

INCARICO	IN SEDE e/o AL CAMPO
MAGAZZINIERE	Essendo il custode del materiale di Squadriglia, questo è l'unico incarico ufficiale che viene coinvolto quando la Squadriglia decide di giocare. Tra la dotazione di Squadriglia non potranno infatti mancare anche oggetti che servono per i giochi, tecnici, sportivi o di divertimento: palla, scalpi, cordini, carta, pennarelli, roverino, ecc,ecc. Tutte queste cosette stanno in bell'ordine nel magazzino di Sq. o nella cassa di Sq. quando si va al Campo. Il magazzinoiere farà in modo che tutto sia in ordine e prontamente disponibile quando si decidesse di giocare, ma il suo compito finisce qui: saranno altri a curare ed animare lo svolgimento dei giochi.

attività

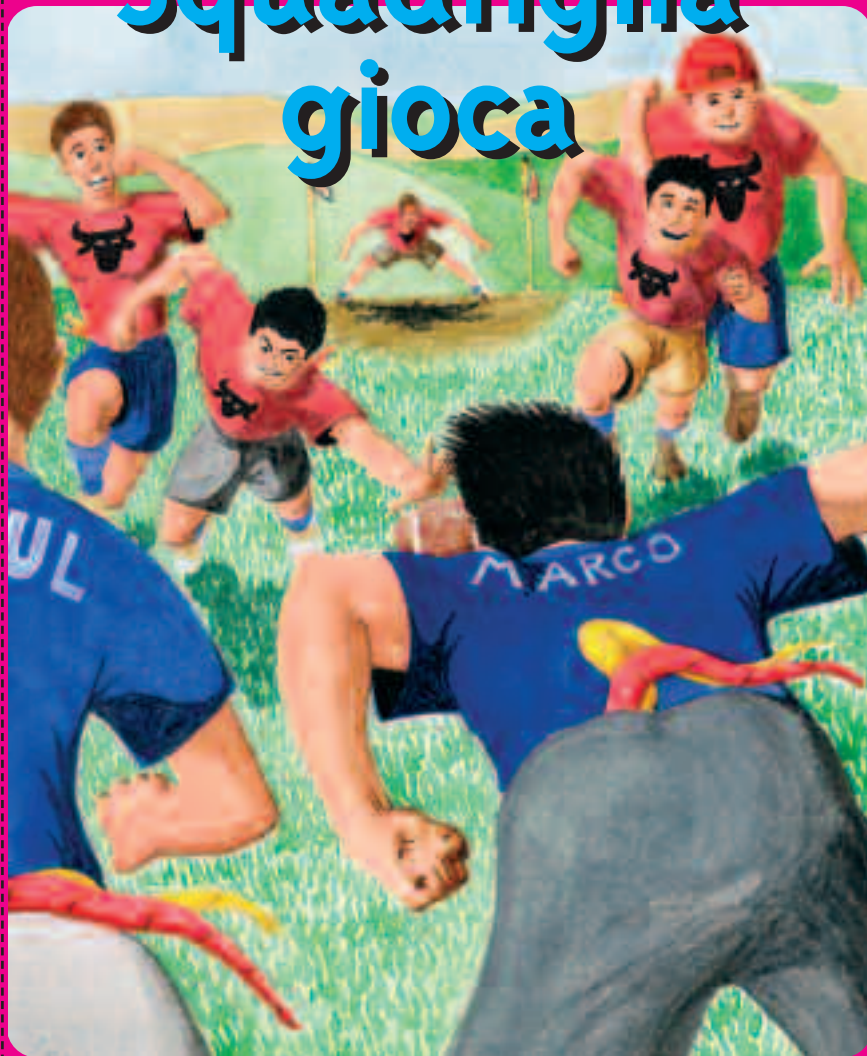
Chi è allora che fa giocare la Squadriglia?

In primo luogo il Capo Squadriglia che, nel Quaderno di Caccia, avrà una particolar sezione dedicata ai giochi. Una serie sufficientemente nutrita per affrontare senza problemi qualsiasi break per divertire la Squadriglia: sia in sede che in uscita o al Campo. In questo elenco non mancheranno i giochi tecnici, quelli cioè che servono per diventare più competenti nelle tecniche scout. Giochi quindi di segnalazione, di nodi, di costruzioni, di cucina, di orientamento, di riconoscimento costellazioni o tracce o foglie o... chi ne ha più ne metta! Non mancheranno nemmeno giochi in cui ci si potrà scatenare in turbolenti coinvolgimenti: palla scout, bandiera, pallavolo, roverino, ecc. E nemmeno quelli più calmi, quasi da società, che servono a creare momenti di tranquillità e distensione all'interno della Squadriglia: indovinelli, quiz, giochi d'osservazione, ecc.

In secondo luogo, se la Squadriglia ha la fortuna d'averlo, un E/G con la specialità di Maestro dei Giochi (in questo caso) sarà lui a curare tutto quello che, abbiamo detto, dovrebbe fare cioè il Capo Squadriglia: elenco giochi, conoscenza regole e... cura del materiale. In quest'ultima incombenza il Maestro dei Giochi si affiancherà al magazzinoiere e provvederà in prima persona alla cura e manutenzione di tutti quelli oggetti, che abbiamo già visto, sono essenziali per giocare bene e con più gusto.

Ma per la riuscita di qualsiasi gioco, è coinvolta tutta la Squadriglia con due regole principali: entusiasmo e rispetto delle regole!!!

La Squadriglia gioca



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.2 di MAGGIO 2006

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:Salvo Tomarchio
Sara Meloni
Isabella Samà
Giorgio Cusma
Stefania Martiniello**Disegni di:**Sara Palombo
Stefano Sandri
Simona Spadaro
Jean Claudio Vinci**Foto:**

Stefania Martiniello

QUANTO GIOGA LA TUA**SQUADRIGLIA**DI ISABELLA SAMÀ
DISEGNO DI STEFANO SANDRI*Giocare per imparare
a vivere*

Giocare è la maniera più bella per imparare a vivere! Con il gioco, impariamo a cooperare con gli altri, a non darci per vinti, a lottare fino all'ultimo per uno scopo; impariamo che ci sono delle regole ed è bene che sia così; impariamo ad essere leali e a rispettare l'avversario; tocchiamo con mano i nostri limiti umani o scopriamo di avere talenti e risorse inaspettate, come l'immaginazione, la capacità di osservazione, uno scatto invidiabile! Con il gioco, impariamo a fare una legatura, un nodo, a risolvere un quesito difficile o misterioso; impariamo a entrare in rapporto con Dio in maniera più intensa e spontanea, ad esprimere liberamente la nostra personalità, ad usare al 100% le possibilità del nostro corpo.

Quante cose importanti impariamo con il gioco, senza accorgercene. Per

questo è importante non smettere mai di giocare, neppure quando si passa dal Branco al Reparto, neppure in Squadriglia.

B.-P., in fondo, quando ha ideato lo scoutismo, non ha pensato ad altro che a creare un gioco, un bel gioco appassionante attraverso il quale fosse naturale per i ragazzi imparare a crescere, a trovare un ruolo nella vita e a rendersi utili nella cittadinanza.

Se negli Scout smettessimo di giocare, lo scoutismo perderebbe tutta la sua attrattiva, non pensate? Allora, cosa c'è di meglio che pensare al prossimo gioco da fare in Squadriglia?

Vi do qualche suggerimento su come si organizza un gioco.

Innanzitutto, chiedetevi: perché giocare? Sembra una domanda sciocca, invece non lo è; sembra una domanda difficile, be' sì, non è facile capire subito quale be-

neficio apporta un gioco, ma anche qui è solo questione di allenamento!

Il gioco da inventare deve servire: a creare affiatamento? Gusto nello stare insieme? Allenare lo spirito di osservazione? I muscoli? Ecc. In base al vostro scopo, siete in grado di ridurre il campionato di giochi da cui tirare fuori quello giusto.

Seconda domanda: quanti siamo? Qualcuno di noi ha dei limiti particolari? Non è semplice creare dei giochi per 3-5-7 persone o per persone con diverse abi-

lità, ma ci si può riuscire! Si possono adattare giochi individuali come rebus, parole crociate, ecc. oppure quelli collettivi come il calcio e la pallavolo.

Terza domanda: dove giochiamo (occhio a valutare le insidie!)? Esistono giochi che si possono fare al chiuso o all'aperto, dentro la sede o in mezzo al bosco, al lago, ecc. Valutate bene il terreno: vi servirà per piegarlo alle vostre esigenze ed in più per impedire incidenti!

Quarta domanda: cosa ci servirà? Non dimenticate mai quel che vi

serve per giocare, pena una brutta figura e tanta delusione!

Vi racconto un giochino che ci siamo inventate in Squadriglia (o preso da chissà quale libro o altra esperienza!): Palla al soffio. Basta un tavolo liscio, una pallina da ping-pong e un minimo 4 persone. Il gioco è una variante di calcio balilla: i giocatori si mettono ai lati del tavolo, laddove sarebbero spuntati i tubi, solo che devono tenere le mani dietro la schiena e possono muovere la pallina solo con il soffio. Provateci un po'...



GIOCHI IN LEGNO

TESTO E DISEGNI A CURA DI GIORGIO CUSMA

Un modo per giocare il doppio è quello di costruirsi da sé i giocattoli. Il legno è un materiale molto adatto a questo scopo, perché facile da lavorare ed abbastanza

robusto da resistere ad un uso prolungato. Perché non provate a realizzare il progetto che vi proponiamo?

Si tratta di un pupazzo che farà tutte le acrobazie che gli chiederete. Vediamo che vi serve:

Compensato (**negozio di bricolage**) da 3 mm, da cui ricaverete 5 sagome rettangolari (A -una 5x9cm, B -due da 2,5x7,5 cm e C -due da 2,5x7)

Un'asta di legno a sezione quadrata (1,5 cm per lato) da cui ricavare: 2 listelli lunghi 30 cm ed uno lungo 6 cm (**negozio di bricolage**)

2 graffette d'ottone

(in cartoleria!)

Seghetto per il traforo, coltellino, un paio di chiodini, colla da legno, dello spago, punteruolo

Come procedere:

disegnate le sagome del pupazzo, mantenendo le proporzioni, sulle sagome di compensato (il corpo sulla A, le gambe sulle B e le braccia sulle C). Le sagome vanno disegnate e colorate su entrambi i lati delle sagome. Ritagliate le sagome con il traforo.

(fig.1) sulle sagome, praticate dei fori (del diametro sufficiente a far passare le graffette d'ottone) nelle posizioni indicate sui disegni

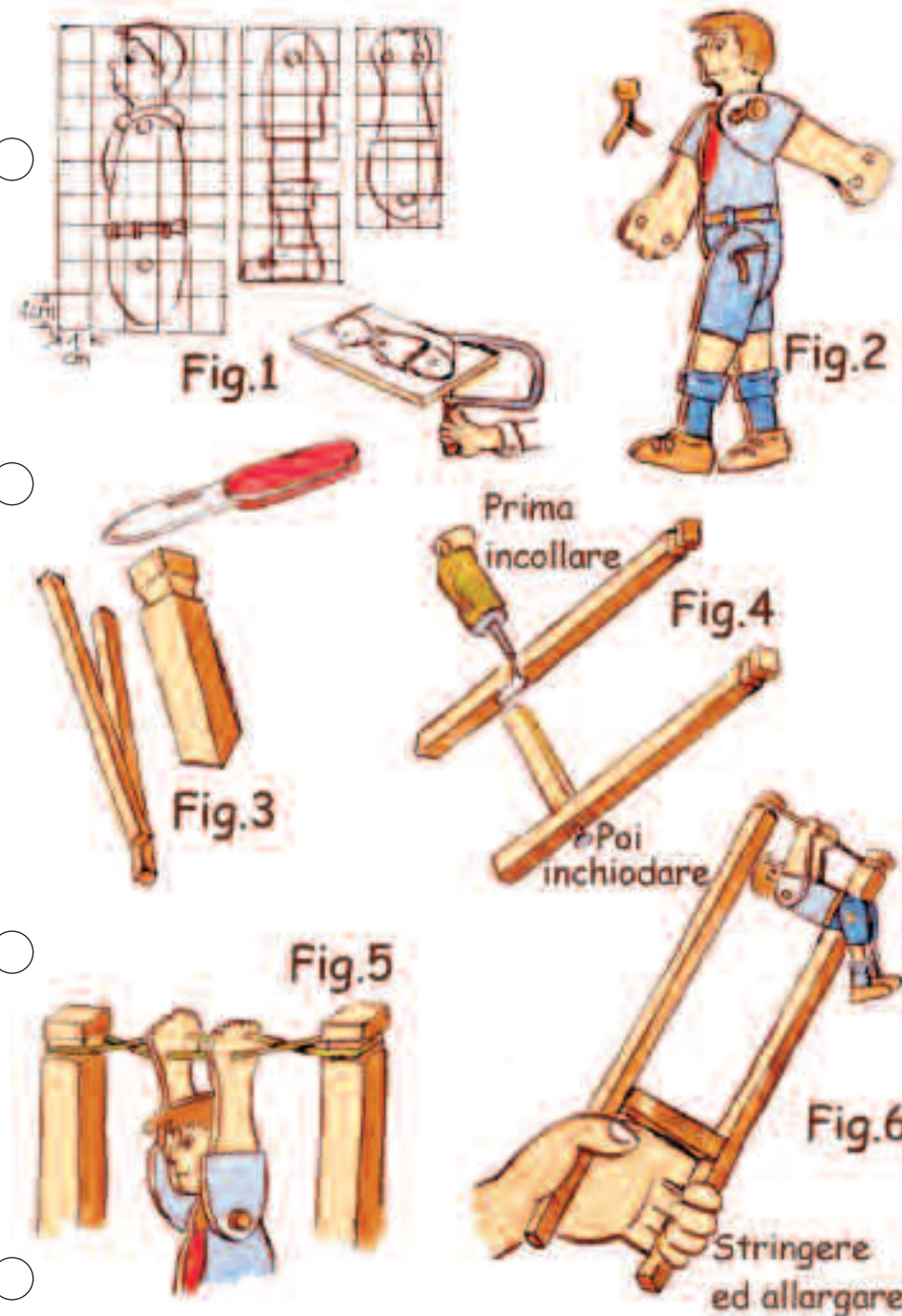
assemblate il pupazzo fissando braccia e gambe al corpo, utilizzando le graffette (fig.2)

eseguite delle tacche ad un'estremità dei 2 listelli da 30 cm (fig.3) incollate ed inchiodate il listello da 6 cm, con i due più lunghi, a 10 cm dall'estremità opposta a quella con le tacche (fig.4)

passate lo spago nei fori delle mani del pupazzo e nelle tacche (come indicato in figura). Lo spago dovrà essere teso quel tanto che basta a forzare un po' i due listelli (fig.5)

manovrando la parte inferiore dei due listelli, il pupazzo inizierà a fare tutte le giravolte che vorrete (fig.6)

Se pensate di essere troppo grandi per questo giochetto, costruitelo per i vostri fratellini più piccoli: così la B.A. è assicurata.



Riutilizzare materiali che altrimenti andrebbero buttati via è un ottimo modo per mettere in pratica il nostro essere "laboriosi ed economici".

Se poi pensiamo che gli oggetti realizzati possono diventare delle originali idee regalo, e, perché no, una fonte di autofinanziamento, praticamente a costo zero, allora il gioco delle trasformazioni si farà davvero interessante!

Le bottiglie di plastica sono degli ottimi galleggianti, e possono essere utilissime per realizzare zattere o giochi in acqua.

Il polistirolo degli imballaggi è perfetto per realizzare qualsiasi tipo di scultura, basta tagliarlo (con la massima cautela!!) con un coltello riscaldato su una fiamma. Può essere poi ricoperto con stoffe fissate con spilli o colorato con colori a tempera o acrilici.

I cartoni del latte

hanno, il più delle volte, l'interno metallizzato e, messi insieme, possono diventare splendide armature per i nostri costumi da cavalieri.

Scatole di cartone che diventano castelli, carta vecchia che diventa carta pesta e prende le forme più svariate, e tanto tanto altro ancora... praticamente tutto quanto riesce a suggerirvi la vostra fantasia!

Infatti, con un po' di inventiva e di abilità manuale, si può riutilizzare qualsiasi tipo di materiale per imballaggio.

Noi vi diamo qui di seguito due idee da poter realizzare con delle comunissime lattine di alluminio per bibite.

Prima di cominciare, però, vogliamo farvi due piccole raccomandazioni:

fate sempre la raccolta differenziata, è l'unico vero modo per non sprecare le risorse ed i

materiali!
l'alluminio delle lattine è molto tagliente, ponete la massima attenzione durante tutte le fasi di realizzazione! !

Il fiore di loto portacandele

Occorrente:
Una lattina di alluminio
Forbici
Taglierino

Realizzazione:
Dopo aver tagliato orizzontalmente la lattina in due metà uguali con l'uso del taglierino (fig.1), ritagliate con le forbici la superficie laterale della lattina in tante striscioline verticali larghe circa 4 mm, avendo cura di non farle staccare dalla base.(fig.2 e 3)
Dividete le striscioline in gruppi di 6-8 e cominciate ad intrecciarle dal centro alternando il passaggio di ciascuna strisciolina prima sotto e poi sopra quella incrociata. (fig.4)

Finito il primo petalo ripiegate verso l'esterno i lembi di strisciolina che non intrecciano altri.

Proseguite così per tutti i petali e quando entrambe le metà saranno finite (fig.5), sistemate la metà inferiore sotto con i petali rivolti verso il basso e incastrategli all'interno la metà superiore con i petali rivolti verso l'alto.

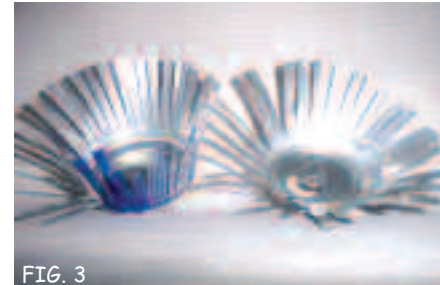
Non vi resta altro che posizionare al centro una candolina, ed il vostro portacandele è fatto! (fig.6)

La girandola segnavento

Occorrente:
Una lattina di alluminio
Forbici
Taglierino
Filo di ferro
Pinze
Pennarelli indelebili

Realizzazione:
Praticate dei tagli sulla superficie laterale della lattina per tutta la sua lunghezza, lasciando tra l'uno e l'altro uno spazio di circa 1,5 cm. (fig.7)

Con le forbici fate dei taglietti alla base verso l'alto e al vertice verso il basso, su ciascuna fascia stando attenti a non farle



attività

attività

staccare. (fig.8)
Piegate ogni fascia verso l'esterno della lattina, avendo sempre cura di lasciarle attaccate da un lato. (fig.9)

Col filo di ferro realizzate il supporto per la girandola seguendo il disegno. (fig.10) Praticate un forellino al centro della lattina e fateci passare il

perno della girandola. (fig.11) Decorata con colori vivaci e indelebili, farà bella mostra di se appesa a balconi e finestre! (fig.12)



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10

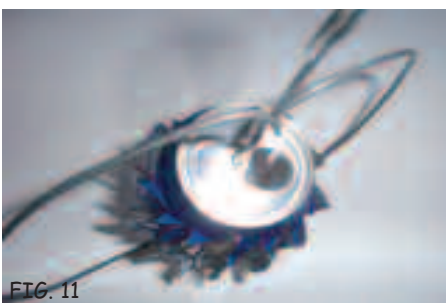


FIG. 11



FIG. 12

AGUZZATE LA VISTA

DI SARA MELONI
DISEGNI DI SIMONA SPADARO

Vi siete mai messi alla prova con i giochi di osservazione? Non sono particolarmente complicati, ma richiedono una buona dose di attenzione.

Esistono dei trucchetti per ricordare gli oggetti, i colori, le sequenze di scene e quant'altro. Basta associare, agli oggetti da ricordare, delle serie a noi familiari. Per esempio: si possono associare i co-

lori ai nomi delle persone che conosciamo e che hanno l'iniziale del proprio nome come quella del colore (giallo- Giuseppe). Con l'elenco dei nomi potremo inventare una storiella, semplice da ripetere, e il gioco è fatto. Esistono poi i messaggi cifrati. Bisogna essere molto bravi per scovarli, prestando attenzione soprattutto ad oggetti e situazioni che

solitamente non ci porterebbero a niente di buono.

IL TABELLONE PAZZO

Numero di giocatori: una Squadriglia.

Materiale: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore. Il capo gioco disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un



attività

attività

numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Vengono sbendati per un minuto e poi bendati di nuovo. A questo punto, si modifica l'ordine degli oggetti nelle caselle. Potete anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato davanti al tabellone e dovrà cercare di rimettere gli oggetti al loro posto. Per ogni casella esatta: un punto. Per ogni oggetto messo fuori posto o che è stato tolto ma non è stato segnalato, viene tolto un punto.

QUADRI CIFRATI

Numero giocatori: più Squadriglie.
Materiale: cartellone e pennarello. Prendete il cartellone e disegnateci sopra un cruciverba con la forma di rettangolo, senza annerire nessuna casella. Copiate il messaggio che avete intenzione di comunicare ai vostri

giocatori. Cominciate a scrivere dall'ultima casella in basso a destra e proseguite in verticale verso l'alto. Finita la fila di quadretti, ritornate a quelli in basso per poi risalire. Se volete complicare maggiormente la cosa, utilizzate l'alfabeto di Cesare (cioè un alfabeto che comincia 5 lettere dopo, dove la A sarà la E, la B sarà la F e via dicendo). Se il messaggio vi sembra ancora troppo semplice, potrete assegnare alle lettere dei numeri, in via progressiva (la E sarà il numero 1, la F il numero due...): il vostro quadro cifrato sarà pronto per essere interpretato!

CERCA L'OGGETTO

Numero di giocatori: più squadriglie.
Materiale: piccoli oggetti (o bottoni). Il capo gioco mette un bottone in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. Poi entrano i giocatori che dovranno cercare il



AGUZZATE LA VISTA

DI SALVO TOMARCHIO
DISEGNI DI SARA PALOMBO

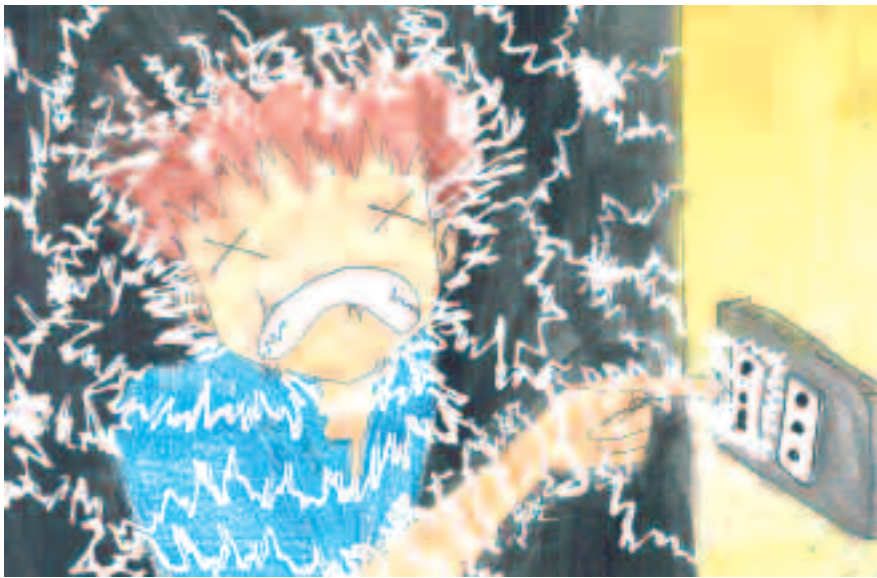
Estote parati. E' tutto racchiuso qui, nel nostro motto. Siate pronti, siate preparati. In ogni occasione, anche quando si gioca. Infatti è proprio nella preparazione dei giochi e dell'ambiente in cui si svolgono, che spesso si distingue un gioco, ben organizzato da una Squadriglia, da un altro

messo su all'occorrenza da una ciurma qualsiasi. Un'attenzione costante alla sicurezza nel gioco, vi permetterà di godervi di più il gioco stesso e soprattutto, eviterà spiacevoli inconvenienti che purtroppo, spesso, non mancano nemmeno nei Reparti e nelle Squadriglie più attente.

Vediamo cosa vuol dire stare attenti alla sicurezza. La sede ad esempio, specie in inverno, diventa l'unico luogo in cui la Squadriglia gioca. Prepararla per essere utilizzata al meglio e in sicurezza non è un'impresa, basta solo un poco di attenzione. Liberare da ogni inutile ingombro la stanza più grande, potrebbe permettervi qualche piccolo gioco di movimento, senza il rischio di inciampare o di sbattere. Attenzione anche a eliminare dalla portata di tutti il materiale pericoloso e inutile per giocare: attrezzi da lavoro appuntiti o taglienti, fil di ferro, vernici, chiodi. Ripulire la sede da questi materiali, ordinarli e chiuderli in un ripostiglio, renderà i vostri giochi in sede certamente più sicuri.

Occhio poi alla manutenzione ordinaria. Non trascurare mai prese di corrente, interruttori e vetri rotti. Queste picco-





le attenzioni, se diventano costanti, renderanno la sede un luogo sicuro e più adatto anche a giocare.

Discorso simile per chi ha un cortile a disposizione. Sfruttarlo al meglio e renderlo sicuro, significa eliminare e riparare recinzioni danneggiate o arrugginite, delimitare bene l'area più adatta al gioco e non dimenticare mai la manutenzione e la pulizia.

Ma la Squadriglia non gioca certo soltanto in sede. Anzi spesso i teatri di grandi e piccoli giochi di Squadriglia e Reparto sono il bosco o il parco. Anche in uscita o al

Campo, occhio alla sicurezza! Nei giochi all'esterno gli scenari possibili sono tanti ed eliminare ogni pericolo è quasi impossibile. Tanta attenzione dei Capi Squadriglia, e la collaborazione con i Capi reparto, vi permetterà di ridurre sempre i rischi al minimo. Anche in questo caso bastano una buona analisi del luogo in cui si gioca e alcuni accorgimenti. Effettuare un veloce sopralluogo prima di iniziare a giocare, e delimitare l'area del campo più sicura. Se il terreno è sassoso, eliminare le pietre più sporgenti e taglienti dal campo di gioco. Scegliere

luoghi il più possibile pianeggianti e lontani da dirupi, stagni o torrenti. Questi sono solo piccoli esempi dell'attenzione alla sicurezza che il gioco all'esterno richiede. E' importante poi comunicare con chiarezza a tutta la Squadriglia quali sono l'area del gioco e i pericoli del caso. Tutte le attenzioni alla sicurezza diventano inutili se beccate una Prima Tappa sul letto del torrente che con sincerità vi dice: "Scusa, ma io non lo sapevo". Un po' di impegno dunque, e tanta attenzione e il divertimento sarà assicurato!

PICCOLA RUBRICA DI GIOCHI

DI ISABELLA SAMÀ
DISEGNI DI JEAN CLAUDIO VINCI

Caccia al tesoro. Gioco a squadre in cui vince chi arriva per primo al "tesoro". Le squadre non competono mai direttamente tra loro, ma ingaggiano una gara di bravura, arguzia e velocità. Devono infatti raccogliere gli indizi che le condurranno all'ambito premio. Un indizio porta all'altro fino a condurre al tesoro oppure tutti gli indizi, messi insieme, ne svelano la posizione. Spesso gli indizi si ottengono superando delle prove, poste da alcuni personaggi del gioco. Le prove possono riguardare diversi tipi di abilità: rispondere ad un quiz culturale, cucire un bottone, fare tre capriole consecutive, recuperare una lista di oggetti e così via.

Giochi a staffetta. Le squadre gareggiano in parallelo. I giocatori si mettono in fila indiana secondo un ordine stabilito. Ogni squadra si pone sulla stessa linea

di partenza. Ad una determinata distanza, ma sempre di fronte a sé, ogni squadra trova il "compito" da svolgere. Il "compito" deve essere eseguito da un membro della squadra alla volta. Finito il compito, il primo giocatore dà il cambio al secondo e così via, fino a che tutti hanno giocato. Vince la squadra che esegue il "compito" nella maniera più corretta e veloce possibile. Il compito di solito è di tipo fisico: fare una gimkana oppure girare 5 volte intorno ad una palla, ecc.

Giochi a tappe.

Le squadre compiono un percorso a tappe assegnato dall'animatore. In ogni tappa ci sarà un

gioco da fare. Tutte le squadre, anche se con un ordine diverso, attraverseranno le medesime tappe e vi sosterranno per lo stesso tempo. I giochi da fare di solito sono di abilità e assomigliano a quelli delle fiere o dei luna park: buttare giù i barattoli con tre lanci a disposizione, tirare le freccette cercando di fare centro, ecc. Ad ogni squadra viene assegnato un punteggio, a seconda dei risultati ottenuti con il singolo gioco. Vince la squadra che complessivamente ha ottenuto la valutazione più alta.



Giochi da cerchio diurno. Giochi di breve durata che avvengono in cerchio. Possono coinvolgere due giocatori oppure tutto il gruppo. *Primo esempio, il gioco del galletto:* due giocatori si fronteggiano tenendo le braccia conserte e una gamba piegata. Vince chi fa perdere l'equilibrio all'avversario, spintonandolo dalle braccia. *Secondo esempio, il gioco del posto:* una persona rimane senza posto nel cerchio, perciò se ne deve conquistare uno. Camminando esternamente al cerchio, dà una botta sulla schiena di una persona a caso. In quel momento, entrambi cominciano a correre, ma in direzioni opposte. Vince chi arriva per primo al posto lasciato vacante dalla persona colpita. L'altro deve ricominciare il gioco.

Giochi da tenda o da viaggio. Giochi per riempire il tempo. Si fanno da seduti. Spesso stimolano le qualità utili per l'espressione, come la fantasia, l'immaginazione, l'associazione di

idee, ecc. *Esempi: nomi, cose, città; racconto a catena*(li conoscete entrambi, suppongo!); ecc.

Giochi di abilità. Giochi che sviluppano le abilità linguistiche, matematiche, logiche, mnemoniche, manuali, di osservazione, dizione, reazione, ecc. Gioca una sola persona, come rappresentante di una squadra. *Esempio:* raffica di scioglilingua, "mimo", cruciverba, ecc. **Variante: i giochi di Kim.**



Giochi di movimento. Lo dice il nome stesso... Si possono fronteggiare due squadre oppure un gruppo grande svantaggiato contro uno piccolo avvantaggiato oppure si

gioca a coppie. *Primo esempio: giorno e notte.* Due squadre sono allineate una di fronte all'altra. La prima si chiama "giorno", la seconda "notte".

L'animatore racconterà una storia. Quando nominerà "giorno", la squadra "giorno" scapperà fino ad un'area di salvataggio, mentre la squadra "notte" la rincorrerà per eliminare al tocco gli avversari; quando nominerà "notte", viceversa. Vince la squadra che rimane più

numerosa. *Secondo esempio: lo sparpiero.* Una manciata di persone fanno gli sparpieri e si posizionano al centro del campo. Il resto del gruppo si mette al fondo. Al fi-

schio dell'animatore, il gruppo deve correre dall'altra parte del campo, cercando di non farsi toccare dagli sparpieri. Se qualcuno non ci riesce, si aggiunge al gruppo dello sparpiero;

altrimenti, all'ennesimo fischio continuerà la sua corsa. Vincono i pochi superstiti dallo sparpiero. *Terzo esempio: le anfore.* Si formano delle coppie, sparse



lungo il terreno di gioco. Ogni giocatore assume la posizione ad anfora, con le mani sui fianchi. La coppia intreccia un paio di braccia. Solo due individui non fanno coppia. Uno rincorre, l'altro sfugge. Chi scappa, si salva attaccandosi ad un'anfora. In quel caso, però, scaccia la metà opposta dell'anfora che prende il suo posto e comincia a darsela a gambe. Se viene presa, si invertono i ruoli e dà la caccia. **Prima variante: i giochi scout,** come "scoutball" o "roverino". **Seconda variante: i giochi sportivi,** come la pallavolo, il calcio, la pallacanestro.

Giochi di ruolo.

L'animatore assegna un ruolo a ciascun giocatore e descrive la situazione in cui devono agire gli "attori", contemporaneamente. *Esempio:* salotto televisivo, consiglio comunale, riunione di famiglia, ecc. I giocatori improvvisano.

Giochi di sensibilizzazione. Il gioco aiuta a maturare una coscienza civile e morale, facendo vivere situazioni



zioni e personaggi insoliti. *Esempio:* la vita di rifugiati, profughi, detenuti, disabili, ecc. oppure il rischio ambientale, la censura, lo sfruttamento del lavoro minorile. Sfora la tipologia del gioco di ruolo e del grande gioco.

Grandi giochi. Giochi di grande durata, dotati di ambientazione e curati nei particolari. Sfruttano elementi degli altri giochi, da quello di ruolo a quello di movimento, dalla caccia al tesoro al gioco di sensibilizzazione.

Variante: Giochi notturni.

Vengono lanciati di sorpresa, dopo il fuoco serale e durano massimo 2 ore.