

casa? o una battuta spiritosa «sul» non «con» pernottare??? Le sopracciglie della prof. erano rimaste sollevate nel riflettere sulla domanda quando suonò la campanella.

Giovanni tornò al suo posto più confuso di prima.

Che razza di amici frequentava Francesca? Donne pellerossa altissime che strisciavano per afferrare la staffa del cavallo e con questo uscire in lunghe cavalcate? Marinai che usavano bansighi per dipingere le navi e poi li mettevano da parte? Studenti di matematica sempre alle prese con cerchi e quadrati? Il mistero era sempre più fitto e l'amore ancora più cocente. L'avrebbe finalmente fermata, almeno per chiedere spiegazioni. Non capiva, non poteva capire. Forse era meglio così, chissà che parlando di quei misteriosi termini, Francesca non avrebbe scoperto i suoi occhi verdi che piacevano a tutti e forse anche lui l'avrebbe interessata come quei suoi guidoni «o si dice scautoni»? In questo dubbio Giovanni si perse nelle ultime tre ore di lezione.

l.s.

# L'ABC DELLO SCAUTISMO



# BANS, ALTA, SQ, PERNOTTO... CHIEDETELO ALLA PROF.!

Alla fine Giovanni si rivolse all'insegnante di lettere. In fondo ne aveva soggezione con quei suoi occhialetti e quel suo sentenziare in latino, ma forse proprio per questo, avrebbe potuto chiarirgli tutte quelle parole che gli ronzavano nella mente e che lo dividevano ferocemente dal suo primo grande amore, Francesca.

Così una mattina di novembre, durante la ricreazione, mentre i suoi compagni si allenavano al pugilato, scambiandosi qualche merenda, si avvicinò alla cattedra allungando un foglietto su cui c'erano scritti una ventina di vocaboli. «Mi scusi» fece, facendosi piccolo, piccolo «mi dice che significano queste parole?» «Ma certo, caro» disse distrattamente la prof. allungando le sue mani inanellate e carpando il foglio. «Sarà un piacere per me» e inforcò gli occhiali. Ma... cominciò a scolorire pian piano leggendo l'elenco. Questo era un miscuglio tremendo di termini in puro «scautese» del 1900, lingua mista di inglese, italiano, francese e romanesco che la prof. non aveva molto chiara. Però la sua fama di latinista ed etimologa non poteva essere smantellata da una ventina di vocaboli. Così con aria

## ALTA SQUADRIGLIA

Gruppo orizzontale, al quale partecipano i capi e l'A.E. È formato, progettato e vissuto dai «grandi» del reparto che trovano in essa un forte momento di crescita personale.

## ANGOLO DI SQUADRIGLIA

Parte della sede, il più delle volte un angolo in senso «geometrico», in cui la sq. si riunisce. La sq. personalizza e caratterizza il suo angolo con piccole costruzioni murali e altro ancora perché sia ben chiaro che «è vietato l'accesso ai non addetti ai lavori!»

## ANIMALI DA TOTEM

Durante il primo campo di reparto B.-P. divide i ragazzi in quattro gruppi dando a ciascuno il nome di un animale. Da allora le sq. scelgono il loro nome tra quelli degli animali e ne raffigurano le sembianze sul guidone di sq.



**AIRONE**  
Grido:  
«Queisc - k»  
Verde e Grigio



**ALBATRO**  
Grido:  
«Mii - oc»  
Bleu e Kaki



**ANATRA**  
Grido:  
«Earr»  
Castagno e Grigio



**ANTILOPE**  
Ruggito acuto:  
«Miò - ok»  
Bleu scuro e  
Bianco



**AQUILA**  
Grido  
penetrante:  
«Criii»  
Verde e Nero



**ARIETE**  
Belato:  
«Be-e-e»  
Marrone



**ARZAVOLA**  
Grido nasale:  
«Hik»  
Marrone e Verde



**BECCACCIA**  
Fischio: acutissimo  
sibilante  
Castagno e Malva

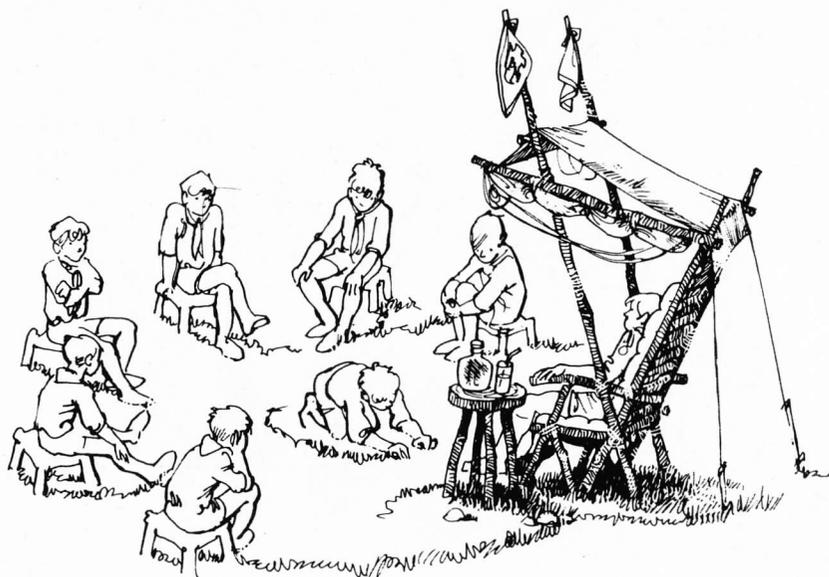
## VEGLIA D'ARMI

Prima della Promessa per riflettere sull'impegno che si sta per prendere. Ogni Reparto ha le sue tradizioni in materia. Al chiuso o all'aperto deve essere un momento forte della vita di ogni scout e guida.



## VICE CAPO SQ.

È il secondo della Sq. Deve essere capace di sostituire in tutto e con successo, il Capo sq. di cui in genere è l'amico/a del cuore, o no?



**CORMORANO**

Grido:  
« Cruòr »  
Nero e Grigio



**CORNACCHIA**

Grido:  
« Criie - criie »  
Nero e Rosso



**CORVO**

Grido:  
« Cher - cò »  
Nero



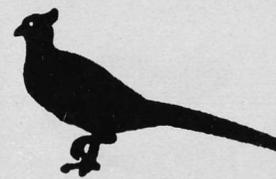
**CUCULO**

Richiamo:  
« Cu - ccu »  
Grigio e Marrone



**ELEFANTE**

Barrito  
strombettante  
« Trèr-amp-amp-a »  
Porpora e Bianco



**FAGIANO**

Grido:  
« Coc - cherr »  
Marrone e Giallo



**FALCO**

Grido:  
« Criii »  
Rosa



**FALCONE**

Grido:  
« Hik-hik-hik »  
Mar. e Arancione



**FOCA**

Richiamo:  
« Haak »  
Rosso e Nero



**FOLAGA**

Grido:  
« Uiii-un »  
Kaki



**GABBIANO**

Grido lamentoso:  
« Ui-ui-iii »  
Bleu e Scarlatto



**GALLINELLA TERRESTRE**

Grido:  
« Cree - ik »  
Porpora e Grigio



**GALLO**

Grido:  
« Chi-chi-richi »  
Rosso e Bruno



**GALLO CEDRONE**

Grido:  
« Pitta-pilla-pilla »  
Marrone e Grigio



**GALLO DI MONTAGNA**

Grido:  
« Gou-beek - gou-beek »  
Marrone scuro e Marrone chiaro



**GATTO**

Miagolio:  
« Miaou »  
Grigio e Bruno

## USCITA DI SQUADRIGLIA

Normalmente una volta al mese; qualche volta anche con pernottamento. Impresa, esplorazione, servizio e così via... Progettata ed attuata dalla sq. Prima di realizzare un'uscita, la sq. deve essere preparata ed affiatata. È l'occasione principale in cui si può sperimentare se la sq. (ed il suo Capo) sono degni della fiducia loro accordata.



**PELLICANO**

Grido:  
Gracidio simile a quello della rana  
Grigio e Violetto



**PETTIROSSO**

Grido:  
Come due ciottoli battuti l'uno contro l'altro  
Marrone e Nero



**PICCHIO**

Grido  
chiacchierino:  
« Hiarf-arsa »  
Verde e Violetto



**PINGUINO**

Fischio:  
« Sii - sii »  
Bianco e Nero



**PIPISTRELLO**

Squittio  
acutissimo:  
« Pitr-Pitz »  
Celeste e Nero



**PIVIERE**

Fischio modulato  
alto e basso  
Arancio e Grigio



**PROCELLARIA**

Richiamo:  
« Chichirichii »  
Bleu e Grigio



**PROCIONE**

Abbaiamento:  
« Cian »  
Nero e Marrone



**PUFFINO**

Grido:  
« Agg-af »  
Grigio e Giallo



**RINOCERONTE**

Ruggito:  
« Uor-uor »  
Bleu sc. e Aranc



**RONDINE**

Squittio:  
« Quiii »  
Bleu scuro



**SCIACALLO**

Grido  
sghignazzante:  
« Uà-uà-uà »  
Grigio e Nero



**SCOIATTOLO**

Grido:  
« Nat-nat-nat »  
Grigio e Rosso sc.



**SERPENTE**

A SONAGLI  
Scuotere una latt. contenente un sassolino  
Rosa e Bianco



**SMERIGLIO**

Grido:  
« Chik-chik-chik »  
Bleu sc. e Marr.

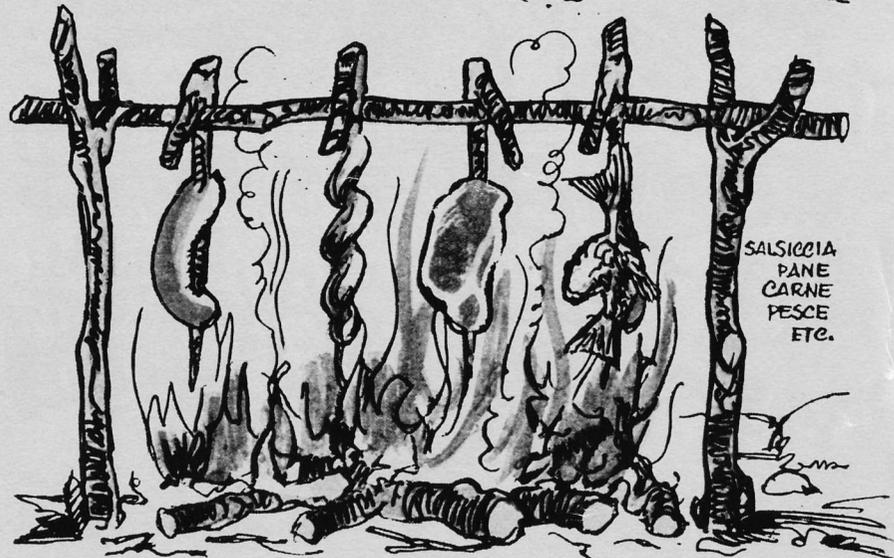


**STORNO**

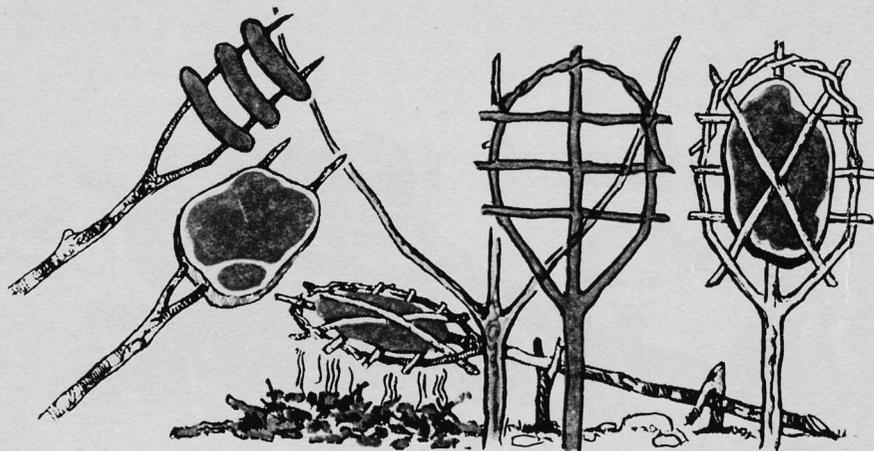
Fischio in scala  
crescente  
e discendente  
Nero e Giallo,



"UOVA IN BARCHETTA"  
[PATATA TAGLIATA A METÀ  
E VUOTATA IN PARTE]



SALSICCIA  
PANE  
CARNE  
PESCE  
ETC.



## AVVENTURA

È il «sale» dello scoutismo.  
Lo spirito con cui viviamo le nostre imprese, lo stimolo che  
ci permette di scoprire cose sempre nuove...  
È anche la testata della meravigliosa rivista che si rivolge  
a tutte le guide e gli scouts!



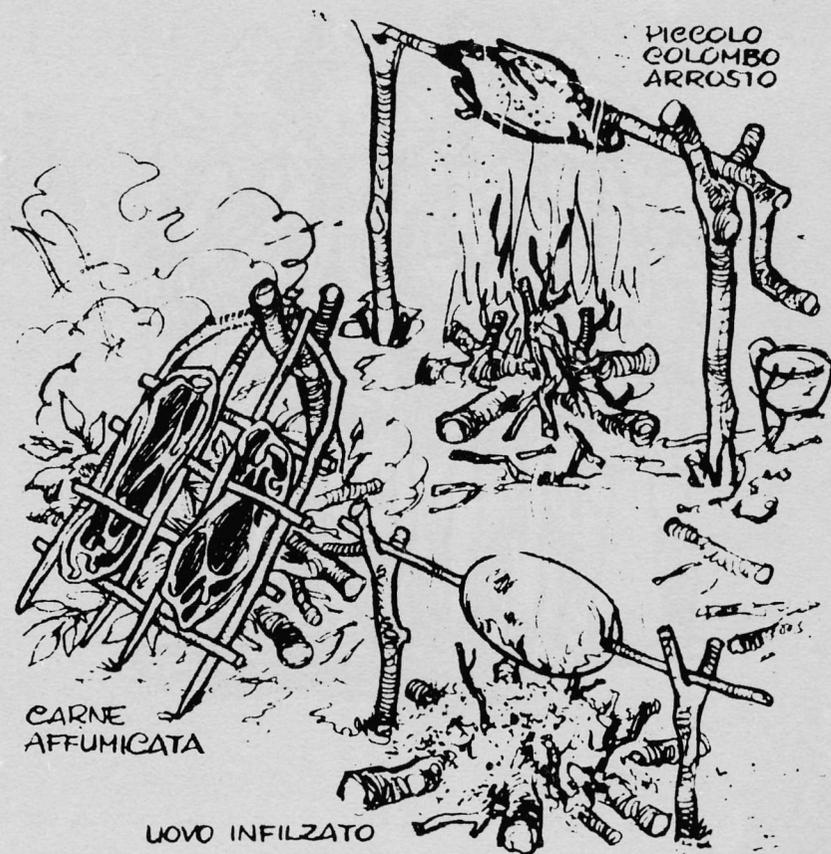
B

B.A.

Buona Azione, non è retorica ma un serio impegno nel fare  
qualcosa che renda felici gli altri.  
Se non si trova di meglio ... si può sempre accompagnare la  
vecchietta!

## TRAPPEUR

Il regno di Andrea Mercanti. Saper vivere da soli nella natura con poco equipaggiamento, utilizzando le risorse naturali. Famosissima la cucina alla trappeur, vero tormento di ogni novizio che non riesce a spiegarsi come diavolo si faccia a cucinare senza pentole.



## CAMPO ESTIVO

Campo, campo di lino... la formicuzza ne chiese un pochettino...

Campo di grano, campo d'azione, campo magnetico...  
Campo, campare... tiro a campare.

Campo scuola, campo di Pasqua, campo invernale, campo estivo.

Campo di sq., di Alta, di Reparto; di gruppo, di Zona, regionale, nazionale. E pensate anche al campo internazionale.

Campo: «Un campo è un luogo spazioso. Tuttavia in esso non c'è posto per un certo tipo di ragazzi e cioè per quello che non vuole addossarsi la sua parte di lavori in tutte le svariate faccende che bisogna compiere. Non c'è posto per lo sfaccendato e per il brontolone. È solo durante il campo che si può veramente imparare a studiare la natura come si deve, poiché lì si è faccia a faccia con essa in ogni ora del giorno e della notte» (B.-P.).

Campo: Ma insomma! Non c'è scout senza campo  
Non c'è scampo senza campo  
C'è forse uno scout o una guida che non sappiano, cos'è un Campo?

Allora ... campo lo colga!

## CAMPO DI SQUADRIGLIA

È una delle più belle avventure che possa vivere una squadriglia. Due o tre giorni accampati o in accantonamento in preparazione del Campo estivo per portare a termine una bella impresa.

Si richiedono: persone in gamba, ottima organizzazione e buon affiatamento.



MAGLIERISTA



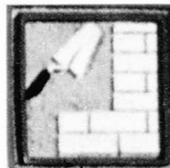
MECCANICO



OSSERVATORE METEO



MODELLISTA NAVALE



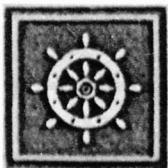
MURATORE



MUSICISTA



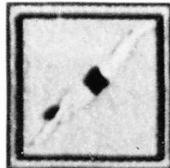
NATURALISTA



NOCCHIERE



NUMISMATICO



NUOTATORE



ORTICULTORE



OSSERVATORE



PENNESE



PESCATORE



PIONIERE



REDATTORE



SARTO



SCOUT E GUIDA DI OLIMPIA



SEGNALATORE



SERVIZIO DELLA PAROLA



SERVIZIO LITURGICO



SERVIZIO MISSIONARIO



STENOGRAFO



TOPOGRAFO

### CANTO DELLA PROMESSA

Solenne e con slancio



Din - nan - zi a voi m'im - pe - gno sul mi - o - o - nor — e



vo - glio es - ser - ne de - gno per te, o Si - gnor. — La

Ritornello



giu - sta e ret - ta vi - a mo - stra - mi tu — e

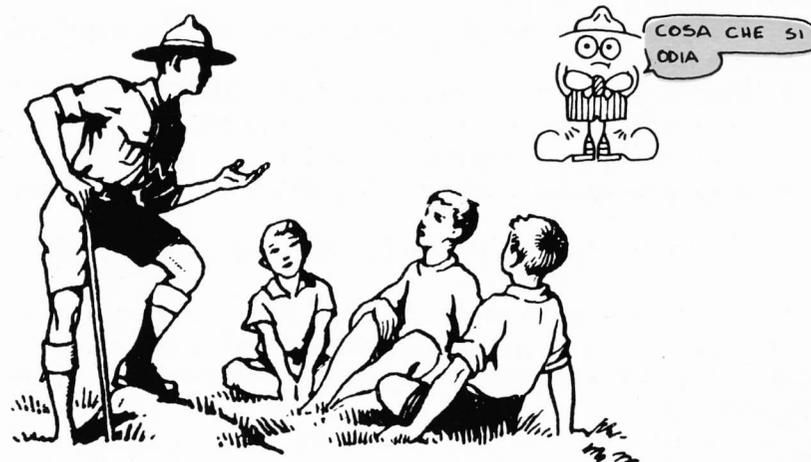


FINE

la pro - mes - sa mi - a ac - co - gli, o Ge - sù. —

### CAPO REPARTO

Sigla C.R.; individuo uomo o donna, dai 21 anni in su, dedito ad attività che, nei profani, suscita dubbi sulla sua salute mentale. In realtà è un'entusiasta, una persona che si sforza di guardare un po' più oltre la lunghezza del suo naso



## SPECIALITÀ INDIVIDUALI

Hobbies, «bernoccoli», pallini, raccolte, collezioni... Individualmente, a seconda delle inclinazioni e attitudini personali. È anche l'occasione per cominciare a mettere a disposizione degli altri le proprie capacità.



AERO-  
MODELLISTA



ALLEVATORE



ALPINISTA



AMICO  
DEGLI ANIMALI



AMICO  
DEL QUARTIERE



ARCHEOLOGO



ASTRONOMO



ATLETICA  
LEGGERA



ATTORE



BATTELLIERE



BOSCAIOLO



BOTANICO

## CAPPELLONE

Parte dell'uniforme scout: a larga falda, è una buona protezione contro il sole e la pioggia. È tenuto fermo dal laccio legato avanti al cappello sopra la falda e che scende sotto di questa dietro la nuca. Questo laccio potrà essere utile a parecchie cose durante il campo. Il cappello ha quattro fosse sulla cupola (B.-P.).

Qualcuno lo usa per scolarvi la pasta, altri per attizzare le braci (sventolandolo, s'intende!) altri ancora, con opportune modifiche, per imitare John Wayne.



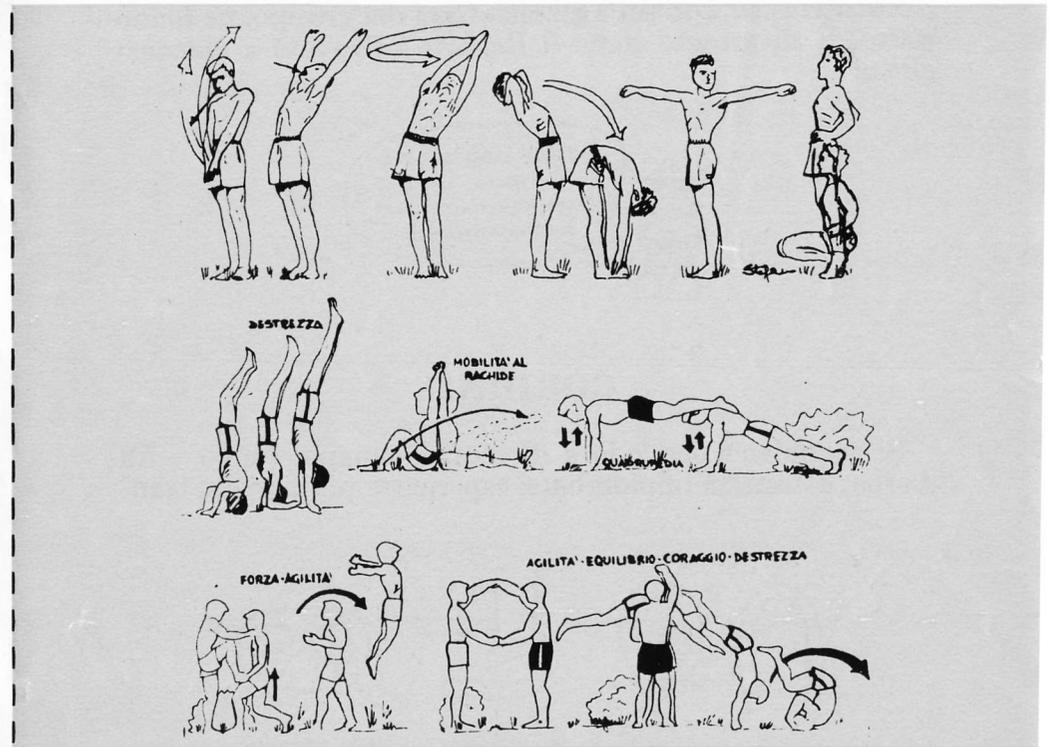
## SCOUT NAUTICI

Gli scouts che scelgono di svolgere attività nautica sono chiamati «nautici». I loro capi sono tenuti a possedere particolare competenza nel settore a far rispettare con la massima attenzione le norme di sicurezza in acqua. Gli scouts nautici svolgono la maggior parte delle loro attività nell'acqua o sopra l'acqua e la loro impresa annuale «più importante», il Campo, è vissuta normalmente in questo ambiente. Hanno una divisa particolare che li distingue.



## CINQUE ESERCIZI DI B.-P.

Un modo semplice di tenersi in forma.



## COCCINELLE

Specie in estinzione ma salvaguardata dall'Agesci. Tratto di riconoscimento: curioso berrettino rosso con 7 punti neri.



## ROVERS

Fratelloni scout che emanano vari odori: terra, strada, fumo... Aspettano pazientemente che tutti gli scouts li raggiungano in fondo al... sentiero, si riuniscono di solito in Clan, se hanno la barba; in Noviziati, se hanno pochi peli sulle guance.



S

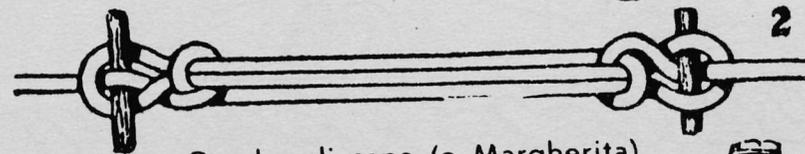
## SALUTO SCOUT

Il saluto scout si fa con la mano destra, pollice piegato sull'unghia del mignolo e le altre dita distese. Quando la mano, tenuta in tal modo viene sollevata fino alla tesa del cappello si ha il saluto scout.

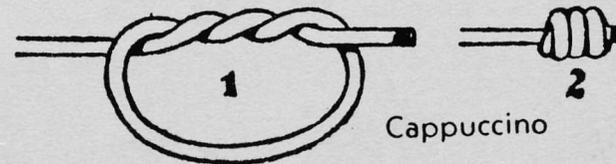
Invece, il saluto al guidone e alla fiamma, è fatto portando l'avambraccio sinistro contro il corpo in posizione orizzontale, le dita piegate nel segno scout ed appena sfioranti il bastone.



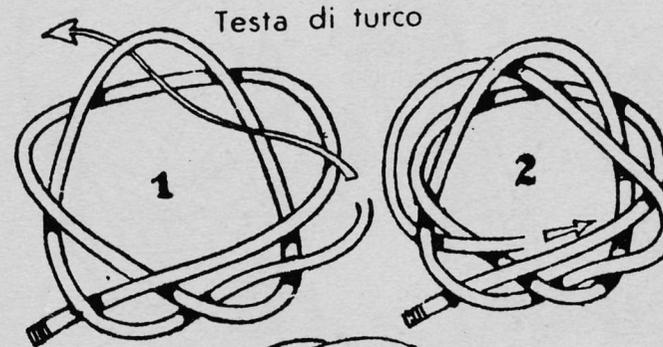
matiche di campi estivi, qualcuno ne resta scottato (vedi bruciatore), truccati con colori di Sq. per non perderli d'occhio, nodi e legature senza di loro....



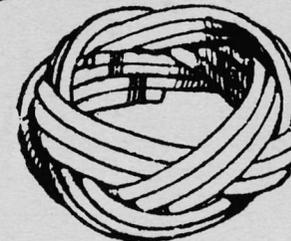
Gamba di cane (o Margherita)



Cappuccino



Testa di turco



Treccia

Attività avventurosa e piena di ... incognite in cui la sq. dimostra la propria preparazione e capacità nella vita scout: perciò andare in missione non significa necessariamente partire per l'Africa o l'Asia ad annunciare il Vangelo. Vale però la pena farci un pensierino.

## MOTTO

«Sii preparato», traduzione italiana dell'evangelico «Estote Parati» (in inglese «Be prepared») scelto da B.-P. come motto per gli scouts e le guide per ricordare loro l'impegno preso con la Promessa: essere sempre pronti ad aiutare il prossimo.

## N

## NOVIZIO/A

Detto anche «Piede tenero»: gioia e dolore di ogni capo sq. È normalmente riconoscibile per l'impegno che mette nelle attività, nell'essere sempre il primo a svegliarsi la mattina al campo e ad accendere il fuoco in un battibaleno.

Gli altri scouts e guide, dimentichi che anche loro sono passati per questa fase della vita, tendono a smorzare l'entusiasmo e lo sottopongono ad angherie di ogni sorta.

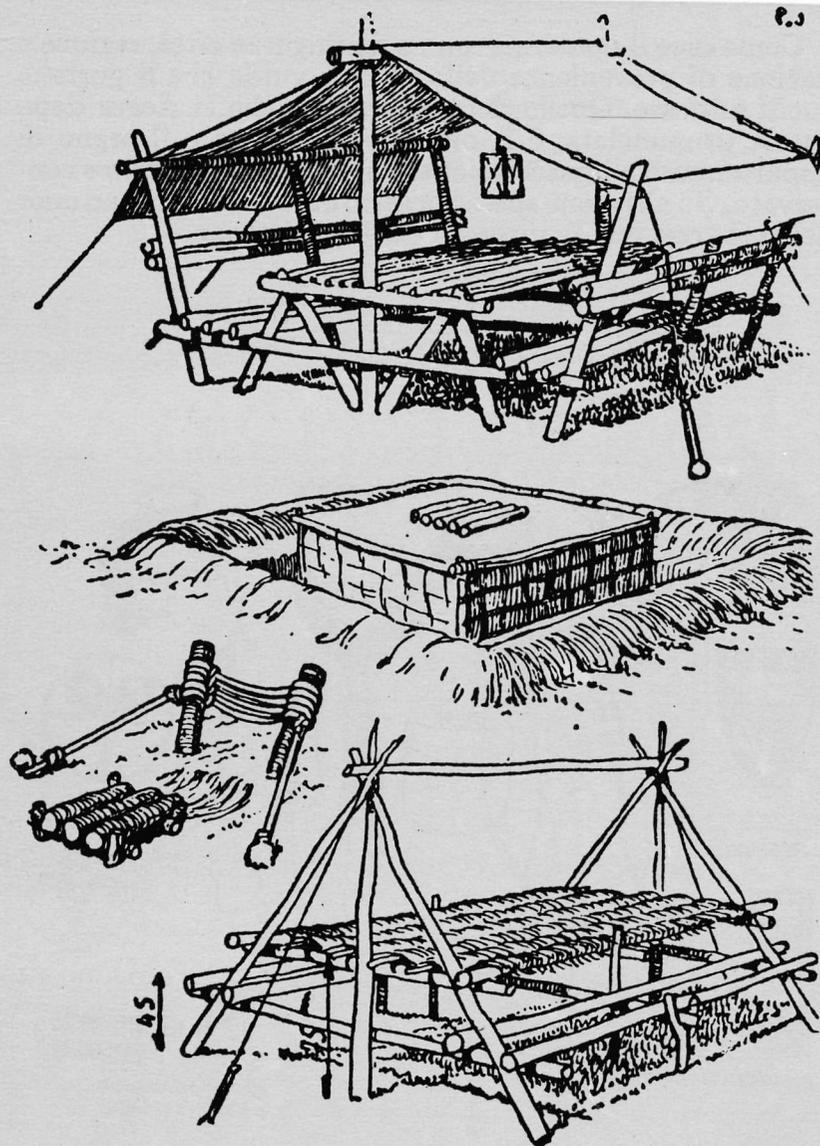
## P

## PREGHIERA DELLO SCOUT

La si recita al mattino, alla sera, in sede, all'aperto, da soli, con gli amici, a casa, a scuola, sul tram, allo stadio e... perché no, in discoteca.

Le costruzioni più comuni sono: cucina, tavolo, latrina, armadio indiano (per la squadriglia); antenna, altare, portale, cerchio del fuoco (per il reparto).

Vengono realizzati con incastri, legature, bulloni... Qualcuno nottetempo, usa anche i chiodi, che poi nasconde sotto accurate legature quadrate o a vela.



## QUALCHE ESEMPIO DI SALE DA PRANZO

## LUPETTI

Sono i fratellini minori degli esploratori. Vivono l'avventura scout in branco, hanno dagli 8 agli 11 anni, la Giungla è l'ambiente in cui trascorrono e vivono i loro giochi, il loro capo si chiama Akela.



## F

## FAZZOLETTONE

Modo con cui comunemente ed affettuosamente viene chiamato il fazzoletto Scout, i suoi colori simboleggiano il Gruppo, e del Gruppo è il segno distintivo più immediato. Ha innumerevoli altri usi, da benda a colapasta, da presina per il fuoco a legaccio per legature improvvisate e, non ultimo, quello importantissimo di protagonista nel Gioco a scalpo. È in genere oggetto di caccia accanita e spietata dai collezionisti che infestano ogni Reparto.

## FIAMMA

Bandierina triangolare, insegna del Reparto, con gli stessi colori del fazzolettone ed il distintivo AGESCI al centro. Essendo il simbolo del Reparto va sempre trattata con rispetto ed attenzione, lo stesso rispetto ed attenzione che debbono esservi tra i componenti del Reparto.

## FUOCO DI BIVACCO

È così chiamata la riunione serale che al campo riunisce gli scouts e le guide attorno al fuoco. È un momento di gioia, di riflessione, di preghiera. Si canta, si danza, si ride.... e c'è anche chi fa caciara!



È UN FUOCO DI COLORE  
ROSA A STRISCIE VERDI  
E BIANCHE

# I

## IMPRESA

È l'attività base del Reparto. Viene proposta dal Consiglio d'impresa e si divide in diverse fasi: progettazione, lancio, realizzazione, verifica, festa. Ognuno trova spazio per le sue specialità, le sue attitudini, i suoi interessi nella realizzazione dell'impresa. Dura non più di 2-3 mesi, può però anche essere una mini-impresa di 15 giorni a seconda delle esigenze del reparto. Il reparto non vive di «attività», ma di imprese!

## INCARICHI DI SQUADRIGLIA

Ognuno in sq. deve essere responsabile di un settore. Magazziniere, segretario, cassiere, sono gli incarichi più comuni; altri ne nascono dalle attività e dalle imprese.

Incarichi e posti d'azione vengono assegnati a rotazione tra gli squadriglieri in modo che ognuno sia capace di portare il proprio contributo di impegno e competenza alla vita di sq.



# J

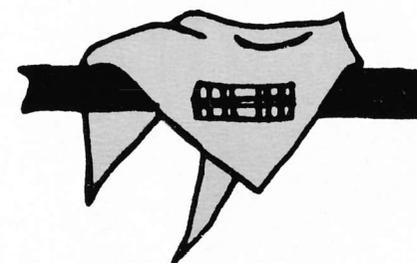
## JAMBOREE

È l'incontro degli scouts di tutto il mondo, una simpatica marmellata (jam) come la definì B.-P. Si realizza in un immenso campo in cui si incontrano scout di ogni continente, è la massima espressione della fraternità scout. Si svolge ogni 4 anni, ogni volta in un continente diverso.

# G

## GILWELL

È la località inglese, sede del celebre campo-scuola per i capi. L'insegna di Gilwell, un pezzettino di stoffa scozzese sul foulard rosa, è il segno di riconoscimento dei capi scout di tutto il mondo. Quando B.-P. fu creato Lord dal re d'Inghilterra scelse il titolo di Gilwell.



## GIORNATA DEL PENSIERO

È detta anche THINKING DAY. Ricorre il 22 febbraio giorno di nascita di Robert e Olave Baden Powell. In questa giornata tutte le guide e gli scouts del mondo celebrano la loro festa, di solito organizzando un'attività con il proprio gruppo e con altri gruppi, raccogliendo 1 penny ciascuno a favore dello sviluppo dello scautismo nel mondo.

## GRANDE GIOCO

È il gioco per eccellenza. Di solito dura 24 ore, è ambientato, ha una sua storia. Tutte le squadriglie e i capi vi hanno un ruolo preciso. Si svolge su un terreno molto ampio con momenti vari es.: mimetismo, pedinamento, attacco, difese, costruzione di un forte, ecc. È l'occasione per sperimentare le diverse tecniche scout.