ANNO XXVII - N. 7 - Agosto-Settembre 1986
Chiuso in tipografia il 25 luglio 1986
Spedizione in abbonamento postale - Gr. III/70% - BO - Imola

SCAUTISMO

Rivista per Lupetti, Esploratori, Rover, Senior Scout del C.N.G.E.I.
Rivista di divulgazione del metodo scout riservata ai soci del C.N.G.E.I. - Via Ennio Quirino Visconti, 8 - 00193 Roma - Tel. 31.67.68
Direttore responsabile Marco Lombardi - Autorizzazione n. 7755 del 16/11/60 Tribunale di Roma - Redazione: Via Paolo da Cannobio, 37 - 20122 Milano
Redattori: Carlo Adami, Guido Corda, Fabrizio Marinelli, Edi Moroso, Maurizio Tanzini, Pina Tito, Gianfranco Trevisan.
Questo periodico è associato all'USPI - Unione Stampa Periodica Italiana - IT ISSN 0036-5696 - Fotocomposizione e stampa: Grafiche Galeati - Imola.
Hanno collaborato a questo numero: S. Zappardino, Mowgli il ranocchio, Red Tom.

OBIETTIVO SUL MONDO

Tempo di vacanze

Le lunghe code di automobili si snodano dai caselli delle autostrade; anche 10 chilometri a passo d'uomo, sotto il sole, prima di pagare un pedaggio e poter correre (si fa per dire!) verso il mare o la montagna.
Alle stazioni le cose non cambiano molto: treni presi d'assalto con acrobatici volteggi attraverso i finestrini.
Il signor Rossi va in vacanza. Accade tutti gli anni. Al medesimo giorno. Per andare al medesimo luogo. Insieme al solito signor Rossi. Accade a tutti i signori Rossi.
La vacanza è un diritto. La vacanza è un dovere. La vacanza è un rito «cannibalesco» da consumarsi con la tribù. Se non ci fosse la vacanza bisognerebbe inventarla.
Ma poi capita di incontrare un ragazzo con lo zaino. Forse è uno scout o forse non ha nulla da spartire con lo scautismo, non importa. Percorre la sua strada. Ne vive quotidianamente la provvisorietà e gli incontri.
Il problema della famiglia Rossi è il suo viaggiare dentro a quel camper che contiene proprio tutto, la cucina coi maccheroni, la radio col GR, la gabbia coi canarini, la tribù con le abitudini. È come una lumaca che percorre lenta la via con la casa sulle spalle. In ogni momento ci si può rinchiudere nel guscio protettore lasciando al di fuori il mondo scomodo al quale ci ha portati il peregrinare di vacanzieri. Siamo di nuovo a casa, cambia solo un po' di panorama fuori dalle finestre e c'è qualche scomodità in più.
Lo zaino in spalla pesa. Non contiene molto. Anzi poco. E non si trova neppure spesso una mano amica che ti aiuti a sollevarlo. E neppure sei spesso guardato molto bene, specialmente se sono ormai dieci giorni che segui la strada, la strada che lascia i segni addosso al viandante. E la solitudine frequente ti pesa anche piú dello zaino. E quando non sei solo ma con l'occasionale compagno, è quando vorresti esserlo, solo. Ma non comandi piú tu è la strada che si impone, che richiede il proprio codice di vita.
Il ritorno da Riccione è un lungo serprente d'auto, ancora! Il ritorno dalla strada è silenzioso. Ma poi è comunicazione densa di sensazioni agli amici ritrovati, esperienza comune tra i viandanti, richiamo prossimo.
E poi Riccione c'è sempre, anche domani, uguale. Il resto cambia e aspetta attenzione per il costo di un paio di scarpe da ginnastica.

DAL CAPO SCOUT

Cara Chiara Olivo,
spendo due righe per presentarmi e poi passo all'argomento della mia lettera. Mi chiamo Nicola Paolantonio, sono di Campobasso, ho 23 anni; sono iscritto al C.N.G.E.I. dal 1980 ed ho l'incarico di Capo Branco e inoltre sono membro del COS della Sezione di Campobasso.
Rispondo all'invito pubblicato su Scautismo: «Lavoriamo per la pace» e ti segnalo che sul numero di Maggio 1986 del Mensile edito dalla Mondadori «Storia illustrata», a pag. 34 c'è un articolo dal titolo «Zaini, muli e missili» che è una vera e propria esaltazione del corpo militare degli alpini e della guerra (...)
Sono conivinto che se veramente si voglia educare alla pace, lavorare per la pace, bisogna cominciare a monte, evitando la costruzione di menti dedite alla lotta, alla guerra.
Partendo da queste considerazioni, colgo l'occasione per chiederti: sei a conoscenza del fatto che in Italia c'è la possibilità di non fare il servizio militare e di scegliere la strada dell'obiezione di coscienza? Sai inoltre che il C.N.G.E.I., come Ente morale, come Ente che non opera con finalità di lucro, potrebbe chiedere al Ministero della Difesa l'assegnazione di ragazzi obiettori di coscienza che intendano lavorare per l'associazione piuttosto che lavorare per la guerra! Penso che se non a molti, visto che intorno all'argomento obiezione girano tabù e ci si vergogna quasi di pensare di non voler fare il servizio militare, a qualcuno potrebbe interessare la possibilità di lavorare per venti mesi esclusivamente per la crescita e lo sviluppo dell'associazione, posto che la stessa potrebbe addirittura chiedere che, visti i particolari scopi che essa si prefigge e viste le conoscenze particolari (metodo, scopi, regolamento ecc.) necessarie per lavorare nell'associazione, solo i propri iscritti possano lavorare per il C.N.G.E.I.!

A mio avviso questo sarebbe un mezzo valido per lavorare concretamente per la pace: rifiutare la guerra e dedicare ben 20 mesi all'educazione dei nostri ragazzi.
A livello nazionale mi risulta che l'AGESCI offra già questa possiblità ai propri iscritti. Noi non potremmo fare altrettanto? Perché non dare la possibilità a chi lo voglia di obiettare e dedicare il suo tempo, anziché alle varie organizzazioni tipo «Italia nostra», L.I.P.U., «ARCI», «Lega Ambiente» ecc. al CNGEI? Infatti se c'è qualche obiettore all'interno dell'associazione penso che per lui sia piú costruttivo dedicare il proprio tempo al CNGEI piuttosto che ad altre associazioni.

Attenzione amici!!!

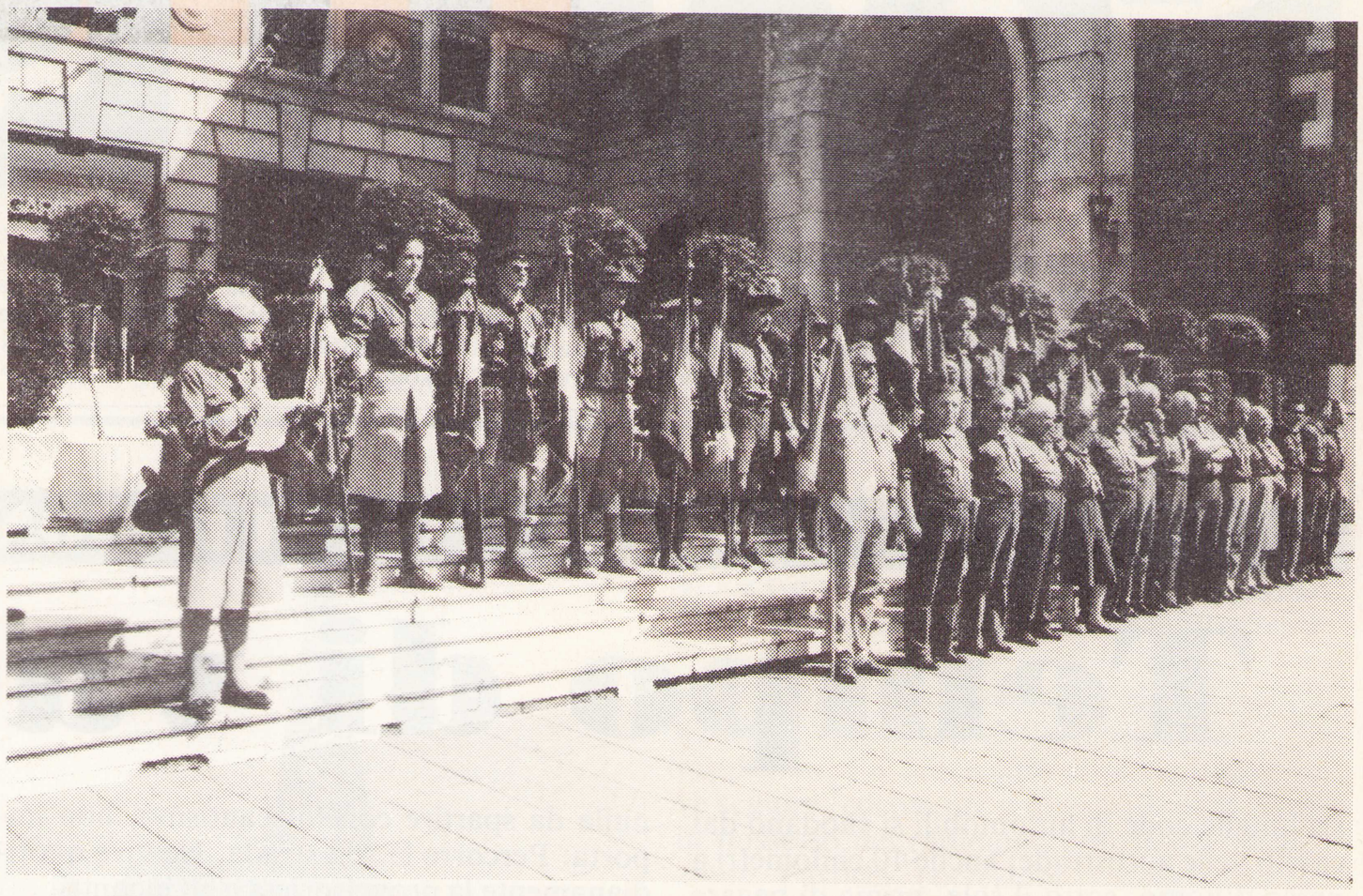
Sul numero, in edicola a settembre di ALP la nota rivista di alpinismo e montagna, comparirà un servizio sulla spedizione scout internazionale compiuta in Sierra Nevada dal nostro Giovanni Fiori di Reggio Emilia.

Importante raduno a Vicenza per il 70° della Sezione

Raduno da non scordare quello effettuato a Vicenza nei giorni 31 maggio e 1 giugno e che ha siglato la chiusura delle celebrazioni per il 70° di Fondazione della Sezione del CNGEI.
In una città dove lo scautismo è veramente «sentito» come fatto socializzante, il convegno delle Sezioni dell'Alta Italia — che hanno risposto al caloroso invito dei Dirigenti vicentini — ha trovato una risonanza fruttuosa per il futuro del GEI locale.
L'effetto piú rilevante è stato quello di far uscire la Sezione da una sorta d'isolamento in cui, eventi diversi, l'avevano relegata in questi ultimi anni; Capi e Dirigenti vicentini hanno sostenuto il complesso apparato organizzativo della manifestazione con classe e cordialità, sfruttando l'occasione con tutta una serie d'iniziative promozionali e tenendo banco su «IL GIORNALE DI VICENZA» per ben quattro giorni con ampi reportage e rievocazioni.
E cosí, negli storici saloni della Borsa Merci, sita nel salotto cittadino di Piazza dei Signori si è potuto rivivere, attraverso ricche immagini del passato, la storia di questa gloriosa Sezione, nata nel luglio 1915 — fra le prime in Italia — e temperata dagli eventi della 1ª Guerra Mondiale, in quanto città d'immediata retrovia del fronte opposto a quello austro-ungarico.
Ne è testimonianza infatti la motivazione con cui fu fregiata di Madaglia d'Oro al Servizio Civile, la Bandiera della Sezione: «Per la patriottica e costante opera prestata nei servizi civili e militari in zona di guerra».
Per ricordare degnamente tutto questo, il Presidente Guido Danchielli e la Commissaria Silvana Bordignon hanno lavorato sodo per sensibilizzare l'opinione pubblica, smuovere la Sezione e convogliare a Vicenza il maggior numero di scout.
E si può ben dire che tanto sforzo abbia raggiunto i suoi frutti, visto che il richiamo è stato gratificato da una massiccia partecipazione; erano infatti presenti le Sezioni di Arco, Rovereto, Bolzano, Verona, Marghera, Padova, Udine, Bergamo e rappresentanze di Roma, Milano e Trieste.
L'Ordine Scout di San Giorgio, per onorare la memoria dei Cavalieri vicentini Dario Dall'Osso, Domenico Vettori e Aldo Marzot, aveva indetto per l'occasione una Assemblea straordinaria, partecipando cosí alla cerimonia di chiusura svoltasi domenica mattina 1 giugno.
Al termine dell'Alzabandiera (il Comune aveva prestato il bandierone ufficiale delle grandi cerimonie) davanti a Palazzo Trissino, sede della Municipalità, e dopo il discorso ufficiale della Commissaria Bordignon, l'Ordine Scout di San Giorgio procedeva alla nomina di tre nuovi Cavalieri.
In segno di continuità, nella tradizione, i tre piú anziani Cavalieri presenti, porgevano le Insegne dell'Ordine: Pellegrino Bellegati a Raffaello Simi (Commissario di Arezzo), Walfredo Belloni a Edy Moroso (di Udine), e Francesco Fiora ad Agostino Volta (Commissario di Genova).
Il Presidente del CNGEI, Cino Cioni, assieme ai Consiglieri Nazionali Cesare Corradini, Franz Adami e Marco Lombardi, rappresentavano degnamente la Sede Centrale.
La giornata si concludeva nella ristrutturata, bellissima sede di piazzetta San Biagio, dopo che le varie rappresentanze avevano avuto modo di visitare le vaste sedi dei gruppi, consumandovi le colazioni al sacco.
Se il canto d'addio rattristava un poco il momento della partenza, la soddisfazione, palese in tutti i presenti, sottolineava la urgente necessità di programmare, per le Branche giovanili, maggiori possibilità d'incontro.

Auguri, Fratelli vicentini, auguri cari di Buon Cammino e arriverderci al... prossimo settantesimo.

Gianfranco Trevisan



La Commissaria di Vicenza, Silvana Bordignon, tiene il discorso ufficiale.

Il Sindaco di Vicenza consegna al Presidente della sezione Guido Danchielli, una pregevole targa ricordo.

La voce della Branca e/e

È ormai tempo d'Estate, ma lo scautismo non deve andare «in vacanza». Anche se l'attività di Reparto viene ridotta nei mesi che seguono il Campo, a causa di una certa dispersione verso località diverse, lo Spirito Scout non deve andare in vacanza. In tal senso vorrei puntualizzare la necessità di mantenere un certo ritmo d'attività. Tre suggerimenti per i mesi estivi vorrei dare a tutti i lettori:

— Esplorare un ambiente ecologicamente caratteristico della propria provincia, documentandolo sul proprio quaderno di caccia;

— Realizzare una Imprese di Pattuglia in Settembre;

— Conquistare alcuni brevetti sportivi.

Dimenticavo di dire che stò scrivendo dal Campo Estivo del mio Reparto, tra l'altro in alcui momenti di relax stò leggendo le bozze di un libro che Jerry ha preparato come manuale operativo di Sopravvivenza. Qualcuno si chiederà chi è Jerry ed in particolare che cosa vuol dire fare della Sopravvivenza per noi Scout. Non voglio dare qui delle riposte dato che solo la partecipazione ai TECHNICAMP può soddisfare in tal senso. A Settembre tutto il Q.G., ehm-ehm, pardon la Pattuglia Nazionale della Branca E/E, al completo sarà presente a S.Fedele d'Intelvi per dare corso alla 7ª edizione dei Campi di Specializzazione, in quei giorni potrai conoscere il cuore pulsante della Branca. Vedrai esprimere concretamente ciò che vuol dire:

TECNICA-AVVENTURA-COMPETENZA -AUTONOMIA.

Diversi sono i personaggi scout che oltre Jerry formano questo cuore pulsante. Se sarai presente a S.Fedele, avrai l'occasione di poterli conoscere personalmente.
In quei giorni sarò ben felice di poterti stringere la mano sinistra.
È questo il mio augurio. Un forte Buona Caccia!

«Aquila della Notte»

Un'esperienza forte al campo

Per godere pienamente la vita all'aria aperta è necessario accamparsi. Come è bello partire per il campo! per un'avventura sempre nuova! Vicino ai monti, in riva al mare, sui laghi, presso il torrente, è sempre il bosco che accoglie le tende del campo.

È la gioia di lasciare la vita di ogni giorno — non piú compiti, lezioni da studiare, aule troppo note — non piú l'officina ed il lavoro quotidiano — non piú la città dove il rumore e la fretta mai si acquietano.

Con lo zaino in spalla e la gioia nel cuore, partirai per l'avventura con tanti progetti che il campo ti permetterà di realizzare.

È la gioia dell'ignoto, di un paese da esplorare, di un nuovo modo di vivere al quale occorrerà abituarsi.

Paesaggi magnifici si apriranno innanzi ai tuoi occhi ed appassionanti problemi d'industriosità si offriranno al tuo ingegno per realizzare comodi impianti di campo.

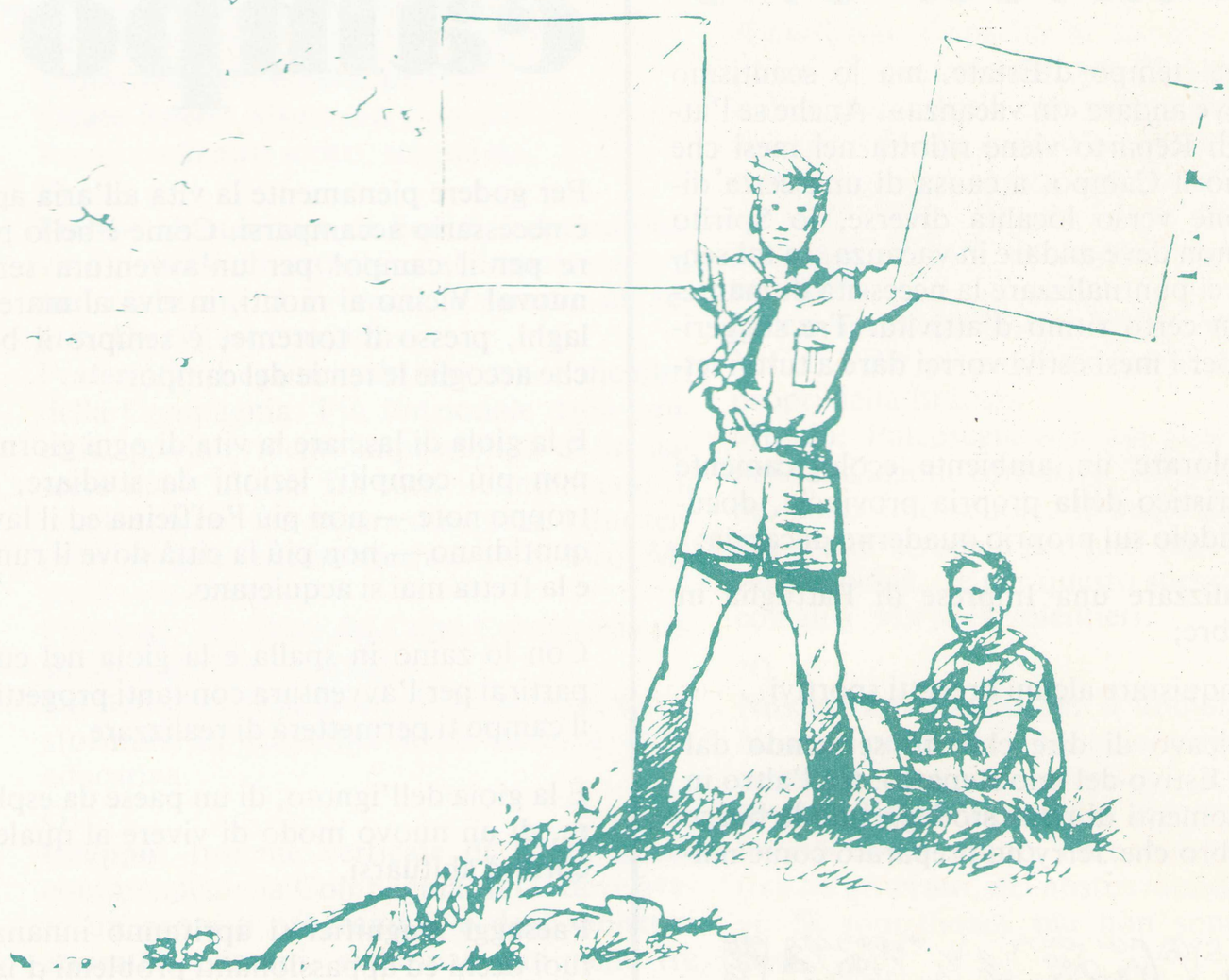
Diventerai un provetto «uomo del bosco» ed acquisterai le qualità che lo contraddistinguono: gioia, allegria, disinvoltura, fraternità, ordine, pulizia, altruismo, spirito di sacrificio, disciplina, responsabilità, coraggio, sveltezza, capacità, energia, padronanza di sé, ecc.

L'uomo del bosco conosce una serie di astuzie indispensabili per preparare il suo equipaggiamento, per motanre la tenda, per dormire comodo e riparato, per preparare un fuoco con la legna adatta, per cucinare i cibi, per difendersi dalla pioggia e dal sole, per mantenersi sano ed efficente.

Tutte queste cose tu le imparerai con l'esperienza, diventerai un ragazzo robusto ed agile, comprenderai il fascino del bosco e del campeggio.

Missione di Pattuglia

È una prova di fiducia
È una dimostrazione di capacità tecnica
È la possibilità di rendersi utili al prossimo
È l'occasione di dimostrare quanto vale la tua Pattuglia
È soprattutto il momento di sentirsi soli, UNO PER TUTTI e TUTTI PER UNO.



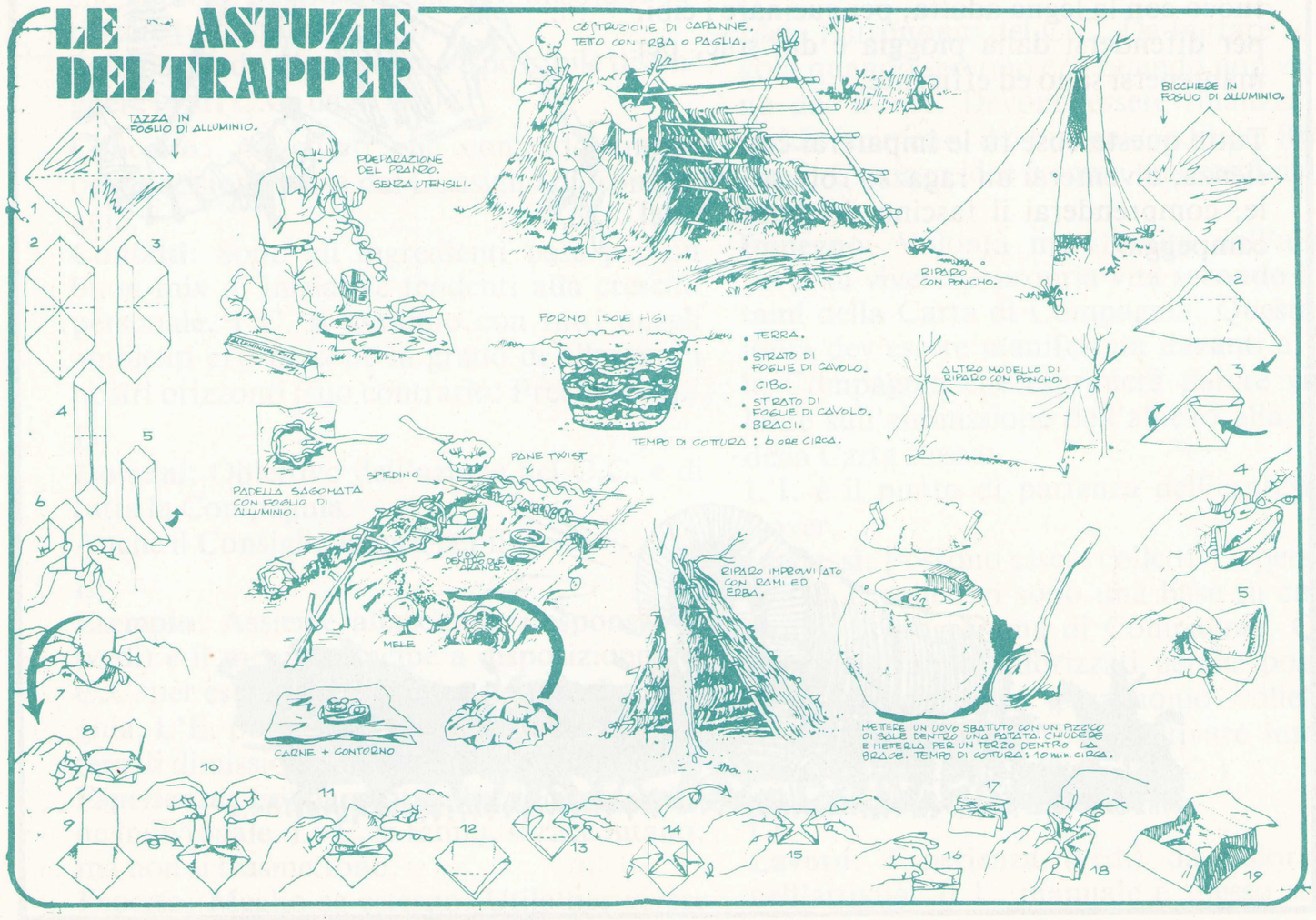
Preparazione
La Pattuglia viene avvertita dalla Staff di Reparto che dovrà affrontare la «Missione». Entra in funzione il «Sistema d'allarme» in modo che tutti i pattuglianti si mettano subito sul piede di guerra. Il C.Pt. provvede a mettere a punto tutti i dettagli. Gli incarichi di Pt. vengono controllati scrupolosamente; ciascuno riordina il proprio equipaggiamento individuale.
Si fanno parecchie riunioni ed una uscita per allenarsi in topografie, tecnica di campo ed osservazione.

Arriva la Missione
Si tratta di una busta misteriosa consegnata dal Capo Reparto.
Si seguono le istruzioni segnate all'interno della bustra e la Pattuglia è lanciata nella AVVENTURA.

Apertura del plico «Missione»
È il momento piú emozionante e di suspense per tutta la Pattuglia. Nel plico vi è indicato tutto l'occorrente per poter eseguire la missione. Ad esempio vi sarà indicato chiaramente:
— Località: .....
— Durata: ..... (generalmente un fine settimana)
— Vitto: (se al sacco, oppure se dovrà essere cucinato)
— Topografia: .... (ad es.: Eseguire il percorso rettificato di 1 km di strada con osservazione laterale di 100 m. - Fare schizzi topografici e panoramici della zona).
— Osservazione:.... (ad es.: Trovare un luogo adatto per un Campo E).
— Inchiesta:... (può essere di varia natura)
— Spiritualità: al termine della Missione la Pattuglia, tramite il contatto con la natura e con le difficoltà, dovrà sentirsi piú temprata nello spirito.
— Relazione: di tutto l'andamento della Missione corredandola con schizzi, foto e disegni del luogo.

Realizzazione
Nel giorno stabilito la Pattuglia parte per la «Missione». Insieme alla busta con tutte le indicazioni riportate piú in alto il Capo Pattuglia ha una busta sigillata su cui è scritto; «**Emergenza**». Questa busta non va aperta se non in caso di incidente o di grave imprevisto. Essa contiene i numeri telefonici e tutto ciò che può servire a chiedere immediate istruzioni per l'aiuto immediato.
È impegno d'onore della Pattuglia di non dover ricorrere a questa seconda busta. Non dimenticate la macchina fotografica. In missione vale l'Art. «L'Esploratore è sempre sereno anche nelle difficoltà». La cicala deve essere sempre pronta ad attaccare un canto allegro nei momenti difficili. Il morale deve sempre essere «alto».

Relazione
La Missione è sempre affidata alla Pattuglia dal Capo Reparto; perciò è necessario fornire al Capo una precisa relazione di tutto quanto è successo e di quello che siete stati capaci di fare. Non fate solo un «compitino» scarno; mettere tutta la vostra arte nel preparare una buona relazione per renderla viva ed interessante.
Ed ora all'opera! Mettete in pratica questi consigli e chiedete al vostro Capo Reparto una bella Missione di Pattuglia.
Ricordate: La Missione è una prova di Fiducia, prima di affrontarla dovete rendere la Pattuglia veramente in gamba, veramente degna di compierla.



Un'impresa insieme

Tutta l'Italia è costellata dai resti delle antiche civiltà che la abitarono — sia al Nord che al Sud, sia al centro che nelle isole abbondano le vestigia di antichi popoli, molto diversi tra loro ma tutti ugualmente ricchi di fascino. Anche dalle nostre parti ci sono luoghi pieni di antiche testimonianze e sono proprio questi a suggerirci una Impresa diversa dalle solite e tanto entusiasmante.

Spesso in Reparto si è parlato della opportunità di conoscere meglio la nostra zona; l'anno scorso Marco, di ritorno da un Hike, aveva raccontato a tutti le sue esperienze e le sue scoperte che avevano finito per invogliare piú d'uno a documentarsi sulle «civiltà sepolte».

Questa ondata di interesse non poteva sfuggire al Capo Reparto. Cosí nasce la nostra Impresa - Il Consiglio di Reparto risponde con entusiasmo alla proposta del Capo: «Questa Impresa s'ha da fare!»

Bisogna subito rendere gli altri partecipi dell'idea: Giovanni, Alberto e Luisa, i Capi Pattuglia, riuniscono i rispettivi Consigli di Pattuglia che vagliano le infinite possibilità di azione. Vengono formulate proposte e delineati programmi, si approfondiscono gli aspetti organizzativi e si definiscono le tecniche operative.

Infine l'intero Reparto si riunisce per discutere le conclusioni raggiunte dai Consigli di Pattuglia e stabilire la ripartizione degli incarichi.

— Giovanni scopre che la zona presenta un notevole interesse in fatto di fossili.

— Marco pensa che al Comune potranno darci molte informazioni di natura archeologica.

— Clara trova a casa alcuni libri sulla storia della Regione.

— Luisa elenca speranzosa i brevetti che potrà conquistare: Fotografo, Topografo, Guida....

Il Consiglio di Reparto assegna ruoli ed incarichi alle Pattuglie:

— ANTILOPI - Ricercano nelle Biblioteche e nelle librerie notizie sui fossili che poi presentano agli altri corredate di ricchi disegni. Raccolgono i Fossili e disegnano una piccola carta geologica.

— FALCHI - Raccolgono informazioni presso il Comune: le prime ricerche, gli scavi, i permessi necessari.
Realizzano un completo servizio fotografico, redigono le relazioni ed approntano una piccola mostra.

— PANTERE - Si documentano sui popoli che abitarono la zona (storia, usi, costumi ecc.), illustrando i risultati al Reparto con un cartellone.

Provvedono al rilievo Topografico delle rovine che completano con precisi schizzi dei particolari.

All'unanimità decidiamo l'uscita con pernottamento! Poiché in questo periodo fa molto freddo, dormiremo in una casa diroccata di cui Alberto e Clara conoscono l'ubicazione con precisione. La sera, al Fuoco di Bivacco, sarà tutto a Tema: Costumi, Scenette, Letture, Canti...

La settimana successiva i Falchi sono pronti per presentare, attraverso una eloquente e suggestiva mostra, i risultati dell'impresa ai Genitori, agli amici, alle altre unità del Gruppo.

Cartelloni, Fotografie, modellini e reperti vari testimoniano l'efficienza e l'entusiasmo con cui abbiamo operato.

Poi tutti ci riuniamo nella Corte d'Onore ordinaria di Reparto per analizzare e discutere il nostro comportamento scout durante le varie fasi di realizzazione dell'impresa. Il bilancio è abbastanza confortante, ma ovviamente non mancano autocritiche severe e fermi propositi di maggiore coerenza con la Legge Scout e la Promessa.

ED INFINE, A MO' DI CONCLUSIONE, UNA RICCA «FIESTA»!!! (in costume, naturalmente)

L'Impresa descritta è stata effettivamente realizzata nell'ambito di un contesto ambientale, organizzato e tecnico indubbiamente particolare ma non per qusto caratterizzato da connotati eccezionali; non c'è dubbio, quindi, che essa possa essere adattata e portata a termine con successo anche muovendo da premesse diverse (un maggiore numero di Pattuglie, una singolare conformazione ambientale ecc.). Un elemento sarà determinante: il Consiglio di Reparto che anima, propone e confronta tutto quanto è inerente all'Impresa. Solo cosí un Impresa sarà una vera Impresa scout, vissuta da scout.

SCAUTISMO = VITA ALL'APERTO

L'ORIENTERING:

Si tratta di una gara, di una competizione.
- — SFORZO fisico
- — SFORZO psichico
- — LAVORO d'équipe
- — Utilizzazione della CARTA TOPOGRAFICA

ECCOTI QUATTRO IDEE DIVERSE PER IMPOSTARE LA TUA USCITA DI PATTUGLIA.

LO SCAUTISMO E' UN'AVVENTURA CHE SI VIVE ALL'ARIA APERTA, MA NON E' COME UNA GITA DELL'ORATORIO PARROCCHIALE. BISOGNA AVERE IDEE CHIARE ED UN PROGRAMMA EFFICENTE.

L'ORIENTERING, IL RAID, IL WOODCRAFT, L'INCHIESTA SONO QUATTRO TECNICHE DIVERSE, QUATTRO **TEST** CHE TI PERMETTERANNO DI VALUTARE SE LA TUA E' UNA **PATTUGLIA IN GAMBA** O SOLTANTO UN « BLUFF ».

RICORDA LO SCAUTISMO E' « UN GRANDE GIOCO » E NON LO SI VIVE A CHIACCHIERE!

L'INCHIESTA:

E' lo studio e l'osservazione dell'ambiente.
- — Gli UOMINI e la scoperta della loro vita: il passato, il presente e l'avvenire
- — il loro LAVORO
- — La loro VITA SPIRITUALE
- — Le loro GIOIE ed i loro DOLORI
- — Uno SFORZO D'ANALISI e di SINTESI: La relazone.

IL RAID:

da 3 a 24 ore
- — SOLO, a coppie, in sq.
- — MARCIA all'azimut
- — CORAGGIO E DECISIONE
- — Applicazione delle tecniche di ORIENTAMENTO

IL WOODCRAFT:

E' la scoperta delle natura.
- — VITA NELLA NATURA
- — Cottura del PANE
- — CUCINA TRAPPEUR
- — RILIEVI METEREOLOGICI
- — Osservazioni delle PIANTE e degli ANIMALI
- — RIFLESSIONE e MEDITAZIONE
- — Revisione PERSONALE di Vita

Impariamo il Morse con un oscillofono a nota variabile

di RED TOM

L'oscilloscopio è un piccolo congegno elettronico che, alimentato da una pila a 9 volt, se collegato ad un tasto telegrafico (key) o ad un pulsante, genera una nota musicale che, agendo sul potenziomentro, può variare. Da ciò si deduce che si può scegliere dapprima la nota preferita, e che premendo più o meno il tasto si ottengono suoni lunghi o brevi propri del «Codice MORSE». Va da sé che è preferibile imparare il Codice a suono che in altri modi.

Qui viene descritto il montaggio dell'oscilloscopio la cui basetta a circuito stampato è da riprodurre come spiegato al capitolo antecedente: su di essa si monteranno i vari elementi con saldature a stagno. La basetta con supporto in vetroresina, porta da un lato le traccie in rame del circuito: vi sono dei forellini ove inserire i componenti: questi ultimi reperibili in un negozio di Radioforniture.

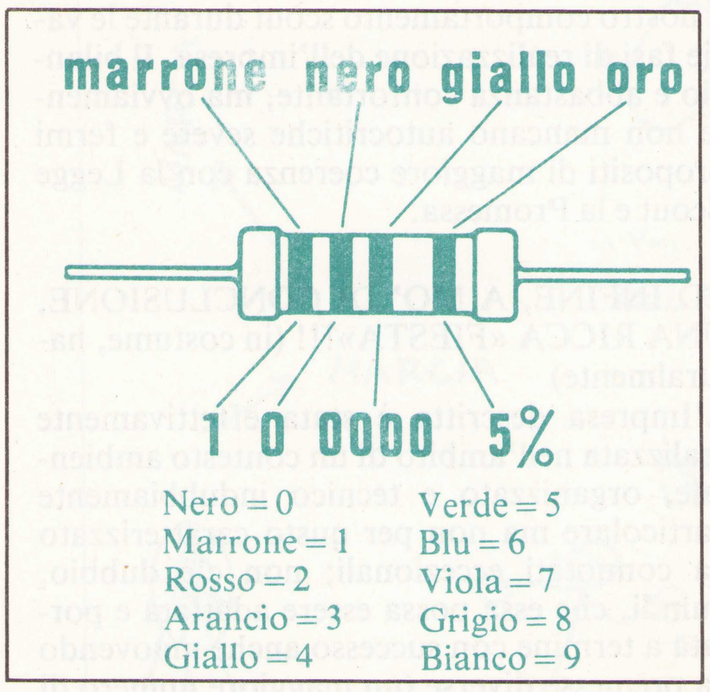
COME SI MONTA

(Queste note valgono per tutti i circuiti che appariranno successivamente, salvo i materiali)

Il montaggio dell'Oscilloscopio è assai facile; prima leggete attentamente il tutto, acquistate i materiali, osservate il disegno di montaggio.

La lettura delle istruzioni che seguono eviterà di commettere grossi errori che impediranno il funzionamento dell'apparato. Prima di iniziare il montaggio (i componenti li avrete già acquistati), occorre procedere alla identificazione dei componenti. Il materiale necessario è elencato piú sotto. Come potete leggere, vi sono due resistenze, un condensatore, un potenziometro, due transistori, una presa per batterie a 9 volt, due boccole isolate per banane da 4 mm., un altoparlante da 8 ohm, e poche altre cose.

L'unità di misura delle resistenze è l'ohm; un kiloohm (KA) = 1.000 ohm; un Megaohm (MA) = un milione di ohm. I valori delle resistenze vengono indicati dalle fasce colorate stampate sul loro corpo cilindrico; esiste un Codice Internazionale dei colori, esso i significati:



Partendo dall'estermità della resistenza, le prime due fasce indicano le prime due cifre, mentre la terza il numero degli zeri da aggiungere alle prime 2 cifre significative; la quarta fascia indica la tolleranza: argento = 10%, oro = 5%.

Noi usiamo resistenze da mezzo watt (se non altrimenti specificato). Nel nostro oscillofono usiamo 2 resistenze: una da 100 kiloohm (illustrata sopra) ed una da 2700 ohm che porta i colori: rosso - viola - rosso.

I condensatori portano sempre indicato il valore della capacità e della tensione massima di funzionamento. L'unità di misura è il farad (F); un picofarad = mille milioni di F; un nano farad (nF)-1.000 pF; un microfarad (MF) = un milione di pF;

Noi usiamo un condensatore da 0,022 MF oppure (se la nota ottenuta non vi soddisfa) uno da 0,015 MF.

Prima di iniziare il montaggio, occorre sgrassare con alcool denaturato e cotone la parte in rame della basetta; poi, la 1ª operazione da farsi è quella di posizionare dalla parte opposta al rame il transistor 2N3055: vi è una sola possibilità di montaggio (vedi schema montaggio): si fanno passare i due reofori nei fori passanti e con due bulloncini da 3MA lunghi 12 mm, provvisti di ranella dentellata e dado si fissa il transistor suddetto: ranella e dado dalla parte in rame. I due reofori andranno poi saldati. Al momento dell'acquisto, fatevi dare un transistor marcato SGS-SIE-M-PH-RCA; altri tipi anche se meno cari sono poco efficienti.

L'altro transistor indicato con la sigla 2N2905A on anche 2N2905 puà esser di qualsiasi marca.

In un secondo tempo si procede alla saldatura di tutti gli altri componenti tenendo presenti le regole che seguiranno.

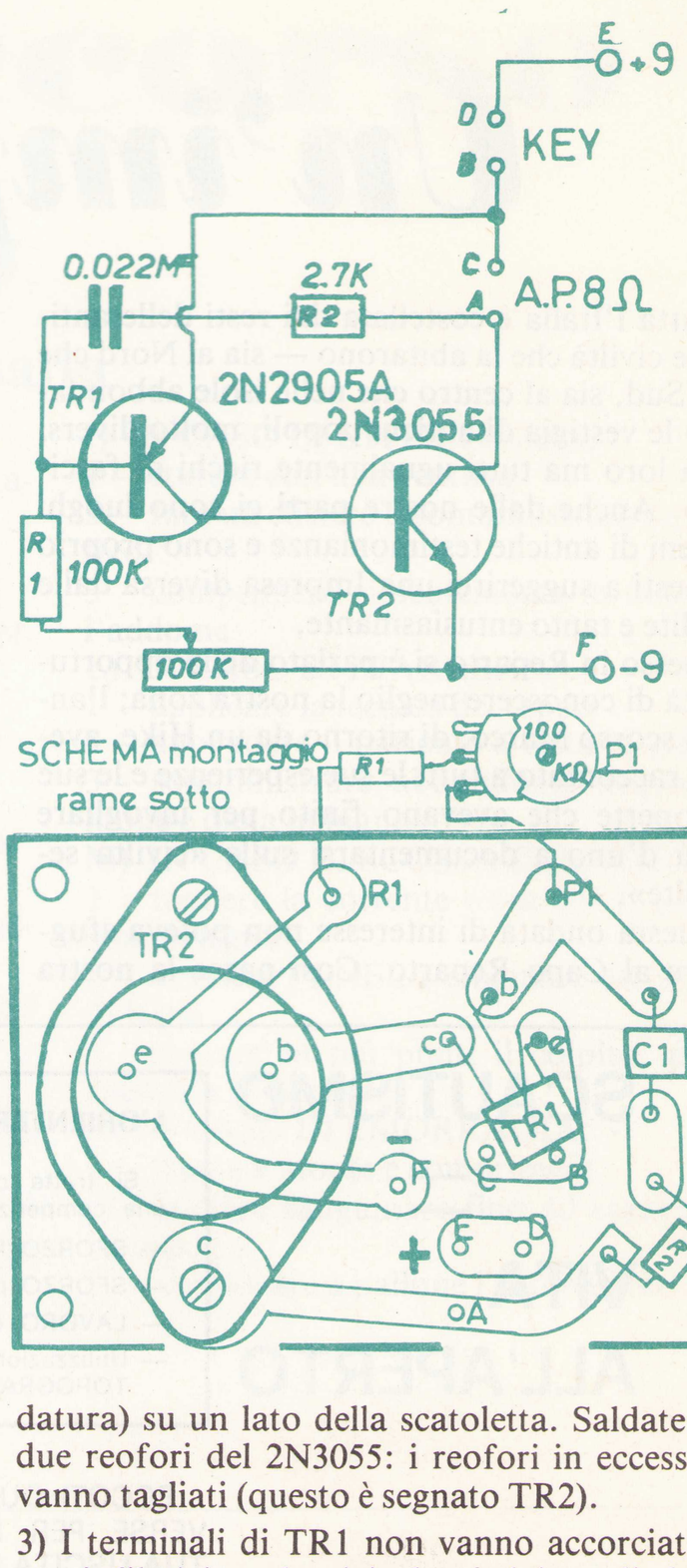
Materale necessario

Transistori un 2N3055, un 2N2905A - condensatore da 0,022MF o da 0,015MF - resistenze: una da 100 Kohmm una da 2700 ohm un potenziometro da 100Kohm, manopola per potenz. - presa per batteria 9 volt - 2 boccole isolate ∅4 mm. per tasto (KEY) - un altoparlante da 8 ohm; 0,5 watt - 2 bulloncini 3MA lunghi 12 mm con ranella dentellata e dado - 3 distanziatori con bulloncini e dadi; fili per collegamenti; scatoletta atta contenere tutto.

Note di montaggio

1) Usare un saltatore elettrico con potenza superiore ai 16 watt punta fine per transistor.

2) Sistemare i componenti, aderenti al lato non conduttore (parte opposta al rame) del ciruito stampato, inserendo i **reofori** attraverso gli appositi fori: prima R2, poi C1, poi si inserisce un tubetto isolante sui reofori di R1 e s'inserisce un lato di R1 nel foro della basetta segnato R1 (vedi sopra) e l'altro sul contatto centrale del potenziometro (questa saltadura è meglio farla dopo aver montato il potenz. sulla scatoletta); si inserisce un filo isolato sul punto segnato P1 (e si salda); («inserite e saldate sempre pezzo per pezzo») si collega ad una delle prese laterali del potenziometro (vedi piano montaggio); inserite e saldate i fili per la presa della betteria da 9 volt: il filo nero (negativo) nel punto F; un filo rosso (positivo) in E; inserite e saldate due fili abbastanza lunghi per andare all'altoparlante nei punti C ed A (le estremità per l'altoparlante si salderanno successivamente); altri 2 fili in B e D che salderete poi alle boccole isolate per spine a banana da 4 mm. Queste boccole andranno montate (prima della saldatura) su un lato della scatoletta. Saldate i due reofori del 2N3055: i reofori in eccesso vanno tagliati (questo è segnato TR2).



3) I terminali di TR1 non vanno accorciati, ma infilati in tubetti isolanti dai quali dovranno sporgere di circa 5 mm. Usate un tubetto rosso per il collettore (c); giallo per la base (b); nero per l'emittitore (e). Questo accorgimento vi permetterà di distinguere meglio i terminali in fase di montaggio: inserite i reofori di TR1 nei fori segnati sul piano di montaggio: **c** in **c**; **b** in **b**; **e** in **e**; e saldate.

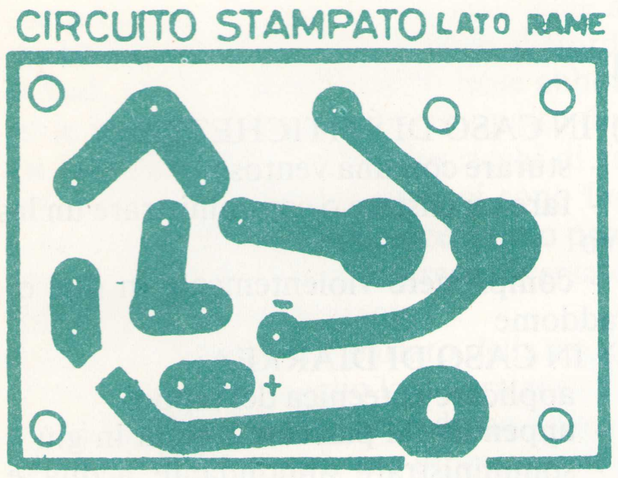
4) Piegate i reofori dei componenti contro lo strato conduttore (rame del C.S.) quindi tagliateli a circa 3 mm. dal foro di uscita.

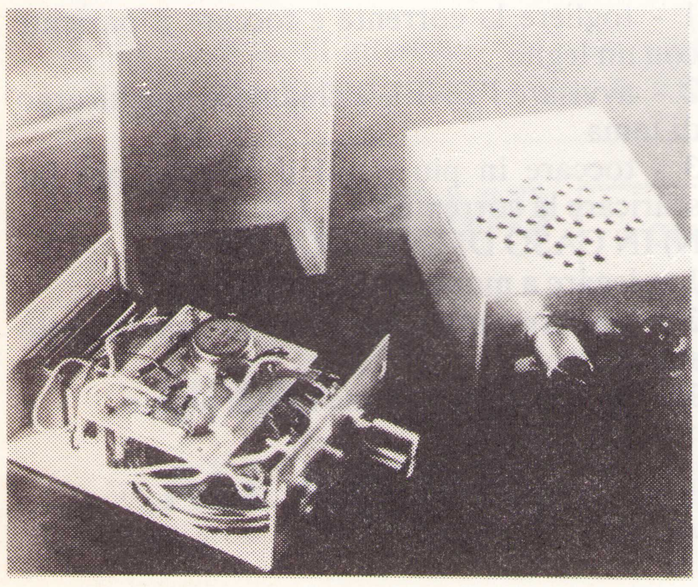
5) **Per SALDARE**: appoggiate la punta del saldatore (ben caldo) alla giuzione tra il reoforo e lo strato in rame del C.S. ed applicate lo stagno. Questa operazione deve essere rapida e precisa, **non** occorre abbondare in stagno, perché un contatto troppo prolungato con la fonte di calore può danneggiare sia il C.S. che i componenti.

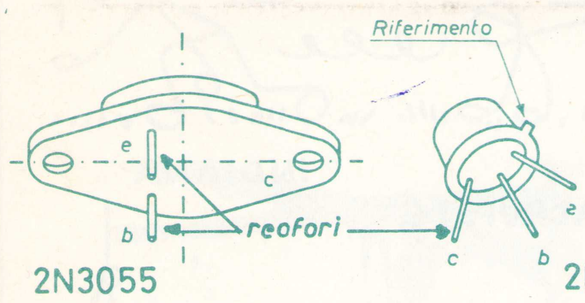
6) Finite le saldature, potrete montare la basetta a C.S. in una scatoletta; su un lato si posiziona e si incolla l'altoparlante (prima del montaggio, fate fori nella scatola ∅ 3 mm. per il passaggio del cuono), poi a mezzo di uno o due distanziatori (lunghi 20 mm.) si monta il C.S. Sulla scatoletta occorrono 2 fori ∅ 8 mm. per le boccole isolate ed uno ∅ 10 mm. per il potenziometro. La scatoletta può essere di 107 × 49 × 77 mm.

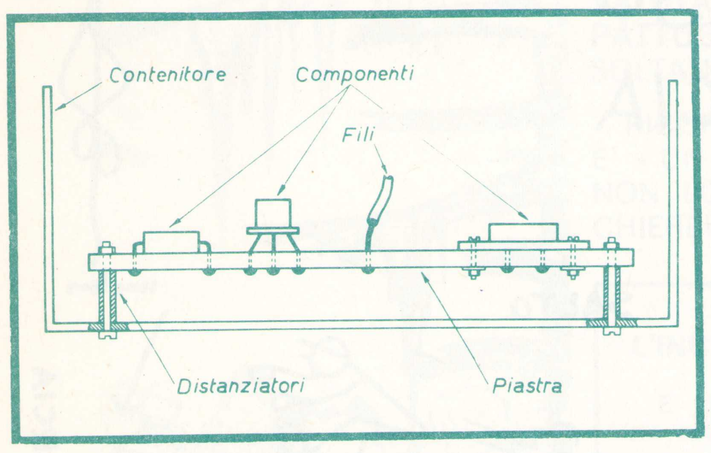
7) Prima di fare il montaggio in scatola, collegate la batteria da 9 volt alla sua presa e le due banane ad un pulsante da campanello (le banane andranno inserite nelle boccole): premendoil pulsante dovrà uscire il suono dall'altoparlante. Ciò se tutto è stato ben fatto. Facendo ruotare l'alberino del potenziometro, potrete variare la nota.

P.S.: Se la nota non vi soddisfa, canbiate C1 da 0,022 MF con altre da 0.015 MF.









Consiglio di Akela

Riflessioni e suggerimenti

Questa volta la mia «chiacchierata» è rivolta a te, lupetto anziano del branco, che fai parte del Consiglio di Akela. Non è da tutti far parte di questo piccolo gruppo cosí importante per la vita del branco nel quale si discute, si gioca, si prendono deicisioni su come impostare meglio alcune attività da svolgere con tutto il branco, si cerca di risolvere i problemi che possono nascere all'interno della muta.

Devi però tener presente sempre che quando si discute si deve essere estremamente sinceri (ad Akela si può e si deve dire tutto), non si fa la «spia» ma si aiuta Akela a conoscere meglio gli altri lupetti. È anche importante che ti abitui ad analizzare criticamente il tuo comportamento e a non vedere gli errori solo ed esclusivamente negli altri (lui ha fatto male, ma io che cosa ho fatto?). Infatti il tuo esempio, i tuoi suggerimenti, la tua «collaborazione», potranno essere molto utili affinché le attività con il branco si svolgano nel migliore dei modi e che il clima di «famiglia felice» sia veramente «felice».

Ma nel Consiglio di Akela non si discute soltanto altrimenti... che barba! Ci sono anche delle attività divertenti da fare; per esempio, hai mai proposto ad Akela di organizzare una cena in tana alla quale invitare anche gli altri ex lupetti ormai passati al reparto? Una serata di questo tipo è veramente interessante e divertente perché dovrai studiare insieme agli altri lupi il menu, stabilire i quantitativi alimentari in base al numero dei partecipanti, fare la spesa e cucinare. Inoltre stando tutti insieme, potrai sapere tutte le cose meravigliose che ti saranno proposte quando passerai al reparto: il dormire in tenda, i lavori di pionierismo, gli hike di pattuglia ecc...

Ecco adesso alcuni giochi «collaudati» che potrai sperimentare con il Consiglio di Akela per poi ripeterli con tutto il branco. È importante per la loro buona riuscita, estrema lealtà (come sempre), rispetto delle regole, delimitazione della zona-gioco.

L'extraterrestre (gioco tranquillo)
Attenzione! Un extraterrestre si è nascosto tra noi! Ha sembianze perfettamente simili alle nostre e vuole catturare degli esseri umani per portarli con sè sull'astronave. Egli, strizzando l'occhio che emette un fluido speciale, riesce a paralizzare le persone che incontrano il suo sguardo.

Gioco: tutti i lupetti sono in fila di fronte al capo-gioco che, senza farsi sentire, sussurra all'orecchio di ciascuno una frase (per es. «Buona caccia»). Soltanto ad un lupetto il capo-gioco dirà: «extraterrestre». Poi tutti i lupetti cominceranno a muoversi liberamente entro la zona-gioco e l'extra terrestre (che nessuon conosce), comincerà a fare vittime strizzando l'occhio. Egli deve fare la massima attenzione per non farsi scoprire subito! Quando un lupetto si accorge che l'extraterrestre gli ha strizzato l'occhio, deve attendere circa 5 secondi (contando mentalmente) e poi cadere a terra con un gemito. Quando qualcuno pensa di aver scoperto l'extraterrestre, lo deve dire sottovoce al capo-gioco (ha solo tre possibilità per indovinare, dopo di che sarà eliminato). Individuato l'extraterrestre, il gioco ricomincia.

Il furto del fiore rosso (gioco di movimento)
È importante delimitare bene il campo e segnare le due porte. Il branco si divide in due squadre, una dei Mowgli che debbono rubare il fuoco (pallone) e portarlo dentro la loro tana (porta), l'altra degli abitanti del villaggio che devono riprendere il fuoco e portarlo dentro la loro capanna (porta).
Gioco: si getta il pallone in aria per metterlo in gioco. La palla viene passata da un giocatore all'altro stando fermi (non si può correre con il pallone in mano) per cui i lupetti dovranno spostarsi prima di ricevere la palla dopo di che fermarsi e lanciarla ad un altro giocatore. La palla può essere intercettata e conquistata soltanto durante i passaggi. A guardia di ogni porta, ci sarà un lupetto della squadra avversaria che cercherà di impedire che il pallone venga lanciato dentro.
Buon divertimento!

Mowgli il ranocchio

Pronto Soccorso Comico

Individuare la soluzione esatta

A) SANGUE DAL NASO:
1 - tenere la testa all'indietro, mettere garza nel naso e fare impacchi freddi
2 - incerottare il naso
3 - soffiarvi dentro

B) IN CASO DI ESCORIAZIONE:
1 - sputarci dentro
2 - pulire con acqua ossigenata e coprire con garza
3 - tagliare l'arto ferito

C) IN CASO DI PUNTURA D'INSETTO:
1 - spalmare di fango una foglia, applicarla sopra il gonfiore
2 - raschiare abbondantemente la zona punta e portare a livello
2 - fare impacchi freddi e bagnare con ammoniaca

D) IN CASO DI BRUCIATURE:
1 - trattare con pomate e coprire con garza o tela
2 - disinfettare con alcool
3 - lasciare stare e coprire con un panno di lana ruvida

E) IN CASO DI TAGLI:
1 - applicare del cotone idrofilo e incerottare bene
2 - lavare disinfettare e applicare garza
3 - incollare con vinavil i lembi della ferita

F) PER SPEGNERE VESTITI INCENDIATI:
1 - sputare vigorosamente e tutti insieme
2 - soffocare il fuoco con una coperta
3 - fare la danza della pioggia

G) IN CASO DI SOSPETTA FRATTURA
1 - ingessare subito con gesso o con das
2 - riassettare l'arto con opportune martellate e incerottare
3 - steccare l'arto e portarlo dal piú vicino dottore

H) IN CASO DI SVENIMENTO:
1 - spruzzare acqua fredda, dare schiaffettini o far inalare sali
2 - procurargli un forte spavento
3 - accendere un cerino fra le dita del piede del paziente

I) IN CASO DI STITICHEZZA:
1 - sturare con una ventosa
2 - fare un clistere o somministrare un lassativo
3 - comprimere violentemente in due o piú l'addome

L) IN CASO DI DIARREA:
1 - applicare la tecnica del tappo
2 - appendere il paziente a testa in giú
3 - somministrare abbondante acqua e limone e dieta in bianco

M) IN CASO DI SCOSSA ELETTRICA:
1 - togliere la corrente e toccare il paziente con un legno
2 - avvisare l'ENEL e chiamare un chirurgo di fama
3 - toccare in piú punti il colpito, per far scaricare la corrente

N) IN CASO DI EMORRAGIA:
1 - legare a monte e comprimere
2 - lasciare sanguinare fino ad esaurimento spontaneo
3 - far giocare a pallone l'infortunato.

COMPUSCOUT

a cura di Maurizio Tanzini

Innanzitutto ci preme ringraziare tutti coloro che ci hanno scritto per manifestare il proprio gradimento ad una rubrica di informatica che, ci auguriamo crescerà sempre di piú nei contenuti e nelle idee: vale la pena di ricordarvi come lettori il vostro indispensabile contributo. A questo proposito ci scrive Claudio Mazzone della compagnia rover «Jonathan Livingston» di Lecce.
Claudio appassionato e studente di informatica è stato folgorato dall'idea veramente interessante di preparare un programma per gestire e sveltire le elezioni, durante l'assemblea triennnale di sezione, di presidente, commissario e comitato di sezione. Il programma è stato sviluppato su un computer honeywell ma con piccole modifiche potrà essere adattato a qualsiasi altro computer. Di seguito trovate pertanto il listato con una breve spiegazione delle principali istruzioni.
Sergio Ghilardi del secondo reparto di Bergamo ci scrive segnalandoci una interessante iniziativa: l'istituzione di una specialità Jolly di «Amico del computer». Sergio ci precisa che «il motivo che ci ha spinto a introdurre la specialità di Amico del computer è stato il crescente interesse dimostrato dai ragazzi verso il calcolatore; infatti alle uscite e alle riunioni sempre piú spesso si sentiva parlare di computers, di programmi, di videogiochi...
È parso però preoccupante il fatto che la maggior parte dei ragazzi passva ora davanti a un video immaginando di dover difendere da solo il pianeta Terra da un attacco di alieni invasori!!! (eh si, i videogames)...
Per permettere ai nostri ragazzi di poter affrontare il computer e lo 'strano' mondo che lo circonda in maniera intelligente, in modo attivo e non passivo ecco il brevetto del computer che comporta in primo luogo che un capo ne sappia qualcosa oppure che lo stesso capo reparto chieda l'aiuto ad una persona esterna e competente».
Qui di seguito pubblichiamo il testo della specialità «Amico del computer» nella speranza che a questo primo contributo ne seguano degli altri, che potrebbero essere oggetto di lavoro anche da parte del commissario alla Branca Esploratori per il lancio nazionale sia della specialità sia di una attività inerente l'informatica nella Branca E.

Programma Elezioni di Sezione

```
1DIM M$ (5)
5REM Programma Elezioni
10                                    PRINT
"★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
★★★★★★"
20 PRINT "★ Assemblea Generale★"
21
30 PRINT "★Elezioni★"
50COD = 34576: × 0:Y = 0:Z = 0:W = 0:R = -
0:C = 0
60DATA Mazzone. Luperto, Panessa, Gioffreda, Orlandino
70 FOR I = 1 TO 5
80READ M$ (I)
90NEXT I
100INPUT "Quanti sono gli elettori";B
110FOR K = 1 TO 8
120INPUT "Esprimi la tua preferenza";A$
130IF A$ = M$(1) THEN × = × + 1: GOTO
190
135
140 IF A$ = M$ (2) THEN Y = Y + 1 :GOTO
190
150 IF A$ = M$ (3) THEN W = W + 1 :GO-
TO 190
160 IF A$ = M$ (4) THEN Z = Z + 1 :GOTO
190
170 IF A$ = M$ (5) THEN R = R + 1 :GOTO
190
180 C = C + 1
190 NEXT K
200INPUT "Introduci il codice segreto"; D
210 IF D< > COD THEN GOTO 200
220PRINT "Il candidato"; M$ (1); "Ha avuto"; ×; " Voti"
230PRINT "Il candidato"; M$ (2); "Ha avuto";Y; " Voti"
240PRINT "Il candidato"; M$ (3); "Ha avuto";W; " Voti"
250PRINT "Il candidato"; M$ (4); "Ha avuto";Z; " Voti"
260PRINT "Il candidato"; M$ (5); "Ha avuto";R; " Voti"
270PRINT "Le Schede nulle sono state"; C
290 PRINT "Arrivederci fra 3 anni"
290END
```

Istruzione 1 - Il vettore M$ contiene il nome dei candidati e va pertanto dimensionato in base al loro numero totale;
Istruzioni 5-90 viene letto mediante un loop il nome dei candidati, da notare che all'istruzione 70 sono stati previsti 5 candidati qualora fossero di piú o di meno basterà cambiare il numero 5 nel corrispondente numero.
Inoltre per ogni ulteriore candidato dovrà essere aggiunta una istruzione del tipo:
175 IF A$ = M (6) F = F + 1 : GOTO 190
Istruzioni 100-190 vengono inserite le preferenze dei singoli votanti;
istruzioni 200-190 comunicano infine i risultati della votazione.

Prove per la specialità «Amico del Computer»

Si dividono in tre gruppi di prove (A, B, C).
Le prove del gruppo A non sono prove tecniche ma tendono a far ragionare il ragazzo sul fenomeno computer; dovrebbero essere tenute in una chiacchierata con il capo.
Le prove del gruppo B sono le prove tecniche vere e proprie e richiedono una minima capacità di sintesi dei problemi e di programmazione in un linguaggio noto al ragazzo.
Le prove del gruppo C tendono invece a far dimostrare al ragazzo che egli capisce quella lingua strana che è l'informatica. Le prove consistono nel conoscere il significato di alcune parole tipiche, parole che ho tratto da settimanali non specializzati e di informazione generale che i ragazzi stessi sfogliano.
N.B. - Tutte le prove del gruppo B sono ricavate dai manuali in dotazione ai piú diffusi home e Personal computers.

Gruppo A
a.1 - Il computer è intelligente?
a.2 - Il computer cambia la vita dell'uomo?
a.3 - Ci sarà ancora spazio per la fantasia e la creatività o queste caratteristiche dell'uomo andranno perse con una massiccia introduzione di computers?
Note: gli interrogativi posti non sono di tipo retorico, non richiedono quindi una risposta obbligata che porterebbe il dialogo nell'ambito di una visione manichea ma sottendono invece problemi autentici che vanno messi a nudo nel dialogo con il ragazzo.

Gruppo B
b.1 - Indicare cosa si intende per SOFTWARE.
Cosa significa B.A.S.I.C.?
Dimostrare di conoscere le differenze tra un linguaggio interprete e un linguaggio compilatore.
b.2 - Indicare cosa si intende per HARDWARE.
Conoscere le differenze tra memoria RAM e ROM.
Sapere cosa sono le unità periferiche e a cosa possono servire.
b.3 - Elencare le parti fondamentali che costituiscono un computer.
b.4 - Illustrare una delle situazioni elencate attraverso una sequenza logica di operazioni:
- strategia vincente per il famoso gioco dell'11;
- operazioni compiute da un distributore automatico di caffè.
b.5 - Redigere un programma in un linguaggio a scelta (basic, Pascal, fortran, logo...) che realizzi una delle seguenti funzioni:
- risoluzione di una equazione di 2 grado del tipo y = ax12 + bx + c dati i tre coefficienti a, b, c.;
- ordinare N numeri una volta dato il valore di N e ovviamente i numeri da ordinare;
- trovare il maggiore di N numeri con N incongnito.
b.6 - Caricare su un calcolatore il programma redatto al punto b.5
Note: la prova al punto b.4 serve a sviluppare nel ragazzo delle qualità logiche e consiste in pratica nel pesnare alle azioni che si compiono per poi spezzarle nelle azioni piú semplici che lo compongono.

Gruppo C
c.1 - Chi sono i signori Pascal Blaise, Leinbnitz Gottfried e Babbage Charles?
c.2 - Dimostrare di possedere la conoscenza dei termini oggi piú di attualità nell'ambito informatico. Ad esempio conoscere il significato di:
- informatica;
- worldprocessor;
- data base;
- floppy disk;
- joystick;

(Continua a pag. 11)

SPECIALE ROVER E CAPI COMPAGNIA

Piccolo dizionario di Roverse

Per la verità, il titolo e queste righe li ho scritti dopo il corpo dell'«Articolo». Mia intenzione, prendendo la biro in mano, era quella di scrivere un «importante» pezzo sul Consiglio di Compagnia. Poi la penna e la fantasia hanno cominciato a lavorare infischiandosene dei propositi iniziali. Il risultato è qui sotto. Speriamo interessi qualcuno o diverta qualcun altro. L'articolo «importante» mi aspetta ancora. Ma poi, forse, non è neppure mio. Dimenticavo: per domande ed interrogazioni (vostre), chiarimenti (miei), polemiche (di tutti), sono a completa disposizione. **G.C.**

A)

Allievi Rover: Partecipano al Consiglio di Compagnia senza diritto di voto (vedi) hanno però piena facoltà di proposta e diritto di parola e di intervento su tutti gli argomenti in discussione.

Apertura: Il Consiglio di Compagnia si apre sempre con la lettura della Carta di compagnia; è un ricordarsi reciproco del patto che lega tutti i Rover.

Autorevolezza: Mix di competenza e carisma; permette al C.C. di farsi ascoltare da Rover ed Allievi con attenzione ed interesse reale.

La Competenza la si crea dal niente ed il Carisma lo si può coltivare... se se ne ha dentro il seme.

Contrariamente a quanto da molti pensato, l'A. non può essere sostituita dall'autoritarismo. Meglio le dimissioni.

Azzardo: È come il peperoncino: molto guasta, un pochino ci vuole. Ricordatevelo al momento di programmare.

B)

Barzellette: Dicesi di Consigli dove il C.C. arriva con tutto già deciso «perché è lui che comanda»; la B. prospera dove è assente il metodo Rover.

Bisogni: Elementi sulla base dei quali il C.C. chiarisce a se stesso qual'è la strada piú utile per i giovani a lui affidati.

La conoscenza dei B. è indispensabile per il corretto esercizio della Guida Responsabile (vedi).

C)

C.C.: Nome comune ad una specie di Capi Educatori. La si identifica esteriormente per un distintivo verde con disegnata una forcella. Questo segno, comunque, lo si trova anche addosso ad altre specie non meglio identificate (vedi mimetismo).

Solo parlando di roverismo è possibile distinguere i vari C.C. dagli altri.

Concreto: Aggettivo che contraddistingue ogni decisione presa dal Consiglio di Compagnia.

Contatti: Sono gli ingredienti base per un buon mix di iniziative tendenti alla crescita personale. I C. si avranno con tutti quegli ambienti e/o persone in grado di allargare i nostri orizzonti (suo contrario: Preclusioni).

D)

Domani: Obiettivo dell'azione del C.C. e di tutta la Compagnia.

Anche il Consiglio lavora per il D.

E)

Esempio: Assieme alla Guida Responsabile (vedi) è il mezzo principe a disposizione del C.C. per esercitare le sue funzioni in Compagnia. L'E. può essere sostituito da... una lettera di dimissioni.

Esperienze: Fondamentali per la maturazione individuale. Le E. si fanno, si raccontano, ma non si trasmettono.

Esperto: Meglio se esterno. Utile per vivere al meglio nuove esperienze (vedi).

Estate Rover: Momento clou dell'esperienza Rover (vedi altri scritti, schede etc...).

F)

Fiasco: Contenitore di liquidi (ad esempio, vino); dicesi di attività mal impostata e/o mal realizzata. I F. lasciano sempre un segno. Da evitare con cura.

Fraternità: Legame esistente tra i membri della Compagnia. Piú funzionale della amicizia, per la evidente impossibilità di far nascere quest'ultima fra tutti i componenti di una Unità per sua natura dinamica. I due termini vengono spesso confusi tra di loro. Ma sono cose diverse.

Funzioni: Attributi del Capo Compagnia sostitutivi dei poteri (vedi).

Da non confondersi tra di loro, pena il trasformarsi in «capetto» senza nessuna forza educativa.

G)

Gruppo: Insieme verticale di Unità Scout comprendente la Compagnia. Il G. deve avere un proprio programma e degli obiettivi educativi comuni, sviluppati poi nelle tre branche.

Il programma di G. è uno strumento che i capi si danno, non un vincolo stretto che soffoca le autonomia dell'Unità.

Guida Responsabile: Modo di esercitare la funzione educativa tipica del C.C. Si basa sulla autorevolezza (vedi) di cui si gode presso i Rover. La G.R. si compendia nella Formula: «Il C.C. non ordina, suggerisce o consiglia».

H)

Hike: Tipica uscita Rover. Esperienza di strada e di vita mai fine a se stessa; occasione di incontro con il non conosciuto.

I)

Idee: Patrimonio del C.C. Da buttare sul tavolo quando servono e/o quando non vengono dai Rover. Devono essere finalizzate al soddisfacimento dei bisogni (vedi) dei Rover. Un C.C. senza idee è come una rondine sensenza ali.

Impegno: Volontà manifestata dall'allievo rover di vivere la propria vita secondo i dettami della Carta di Compagnia. Questa volontà dev'essere manifestata davanti a tutta la Compagnia che esprimerà parere vincolante sull'ammissione dell'allievo alla firma della Carta stessa.

L'I. è il punto di partenza dell'espresienza Rover.

Interessi: Possono essere collettivi o personali. Gli I. collettivi sono una base su cui costruire il programma di Compagnia. Quelli personali vanno valorizzati perché possono (devono) diventare patrimonio collettivo. Rover ed Allievi *devono* coltivare interessi extra-associativi (ed anche il C.C.)

L)

Lavoro: Esperienza (vedi) da valorizzare nell'attività. Il L. manuale è spesso sconosciuto a Rover ed Allievi. È una lacuna che va colmata (ed utilizzata) per il valore formativo del L. stesso. Spesso (ma non sempre) è sinonimo di Servizio (vedi).

Libro degli standards: Mitico libro che esiste, ma non si sa dove. A volte è figlio del C.C., guardato con sospetto dal resto della Compagnia.

La sua inesistenza non significa assenza degli standards... cosí come l'assenza degli slip non significa l'inesistenza delle natiche.

M)

Mimetismo: Capacità di animali, Rover ed Allievi di confondersi con l'ambiente circostante. Sono quelli che non parlano mai, se non per dire che sono d'accordo. Contrariamente a quanto capita con gli animali, i Rover e gli Allievi mimetici sono facili da scoprire ma difficili da catturare. Comunque provaci!

Dicesi anche gente con distintivo di C.C. (e V.C.C.) che non conosce metodi ed obiettivi propri della Branca.

Mondo: Palcoscenico a cui guarda il C.C. nella sua azione educativa. L'Unità, la Sezione, sono solo scuole. Il buon educatore sa che il suo lavoro è per tutti (anche se attraverso pochi)... e per questo spesso si scontra con altri. Ma lo fa volentieri.

N)

Novità: Lavorando per il domani (vedi), le N. sono per il C.C. pane quotidiano. Vanno cercate e — a volte — create.

Novizi: Fauna tipica del mondo AGESCI. Da noi non esistono. La convergenza evolutiva ha generato, nel nostro mondo, gli Allievi. Si somigliano, ma non sono la stessa cosa.

O)

Obiettivi: Definiti sulla base dei bisogni (vedi). Il C.C. deve averli chiari perché ha sulle spalle la responsabilità educativa dei Rover ed Allievi vari. La chiarezza degli O. distingue il C.C. dalle specie mimetiche (vedi).

Orari: Sappiamo tutti cosa sono. Vediamo di rispettarli.

P)

Poteri: Attributi assenti nel (vero) C.C. Sono piú proficuamente sostituiti dalle Funzioni (vedi) che non sono, come qualcuno pensa, un altro nome per definire la stessa cosa. Quanti lo pensano, consultino un dizionario enciclopedico (e non facciano il C.C...).

Programma: C'è bisogno di spiegare cos'è? Si pensi solo che tutti i P. (quelli per i computers, di viaggio, delle vacanze etc...) servono per raggiungere degli scopi. Non sono essi stessi scopo.

Propositivo: Attributo tipico del C.C.... da utilizzare all'occorrenza. Cioè: per evitare (specie durante i consigli) imbarazzanti momenti di silenzio collettivo («chi ha qualche idea, parli...!») e per evitare che il Programma (vedi) scivoli verso direzioni non rispondenti agli obiettivi (vedi) e/o ai bisogni (vedi). Questo attributo del C.C. non è un bavaglio messo a Rover ed Allievi. Da usare con cautela.

Pubblicità: La si fa al programma definito e deciso nel corso del Consiglio. Piú persone lo conoscono, piú Rover ed Allievi si sentiranno impegnati per la sua attuazione. Il C.C. è il primo agente pubblicitario della Compagnia. Egli organizzerà una compagnia di P. anche all'interno della sua Unità. Ma sarà l'unico a saperlo.

Q)
Quattro: Mitico numero delle aree di esperienza Rover. Quattro aree che abbracciano qualunque cosa, il Mondo! Ci avete mai pensato? Bene, muovetevi in quella direzione...

R)
Regolamento: Insieme di norme da... usare. Il R. è come il fazzoletto: se non lo si tira fuori, vuol dire che si sta bene...
Ronda Esecutiva: Se ne parlassi, dovrei menar le tolle. Comunque, lo farò.
Ronde: Non sono pattuglie, cosí come il C.C. non è un C.R. di ragazzi piú grandi. Se non lo capisci, dedicati al altro, è meglio.
Le R. nascono per soddisfare determinati interessi di gruppi di rover. Poi spariscono.
Rover: Sono quelli che vivono nello spirito della legge, secondo l'impegno da essi stessi autonomamente preso e siglato. Da non confondersi con una specie mimetica — abbastanza diffusa — riconoscibile, ma non a prima vista, per lo scarso rispetto verso gli altri e l'ambiente.

S)
Sede: Lugo dove ci si riunisce e si lavora stabilmente.
Servizio: Quello verso il prossimo, vissuto nella quotidianeità, è uno dei nostri scopi. Lo spirito di Servizio media tra i nostri bisogni e quelli altrui. Per chi ha questo spirito, l'armonia ed il bene comune sono degli obiettivi primari, non un possibile sottoprodotto del soddisfacimento delle proprie esigenze.
Sezione: Sapete cos'è.
Società: Il tutto. Anche noi facciamo parte della S.
Spiritualità: Che attiene allo Spirito. Bagaglio e patrimonio di idee, convinzioni, sentimenti ed impulsi che ci fanno capire di essere parte di un qualcosa di piú grande. Per alcuni, la S. si esprime in una serie di riti e di doveri codificati, assolti i quali è la carne che comanda.
Standards: Livelli a cui è giunta e si è assestata la Compagnia.
Si riferiscono a determinati campi scelti dalla Compagnia stessa. È impegno di ogni singolo Rover mantenenrli e, ove possibile, migliorarli. Vanno annotati nel libro degli S. (vedi).
Da tenere presente che, comunque, gli standards, i livelli (qualitativi e quantitativi) esistono. Da quí la necessità di confrontarsi con essi. Il che poi significa confrontarsi con se stessi.
Stelle: C'è un proverbio che dice «punta alle stelle per attraversare i mari». Ricordatelo prima, durante e dopo i Consigli.

T)
Testardaggine: Qualità (o difetto?) che permette d'andare avanti quando tutto sembra crollare intorno. Attributo di: Santi, Sardi, Bimbi e Sciocchi. Anche B.P. ha avuto la T. di continuare a credere in un futuro migliore, malgrado due guerre mondiali.

U)
Uniforme: Abbigliamento frutto di clonazione. È un appropriato rivestimento esterno che non deve penetrare sotto la pelle. È l'unica cosa che ha una vaga rassomiglianza con i militari, a parte certi capetti.
Utopia: Serve per non chiudersi nel contingente. Rifiutata da chi gioca al ribasso.
Vedi il B.P. di «Testardaggine». Vedi anche la voce «Stelle».

V)
Voto: Manifestazione di adesione e/o rifiuto di qualcosa. Nei Consigli è prerogativa dei già Impegnati (altrimenti detti Rover). Non è un mezzo per umiliare gli Allievi. Da usare con moderazione.
Vulcano: Tipico cervello da C.C. Autentico spettacolo pirotecnico di idee, pensieri, trovate e proposte... quando tutti gli altri tacciono miseramente. Ricordatevi che ciascun Etna significa dieci Vesuvio. In definitiva, meglio undici Stromboli.

Z)
Zero: Niente. Dicesi dei risultati ottenuti da una Compagnia che non Programma.
Zenit: Che c'entra?
Zuzzurellone: Atteggiamento del C.C. adulto che vuol diventare «amico dei suoi Rover». Sinonimo di cretino.
Z Z Z Z Z: Rumore emesso da ventisei dei trenta lettori che hanno cercato di arrivare fin qui.
Adesso smetto che mi è venuto sonno.....

Guido Corda

LETTERE A SCAUTISMO

Quando sono passato dal Branco al Reaprto, dopo tre anni di intensa attività ho lasciato, con tanta tristezza, i miei distintivi, le stelle, i gradi, le capacità.
Me ne dispiaceva, ma lo sentivo come un passo giusto, difficile, ma necessario: incominciavo una nuova avventura alla quale mi presentavo senza alcune esperienza, come qualche mio amico, compagno di pattuglia, che entrava in quel momento nel mondo scout.
Arrivava nel Reparto perché gli avevo raccontato le belle cose che facevo con gli scout; lo avevo trascinato nell'avventura forse per non sentirmi l'ultimo arrivato nel Reparto, per dare fiducia a me stesso, avendo un compagno al quale insegnare qualcosa, sul quale far valere la mia esperienza scout, quella che avevo fatto nel Branco.
Io avevo già fatto la Promessa, indossavo il foulard, potevo essere di aiuto, di riferimento al mio amico; forse, con un po' di presunzione, mi immaginavo al suo fianco, io con il cappellone ed il foulard, lui con la divisa nuova e spoglia.
Non è stato cosí. Con grande delusione ho dovuto lasciare al Branco, oltre ai distintivi, anche il foulard. Mi hanno fatto andare in giro in divisa senza foulard, come uno che non ha mai prestato la Promessa o, peggio ancora, come qualche Lupetto molto indisciplinato, cui Akela aveva tolto il foulard perché era indegno della Promessa fatta.
Mi hanno detto che la Promessa del Lupetto non conta. Che il foulard di Reparto me lo avrebbero dato quando e se me lo meritavo. Che essere Esploratori è tutta un'altra cosa e quindi bisogna ricominciare da capo. Che «qui» non si gioca come nel Branco, ma si lavora e si cresce. E tante altre cose, tutte per farmi capire che i lupetti sono dei bambini scemi, che non sanno quello che fanno, che dicono parole in libertà e non prendono impegni con la Promessa.
Me ne sono stato quattro mesi senza foulard ed ho avuto tanta voglia, dalla rabbia, di non fare la Promessa da Esploratore, pensando che poi alcuno forse mi dirà che non è quella la Promessa che conta...
È giusto?

Angelo Cerruti

«Lasciarci è un po' morir.. ma un dí ci rivedrem... addio fratello, addio... è l'ora di partir...». Al calar della sera, dopo una giornata vissuta intensamente e fraternamente, così com'è nello spirito degli insegnamenti del fondatore del movimento scout, sir Robert Baden Powel, con l'ammaina bandiera ed il «canto dell'addio», gli scout del CNGEI della Sicilia si sono dati appuntamento al prossimo anno per festeggiare, ancora una volta, assieme, la festa di San Giorgio, protettore degli scout. Il «San Giorgio» di quest'anno, organizzato dalla sezione di Riposto, si è svolto in due giornate ed ha visto la partecipazione di cinquecento fra lupetti, esploratori e rover e simpatizzanti provenienti da diverse parti dell'Isola. Gli scout giunti da Paternò, Rosolini, Ragusa, Mazara del Vallo, Messina, Giarre, Catania e dalla vicina Riposto, hanno alzato le loro tende nel boschetto dell'ex cartiera Siace, a Marina di Cottone, a pochi chilometri da Riposto e da Fiumefreddo. Al San Giorgio di quest'anno hanno pure preso parte gli scout americani di Sigonella. Nel corso delle due giornate gli aderenti al CNGEI hanno dato vita alle diverse e molteplici attività scautistiche sia comunitarie che di branca. Fra queste, la piú commovente e sentita è stata quella del rinnovo della «promessa» scout compiuta da tutti gli scout presenti al campo. E sempre al campo è stata celebratata una santa messa, officiata dal «vecchio scout», don Stefano Pavone, il quale all'Omelia ha citato gli insegnamenti dello scautismo basati sull'amore, sulla fratellanza, sul reciproco aiuto. I partecipanti a questo San Giorgio regionale, hanno assistito inoltre ad una esercitazione di pronto soccorso e di protezione civile, operata dai Volontari del Soccorso della Croce Rossa del sottocomitato di Acireale, manifestazione caratterizzata dall'immediato montaggio di una «tende ministeriale» e dall'impiego rapido di due ambulanze. Gli scout, alla fine, hanno a lungo applaudito i bravi Volontari del Soccorso acesi.

Salvo Sessa

da pag. 9

- personal computer;
- home computer;
- spread sheet
- chip;
- unità centrale.

P.S. - Vediamo di dare qualche chiarimento sul gioco dell'11.
Regole del gioco: ci sono oggetti su di un tavolo e due giocatori che raccolgono alternativamente o 1 o 2 o 3 oggetti.
Chi raccoglie l'ultimo oggetto ha perso.
Per strategia vincente si intende un elenco di istruzioni che indica ad uno dei due giocatori la mossa da fare in corrispondenza di una qualsiasi mossa dell'avversario.
Se il giocatore che applica una certa strategia vince sicuramente il gioco, quella strategia è una strategia vincente.
Vediamo di descrivere ora tale strategia utilizzando però un linguaggio informale.
- il giocatore (A) che conosce la strategia vincente deve giocare per primo.
- A prende due oggetti.
- l'altro prende 'P' oggetti.
- A prende (4-P) oggetti.
- l'altro giocatore prende 'p' oggetti.
- A prende (4-P) oggetti.
- sul tavolo è rimasto un solo oggetto: A ha vinto.

Jamboree on the air 1986
18-19 ottobre 1986

Gara tra le sezioni partecipanti

Il Jamboree on the Air (JOTA) è alle porte. Oggi ve ne parlo nei dettagli organizzativi in maniera che vi sia tutto molto chiaro, in particolare per i Presidenti e Commissari di Sezione. Il Commissariato Intenazionale, che sta organizzando questa interessante attività, ha bisogno che i partecipanti rispettino i tempi ed i modi qui sotto descritti.

Ai Commissari che ne faranno richiesta, inviandoci la scheda sottostante debitamente compilata, noi manderemo il materiale per partecipare allo JOTA '86 (che viene strutturato in forma Challenge, una gara tra Sezioni). Vi verranno spedite le cartoline QSL (la potete vedere qui a fianco) e le SCHEDE RAPPORTO.

Le cartoline QSL sono, per chi non mastica quotidianamente queste cose, la conferma dell'avvenuto collegamento da inviare a tutte le radio contattate scout e non. Riteniamo che questa cartolina sia una simpatica presentazione della nostra associazione ai gruppi di scout e radioamatori in Europa e nel Mondo.

Noi invieremo, se non disposto diversamente, 100 cartoline per ogni stazione radio che riuscirete ad organizzare. Crediamo che sarà comunque un bel record contattare e chiacchierare con quel numero di stazioni in circa 32 ore di attività.

Le cartoline QSL andranno spedite a tutte le stazioni che riceverete e con le quali parlerete comprese tutte le stazioni C.N.G.E.I.; probabilmente contatteremo molti gruppi di scout AGESCI i quali saranno anche essi lusingati di riceverle.

Le SCHEDE RAPPORTO (che vi invieremo allegate alle QSL) dovranno venire adoperate per riportare, collegamento dopo collegamento, tutte le caratteristiche tecniche del corrispondente (sia esso italiano o straniero). Durante i collegamenti dello JOTA '86, alcuni Scout presenti alle trasmissioni compileranno le schede: questi rapportini saranno compilati in duplice copia: una la terrete voi ed una la spedirete al Commissario Internazionale, e questa servirà per stilare la classifica del Challenge tra le Sezioni; sono in palio tre bellissimi premi per i primi tre classificati:

1° premio una tenda di pattuglia;
2° premio un tendino da Hikes;
3° premio una batteria da cucina.

Norme per la partecipazione allo JOTA Challenge '86 - 18/19 Ottobre

1) possono partecipare allo JOTA e concorrere per i premi, tutte le Sezioni il cui Commissari ne facciano richiesta compilando l'apposito modulo e facendolo pervenire entro il 6 ottobre c.a. al Commissario Internazionale (vedi sotto).

2) Durante i collegamenti del terzo fine settimana di ottobre verranno ordinatamente compilate le SCHEDE RAPPORTO con la collaborazione del radioamatore.

3) Queste schede, firmate dal Commissario di Sezione e dal radioamatore responsbile, dovranno pervenire entro e non oltre il 10 novembre 1986 al Commissario Internazionale.

4) Il Commissario Internazionale valuterà le schede e compilerà una equa classifica che sarà resa nota a tutti sulle pagine di Scautismo.

5) La graduatoria sarà ottenuta deducendola dal tipo dei collegamenti effettuati, nella seguente maniera:
Stazioni radioamatoriali italiane Punti 1; stazioni radioamatoriali italiane JOTA punti 3; stazioni radioamatoriali europee punti 2; stazioni radioamatoriali europee JOTA punti 5; stazioni radioamatoriali intercontinentali punti 3; stazioni radioamatoriali intercontinentali JOTA punti 7; stazioni radioamatoriali OCEANIA JOTA punti 9.

6) Le tre sezioni prime classificate verranno informate epistolarmente entro il 30 novembre c.a.

7) Si invitano scout e dirigenti ad osservare la massima attenzione nella compilazione dei rapportini. La consecutio dei nominativi deve seguire fedelmente il quaderno di stazione in possesso del radioamatore titolare di stazione. Pasticci, correzioni o illeggibilità dei contenuti escludono automaticamente la Sezione della gara.

8) Ai radioamatori titolari delle stazioni prime classificate verrà inviato uno speciale riconoscimento, mentre a tutti i radioamatori che avranno collaborato allo JOTA verrà inviato un diploma di partecipazione e ringraziamento.

Ricordiamo ai sigg. Commissari di Sezione ed ai Presidenti che le informazioni sul modo di contattare i radiomatori si trovano su SCAUTISMO di giugno '86.

Siamo a vostra disposizione per qualsiasi informazione ai numeri di telefono 040-54929 o 040-412452 (ore serali).

Un caro saluto a voi tutti ed una Buona Caccia... tra le onde radio.

Commissariato Internazionale
servizio JOTA Challenge '86
Furetto Marconi (D.P.)

Da Trieste

Un folto gruppo di seniores della Sezione di Trieste ha partecipato, domenica 6 aprile u.s., ad un incontro, presso l'Ostello Internazionale Scout di Prosecco, con gli adulti dell'AM.I.S., l'altra organizzazione di scautismo laico operante a Trieste.

Tema dell'incontro, svoltosi in un clima di grande amicizia, è stata la presenza e l'inserimento degli adulti nelle associazioni scout, nonché l'apporto tecnico e morale che i seniores possono dare alle attività giovanili ed alla vita organizzativa in genere delle associazioni stesse.

Organizzata dal Clan Seniores di Trieste, grupo TS/Centro, con la collaborazione del locale WWF, si è svolta domenica 16 marzo u.s. la visita all'oasi aviofaunistica di Val Cavanata, alle foci dell'Isonzo in provincia di Gorizia. Una trentina di seniores, rover ed esploratori hanno potuto ammirare, da specifici appostamenti e muniti di binocolo e macchina fotografica, la numerosa varietà di uccelli acquatici e da palude, fra i quali il cormorano, il cigno selvatico ed il raro airone bianco.

È seguita, nella sede del Clan, una proiezione di diapositive ed i commenti sulla visita effettuata nella Val Cavanata.

Modulo di richiesta per partecipare al Chalenge/Jamboree on the air 1986

da inviare al Commissario Internazionale Piero Pollesello - via Bonomea, 249 - 34136 Trieste

La sezione di ..... è interessata a partecipare allo Jota '86.

Sono stati presi contatti con la Sezione
A.R.I. di .....

e con il suo presidente sig. .....

Abbiamo intenzione di installare n° ..... stazioni e pertanto desideriamo ricevere ..... cartoline QSL e le relative SCHEDE RAPPORTINO.

I nomi dei radioamatori che collaboreranno quali titolari di stazione sono:

1 ..... nominativo .....
2 ..... nominativo .....
3 ..... nominativo .....
4 ..... nominativo .....

Il Commissario o Presidente di Sezione