

INCARICO	
MAGAZZINIERE	<p>Questo incarico viene coinvolto molto spesso in prima persona nelle attività della Squadriglia, e lo è anche per i lavori in sede. Vediamo perché: tiene sotto controllo tutto il materiale ed il relativo stato di manutenzione, per cui è in grado di dire se tra le dotazioni di Sq. c'è il materiale che serve e in che stato si trova. Mettiamola sul pratico: se c'è da dipingere un muro, il magazzinoiere sa quanti pennelli ci sono in dotazione o se non ce n'è manco uno; se i pennelli sono in buono stato o stanno per esalare l'ultimo respiro, se non sono già del tutto rovinati. Lo stesso vale per cacciaviti, pinze, carta vetrata, ecc. Sarà quindi lui a suggerire che, dovendo rimettere a posto un armadio, si deve acquistare della carta vetrata a grana fine, media e grossa ed un pennello a spatola di 3 cm nonché un vaso di vernice gialla ed un vasetto di colore rosso (... Sq. Pantere: giallo per lo sfondo e rosso per la figura dell'animale!)</p> <p>Sarà sempre lui ad avere l'attenzione di controllare che <b>TUTTI</b> trattino bene il materiale di lavoro e che, a lavoro concluso, ogni "strumento" ritorni pulito ed in buone condizioni al suo posto: i pennelli ad esempio non si lasciano seccare in qualche dimenticato barattolo vuoto, punte di trapano rotte o senza filo vanno sostituite subito per averle sempre disponibili.</p>
CASSIERE	<p>Lo sappiamo che è lui a tenere i cordoni della borsa... cassa di Squadriglia, quindi sarà inevitabile che venga coinvolto anche nell'attività di rifacimento/manutenzione dell'angolo. Se in cassa non vi sono fondi sufficienti i lavori dovranno essere rimandati o ridimensionati eseguendo solo quelli essenziali, del tipo sostituzione di lampadine o sostituzione del vetro rotto della finestra. Non si realizzerà invece il lampadario con vetri colorati e candele dorate che aveva progettato Luigi, il super-maniabile di Sq.</p> <p>Scherzi a parte, non si fanno spese se non si hanno i soldi in cassa! Però si può pensare ad un autofinanziamento ad hoc e sarà compito del Cassiere proporlo.</p>

Oltre agli incarichi, nei lavori in sede saranno ovviamente coinvolti tutti gli E/G che hanno specialità relative a quanto c'è da fare: disegnatore, elettricista, falegname, fa tutto, muratore, sarto... magari anche astronomo se avete deciso di dipingere il cielo stellato sul soffitto. Va bene anche il brevetto di Mani Abili.

## La Squadriglia costruisce in sede



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.7 di OTTOBRE 2005

**Coordinamento editoriale:**

Giorgio Cusma

**Progetto grafico e Impaginazione:**  
Technograph - TS**Testi di:**

Giorgio Cusma

Fabio Fogu

Dario Fontanesca

Damiano Marino

Sara Meloni

Enrico Rocchetti

Salvo Tomarchio

**Disegni di:**

Giorgio Cusma

Sara Dario

Chiara Fontanot

Pierre Joubert

Sara Palombo

Stefano Sandri

Paolo Vanzini

Jean Claudio Vinci

**LAVORARE CON LA TESTA****Per fare bene bisogna prima progettare bene**DI SALVO TOMARCHIO  
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Prima allaccio le scarpe e poi provo a calzarle. Prima mi vesto e poi mi lavo. Prima mi bagno e poi apro l'ombrello.

Cosa non funziona in questi ragionamenti? Non hanno senso direte voi. Eppure cercando bene nella vita di Reparto non si fatica a trovare esempi "illuminanti" di blackout mentale.

Scherzi a parte, le sfide, che ogni avventura scout ci mette davanti, ci obbligano a non dimenticare che per fare bene bisogna prima **progettare bene**.

Qualcuno ha mai visto un architetto costruire un palazzo senza prima disegnarlo? Ecco noi non siamo certo architetti ma nel nostro piccolo dobbiamo seguire lo stesso schema.

Nelle costruzioni da

Campo, nella ristrutturazione della sede e, in generale in ogni attività scout, la fase della progettazione è fondamentale e non si può trascurare.

Progettare bene per fare bene. Teniamo a mente questo principio e non tarderemo a capire che, quando decidiamo di "fare" qualcosa, alcune operazioni sono essenziali e, se non garantiscono il successo, almeno evitano che ci blocchiamo al primo ostacolo.

La **ristrutturazione della sede** o la **costruzione dell'angolo di Squadriglia**, ad esempio, sono soltanto due dei tanti casi in cui si richiede una buona progettazione.

Per evitare disguidi, dimenticanze e inesattezze è fondamentale segnare sin dall'inizio tutto su carta.

E' necessario valutare bene lo spazio a disposizione ed **evitare sprechi**, studiare soluzioni alternative, poco ingombranti ed economiche, segnare su bloc-notes le **misure esatte**, fare un inventario del materiale a disposizione, scrivere una **lista delle cose da comprare**.

Ecco gli ingredienti per ridurre al minimo errori e incertezze.

Sarà successo a tutti nel bel mezzo della costruzione di una cucina da Campo, di ritrovarsi con due o tre pali in meno. Un buon progetto può

evitare simili guai. A qualcun altro sarà capitato invece di costruire una cassa tecnicamente discreta, ma con il difetto di essere costruita con un legno o troppo fragile e facile a spezzarsi o troppo pesante e dunque impossibile da trasportare.

Progettare, dunque, è anche **scegliere il materiale più adatto** e valutare tutte le implicazioni che ogni scelta comporta. I criteri generali che si possono seguire sono quindi quelli di **ridurre al minimo la spesa e l'ingombro** e ottenere il

**massimo di fruibilità e facilità d'uso**. Senza contare il fatto, per niente trascurabile, che un **angolo economico, solido e poco ingombrante può essere anche bello** (e qui largo alla fantasia!), anzi meglio non dimenticare mai quest'ultimo aspetto!

E' bene poi, che questo lavoro di studio si concretizzi in disegno abbastanza preciso di ciò che si vuole realizzare. Non si può pretendere certo un disegno tecnico e in scala, ognuno faccia del proprio meglio, sapendo che visualizzare bene il risultato finale aiuta a lavorare meglio e può risultare utile per ricavare in tempo soluzioni alternative più funzionali o magari anche più economiche.

Progettare bene e fare bene. In fondo sono due facce della stessa medaglia. Chi può sostenere il contrario? **Rimbocchiamoci le maniche e buon lavoro a tutti!**



## UN ANGOLO PIENO DI VITA... DI SQUADRIGLIA

DI FABIO FOGU  
DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

«Il tavolo era al centro. Colorato di nero e verde: al centro del piano c'era lo stemma dell'aquila. Anche le panche, quattro, erano attorno al tavolo in un ordine quasi perfetto. Stesso stemma stesso colore anche sulle ante dell'armadio. Nella parete accanto, una grande **bacheca**. Le pergamene colorate erano i **trofei** di tornei e **Campi Estivi**, le **foto** accanto ai premi erano invece il ricordo di tante esperienze vis-

FIG.1



sute dai nuovi compagni.» (Fig.1) Paolo ricorda così il suo primo Angolo di Squadriglia. Il giorno in cui vi entrò per la prima volta provò una forte emozione, le panchette basse sistemate in cerchio nella vecchia tana erano già un ricordo. L'Angolo di Squadriglia diventò subito un luogo familiare, un posto da curare e tenere in ordine, un luogo dove conoscere i nuovi amici e progettare le nuove

avventure della Squadriglia. «Subito dopo il primo bivacco sulla **bacheca** c'era una nuova foto: le aquile schierate davanti alla tenda e questa volta c'era anche Paolo.» Ricordate ancora la prima volta che siete entrati nel vostro Angolo di Squadriglia? Emozione alle stelle e un po' di impaccio per tutti... poi, varcata la soglia dell'Angolo, mille sensazioni diverse.

Qualcuno avrà sicuramente provato le stesse emozioni del nostro amico e non avrà avuto alcuna difficoltà ad ambientarsi nella nuova sede. Altri invece, avranno faticato a distinguere i colori della Squadriglia e avranno fatto lo slalom tra pentole e attrezzi prima di raggiungere una panca dove potersi sedere e scambiare le prime impressioni con il resto della Squadriglia. Ad ogni modo, il giorno in cui si entra per la

prima volta dentro l'Angolo di Squadriglia non si scorda mai. L'Angolo è la storia di una Squadriglia. Qui, molti novizi entrano timorosi e pieni di domande. Poi, dopo qualche anno, diventano Capi e/o Vice e, a loro volta, scrivono una nuova pagina di storia della Squadriglia. Per il Capo e per tutti gli altri componenti, l'accoglienza nell'Angolo del nuovo novizio è un'occasione fondamentale per presentarsi al nuovo arrivato. È il momento giusto per far capire al novizio che si può

fidare di voi e che l'Angolo è anche casa sua.

Un'iniezione di fiducia. Qui, infatti, dovrà vivere per qualche anno, dovrà convivere e lavorare con i nuovi compagni. È il momento di rimettere un po' d'ordine nell'angolo e prepararlo all'evento.

Perché dunque non accogliere il nuovo arrivato con i **colori** e lo **stemma della Squadriglia** di cui andrà fiero? Al CSQ e al magazzino spetterà il compito di far conoscere tutti i segreti

dell'Angolo. Un posto piccolo ma ricco di significato e di simboli da tenere in alta considerazione: perché non iniziare dal **guidone**? È sicuramente il primo simbolo da presentare al nuovo arrivato. Una breve introduzione al materiale di Squadriglia sarà più che sufficiente, mentre invece sarà più utile sedersi attorno al tavolo e sfogliare il **libro d'oro della Squadriglia** e magari organizzare un piccolo momento di festa per rompere il ghiaccio e conoscersi meglio. Qualsiasi cosa succeda, è fondamentale che l'Angolo di Squadriglia sia da subito un posto da rispettare e da tenere sempre in alta considerazione. (Fig.2)

Ecco cosa non dovrà mancare nell'Angolo di Squadriglia: un **tavolo**.

Il punto centrale dell'Angolo. Attorno a questo la Squadriglia si riunisce per progettare e per verificare. Perché non utilizzarlo anche come **tavolo da lavoro**? Basterà co-

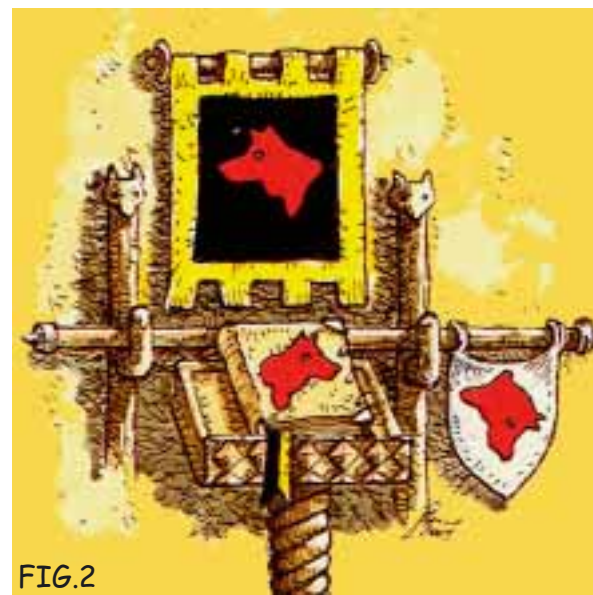


FIG.2

struire un piano della stessa misura da poter sovrapporre all'occorrenza. Attorno al tavolo **sedie o panche**, costruite da voi: è ovvio! (Fig.3) Se invece avete più spazio potrete costruire un apposito piano da lavoro e magari progettare nella parte inferiore degli scomparti dove conservare gli attrezzi. Per il resto del materiale sarà sufficiente un **armadio**. (Fig.4)



FIG.3

Se non c'è, potrete portarne in sede uno vecchio. Magari quello abbandonato nella vostra casa di campagna.

FIG.4



Se non c'è, potrete portarne in sede uno vecchio. Magari quello abbandonato nella vostra casa di campagna. **C a r t a** vetrata, stucco e vernice **b a s t e** -ranno a ridare vita al cimelio di famiglia. Ma potrete anche adattare il vecchio armadio alle vostre esigenze: costruire nuovi ripiani interni per poter distribuire con più ordine il vostro materiale. Alla fine, l'importante è che le pentole non siano conservate insieme a pinze e cacciaviti! Se l'armadio non è sufficiente, usate le pareti e costruire delle **mensole** o un piccolo scaffale di legno che potrete poi chiudere con delle ante scorrevoli. La tenda, le lampade e la cambusa da campo, potrete invece sistemarle dentro la cassa di Squadriglia. L'Angolo è pronto, ora non resta che mantenerlo in ordine, almeno fino a quando la Squadriglia non deciderà (si spera non passino decenni) di lanciarsi in un'impresa di ristrutturazione: questa volta al lavoro ci sarà anche il piccolo novizio.

## PER FARE UN ANGOLO NON BASTA UN COMPASSO

DI PICCHIO VOLENTEROSO  
DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

Non tutte le Squadriglie d'Italia sono così fortunate da disporre di Angoli spaziosi e capienti. Spesso è proprio il contrario: ci troviamo di fronte a problemi di spazio, impossibilità di creare un ambiente unico e riservato, esclusivamente, ai componenti la Squadriglia.

Che fare in questi casi? Partiamo da un concetto base: miracoli non se ne possono fare.

Se la stanza a noi assegnata misura 2 mt. x 4 mt., ma è anche l'unica stanza a disposizione dell'intero Reparto (caso reale...), a parte sfruttare le pareti (tetto compreso...), costruire casse che siano anche panche, armadi poco profondi e molto alti, tavoli centrali multifunzione... c'è poco altro da inventare.

A parte questi casi di categoria "Disperazione", possiamo pensare positivo e sfornare qualche idea.

Due precisazioni (scontate, lo sappiamo, preferiamo rischiare di passare per stupidi...):

- Il progetto tecnico di un Angolo, qualunque

modifica, cambiamento, miglioria, va sempre presentato alla Squadriglia (tutta) e discussa con i Capi; un Angolo sarà davvero rispettato come nostro spazio, se noi per primi avremo rispettato lo spazio di tutti che è la Sede.

- Qualunque cosa realizzate, costruitela SEMPRE con il massimo della **SICUREZZA** ed intelligenza!

in tali casi le estremità dei pannelli (superiore ed inferiore) possono venire bloccate a pavimento e soffitto, applicando ad essi (al pavimento ed al soffitto) delle guide dove inserire appunto tali estremità.

Se invece non possiamo definitivamente chiudere l'Angolo (perché parte viva della Sede, attraversata da tutti), possiamo utilizzare dei



### I confini dell'Angolo

Dove possibile, si può totalmente chiudere alla vista esterna: pareti decorate in multistrato o ancora (ricicliamo è meglio...) pannelli di cartone da imballaggio (costo zero, si possono sostituire facilmente);

rulli di stoffa fissati al tetto da far scendere con delle carrucole.

### Dobbiamo condividere lo spazio con un'altra Squadriglia?

Possiamo realizzare (sarebbe meglio in collaborazione con l'altra Squa-



**Mobili, mobiletti, casse, contenitori**

Generalmente l'armadio contiene le attrezzature "pesanti": tenda, attrezzi, batteria da cucina, accessori vari (ad es. lume a gas); il mobile può essere sfrut-

Se lo spazio è poco, progettiamo arredi multifunzione: un tavolo cassa con all'interno scomparti multipli per accogliere più materiali, delle casse che possano fungere anche da panche (prestate quindi particolare attenzione a dare maggiore rinforzo alla tavola di chiusura e ad eventuali spalliere rimovibili), cestini con anelli esterni per inserire attrezzi vari.

Decoriamo tutti i mobili con gli stessi colori e lo stesso stile, evitiamo Angoli *tutticolori*. Ovviamente questi sono solo brevissimi spunti, il grosso deriva da menti geniali, so-praffini, fantasiose, estrose: le vostre!

driglia) un armadio che funga da parete.

Ovviamente si possono costruire due armadi assolutamente uguali ed affiancare le pareti posteriori, oppure realizzare un armadio che abbia aperture e sportelli per entrambi gli Angoli.

Fate però attenzione: la profondità di una tale struttura richiede molti centimetri, se togliete troppo spazio all'angolo, conviene sfruttare la parete a disposizione, diminuire la profondità del mobile, aumentare in larghezza e spartire invece la stanza con una struttura divisoria.

tato per il materiale di cancelleria, i Quaderni di Caccia, Diario di Squadriglia, giochi, cartine topografiche e via così.



**UN ANGOLO A 360 GRADI**

DI SARA MELONI  
DISEGNI DI SARA DARIO  
E PAOLO VANZINI

Il vostro angolo di Sq. manca di originalità? Vorreste cambiare le cose fatte lo scorso anno ma non avete

buone idee? Ecco a voi un insieme di oggetti che non possono proprio mancare e che potrete costruire semplicemente.

saldatore - foglio di compensato, spessore 2 mm - supporto ad anelli (di quelli che trovate nei comuni raccoglitori A4) - trapano a colonna - similpelle - colla Bostick - sega - carta vetrata (Fig.1)

Primo tra tutti il **Libro d'Oro** che rappresenta la vita stessa della Squadriglia. Magari tra qualche anno vi ricapiterà tra le mani e chissà quante risate vi farete guardando le foto dell'uscita al mare o leggendo le pagine scritte da Luca, il Capo Squadriglia più brontolone della storia dei Falchi. Bene, un Libro d'Oro, per resistere, deve essere costruito con materiali che non si deteriorino facilmente nel tempo.

Prendete il foglio di compensato e, con la matita, disegnate due rettangoli di dimensione 31x27 cm e un rettangolo 31x4 cm. (1)

Con una sega, tagliate lungo i bordi dei rettangoli disegnati in modo da farvi risultare 3 sagome distinte

Con la riga disegnate dei puntini, ad una distanza di circa 2 cm, sui lati corti e su uno dei lati lunghi di entrambe i rettangoli maggiori (2)

Sovrapponete i rettangoli e, con il trapano a colonna, forate il com-

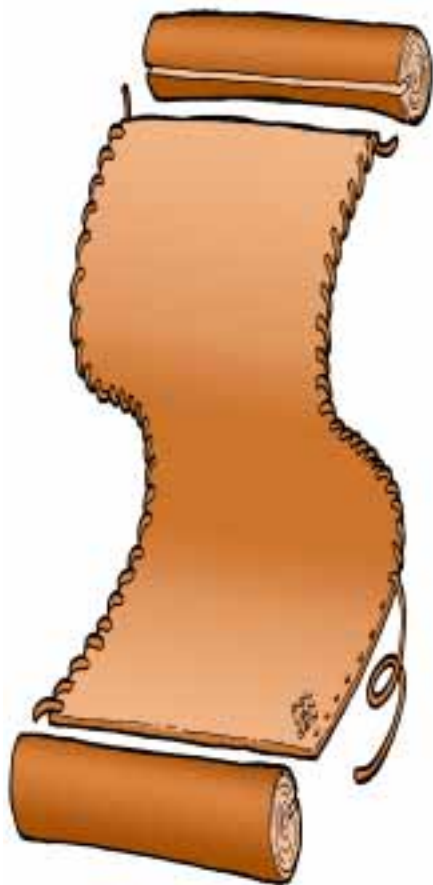


Munitevi di: laccio di cuoio dello spessore di 2 mm - rivetti - rivettatrice -



pensato all'altezza dei puntini (3)  
 Passate la carta vetrata in modo tale che le ruvidità, create dal trapano, scompaiano  
 Forate il rettangolo minore a 2 cm dai bordi  
 Con la rivettatrice attaccate il supporto ad anelli al rettangolo minore (4)  
 Prendete la pezza di similpelle, delle dimensioni di 31x12 cm e cospargetela di colla bostick (5)  
 Aspettate che asciughi e posizionate, al centro, il rettangolo più piccolo che avete ritagliato  
 Prendete le altre due sagome (per il lato non forato) e incollatele a filo con il dorso che avete attaccato sulla pezza  
 Fate pressione sul legno aspettando che il tutto risulti attaccato  
 Passate il filo di cuoio all'interno dei fori precedentemente effettuati, stando attenti ad annodarlo sotto il primo e l'ultimo foro (6)  
 Disegnate l'animale della sq, o altro soggetto, sulla copertina, con la matita, e poi ripassa-

FIG.2



te il contorno con il saldatore (7)

Ecco che il Libro d'Oro è fatto: non vi rimane che portarlo con voi a tutte le uscite e al Campo come un insostituibile compagno di viaggio.

Un'altra idea potrebbe essere quella di trascrivere il testo della Legge e della Promessa, ma senza utilizzare il solito cartoncino.

(Fig 2) Prendete una pezza di cuoio delle dimensioni di 50 x 70 cm e dello spessore di 3 mm, 4 m di filo di cuoio e due pezzi di legno

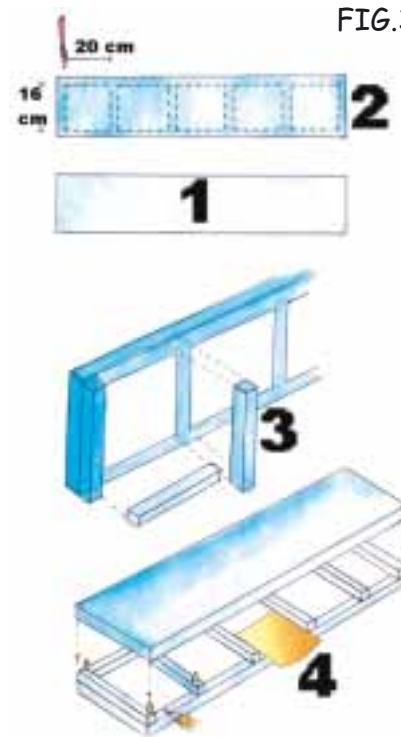
circolare del diametro di 5 cm e della lunghezza di 50 cm. Se il colore del cuoio vi sembra troppo chiaro, potete scurirlo con del normale lucido marrone da scarpe, stando attenti a farlo asciugare per benino.

Con la fustella praticate dei fori sui lati maggiori del rettangolo, ad una distanza di circa 3 cm l'uno dall'altro.  
 Intagliate, con la sega, i pezzi di legno in modo tale da formare una fessura adatta ad introdurvi i lati minori del rettangolo di cuoio.

Introducete i lembi di cuoio all'interno delle fessure create lungo i pezzi di legno e fermateli sia con della colla bostick che con dei chiodini.  
 Passate il laccio all'interno dei fori.

Con matita e righello tracciate delle linee sottilissime che vi serviranno come guida per scrivere.

FIG.3



Potete scegliere se scrivere il testo della Legge o della Promessa con un pennarello a vernice oppure con il saldatore per incidere il cuoio.  
 Da ultimo, potete realizzare una **bacheca porta foto** da riempire ogni volta che tornate dalle uscite o dal campo (Fig.3)  
 Prendete un

foglio di polistirolo, delle dimensioni di cm 50 x 106 x 1.

Tagliate due strisce 20x106 dal foglio di polistirolo

Una la lascerete così com'è (1), mentre l'altra dovrà essere intagliata (2) in modo tale da formare 5 finestrelle

rettangolari delle dimensioni di 16 (altezza) x 20 (lunghezza)

Preparate 11 striscioline di polistirolo lunghe 20 cm e larghe 1 cm

Attaccate le striscioline tra la parte intagliata e quella lasciata inalterata (3): serviranno da spessore

State attenti ad attaccarle sui lati inferiori e su quelli laterali, ma non su quelli superiori, che serviranno come fessure per infilare le

foto (4)

Incollate il tutto con la colla speciale per polistirolo e, se vi piace di più, fate anche dei

decori (5).

Prendete un

foglio di polistirolo, delle dimensioni di cm 50 x 106 x 1.

Tagliate due strisce 20x106 dal foglio di polistirolo

Una la lascerete così com'è (1), mentre l'altra dovrà essere intagliata (2) in modo tale da formare 5 finestrelle

rettangolari delle dimensioni di 16 (altezza) x 20 (lunghezza)

Preparate 11 striscioline di polistirolo lunghe 20 cm e larghe 1 cm

Attaccate le striscioline tra la parte intagliata e quella lasciata inalterata (3): serviranno da spessore

State attenti ad attaccarle sui lati inferiori e su quelli laterali, ma non su quelli superiori, che serviranno come fessure per infilare le

foto (4)

Penso che l'elemento comune a tutte le sedi sia la panca! Ce ne devono essere, in giro per le sedi e gli angoli di Sq. d'Italia, di tutti i tipi, materiali, colori, ... Questo articolo è rivolto a chi vuole rinnovare il proprio arredamento, partendo proprio dalle panche, e non vuole perdere l'occasione di essere laborioso ed economico: quindi deve far-sele in proprio. Ma può essere utile anche a chi vuole fare, all'inizio dell'anno, una bella manutenzione del proprio angolo.

essere robusta (pensate in quanti modi, propri ed impropri, viene usata una panca!). Quello che vi proponiamo è il progetto di una panca classica, già sperimentato.

Anche le misure e la forma (collaudate da

si trova facilmente in commercio, è economico, è facile da lavorare. Poi serviranno colla (tipo "vinavil" va benissimo) e vi-



Se si parte da zero, la prima cosa da chiedersi è quali siano le caratteristiche essenziali di una panca. Deve essere prima di tutto comoda, e quindi avere un'altezza e una lunghezza giusta, e poi

generazioni di scout) sembrano corrispondere ai criteri di comodità e di robustezza. Cominciamo, allora. Che materiale usare? Il legno di abete risponde a queste caratteristiche:

(molto migliori dei chiodi, che con il passare del tempo tendono a uscire, bucando non pochi pantaloni!) con relativo cacciavite, della carta vetrata, un metro.



Fate attenzione che non manchino alcuni elementi: le traverse lungo tutta la seduta ad esempio, servono affinché la panca non si fletta sotto il peso di chi si siede sopra; alcuni tasselli sono utili affinché i vari pezzi possano essere collegati con viti in più direzioni mantenendo così la panca sempre compatta. Mi raccomando poi di evitare tutti gli spigoli: un buon lavoro di carta vetrata renderà la panca ... a prova di stinco. Veniamo alla vernicia-

tura finale. Se avete usato il legno d'abete, questo "beve" molto la vernice. Sarà utile allora (e così sarà anche più protetto) passare prima un impregnante. Questo contribuirà a non far alzare troppo "il pelo" alla panca (è necessaria sempre una



scartavetratura prima di passare la vernice), e ad usare solo due mani di vernice per ottenere un bell'effetto coprente.

## LA MANUTENZIONE

Anche la panca, come tutto il materiale della sede, ha bisogno di manutenzione. A volte si pensa che basta dare una bella mano di vernice, e tutto è risolto. Non è così semplice! La vernice dà solo l'aspetto finale, che sicuramente colpisce l'occhio, ma che non necessariamente mantiene robustezza e comodità alla panca.

Allora prima ancora della vernice, controllate tutti i punti "critici": le gambe, le traverse, se escono chiodi, se traballa, ... Ricordate poi che non sono i chiodi (o le viti) a tenere in piedi una panca. Anzi, a volte se se ne mettono troppi, il legno si può spaccare, e... tutti giù per terra! È utile a volte sostituire un pezzo, più che tenerlo con chiodi in tutte le direzioni.

Veniamo anche alla verniciatura! Mi raccomando: non mettete il 25° strato di vernice sulla vostra panca! Perdete un po' più di tempo, ma prima sverniciatela, date una bella scartavetratura, e alla fine due belle mani di vernice. Ricordatevi di dare la vernice usando il diluente apposito, altrimenti si creeranno strati di vernice molto spessi, e sarà difficile passare il pennello! Un ultimo accorgimento: ricordatevi di lavare i pennelli subito dopo l'uso, perché possono essere utili per qualche altro lavoro in sede!



## IL MURO DEL PIANTO

DI ENRICO ROCCHETTI  
DISEGNI DI SARA PALOMBO

È così che è stato chiamato quel pezzo di parete della sede precisamente nell'angolo delle Pantere, quando abbiamo deciso di spostare la pesante libreria che troneggiava ormai da anni in quella posizione.

Dietro questo mobile c'era un buco, ma che dico un buco, una voragine, che arrivava fino alla parte opposta del muro. Infatti dall'altra parte, spostando il pannello di legno degli avvisi, si riusciva a vedere tranquillamente l'interno della stanza standone fuori.

Il Caposquadriglia ha spiegato l'origine di quel foro dicendo semplice-

mente che due anni prima avevano deciso di cambiare l'arredamento dell'angolo, posizionando proprio in quel punto delle bellissime mensole, che Marco era riuscito a recuperare nell'ufficio di suo padre. Al primo tentativo di foratura per il tassello, c'erano stati dei problemi tali da indurli a desistere dall'intento. Alla faccia dei problemi! Sapendolo prima avremmo potuto dare a Mar-



copere nel ufficio di suo padre. Al primo tentativo di foratura per il tassello, c'erano stati dei problemi tali da indurli a desistere dall'intento.

Allo scendere del mio Reparto, i problemi sui muri della sede ci sono e di solito all'inizio delle attività quando si sistema un po' il nostro rifugio, qualche lavoretto di manutenzione bisogna pur farlo.

Se si decide di dipingere qualche muro, si deve prima di tutto **controllare che non ci siano buchi** di chiodi o tasselli. Nel caso ve ne fossero, si devono otturare, per farlo si ricorrerà all'uso di un

co, come nome di caccia Demolition Man, al posto di Delfino Intelligente. A parte le disavventure del mio Reparto, i problemi sui muri della sede ci sono e di solito all'inizio delle attività quando si sistema un po' il nostro rifugio, qualche lavoretto di manutenzione bisogna pur farlo.

Se si decide di dipingere qualche muro, si deve prima di tutto **controllare che non ci siano buchi** di chiodi o tasselli. Nel caso ve ne fossero, si devono otturare, per farlo si ricorrerà all'uso di un



apposito stucco da muro che potete acquistare tranquillamente in ferramenta o in un colorificio. Per **stendere lo stucco** si usa una spatola apposita di forma triangolare; prendete una bella palla di stucco sulla spatola schiacciatela sul buco del muro e tenendo la spatola un po' in verticale, sul muro, passate a più riprese, per lisciare lo stucco. Dopo un po' di tempo, quando la pasta si sarà asciugata noterete che è un po' calata in quantità per effetto dell'evaporazione dell'acqua e il vostro buco sarà ancora visibile: niente paura, un'altra passata ed il gioco è fatto.

Se il foro è un po'... più grande, tipo quello delle Pantere per intenderci, si dovrà ricorrere al suo **riempimento per mezzo di sassi o pezzi di mattoni** e poi dovrete usare

per rasare il muro, cioè riportarlo alla sua forma liscia, della **malta fine** che potete trovare presso i rivenditori di materiali edili.

Questa è una pasta di calce mista ad acqua che, spalmata sul muro per mezzo di un **frettazzo**, quell'arnese rettangolare che vedete usare dai muratori, quando danno l'intonaco alle case, ricrea la parete in modo da poter essere verniciata con facilità.

Usare il frettazzo non è semplicissimo, ma con un po' di pratica si può fare. Se il danno del vostro muro si limita a delle crepe, la

cosa si può risolvere usando del **silicone**. Deve essere del tipo acrilico, verniciabile, non usate altri tipi di silicone perché non essendo verniciabili con nessun tipo di colore, vi resterebbe lo striscio di plastica silconica al posto della crepa.

Attenzione agli angoli! Passando con i mobili ed urtandoli si possono scheggiare facilmente. Provate allora a ricostruirli con dello stucco, con pazienza, se volete evitare altri inconvenienti **protegeteli con dei paraspigoli** che trovate anch'essi in ferramenta, ne esistono in pvc di molto economici e di diversi colori.

Naturalmente se avete in Reparto una squadriglia Pantere ed un suo componente si chiama Marco: attenzione! E...cominciate a guardare dietro le librerie.

