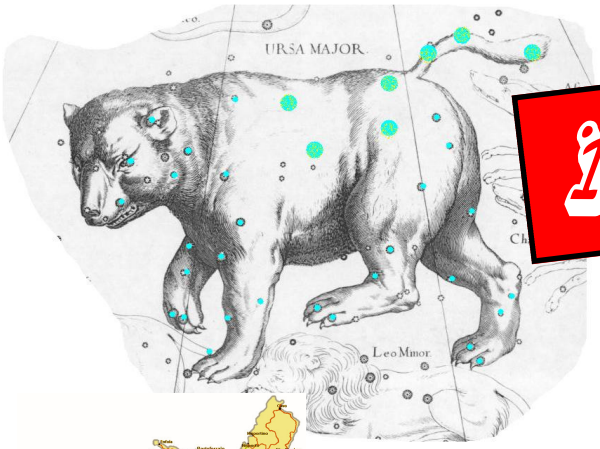
Anno 5. numero 15. FLAMMA URSAE INFINITE MICAT

OTTOBRE 2012



IL BADEN POWER

Ho perso il mio avatar a forma di Alice sull'isola d'Elba!

Per tutte le cose scout che non si fa mai in tempo a dire!
Perché il nostro mondo è più grande del mondo!

Estatemente Orsa

(un'estate con l'Orsa!)

Dopo questa estate tre sono le cose che non saranno più le stesse: Avatar, Alice nel paese delle meraviglie e l'isola d'Elba. Una volta che lo scautismo si inserisce la realtà si trasforma e tornare indietro non è possibile. Quando ripenseremo a questi film non avremo altri ricordi che quelli dei nostri campi e per gli altri l'isola d'Elba sarà ferma sulla cartina a mezzo centimetro dall'Italia ma per noi che l'abbiamo navigata, che abbiamo sentito il suo respiro nelle notti stellate, sarà qualcosa di diverso: sarà la nostra Antilia al di là di qualunque mare, reale o interiore che sia. D'estate si vive il meglio dell'essere scout. Lo si sente sulla pelle, lo si vede nel cambiamento degli altri. Te ne accorgi al mattino quando ti alzi in mezzo a tanti amici e lo avverti la sera in quella voglia che non ti fa dormire. Perché lo scautismo è emozione, è giocare, è vivere, è sbagliare strada, è perdere il treno. Non ci ricorderemo di scartoffie, bilanci, registri e scadenze. Ci ricorderemo di ciò che abbiamo creato, insieme.

Akela

LE ULTIME DAI CAMPI

LA PARRUCCA DI ALICE È STATA INSERITA NELLA LISTA DEI CIMELI CINEMATOGRAFICI PIÙ BRUTTI DI HOLLYWOOD!

GRANDE SOLLIEVO AL CAMPO DEL SARRAZ: NELLE ULTIME DUE ORE NESSUNO SI E' FATTO MALE!

PROPOSTA UNA COLLETTA DI GRUPPO PER COMPRARE DODICIMILA SVEGLIE A FRANCESCO DELLA STURM! (QUELLO CHE HA PERSO IL TRENO!)

IL PREZZO DEI CARBURANTI E' ALLE STELLE:

SII ALTERNATIVO E CONQUISTA IL TUO IKRAN SUI MONTI HALLELUIA!

Branco della Candida Luna (37 lupi). La scritta è fatta con le magliette colorate!

CAMPO ESTIVO 2012 "DARRATAR"

NELLA FANTASTICA LOCATION DI BAGOLINO "CAL TAS MAI"...

Giorno primo: la sveglia strilla strappandoti dal dolce regno di Orfeo. Dopo aver atteso a lungo questo giorno ti chiedi chi te lo faccia fare. Stai per caricare lo zaino, ah già lo zaino...non manca nulla tranne forse la pila, ma la porterà qualcun altro; lo stuoino, ma non serve quest'anno visto che ci saranno sicuramente più assi; inoltre ti accorgi che non trovi più cose di minima importanza come il maglione o la camicia. Ma questi sono dettagli.

Giorno secondo: dopo la prima traumatica notte in tenda c'è chi si sveglia già ferito (ricordate ragazzi che un BONGO è un arma pericolosa!) e non bastasse il risveglio è causato dal ripugnante e stordente suono di vuvuzuela. Cosa sta succedendo? Con molta fatica guardiamo fuori dalla tenda e vediamo scorrazzare... degli AVATAR. Ah ecco, non capivamo perché non fosse ancora successo qualcosa di FANTASY in questo campo. Davanti a noi c'è Pandora. Uno cresce sentendone parlare, ma non avevo mai immaginato che ci sarei andato.

Comunque, dopo un inizio così eccitante, il resto della giornata ci impegna nella costruzione delle sopraelevate. O presunte tali (in assenza del Lebo non abbiamo il terrore delle legature perfette). La sera la solenne cerimonia di smistamento del Reparto nei tre clan Na'Vi viene interrotta da una violenta tempesta con tanto di grandine... a forma di carrettini del gelato.

Giorno terzo: Finalmente una sveglia ad un orario decente, ma la pioggia non lascia tregua. A peggiorare la situazione i capi ptg portano cattive novelle: i punteggi della giornata precedente sono tragici, i 4 volano come GheppI. Specialmente dai GheppI. La mattina è una prova di sopravvivenza: riuscire ad accendere il fuoco con la legna bagnata. Il pomeriggio promette invece sole e, per tanto, iniziamo i truculenti e poderosi tornei di ptg! Ovviamente quando si parla di giochi SCOUT Dario prepara la macchina: qualcuno finisce sempre al pronto soccorso. Quest'anno infortunio doppio nel giro di pochi minuti! La sera mitico fuoco con la presentazione della fantasmagorica canzone del campo e le fantascientifiche scenette!

Giorno quarto: Giorno del Fuoco. Noi Cammina-nei-Sogni affrontiamo la prima prova per essere ammessi definitivamente tra i Na'Vi: riuscire ad accendere il fuoco con diverse tecniche: capiamo che d'ora in poi mangeremo crudo. Ma questo è niente in confronto alle difficoltà affrontate per il pranzo alla trapper! Comunque il pomeriggio è dedicato all'igiene personale degli esploratori. Abbiamo fatto degli splendidi tuffi da campioni olimpionici riemergendo infreddoliti e intirizziti.. Ma almeno abbiamo smesso di puzzare per qualche ora.

Giorno Quinto: sveglia quasi in notturna per fare l'hike più corto della storia del Sarraz (per grande gioia delle Pantigri). Il paesaggio Fantasy anima strane pietre rendendole delle mucche enormi e un forte vento cerca di impedirci di arrivare fino in cima: sembrava impossibile, ma alla fine ce l'abbiamo fatta! Al ritorno al campo abbiamo deterso ulteriormente i nostri corpi

luridi. La sera noi Cammina-nei-Sogni abbiamo affrontato un'altra prova: la Prova dell'Aria (ovvero attività spirituale). Dopo un momento di riflessione abbiamo osservato le stelle cadenti e le costellazioni leggendo le loro storie. Ognuno di noi si è riconosciuto in una costellazione.

Giorno sesto: Il sesto giorno si è aperto con la seconda fase dei tornei di ptg (senza infortuni... strano!) dove i Caimani si sono confermati ancora una volta campioni. Sfiancati dai giochi ci sfidiamo in una prova più dolce e sfiziosa: la prova di cucina. Ovviamente non poteva mancare il riso dei Gheppi. INSIPIDO. Si sono visti dolci iper calorici alla banana che avrebbero steso chiunque e la solita cucina perfetta dei Caimans (che nono-

La pattuglia Pantigri in hike

stante tutto sono stati battuti dalle Pantigri). Ciliegina sulla torta, dopo un'intensa briscolata con la Debbi e la Erica, siamo andati (tutti in tiro e stranamente deodorati) dal reparto del Buccinasco per una sfida a scoutball. Dopo una delle solite schiaccianti vittorie del Sarraz tutto sfuma in una romantica cena di bi-ptg miste dove i Gheppi si sono distinti per le loro tecniche di approccio col gentil sesso. Grazie al deodorante!

Giorno settimo: Dopo aver fantasticato sulle imprese del latin lover che è riuscito ad avere il numero di tutte le ragazze del Buccinasco, abbiamo affrontato la pr9ova della Terra divisi a coppie, sperimentando così le nostre capacità nell'orientamento e nel misurare pennoni immisurabili. Nel pomeriggio siamo occupati nella prova finale per essere accettati a tutti gli effetti dai Na'Vi: la Prova dell'Acqua. Cimentiamo i nostri nervi e i nostri muscoli in cose che voi umani non potreste immaginare: marinara sulla cascata dei 5 picchi e attraversata in zattera del kanyon del terrore d'Acqua. Molti sostengono che sia stata una delle cose più estreme e sexy del campo e della storia del reparto Sarratar.

Giorno ottavo: Il giorno più faticoso di tutto il campo. Finalmente ci siamo chiesti come faccia Rocky a fare tutte quelle inesauribili nonché interminabili flessioni improbe. Ma questo è stato solo il riscaldamento prima delle sfide per decretare il campione e la campionessa di reparto, vinti rispettivamente da Marco Bac alias Ghepardo Indomito e dalla Rebecca Sal pseudonimo di Lince combattiva.

Giorno nono: Mentre stiamo facendo una sonnolenta ma meritata colazione la nostra quiete viene turbata da fastidiosi, bellicosi, guerrafondai, balordi e disumani umani che ci hanno mandato il messaggio che loro possono prendersi quello che vogliono e nessuno può fermarli. Ma noi manderemo loro il nostro messaggio: <<*cavalcate veloci, quanto vi può portare il vento, e dite agli altri clan di venire. Dite loro che Toruk Macto li chiama a raccolta! E ora volerete, con me! Miei fratelli! E sorelle! E noi faremo vedere alla gente del cielo che loro non possono prendersi quello che vogliono! E che questa, questa terra è nostra!*>>

VIVA IL GRANDE GIOCO!

Visto che abbiamo fatto il grande gioco abbiamo deciso all'unanimità di lavarci ancora una volta. A chiudere la giornata abbiamo fatto un fuoco straordinario con la base musicale di Enrico.

Giorno decimo: Contemplando per gli ultimi momenti lo splendido paesaggio cominciamo a smontare le nostre case, dobbiamo lasciare Pandora per tornare sulla terra. Ma! Il Buccinasco non voleva lasciarci andare senza aver prima aver avuto la loro rivincita. O meglio, la loro riperdita! Ancora una volta il Sarraz ha tenuto alto il proprio onore. La sera ultimo fuoco, ultime canzoni, ultimi bans, ultimi abbracci attorno alle braci.. Si sente il campo finire mentre la fiamma lentamente muore..

Giorno undicesimo: Ormai le sopraelevate sono state smontate, i camion caricati, gli zaini chiusi e stranamente più leggeri.. lasciamo a vostra interpretazione. Abbiamo pranzato ancora una volta insieme e poi abbiamo finito ufficialmente il campo con il quadrato di chiusura. Segni d'onore degni di nota: i Caimani vincono il campo; Enrico vince il premio puzzola; Achille vince il premio scivolone (ingiustamente strappato all'Alice e alla Barbiz); Alice, Eugenio e Enrico vincono il premio musica. Dopo tutto questo, abbiamo preso la nostra navicella spaziale e siamo tornati verso la Terra..

E tutti vissero felici e contenti.

Ringraziamenti: Vorremmo acciuffare Zorro e i suoi complici per averci gabbato ancora una volta. Ringraziamo il dizionario dei sinonimi e dei contrari di Decio Cinti per averci fornito deliziosi spunti, o meglio, soavi o voluttuose ispirazioni. Dario e Nicola per essere sempre disponili a portare i mal capitati al pronto soccorso. La staff di Reparto per averci fatto vivere questa splendida avventura e averci sopportato per un campo intero! I vostri sempre splendidi

Alice, Eugenio, Achille, Enrico.

Ps: Non è vero che ci siamo lavati così tante volte.

Pps: Non abbiamo detto tutti i Totem: Francesca: Ara Gioiosa, Toso: Orso Valoroso, Thomas: Boa Orgoglioso.

ROVER... IN ESTATE ROVER!

STURM UND DRANG VS ISOLA D'ELBA

27 luglio 2012 ore 5:30 AM. La compagnia Sturm Und Drang, sconvolta dall'orario, è in attesa di partire in treno, quando si accorge che manca un rover: il Ceko, che aveva deciso di partire da solo.
Siamo partiti lo stesso, e mentre eravamo in viaggio, in preda ad una crisi di abbandono, Francesco ci chiamò per dirci che ci avrebbe raggiunto a Modena. Dopo aver preso 7 treni e un traghetto, finalmente siamo arrivati all'Isola D'Elba e ci siamo spiaggiati sulla prima spiaggia e deciso di fare il nostro meritatissimo bagno. Eravamo in acqua da circa 2 minuti quando Ste pensò bene di farsi abbracciare da una medusa. E così l'estate rover ebbe inizio. Quella sera fu la prima di una lunga serie di notti sotto le stelle e con la sabbia nel sacco a pelo. Ci siamo svegliati alle prime luci dell'alba e abbiamo iniziato un hike che ci avrebbe portato da Procchio a Marina di campo dove avremmo cominciato la seconda parte del viaggio in canoa.
Durante l'hike a piedi ne sono successe di ogni, tipo:
-Ste con il suo spirito d'iniziativa alla Bear Grylls prende filo, amo e salame convinto di poter pescare qualcosa.
-Giovanni che perde la tenda facendola rotolare giù dalla montagna.
.-la costruzione di un castello di sabbia con tanto di piscina, villaggio e vulcano funzionante.
La sera prima di partire con le canoe ci fermammo a dormire in una spiaggetta nonostante le minacce di un vecchiettino che abitava in riva al mare. Passata anche questa notte, finalmente giunse il giorno della partenza in canoa! Stavamo aspettando Vittorio, la nostra guida, quando quasi magicamente apparve una rover che aveva deciso di farsi male il giorno prima del campo e non era partita con noi: la Barbiz. Così la nostra avventura in canoa poteva davvero cominciare. Dopo pochi chilometri in canoa, la Lauren, in evidente difficoltà, non seguendo i nostri avvisi, si parcheggiò sull'unico scoglio in mezzo al mare. Da lì la guida decise che era meglio legare la sua canoa a quella della Lauren per evitare di perderla per mare. La mattina Vittorio ci ha portato a vedere il relitto di una nave, circondato da migliaia di pesciolini. Lo stesso giorno abbiamo visitato una bellissima grotta e alla sera siamo arrivati in una spiaggia stranissima dove alcuni di noi si sono tuffati da circa 4 metri di altezza. La sera, dopo un fuoco rover quasi strappalacrime, c'è stata la cerimonia della firma della carta di compagnia. E' stata una sera di riflessione per tutti, dove abbiamo sentito ancora più forte lo spirito scout e l'appartenenza ad una compagnia di persone con cui condividiamo questa parte fondamentale della nostra vita fin dai lupetti.

Aquila Fiera, Delfino Fantasioso, Marmotta Ribelle. -Amanda- - Cate- -Chiara-

ADVENTUR SENIOR: UN ANNO VISSUTO SEMI-PERICOLOSAMENTE ! !

Circa un anno fa ebbi la malaugurata idea di prendermi l'etichetta di coordinatore senior. E' stata un'idea tutta mia, non ho ricevuto pressioni né minacce (scherzo) né promesse elettorali (rischerzo) solo e puro istinto di autolesionismo (trischerzo). Forse non mi rendevo conto di tutte le "responsabilità" che mi sarei preso, di tutte le decisioni popolari e non e/o critiche. Invece... Non è avvenuto quello che temevo, praticamente non è successo niente. Niente... Niente di tutto questo, è successo invece ciò che avevo previsto: è passato un anno semipericoloso. Voglio approfittare dello spazio che il buon Akela mi concederà nel giornalino per ringraziare tutti. Non voglio fare nomi per non dimenticare nessuno; voglio ringraziare chi mi ha tenuto i contatti (infatti io non ho computer) chi mi ha sostenuto nei discorsi (io ho una potente dialettica-dialettale) chi mi ha aiutato... Sempre. Soprattutto i senior. Infatti hanno "marciato" da soli in ogni attività. Chi in quelle manuali, chi in quelle intellettuali ma con il sorriso e la proverbiale disponibilità di sempre. Voglio ringraziare i capi per la loro grande pazienza e comprensione se qualche volta sono stato carente; credetemi si è fatto il possibile. Non dimentico i ragazzi/e anche se il contatto è indiretto: sono stati splendidi come splendida è la loro presenza. Spero di non aver dimenticato nessuno, se l'ho fatto è stato per pura amnesia (l'età avanza). Buon anno scout al prossimo coordinatore e grazie ancora.

Ermellino gioioso -Nunzio Bernini-

….. E continuate a scrivere che il bello deve ancora venire, come sempre! *Akela*