

Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla **Nuova Fiordaliso** potete contattare direttamente la casa editrice
tel. 06/68809208
fax 06/68219757
e-mail editoria@fiordaliso.it
 Trovate il catalogo aggiornato in **www.fiordaliso.it**

Libri utili...

Potete trovare molti libri sulla cooperazione, la pace, la mondialità fra le edizioni dell'EGA (Editrice Gruppo Abele) e dell'EMI (Editrice Missionaria Italiana)... mentre PIEMME e LDC pubblicano molti libri su giochi, animazioni e attività espressive.

www.emi.it
www.egalibri.it
www.elledici.org

AA. VV., **Guida del mondo**, ed. EMI

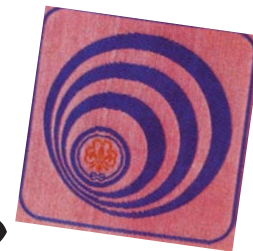


Invece gli altri manuali li potete acquistare nella maggior parte delle librerie. Esistono delle librerie specializzate nella vendita di cartine e pubblicazioni per l'escursionismo che effettuano vendita per corrispondenza:

www.libreriamontagna.it
www.escursionista.it

Per quanto riguarda i manuali naturalistici e di fotografia esistono un'infinità di libri, riviste, ecc. (anche piuttosto costosi), vi consigliamo comunque di far riferimento alle pubblicazioni specifiche sulla flora e fauna italiana, preferendo le guide pratiche di riconoscimento.

➔ Agesci • Specialità e Brevetti n. 1



Animazione internazionale internazionale



➔ a cura della redazione di SCOUT Avventura • scout.avventura@agesci.it



Coordinamento editoriale:

Andrea Provini

Progetto grafico:

Giovanna Mathis

Impaginazione:

Giovanna Mathis,
Gigi Marchitelli

Testi di:

Davide Tacchini,
Carlo Volpe,
Mauro Bonomini,
Isabella Samà

Disegni di:

Juan Galan

Scoutismo Internazionale?

di Davide Tacchini

Solitamente quando la parola "internazionale" viene pronunciata in ambito scout si pensa subito a quella che normalmente si intende come "dimensione internazionale dello scoutismo": tutti sanno infatti che lo scoutismo è una realtà presente più o meno in tutto il mondo, ma l'animazione internazionale non deve limitarsi solo a questo aspetto. La conoscenza delle diverse realtà scout del mondo, l'analisi teorica dei vari modi di fare scoutismo esistenti rappresenteranno una parte del lavoro, una sorta di prerequisito da possedere per addentrarsi nella parte più succosa, ma il grosso della vostra esperienza dovrà basarsi sul contatto diretto con le persone: ben vengano dunque gemellaggi fra gruppi e/o unità di diverse nazioni

(opportunamente preparati), campi estivi internazionali, visite all'estero, ma anche uscire dall'ambito scout potrebbe essere una buona intenzione di partenza per un viaggio affascinante...

Inoltre vivere un'attività di "animazione internazionale" dovrebbe essere un'occasione per vivere e conoscere meglio l'entità "straniera", specialmente quella che più ci è vicina e che vive nel nostro quartiere o nella nostra città.

In questo breve inserto troverete qualche spunto per eventuali imprese di squadriglia, di reparto o di alta squadriglia: le nuove tecnologie e i moderni sistemi di comunicazione ci offrono molte opportunità per stabilire ed approfondire contatti con persone, culture e realtà apparentemente molto lontane da noi.

Il brevetto di ANIMAZIONE INTERNAZIONALE

Per conquistare un brevetto di competenza è necessario aver approfondito una particolare tecnica sia nella teoria che nella pratica, avere almeno quattro Specialità relative a quel settore, aver messo al servizio degli altri le proprie conoscenze facendo il Maestro di specialità e dirigendo eventuali gruppi di lavoro nella realizzazione di una qualche impresa, aver partecipato a un Campo di Competenza o ad altri momenti di approfondimento tecnico (campetti di zona, atelier, ecc.)

Di seguito vi forniamo l'elenco delle specialità inerenti il brevetto di Animazione Internazionale. In realtà questa divisione è puramente indicativa perché le Specialità necessarie alla

conquista di un Brevetto dipendono anche dal tipo di realizzazione in cui deciderete di impegnarvi. Ad esempio se per la vostra Competenza di Pronto Soccorso decidete di realizzare un manuale utilizzerete per il vostro Brevetto anche la Specialità di Redattore, ... se per la vostra Competenza di Amico della Natura realizzerete un CD Rom su un particolare ambiente naturale metterete in gioco anche la vostra Specialità d'Informatico e gli esempi potrebbero continuare all'infinito...

L'importante è che vi impegniate in qualcosa che veramente vi consenta di approfondire seriamente la tecnica del Brevetto andando al di là dei contenuti delle singole Specialità.

Che cosa comporta il brevetto...

Negli ultimi tempi l'animazione internazionale si sta orientando, più che ad una sterile conoscenza di culture e popolazioni straniere, ad attività di intercultura, sia a distanza (radio, internet, corrispondenza e scambio di materiale per posta, normale ed elettronica), sia a contatto diretto (associazioni di stranieri, comunità di altre religioni, incontri privati con personaggi o ragazzi non italiani residenti nella vostra zona, etc.), si realizzino progetti comuni, non solo con l'obiettivo della conoscenza reciproca, ma con il fine concreto di realizzare un progetto che contenga qualcosa di tutte le culture che vi hanno partecipato, e siano dimostrazione dell'interazione fra di esse. Anche noi possiamo contribuire, alla costruzione di quella società policulturale (termine diverso da multiculturale e da interculturale) alla quale tutti aspiriamo, e con la quale, volenti o nolenti, tutti dovremo fare i conti. Per lasciarvi un consiglio: non concentratevi sull'esotismo, documentatevi, ma non preoccupatevi troppo di conoscere popoli e culture diverse dalla nostra sui libri o su documenti morti, interagite con lo straniero! Abbiamo il mondo a due passi da casa, oggi in Italia, chiedete ai rappresentanti di ciascuna cultura di narrarvela, di raccontarvi la sua esperienza personale, avrete a che far con una storia viva, che potrete confrontare con quanto avrete ricavato dai testi o sviluppare con contatti diretti con il paese d'origine dell'immigrato. Mirate precisamente ad un paio di culture, possibilmente della stessa area geografica, e vedete di approfondire l'argomento: l'animazione internazionale non è una ricerca scolastica, ma dovrà essere un brevetto che vi consenta di presentare al vostro reparto, o ad altre realtà del vostro gruppo e della vostra zona attività stimolanti, che entusiasmino ed esortino alla riflessione su realtà socio-culturali differenti dalla nostra.

Specialità inerenti...

Amico del quartiere, interprete, europeista, corrispondente, corrispondente radio, disegnatore, esperantista, filatelista, folklorista, fotografo, guida, redattore, servizio missionario, informatico.



AMICO/A DEL QUARTIERE**Chi è**

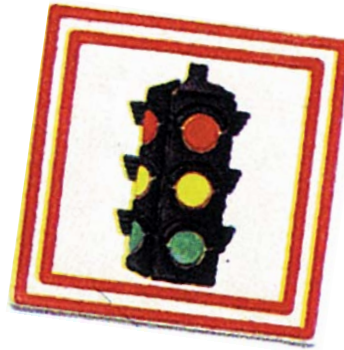
Amico o amica del quartiere è chi nutre curiosità e interesse verso la zona (quartiere, frazione o paesino) in cui abita. La curiosità è la molla che spinge a conoscere sempre di più il proprio quartiere; invece l'interesse porta ad avere un atteggiamento vigile e sensibile per quanto vi accade.

Cosa deve conoscere

Da una parte, deve conoscere "chi abita il quartiere" e dall'altra, sapere "che problemi ha". Ho usato le virgolette, perché non mi riferisco al senso letterale delle frasi. E' vero: spesso chi ha questa specialità conosce molti degli abitanti e, di conseguenza, viene a sapere diverse cose sul loro conto. Ma questo non deve avere niente a che fare con il pettegolezzo! Conoscere "chi abita il quartiere" significa sapere:

- chi compone la popolazione: famiglie numerose o no; benestanti, povere oppure di ceto medio; piena di bambini o di anziani? Ecc.
- quali servizi pubblici o esercizi commerciali sono presenti: farmacie, scuole, associazioni sportive, uffici della posta, linee di trasporto, ecc.

Sapere, invece, "che problemi ha chi abita il quartiere" significa conoscere quali problemi deve affrontare l'insieme dei cittadini:



traffico, microcriminalità, mancanza di lavoro, assenza di spazi verdi, ecc.

Cosa deve saper fare

L'amico o l'amica del quartiere deve:

- Dimostrare di sapersi orientare nella zona, cioè conoscere le strade, sapere dove queste conducono, dove sono i servizi più importanti per la cittadinanza (poste, uffici comunali, polizia, carabinieri, pronto soccorso, chiese, ecc.);
- Dimostrare di conoscerlo, ossia riuscire a fare un'efficace descrizione del quartiere (storia, caratteristiche, problemi, ecc.) e sapere quali strutture offre alla popolazione (centri anziani, doposcuola, centri commerciali, biblioteche, ecc.);
- Saper dare indicazioni, cioè spiegare chiaramente come raggiungere un posto a piedi, con l'automobile o con l'autobus;
- Saper a chi rivolgersi in caso di necessità.

**FOLKLORISTA****Chi è**

È folklorista chi si interessa delle tradizioni particolari del suo paese, della sua provincia, della sua regione, ed eventualmente di altre regioni, nazioni e culture; conosce i concetti di tradizione, cultura, usanza; si impegna personalmente nel mantenere vive e attive le usanze e le tradizioni locali; cura le cerimonie e le tradizioni del reparto e del gruppo scout a cui appartiene.

Cosa deve conoscere

- I concetti di tradizione, usanza, cultura.
- La storia locale, della sua regione e dell'Italia
- La storia e le tradizioni di un'altra regione o di un'altra nazione
- Le principali ricorrenze e festività locali, con il loro significato e la loro storia

- I principali canti e danze tradizionali locali e della propria regione
- Le nozioni di base sul dialetto o sui dialetti e le lingue presenti sul territorio dove ha sede il gruppo
- La conoscenza delle diverse culture ed etnie presenti sul territorio dove ha sede il gruppo

Cosa deve saper fare

- Spiegare e raccontare le tradizioni più significative del luogo dove ha sede il gruppo, della sua provincia e della sua regione, anche attraverso l'uso di manifesti, piccole pubblicazioni, attività espressive.
- Indicare le date delle feste tradizionali locali.
- Approntare un costume tradizionale locale.
- Raccogliere in un album fotografie e/o disegni dei costumi e delle ricorrenze locali
- Animare attività espressive che abbiano un legame con le tradizioni e la cultura del luogo dove ha sede il gruppo scout
- Prendere contatto con gli organi e le associazioni locali che si interessano di preservare le realtà culturali presenti sul territorio (assessorati comunali alla cultura, enti provinciali e regionali per il turismo, associazioni "Pro Loco" ecc.)
- Saper cantare e insegnare alcuni canti tradizionali popolari locali e della propria regione
- Saper insegnare una danza tradizionale locale o regionale

INTERPRETE

Chi è

La conoscenza di una o più lingue è una capacità che facilita, a chiunque la possieda, la comunicazione in tutti i contesti in cui l'idioma sia compreso e, nel caso in cui si tratti di una competenza rara, è evoluzione naturale della situazione che il "poliglotta" di turno si trovi a pronunciare frasi ed esprimere "concetti" per conto di altri. Questa è la base dell'interpretariato, operazione ponte fra un mittente e un destinatario, i quali senza di essa non potrebbero intendersi: l'interprete (in certi casi si usa il termine "mediatore linguistico") non è dunque soltanto colui che conosce almeno una lingua diversa dalla propria lingua madre, ma è colui che riesce, grazie a questa sua qualità, a facilitare la comunicazione e l'incontro ad altri.



Cosa deve conoscere

Per il conseguimento della specialità è dunque necessario aver studiato, ad un livello più che scolastico, una lingua o più lingue straniere. Conoscere

la lingua: le zone in cui viene parlata, la sua struttura grammaticale e storica, ecc.

Cosa deve saper fare

Deve mettere al servizio degli altri la sua abilità di traduttore. Deve instaurare rapporti interpersonali con stranieri tramite rapporto epistolare (o tramite internet, radio, ecc.) e deve dimostrare di saper utilizzare la lingua in un dialogo. Ricordiamo infatti che un interprete è una persona che parla le lingue, le usa per la comunicazione personale e "per conto terzi", non è uno che disquisisce filologicamente su questo o quell'idioma.

SERVIZIO MISSIONARIO

Chi è

È colui che vede la diffusione del Vangelo come un compito primario della comunità ecclesiale, e si impegna a far conoscere e ad aiutare questa realtà.

Cosa deve conoscere

Conosce, a grandi tratti, le azioni missionarie delle prime comunità cristiane raccontate negli Atti degli Apostoli.

Cosa deve saper fare

Avvia contatti e corrispon-

denza in maniera costante con una zona di missione, che studia e conosce (necessità principali, geografia, storia, usi e costumi, Associazioni Scout di quel Paese, ...) e che sa presentare alla comunità di Reparto. Sensibilizza il Reparto sul problema delle missioni e propone iniziative di solidarietà a loro vantaggio (mostre missionarie, vendita di oggetti del mercato equo e solidale, pesche di beneficenza, ...). Con il supporto dell'Assistente propone e sollecita iniziative per le mis-



sioni (veglie, momenti di preghiera, partecipazione in parrocchia alla Giornata Missionaria Mondiale, ...), coinvolgendo anche altre realtà parrocchiali. Segue l'attività missionaria su riviste o in altro modo (contatti con padri missionari, internet, ...).

La Squadriglia, un laboratorio di pace: tecniche di animazione per capi squadriglia.

di Irabella Samà

In tempi di guerra come i nostri, sentiamo più urgente il richiamo alla pace. Ne discutiamo in classe, scendiamo a manifestare sulle strade, magari ne facciamo un'impresa ... ma poi cosa resta? Belle parole. La guerra non è così lontana da noi e la pace non è un'utopia. In famiglia, in squadriglia ed in ogni altro ambiente sociale noi viviamo dei conflitti e a seconda del modo in cui li gestiamo, possiamo dire di aver seminato la pace oppure no.

La guerra non è solo bombardamenti e la pace non è solo assenza di guerra. La pace è una scommessa che si gioca ogni giorno sul piano delle relazioni. Tu, io ed un interesse in mezzo: in famiglia, per esempio, ti è capitato mai di litigare con tuo fratello per il posto da prendere in auto o a tavola, oppure con tua madre per convincerla a farti uscire di più? Gli esempi che potremmo fare possono continuare e tutti presentano un campionario di battute simili: "Ma come ti permetti?!", "La prossima volta che ti scopro...", "Non capisci", "Tanto hai sempre ragione tu". E via libera alle chiusure, alle prese di posizione, alle offese. Tutte le

belle parole che usavamo sulla pace, i bambini che soffrono, il mondo violento e cieco vanno a farsi benedire. E' nelle relazioni con gli altri che ci giochiamo la faccia. Qui ed ora. Non c'è bisogno di andare lontano per testimoniare il nostro essere scout. Certo, "portare amore dove c'è odio e unione dove c'è discordia" è difficile ma noi guide ed esploratori abbiamo un'occasione fondamentale per impararlo: la squadriglia.

La squadriglia è infatti composta di tante persone diverse per età, modo di pensare, esperienza, capacità. La sfida di un capo squa-

driglia è di fare di un insieme così eterogeneo un gruppo unito. Sì, ma come riuscire se c'è antipatia tra due persone, se per la minima cosa ci si azzuffa, se ognuno si fa gli affari suoi? Ci sono dei giochi e delle tecniche di animazione che ci possono aiutare ad imparare gli uni dagli altri, che ci portano ad accrescere la fiducia reciproca, a fondare sulla collaborazione e la condivisione la vita di squadriglia, ad affrontare i problemi. Non è detto infatti che il conflitto sia per forza una cosa da evitare: è negativo solo quando si trasforma in



scontro, cioè quando ci si irrigidisce sulle proprie posizioni senza nemmeno prendere in considerazione quello che l'altro ci dice. A volte, anziché parlare, si urla ed è facile che all'espressione della propria opinione si accompagni l'offesa verso l'interlocutore. Possiamo riassumere in una battuta questa situazione: "Chi ha ragione sono io e l'altro non vale niente!". Di base, chi si comporta così è molto insicuro: reagisce con durezza e aggressività per difendere la sua vulnerabilità. Oppure, al contrario, è qualcuno molto sicuro e pieno di sé che non trova concepibile che qualcun altro, magari più piccolo e con meno esperienza, possa dire qualcosa di meglio. Nel primo come nel secondo caso, manca la fiducia reciproca: l'altro o è una minaccia o è uno da niente. Il capo squadriglia dovrebbe per prima cosa, all'inizio dell'anno, instaurare un clima di fiducia, perché solo dove c'è stima e rispetto si possono fare grandi cose. E' proprio sulla fiducia, la stima e il rispetto che si fonda la collegialità della squadriglia: le iniziative vengono stabilite e portate avanti insieme. Il successo di un'impresa, infatti, nasce da qui, cioè dal fatto che tutti la sentono come propria e allo stesso tempo come obiettivo comune ed infine che tutti si divertono nel farla.

Ecco allora qualche suggerimento per animare le riunioni di squadriglia:

INFONDERE FIDUCIA

Ci sono molti giochi e ban che servono allo scopo; potete trovarli in libri e manuali e si distinguono dagli altri perché farli presuppone l'affidarsi.

Il trenino e il macchinista (Gioco di squadra)

Tutti gli squadriglieri tranne uno si bendano e si mettono in fila indiana con le mani appoggiate sul compagno davanti: sono il trenino. L'unico squadrigliere che non si benda si mette alla fine della fila: è il macchinista. E' questi che aziona le "macchine" per far muovere il treno, usando alcuni segnali... Per esempio: girare a destra=una stretta sulla spalla destra del compagno di fronte; alt=due strette su tutte e due le spalle del compagno di fronte; ecc. Il messaggio deve passare il più velocemente possibile dal macchinista, che sta dietro, all'ultimo ingranaggio del treno, che sta davanti, altrimenti... Al primo botto si cambia: l'ex macchinista va avanti e gli altri scalano.

Il cieco e il cane

(Gioco a coppie)

Una persona si benda e fa il cieco; l'altro lo guida usando un codice precedentemente concordato (fa il cane, mica può parlare!). Per esempio:

Alto, basso, destra e sinistra si indicano usando parole che cominciano per l'iniziale A, B, D, S. Lo scopo è trovare degli oggetti che il capo gioco ha nascosto nella stanza. I cani delle varie coppie si posizionano in fondo alla sala, dietro una linea. I ciechi si muovono a partire dal fondo seguendo le indicazioni dei cani. Ogni coppia ha il suo codice per non farsi scoprire e soffiare sul più bello l'oggetto. Vince la coppia che ne recupera di più.

Tiaia da seduti

(Ban)

Si forma un cerchio e si rivolge il fianco verso il centro. Le punte dei piedi devono essere incollate ai talloni del compagno di fronte! Piano piano ci si siede l'uno sulle ginocchia dell'altro; poi si intona il "tiaia" mentre ci si dondola avanti e indietro, prima lentamente e dopo sempre più velocemente. E' un ban molto divertente: o si cade o si rimane uniti!

Pacin

(Danza)

La canzoncina è questa:

-capogioco: Arriva babbo rana

-tutti: Pacin!

-capogioco: Arriva mamma rana!

-tutti: Pacin!

-capogioco: Arrivano i girini

-tutti: Pacin pacin pappapacin!

In cerchio si sta con il fianco rivolto verso il centro e le



mani appoggiate sul fianco del compagno di fronte. Ogni volta che si dice "pacin" si sposta un piede avanti e sul "cin" lo si sbatte sul terreno. Al "Pacin pacin pappapacin" i passi in avanti sono 5. Si ripete la danza, con la mano destra sul ginocchio destro del compagno; poi con la mano sinistra sulla pancia e così via, seguendo le indicazioni del capogioco. La danza finisce quando la posizione assunta è impossibile da mantenere!

CONOSCERSI E CONDIVIDERE SOGNI ED ASPETTATIVE

Per giochi di conoscenza intendiamo quelli che vanno oltre la memorizzazione del nome, per saperne un po' di più del compagno.

La biografia

(Gioco a coppie)

La biografia è la storia di una persona. Il biografo è colui che la redige. Nel gioco, chi fa il biografo raccoglie più notizie possibili sul compagno e

poi ne racconta la storia in cerchio. Le domande da fare possono essere: quando sei nato? Hai fratelli? Che scuola frequenti? Cosa ti piace fare nel tempo libero? Da quanto tempo sei negli scout? Ecc. Il capo gioco deve stabilire il tempo dell'intervista e quella del racconto.

Gli aggettivi

(Gioco)

Ognuno scrive su un pezzo di carta quali sono 5 sue caratteristiche, senza però firmarsi. I fogli vengono raccolti e in cerchio ogni squadrigliere ne pesca uno. Lo legge a tutti e cerca di indovinare a chi appartiene.

La carta d'identità

(Gioco)

Il capo gioco redige un

documento con varie voci (nome, totem, canzone preferita, gioco preferito, ecc.) e uno spazio per la "foto" intera. Ogni squadrigliere compila la "carta d'identità" e disegna se stesso. Il gioco è interessante specie per il disegno, perché emerge come uno si vede (orecchie grandi o occhi belli, gambe lunghe e mani grandi, ecc.)

La galleria dei sogni

(Gioco)

Che tipo di squadriglia sogni? Come immagini la nostra squadriglia a fine anno? Disegna su un foglio. Lo scopo del gioco è di mettere in comune le aspettative di ciascun partecipante.

GIOCHI DI COLLABORAZIONE

“Uno per tutti e tutti per uno” è un motto che anche una squadriglia potrebbe adottare. Bisogna mettere da parte le pretese personali e scommettere sulla soddisfazione che un lavoro collettivo può dare.

Brainstorming
(Tecnica)

La squadriglia ha 5 minuti di tempo per esprimersi: su un cartellone, ognuno scrive la sua idea a proposito di ...impresa di animazione internazionale, per esempio. Nei 5 minuti in cui dal cervello partono mille idee, la bocca è chiusa. I commenti e le spiegazioni si fanno dopo. Infatti, finito il giro di proposte, ogni squadrigliere ha un paio di minuti per spiegare e perorare le sue idee (ma non fare battute su quelle degli altri). Nella fase successiva, si vota la proposta che più piace. Il brainstorming richiede la collaborazione di tutti nell'ideare un'attività e dà spazio a ciascuno per esprimere e motivare le proprie idee.

Gomitolo
(Gioco)

I giocatori sono in cerchio, con gli occhi chiusi e le braccia dritte davanti a sé. Si avvicinano in questa maniera verso il centro del cerchio, dove afferrano ignari le mani di altre persone. A questo punto si aprono gli occhi e ci si accorge di aver formato un groviglio. Il capo gioco o

un'altra persona rimasta fuori ha il compito di svolgere la matassa senza però rompere i fili, cioè far staccare le mani.

Tutti avanti

(Gioco di movimento a squadre)
Si gioca divisi in 2 squadre. Lo scopo è portare la palla nella base avversaria però facendo avanzare tutta la squadra. La regola fondamentale è passare la palla a chi rimane indietro!

GIOCHI PER REGOLARE LA DISCUSSIONE

Discutere diventa molto difficile se si parla tutti contemporaneamente, oppure se le persone più chiacchierone non lasciano spazio agli altri. Qualche idea per valorizzare l'intervento di tutti:

La conchiglia

Al centro del tavolo si mette una conchiglia (o un altro oggetto a piacere). Chi la prende può parlare.

I tre bottoni

Ogni squadrigliere ha 3 bottoni (o 3 monete o 3 cose "preziose" che avrà portato da casa). Ogni volta che vorrà intervenire nella discussione, dovrà cedere il bottone al capo gioco che farà il moderatore. Questo gioco, in particolare, spinge le persone ad essere brevi e concisi.

GIOCHI SULLA COMUNICAZIONE

Si può litigare anche per la poca chiarezza. Non dire quel-

lo che si pensa, specie durante una verifica, fa lievitare problemi anche minuscoli o porta alla rovina i rapporti. Ma anche dare per scontato che tutti abbiano capito l'importanza di un'impresa o la divisione dei compiti può creare incomprensioni o dissapori.

Odg murale

Durante la riunione, a parte il fatto che ognuno dovrebbe avere ed usare il quaderno di caccia, è utile usare un cartellone dove segnare man mano le decisioni prese. Per esempio: Impresa "La cena multietnica". Quali cucine internazionali conosciamo? Chi ci potrebbe aiutare? Quali ricette portiamo? Chi fa la spesa? Chi invitiamo? Ecc. Scrivere su un cartellone è utile perché tutti riescono a seguire con più facilità una riunione organizzativa e tutti fanno le stesse cose.

Chiarimento reciproco

Prima di controbattere si riassume il punto di vista degli altri: "Lina è convinta che ecc. ecc. ma io penso." Serve nei gruppi dove il confronto è aspro e a volte si creano i malintesi. Con questo stratagemma, si cercano di evitare frasacce come "forse non hai capito".

Altri giochi ve li potranno suggerire la vostra fantasia di capo squadriglia e il confronto in consiglio capi. A voi tutti, buona riunione in pace!

Tutti i colori del fuoco: spunti per un fuoco di bivacco internazionale

di Davide Tacchini

Immaginiamo di trovarci nel bel mezzo della riunione del consiglio capi in preparazione del campo estivo, è il momento di decidere l'impostazione generale dei fuochi di bivacco: la prima cosa di cui tenere conto è l'obiettivo che intendiamo porci, il bivacco stesso sarà il mezzo per raggiungerlo.

Una volta entrati nello specifico dell'ambito internazionale, l'impostazione potrà mutare anche radicalmente se ad esempio si tratterà di un campo con una squadriglia di scout russi di un reparto con cui siete gemellati, e con i quali avete intrattenuto un rapporto a distanza durante l'anno, o se nella stagione che va a concludersi avrete svolto una ricerca sulle tradizioni dei fuochi di bivacco (o analoghi corrispondenti) nello scoutismo rurale africano e in quello cattolico thailandese, per cui dovrete provare a mettere in pratica qualcosa che non avete mai provato né visto dal vivo.

Altra possibilità sarà quella di programmare una serie di **fuochi "ambientati" in un particolare paese**: questo potrebbe essere valido nel caso in cui ogni

squadriglia rappresenti uno stato, un continente, o una cultura del mondo.

In ognuno di questi casi cambieranno le tecniche utilizzate, le modalità di preparazione (tutti insieme, in pattuglie di lavoro, o di squadriglia), se ad esempio state ospitando al vostro campo un piccolo gruppo di scout stranieri, l'obiettivo principale sarà la conoscenza reciproca di tecniche, idee, tradizioni, bans, e tutto quanto di caratteristico ci sia nel modo di fare bivacco: sarà dunque importante fare un fuoco il più possibile "classico" e tradizionale, all'interno del quale venga però lasciato ampio spazio per il gruppo che ospitiamo (i tempi andranno concordati anche con il rappresentante degli stranieri, a seconda delle loro esigenze).

Se il fuoco internazionale è invece il punto di arrivo di un lavoro, portato avanti durante l'anno, di conoscenza di tradizioni scout (e non) di

altri paesi e altre culture, potrebbe essere un'occasione molto interessante per "provare" veramente quanto si è studiato, o praticato in maniera non completa: un fuoco intero di danze etniche, intervallate da ban e canti sempre di quella zona, oppure da racconti e riflessioni (si può inserire una parte riservata alle squadriglie e poi trovarsi tutti insieme in un secondo tempo) potrebbe essere un'idea interessante, purché l'ambientazione sia completa e coinvolgente, con costumi preparati con cura, e, perché no, cambiamento del fuso orario e utilizzo di una lingua di convenzione (su questo filone anni fa venivano fatti dei campi di specializzazione di altissimo livello nelle basi siciliane). Ultima ipotesi che trattiamo è quella del campo "il giro del mondo in 80 giorni" o "che belli i cinque continenti", il quale, se scrupolosamente preparato, può regalare grandi emozioni.

Ogni squadriglia potrebbe rappresentare un continente, uno stato o una cultura, e, preparatasi a casa, ne potrebbe presentare le caratteristiche salienti con la tecnica che preferisce.





C'era una volta... la tecnica del raccontare

di Mauro Bonomini

"... adesso ti conto una storia!" Una frase che un po' di tempo fa si sentiva dire dai nonni ai nipotini, che ascoltavano attentamente i meravigliosi racconti. Il racconto è una tecnica espressiva molto bella e affascinante, se ben condotta. La nostra stessa Storia, con la S maiuscola, non è altro che la versione "seria" del racconto. Anzi, devo dire che inizialmente la Storia non era altro che un vero e proprio racconto, tramandato a memoria da persone incaricate di svolgere questo importante compito per tutta la comunità. Allora, se dobbiamo inventare una storia, per stupire, divertire, interessare chi ascolta o chi legge, da dove cominciamo? Non si può cominciare né

dall'inizio né dalla fine, anche se sembra un po' assurdo. Per inventare una storia si comincia dal centro, dall'evento più importante, dalla serie di avvenimenti che ci interessa descrivere. Una volta stabilito qual è l'evento centrale poi si procede ad abbellire, precisare, rendere coerente trama e descrizioni. Facciamo un esempio: durante una uscita di squadriglia un cavallo ha pascolato vicino alla vostra tenda, voi gli avete dato da mangiare un po' del vostro pane e quello si è lasciato accarezzare. Questi sono i fatti centrali. Se volete mantenere il vostro racconto sullo stile del reportage giornalistico si dovrà solamente descrivere:

- Come è stata decisa l'uscita

(il consiglio di squadriglia, la preparazione, i compiti che vi siete distribuiti...)

- La partenza e l'arrivo nel luogo definito, il montaggio della tenda e la preparazione delle strutture (cucina, tavolo) se le avete costruite
- L'arrivo del cavallo, la sua descrizione, la vostra reazione al suo arrivo
- I primi approcci di avvicinamento, la confidenza che si sviluppa
- Il saluto al cavallo alla fine della giornata (e, naturalmente, la perfetta pulizia del luogo di permanenza – gli scout lasciano dietro di sé tutto quanto intatto e meglio di prima, con i ringraziamenti alle persone che ci hanno ospitato)

Se invece volete viaggiare un po' con la fantasia, raccontate che quella era una giornata buia e tempestosa, ad un tratto si sente uno scoppio di tuono e compare dal nulla un bellissimo cavallo dalla folta criniera e dal manto candido. Il cavallo è magico e vi parla... dice di avere fame perché è fuggito ai suoi nemici. Voi gli date il vostro pane, il cavallo vi ringrazia e vi racconta le sue peripezie: era un principe non cattivo, ma egoista e capriccioso.

Il buon mago di corte aveva fatto di tutto per insegnargli il codice dei cavalieri, ma lui non aveva voluto capire. Così il Capo del gran Consiglio dei Maghi lo aveva trasformato in cavallo, per punizione, fino a che non avesse imparato regole migliori, al posto del suo egoismo e della sua presunzione.

Voi sistemate il fuoco di bivacco e in una sera che sembra non finire mai spiegate al principe il vostro essere scout, la Legge e la promessa, l'impegno ad aiutare gli altri, ad essere onesti e leali, amici di tutti. Il cavallo-principe

ascolta e capisce. Si dice dispiaciuto della sua precedente vita e pentito di ciò che ha fatto.

Gli siete piaciuti molto e dice che gli piacerebbe diventare esploratori come voi.

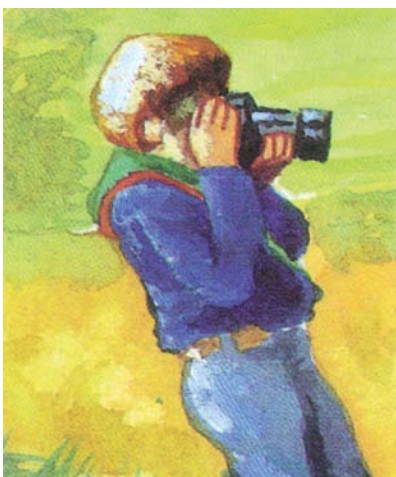
D'impulso il caposquadriglia gli mette al collo il fazzolettone, facendo il saluto scout, spiegandone il significato.

Con un altro colpo improvviso di tuono il cavallo ritorna principe che vi saluta felice e, scomparendo, vi ringrazia di tutto. Lascia a terra il fazzolettone e un chiodo da zoccolo lucido e pulito come se fosse stato fatto da pochi minuti.

Vedete, non è difficile inventare, basta un pizzico di fantasia e la capacità di colorare e descrivere (senza esagerare troppo, però, perché c'è il rischio di stancare chi ascolta) luoghi, personaggi e avvenimenti.

E se siete troppo fantasiosi? Devo dire che ho sentito, a volte, persone serissime raccontare cose palesemente impossibili... tipo aver fatto gol a Zoff o battuto Silvester Stallone a braccio di ferro... basta sorridere e dire che tanto è per gioco.





Un'impresa nell'impresa: come realizzare un audiovisivo

di Carlo Volpe

Volete lasciare una traccia indelebile di un'impresa di squadriglia o di reparto, di una missione, di un momento particolare della vita della vostra unità? E allora niente di meglio che realizzare un audiovisivo da rivedere in sede ad opera finita per con-

cludere in bellezza la vostra attività!

Le fasi per la buona riuscita sono essenzialmente due:

- realizzazione delle diapositive
- "montaggio" con colonna sonora e commento

FASE 1

Materiale occorrente:

- una buona macchina fotografica con rullini per diapositive che trovate ovunque.

Innanzitutto dovete fare delle foto degli attrezzi particolari che userete nella realizzazione dell'impresa o della missione, una bella foto di squadriglia nel vostro angolo come introduzione o del simbolo dell'animale. Vi possono tornare utili dopo per spiegare in cosa consiste l'impresa.

In seguito potete dare il via all'impresa ricordandovi di fotografare con attenzione ogni momento della realizzazione. E' importantissimo fare molte foto per 2 ragioni: la prima è che vi permette una certa scelta delle foto da inserire, la seconda è che per un audiovisivo ogni foto non può restare sullo schermo per troppi secondi!

Consiglio: fate diapositive da angolazioni differenti per dare la possibilità a chi vedrà il documentario di poter capire a perfezione quello che si vede. Per ultimo non dimenticate di immortalare un bel tramonto o la tenda al sorgere del sole o la squadriglia/reparto al fuoco serale.

ATTENZIONE: non saltate nulla perché non avrete la possibilità di tornare indietro una volta terminata l'impresa.

Se avete ancora qualche foto potete scrivere o stampare su un foglio una specie di presentazione con il titolo dell'audiovisivo, i partecipanti, i posti d'azione (fotografo, esperto musicale, tecnico del suono...), la fine e fotografarli facendo attenzione che le parole scritte siano abbastanza grandi altrimenti non si leggeranno (massimo 5 righe per diapositiva).

FASE 2

Materiale occorrente:

- carta
- matita
- registratore per musicassette e lettore
- microfono

- *sviluppare le fotografie*
- *riordinarle secondo una scaletta*
- *predisporre un commento che spieghi le diapositive*
- *cercare musiche adatte da inserire come colonna sonora*

Adesso viene il bello...

Numerate in modo progressivo le diapositive sulla cornice in modo che anche se dovessero mischiarsi sarà possibile metterle in ordine.

Disegnare su un foglio una tabella a 5 colonne (vedi figura) nelle quali scrive-

re, nell'ordine, numero della diapositiva, titolo della diapositiva, commento in sottofondo, tempo, musica.

A questo punto non rimane che incidere su una cassetta vergine gli spezzoni di musica in sequenza e su questa cassetta il commento che avete preparato e che spiega agli spettatori cosa stanno vedendo.

Per una maggiore comodità potete fare in modo che tutte le diapositive restino per un tempo uguale mai sotto i 4 secondi, né sopra i 20. l'ideale è intorno ai 10 secondi.

Adesso non vi rimane che montare il proiettore e far partire il nastro appena va la prima diapositiva e... buona visione!

