

Ci può essere una Squadriglia che non ha il suo angolo, che non ha il suo Libro d'Oro, qualcuna anche che non ha del materiale suo proprio, ma non c'è Squadriglia in tutto il mondo che non abbia il proprio Guidone!

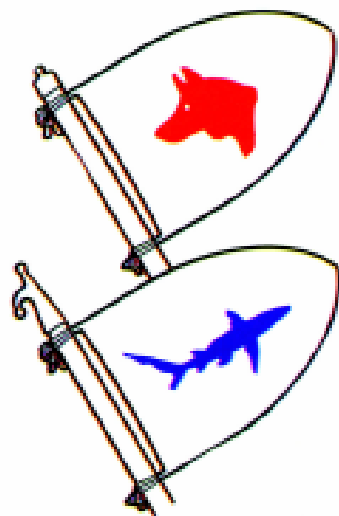
Una cosa da cui la Squadriglia è inseparabile, che la rappresenta davanti agli altri, motivo di onore e oggetto di tradizioni; per alcuni addirittura un qualcosa di sacro!

C'è un "però". Tante volte, infatti, con le cose che più usiamo corriamo il rischio di perderne i significati, i perché. Quante cose vengono fatte in Reparto "da sempre", e se chiedete a qualcuno il perché questo casca dalle nuvole e al massimo risponde "si è sempre fatto così..."? Ebbene, il Guidone rientra nella categoria. Provate a domandarvi perché! In questa ricerca, ci può essere d'aiuto

conoscere bene il significato del Guidone: **questo riporta l'emblema della Squadriglia** (quello disegnato da B.P.), e **la rappresenta in tutto e per tutto**. Ecco allora perché deve essere tenuto con attenzione, perché se è lasciato a terra è come se tutta la Squadriglia stesse "a terra", perché è **sollevato durante il vangelo** come segno che tutta la **Squadriglia è attenta alla parola di Gesù**, perché è il **Capo Squadriglia a portarlo**, perché **nell'angolo di Squadriglia ha un posto d'onore**, ...

Ma ci sono tanti "perché" che non si comprendono più, forse proprio perché non hanno senso: conosco Squadriglie che non lavano il Guidone (con

conseguenze immaginabili), Capi Squadriglia che passano in noviziato tenendoselo come ricordo (come se la Squadriglia fosse oro), Capi che fanno baciare il guidone e "puniscono" se questo casca a terra, ... E da voi? Quali tradizioni ci sono? Perché non fare un bel Consiglio Capi guardandole un po' e riscoprendo i "perché"? Buona riunione...



Le figure degli animali, sul guidone: in rosso per le Sq. terrestri, in blu per quelle nautiche (con il puntale di un gancio d'accosto o mezzo marinaio)

## Quarta chiacchierata Pattuglie



**Coordinamento editoriale:**

Giorgio Cusma

**Progetto grafico e Impaginazione:**

Technograph - TS

**Testi di:**

Giorgio Cusma

Fabio Fogu

Damiano Marino

Enrico Rocchetti

Simona Spadaro

Chiara Fontanot

Paolo Vanzini

**Disegni di:**

B.-P.

Simona Spadaro

Paolo Vanzini

Chiara Fontanot

Archivio Avventura

**Foto di:**

Giorgio Cusma

**LA PATTUGLIA DI B.-P.  
È LA NOSTRA  
SQUADRIGLIA**

DI GIORGIO CUSMA  
DISEGNI DI B.-P.

In questa chiacchierata B.-P. si ferma sulla **Squadriglia** e ce ne rivela tutti gli aspetti essenziali, vuole fare in modo che si comprenda bene cos'è e come funziona.

La "banda" è importantissima, **senza di lei non ci sarebbe lo scoutismo...** Forse qualcuno obietterà che si potrebbe farne a meno, ma io ho molti dubbi in merito: all'estero c'è chi lo ha anche fatto ma non ha funzionato, ed in ogni caso **non sarebbe più lo scoutismo ideato da B.-P.**

La realtà più importante che la Squadriglia ti offre è la possibilità di essere **autonomo** e di conseguenza **responsabile**. Quando sei entrato non lo eri di certo come lo sei diventato dopo un

solo anno di vita passato con i tuoi compagni: come squadrigliere dei... Lupi o altro animale... hai avuto modo di vivere molte occasioni in cui con il tuo personale impegno ha contribuito a far marciare bene la tua Squadriglia e il tuo apporto è stato senz'altro utile agli altri! Chi rientrava dall'hike ha potuto riposarsi e cenare perché **tu avevi preparato la cena**, al tempo stesso tu hai potuto dormire bene perché **altri hanno montato la tenda** o l'hanno tenuta pulita. Sei diventata **autonoma** perché ora **sai stare da sola in cucina** o **leggi senza aiuto la carta topografica**, chi ti ha insegnato queste cose si è dimostrato **responsabile** nell'aiutarti a cre-

scere e con te, a dare più forza alla vostra Squadriglia.

Vivi con le altre ... Gazzelle o... e **siete un'unica squadra, un equipaggio... collaborate tutte insieme per il bene comune**, per le Imprese di Sq., per la gara al Campo, per lo stile nel comportarsi: siete **responsabili della vostra Squadriglia** e nessuna può fare la scansafatiche.

Se poi pensiamo al Reparto (...Lupi, Gazzelle, Aironi, Tigri...) ciascuna Squadriglia si impegna per il suo bene: l'orgoglio di far fare bella figura ai colori del vostro fazzolettone fa sì che il tuo **impegno verso la Squadriglia** diventi di conseguenza **impegno verso il Reparto** stesso. Che tu sia Lupo o Gazzella, avrai capito quante occasioni la Squadriglia ti **offra per vivere e realizzare autonomia e responsabilità**: quanti dei tuoi compagni di

scuola, o amici che non sono Scout, possono dire di avere le stesse opportunità? Solo la vita di Squadriglia te le può offrire, anche perché è gestita direttamente da E/G, ragazzi e ragazze come te... questo **se i tuoi Capi la pensano come B.-P., dandoti fiducia: altrimenti non funziona!**

Dici che non te la danno? Ed allora chiedila... il Consiglio Capi serve proprio per questo! Se sei Capo Squadriglia hai il dovere e la possibilità di farlo, per i tuoi squadriglieri e per te. B.-P. aveva tanta fiducia nella Squadriglia proprio perché è formata da ragazzi e ragazze come te (...quindi ha dimostrato fiducia in voi!), e **su questa fiducia ha basato l'idea dello scoutismo**. Ha rischiato, ma il tempo sembra dargli ragione se **dopo 100 anni la Squadriglia è ancora tanto importante per te e tu per lei.**



I simboli delle prime Squadriglie, quelle presenti a Brownsea: Lupi, Chiurli, Tori, Corvi

## MOTTO E GRIDO DI SQUADRIGLIA

DI FABIO FOGU  
FOTO DI GIORGIO CUSMA

Tanto chiasso è vero, ma che emozione quando in quadrato partono a ruota gli urli di Squadriglia. Ai raduni poi la grinta è sempre un po' maggiore. La domenica mattina o il sabato pomeriggio nel cortile delle sedi, cari Capi Sq e squadriglieri, capita di sentire piuttosto dei lamenti. Sarà forse un calo d'entusiasmo, sarà invece che nei campi gemellati, piace sempre

fare la parte da "Leoni" anche quando si è "Scoiattoli" o "Cerbiattini". Sarà che spesso del nostro motto di Squadriglia, così ben studiato a tavolino e che **rispecchia il nostro voler essere e voler fare**, restano solo le belle parole appese sulla bacheca. Urlare è bello e in quell'urlo c'è l'essenza della Squadriglia: diciamo ai capi che **ci siamo**, ci presentiamo!

Chi urla: se ne vedono di tutti i colori e poi tutti a chiedersi cosa è giusto e cosa no. C'è chi spalanca occhi e bocca e si chiede in quale pagina certi Reparti abbiano letto le istruzioni dell'urlo di Squadriglia... per questo forse è utile fare un po' d'ordine **senza alcuna pretesa di insegnare niente a nessuno o di cambiare "anni e anni" di tradizioni.**



il Vice e poi a ruota gli altri componenti. Non c'è niente di male, l'importante è che l'urlo non diventi un incastro di sillabe accennate a intermittenza da tutti gli Squadriglieri. **In che lingua?** Va bene il chiasso e la difficoltà di comprendere esattamente tutti gli urli... soprattutto

**Un passo in avanti, guidone ben attaccato al fianco e saluto portato su di esso: questo spetta al Capo Squadriglia che lancia l'urlo.** La risposta? Spetta agli Squadriglieri che stando fermi in quadrato completano l'opera. Badate bene, non è necessario fare le flessioni fino a toccare col naso per terra...si può urlare bene anche in piedi. In alcune Squadriglie all'urlo del Capo risponde prima

se ci sono decine e decine di Squadriglie schierate in quadrato, ma a volte, vien davvero la voglia di avere un interprete accanto a noi. **Francese, inglese..** i più classici anche in **latino.** Va bene la fantasia ma a volte si sentono delle vere e proprie traduzioni italiano-straniero un po' esagerate! Ma quante caratteristiche e qualità hanno i nostri animali? Tantissime... e allora perché creare

versi esterofili inascoltabili, per non dire semplicemente "scattanti", "aggressive", "agili" etc.? Per non parlare degli urli-rap e delle ancor peggiori filastrocche danzanti.

**Quando si urla:** sarebbe bene, diciamo che è buona usanza, **fermarsi... al cader della giornata...** Quando cala il sole è sufficiente presentare la Squadriglia semplicemente e così quando siamo dentro la sede: pensate il frastuono dell'eco che rimbomba nelle anguste stanze tra le pareti. E' vero... ci sono anche i più fortunati che dispongono di ampi cortili annessi alle sedi. Ma anche in questo caso attenzione: capita che qualche vicino, alle 8 di domenica mattina, non abbia tanta voglia di sentire come sono le Aquile o i Serpenti. All'aperto, però, niente scuse... fuori la voce e soprattutto **l'orgoglio** di essere "Leoni" oppure "Gazzelle", come volete: l'importante è **URLARE!**

# L'IDENTITÀ DELLA TUA SQUADRIGLIA NEL SUO STEMMA

TESTO E IMMAGINI DI PAOLO VANZINI

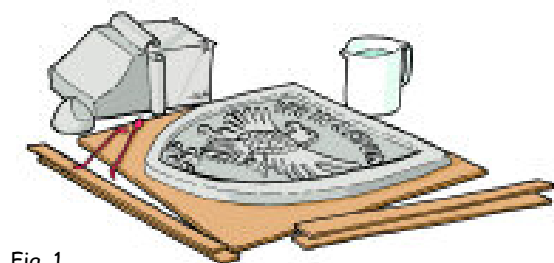


Fig. 1

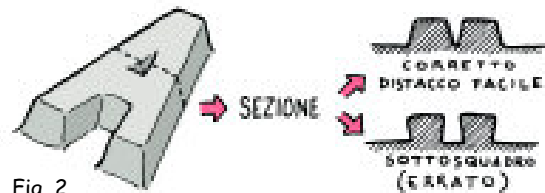


Fig. 2

Il nostro libro sottolinea molte volte, non solo nella quarta chiacchierata, quanto sia importante l'identità della Squadriglia. A partire dall'animale che la rappresenta, di cui essere fieri e buoni conoscitori, passando per un grido, un motto, un richiamo, una firma, una serie di tradizioni che ci fanno sentire di appartenere a una squadra forte, un gruppo di cui essere orgogliosi e per cui fare costantemente del proprio meglio. Per questo l'identità

di Squadriglia viene continuamente urlata, stampigliata sull'attrezzatura, disegnata sulle magliette, raccontata sul libro d'oro. Per questo ogni Impresa ne deve portare la firma. Per questo il luogo in cui ha la sua

sede, il suo angolo, deve trasmetterne l'identità. Fate questo esperimento: immedesimatevi in qualcuno che non conosce il vostro Reparto ed entrate in sede. Guardate il vostro angolo e chiedetevi se quello che vedete parla di voi, se racconta quello che vorreste sentirvi dire. È in ordine o è un caos infernale di attrezzi, pentole sporche e oggetti inutili? Vuoto, o pieno della vostra storia? L'impressione che danno gli oggetti, i colori, l'aspetto, è qualcosa di cui andar fieri o è meglio evitare le visite? E soprattutto: si capisce che quello è il vostro angolo, proprio il vostro e non quello di un'altra Squadriglia? Si capisce al volo che lì ci abitate voi?

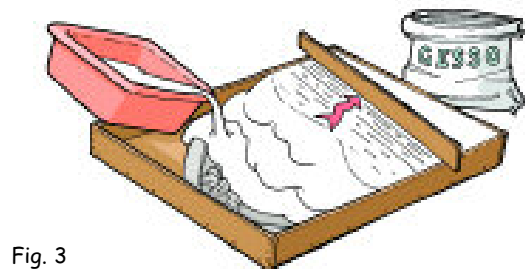


Fig. 3



Fig. 4

Ho notato spesso che più un angolo di Squadriglia è brutto, sporco, disordinato, disadorno, meno la Squadriglia ci tiene a farsi identificare. Più l'angolo è bello, curato, ordinato, più è facile che vi campeggi, grande e bene in evidenza, uno stemma di Squadriglia, altrettanto ben fatto e curato. Ovvio, direte voi: nessuno ammette di passare il tempo in un letamaio, mentre chiunque vorrebbe far sapere a tutti se ha una bella casa. Sono perfettamente d'accordo,

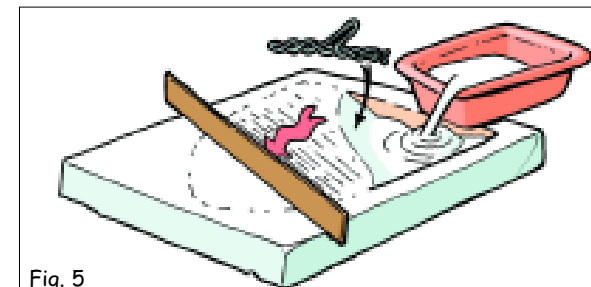


Fig. 5

glia è l'unica responsabile del suo angolo e non è pensabile che trascuri di renderlo il migliore possibile. A quel punto verrà spontaneo il desiderio di far sapere a tutti che quel luogo è la casa della nostra Squadriglia e di nessun'altra.

ma poi penso: è compatibile la prima situazione con gli Scout o le Guide? Con ragazzi che dovrebbero andare fieri della loro identità di Squadriglia con tutti gli annessi e connessi? Ovviamente no, perché ogni Squadri-

Mentre rileggete e pensate al vostro angolo per renderlo il più bello del centenario, vi lascio un suggerimento per lasciarci la vostra impronta. Solo un'idea, da copiare, modificare o ignorare per far di meglio.

## Uno stemma da museo

Modellate il vostro stemma di Squadriglia in creta (ne trovate a panetti nei negozi di materiali artistici) (Fig.1). Dategli un certo spessore ed evitate attentamente il sottosquadro (Fig.2). Poi procedete come per fare il calco di un'impronta: circondate lo stemma con un "argine" e fatene il negativo in gesso mentre la creta è ancora umida (Fig.3). Quando il gesso si asciuga togliete bene la creta e procedete a "isolare" per bene lo stampo con un "chiudipori" (tipo gommalacca) e abbondante cera per mobili (Fig.4). Poi versate il gesso, annegando sul retro un gancio per appenderlo, e lasciate asciugare (Fig.5). Se avete isolato bene e non ci sono sottosquadri, il calco si staccherà facilmente, altrimenti dovrete rompere il negativo per liberare il vostro stemma (facendo attenzione a non rompere pure lui). Una stuccatina dove serve e poi si può esporre, bianco naturale oppure colorandolo come preferite.

Conoscete il richiamo del vostro animale di Squadriglia? Sapete disegnarlo per usare la sua sagoma come firma? Conoscete i segni di pista e li usate durante le uscite di Squadriglia? Ve la cavate bene con l'improvvisazione e la recitazione? Se la risposta a queste domande è "NO!"... ecco qui per voi alcuni giochi proposti da B.P. per allenarsi.

## L'AIA DELLA FATTORIA

Il capo gioco racconta la storia di una visita ad una fattoria, dopo aver prima diviso i giocatori in gruppi di differenti animali da cortile (anche un solo Scout per animale, se si arriva a trovare abbastanza animali).

Ogni volta che viene menzionato un animale, i giocatori che lo impersonano ne fanno il verso seriamente e nel modo migliore possibile.

Alla parola "fattoria" tutti gridano il proprio verso.

La parte dell'asino e dell'oca devono essere riservate come penalità a chi sbaglia.

*malattia viene inviato dai genitori un po' rim-bambiti che stravedono per lui, a stare dalla zia alla fattoria. Il primo giorno Pierino eccitato si sveglia presto prima degli zii e visita i vari animali causando disastri. Permette ai maiali di correre in giardino, ai polli e alle oche di andare dappertutto, pensa che i pulcini nuotino come anatroccoli e ne porta una nidata allo stagno col risultato che annegano tutti, fa uscire i cavalli dalla scuderia, libera le tortore dalle gabbie, spaventa i tacchini e le galline faraone ecc., insomma mette tutta la fattoria a soqqadro.*

**Variante:** lo stesso gioco può essere proposto

con gli animali selvatici, cercando di inserire gli animali di pattuglia proposti da B.P.

### TUTTI ARTISTI

I giocatori sono seduti ad un tavolo, ciascuno con carta e matita. Il primo traccia un disegno di una figura o una testa semplice con tratti separati e decisi, fatti in successione insolita, cosicché sia lungo e difficile vedere cosa sta disegnando.

Il suo vicino di sinistra imita il suo disegno, tratto per tratto, e così via tutti gli altri.

E' divertente poi paragonare le diverse copie del disegno.

### DIBATTITI

Un buon modo per trascorrere una serata al

Campo (o in sede, specie d'inverno) è di tenere un dibattito su un qualsiasi argomento di attualità. Il Capo reparto o un Capo Squadriglia farà da presidente della discussione. Egli deve far sì che vi sia un

oratore preventivamente preparato a presentare l'argomento, sostenendo una determinata tesi, ed un secondo oratore preparato a svolgere un punto di vista diverso.

Dopo i primi due interventi, il presidente chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro la loro opinione. Alla fine metterà ai voti la proposta, per alzata di mano, contando prima i voti favorevoli e quindi i contrari. Per incoraggiare tutti ad esprimere i propri interessi può essere utile appendere in sede qualche tempo prima un foglio di carta, su cui i giocatori possono segnare i temi che vorrebbero trattare.

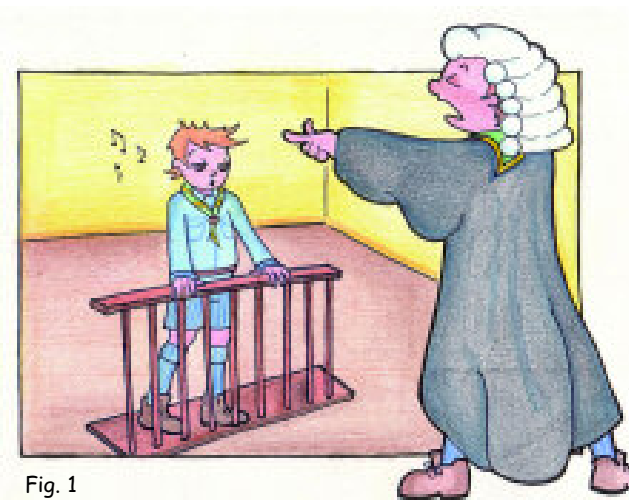


Fig. 1

### FINTO PROCESSO (fig.1)

Invece di un dibattito, può essere divertente tenere un finto processo.

Il Capo reparto o il Capo Squadriglia in tal caso farà da giudice, assegnando ai giocatori le parti dell'imputato, dei funzionari di polizia, dei testimoni, dell'avvocato difensore, del presidente della giuria e, se vi sono abbastanza giocatori, della giuria.

La procedura di un tribunale va seguita più da vicino possibile: ognuno deve imparare le proprie prove, le arringhe e i controinterrogatori, secondo le proprie

conoscenze e la propria immaginazione.

Naturalmente l'imputato non è riconosciuto colpevole se la pubblica accusa non riesce a provare la colpevolezza alla giuria.

L'argomento potrebbe essere offerto per esempio dalla storia dell'assassino Eldson narrata nella seconda chiacchierata.

### RECITE ESTEMPORANEE (fig.2)

Viene raccontato l'intreccio di una commedia breve e semplice e si assegnano le parti ai giocatori dando a ciascuno uno schema essenziale di ciò che dovrà dire e fare.



Fig. 2

I giocatori la rappresentano, improvvisando man mano la conversazione necessaria. Ricordate che recitare è un divertimento. Non è importante il tipo di voce posseduto, purché le parole siano emesse chiaramente e distintamente.

### SCOUT INCONTRA SCOUT

Singoli Scout o coppie di Scout oppure Squadriglie complete si collocano a circa 3 chilometri di distanza l'uno dall'altro. Si dà quindi l'ordine di muoversi in-

contro lungo una strada, dando un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come una ripida collina oppure un grosso albero che sia direttamente alle spalle dell'altro giocatore o Squadriglia, in modo da render certo l'incontro.

La Squadriglia che per prima vede l'altra ha vinto. Quando questo avviene il Capo Squadriglia alza il guidone perché l'arbitro possa vedere e dà un segnale con il proprio fischio. Non è necessario che tutta la Squadriglia re-

sti unita, ma vince quella che per prima alza il suo guidone.

I giocatori possono tenersi in contatto con il capo Squadriglia per mezzo di segnali, a portata di voce oppure per mezzo di messaggeri.

I giocatori possono impiegare tutte le astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi sui veicoli, ecc. Non possono, però travestirsi a meno che ciò non sia stato espressamente deciso. Questo gioco può anche svolgersi di notte.

### LA TRACCIA DEI COWBOYS (fig.3)

Ambientazione: *Un gruppo di cowboys deve partire per il lungo viaggio attraverso la prateria, e sa che un altro gruppo lo seguirà ad intervalli di una settimana. Perciò si accordano che il primo gruppo lascerà segni della pista e messaggi su tutto il percorso. In realtà le tracce vendono viste da un gruppo di indiani che si mettono all'inseguimento dei "visi pallidi".*

I giocatori si dividono in due squadre, una

delle quali parte attraverso campi e boschi, preferibilmente però, lungo un sentiero o una pista. Lasciano segni di pista e messaggi per capire come sta andando il viaggio, dove trovare l'acqua, per mettere in guardia i compagni su eventuali pericoli.

Dopo dieci minuti parte la seconda squadra, quella degli indiani. Gli indiani possono inviare singoli esploratori in avanscoperta, per indagare e riferire sul numero e gli spostamenti dei cowboys. Ma se gli esploratori indiani vengono visti dai visi pallidi, divengono loro

prigionieri e devono seguirli (la presa è a vista, quando il nome di un "esploratore indiano" viene chiamato).

Alla fine (dopo un chilometro o più) i visi pallidi finiscono le provviste e sono costretti a fermarsi. Poiché si sono resi conto che gli indiani li seguono, si nascondono. Gli indiani, che hanno scoperto che le tracce finiscono, cercano i cowboys (presa a vista). I cowboys possono cercare di strisciare fuori dal proprio nascondiglio per catturare un indiano prima di essere visto. Se un cowboy riesce a toccare un indiano, lo elimina dal gioco.

Vince la squadra che, al fischio finale del capo gioco, ha maggior numero di superstiti.



Fig. 3

## STRANI ANIMALI DI SQUADRIGLIA

DI ENRICO ROCCHETTI

Rovistando tra vecchie carte abbiamo trovato un articolo scritto per il Campo Nazionale E/G del 2003: ve lo riportiamo pari pari... merita una riflessione seria seria!!! Che avrebbe detto B.-P.???

Dando un'occhiata ai nomi delle Squadriglie che parteciperanno al prossimo Campo Nazionale, vi assicuro che si possono scoprire delle belle cose. Partirei con i nomi ed il numero delle Sq. presenti:

I quattro nomi più gettonati:

|  |     |
|--|-----|
| PANTERE  | 247 |
| AQUILE   | 208 |
| TIGRI  | 161 |
| COBRA, FALCHI  | 147 |
| VOLPI  | 102 |
| LUPI   | 93  |
| LEONI  | 90  |
| SCOIATTOLI   | 88  |
| PUMA   | 74  |
| DELFINI  | 71  |
| KOALA  | 68  |
| CASTORI  | 63  |
| GABBIANI   | 60  |
| ANTILOPI   | 53  |
| ALBATROS   | 50  |
| ORSI, PANDA  | 47  |
| AIRONI   | 46  |
| GAZZELLE   | 44  |
| CERVI  | 40  |
| PIPISTRELLI, SQUALI  | 36  |
| RONDINI  | 32  |
| CONDOR   | 29  |
| GIAGUARI   | 27  |
| IENE   | 23  |
| LINCI  | 19  |
| CIGNI, GHEPARDI  | 17  |
| LEOPARDI, PINGUINI, SPARVIERI  | 15  |
| CANGURI, CERBIATTI   | 13  |
| BULLDOG  | 11  |
| MANGUSTE, MARMOTTE   | 10  |
| BUFALI, CAMOSCI, COLIBRI', CORVI, LONTRE, TORI                           | 9   |
| GHEPPI   | 8   |
| BISONTI, CINGHIALI, GUFU, KOBRA  | 7   |
| COCCODRILLI, PELLICANI   | 6   |
| DAINI, SCORPIONI, TARTARUGHE   | 5   |
| API, ARIETI, RINOCERONTI   | 4   |
| ANACONDA, CORMORANI, GIRAFFE, MANCANTE (???) , PIRANHA, PROCIONI, TUCANI | 3   |
| BARRACUDA, CAPRIOLI, CAVALLI, CICOGNE, COYOTE, DIAVOLI DELLA TASMANIA,   |     |
| ELEFANTI, ERMELLINI, FENICOTTERI, FOCHE, GRIFONI, GRIZZLIES, HUSKY,      |     |
| KAIMANI, OPOSSUM, PIVIERI, RICCI, SCIACALLI, TARANTOLE, TASSI, TRICHECHI | 2   |

ALCI, AQUILE M, AQUILE REALI, ASTORI, AVVOLTOI, BRADIPI, CAIMANI, CAMALEONTI, CAMMELLI, CAPINERE, CARACAL, CHIMERE, CHIURLI, CICALI, COLOMBI, COZZE, CUCULI, DINOSAURI, FALCONI, FENICOTTERI ROSA, FENNEC, FOLAGHE, FORMICHE, GALLI, GATTOPARDI, GAZZE LADRE, GHIRI, GRILLI, IPOCAMPI, KODIAK, KUDU, LEPRI, LIBELLULE, LUCCIOLE, MANTAS, MARLIN, NUMBAT, ORCHE, ORNITORINCHI, ORSETTI LAVATORI, ORSI POLARI, PAPERI, PEGASO, PETTIROSSI, PICCHI, POLIPI, QUETZAL, RENNE, RONDINI DI MARE, ROSPI, SCIMMIE, SCOIATTOLI ISOLETTA, SERPENTI A SONAGLI, SORIANE, STAMBECCHI, SUCCIACAPRE, TIGROTTI, TARABUSI, TORPEDINI, VIPERE, VOLPI POLARI, YAK, ZEBRE

1

Ed ora le considerazioni: ci sono alcune Squadriglie ...particolari. Le **Acciughe volpi** del Genova 30, che Dio solo sa che animale sono, le **Aquile edelweiss** del Gemona 1, gli **Aironi delfini** del Livorno 10, i **Lupi pantere** (animali in crisi di identità) del Rovigo 1, i **Cobra castori** (dentoni sibilanti) dello Scicli 1, i **Condor canguri** (speriamo che non si sfilino dal marsupio mentre sono in volo) del Pistoia 3, i **Falcatros** del Caserta 5, le **Volpi pipistrelli** del Ferrara 6, le **Pantere rondini** (quando emigrano corrono a piedi o volano?) del Cremona 4 e le **Varanaquile** del Milano 88.

Non mancano anche nomi particolarmente fantasiosi (forse non sanno che il nome della Squadriglia dovrebbe essere quello di un animale). Perciò troviamo la Sq. **Arara** da Orbassano; poi ci sono i **Dinosauri** (sono in via di estinzione) del Genova 30 e gli **Swallows** (scusate la mia ignoranza ma non vi ho trovati da nessuna parte) del Lecce 2. Non poteva mancare la Sq. **Hippo** del Viadana 1. Che dire poi della Sq. **Pippo** (forse Topolino, Paperino e Gastone non potevano venire?) del Condove 1? Le Sq. **Andromeda** e **Sirio** del Milano 20 invece arriveranno direttamente da Star Trek. Abbiamo anche degli esterofili: ci saranno i **Gaulois** (mi sanno tanto di sigarette francesi) del Susa 1 e le **Eagles** del Mondovì 1. Attenzione a non fare il bagno assieme alle **Meduse** del Vibo Marina 1! E soprattutto cerchiamo di tener distanti da boschi e tende i **Draghetti** del Roma 33 e le due Sq. di **Draghi**, perché con un rutto potrebbero incendiare mezza penisola. Non oso pensare alle fattezze di quei ragazzi della Sq. **Cozze** del Milano 88 (almeno fossero di un reparto nautico). Avremo poi la Sq. **Moloch** del Roma 40 che forse non sa di portare il nome di un dio maligno a cui si dedicavano sacrifici umani e auto-mutilazioni (...ma non lo sanno nemmeno i Capi?). Che fastidio sarà poi piantare la tenda vicina a quella della Sq. **Zanzare** del Roma 33... Mentre ancora peggio andrà a chi si accamperà vicino alle **Pulci** del Roma 33 (ancora tu!) e dello Jesi 5. Stanno già iniziando i lavori di allestimento dell'area di quarantena per la Sq. **Pidocchi** del Biella 3, pare che siano di tipi infestanti....

Povero B.-P. cosa penserà mai di noi ricordando il suo bel primo campo di Brownsea?



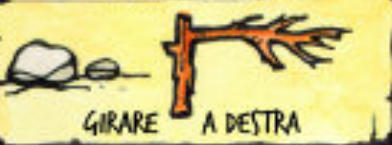
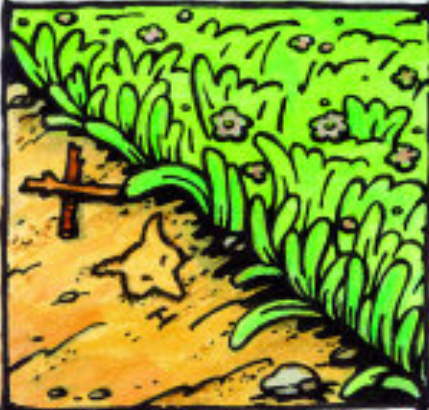
# I SEGNI DI PISTA

TESTI E DISEGNI DI SIMONA SPADARO

TU CONOSCI I SEGNI DI PISTA? SONO TRACCE IN CODICE CHE PERMETTONO DI SEGNARE UN PERCORSO ANCHE IN MEZZO AD UN BOSCO, MA POSSONO ESSERE SEGUITE SOLO DA CHI È ABILE AD AVVISTARLE E CAPACE DI DECIFRARLE. ORGANIZZA UN'ESPLORAZIONE O INSERISCILE IN UN GRANDE GIOCO; SARÀ UNA MANIERA DIVERTENTE PER METTERE ALLA PROVA L'ATTENZIONE DEI TUOI SQUADRIGLIERI!



I SEGNI VANNO FATTI A TERRA, AD INTERVALLI REGOLARI, LUNGO IL LATO DESTRO DEL SENTIERO.



SE UNA VIA NON VA SEGUITA, TRACCIA UNA "X" E IL DISEGNO DEL TUO ANIMALE DI SÌ; POI SCRIVI CHI HA LASCIATO IL SEGNALE: "I" PER IL SÌ, "II" PER IL VICE, ECC.

|   |   |   |
|---|---|---|
| <br>PERICOLO!          | <br>(I SIAMO SEPARATI)   | <br>TORNARE INDIETRO           |
| <br>SOSTARE            | <br>OSTACOLO DA SUPERARE | <br>LETTERA NASCOSTA A 3 PASSI |
| <br>ACQUA NON POTABILE | <br>FARE ATTENZIONE      | <br>DIREZIONE DEL CAMPO        |

TRACCIA I SEGNI CON CIÒ CHE TROVI, SENZA MAI DANNEGGIARE LA PROPRIETÀ PRIVATA E IN MODO NON TROPPO VISTOSO: UN "VISO PALLIDO" NON DEVE



NOTARLI ATTENTO ANCHE ALLE ALTRE TRACCE: ORME DI ANIMALI, IMPRONTE DI SCARPE O DI RUOTE, ERBA CALPESTATA O RAMI SPEZZATI; TI FORNIRANNO INDIZI PREZIOSI SUL SENTIERO CHE STAI PERCORRENDO! BUON DIVERTIMENTO, PERCHÈ (COME DICE B.-P. «L'ESPLORAZIONE, SENZA L'ARTE DI SEGUIRE UNA TRACCIA, È COME... IL PANE E BURRO SENZA PANE»!

