



MENESTRELLO

IL MENESTRELLO, IL GIULLARE, IL GIOCOLIERE
Il Menestrello era, in età feudale, l'artista di corte, incaricato all'intrattenimento del castello; svolgeva mansioni di musicista, cantastorie, poeta o giullare. Era spesso ingaggiato per singoli spettacoli, in occasione di ricorrenze particolari (come ad esempio le vittorie dei Cavalieri in battaglia o in qualche cavalleresca ed ardita impresa).



GIULLARE

Il Giullare era un artista che si guadagnava da vivere esibendosi davanti ad un pubblico o ad una corte di nobili e Cavalieri; ricoprì una funzione molto importante nella diffusione di notizie, idee, forme di spettacolo e di intrattenimento vario, dobbiamo a tale figura molti dei racconti tramandati dei Cavalieri più famosi.

Il Giocoliere possedeva l'arte di manipolare con destrezza uno o più oggetti, basata sul lancio e/o sulla manipolazione di oggetti come palline, cerchi, clave, bolas.



Ventesima chiacchierata CAVALLERIA



E PER CAVALIERE UNO SCOUT!

DI DARIO FONTANESCA - DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento editoriale:

Paolo Vanzini

Grafica e

impaginazione:

Roberto Cavicchioli

Testi di:

Giorgio Cusma

Dario Fontanesca

Chiara Fontanot

Giada Martin

Tonio Negro

Francesco Scoppola

Paolo Vanzini

Disegni di:

B.-P.

Pierre Joubert

Chiara Beucci

Giorgio Cusma

Anna Demurtas

Chiara Fontanot

Sara Palombo

"Tutti voi, Capi Pattuglia ed Esploratori, siete dunque come quei cavalieri e i loro uomini, soprattutto se terrete sempre presente il vostro onore, e se farete del vostro meglio per aiutare tutti quelli che sono in difficoltà o che hanno bisogno di aiuto.

Il vostro motto è "Siate preparati" ad agire sempre così, e il motto dei cavalieri non era diverso: "Sii sempre pronto".

Lo ammetto, mentre lo riporto fedelmente, rifletto sul pensiero di Baden -Powell, un pensiero "vecchio" ormai di cento, cento e più anni, per essere precisi.

Ci sentiremo dire quindi che oltre che "cretini" (per il nostro indossare braghe corte e camicie di un azzurro mai di moda) siamo ormai vecchi? Che in questo mondo di bullismo e confusione, di svogliatezza e superficialità,

siamo proprio fuori posto, inutili, assurdi, senza senso?

Scoutismo e Cavalleria due modi di pensare antichi e superati? B.-P. sorrirebbe a tali critiche, e risponderebbe che è la sostanza che conta, non la definizione: un Cavaliere (e quindi anche lo Scout) è tale perché è altruista, s'impegna sempre al massimo, perché è buono e generoso, gentile e cortese con donne, bambini ed anziani.

La ventesima chiacchierata è un capitolo

scritto per svelare il mondo della Cavalleria: dal Santo Patrono Giorgio alla fondazione dell'Ordine dei Cavalieri, svelando anche il Codice dei Cavalieri.



IL SINISCALCO

Nell'Europa occidentale il siniscalco era originariamente colui che sovrintendeva alla mensa o, più in generale, alla casa della famiglia reale o di una grande famiglia nobiliare. Nelle campagne di lotta, in genere, era colui il quale si occupava di viveri e vettovagliamento e dello spostamento di tali materiali; a partire dall'epoca Carolingia in varie monarchie il titolo di siniscalco o gran siniscalco fu attribuito ad alti dignitari con funzioni di amministrazione della giustizia e comando militare.

IL CAMERLENGO, IL CIAMBELLANO

Sono due titoli di origine Medievale, quasi sempre sinonimi, ancora in uso presso alcuni ordinamenti politici moderni; Camerlengo sta per "addetto alla camera" ("del tesoro" e "del sovrano"), con tale titolo si designava colui che amministrava il tesoro e i beni del Nobile; era cioè una sorta di cassiere o di alto Segretario degli affari personali del Nobile o del Cavaliere.



CERUSICO

IL CERUSICO

La figura del Cerusico compare nel corso dell'Alto Medioevo; antenato del medico chirurgo (un po' improvvisato) il Cerusico è nella maggior parte dei casi ottimo e provetto operatore, in quanto la chirurgia di quel periodo non richiedeva altro che velocità di esecuzione e manualità.



CHIERICO

IL CHIERICO

Era chierico l'uomo che, pur non avendo ancora ricevuto gli Ordini maggiori, era già indirizzato ad essi o comunque era entrato a far parte del clero; a partire dal Medioevo è anche persona dedita ad attività intellettuali e culturali; per tutto il Medioevo e anche oltre, infatti, gli intellettuali si formavano all'interno della Chiesa.

LA VEGLIA D'ARMI

Momento intenso e profondo per ogni Cavaliere (ma anche per noi Scout). La notte prima della vestizione, il futuro Cavaliere la trascorrevva in veglia, pregando e dedicandosi alla purificazione del corpo e dell'anima, veniva infatti lavato e si confessava. Vi era quindi una celebrazione eucaristica solenne durante la quale c'era la vera e propria vestizione, cioè la consegna della spada, degli speroni, dello scudo, della lancia, dell'armatura. La cerimonia si concludeva con la Accollata o Palmata: un colpo di piatto della spada sulla spalla o un colpo col palmo della mano da parte del padrino sulla nuca del cavaliere.



SCUDIERO

LO SCUDIERO

Il termine Scudiero aveva nel Medio Evo due significati diversi: uno indicava il Valletto d'armi, incaricato di portare lo scudo ed era come una specie di aiutante del Cavaliere. L'altro significato era quello di uno Scudiero Nobile, o per meglio dire, allievo Cavaliere ed indicava il nobiluomo che si metteva alle dipendenze di un Cavaliere provetto per apprendere l'uso delle armi e del cavallo onde a sua volta diventare Cavaliere. Si chiama pure Scudiero o palafreniere il soldato delle armi a cavallo addetto alle scuderie in servizio di guardia, incaricato di sorvegliare i quadrupedi ricoverati nelle scuderie del corpo, specialmente nelle ore notturne.



FABBRIO

IL MANISCALCO, IL FABBRO

Per un cavaliere, forse le figure più importanti: coloro i quali ferravano il cavallo ed avevano cura degli zoccoli e che costruivano e riparavano armatura e spada; un po' artigiani, un po' maestri d'Armi, erano infatti fra i più esperti nel maneggiare le armi, conoscendone peso e bilanciamento.

Dalla mitologica figura di Re Artù e del padre Re Uther Pendragon ad un aneddoto sulla cortesia di Giulio Cesare.

Inoltre, come spesso è avvezzo fare, Baden -Powell disegna e racconta veri esempi di Cavalleria e disinteressata bontà (dal sacrificio estremo del giovane Currie alla cortesia cavalleresca di Sir Nigel Loring) anche contestualizzandoli geograficamente (dalle cortesi indicazioni stradali degli spagnoli alla gentile educazione francese, dalle premure olandesi alle finezze inaspettate di cowboys canadesi).

La chiacchierata comprende anche esercitazioni di Squadriglia e giochi sulla Buona Azione e sui Cavalieri Erranti.

L'inserto prevede articoli, come sempre, vicini al tema.

Spazio dunque alla Veglia d'armi (cura della preparazione, significati, esperienze), attenzione anche a ben vivere tale dimensione in Squadriglia (con giochi e verifiche per ben comprendere come e se siamo Cavalieri degni di tale definizione).

Osservazione e deduzione: un Cavaliere sa guardarsi intorno e sa cogliere dove e se c'è bisogno del suo operato.

Butteremo giù anche una "Tabella delle Opportunità" con riferimenti a dei luoghi (casa, sede, parrocchia, autobus ed altri luoghi) in cui sarebbe possibile vedere il Cavaliere in azione.

E poi ancora giochi sulle B.A. e spunti tecnici sulla realizzazione di timbri con simbolo araldico per la Squadriglia.

Sarà presente anche un articolo sulla Squadriglia, intesa come Compagnia di un Cavaliere medioevale, saranno illustrate tutte le figure che lo seguivano ed evidenziati spirito di squadra e spirito d'avventura. Buona cavalcata!



LA VEGLIA D'ARMI IL PRIMO PASSO DELL'AVVENTURA

DI PAOLO VANZINI - DISEGNI DI PIERRE JOUBERT

La Promessa è il momento di un cambiamento enorme nella nostra vita. Con quelle parole dichiariamo di voler rispettare una serie di impegni che, a rifletterci seriamente sopra, suscitano un certo sgomento. Stiamo parlando di cambiare il proprio centro di attenzione da sé agli altri, di impegnarci a lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato e di rispettare una legge per niente facile ed estremamente "scomoda".

Succedeva qualcosa del genere a chi, nel medioevo leggendario, veniva investito Cavaliere: da quel momento la sua vita sarebbe stata al servizio del prossimo, in particolare dei deboli e degli oppressi. Una continua ricerca di avventure in cui, sempre dalla parte del Bene, impegnarsi con coraggio a sconfiggere il Male.

Non si poteva prendere alla leggera una scelta del genere, bisognava pensarci veramente bene, e pregare molto, perché solo l'aiuto di Dio poteva veramente sostenere una vita tanto eroica.

Allora, prima dell'investitura, un Cavaliere si ritirava a meditare e pregare. La sua Veglia durava tutta la notte e, al mattino, decideva se fare il grande passo verso la rinuncia a se stesso per dedicare la vita agli altri.

Gli Scout, che dagli antichi cavalieri hanno imparato parecchie cose, fanno lo stesso prima del grande passo della Promessa. In fin dei conti si tratta di fare la scelta coraggiosa di mettere gli altri prima di noi e di cercare l'aiuto del Padre per averne sempre la forza.

La Veglia d'Armi è un momento solenne,



IL DESTINO DI UN CAVALIERE

DI DARIO FONTANESCA E GIADA MARTIN - DISEGNI DI CHIARA BEUCCI - FOTO DI DARIO AMOROSA

Si dice che la Squadriglia **riprenda regole ed usanze della Cavalleria**, intendiamoci la Cavalleria quella sana, quella pura, non certo quella delle Compagnie di Ventura o delle Crociate, troppo spesso dipinta dalla storiografia come una dimensione assolutamente negativa, egoista e tendente esclusivamente a difendere gli interessi dei Nobili.

Ciò premesso, in passato qual'era la vita di un Cavaliere? Quali erano i suoi compagni di viaggio, da chi era attorniato, com'era fatto il mondo di un Cavaliere?

Con i limiti che la brevità della scrittura ci impone, proviamo a fare un salto nel passato ed osservare quali figure fossero vicine alla vita dei Cavalieri, individui che giuravano di star dalla parte del debole e del giusto, sempre e comunque.



LA NASCITA DI UN CAVALIERE

Colui il quale aspirava a servire in quanto cavaliere, doveva immergersi innanzitutto in una dimensione di lealtà, sacrificio e servizio verso gli altri.

Chiunque anche da adulto, poteva essere nominato Cavaliere da un altro Cavaliere, ma normalmente, il destino era già segnato (cioè deciso dal padre) e da piccoli si veniva indirizzati a tale vita; un cavaliere non si improvvisava, veniva addestrato fin dalla fanciullezza e, quindi, armato con un equipaggiamento il cui costo poteva superare quello

di 20 buoi, in pratica una piccola proprietà terriera.

Da Paggio a Valletto fino a Scudiero, una "gavetta" insomma, come diremmo oggi noi, per una fascia d'età che andava dai 14 ai 21 anni (se non addirittura prima); ogni Cavaliere era solito distinguersi e rendersi riconoscibile sia in battaglia che nei tornei; si diffuse quindi l'uso di colori e di emblemi posti sullo scudo del Cavaliere (da qui nascerà l'arte dell'Araldica e la scienza del Blasone).

TIMBRI PER TUTTO

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

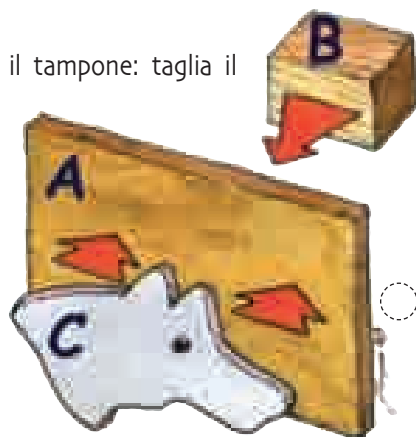
Può succedere che sia necessario riprodurre molte copie dello stesso disegno: il totem di Squadriglia, ad esempio. Ricopiare e dipingere ogni copia del disegno porta via molto tempo. Ti propongo invece un metodo per farlo in maniera piuttosto veloce e con ottimi risultati. Vuoi preparare le magliette di Squadriglia per il Campo? Perfetto! Vediamo come fare.

Ti servono solo poche cosette, eccole: taglierino; colori per tessuti o quelli acrilici (asciugano prima); compensato; un blocchetto di legno che farà da impugnatura; polistirolo a grana fine, ma va bene anche quello più comune; colla vinilica.



1. Disegna la sagoma sul polistirolo e ritagliala usando il taglierino o un seghetto a lama calda.

2. Costruisci il tampone: taglia il pezzo di compensato (A) e incolla, con colla vinilica, il blocchetto di legno (B) su di un lato e la sagoma (C) sul lato opposto.



3. Stendi per bene la maglietta, inserisci all'interno un cartone (D) per evitare che il colore passi nella parte posteriore.



Metti il colore sulla sagoma e stampa. Fai qualche prova, otterrai risultati migliori!



importante, un'occasione unica per pensare con la massima attenzione al cammino che si sta per intraprendere e per cogliere il grande amore di Dio che ci sosterrà sempre. Per questo va preparata bene, curata, costruita in modo da consentire la massima pace e tranquillità a chi sta vegliando. Non deve diventare routine o qualcosa che si fa solo per tradizione.

LUOGO - Cercate un posto adatto, silenzioso e che inviti alla preghiera.

TEMPO - Scegliete un momento tranquillo, in cui non ci sia fretta o confusione intorno, in cui possiate prendervi tutto il tempo che vi serve. Fate in modo che non ci sia un termine stringente, che vi costringa a un certo punto a interrompere: la veglia deve poter andare avanti finché sentite il bisogno di pensare a ciò che vi aspetta, di cercare dentro di voi la volontà ferma di affrontarlo, di chiedere l'aiuto di Dio e di affidare a Lui le vostre paure e incapacità nell'intraprendere in piena libertà un cammino difficile come questo.

ABBIGLIAMENTO - Come i cavalieri, indossiamo una veste bianca, per rappresentare il distacco dal superfluo e la purezza.

SIMBOLOGIA -

Le insegne, i guidoni di Squadriglia che ci dicono che altri prima di noi hanno intrapreso questo cammino con successo. La croce, che ci ricorda che seguire Dio richiede anche farsi carico di questo peso. La Fiamma, per ricordarci la Legge che scegliamo di osservare.



QUANTA CAVALLERIA C'È IN TE?

TESTO DI FRANCESCO SCOPPOLA - DISEGNI DI SARA PALOMBO

Vi siete mai chiesti qual'è il vostro grado di cavalleria? Ed ancora avete mai provato a verificare con i vostri compagni di squadriglia chi è il più cavaliere?

Bene, è giunto il momento di provare a capire quanta cavalleria c'è in voi, partendo da quelle che sono le vere doti di un cavaliere, doti preziose e di fondamentale importanza per uno scout:

ALTRUISMO: un vero cavaliere si distingue per la capacità di pensare prima agli altri che a sé stessi.

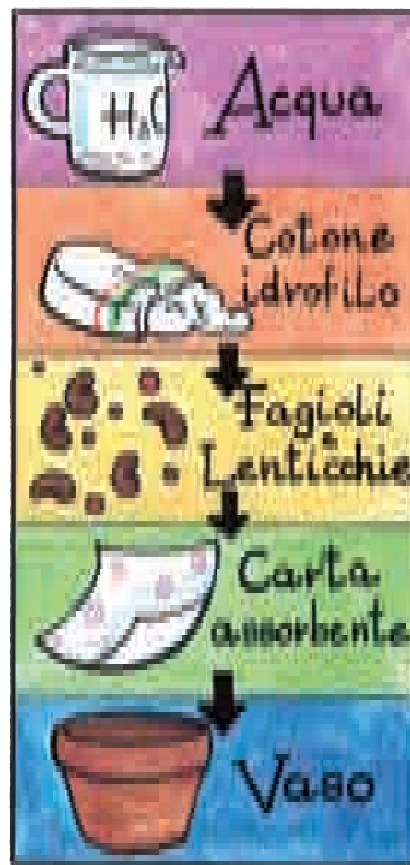
ABNEGAZIONE: la rinuncia al proprio interesse per un motivo ideale è la caratteristica che fa di uno scout un prode cavaliere, una dedizione totale allo spirito di servizio e alla legge scout.

BONTÀ: tutte le vostre azioni devono essere improntate a uno spirito di bontà, perché uno scout è buono, ancor prima che valoroso, e si contraddistingue per la volontà di compiere ogni giorno una buona azione, che il nodo al fazzolettone puntualmente ci ricorda.

GENEROSITÀ: Essere generosi non vuol dire essere ricchi e non vuol dire essere

poco economi, vuole invece significare che siete in grado, con le vostre possibilità, di aiutare il fratello in difficoltà anche quando questo vi comporti fatica e sacrificio.

AMICIZIA: uno scout è amico e fratello di ogni altro scout. Questo è il motto che dobbiamo tenere a mente. Quando partiamo per un campo, per un'uscita, quan-



Gratuito, cioè non va compiuto aspettandosi qualcosa in cambio;
Utile, cioè deve produrre un beneficio a chi è rivolto;
Spontaneo, cerchiamo di compierlo, per quanto possibile, non ai fini del gioco, ma perché si desidera farlo.

Se il nostro "giardino delle B.A." verrà curato e innaffiato ogni giorno, entro una settimana vedremo spuntare i germogli dei semi che vi sono stati piantati.

Ci saranno i germogli delle lenticchie, che indicheranno le B.A. che sappiamo di aver compiuto ed i germogli dei fagioli nati dalle B.A. che abbiamo fatto inconsapevolmente.

Non c'è vincitore in questo gioco o meglio, non vince chi ha più germogli

nel proprio "giardino delle B.A.". Ci si può però confrontare, chiedendo agli altri in che occasione hanno piantato un fagiolo nel nostro contenitore, per verificare se abbiamo compiuto delle B.A. senza essercene resi conto.

Non tutti i semi germoglieranno insieme, di alcuni forse non riusciremo a vedere i germogli, l'importante è ricordarsi di riuscire ogni giorno a piantare almeno un seme nel nostro "giardino delle B.A."



IL GIOCO DELLA BUONA AZIONE

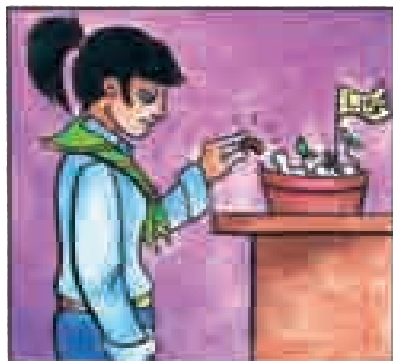
TESTO E DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Non si fa del bene agli altri per gioco, ma con un gioco si può imparare a compiere ogni giorno la Buona Azione. E se impariamo a fare del bene nelle piccole situazioni possiamo poi abituarci a farlo in ogni occasione.

Ma come fare a misurare la nostra generosità? Non è facile... quasi impossibile, non c'è righello o bilancia che possa quantificare la bontà e l'altruismo.

Il modo più semplice è forse quello di valutarne gli effetti: se ad ogni azione corrisponde una reazione, ogni gesto di bontà rivolto agli altri produrrà un beneficio alla persona alla quale è rivolto. Una domanda potrebbe allora sorgere spontanea: "Come fare a valutare il beneficio generato dalla mia B.A., soprattutto se l'effetto non è immediato e se è rivolta ad una persona estranea?".

Possiamo immaginarlo: se paragoniamo la B.A. ad un seme sparso nel terreno, non sappiamo dove cadrà di preciso, ma prima o poi lo vedremo comunque germogliare. Più semi avremo sparso, più saranno i nostri germogli.



OBIETTIVO DEL GIOCO: realizzare il nostro piccolo "giardino delle B.A."

Numero di partecipanti: quanti si vuole non solo all'interno del gruppo scout e della cerchia di amici e parenti, ma anche persone estranee.

MATERIALE OCCORRENTE: un vasetto o ciotola della carta assorbente e del cotone idrofilo per ogni giocatore, un contenitore comune pieno di lenticchie secche ed uno pieno di fagioli secchi, e dell'acqua.

PREPARAZIONE: Ogni giocatore deve rivestire il proprio contenitore con la carta assorbente e inserirvi uno strato di circa 2-3 centimetri di cotone idrofilo.

REGOLE DEL GIOCO:

Ogni volta che un giocatore pensa di aver compiuto una B.A. mette una lenticchia nel proprio contenitore tra la carta e il cotone e lo bagna. È possibile anche mettere un seme nei contenitori degli altri giocatori: quando una giocatore riceve una B.A. da un altro o assiste ad una B.A. compiuta da un altro giocatore può mettere un fagiolo nel contenitore di quel giocatore.

Attenzione però, perché, per considerare un gesto una Buona Azione, deve essere:



do siamo a scuola, l'amicizia è la benzina che ci consente di superare tante difficoltà.

GENTILEZZA: Essere gentili verso il prossimo vuol dire mostrare il lato migliore di uno scout, la capacità di essere cortesi e di comportarsi in

maniere educata. Un cavaliere non finge mai, è sempre gentile.

CORTESIA VERSO LE DONNE: Come si potrebbe essere cavalieri senza essere cortesi verso una donna? Sarebbe impossibile. Ecco perché dovrete sempre tenere a mente l'importanza della cortesia e della gentilezza verso una donna. Sarà la prima delle virtù di un cavaliere.

A questo punto occorre verificare qual è, come dicevamo prima, il vostro grado di cavalleria.

La prima cosa da fare, in genere al termine di un'uscita, di un campo o di un'impresa, è prendere un bel cartellone e disegnare su di esso una sagoma di un cavaliere in sella ad un cavallo.

Dotatevi poi di alcuni cartoncini colorati: nero, blu, rosso. Tocca ora con questi cartoncini riempire la figura del cavaliere rispetto ai punti cavallereschi che dicevamo prima.

La testa del cavaliere rappresenterà l'altruismo, le braccia riguarderanno rispettivamente l'abnegazione e la generosità, il busto sarà dedicato all'amicizia, il fazzolettone al collo ovviamente alla bontà ed infine le gambe del cavaliere saranno riempite dalla gentilezza e dalla cortesia verso le donne. In base al vostro grado di cavalleria (nero per poco, blu così così e rosso tanto) procederete ad attaccare i cartoncini negli spazi appena descritti ed avrete in questo modo un quadro chiaro e definito del vostro livello di cavalleria.

Non dimenticate di attaccare il cartellone in sede in maniera da tenere a mente e migliorare la prossima volta. E ora Buona verifica!



L'ARTE DI ACCORGERSI OSSERVARE E DEDURRE PER RENDERSI UTILI

TESTO DI TONIO NEGRO - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

Guardarsi intorno con attenzione ad ogni particolare. In una città, in una stanza, in un bosco o in campagna. Osservare le persone nelle espressioni, postura, nel porsi agli altri. La curiosità, che muove l'esigenza della conoscenza, porta a studiare, ad indagare. La curiosità di sapere cosa è accaduto prima del nostro arrivo, cosa sta per accadere. Capire ciò che accade mentre accade; leggere il posto dove si sta.

L'uomo di frontiera sapeva stabilire il peso di un animale dalla profondità delle tracce sul terreno ed era in grado di seguirle. Sapeva calcolare l'altezza di un albero, la larghezza di un fiume. Distinguere piante e alberi dagli odori.

Oltre alla capacità di osservare ne occorre un'altra: la deduzione. Dall'osservazione delle persone e di quello che ci circonda devono scaturire due domande: "Perché?" e "Quindi?". L'osservazione è una tecnica vera e propria, una delle più importanti. B.-P. insisteva molto sulla necessità di allenare i sensi come veri e propri strumenti per poter capire meglio e saper prendere buone decisioni in ogni circostanza; sapeva perfettamente che la cosa vicina è la più difficile da comprendere.



Possiamo sapere di luoghi lontanissimi, ma ignorare che il torrente sotto casa è inquinato e perché lo è; o non ci siamo mai accorti che intorno a noi ci sono interi centri commerciali dedicati all'abbigliamento, ma nessuna libreria. Eppure, è il posto in cui andiamo a scuola, incontriamo gli altri, facciamo attività. Ci siamo interrogati su cosa possiamo fare per renderlo un po' migliore di come lo abbiamo trovato?

Osservare e saper dedurre è il primo passo del rendersi utili; occorre saper scovare, ad esempio a casa, quale servizio svolgere, la maggior parte delle volte lo abbiamo sotto il naso e non ce ne accorgiamo. Provate a restare soli in sede, dopo riunione; sedete nell'angolo o in cerchio e osservate: quante cose da sistemare, da fare possiamo scoprire! Visitate altre sedi, altri angoli: rubate idee, cogliete suggerimenti.



Beh, ai capi squadriglia ormai navigati dovrebbe bastare, come si dice, il colpo d'occhio. Dovrebbero essere allenati, possedere i segreti dell'osservazione e deduzione. Dipende prevalentemente da loro se una squadriglia sa intervenire in parrocchia, nel quartiere, perché prima serve guardare e capire.

Interventi occasionali: sistemare la chiesa insieme al parroco per una celebrazione importante; visitare anziani e ammalati. Vere e proprie

imprese: festa per i bambini della parrocchia, al centro anziani; raccolta abiti e/o generi alimentari per famiglie in difficoltà. Le cose da fare sono tante e vanno scovate osservando e deducendo.

Ricordo la vignetta di quello scout che nella più classica delle buone azioni aiuta un po' troppo energicamente la vecchietta ad attraversare la strada. Poi si prende una borsettata in testa: la vecchietta la strada non voleva attraversarla. Avesse osservato, avesse dedotto, non sarebbe caduto in errore. Quella era una vignetta, gli scout, quelli veri, sono ben altro.