



tante non è protestare, non è litigare su chi deve fare le cose, quanto il farle.

Così lavorano silenziosamente i grandi.

Grande è chi si mette a servizio dei più piccoli in silenzio, senza esitare né magnificarsi. È più importante rimboccarsi le maniche senza pensarci troppo che aspettare che le cose si facciano da sole -anche perché non si è mai

visto un pentolone lavarsi da solo!-

Pur di sciogliere qualche tensione, pur di rendere leggera ogni situazione, i più grandi si mettono a disposizione dei più piccoli. Servizio! Un pentolone non è che la cornice di un quadro; qualcuno il pentolone del latte lo avrebbe dovuto lavare, al di là di una punizione, compito di Squadriglia, BA!

Non è forse così in Squadriglia?

Il Capo squadriglia è al servizio della sua Squadriglia; si fa carico dei compiti più noiosi e più difficili, non sbufa, è paziente mentre insegna ai più piccoli ciò che qualcuno più grande prima ha insegnato a lui, con umiltà, ricordando che anche a lui ha imparato a piccoli passi. I Capi Reparto lo sostengono.

Ci si mette al servizio degli altri gratuitamente; solo così sarà facile vivere tutto con semplicità e allegria.

E i veri grandi lo sanno: per ogni gesto che si compie basta un sorriso, soprattutto quando si è più stanchi, scegliere di lavarło personalmente il pentolone per far volare via la stanchezza.

È proprio vero: insieme le gioie raddoppiano e le fatiche si dimezzano! È questo il segreto!

Come finisce la storia?

Ezio ha appena iniziato a lavare il pentolone che si trova accanto Alberto. Piuttosto che lo lavi tu lo lavo io! Beh, allora, laviamolo insieme!- dice sorridendo Ezio.

La storia completa la trovi nel libro: "SEI MAI STATO A VALDISTECCOLI?" di Attilio Favilla



Ventunesima chiacchierata

AUTODISCIPLINA



LA LIBERTÀ DI DARSÌ DELLE REGOLE

DI SALVO TOMARCHIO - DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento editoriale:

Paolo Vanzini

Grafica e

impaginazione:

Roberto Cavicchioli

Testi di:

Lucio Costantini

Chiara Fontanot

Stefano Garzaro

Stefania Martiniello

Erika Polimeni

Salvo Tomarchio

Francesca Triani

Disegni di:

B. -P.

Martina Acazi

Sara Dario

Anna Demurtas

Chiara Fontanot

Pierre Joubert

Jean Claudio Vinci

Immagina per un attimo che una mattina il mondo si svegliasse **senza regole**, che ognuno si sentisse improvvisamente libero di fare un po' quello che gli pare, libero di seguire il suo istinto, di non darsi alcuna regola. Ti alzi dal letto ma la tua mamma ha deciso che oggi rimane a dormire per un'ora in più. Pronto per andare a scuola, scendi, aspetti il bus...ma oggi l'autista ha pensato bene che è meglio andare a pescare e godersi una bella giornata di sole. Arrivi a scuola e sorpresa... niente professori!

E così per sempre, ovunque, un mondo in cui ognuno fa ciò che vuole. Per quanto potrebbe funzionare? È davvero possibile seguire soltanto le proprie "regole", o meglio, nessuna regola? Forse a pensarci bene, ciò che regge in piedi il mondo è proprio il senso di responsabilità di chi

decide liberamente di darsi delle regole e di ri-

spettarle, piuttosto che farsi vincere dalla tentazione di fare solo il proprio gioco. Funziona un po' come funziona una squadra: tutti si allenano per fare bene, ognuno ha un suo ruolo da rispettare, tutti devono collaborare e seguire le regole del gioco.



LAVIAMO INSIEME IL PENTOLONE! I GRANDI AL SERVIZIO DEI PICCOLI

DI ERIKA POLIMENI - DISEGNI DI ANNA DEMURTAS

Vorrei raccontarvi una storia...

... Al campo di "Dalli di Sopra" il Minghe era il nostro cambusiere. La tenda cambusa non era mai stata così in ordine. Minghe era andato in quel posticino dove proprio non poteva mandare nessun altro... Però Alberto, Capo squadriglia delle Volpi aveva fretta, aveva bisogno di una scatola di fiammiferi e non se la sentiva di aspettare che il Minghe avesse terminato la sua passeggiata salutare...

Entra, cerca i fiammiferi, sposta il sacchetto del cacao, fa cadere due dadi da brodo, trova i fiammiferi, esce. (...)

Sei entrato in cambusa! Laverai il pentolone del latte!

Io non lo lavo! Se a mezzogiorno il pentolone non sarà stato lavato non ti darò da mangiare.

Mancava un minuto a mezzogiorno, Alberto ostentava indifferenza al pentolone messo bene in vista al centro del campo.

Ezio, facendosi ben vedere da tutti, prende il pentolone e con una pagliettina di ferro si avvia verso il ruscello.

Baden Powell diceva che è necessario muoversi, restare fermi non serve a niente; andare avanti col sorriso sulle labbra è la scelta migliore che possiamo fare.

Come Ezio che, nel racconto, gioca la parte di chi sceglie di non aggravare la situazione e con la sua semplicità fa capire ad Alberto e a tutto il Reparto che l'impor-



IL PERCORSO SU MISURA

Numero di giocatori: una o più squadriglie

Materiale occorrente: carta e penna, delle griglie segna punti, il materiale necessario per ciascuna prova

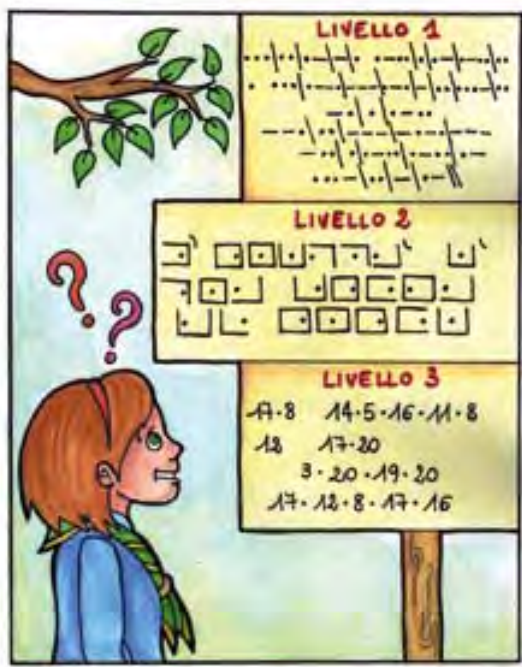
In questo gioco si mette alla prova la nostra lealtà, ma anche la nostra capacità di auto valutazione.

Consiste nell'effettuare un percorso, singolarmente o divisi in squadriglie, durante il quale si incontrano delle prove. Ciascuna prova ha tre livelli di difficoltà.

Il giocatore sceglie, in base alle proprie capacità, il livello di difficoltà e affronta la prova. Se ritiene di averla superata, scrive sulla propria griglia dei punteggi un numero che corrisponde al livello affrontato (1 se era il più semplice, 2 se era intermedio, 3 se era il più difficile). Se la prova non viene superata, vanno segnati 0 punti.

Al termine di tutte le prove si sommano i punti e vince il giocatore che ha totalizzato il miglior punteggio.

Ecco alcuni esempi di prove: prova di traduzione di messaggi cifrati (dal semplice Morse a messaggi a più codici), prova di resistenza (rimanere appesi ad un ramo per 1, 3 o 5 minuti), prova di nodi (realizzare nodo piano, un nodo lato o una gasd'amante), prova di bersaglio (colpire un bersaglio a tre diverse stanze)...



14

La scelta di rinunciare ad una fetta della propria "libertà incondizionata" ci regala dunque la possibilità di vivere in condivisione, "giocando con la squadra" il magnifico dono della vita.

Impegnarsi a crescere, come scout e come cittadini, significa anche accettare questa sfida: prendersi un impegno con se stessi e con le persone con cui ogni giorno condividiamo la vita, scegliere liberamente di darsi delle regole e poi rispettarle con senso di responsabilità.

È proprio questo ci chiede B.P. nella sua chiacchierata, utilizzando il termine "autodisciplina" una parola che può suonare un po' strana e antica e che non sembra, inizialmente, accordarsi facilmente con libertà. Eppure una parola che ci dice molto delle guide e degli scout che immaginava già 100 anni fa: capaci di prendersi degli impegni e di rispettarli, capaci di meritare fiducia, coraggiosi nelle scelte difficili e attenti in quelle apparentemente facili, sempre pronti ad accettare le sfide della vita, convinti e pronti a mettersi al servizio degli altri. In fondo se c'è una lezione comune alle molteplici esperienze diverse che facciamo nella vita scout è proprio che dal rispetto delle regole, dalla capacità di regolare i propri istinti, di rinunciare alla tentazione di nasce la possibilità di vivere insieme le avventure più belle. Autodisciplina è decidere che è giusto fare bene a scuola, autodisciplina è decidere di dare una mano a casa. Autodisciplina è scegliere di fare bene il compito che ci ha assegnato il caposquadriglia o, viceversa, da buon caposquadriglia impegnarsi a creare le giuste condizioni per vivere serenamente le avventure alla propria squadriglia.

Che cos'è la libertà qualche anno fa ce lo suggeriva anche il cantante e funziona anche per noi scout: "la libertà non è star sopra un albero, non è neanche il volo di un moscone, la libertà non è uno spazio libero, libertà è partecipazione".



3

IL CORAGGIO DI OGNI GIORNO

LA CANOA È MIA: SPETTA A ME SALIRCI E... PAGAIARE!
DI LUCIO COSTANTINI - DISEGNI DI JEAN CALUDIO VINCI E PIERRE JOUBERT



Alessandro Manzoni ne I promessi sposi mette in bocca a un tremebondo don Abbondio una frase rimasta celebre: "Uno il coraggio non se lo può dare". Sulla sponda opposta Emilio Salgari – il creatore di personaggi coraggiosi quali Sandokan o il Corsaro Nero, le cui straordinarie vicende hanno fatto sognare parecchie generazioni di lettori – affermò: "Uno il coraggio se lo può dare, quindi se lo deve dare!". Quanto a coraggio, il romanziere veronese credo ne abbia dimostrato parecchio nella sua esistenza, non fosse altro che per far fronte ai contratti pressanti degli editori, che lo spremettero come una spugna costringendolo a produrre un romanzo dopo l'altro. Fu, il suo, **il coraggio di ogni giorno**, quello che si manifesta senza clamori e con il quale ciascuno di noi deve confrontarsi nelle piccole cose della vita, preludio a quelle più grandi e più impegnative nelle quali capiterà di imbattersi. Se dovessi orientarmi tra le due affermazioni, credo che opterei per la seconda; il che non vuole dire che io sia sempre pronto ad assumermi tutto il coraggio necessario per affrontare le situazioni che dovessero richiederlo. Ho imparato nel corso degli anni a riconoscere i miei limiti, e quindi a comprendere quali eventi io sia in grado di affrontare, quali no. Se, ad esempio, dovessero propormi di effettuare

LE CASELLE SEGNATE

Numero di giocatori: quanti si vuole, divisi in squadriglie

Materiale occorrente: cartelloni, pennarelli, foglietti adesivi tipo post-it, nastro o corda per delimitare le basi, una serie di cartoncini quadrati rossi e verdi (lo stesso numero per ciascuna squadriglia).

Ciascuna squadriglia ha a disposizione un cartellone sul quale è rappresentata una griglia di 20 per 20 caselle. Nel tempo massimo di 10 minuti, ciascuna squadriglia deve delimitare la propria base e segnare sulla propria griglia 30 caselle (con un simbolo, un pallino, una lettera...). Ogni casella della griglia va coperta con un foglietto adesivo e il cartellone va posizionato al centro della base, e accanto i cartoncini rossi e quelli verdi.

I giocatori si dividono in attaccanti e difensori.

Al fischio d'inizio gli attaccanti di ciascuna squadriglia partono alla ricerca delle altre basi e devono riuscire ad entrarvi senza farsi toccare dagli altri difensori.

Se viene toccato, l'attaccante combatte con il difensore (a scalpo, lotta dei galli, mora...) se vince l'attaccante, egli può entrare nella base avversaria, se vince il difensore, l'attaccante deve andare alla ricerca di un'altra base. Una volta entrato nella base l'attaccante può scoprire una sola casella, se è segnata raccoglie un cartoncino verde, se non lo è, raccoglie un cartoncino rosso e lo riporta in base, aggiungendolo ai propri. La casella scoperta va sempre ricoperta.

Se più attaccanti riescono ad entrare in una base avversaria è importante attendere il proprio turno, senza sbirciare la mossa dell'avversario. Inoltre è importante non cercare di scoprire sempre la solita casella della stessa squadriglia, sapendo già che è segnata...

Al termine del gioco vanno assegnati i punteggi, un punto in più per ciascun cartoncino verde e mezzo in meno per ciascun cartoncino rosso.

Vince la squadriglia che ha totalizzato il maggior punteggio.



Un giocatore rimarrà in piedi e dovrà posizionarsi al centro del cerchio nel passaggio successivo. Non vale sedersi nelle sedie vicine (a destra o a sinistra) o risedersi sulla propria. La lealtà in questo gioco consiste anche nell'essere sinceri con gli altri, alzandosi quando ci si sente identificati dalla frase del giocatore al centro, anche se vengono proposte caratteristiche non visibili, come il colore dei calzini o i gusti e gli interessi.

GUERRA TRA POLLAI

Numero di giocatori: quanti si vuole divisi in due squadre

Materiale occorrente: un cucchiaino per ciascun giocatore e delle "uova" (palline da ping pong).

I giocatori sono divisi in due squadre e ciascuna squadra si posiziona nella propria metà campo.

Sul campo da gioco sono sparse le "uova", in numero uguale per ciascuna metà campo. Lo scopo del gioco è quello di rubare il maggior numero di uova dal campo avversario per portarle nel proprio.

I giocatori però devono muoversi come dei galletti, accovacciandosi e tenendo le mani dietro la schiena con il cucchiaino in mano. Al fischio d'inizio i galletti partono e una volta superata la metà campo, senza, togliere le mani da dietro la schiena, cercano di spingere con il cucchiaino, le uova nel proprio pollaio.

È possibile cercare di ostacolare gli avversari. Come? Lanciando delle vere e proprie sfide tra galletti. Per sfidare un avversario bisogna toccarlo col proprio cucchiaino (sempre mantenendo le mani dietro la schiena). L'avversario si deve fermare e lottare con il giocatore che lo ha toccato, cercando di farlo cadere. Il giocatore che cade per primo deve abbandonare ciò che stava facendo e tornare nella propria metà campo, contare fino a 30 e ripartire.

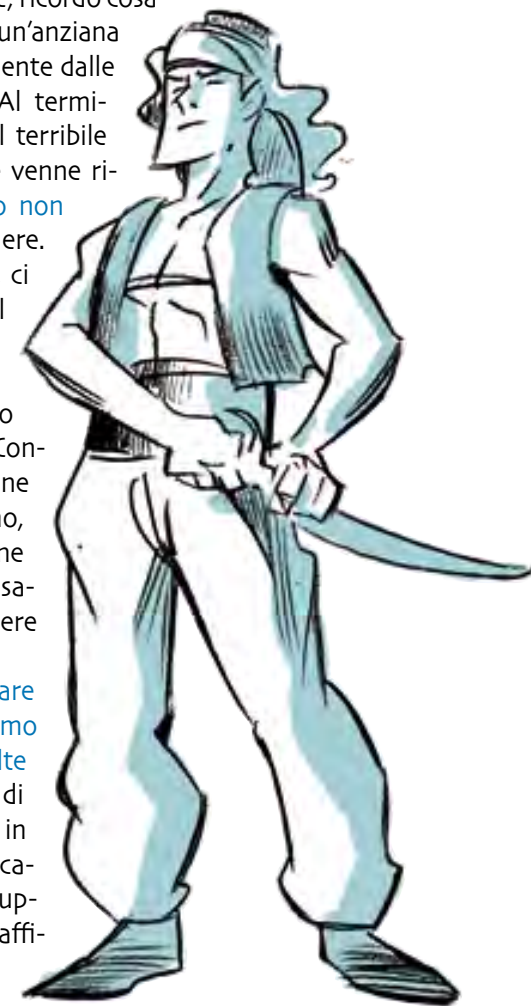
Vince la squadra che al termine del gioco ha il maggior numero di uova nella propria metà campo.



un'arrampicata che superi un certo grado di difficoltà, credo che cercherei di soppesare bene quanto mi attenderebbe, consapevole che il coraggio, da solo, non basterebbe: dovrei affiancarlo con **le necessarie competenze tecniche**, altrimenti sfocerei nell'incoscienza. Un giorno fu chiesto allo scalatore Reinhold Messner, conquistatore di parecchi "ottomila", se nel corso della sua lunga esperienza alpinistica avesse mai provato paura. Rispose che la paura lo accompagna sempre nelle sue imprese. Per affrontarla, aggiunse, il coraggio da solo non basta: deve essere affiancato da ponderatezza, capacità di valutare i rischi a cui si sta per andare incontro, per non dire della necessaria preparazione atletica.

Per restare in tema di grandi imprese, ricordo cosa disse a un intervistatore televisivo un'anziana signora milanese, contagiata fatalmente dalle traversate desertiche in solitaria. Al termine dell'attraversamento da sola del terribile deserto di Simpson, in Australia, le venne rimarcato che ci voleva **un coraggio non comune** di fronte a imprese del genere. Per quel che la riguardava, rispose, ci voleva più coraggio a... timbrare il cartellino ogni mattina, per accedere al posto di lavoro, che per attraversare un deserto! Personaggio eccentrico, si potrebbe obiettare. Concordo, ma anche la sua affermazione ci richiama al coraggio quotidiano, quello delle piccole cose. Riflessione necessaria, anche perché non tutti saremo chiamati nella vita a... compiere imprese straordinarie.

Il coraggio è la capacità di affrontare senza cedimenti e con forza d'animo situazioni pericolose, difficili e a volte anche penose. Anche se ciascuno di fronte a tali situazioni risponderà in un modo tutto suo, frutto dell'educazione ricevuta in famiglia e tra il gruppo dei pari, il coraggio può essere affinato, potenziato; in poche parole:



possiamo lavorarci su. Quando ci imbattiamo in momenti in cui una scelta, difficile, si impone, due sono le strade: agire, o no. Nel dubbio, credo sia sempre preferibile l'azione, a prescindere dal risultato, che potrà manifestarsi soltanto a cose concluse; agendo – che non vuol dire andare avanti a testa bassa! – compiremo magari degli errori e incontreremo ulteriori difficoltà, ma nel frattempo



avremo fatto esperienza, appreso anche dagli sbagli e... fortificato il nostro animo. Insomma: **ci si può allenare al coraggio!** Scorrendo il Libro della Genesi (12) notiamo che Dio si rivolge ad Abramo in modo perentorio: "Parti dal tuo paese...". Beh! Non fu proprio una passeggiata. Di quanto coraggio dovette dotarsi Abramo di fronte a quella situazione? Ebbe fiducia. In Dio, ma anche in sé stesso, nelle sue capacità, risorse, nella sua intelligenza... Questo

è il punto: fidarsi di sé stessi, dirsi "Ce la posso fare", o, per lo meno: "Voglio provarci!". Certo, esitazioni, dubbi, incertezze, saranno sempre lì, a due passi da me, dalle mie scelte, dalle mie profonde spinte interne che magari mi portano a risalire la corrente piuttosto che a farmi trascinare da essa. C'è un filo sottile che separa il lasciarsi assimilare dagli altri, dai loro gusti e orientamenti e le scelte che nascono da profonde spinte interiori che sentiamo impellenti, come se comprendessimo, in quel preciso momento, che è il tempo di decidere, di agire, di andare. Controcorrente. **È il momento del coraggio.** Credo che uno scout dovrebbe coltivare il gusto per un modo di essere e di pensare non omologato, per uscire dal gregge. Ricordate B.-P.? "Guida da te la tua canoa". La linea di demarcazione è proprio qua: **la canoa è mia, non di altri.** Come la vita. Per salirci e iniziare a pagaiare ci vuole coraggio. Se decidessimo di restare a riva, a contemplare semplicemente il fiume, credo che avremmo dato meno senso alla nostra esistenza.



METTO IN GIOCO LA LEALTÀ!

TESTO E DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

INVITO A CENA

Numero di giocatori: una o più squadriglie

Materiale occorrente: piatti, bicchieri e posate, cartoncini segnaposto, carta e penna

Questo è un gioco molto utile per confrontarsi e conoscersi, ma anche e per risolvere eventuali problemi tra squadriglieri. Affinché il gioco riesca è fondamentale essere sinceri e leali evitando di mettere in imbarazzo o di giudicare gli altri giocatori. I giocatori sono seduti tutti attorno ad un tavolo apparecchiato. Se si vogliono fare domande mirate si fanno trovare i posti a tavola già prestabiliti. Sotto ciascun piatto di ogni commensale ci sarà una domanda, alla quale dovrà rispondere in assoluta sincerità. Potrà essere una domanda che riguarda il gruppo oppure la persona, che racconterà così qualcosa di sé.



Si può procedere a turno o un giocatore, dopo aver risposto alla domanda, può chiamarne un altro a sua scelta che girerà il piatto. È possibile anche girare la domanda ad un altro giocatore, consegnandogli il piatto (funziona come una sorta di "passo" e ciascuno lo può fare al massimo una volta). Non c'è vincitore in questo gioco, l'importante è mettersi in gioco con la voglia di ascoltare gli altri.

"SI ALZINO TUTTI QUELLI CHE..."
Numero di giocatori: una o più squadriglie
Materiale occorrente: tante sedie quanti sono i giocatori meno una
Tutti i giocatori sono seduti in cerchio, tranne uno che non ha la sedia e si posiziona al centro del cerchio. Il giocatore al centro dice: "Si alzino tutti quelli che..." ad esempio "giocano a calcio" oppure "...preferiscono il gelato al cioccolato". Le persone che si riconoscono nelle descrizioni si devono alzare e scambiarsi di posto con gli altri giocatori. Il giocatore al centro del cerchio deve a sua volta cercare di sedersi.

L'ARMA SEGRETA DI VITTORIO

DI STEFANO GARZARO - DISEGNI DI SARA DARIO



Vittorio era un ragazzo molto ricco e intelligente, ma povero di affetto. Non conobbe suo padre, perché morì quando lui aveva un anno. Sua madre si risposò quasi immediatamente, ma era così occupata in viaggi, balli e ricevimenti da non avere tempo per il figlioletto. Vittorio perse anche i due fratelli: Giuseppe morì a pochi mesi dalla nascita, mentre Giulia fu mandata in collegio ancora bambina. Così Vittorio fu costretto a trascorrere i lunghi anni dell'infanzia tutto solo, senza un amico, nel suo enorme palazzo di Asti. Non poteva nemmeno frequentare dei compagni di scuola, perché aveva un maestro personale che viveva con lui. Le uniche persone che vedeva erano i servitori, ma capite bene che questi non potevano essere amici di gioco ideali. Una vita così vuota e noiosa spinse Vittorio a diventare un rammollito, incapace di combattere per un'idea che non fosse il divertimento più stupido e lo spreco del tempo. Quando Vittorio divenne un ragazzo, lo zio Pellegrino che gli faceva da tutore lo costrinse a iscriversi a una scuola. Fu un disastro. Anziché studiare, Vittorio cercava soltanto l'occasione di scappare per arruolarsi nell'esercito, pensando che la vita militare fosse la migliore occasione per spassarsela. Poi, aiutato da alcuni compagni più saggi di lui, si svegliò. Si accorse che stava buttando via la sua vita. Scoprì di avere la testa piena di bellissime idee avventurose pronte per essere trasformate in racconti fantastici, ma non conosceva

la grammatica né il vocabolario per cui non poteva scriverne nemmeno una. Allora Vittorio decise di cambiare vita, di recuperare il tempo perduto e di riprendere gli studi che aveva buttato via. Gli amici continuavano a chiamarlo dalla strada perché li accompagnasse nei loro soliti saccheggi, ma lui, per non staccarsi dai libri, si faceva legare alla sedia da un servitore. Così, grazie alla forza di volontà, si costruì un'arma potentissima. Di lì a poco Vittorio sarebbe diventato un grande scrittore. Avrebbe composto poesie insuperabili, drammi e opere teatrali che lo avrebbero reso immortale. Ancora oggi nelle nostre città ci sono vie, piazze e soprattutto teatri dedicati a Vittorio Alfieri. La forza di volontà può trasformare infatti un ragazzo stordito in un grande protagonista. Anche questa storia però ha un aspetto negativo: le opere di Vittorio oggi vengono studiate a scuola, dove ci sono ragazzi che non hanno la sua stessa forza di volontà e che galleggiano in un letargo di nebbia. Chi riuscirà a svegliarli?



IN DUE È SEMPRE MEGLIO!

DI STEFANIA MARTINIELLO - DISEGNI DI B.-P. E SARA DARIO



B.P nella 21 chiacchierata ci parla anche di quanto importante sia la forza d'animo, e di quanto, purtroppo, gli uomini ne abbiano ben poca! Per mostrarci l'importanza della perseveranza e della volontà nel conseguire gli obiettivi prefissati ci racconta una storia.

Due ranocchi passeggiando per la campagna s'imbattono in un grosso contenitore colmo di panna. Curiosi si avvicinano e cominciano a sbirciare all'interno per capire cosa fosse, ma si sporgono troppo e ci cadono dentro. Subito il primo si accorge che è un liquido molto diverso dall'acqua a cui era abituato, e sopraffatto dalla paura e dallo scoraggiamento si lascia andare e annega. L'altro nonostante la novità e la paura, tira fuori tutte le sue forze e comincia a nuotare, e più va a fondo, più nuota con vigore e intensità. E proprio quando è ormai allo stremo delle sue forze, grazie alla forza e alla costanza dei suoi movimenti, accade una magia. La panna si trasforma in burro, e il ranocchio si ritrova improvvisamente sano e salvo. Ecco, un buon esploratore e una buona guida, dovrebbero essere non come il ranocchio coraggioso, ma molto migliori di lui!

Infatti se il ranocchio coraggioso fosse stato ancor più forte di quanto ci ha mostrato, avrebbe convinto l'amico ranocchio debole ed insicuro a tentare, a provare almeno ad uscire da quella situazione. Se l'avesse fatto, non solo si sarebbero salvati entrambi, ma lo avrebbero fatto con meno sforzo e con metà della fatica!

Quando siete in difficoltà quindi, non arrendetevi, e soprattutto cercate qualcuno con cui condividere i vostri crucci. Spesso le soluzioni sono sotto i nostri occhi, ma poiché siamo troppo presi dal problema non riusciamo a vederle. In due non solo si vede meglio, ma ci si sostiene facendosi coraggio a vicenda!



SU COL MORALE! 5 PICCOLI TRUCCHI PER UNA SQUADRIGLIA FELICE

TESTO DI FRANCESCA TRIANI - DISEGNI DI MARTINA ACAZI

La Squadriglia è un posto felice. Molto felice. Ma se questo è vero, non è però automatico: come per tutti i meccanismi complessi anche la Sq. ha bisogno di cura e manutenzione. Eccovi di seguito 5 piccoli trucchi (giochi) per mantenerla efficiente e felice:

IN SQUADRIGLIA CI SI DIVERTE.

Perché questo sia vero occorre che il gioco sia sempre parte delle nostre attività di Sq. È bello iniziare o concludere sempre le nostre riunioni di Sq. con un giochino.

Possiamo affidare il compito della preparazione del gioco a turno ai diversi componenti della Sq., mentre il maestro dei giochi può occuparsi di raccogliere quelli che hanno avuto il maggiore successo in un quaderno dei giochi di Squadriglia. Un simile manuale vi tornerà sicuramente utile quando dovrete preparare attività per il Reparto e nei giorni di pioggia!



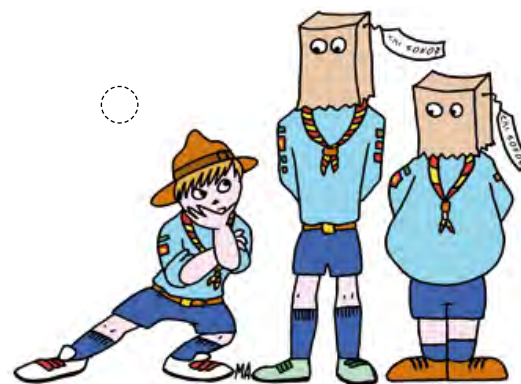
IN SQUADRIGLIA CI SI MESCOLA.

Fa male, malissimo all'umore della Sq. sedere nelle nostre riunioni sempre ai soliti posti. Non siamo a scuola e l'angolo di Sq. non è un'aula, quindi mescoliamoci! Un modo semplice e divertente per farlo può essere questo GIOCHINO: I componenti della Sq. hanno dieci secondi per disporsi in fila secondo un criterio scelto dal Capo Sq. (esempi: numero di scarpe crescente; ordine alfabetico del colore preferito o dello sport praticato, e così via). I componenti della Sq. però non possono comunicarsi le informazioni richieste durante i dieci secondi di gioco, solo alla fine possono rivelarsi le informazioni necessarie e scoprire se hanno indovinato o meno l'ordine in cui disporsi.

Finito il gioco ci si siede secondo l'ordine in cui si è capitati.

IN SQUADRIGLIA CI SI CONOSCE.

Ci sono molti giochi da fare in Sq. per testare la nostra conoscenza gli uni degli altri, io ve ne suggerisco uno, ma potete sbizzarrirvi la fantasia.



INDOVINA CHI:

Il Capo Sq. attacca dietro la schiena di ciascuno un bigliettino con scritto il nome di un altro componente della Sq..

A turno si mostra la schiena agli altri compagni di Sq. e si rivolgono delle domande per indovinare chi è la persona a cui si è stati "gemellati", escludendo le caratteristiche solamente fisiche. (Esempi: mi piace giocare a calcio? Sono un buon disegnatore?). È possibile rispondere alle domande solamente Sì o No.

IN SQUADRIGLIA SI COMUNICA.

Oltre le catene di Sq. un'idea carina e divertente è istituire una Posta di Sq. È possibile avere una cassetta della posta nell'angolo di Sq. e distribuire la posta una volta la settimana, magari a riunione di Sq. o di Reparto.



IN SQUADRIGLIA CI SI UNISCE.

...E per vedere quanto siete "uniti" provate a fare questo gioco: LA MATASSA: Un componente della Sq. tenendo in mano un gomitolo di lana parla di sé per 15 secondi. Una volta finito lega il filo di lana intorno al polso e lancia il gomitolo ad un altro componente della Sq., che a sua volta parla 15 secondi di sé, poi si fa passare il filo intorno alla vita, quindi lancia il gomitolo ad un terzo che fa lo stesso e così via. Alla fine nel più breve tempo possibile bisogna sbrogliare la matassa creatasi! È possibile cronometrarsi e sfidare le altre Sq. a sbrogliare la matassa nel tempo più breve!

