esattamente 4 cm l'una dall'altra. Si chiama reticolato chilometrico, e sul bordo della cartina c'è il nome (un numero di due cifre) di ciascuna linea, e indica appunto il chilometro segnato da quella.

Col metodo della battaglia navale possiamo indicare tutti i punti all'incrocio di due linee. Per convenzione si scrive prima la linea verticale o longitudine (leggendola sui lati orizzontali della cartina), poi la latitudine.

Per i punti che non sono sugli incroci, basta aggiungere ai chilometri "tondi" i metri che separano il punto che ci interessa dalle linee dei chilometri. Qui entrano in gioco le scale, perché ogni millimetro sulla carta saranno 25 metri.

Prendiamo allora l'esempio all'inizio di questo articolo: **32T ST 50300 28900**.

32T è la zona principale in cui si trova il "foglio" ST. Sono sempre informazioni che troviamo sui margini della cartina. Il resto significa: dalla linea verticale identificata col numero 50 ci si sposta (ovviamente verso la 51) di 300 m (quindi 12 mm sulla cartina), e dalla linea orizzontale numero 28 ci si sposta di 900 m (sulla carta 36 mm) verso la linea 29.



PROFILO ALTIMETRICO

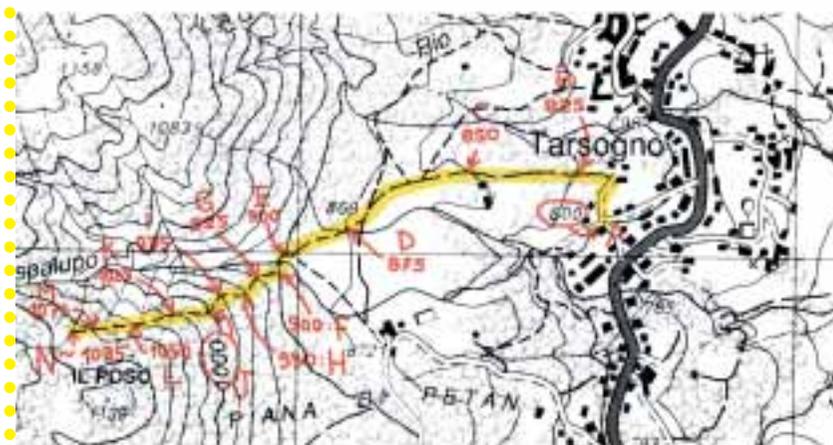
Ecco uno dei modi più interessanti di utilizzare una cartina topografica. Un metodo semplicissimo che consente di conoscere salite, discese e pendenze di un sentiero, prima di percorrerlo.

Si basa sullo studio delle isoipse, o curve di livello, che descrivono l'orografia (i rilievi) della zona. Prima di tutto bisogna imparare a riconoscere queste linee tra i tanti simboli grafici della cartina.

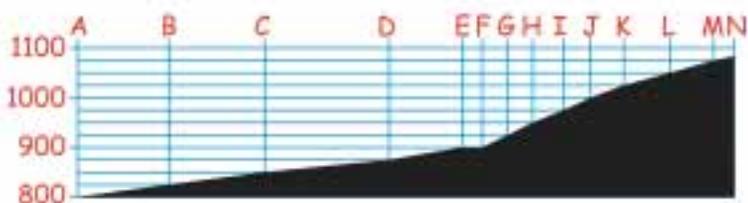
Il nostro sentiero attraverserà continuamente delle curve di livello. Ogni volta che ne attraversa una, di quel punto conosciamo esattamente la quota sul livello del mare.

Se misuriamo i pezzi di sentiero tra una curva di livello e l'altra e li inseriamo su **una griglia come si vede nella figura**, congiungendoli si avrà un'idea chiara di quanta fatica toccherà alle nostre gambe.

Sentiero da Tarsogno al Poso: profilo altimetrico



Scala 1:25000 ----> 1mm = 25m



ORGANIZZARE UNA VEGLIA ALLE STELLE

Uno dopo l'altro minuscoli puntini luminosi brillano nella notte che avanza. In città nessuno se ne accorge, ma una Squadriglia al Campo ha la fortuna di assistere a questo splendido spettacolo. Sapete bene che non è necessario essere grandi astronomi per vivere una **veglia alle stelle**, ed eccoci finalmente all'occasione buona. Ne avete già parlato con il vostro Capo Reparto e con l'Assistente, ne avete discusso nelle riunioni di Squadriglia e vi siete preparati bene.

Vi siete documentati per sapere come trascorrere la veglia ricavandone il massimo possibile, e avete raccolto i risultati in uno schema:

★ Occorre una minima conoscenza delle costellazioni più importanti, ma avete scoperto che è sufficiente conoscere la posizione della Polare, la forma delle due Orse e di Cassiopea: utilizzando infatti il metodo degli "allineamenti", da quelle stelle si può identificare qualsiasi altra costellazione.

★ È necessario procurarsi una mappa del cielo di casa nostra, meglio ancora un astrolabio: con questo semplicissimo strumento si riesce a sapere quali costellazioni sono visibili in cielo a una certa ora e ciò, momento per momento, per tutta la notte.

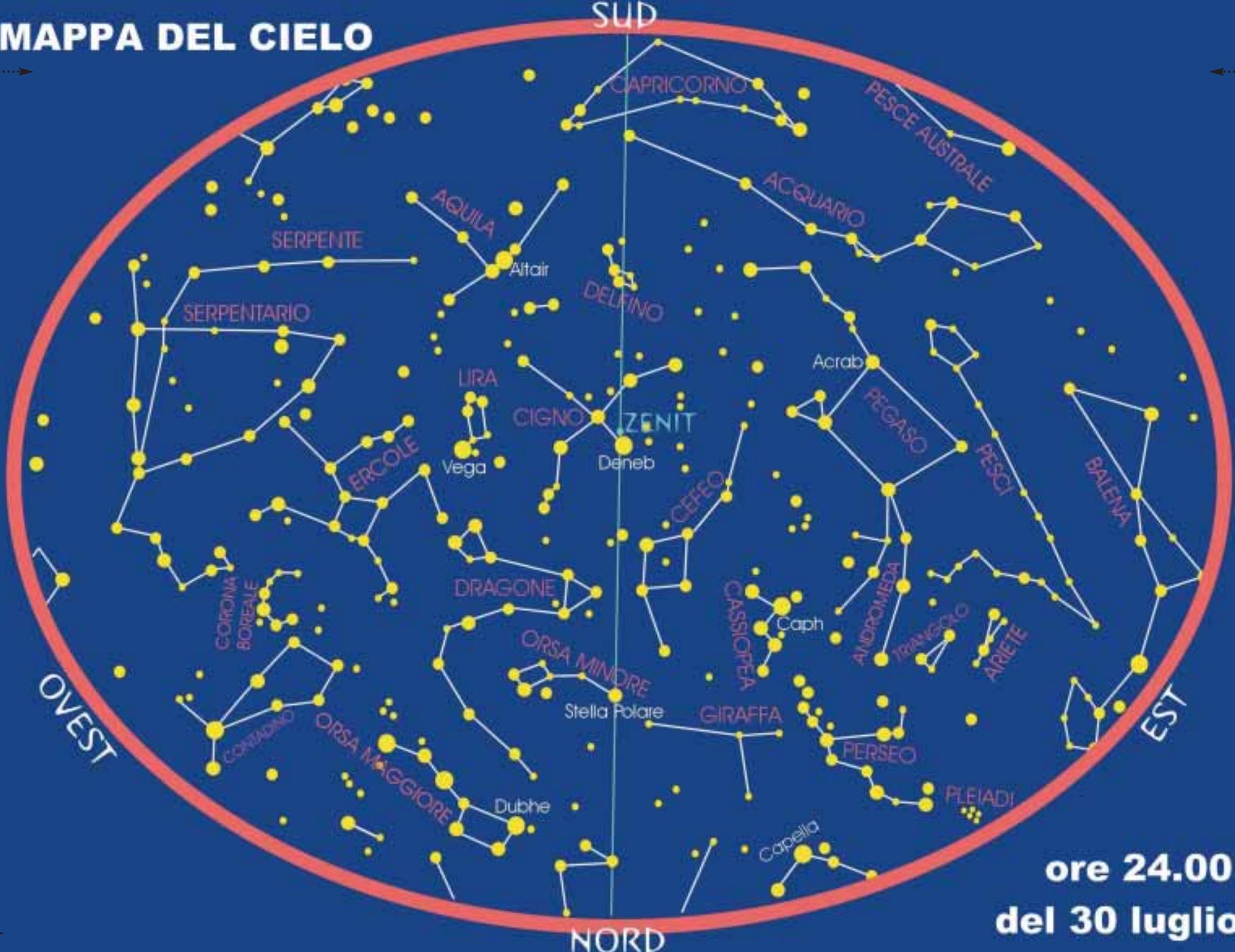
★ Di notte fa buio e per leggere, scrivere e consultare cartine servono delle torce elettriche: con pile cariche e possibilmente a luce rossa (pitturate la lampadina con colori per vetro o schermate la torcia con acetato/plastica rossa)!

★ Di notte fa freddo e stare fermi rende più dura questa realtà, allora... saccopelo (può bastare anche una coperta da mettersi sulle spalle) in cui infilarsi e una bevanda calda prima e dopo l'attività.

★ È utile un buon binocolo, meglio se montato su un cavalletto fotografico, per osservare la Luna o i corpi celesti. Ma questo può essere un passo successivo, dopo una prima conoscenza che lascia il tempo di divertirsi con le prime scoperte, senza imporsi subito compiti difficili.

MAPPA DEL CIELO

SUD



NORD

**ore 24.00
del 30 luglio**

48

49

Per divertirsi con dei fuochi di bivacco speciali



METTI STASERA AL FUOCO.....

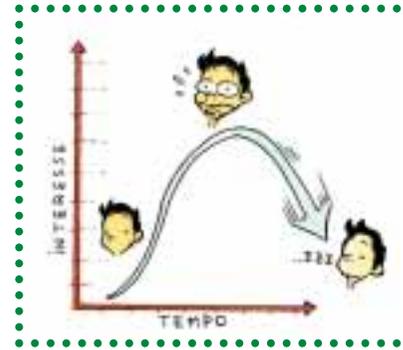
★ La scoperta del cielo stellato non è completa se non si trova il tempo di raccogliersi in solitaria meditazione per ascoltare se stessi e per ringraziare il Signore del dono ricevuto: per questo chiedete consiglio al Capo Reparto e all'Assistente, per avere almeno una traccia su che cosa fare. Anche i Vangeli trovano spazio nella dotazione di ciascuno.

★ Le nubi possono nascondere il cielo, per cui accanto alle attività già definite è bene pensare a un'alternativa, ad esempio come sfruttare meglio il bosco e l'am-

biente circostante. Il buio della notte non è proprio l'ideale per vedere ed osservare, ma si possono ascoltare moltissimi rumori. Da dove vengono? Chi li produce? Allora attenzione ai rumori della notte: il vento, l'acqua, il passaggio di animali, i loro versi, le automobili ecc. E perché non provare a determinare in quale ora della notte i rumori cessano, o quasi?

★ Molte Squadriglie hanno utilizzato questo schema per una veglia; perché non provate anche voi!?

LA CURVA D'INTERESSE



Bene, traccia gli assi cartesiani, sull'asse delle ascisse metti...sull'asse delle ordinate metti...Non ti preoccupare non è una lezione di matematica, ma qualche suggerimento per realizzare al meglio un fuoco di bivacco. Ritornando ai nostri assi, sull'ascissa abbiamo il tempo e in ordinata abbiamo l'interesse. Adesso traccia una curva con andamento parabolico, una campana per intenderci.

Come puoi notare all'inizio del fuoco l'interesse da parte del pubblico è scarso ma piano piano inizia a salire, fino a giungere ad un picco massimo, per poi ritornare a decrescere avvicinandoci alla fine del nostro fuoco.

Sono fondamentali, inizialmente, il lancio e saper creare della suspense tra gli spettatori. Immaginate un domatore e i suoi leoni. Bisogna stimolare curiosità, così l'interesse si

farà più grande e con maggiore voglia si parteciperà al fuoco. Il momento cruciale della serata è rappresentato dal punto più alto della curva. In questo intervallo di tempo prossimo al picco, il nostro domatore deve dare il massimo e l'entusiasmo deve essere alle stelle. Tutti gli occhi devono convergere verso di lui.

Poi le attività si fanno più rilassanti, devono richiedere meno partecipazione da parte del pubblico. Anche il timbro di voce del nostro domatore deve essere pacato, niente più numeri da circo. Ci stiamo avviando alla fine, i leoni ritornano in gabbia.

SCALETTA FUOCO



Innanzitutto metti in campo tutta la tua fantasia. Scegli un tema. Prepara e realizza la tua scaletta. Inserisci giochi, scenette, canti, danze. Tu sei l'animatore ma non il protagonista assoluto. Coinvolgi

COME SI USA LA MAPPA DEL CIELO

Nella pagina precedente avete trovato la mappa che illustra la parte di cielo visibile alle ore 24.00 del 30 luglio (... non c'è l'anno perché OGNI anno è uguale!) ma è valida per orientarsi nelle osservazioni durante tutto luglio ed agosto. La differenza di latitudine, tra il Nord ed il Sud Italia, comporta differenze non apprezzabili per dei dilettanti come noi. Per utilizzarla dovete:

- ★ girarvi verso Nord
- ★ tenere la mappa davanti a voi (vi apparirà come una carta topografica sbagliata: infatti ha il Sud nella parte superiore!?)
- ★ alzarla sopra la testa: a questo punto l'immagine disegnata e quella reale saranno uguali ma non solo: il Sud sarà dalla parte giusta!

anche tutti gli altri dando la possibilità di esprimersi. Cerca di avere le idee chiare su come si deve svolgere la serata, ma se capita qualcosa di buffo, curioso e divertente durante il fuoco, cogli la palla al balzo e improvvisa. Sii naturale.

Non ci devono essere momenti vuoti, possono far calare l'attenzione

e l'interesse. Non tirare troppo a lungo uno stesso gioco o danza, anche se belli. Se decidi di proporre qualcosa di nuovo, prepara un bel cartellone in modo che tutti possano leggere e seguirti.

Non dare mai nulla per scontato, sii chiaro ed esauriente durante le spiegazioni.

SCEGLI QUELLA GIUSTA...

Richiamo del reparto

Scenetta sq

Ban della felicità

canto

L'anaconda

Scenetta sq

Gioco: **il pistolero**

Canto: **la mia banda suona il rock**

Preghiera finale

Danza del fuoco

Scenetta di presentazione con lancio tema

Momento per sq

Gioco di movimento danza

Canto allegro

Sfida a **galletti/cocodrilli**

Canto di preparazione alla preghiera finale

Preghiera finale

Quale delle due scalette può essere sfruttata come canovaccio per un fuoco di bivacco? **Ma La seconda, naturalmente!** Nella prima se noti il pubblico è costretto ad alzarsi e a sedersi ad ogni atti-

ività che viene proposta. E poi ci sono alcune cose fondamentali che non posso mancare nei nostri fuochi, come la danza del fuoco, un canto "conciliante" con la preghiera finale!



IDEE PER UN FUOCO DIVERSO

improvvisazione teatrale

veglia di animazione-mimica

gioco contenitore: gioco dell'oca, giochi senza frontiere, corrida...

il teatrino delle mani

spettacolo di burattini e pupi siciliani.



dita dei piedi. Questa tecnica è veramente divertente e facile da realizzare. Inventate una piccola e semplice storia poi dipingete la pianta dei vostri piedi facendo naso, bocca, occhi e capelli. Assegnate ad ogni piede il proprio personaggio.

IL TEATRINO DELLE MANI

Le mani hanno notevoli capacità espressive e di metamorfosi. Le mani però, per comunicare teatralmente, devono "fare ginnastica", sperimentando movimenti fluidi e di irrigamento, spostamenti lenti e veloci, ritmi. Le mani devono allenarsi manipolando oggetti e materiali (un bicchiere, una corda, un bastone, un foglio di giornale, un sasso...). Con la nostra immaginazione possiamo

VEGLIA DI ANIMAZIONE MIMATA

Bisogna puntare tutto sulla mimica del volto, perché è la parte più espressiva del corpo; bisogna essere precisi e decisi nei movimenti.

Sfruttiamo il canto come mezzo per esprimerci. La chiave, per fare con questa tecnica un numero di successo, è quella di usare un canto orecchiabile. Parole facili adatte ad essere espresse poi con il mimo. Per completare il tutto indossate delle tute scure e con del fondotinta o cerone bianco create sul vostro viso una maschera bianca, proprio come i clowns.

Vi propongo una tecnica insolita ed originale. Dovrete usare le



manipolare finti oggetti, interpretare con le mani vari stati d'animo (gioia, paura, rabbia...) assumere ruoli diversi, interpretare personaggi, descrivere ambienti. Le mani possono comparire nella scena così come sono o ricorrere a trucchi e travestimenti. I prodotti per truccare le mani si trovano in vendita nelle profumerie specializzate in trucco teatrale.

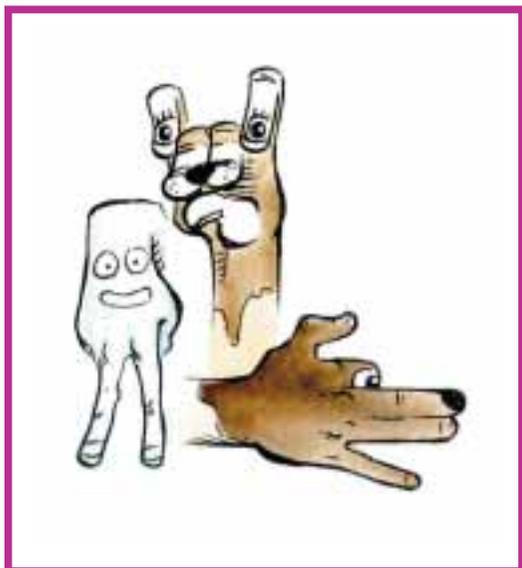
Ecco qualche regola per una buona riuscita del travestimento. Bisogna tracciare sulla mano il contorno e le linee di suddivisione delle varie zone di colore con una matita chiara. Stendere il colore, con i polpastrelli o con una spugnetta, facendo attenzione a rimanere nei limiti segnati. Le eventuali sbavature vanno tolte con un bastoncino di cotone o con una punta di un fazzoletto di carta. Vanno prima riempite le zone

di colore chiaro e successivamente quelle di colore scuro. Le linee di suddivisione e i particolari (occhi, sopracciglia, labbra...) vanno ripassate con le matite. Il trucco può essere steso sul palmo della mano, sul dorso o sulle sole dita. La mano può essere completamente disegnata o solo in parte.

L'ANGOLO DEL BIVACCO

Il luogo del bivacco deve trovarsi in una posizione appartata rispetto a tutte le tende e nel luogo più suggestivo del campo. Alla luce del fuoco, le scenette, i giochi, i canti sotto le stelle, il mormorio del vento tra le fronde degli alberi, lo scrosciare del fiume in fondo alla valle, il rumoroso silenzio della notte, rimangono indelebili nella memoria di tutti quelli che hanno avuto la fortuna di vivere questi momenti. Per questo motivo l'angolo del bivacco deve essere scelto con cura. Oltre ad essere in un posto suggestivo, ricordatevi che deve essere situato al di fuori di ogni pericolo; lontano dal bosco e dalle stoppie che possono essere incendiate dalle faville, dalle scarpe e dai burroni che di notte non sono visibili e dove si possano contemplare le stelle. E' molto importante la disposizione dei partecipanti che varia secondo il tipo di clima che si vuole ottenere nella serata.

- disposizione a cerchio



stretto: è quella del bivacco e dei racconti attorno al fuoco.

- disposizione ovale con quattro entrate.
- disposizione ovale con due fuochi e tra essi la scena.

La legnaia deve essere dietro al fuoco e la legna deve essere preparata per tempo, abbondante e ben ordinata, ricordando che la legna grossa fornisce brace e calore, mentre quella fine rende la fiamma molto viva fornendo la luce per la visione delle scene. Per creare effetti particolari, è possibile aggiungere delle polveri al legname, per colorare la fiamma: la fiamma diventa bianca con magnesio, gialla con resina, verde con solfato di rame, rossa con sali di calcio; buttando polvere di zolfo si ottiene una fiammata blu; scoppietta mettendo un sacchettino di carta con del sale grosso.

L'estate si avvicina e aumenta la



SPUNTI PER AMBIENTAZIONI

voglia di vacanza, sole, mare. I nostri pensieri volano verso paesaggi caraibici, spiagge assolate e deserte con mare blu ceruleo. Allora perché non immergerci in questo paradiso ricreando il fascino esotico delle fanciulle e dei danzatori delle isole del pacifico?

Disegna sui fogli di carta crespata sovrapposti i fiori. Ritagliali.

Staccali e infilali al centro con l'ago da lana, passandovi un pezzo di filato lungo a sufficienza da formare una collana di fiori. Prepara anche bracciali per polsi e caviglie e una coroncina.

Fasciati la fronte e tutta la testa con un giro di gros grain, taglia un paio di cm più largo, sovrapponi e cuci sul punto di sovrapposizione. Indossa la fascia e appoggia sopra, a croce, il gros grain rimasto e tagliato in due. Fissa con qualche punto il punto di incrocio e i punti in cui le estremità della croce

SEGNALAZIONE E COMUNICAZIONE

toccano la fascia chiusa. Otterrai una specie di cappellino. Se lo ritieni utile, puoi aggiungere a raggera altre fettucce.

Taglia in un punto solo la o le matasse di filato nero, appoggia i fili così ottenuti sul gros grain che risulta al centro della testa (dalla fronte alla base della nuca) e fissaceli con ago e filo nero.

Avrai ottenuto una parrucca.

Indossa la calzamaglia e il maglione, la parrucca e le ghirlande di fiori. Completa con un pareo, se sei una Guida, o con pantaloncino fantasia haway, se sei un Esploratore.

Dopo aver preparato i costumi bisognerà ricreare l'atmosfera hawaiana. Basteranno pochi semplici strumenti musicali: bonghi, maracas, bangio!

Non dimenticare la tipica bevanda servita in mezza noci di cocco e le grandi divinità indigene che vi proteggeranno da spiriti cattivi. Come realizzarle?

Procuratevi della rete metallica a maglie larghe (quelle che usano i giardinieri per proteggere le piante appena nate). Con delle pinze taglia un rettangolo delle dimensioni di circa 1m X 80cm.

Utilizzando dei pezzi di ferro filato chiudila sul lato corto, formando un cilindro.

Ricopri il cilindro con uno strato di gomma piuma facendo attenzione a non lasciare alcuna parte metallica scoperta. E adesso sempre utilizzando la gomma piuma decora e arricchisci la tua maschera creando occhi, naso, labbra, capelli!

Alla fine colora il tutto con bombolette spray di vario colore... appoggia le maschere su grandi tronchi attorno al fuoco... anche loro parteciperanno alla nostra festa!



“Gli Scouts debbono essere abili nel trasferire segretamente notizie da un posto all'altro, e nel farsi segnalazioni l'un l'altro”.

Inizia così la settimana chiaccherata al fuoco di bivacco di Scouting per Ragazzi. In un contesto sociale in cui siamo accerchiati da sms, email, mms ci si potrebbe chiedere quale significato abbia questo bisogno di comunicazione. Per prima cosa si comunica se c'è qualcosa da dirsi. In base al contenuto da



comunicare si cerca lo strumento più adatto. Ma allora se c'è tutta questa disponibilità di apparati tecnologici perché continuare con bandierine fischietti, Morse e semaforico? Per prima cosa questi mezzi “poveri” hanno il grande privilegio di non dover dipendere da black-out o problemi tecnici. Avete mai provato a mandare sms a capodanno? Le linee sono completa-

mente saturate, e questo fra l'altro ha il grande problema di impedire, a chi ha veramente bisogno, di utilizzare questa tecnologia. I vecchi metodi sono quindi strumenti che ci potrebbero sempre tornare utili, prima o poi. Magari non a tutti e soprattutto in situazioni che ci è difficile immaginare oggi, ma sappiamo che il nostro motto **Estote Parati** è valido solo se all'occorrenza saremo davvero capaci di intervenire.

Sono inoltre strumenti che ci possono servire per tutte quelle comunicazioni che si rendono necessarie al Campo Estivo. E si parla di necessità. I giochi, utilizzando il Morse o il

semaforico, sono solo momenti per ricordarci che questi strumenti li potremmo dover impiegare in situazioni di vero bisogno. Il gioco quindi non come fine, ma come mezzo. Questo naturalmente non ci esime da essere al passo con i tempi. Tutti noi siamo chiamati ad utilizzare anche le modernità ma con l'impegno di **usarle con senso critico**.

Una prima necessità che si può avere al Campo è quella di chiamare

il Reparto, le Squadriglie, la cambusa. Naturalmente se si comunicano degli orari e questi vengono rispettati possiamo evitare di doverci chiamare, tuttavia ci sono dei momenti in cui, vuoi per necessità, vuoi perché dettata da comunicazioni urgenti da dare, occorre chiamare. Lo strumento principe è il **fischietto**. L'uso dell'udito infatti permette di raggiungere tutto il campo nel medesimo momento (diversamente dall'uso ad esempio della vista che

necessita lo stare in attesa del messaggio). Ogni chiamata è preceduta sempre da un fischio lungo, che sta a significare **"Attenzione"**; segue poi la comunicazione. Ogni reparto ha le sue tradizioni, proviamo a fare degli esempi:

Naturalmente ci si può sbizzarrire con i richiami che sono utili nel vostro Reparto. E' chiaro che più sono i segnali e maggiore è la difficoltà. Utilizzarli solo quando sono veramente necessari ed utili.



muovendo le braccia e fermandole a determinati angoli. Sembra complicato ad una prima vista, ma con un po' di pratica vedrete che tutto andrà meglio. E come sottolineato prima la maniera migliore per imparare è applicarsi: giochi, missioni, imprese: ogni occasione è buona per perfezionarsi nella tecnica.

Uscendo dal Campo, ad esempio per l'Hike o per il Raid, sicuramente vi porrete il problema di come comunicare in caso di eventi poco piacevoli. Il **cellulare** ci dà sicurezza,

SEGNALI AL CAMPO

CHIAMATA DI TUTTO IL REPARTO:	-.....
dopo il fischio di attenzione tanti (di solito dai 6 ai 12) fischi brevi	
CAPI SQUADRIGLIA:	...- (la V)
(oppure la C)	-.-
CAMBUSA: ad esempio si può usare CA	-. .-
PER SQUADRIGLIA (l'iniziale del nome della Sq.) MARMOTTE:	— (la M)
FINE DI UN GIOCO, ATTIVITA', ETC.	— (la O)

CODICE MORSE

A	..--	N	---.
B	---..	O	---
C	---..	P	---..
D	..--	Q	---..
E	..	R	---..
F	..--	S	...-
G	---..	T	---
H	---..	U	...-
I	..	V	...-
J	---..	W	---..
K	---..	X	---..
L	---..	Y	---..
M	---..	Z	---..
	CH		
1	---..	6	---..
2	---..	7	---..
3	---..	8	---..
4	---..	9	---..
5	---..	0	---..

I due sistemi maggiormente utilizzati per comunicare sono il **codice Morse** e il **semaforico**.

Il codice Morse ha l'indubbio vantaggio di essere molto duttile. Lo potete utilizzare con il fischio, con le **bandierine** e perfino con la **luce** di notte. Si basa su combinazioni di punti e linee. Vi sono anche i segnali di servizio, ovvero i segnali per comunicare che si sta cominciando la trasmissione, per manifestare che si è pronti a ricevere etc. Il semaforico invece si può utilizzare solo con le bandierine,




 è indubbio. Ma i problemi sono tanti sia tecnici che non. Dal punto di vista tecnico non abbiamo comunque la certezza che i posti che visiteremo abbiano copertura ed in ogni caso le batterie, sebbene sempre di maggior durata, possono consumarsi. Non da ultimo, utilizzare il cellulare ha un costo-chiamata in termini economici. E dal punto di vista dell'avventura: siamo sicuri che ci piace così tanto essere sempre reperibili? Non è che magari perdiamo un po' il gusto e la bellezza dello stare insieme in un'occasione unica quale una missione di Squadriglia o un hike?


 Una valida alternativa al cellulare è l'uso delle **radio**. La prima impressione è che l'uso delle radio sia obsoleto, senza pensare a tutte le applicazioni che ancora oggi riveste nella società. In alcuni momenti ne è fondamentale l'uso, come in caso di calamità, laddove è importante e fondamentale comunicare.




 Per le comunicazioni ad un Campo Estivo possiamo concentrare l'attenzione su tre tipi di apparati, non troppo costosi ma con delle questioni da porre, in particolare riguardo la legalità: infatti non tutte le frequenze radio sono libere e per molte occorre avere delle licenze per poterle usare.

CI SONO RADIO A:

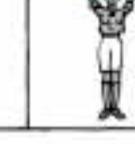

43 MHz: Radio costose, di buone prestazioni ma di dimensioni un po' ingombranti; è necessaria solo un'autodenuncia a un basso costo;


LPD: Radio economiche (rispetto alle 43 MHz) ma di piccolissima potenza (e quindi piccola "portata"), nessun tipo di autorizzazione e costo aggiuntivo;


PMR 446: Radio economiche, di potenza superiore alle LPD (e quindi maggiore portata); è necessaria un'"autodenuncia" con un piccolo canone annuale "forfettario", indipendente dal numero di radio possedute.

Nella scelta occorrerà inoltre stare attenti all'omologazione e all'alimentazione, onde evitare spese eccessive in accessori per ricaricare.

CODICE SEMAFORICO

ERRORE  A	 B	RIPETERE  C	 D	 E
 F	 G	 H	 I	 J
NEGATIVO  K	FRONTO  L	 M	ANNULLATO  N	INTERROGATIVO  O
AFFERMATIVO  P	 Q	RICEVUTO  R	 S	 T
 U	 V	 W	 X	 Y
 Z	ATTENZIONE 		FINE PAROLA 	NUMERICO 

LA VERIFICA DELLA MISSIONE

Fiuu... Missione compiuta! Quante volte siamo tornati in Sede da un Raid o da una Missione di Sq. con un sorriso largo così e con lo zaino pieno di tutto quello che ci era stato richiesto ed un sacco di bei ricordi!

Quasi tutte, per fortuna, ma era andato davvero sempre tutto liscio? Mhh... mica sempre, anche se la Guida e lo Scout sorridono e cantano anche di fronte a ogni difficoltà, e poi alla fine le cose che si ricordano con più piacere, spesso, sono proprio i piccoli disastri (dal mezzo metro d'acqua nella tenda in poi) che rendono più gustosa l'Avventura!!

Comunque di **qualche** (non tutti, per carità!) imprevisto si potrebbe di sicuro fare a meno, senza contare tutte quelle soluzioni o idee geniali che ci vengono in mente solo "dopo", quando non c'è più modo di procurarci il materiale necessario. A volte basterebbe un pizzico di programmazione in più....

Su questo numero di *Avventura* abbiamo pensato allora di proporvi un piccolo test di autoverifica da fare in Squadriglia. Le domande riguardano un po' tutte le tecniche scout, e per ognuna ci sono tre risposte. Una sarà sempre quella "giusta", ma atten-

zione, perché anche le altre potrebbero essere corrette (anche se magari meno importanti)... perciò in gamba e in bocca al lupo! La soluzione, naturalmente, sul prossimo numero! Pronti? Allora via!

CAMPISMO

Piove a dirotto e fa freddo. State scendendo da una vetta e vi si apre davanti uno spiazzo sufficientemente ampio compreso tra un pendio e una scarpata. E' meglio:

- montare la tenda a ridosso della parete rocciosa
- montarla il più lontano possibile dalla parete rocciosa
- stringere i denti e cercare un altro posto

ASTRONOMIA

Dovete preparare una veglia alle stelle per un gruppo di campeggiatori non scout a qualche km. da dove siete. Portate con voi:

- materiale cartaceo (cartellone o schede) con la mappa del cielo del mese in cui vi trovate
- un puntatore laser o torcia super potente con cui illuminare di volta in volta le stelle o le costellazioni di cui state parlando
- il maggior numero possibile di stuoini, ponchi e simili

METEO

Se il cielo è completamente sereno, tranne un'alta nuvola bianca a forma di torta nuziale (insomma, "a piani") in lontananza, questo vuol dire che:

- ci sarà bel tempo per giorni
- sta per venire giù un acquazzone
- fra un paio di giorni ploverà, ma intanto possiamo goderci il sole

GIORNALISMO

Un grande classico: andare in un Paese alla ricerca di informazioni sulle sue tradizioni. Ma siete proprio sicuri che non ci sia davvero niente da tenere sempre pronto?

- registratore a pile di Sq.
- computer, stampante e una risma di carta
- cancelleria varia

ESPRESSIONE

Uno spettacolo teatrale "improvvisato" (cioè realizzato su due piedi, ma con una robusta preparazione alle spalle, secondo la grande tradizione del Teatro all'Italiana). Nella vostra valigia dell'attore di Sq. non possono mancare:

- un set di costumi
- i burattini
- i copioni di vecchi spettacoli già fatti dalla Sq.

ESPLORAZIONE

La vostra Sq. è nel mezzo di un Grande Gioco. Di quelli super, che durano fino al giorno dopo. E' notte e vi accorgete (bravi!) che la vostra unica bussola si è disintegrata durante l'ultimo combattimento contro i cattivi. Dovete assolutamente raggiungere il forte prima dell'alba. Come fate a orientarvi di notte?

- tirate fuori il telefonino nascosto nello zaino e mandate un sms disperato a uno di quelli che sono nel forte!
- ma con le stelle, è ovvio!
- facendovi aiutare dal territorio (alberi, corsi d'acqua, ecc.) e dagli appunti che avrete preso di giorno

PRONTO INTERVENTO

Quali di questi prodotti non deve mai mancare in una buona cassetta di Pronto Soccorso?

- siero antiviperico
- pomata contro le scottature
- laccio emostatico

ARTIGIANATO

Lo ammetto. Non è una cosa facile da realizzare durante il poco tempo di una Missione. Ma una Sq. in gamba non si ferma davanti a niente. Voi cosa utilizzereste per realizzare un "museo di oggetti primitivi" ritrovati dagli archeologi durante una spedizione tra le piramidi Maya?

- legno
- pasta di sale
- DAS

Alcune regolette che vi fanno vivere con più sicurezza il Campo Estivo

LE BUONE ABITUDINI

Giocare l'Avventura non significa rischiare inutilmente, né mettere a repentaglio la propria salute. L'autonomia che ci viene affidata è legata alla capacità di ciascuno della Squadriglia di saper ben valutare i rischi e le conseguenze di ciò che facciamo durante le attività. Di noi avranno fiducia se sapremo dimostrare di essere attenti e previdenti e se sapremo fare del nostro meglio per evitare i rischi. In particolare la vita al Campo ha due tipi di rischi, uno legato direttamente alle attività scout e all'utilizzo degli attrezzi a nostra disposizione, l'altro alla situazione ambientale e climatica che ci troviamo ad affrontare. Il miglior atteggiamento verso i rischi è quello di fare attenzione, informarsi e sperimentare bene (prima!) l'uso degli attrezzi. Vediamo qualche situazione in cui la prevenzione può rivelarsi importante:

L'ORDINE NELL'ANGOLO DI SQUADRIGLIA.

La ripetizione continua: "Metti in ordine! Non lasciare nulla fuori posto!" può sembrare una barbosità bacchettona ... invece è uno dei modi migliori per prevenire rischi, anche piuttosto gravi. Un attrezzo lasciato fuori posto, può rivelarsi pericolosissimo per chi ha occasione di capitarci sopra. E' per questo motivo che si consiglia di colorare gli attrezzi con colori vividi (giallo, rosso...), per renderli ben visibili agli incauti. Una volta utilizzati, gli attrezzi vanno quindi riposti nella cassa di Squadriglia, anche per evitare che si rovinino a contatto con l'umidità della notte! Un altro pericolo pubblico sono le corde tirate ad altezza d'uomo, basse o alte che siano, e i picchetti delle tende, specialmente di notte. Una buona accortezza è fare in modo che la tenda sia piazzata fuori dalle zone di percorrenza, e che, eventualmente, un nastro colorato in colori accesi (rosso o/e bianco) sia fissato alla corda in zona pericolosa. Anche le schegge di legno possono essere pericolose e quindi tutti i trucioli e i pezzi avanzati vanno raccolti.



CUCINA

...trappeur, naturalmente! Cosa scegliereste di portare con voi in un'Uscita invernale?

- a) salsiccie, perché col freddo che fa il nostro fisico ha bisogno di carne
- b) patate, buone per tutte le stagioni
- c) frutta (almeno quella ce la faremo a mangiarla anche se nevica!)

OLIMPIA

Estate. Tempo di tornei e gare sportive all'aperto. Se provassimo ad organizzarne una per un gruppo di bambini (in età da Branco) del posto che ci sta ospitando? Voi scegliereste:

- a) calcetto
- b) palla avvelenata
- c) percorso

ALPINISMO

Qual è la cosa più importante da fare prima di un'escursione in montagna?

- a) controllare l'equipaggiamento

b) guardare le previsioni del tempo

c) preparare comunque coperte (o altro) e viveri in più anche per escursioni di poche ore

NATURA

Qual è il modo migliore per trasportare a casa delle foglie e realizzare un erbario?

- a) basta metterle in un quaderno e infilarlo in fondo allo zaino
- b) tra due fogli di carta assorbente schiacciati da una pressa
- c) tra due fogli di giornale ben pressati

NAUTICA

Che non si possa uscire in mare o in un lago senza che ognuno abbia indossato (e legato bene!) il proprio giubbotto di salvataggio dovrebbe essere stranoto a tutti. Ma oltre al giubbotto cos'altro è bene portare sempre con sé in un'attività di vela?

- a) cappellino
- b) occhiali da sole
- c) acqua da bere

Ciao, al mese prossimo! Se volete potete mandarci la vostra soluzione e una foto della Sq.! scrivendoci presso **AGESCI - Avventura "Gara Missione" - Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma**, oppure via e-mail all'indirizzo: **scout.avventura@agesci.it**,
 Pubblicheremo le foto delle Sq. più preparate che ci risponderanno per prime: due dalle mail e due dalla posta!
BUONA CACCIA A TUTTI!!

LE POSIZIONI CORRETTE DURANTE L'UTILIZZO DEGLI ATTREZZI



Il principio è che nel tragitto di un attrezzo, sia esso un'accetta, una sega, un martello o un punteruolo, non deve mai esserci una parte del corpo di chi lo manovra o di chi aiuta nel lavoro. Così prima di colpire con l'accetta semplicemente spostatevi di lato, in modo che un eventuale colpo sbagliato non faccia danni.

Igiene

E' la branca della medicina che si occupa dei danni causati da elementi naturali, quali microbi, radiazioni, agenti chimici e fisici nocivi. Lavarsi, ad esempio, non è un fattore di estetica o di educazione, è un mezzo per prevenire infezioni gravi. Lo sporco che ci resta attaccato durante le attività è un pericoloso veicolo di infezione, lavarsi è una necessità per stare bene! Lo stesso vale per la pulizia dei luoghi dove riposiamo, mangiamo, sostiamo: ad esempio i residui di cibo lasciati attaccati alle pentole o alle gavette possono causare fastidiosissime enteriti. Lo stesso può fare anche il sapone o il detersivo non risciacquato... del resto il sapone di Marsiglia si usa (non attraverso la bocca, però) per alleviare i problemi delle persone stitiche.

"Legge di Murphy"

Questa famosa legge recita che: "Se qualcosa può andar male, lo farà sicuramente!" Sulla base di questo concetto, cercate di prevedere sempre il peggio possibile. L'immaginazione, in questo caso, sarà utilissima. La Guida e lo Scout predicano l'interdipendenza tra pensiero e azione... vuol dire che prima di fare una cosa, potenzialmente rischiosa, bisogna pensarci su, in modo di togliere il rischio, per quanto possibile. In altre parole, collegate il cervello prima di muovervi!

L'altro tipo di prevenzione riguarda l'ambiente e la meteorologia. La natura non è sempre benevola con noi, come, d'altro canto, spesso noi non lo siamo con lei. Valutiamo anche questi rischi.

Conservazione degli alimenti

Il caldo che (si spera) accompagna i nostri campi è il primo rischio per gli alimenti: con temperature elevate quasi tutti gli alimenti, a meno che non siano inscatolati o seccati, si deteriorano. Addirittura la permanenza al pieno sole estivo può danneggiare anche alimenti inscatolati e a lunga scadenza. Perciò l'ombra è la prima amica della nostra cambusa. Altro rischio per gli alimenti sono gli insetti (mosche, formiche, vespe e chi più ne ha più ne metta). Purtroppo questi sono una vera attrazione per loro... non è bello mangiare qualcosa pieno di formiche, né è molto piacevole avvicinarsi ad un alimento circondato da uno sciame di vespe. La soluzione è tenere sempre gli alimenti in luogo sicuro, magari dentro a retine anti-insetti. E non tenete alimenti sfusi in tenda! I morsi delle formiche arrabbiate perché le state disturbando mentre lavorano coscienziosamente dentro al vostro zaino o al vostro sacco a pelo, sono dolorosi!

Rifiuti

Anche i nostri rifiuti sono pericolosi, sia per noi stessi che per l'ambiente. In primo luogo attirano i nostri beneamati amici insetti e, a volte, anche animali molto più voluminosi (dai cani selvatici, alle mucche, alle volpi, per passare a cavalli, cinghiali e... magari cammelli! In secondo luogo, se non sono prodotti espressamente biodegradabili (ma anche in questo caso non vanno lasciati in giro incautamente) inquinano, con gravi rischi per la salute di chi verrà dopo di noi. Raccogliamo quindi tutti i rifiuti in sacchi robusti, richiudiamoli bene e mettiamoli in posizioni non raggiungibili da animali e insetti.



Alle volte succede che una cosa banale diventi un problema: allora che fare?

di MAURO BONOMINI FOTO DI GIORGIO CUSMA,
BRUNO GONELLA E MARCO CANDALETTI

69



Alla fine, se proprio c'è andata male, dovremmo anche essere in grado di affrontare gli infortuni:

ALCUNE NORME DA RICORDARE BENE.

NIENTE PANICO

Mantenere la calma è la prima cosa da fare. Un soccorritore agitato è un vero pericolo pubblico, gli operatori del Pronto Soccorso lo vedono come fumo negli occhi. Valutate con precisione l'accaduto e i rischi che corre l'infortunato

CHIEDERE AIUTO PROFESSIONALE QUANDO SERVE, SUBITO

Non c'è bisogno di spiegare... dai Capi al 118.

PULIZIA E DISINFEZIONE

Anche il soccorritore può essere un rischio di infezione, se non si lava le mani!

COMPETENZA

Naturalmente l'ambulanziere di Squadriglia si sarà imparato a memoria il manuale di P.S., ma è una buona idea se lei/lui si incarica anche di fare una chiacchierata, prima del Campo, con la Squadriglia.

ATTREZZATURA

Avventura ha pubblicato più volte l'elenco del materiale di P.S. Ricordatevi di tenerlo sempre a portata di mano, in efficienza e senza farmaci scaduti.

IL TROPPO

 e prima abbiamo parlato di prevenzione in generale, ora trattiamo quello che, nonostante i nostri sforzi, ci potrebbe capitare. Vediamo un pò... si sa, "donna o uomo avvisati, mezzo salvati".

I TROPPI. Sono problemi che capitano quando abbiamo abusato, per scelta o per cause di forza maggiore, di cose o situazioni che altrimenti non ci avrebbero dato fastidio

TROPPO SOLE.

Il problema dell'esposizione eccessiva ai raggi solari è dato dagli ultravioletti e dal calore. Gli ultravioletti sono raggi che per la nostra pelle possono essere molto dannosi. L'eccesso di raggi ultravioletti procura, per semplificare, delle ustioni, che possono

spaziare dal primo grado (rosso-re, la famosa scottatura) al terzo grado (lesione a tutto spessore della pelle, in pratica si vede la carne viva sotto). Se la superficie "scottata" è molto ampia si può instaurare quella che si chiama comunemente insolazione, con malessere generale, febbre, confusione mentale, tachicardia, svenimenti. Le "scottature" si curano come le ustioni, con pomate adatte... si preven- gono coprendosi, non restando troppo al sole, usando creme fil- tranti (la prote-



sione mentale, tachicardia, svenimenti. Le "scottature" si curano come le ustioni, con pomate adatte... si preven- gono coprendosi, non restando troppo al sole, usando creme fil- tranti (la prote-

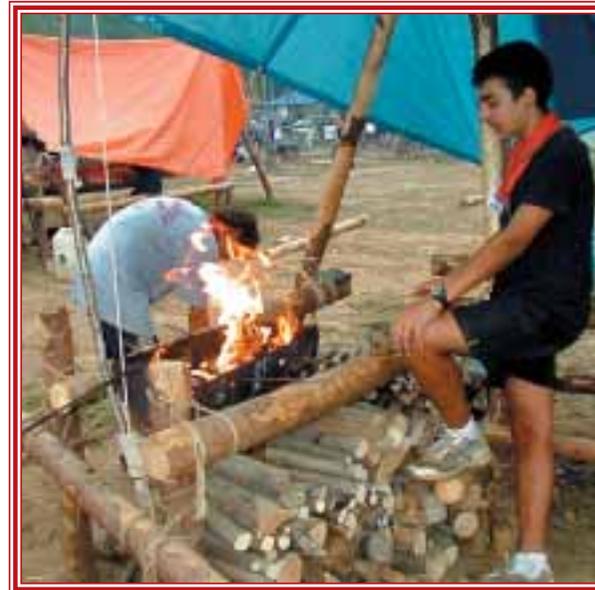
zione viene indicata con un numero progressivamente più elevato. Per colpa del calore si arriva al colpo di calore (o di sole), con caduta della pressione arteriosa, pallore, sudorazione fredda, svenimenti, battito cardiaco accelerato (tachicardia). Il colpo di calore si cura con il riposo all'ombra e con liquidi, possibilmente contenenti sali minerali. Se c'è stato svenimento occorre assolutamente chiedere aiuto. Un ultimo danno recato dal sole è quello alla vista, in particolare sul ghiaccio, ma anche in percorsi senza ombra. Può dare congiuntiviti molto fastidiose. Si previene con gli occhiali da sole. Anche il fumo negli occhi può dare congiuntiviti e NON si previene con gli occhiali da sole.

TROPPO CIBO.

L'eccesso di cibo fa fare indigestione... vomito, nausea, diarrea, dolori addominali. Se i dolori sono molto forti o il vomito ripetuto, è indispensabile chiedere aiuto. Esiste anche un penosissimo tipo di indigestione, dovuto all'eccesso di liquidi (anche semplicemente acqua)... meglio, anche in caso di grande sete, non esagerare.

TROPPO FUOCO.

Le ustioni da calore sono purtroppo tra gli infortuni frequenti per i cuccinieri e per i fuochisti, ma nessuno della Squadriglia ne è immune. Le cause principali sono: prendere a mani nude pentole o altri attrezzi metallici incandescenti (alla Muzio Scevola, per intenderci); rovesciamento di pentole con liquidi troppo caldi, schizzi d'olio bollente, faville del fuoco. Gli interventi vedono come prima cosa raffreddare molto rapidamente la parte colpita,



TROPPO VENTO E/O PIOGGIA

Anche se i Campi sono d'estate può capitare che il tempo decida di fare il matto. Non a caso B.-P. consiglia di avere sempre (in particolare quando siamo in hike) indumenti asciutti nello zaino, in sacchetti impermeabili, in modo da potersi cambiare quando si è all'asciutto. Non

togliendo anche gli indumenti bagnati dal liquido bollente o incendiati dal fuoco (se rimangono a contatto possono continuare a danneggiare la pelle). Immergersi nell'acqua fredda va benissimo. Quindi disinfezione (c'è il rischio di infezioni), poi a seconda della gravità pomate e bendaggi. Quando c'è la vescica, è consigliabile far uscire il liquido (con un ago sterile), ma non togliere la pelle rovinata... nelle condizioni di lavoro ai campi scout è pur sempre una protezione in più dalle infezioni. Le ustioni di terzo grado richiedono un'assistenza medica.

male come prevenzione anche indumenti pesanti (per il freddo), scarpe e poncho molto ben impermeabilizzati. Il cappellone scout sotto la pioggia fa miracoli, è un vero ombrello che non ci occupa le mani! Usato insieme con il poncho e i calzoncini corti garantisce un'ottima protezione dalla pioggia (per chi non lo sapesse la pelle è impermeabile all'acqua, i jeans lunghi no! Il raffreddamento, il vento eccessivo e l'umidità possono portarci bronchiti, mal di gola e raffreddori (che d'estate sono veramente una simpatia!). La cura di queste malattie richiede sempre una consulenza (Capi, medici o infermieri)..

TROPPIA FATIGA, DANNI MUSCOLARI E VARI COLLEGATI.

A volte il troppo entusiasmo nel fare le cose o la voglia di ben figurare ci fanno strafare. Correre troppo senza essere allenati ci mette K.O., perché non riusciamo ad eliminare le tossine causate dall'eccesso di impegno muscolare. Non c'è molto da fare, se non aspettare che passi... e allenarsi prima! Per l'uso maldestro di attrezzi o per l'eccessiva foga nei giochi ci si possono procurare distorsioni alle articolazioni e stiramenti muscolari. In caso di distorsioni è bene applicare subito del freddo (acqua fredda, ghiaccio, ghiaccio sintetico), facendo attenzione, in caso di applicazione di ghiaccio o ghiaccio sintetico, di porre un asciugamano o uno strac-

cio tra questo e la pelle, per evitare ustioni da freddo. Poi se necessario si immobilizza l'articolazione e si tiene a riposo. I casi più gravi di distorsione possono causare una lussazione, cioè lo spostamento di un osso dalla sua sede articolare. In questo caso è assolutamente necessario chiedere aiuto professionale. Anche qui, per un uso non allenato, possono comparire le famose vesciche: sono famose quelle nelle mani dopo l'uso dell'accetta o quelle nei piedi per le camminate. Vale quanto detto più sopra. La prevenzione è data dall'uso di guanti da lavoro, di calze e calzature adeguate (calzette di lana con eventuali calze di cotone sotto o calze specifiche per trekking, scarponcini già usati) nonché dal solito allenamento preventivo. Lavarsi i piedi regolarmente aiuta a preveni-

re le vesciche perché lo sporco danneggia la pelle e la rende più vulnerabile. Camminare in ciabatte per il Campo, poi, può essere un sollievo per i piedi stanchi, ma anche un grosso rischio. Un saluto finale e... buon Campo senza incidenti e senza malattie!



QUESTI SCOUT, SEMPRE A GIOCARE

"Vi sono diversi tipi di sport o giochi che non sono interamente educativi, per quanto eccitanti ed interessanti essi siano per i ragazzi.

Prendete, per esempio, una gara di corsa come i 100 metri piani.

Certo, i partecipanti ci si appassionano, ma io non chiamo ciò educativo, perché consiste solo in una gara del singolo concorrente contro gli altri per un premio.

Ciò che desidero sottolineare è invece il valore dei giochi di squadra, dove abbiamo un certo numero di ragazzi che giocano insieme per far vincere la loro parte.

E' una cosa ben diversa: questo è un gioco educativo, in quanto i ragazzi imparano a giocare in modo onesto e leale, osservando le regole perché sono regole e perché così essi sono leali verso l'altra parte.

In tal modo essi cominciano ad imparare l'obbedienza e i sentimenti di giustizia e onore, nel senso che si può fare affidamento su di loro che giocheranno secondo le regole del gioco.

Tutto ciò vien fuori dal lavoro di squadra, quando il ragazzo non gioca per il proprio onore e gloria, ma per aiutare la sua squadra."

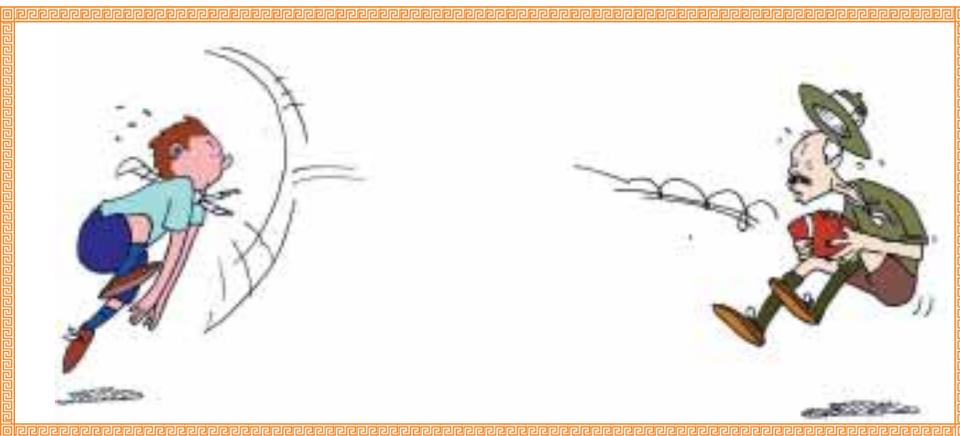
(B.-P. - Taccuino, pp 183, 184)

In realtà riguardo al gioco ci sarebbe dell'altro e questo altro consisterebbe nel fatto che il saggio Baden Powell (lui, non io...) affermò che persino "Lo

Scoutismo è un gioco!".

Tutto quello che sperimentiamo, apprendiamo, impariamo lo viviamo come un gioco, badando a non

dimenticare mai il consiglio del nostro fondatore e cioè che tutto si affronta seguendo le regole della buona vita e della buona condotta.



Si gioca il gioco, sempre, in ogni circostanza, insieme, rispettando regole ed avversari.

C'è qualcuno che attende il Campo Estivo (o qualunque altro evento rilevante) per regolare qualche conto con l'opposta Squadriglia utilizzando la scusa del Grande Gioco, menando botte da orbi, degne della migliore tradizione tepistica?

C'è qualcuno che dice di sì al Campo Estivo solo per realizzare le sue coreografie da stadio alle Olimpiadi, solo per ridicolizzare l'avversario sprofondato miserabilmente nel fango bagnato fresco fresco da quegli infamoni degli Aiuto Capi Reparto (in genere in questo tipo di nefandezze sono loro mandanti ed esecutori, fidatevi...)?

Si gioca con Stile, con Onore, con Rispetto, al Campo, in sede, in Uscita.

Una Squadriglia che giochi bene insieme, difficilmente sbaglierà Sentiero, perché giocare bene insieme vuol dire conoscere ognuno il suo ruolo, vuol dire sapere cosa l'uno si aspetta dall'altro in un preciso momento.

Giocate, non state a guardare!

GLI ELEMENTI DEL GIOCO, OVERO QUATTRO PAROLINE MAGICHE.

Stile, in pratica potremmo già fermarci qui, potremmo in questa parolina inserire tutto ciò che dob-

biamo vivere, ciò che ci distingue da altre allegre bande di giovani gioche-relloni.

Perché ci vuole stile soprattutto nel gioco, il momento del gioco non è zona franca dove, solo perché si gioca, ci si può lasciare andare ad urla, frasi e cori da stadio, rimproveri osceni per chi non riesce a superare la prova.

Poiché se una Squadriglia riesce a marciare, mangiare, lavorare con stile, non vi è motivo alcuno di pen-



sare che non riesca a giocare con stile.

Anche perché, quasi sempre vince chi riesce a muoversi in silenzio, in ordine, chi riesce a difendere il più piccolo, a rispettare i ruoli e ad avanzare insieme con compattezza di **Gruppo**, ed eccoci ad un'altra parolina magica: si gioca in gruppo, si gioca per il gruppo, senza nessuna

prevaricazione, senza nessun desiderio di essere i primi per forza e ad ogni costo (ricordate le parole di B.-P.), è un concetto antico e lontano che molti di voi hanno imparato sin dai primi giorni di Branco (ricordate dove risiede la forza del Lupo?).

Spesso è necessario che qualcuno venga catturato per distogliere l'attenzione dell'avversario e permettere ad altri di raggiungere l'obiettivo prefissato, in fondo è come in Squadriglia: se si vuol mangiare, è necessario che qualcuno raccolga la legna e che altri cucinino, è necessario che tutti rispettino tempi e **Regole** che sono fondamentali, è l'unica cosa di cui non si può far a meno, se si vuol giocare.

E si badi bene al concetto del rispetto delle regole, è vitale per uno Scout, perché un Capo non può essere nello stesso momento in cinque posti diversi, sul nostro onore abbiamo promesso, se si vien battuti, lo si riconosce lealmente e ci si lascia catturare, anche se non vorremmo mai abbandonare questo mondo fantastico e pieno di **Avventura** che qualcuno ha ideato per noi.

L'Avventura è tutto per una Guida e per un Esploratore, l'impegno nel gioco deriva soprattutto dal piacere di vivere avventurosamente il gioco, sporcandosi, faticando, lottando per far vincere il gruppo, a volte rischiando anche di farsi male, perché si sa che non si può prevedere tutto nella vita, ma Esploratori e Guide sanno benissimo che

Avventura non è sinonimo di rischio, né di incoscienza.

Avventura è vivere con Competenza e Responsabilità ognuno il proprio ruolo nel gioco.

SICUREZZA NEL GIOCO

Non c'è nulla nella nostra vita di Scouts che non debba fare i conti con la sicurezza, con l'organizzare le attività nel massimo del rispetto delle norme che possono proteggerci da un qualunque evento pericoloso.

Implorandovi di vivere con Stile il Grande Gioco o il gioco notturno, i vostri Capi Reparto vi chiedono soprattutto di fare sempre attenzione, di non correre in stile mandria, di non gettarsi in torrenti quando il gioco non lo richieda, di non usare attrezzi non consoni al gioco stesso, perché poi potrebbe accadere (ma in realtà è accaduto veramente) che la pala utiliz-



zata per scavare, quando invece basterebbe scavare a mani nude, finisca in testa ad una Guida (e poco importa, a noi adesso, che da questo evento sia nata una bellissima storia d'amore...).

I ruzzoloni, le cadute, possono verificarsi e non facciamo di certo un dramma, ma troppa foga che prenda il sopravvento può rovinare il Campo Estivo a tutti.

Verificate sempre prima le condizioni del terreno, i punti pericolosi per eventuali cadute (depressioni, piccoli avvallamenti del terreno, buche, rocce);

potete prevenire abrasioni e ferite con protezioni a gomito e ginocchio (possibilmente sfruttando la competenza dell'Infermiere di Squadriglia e non risolvendo tutto comprando la protezione in un negozio di articoli sportivi).

Fondamentale è portare sempre e comunque la cassetta di P.S.

GRANDE GIOCO, PRIMA, DURANTE E DOPO

Il Grande Gioco è più che mai il vanto di tutti i Reparti scout che si rispettino e gli Esploratori e le Guide di tutti i paesi lo considerano un'Avventura da preparare con cura, perché si possa poi realizzare con grande soddisfazione.

Una bella Uscita comporta spesso un gioco di due o tre ore.

In un Campo si

parla addirittura di un'Avventura in un giorno e anche più, ove le peripezie dei giorni si mescolano con l'imprevisto di una notte e la disputa ha del misterioso, del cavalleresco e dell'eroico.

I più giovani del Reparto si entusiasmano a vedere la documentazione di qualche Grande Gioco descritto nel Libro delle Tradizioni del Reparto o della Squadriglia e sogneranno di poter anche loro riportare e illustrare qualche Avventura in cui dimostrarono la loro astuzia e il loro coraggio.

A volte però succede che il Grande Gioco fallisca o perché le Squadriglie non riescono a trovare i punti fissati o perché i piani dei Capi sono sfumati su di un terreno mal segnato o perché il tema del gioco è stato sciupato dagli E/G, pieni sì di voglia, ma anche d'inesperienza.

Per far naufragare tutto basta un'assenza di riflessione o la mancanza di regole chiare o addirittura la dimenticanza di materiale tecnico: la bussola, per esempio.

Per non parlare del parapiglia immediato e a qualunque prezzo, che sciupa i migliori momenti con una corsa precipitosa sull'avversario, con ammassata



generale, impropri vari che mettono fine prematuramente all'Avventura con mischie brutali e rapide.

Il tema

Deve essere pratico e perfettamente adatto al TERRENO come ai GIOCATORI.

Il terreno

La Squadriglia non gioca affatto al buio; essa deve aver studiato, fin dal suo arrivo al Campo, il terreno sul quale certamente l'Avventura si svilupperà.

Talvolta, di nascosto, essa ha già fatto dei rilievi, delle osservazioni; prima della partenza per il Campo ha ingrandito la carta al 25.000 studiando le particolarità della zona e inoltre conosce il sistema delle coordinate, che con la semplice segnalazione semaforica di un gruppo di lettere e di numeri, permette di comunicare e specificare, a chilometri di distanza, una posizione precisa.

Qualche volta poi le coordinate sono segrete e convenute prima tra due parti alleate, cosicché l'avversario non potrà approfittare di una segnalazione intercettata (è sufficiente modificare convenzionalmente le cifre delle coordinate).

Consiglio degli strateghi

Si riunisce subito dopo che siano stati forniti spiegazione del tema e regole del gioco (durante cioè lo stra-



tega di Squadriglia ha annotato con precisione tutti i dettagli).

Esamina qual è l'obiettivo essenziale del gioco, quello che farà guadagnare più punti o darà la vittoria.

I Capi Squadriglia e gli strateghi delle parti alleate elaboreranno un piano e lo spiegheranno chiaramente a tutti gli Esploratori e le Guide; dieci minuti "perduti" faranno guadagnare, qualche volta, anche delle ore.

Le formazioni

Sono essenziali, variano da occasione a occasione: avvicinamento, diversione, esplorazione, combattimento; qualche volta per necessità debbono potersi modificare da un momento all'altro.

Dopo qualche esperienza, le Squadriglie ben allenate sapranno farlo rapidamente.

Il silenzio

Il silenzio deve regnare permanentemente durante le missioni delicate.

La Squadriglia avanza strisciando con l'agilità e la destrezza di una tribù di Sioux e non urlando e chiacchierando dei più e del meno.

Costantemente, bussola alla mano, si fa il punto sulla carta.

Si deve sempre tenere il contatto con gli alleati, a meno che in precedenza ci si sia accordati con grande precisione sull'orario e sulla località di ritrovo o trasmissione.

I comandi e i segnali convenzionali di manovra

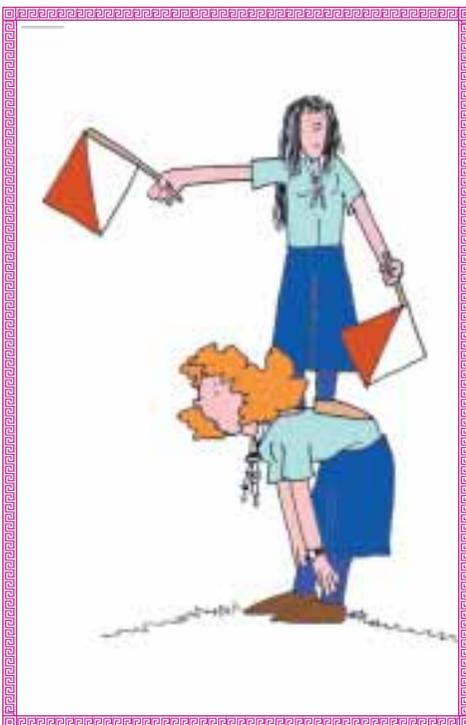
Gli interessati debbono conoscerli perfettamente prima dell'inizio del gioco.

Questi comandi potranno essere **NORMALI** tra le Squadriglie che hanno l'abitudine di essere alleate (ciò succede quando due Reparti si ritrovano periodicamente e hanno la buona usanza di giocare insieme); oppure possono essere **CONVENUTI** straordinariamente per quel gioco.

Non si faccia troppo uso del fischietto, del corno o delle grida, ma piuttosto si sfruttino quei rumori semplici che, senza confondersi con quelli della natura, vi rassomigliano tanto da essere scambiati per essi dal nemico, ma non da coloro con cui ci si è accordati prima.

Esempio: colpi di bastone in numero determinato su un albero cavo.

E meglio ripetere i segnali a intervalli regolari, specialmente se coloro che debbono riceverli sono distanti.



La tecnica

La tecnica si deve impiegare con rapidità e sicurezza senza eccessive esitazioni o complicazioni.

Le Squadriglie hanno sempre con loro ciò che può esser necessario in qualsiasi Avventura: il quaderno "multicople" (preparato per fare in breve tempo molte copie di un messaggio), la bussola, le bandiere da segnalazione, torcia, corde e cordini, la tavola dei segnali convenzionali, la carta topografica con la sua borsa di protezione, binocolo, etc.

Le astuzie, le precauzioni, le furberie

Debbono venir impegnate con la massima ingegnosità.

Esse entreranno a far parte forse delle leggende raccontate in Reparto, per anni ed anni se ne parlerà nei Fuochi di Bivacco.



Attenzione però a non confondere questi espedienti sempre intelligenti e sicuri, con manovre azzardate, spericolate e scioche.

Le mimetizzazioni e i camuffamenti

Sono molti utili per nascondere Esploratori e Guide in marcia, osservatori, campi, ecc., vanno realizzati accuratamente tenendo conto del colore del terreno e delle sue caratteristiche.

Si eviti di farsi vedere sulle alture e contro il cielo, di lasciare tracce, di

far ruzzolare delle pietre.

Si possono usare rami, reti, teli mimetici, ecc.

Le diversioni

Una parte poco numerosa, ma abbastanza rumorosa dei giocatori prende l'itinerario principale e più scoperto, mentre un solo Scout, appoggiato a piccola distanza dal grosso delle forze, raggiunge l'obiettivo per una via secondaria.

Si lanciano degli appelli, dei segnali molto visibili in false direzioni, per ingannare il nemico; si tracciano delle false piste; si lasciano delle tracce sbagliate; si fa credere a un disaccordo nei comandi;

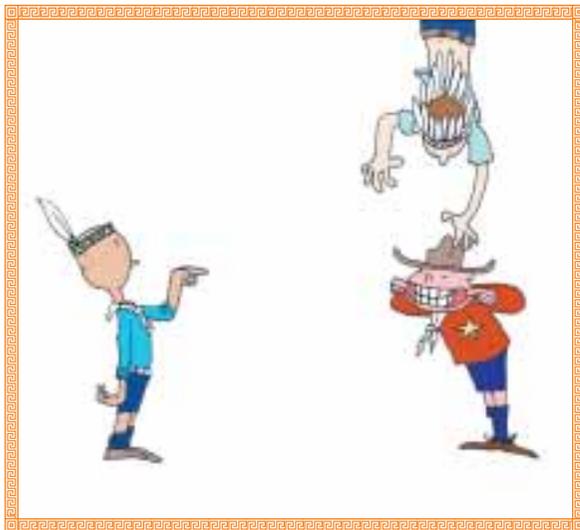
si lasciano abbandonati dei falsi messaggi e dei falsi disegni tecnici.

Le imboscate

Uno o due Scouts, particolarmente rapidi nella corsa, si espongono per servire da esca e far cadere una parte degli avversari, incoraggiati a rincorrerli, in un tranello.

I travestimenti

Uno Scout vestito da pastore, col viso sporco e con un cane preso in prestito, va a fare dello spionaggio in



La parte vincitrice, a sua volta, saluta la vinta e l'invita a lanciare insieme l'urlo di allegria che chiude con soddisfazione ogni Grande Gioco e lo affida alla memoria.

I più valorosi sono decorati sul campo con ordini cavallereschi, creati per l'occasione o facenti parte delle tradizioni dei Reparto.

Si può anche comporre un canto sull'Avventura che illustri fatti e... misfatti.

pieno campo nemico; una Squadriglia intera si fa caricare da un lattaio che fa il suo giro e penetra così nel paese tenuto dagli avversari, etc.

Tutto il materiale illustrativo riguardante il Gioco si raccoglie per la cronaca da scrivere sul Libro d'Oro del Reparto o della Squadriglia.

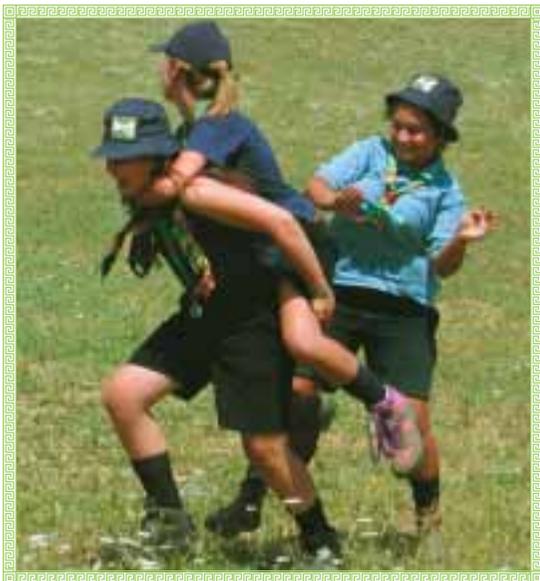
Il cerimoniale del gioco

Il gioco è sempre cavalleresco e non può trasformarsi in una manna di insopportabili rompiscatole.

Il rispetto leale di tutte le regole è un impegno d'onore di tutti i partecipanti.

I prigionieri sono trattati con onore, i vinti e i feriti (secondo le regole del gioco) egualmente.

Alla fine dell'Avventura, la parte vinta inchina le proprie insegne davanti a quelle dei vincitori.



GRANDI GIOCHI

LA GRANDE TORRE

È un esempio di Grande Gioco in cui possono essere necessarie molteplici competenze (pionieristica, segnalazione), relativamente al tempo ed allo spazio a disposizione.

Il Reparto viene diviso in tre gruppi: Pattuglia A, Pattuglia B, Pattuglia C.

La Pattuglia A sarà la più piccola, ma composta interamente da buoni segnalatori.

La Pattuglia C (alleata della A) sarà la più numerosa

All'inizio del gioco la Pattuglia A prende posizione su un punto elevato (collina, campanile, tetto basta comunque una zona di terreno sopraelevato rispetto alla campagna intorno), in modo da dominare un tratto di campagna.

Qualora lo scenario di gioco non permettesse di sfruttare tali punti elevati, si potrebbe pensare di inserire nei compiti della Pattuglia C (concedendo un minimo di vantaggio temporale) la fase finale della costruzione di una torretta di osservazione precedentemente costruita solo parzialmente, appunto.

La Pattuglia A avrà con sé bandierine da segnalazione o altro equipaggiamento per segnalare.

Quindi la Pattuglia B dovrà andare a nascondersi nel tratto di campagna sorvegliato dai segnalatori della A.

Essa cercherà di ingannarli apparendo e sparendo in posti diversi e finalmente assumendo una posizione nascosta.

Quindici minuti dopo la partenza della Pattuglia B, si muoverà la Pattuglia C (gli attaccanti), ai quali i segnalatori della A riveleranno la posizione della Pattuglia B e altri dettagli che permetteranno loro di avanzare non visti e a sorprendere i nemici.

Per vincere, la Pattuglia C deve catturare gli Scouts della Pattuglia B circondando i loro nascondigli: se la Pattuglia C passa, senza vederli, accanto a più Scouts della B di quelli che cattura, vince la Pattuglia B.

Occorre fissare un limite di tempo.

LE VERITÀ NASCOSTE

L'ambiente ideale per questo gioco è un bosco o una macchia, si può giocare anche durante la notte.

Vi sono due campi, gli Svevi e i Normanni, ciascuno accampato da una parte opposta del bosco.

Nel campo svevo c'è un traditore che si è accordato con i Normanni, nel senso che egli ruberà una lettera, ancora sigillata, contenente informazioni importanti circa i piani degli Svevi in un albero che contrassegnerà in un certo modo, modo che i Normanni conoscono.

L'albero sarà al centro del bosco (più o meno).

Alla scomparsa della lettera, gli Svevi capiscono di essere stati traditi e si gettano alla ricerca della lettera che contiene anche un codice segreto utile a svelare anche l'identità del traditore.

Al via quindi, gli Svevi si muovono per recuperare la lettera, i Normanni per impadronirsene.

Gli scontri fra le due fazioni avverranno con lotta allo scalpo, ma attenzione al traditore che, in quanto tale, è l'unico autorizzato ad intervenire vigliaccamente alle spalle (il consiglio agli Svevi è quindi quello di affrontare il nemico avendo vicino sempre un compagno che osservi che non arrivi nessun altro).

Ovviamente il traditore starà molto attento, perché nell'attaccare uno svevo, potrebbe essere visto e catturato dagli Svevi stessi e costretto a svelare l'ubicazione della lettera.

Il traditore, nascondendo la lettera, avrà altresì rotto uno o due rami e lasciato impronte di scarponi qua e là, cosicché anche gli Svevi abbiano qualche probabilità di recuperarla. Bisognerà riuscire a trovare e tradurre la lettera, non sarà facile.

Infatti essa sarà scritta in uno strano codice, per tradurre il quale saranno necessarie delle tavole di traduzione.

Gli Svevi (quindi anche il traditore) possiedono una tavola in cui vengono tradotti (in Morse) quindici dei trentasei simboli (numeri e lettere), mentre Normanni ne possiedono solo dieci.

Il traditore aiuterà i Normanni a tradurre solo nel caso in cui gli Svevi recuperino per primi la lettera.

Vince chi traduce per primo.



GIOCHI IN ACQUA

L'ACQUA

L'acqua, uno dei beni più preziosi della terra... al Campo poi s'impara ad apprezzarla particolarmente, come tutte le cose semplici della nostra vita che diventano preziose quando ci è difficile raggiungerle...

Quando poi abbiamo la possibilità di vivere un Campo sulle rive di uno specchio d'acqua, possiamo apprezzare ancora di più le infinite possibilità che ci offre.

Possiamo diventare dei pescatori, degli sportivi appassionati di nuoto, dei corsari, e perché no dei costruttori di dighe... ricordandoci però sempre che siamo ospiti, e come tali dobbiamo aver grosso rispetto per i "padroni di casa", pesci e simili!

ACCORTEZZE

Prima di entrare in acqua bisogna usare qualche piccola accortezza, giocare in acqua, o comunque bagnarsi è sicuramente molto divertente, ma può essere altrettanto pericoloso.

Innanzitutto bisogna informarsi sulla proprietà del posto. Può infatti capitare che, soprattutto un lago, ma a volte anche un tratto di fiume, o una spiaggia, non siano "pubblici", e quindi sotto la tutela del comune di appartenenza, ma di un privato. Comunque, in entrambi i casi, è bene chiedere il permesso per poter fare il bagno, o per poter usare la spiaggia, nel caso si tratti di proprietà privata è obbligatorio.

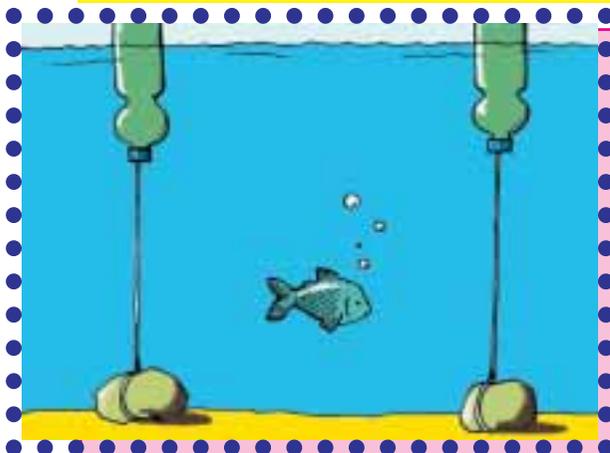
Tutte le acque, anche quelle apparentemente limpide possono essere inquinate o contenere i germi di una malattia. Informatevi quindi, all'atto di richiesta dei permessi, sulla purezza delle acque, magari facendo anche qualche piccola ricerca vostra, per capire se ci sono scarichi industriali o fognari.

Informarsi sulle correnti, sulle piene chiedendo agli abitanti del posto, infatti alcuni fiumi o laghi apparentemente calmi sono molto pericolosi a causa dei banchi di sabbia, dei gorgi e delle alghe.

Ricordarsi sempre di non fare mai il bagno nei torrenti che vengono a formarsi a valle di una diga: le chiuse potrebbero venir aperte improvvisamente causando una piena.

Una volta capito con cosa si ha a che fare, è bene fare un'altra piccola operazione.

Un piccolo gruppo di voi, muniti di maschera da sub e scarpette di gomma può preoccuparsi di scandagliare una bella porzione di costa, assicurandosi che non ci siano vetri, sassi, o qualsiasi altra cosa con cui ci si potrebbe ferire. Dopo aver ripulito per bene si può recintare lo spazio con dei cordini attaccati a galleggianti (delle semplicissime bottiglie di plastica), trattenuti sul fondo da grosse pietre. Questo spazio dovrà essere abbastanza grande, poiché sarà quello in cui giocherete e farete il bagno.



MATERIALI

Se abbiamo intenzione di utilizzare l'acqua come Campo per i nostri giochi ci possono essere utili un po' di cose facilmente reperibili. Tanto per cominciare, per qualsiasi tipo di gioco, avventura, gara, che abbiamo intenzione di fare in acqua, possiamo sfruttare la sua tipicità principale, quella cioè di far galleggiare gli oggetti (Avete presente il

principio di Archimede!?!). Quindi ci possono essere utili tutte quelle cose che sono leggere ed hanno una grossa superficie.

Palloncini di qualsiasi tipo, grandezza e materiale, polistirolo (attenzione dopo l'uso a rimuoverne anche la più piccola briciola dall'acqua: è altamente inquinante e pericolosissimo per le creature acquatiche!), bottiglie di plastica, bidoni di qualsiasi forma e materiale e qualsiasi altra cosa vi suggerisca la vostra immaginazione. Altra cosa necessaria, sono i cordini, necessariamente quelli sintetici (quelli naturali in acqua marciscono e in più restringono rendendo impossibile sciogliere i nodi).

GIOCHI: FANTASIA E ADATTABILITÀ

Ora che abbiamo tutto pronto, non ci resta che cominciare a giocare...ma a cosa giochiamo?

Ci sono tantissimi giochi da fare, ma sicuramente il gioco più comune è la palla a nuoto.

Di seguito vi elenchiamo regolamento, ed attrezzature, ma se la vostra fantasia vi suggerisce delle modifiche, fate pure! L'importante è che prima di cominciare qualsiasi gioco, le regole siano chiare a tutti...

PALLANUOTO

CAMPO DA GIOCO ED ATTREZZATURE

Il Campo da gioco, è costituito da un rettangolo diviso a metà da una linea ideale delimitata, sul bordo vasca, da due segnali di colore bianco. Le linee di porta della metà Campo, dell'area di rigore (metri 4), dei 2 metri e dei 7 metri, debbono essere chiaramente segnalate su ciascuno dei due lati maggiori del Campo.

I colori devono essere i seguenti:

- bianco: linee di porta e di metà Campo
- rosso: linee dei 2 metri, dalla linea del goal.
- giallo: linee dei 4 metri, dalla linea del goal.
- verde: linee dei 7 metri, dalla linea del goal

Un segnale rosso o d'altro colore, sarà collocato sulla "linea di fondo" a 2 metri dall'angolo del Campo di gioco, dalla parte opposta al tavolo della giuria, per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno.

Queste le misure di un Campo regolamentare, logicamente, per esigenze di spazio il nostro Campo potrà

essere anche più piccolo, cercando però di mantenere le proporzioni. Visto che non giocheremo in una vasca vi diamo alcune idee per creare il Campo di gioco

IDEE PER LA COSTRUZIONE DEL CAMPO

Per delimitare l'area di gioco potete usare del cordino sostenuto da boe colorate (semplici bottiglie di plastica colorate con la vernice spray) che vi faranno anche da segnali colorati per evidenziare le varie aree di gioco.

Per le porte potete usare sempre le bottiglie, questa volta però messe insieme legandole (una all'interno ed una all'esterno) ad una struttura fatta con i tubi di plastica usati dagli elettricisti per farci passare i fili (non quelli flessibili!)



CALOTTE E SQUADRE

Ciascuna squadra è composta da 7 giocatori, dei quali uno è il portiere, e da non più di 6 giocatori di riserva, panchina, da utilizzare per le sostituzioni. Una delle squadre utilizza calottine di colore bianco (è stabilito che sia la squadra "in casa"), l'altra calotte blu o nere, ad eccezione dei portieri che usano calotte rosse. Idee per le calottine: visti i costi molto alti (e lo Scout è economo e laborioso!!!), non c'è bisogno di acquistare quelle specifiche da pallanuoto, basta prendere quelle da nuoto in lattice (in tinta unita) o in tessuto, e aggiungerci i numeri con un pennarello indelebile (non a base acrilica) in colori a contrasto per quelle in gomma o lattice, o con numeri ricavati ritagliandoli dal panno lenci e cuciti ai due lati per quelle in tessuto.

DURATA DELLA PARTITA

La durata della partita di serie A/1 e A/2 è di 36 minuti di gioco effettivo, suddiviso in quattro tempi di 9 minuti ciascuno. Tutte le altre serie (B,C e D maschili, A/1, A/2, B e C femminili, Juniores, Allievi e Ragazzi, disputano incontri di 28 minuti di gioco effettivo suddivisi in quattro tempi di 7 minuti ciascuno. E' accordato un riposo di 2 minuti ogni frazione di gioco. A ciascun segnale d'arresto gioco il cronometro viene fermato e rimesso in movimento alla ripresa del gioco stesso.

INIZIO DEL GIOCO

All'inizio della partita, o alla ripresa del gioco dopo ciascun tempo, i giocatori devono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, ad un metro circa d'intervallo l'uno dall'altro e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della

porta. (soltanto due giocatori potranno prendere posto tra i montanti della porta). Dopo la segnatura di un punto, la squadra che l'ha subito deve riprendere il gioco ed i giocatori prenderanno posto in un punto qualsiasi della loro rispettiva metà Campo. Il giocatore designato per iniziare il gioco deve prendere posizione al centro del Campo e, dopo il fischio dell'arbitro, lanciare immediatamente il pallone ad un altro giocatore della stessa squadra, il quale deve trovarsi dietro alla linea di metà Campo.

PUNTEGGI

E' accordato un punto solo quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta. Un punto può essere segnato da qualunque posizione del Campo di gioco, ad eccezione del portiere al quale non sarà concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà Campo. Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo, eccetto che con il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando con la palla in dribbling, fino in porta. All'inizio, o ad ogni ripresa del gioco, almeno 2 giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere che difende) debbono giocare intenzionalmente o toccare la palla ed eccezione di: - un tiro di rigore - un tiro libero di un difensore - un'immediata rimessa del portiere- un immediato tiro a seguito di un tiro libero,

assegnato oltre la linea dei 7 metri **N. B.** - un goal può essere segnato da un giocatore che tiri immediatamente da oltre la linea dei 7 metri se il tiro libero è stato assegnato oltre i sette metri. - un goal non può essere segnato direttamente se il fallo (tiro libero) è commesso entro i 7 metri.

RIMESSA DEL PORTIERE

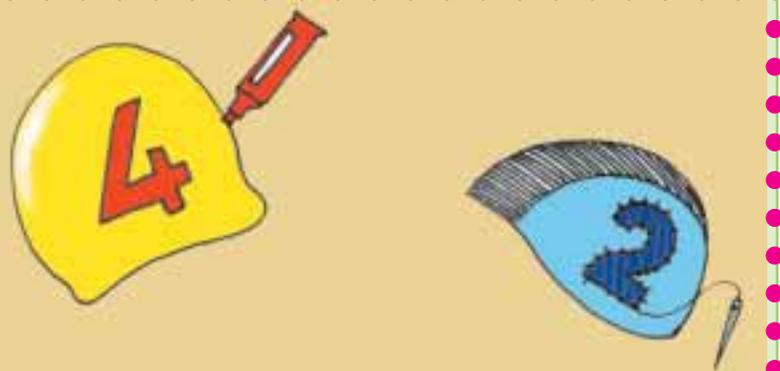
Allorché il pallone oltrepassa la linea di fondo Campo ed è stato toccato per ultimo da un giocatore attaccante, viene accordata una rimessa in gioco del portiere il quale, entro l'area dei due metri, effettuerà la rimessa.

TIRI D'ANGOLO

Quando il pallone oltrepassa la linea di fondo ed è stato toccato per ultimo da un giocatore che difende, è accordato un tiro d'angolo che la squadra attaccante effettuerà dal segnale che delimita la linea dei 2 metri.

RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

In caso d'arresto del gioco a causa di falli commessi simultaneamente da uno o più giocatori delle due squadre, senza che l'arbitro abbia potuto individuare il responsabile del primo fallo, l'arbitro si farà dare la palla e la rimetterà in gioco in moda tale che un giocatore di ciascuna squadra abbia la possibilità di impossessarsene appena il pallone tocca l'acqua.



LE CALOTTINE

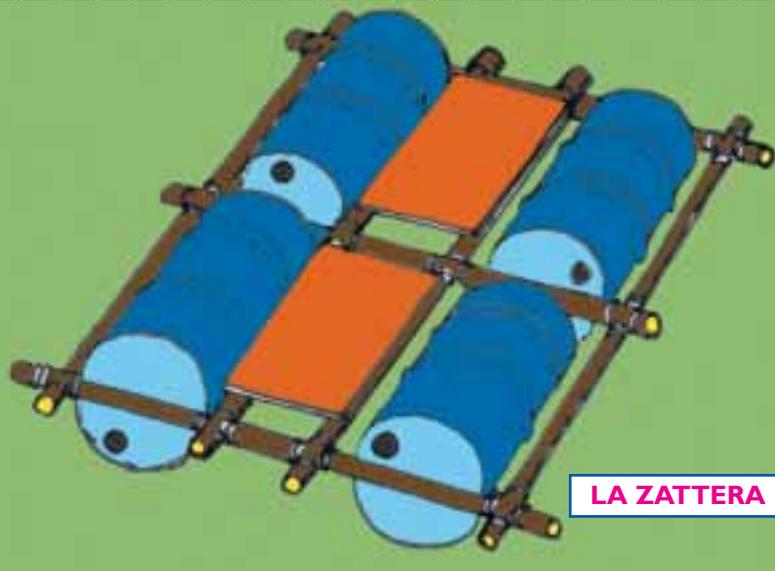
TEMPO DELL'AZIONE

Ogni squadra ha 35 secondi di tempo per svolgere un'azione, dopo di che perde il possesso della palla.

Questo, come già detto è il primo gioco che ci viene in mente parlando di acqua, ma ce ne sono infiniti altri, già esistenti o da inventa-

re. Ad esempio, perché non adattare i più comuni giochi fatti su un Campo di terra ad uno di acqua? Scoutball, roverino, ecc.

Le possibilità di variazione sono tantissime, potete decidere di giocare nuotando, o a bordo di piccole imbarcazioni, trasformando lo scout ball in una specie di polo marino...



LA ZATTERA

NAVIGHIAMO CON MEZZI POVERI!

Infine, parlando di acqua, una delle fantasie che più viene alla mente è la navigazione... Barche a vela, a remi, a motore, yacht, kajak, canoe o gusci di noce, ogni modo per solcare le acque è sicuramente divertente e appassionante. Ancora di più lo diventa se la nostra imbarcazione la costruiamo con le nostre mani... niente paura! Parliamo solo di zattere!

Le zattere possono essere costruite nei modi più vari e personali, a seconda dell'uso che se ne vuol fare e della fantasia di chi le costruisce. In generale sono costituite da una parte galleggiante ed una strutturale, che serve, oltre a tenere insieme i punti galleggianti, a rendere più comoda la navigazione.

ALCUNI CONSIGLI

Come galleggianti si possono usare camere d'aria molto grandi (ad esempio di camion o trattori) usate e rattoppate (non devono sopportare una grossa pressione) facilmente reperibili dai gommisti, oppure dei grossi bidoni, in alluminio, o in plastica, l'importante è che abbiano il tappo a chiusura ermetica.

A seconda dell'uso che dobbiamo fare della nostra zattera potremmo preferire l'una o l'altra soluzione. Infatti, le zattere fatte con le camere d'aria, sono maneggevoli, facilmente trasportabili, e facilmente manovrabili. Di contro, le zattere fatte con i bidoni, pur essendo più complicate da trasportare (i bidoni sono ingombranti!) e da manovrare (i bidoni non sono molto fluidodinamici!!) danno la sicurezza di essere più stabili e più adatte a percorsi più lunghi.

Di seguito vi lasciamo due progetti.

Il primo, realizzato con dei bidoni, è costruito semplicemente incrociando dei pali con legature quadre, in cui i bidoni andranno incastrati e assicurati legandoli ai pali.



IL GOMMONE



PIOGGIA? CHE FARE



Un famoso canto recita: “Se la pioggia cadrà, più divertente ancor sarà”. Allora, visto che un Campo Estivo senza pioggia esiste solo in un'altra dimensione della realtà, un consiglio: preparatevi. Pensate alla vostra disposizione al Campo in base agli effetti del cattivo tempo su materiale ed angolo (tenda, legna...) ed inoltre pensate alle alternative alle attività ideate nel momento in cui non sia più possibile farli.

A volte un po' di maltempo ci dà l'occasione di conoscerci un po' di più, oltre che di passare insieme momenti memorabili (acqua in tenda, aria nel catino...). Noi vi diamo qualche idea per passare il tempo insieme. Considerate che di giochi ne esistono a bizzeffe e che quando il tempo è brutto e l'allegria cala, è il momento degli animatori (specialità, tappe, “incaricati” di Squadriglia) per farsi sotto. I Capi Squadriglia invece pensino a questi momenti di pausa forzata come ad una preziosa occasione per unire la Squadriglia e passarle qualcosa di importante. A volte è sufficiente raccontare episodi di vita vissuta, scout e non, confrontarsi, sfogliare un Quaderno di Caccia per dare vita a momenti di grande condivisione.

LA PAGAIA



fiate ad un foglio di compensato su cui avrete praticato dei fori lungo tutto il perimetro esterno ed interno delle camere d'aria, con dei cordini. Avvolgete il tutto in telo di plastica pesante, che legherete alle camere d'aria.

Non dimenticate i salvagenti e le pagaie che potete realizzare da soli!

IL SALVAGENTE



A seconda della grandezza dei bidoni si può aumentare o diminuire il numero dei passeggeri.

A questo modello possono essere aggiunti il timone ed una vela quadra.

Il secondo, più leggero e maneggevole porta solo due passeggeri.

Assicurate le camere d'aria gon-



SFIDA TRA POLLICI

Gli avversari stringono le due mani destre in un unico pugno: in questa maniera i pollici sono liberi di muoversi. Lo scopo del gioco è premere il proprio pollice su quello dell'avversario. Si può giocare con le mani destre o sinistre e si può ripetere la sfida un certo numero di volte.

E MANI PIU' VELOCI DEL WEST

Un giocatore porge il palmo delle mani all'altro; questi vi appoggia il palmo delle proprie. Lo scopo del primo giocatore è di toccare il dorso delle mani dell'avversario con il proprio palmo, mentre quello del secondo è di sottrarsi. Si gioca un numero di volte prestabilite e poi si cambia ruolo.

BRACCIO DI FERRO

Gli avversari poggiano i gomiti destri su una superficie piana e si stringono le mani destre. Non devono usare il braccio libero per aggrapparsi ad alcunché. Lo scopo del gioco è quello di usare la forza del proprio braccio per far piegare quello dell'altro. Vince chi fa toccare il piano al braccio dell'avversario.

GIOCHIAMO A "CARTE"?

Preparare 20 carte con tutte scritte diverse, per esempio "mano destra su ginocchio sinistro" oppure "orecchio destro sopra pancia": in pratica, si devono dare indicazioni su come posizionare una parte del proprio corpo su quella di un altro, sempre dei limiti del possibile e del lecito! Si gioca a coppie. Ogni coppia estrae una carta dal mazzo ed esegue l'indicazione scritta ponendo la carta nel mezzo del contatto fisico: per esempio, se c'è scritto "fianco contro fianco" i due compagni porranno la carta tra i rispettivi fianchi. Vince la coppia che riesce ad impiegare più carte di fila senza farle cadere.

CAMBIARE COPIONE

È un gioco di espressione che si fa a coppie. L'animatore consegna a ciascuna coppia un foglio in cui è riportata una scena da recitare in due, tratta volendo da un dramma famoso come "Romeo e Giulietta". Poi fa scegliere una carta da un mazzo; sulla carta è scritto il modo in cui la scena va recitata, per esempio "con un tic", "in assenza di gravità", ecc. Vince la coppia che riscuote maggior successo con la propria esibizione.

VIETATO RIDERE!

Si gioca a squadre di cui compete un rappresentante alla volta. Gli avversari si siedono uno di fronte all'altro e devono guardarsi negli occhi. Vince chi resiste per più tempo senza ridere.

Variante: si dà a ciascun giocatore un minuto di tempo nel quale provare a far ridere l'altro senza però toccarlo (il solletico non vale!). L'altro è obbligato a guardarlo comunque negli occhi. Finito il tempo o compiuta la missione, si avvicendano i ruoli. Vince chi detiene il tempo migliore; in caso di parità, si ripete.

SCOSSA!

Ci si divide in due squadre con un numero pari di giocatori. Ci si siede in cerchio. I giocatori della stessa squadra si prendono per mano; l'animatore prende per mano il primo giocatore di ciascuna squadra mentre gli ultimi si fronteggiano, uno appoggiando la mano libera a terra e l'altro tenendo sollevato il pugno (della mano libera) sopra la mano dell'avversario. Lo scopo del gioco è far passare una scossa all'interno della squadra che faccia sottrarre la mano al giocatore che la teneva per terra oppure che faccia battere il pugno, che era sollevato, sulla mano dell'avversario. Chi fa partire la scossa? L'animatore, contemporaneamente a tutte e due le squadre, attraverso la stretta di mano. La scossa deve passare rapidamente sempre attraverso la stretta di mano da un giocatore all'altro, senza salti, fino ad arrivare all'ultimo della squadra che attiva il "meccanismo". Vince chi arriva primo. Le estremità si possono anche cambiare dopo una serie di round.

Variante: pernacchia! L'ultimo giocatore a cui arriva la scossa fa la pernacchia all'avversario.

MIMO A CATENA

Se il gioco precedente è piaciuto, si può proseguire con questo. Comincia l'animatore a mimare una situazione usando l'oggetto, per esempio inventa di essere il tiratore in una partita di baseball. In questa scenetta ad un certo punto interviene un compagno (il primo che si senta in grado di dare un contributo), magari facendo la parte della persona a cui è arrivata in testa la palla. Gli sottrae la "mazza" e lo caccia minacciandola di dargliene di santa ragione. A questo punto, l'animatore si fa da parte, tornando a sedere e il compagno cerca un nuovo utilizzo dell'oggetto, rimanendo fedele alla scenetta appena conclusa: sarà così che troverà utile trasformare la "mazza" in "martello", da utilizzare nella sua bottega per... Anche in questo caso, l'importante non è scegliere il più bravo, ma semplicemente divertirsi e divertire usando le proprie risorse personali come l'inventiva.



GARA DI RACCONTO

Si sfidano due squadre a suon di racconti. Il guanto di sfida sono 3 oggetti che il "raccontatore" della squadra avversaria deve raccogliere per dar vita alla propria storia, per esempio "chiave", "computer", "ufo". Il racconto dura non più di 5 minuti. Poi si esibisce l'altro narratore con 3 oggetti decisi dalla squadra avversaria. Vince chi inserisce tutti gli elementi e mette su una storia avvincente e convincente.

LA ROTTA VERSO HYLANDS

Alcuni ne parlano con convinzione, affermano di avere notizie certe...! Altri hanno un tono più attento e sospettoso, il loro timore è di non esser creduti...tranquilli!

È tutto vero: inizia la grande avventura!

Estate **2005**, dal **29 luglio al 10 agosto**, un grande parco tra immensi prati e boschi nel sud dell'**Inghilterra ad Hylands Park nell'Essex**, circa 20.000 scout e guide provenienti da tutta Europa ... ed ecco: l' "**EUROJAM 2005**,

The European Scout Jamboree 2005".

Sarà il più grande evento di sempre per lo scautismo europeo e la prima occasione di un grande incontro dopo l'allargamento dell'Unione Europea.

Anche la tua Squadriglia potrà essere tra quelle scelte per far parte del contingente italiano, ma se sei arrivato fin qui sicuramente sai di cosa stiamo parlando, sai che per ogni regione italiana potranno partecipare solo due Squadriglie, una maschile ed una femminile...bene!

È arrivato il momento per scoprire quale è la rotta che ti porterà ad Hylands.

LE REGOLE DEL GIOCO

Il cammino per Hylands lancia la sfida alla squadriglia che desidera arrivare all' Eurojam, ma può coinvolgere anche le altre squadriglie del reparto, quindi è importante che la decisione di iniziare questa avventura sia presa dall' intera squadriglia e poi discussa in consiglio capi!

Il Consiglio Capi del tuo reparto, dopo aver ascoltato il parere delle squadriglie, deciderà se intraprendere la rotta.

In tal caso ti sarà utile andare sul sito dell'evento per conoscere tutti i dettagli delle regole di gioco!

Buona caccia

Federica Maule, Stefano Blanco, d. Romano Damy
Capi Contingente ed Assistente Ecclesiastico AGESCI Eurojam 2005

**ED ORA NON PERDERE TEMPO!
CORRI A VISITARE IL SITO :
WWW.EUROJAM.AGESCI.ORG**

L'ULTIMA DEI CAIMANI ESTOTE (RI)PARATI

È UNA TRANQUILLA NOTTE
ESTIVA E GLI SCOUT SE LA
SONFANO TRANQUILLI.....

MA ALL'IMPROVVISO,
COME SPESSO ACCADE
IN MONTAGNA...

NESSUN PROBLEMA PER DEI NORMALI
SCOUT AL RIPARO DELLA PROPRIA
TENDA...



E BEN PRESTO SCOPPIA UN
VIOLENTO TEMPORALE!!

MA QUESTA È LA TENDA DEI
CAIMANI, LA MITICA MILLETOPPE...



ACQUA IN TENDA!!!
STIAMO AFFOGANDO!!!

CALMA EHNETEIN,
NON AFFOGHERÀ
WESSUND...IL NOSTRO
EQUIPAGGIAMENTO
CI CONSENTIRÀ DI
AFFRONTARE
FINANCO
QUESTO
PICCOLO
CONTRATTEMPO

ESTOTE PARATI
DICO SEMPRE...



TÒ! METTI QUESTA
MENTRE GONFIO IL
WATERASSINO!

SCOUT - Anno XXX - n. 18 - 12 luglio 2004 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodico in abbonamento postale D.L. 353/03 (conv. L. 46/04) art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - € 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - **Stampa:** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - tiratura di questo numero copie 64.000 - Finito di stampare nel luglio 2004



La rivista è stampata su carta riciclata



Associato
all'Unione Stampa
Periodica Italiana