

punto linea punto

EDIZIONE
SOLO
24
ORE
SPECIALE 2000



Cavalieri del Pensiero liberano la principessa del Ricordo

Anche quest'anno è "Thinking Day"

Nel 1926, una guida ebbe un'idea: "Perché non dedichiamo un giorno speciale al pensarci a vicenda?". Tutte le guide presenti alla Conferenza mondiale dell'Agi accettarono con entusiasmo la proposta. La scelta della data cadde su un giorno speciale per lo Scouting, il 22 febbraio, il compleanno sia di Baden Powell, fondatore degli Scout, che di Lady Olave, sua moglie e a sua volta fondatrice del guidismo.

Qualche anno più tardi, nel 1932, un'altra guida volle aggiungere a quella che

sarà ricordata come la Giornata del pensiero una marcia in più, con l'idea di un'iniziativa che lasciasse una traccia concreta dietro di sé: "Di solito a un compleanno ci si presenta con dei regali: allora perché non dare una forma ai nostri pensieri con un contributo volontario?". Fu così che nacque la raccolta del penny (un centesimo di sterlina, più o meno 30 lire), una somma in denaro piccola ma significativa, che ha come scopo quello di dimostrare l'affetto e l'amicizia di Scout e guide in tutto il mondo.

I "penny" così raccolti vengono spesi dall'Associazione Mondiale Scout per la diffusione dello Scouting e in particolare per sostenere il movimento in alcune zone del mondo particolar-

mente povere. Nel 1997 una somma di denaro fu inviata in Perù per contribuire alla costruzione di un rifugio sulle Ande allo scopo di sviluppare il turismo in montagna e migliorare le condizioni di quella popolazione. Fu un'iniziativa svolta dai gruppi di Lecco in collaborazione con il Mato Grosso. Nel 1998 il "viaggio" dei penny ebbe come meta una scuola in Ecuador.

Ma il 22 febbraio del 2000 sarà ricordato per una parola in più: mondiale. Da quest'anno gli Scout festeggeranno la "Giornata Mondiale del Pensiero" per sottolineare la dimensione universale del movimento.

Ma come fare per far vivere in pienezza e consapevolezza il "Thinking day" a lupetti e lupette o coccinelle, guide ed esploratori, rover e scolte?

Pensiamo al giorno in cui abbiamo fatto la Promessa: "Ora anche tu sei entrato a far parte della grande famiglia degli Scout!", ci dissero i nostri capi al termine della cerimonia. Indossare il fazzolettone significa per i nuovi "Scout" buttarsi con entusiasmo in un gioco che accomuna e impegna milioni di altri ragazzi e adulti nel mondo. Il sapere che su tutta la terra c'è qualcuno che condivide le stesse esperienze fa sentire vicini, amici, fratelli o sorelle. Alla base c'è un sentimento preciso, la fratellanza, ossia avere a cuore una persona, vicina o lontana che sia, sostenerla, impegnarsi per andarle incontro. Ecco l'anima del "Thinking day", che tutti gli Scout celebrano ogni anno nel mondo pensandosi a vicenda.

L'impegno, non solo di questa giornata, resta sempre quello di fare del nostro meglio per vivere quell'articolo della legge che dice: "La guida e lo scout sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout".

Anna Cortona
Lecco 1°



Dopo il rapimento da parte del drago della principessa Zannina, il Re Asdomar convoca i cavalieri di tutte le contrade per sconfiggere il mostro



Re Asdomar: "Miei prodi, armiamoci"

E alla fine i prodi cavalieri sconfissero in singular, global - total tenzone il terribile drago e la principessa fu finalmente libera... Commosi nel profondo del cuore dalle convulsioni del re Asdomar, disperato per il rapimento della figlia, i valorosi lupetti-guerrieri non hanno esitato ad accettare la difficile sfida con il mostruoso serpentone. Il premio messo in palio dal disperato sovrano era troppo ambito per non armarsi e partire: la mano di Zannina.

"Miei amati sudditi, è arrivato il momento di unire tutte le nostre forze e combattere per il vostro re. Per anni ci siamo ignorati: oggi, 20 febbraio, è il giorno di pensare gli uni agli altri e di mantenerne il ricordo", gridava tra un hara-hiri e un altro il capo del regno, dopo aver convocato a rapporto gli abitanti del feudo. Non aveva ancora finito di parlare..., quando dal cancello della reggia ecco fare irruzione i capi dei villaggi, armati fino ai denti e pronti a inchinarsi ai piedi di Asdomar, del suo giullare e del suo fido consigliere.



I guerrieri preparano mazze e scudi: il capo della contrada vincitrice sposerà Zannina

Divisi nelle quattro contrade di Eremo, Belledo Sede, Giardinbelleo e Prato di Bagheera, vassalli e villani dei Verdi, Gialli, Blu e Grigi hanno passato l'intero giorno del 20 febbraio dell'anno (20)00 a costruire maglie a rete, armature, a fondere ferro per le mazze e le aste da conficcare nel corpo del perfido lucertolone, a dipingere gli stendardi e gli scudi con cui abbagliare gli occhi rossi di fuoco del mostro. Una pausa frugale per mangiare panini con carne al sangue e poi via, tutti riuniti al parco Belvedere per porre fine al supplizio della principessa rapita, miseramente legata a un albero. Il dragone non ha fatto nemmeno in tempo a capire che cos'erano mai tutti quegli scoppi simili a quelli di palloncini gonfiati, che già era stramazzone al suolo, privo di vita: l'ondata dei cavalieri gli è stata fatale.

E come tutte le belle storie, la figlia del re è andata in sposa al capo della contrada più agguerrita e più forte!

*Anna Maria Rusconi
Cooperativa Progetto Scout*



Squadriglie temerarie sfidano il vento

Un forte vento inquieta il prato di Pian Sciresa dove le betulle si svegliano scompigliate, agitate dalle voci delle prime squadriglie che arrivano. Sono quasi le 9.

"Condor! Sempre più in alto!", gridano i primi arrivati; "Pantere! Rosa? No nere!", gli urli s'innalzano tra le folate, come aquiloni senza fili. Intorno al prato sono dislocate otto prove di abilità, un meraviglioso tesoro è stato promesso alla squadriglia che riuscirà a ottenere il punteggio più alto.

Due corde, una orizzontale per il passaggio alla marinara, l'altra verticale e piena di nodi per l'arrampicata, mettono alla prova la forza fisica. La sfida di orientamento prevede quindici minuti per cercare nel bosco dodici segnali e riportarli sulla carta; l'esploratore con la bussola in mano chiede al capoprova di indicargli il Nord. Scioppiare il palloncino agli avversari per farli sprofondare nelle sabbie mobili è lo scopo del combattimento tra due squadriglie. In lontananza, sventolano due bandiere bianche e rosse, nella prova del Morse; punti e linee affidano al vento una frase di B.P.: "La vita è un grande gioco". Per riprodurre l'immagine di una cartolina sopra un cartellone e guadagnare punti grazie all'arte, viene utilizzata una tecnica innovativa: dita e tempere.

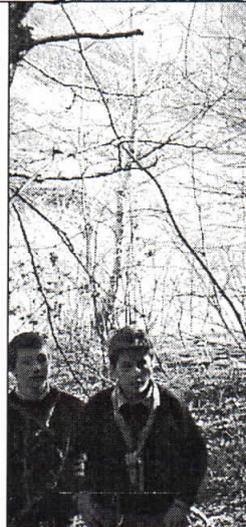
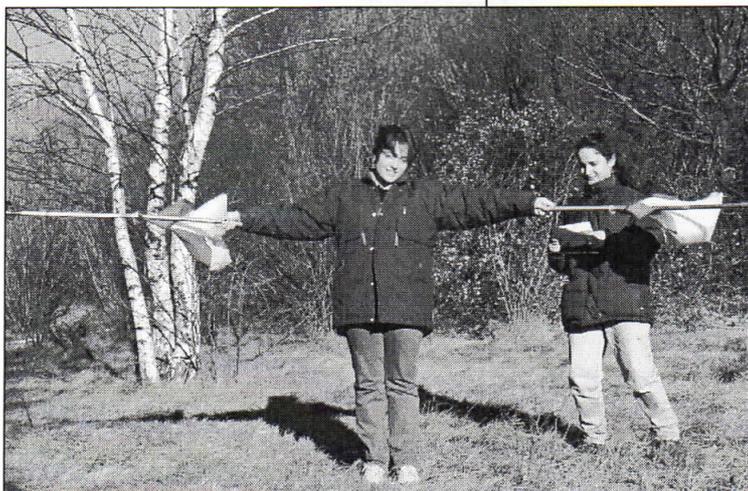
"Che schifo!", sputacchiano i partecipanti alla prova del Kim "gusto", mentre altri sono impegnati a ricordare i trenta oggetti osservati per un minuto e subito scomparsi sotto una mantella nel Kim "vista". Alla fine, verrà proclamata la squadriglia più abile, che troverà nel forziere una favolosa batteria di pentole.

Gigi Maniglia

Capo Gruppo Lecco 2



Non basta impegnarsi al massimo, è necessario oltrepassare le proprie capacità e restare uniti per superare le prove e conquistare il tesoro



Clan Drago pronto al servizio

Abituati a stare dalla parte di chi propone faticosi giochi, avventure, oggi i rover e le scolte, i novizi e le novizie hanno vestito i panni di lupetti, coccinelle, esploratori e guide. Solo così, infatti, è possibile, oltre che divertente, scoprire lo spirito giusto per affrontare l'entusiasmante quanto impegnativo "mestiere" di capi pronti al servizio per far giocare i bambini.

Al motto di "Tutto tutti insieme" che Cocci ha appreso dalle piccole formiche incontrate nel Bosco con cui ha imparato a vivere, e prima sulla falsa riga del racconto "Fratelli di Mowgli", gli Scout si sono scatenati come veri e propri abitanti della giungla in giochi e danze che in genere fanno vivere ai loro branchi e cerchi.

E quale prova migliore per dimostrare la raggiunta autonomia di squadriglia che una gustosa gara di cucina, dopo una rapida quanto immaginaria mutazione in esploratori e guide?

L'accoglienza simulata da parte di capi clan/fuoco è bastata per far indossare all'improvvisato reparto la sua vera veste di "capi pronti a servire"; o meglio, vista la fine fatta dal drago impersonato proprio da loro, quella di capi pronti a far divertire i più piccoli senza risparmiarsi. Fino all'ultimo palloncino!

Anna Maria Rusconi
Cooperativa Progetto Scout



ASSEMBLEA SOCI COOPERATIVA
5 Maggio 2000 alla Casa Scout
dei Piani Resinelli



Società Cooperativa a Responsabilità Limitata
23900 Lecco - via d'Annunzio, 18 - Tel. 0341.369.040