

FIORE ROSSO

Como Due

Sezione Scout del C.N.G.E.I. di Como



**SOM
MA
RIO**

2016

1-2 Ottobre
09 Ottobre
23 Ottobre
06 Novembre
20 Novembre
04 Dicembre
18 Dicembre

2017

8 Gennaio
22 Gennaio
5 Febbraio
19 Febbraio
11-12 Marzo
19 Marzo
1-2 Aprile
22-23-24 Aprile
14 Maggio
21 Maggio

SI PARTE!



1-2 Ottobre 2016

INVASIONE DI LUPETTI MUTANTI E COBRA CON GLI ARTI!

No, non spaventatevi, non chiudete il giornale (vi prego). Questa è una cosa che succede tutti gli anni e le pattuglie vengono spesso cambiate. Stiamo parlando del bivacco dei passaggi, solo che quest'anno i lupetti che diventavano esploratori erano ben 14. Akela, il capo del branco, ha accompagnato i primi 5 lupetti –per-l'ultimo-minuto ad uno ad uno, ma dopo si è accorto che così avrebbe finito alle 3 di notte! Quindi ha iniziato a portarli a coppie (niente gossip). I lupetti hanno girato il maglione, come segno della fine del loro percorso animalesco e si sono diretti verso la “sala delle torte”, dove erano riuniti tutti gli esplo. Con una candela gialla, simbolo del branco, hanno acceso una candela verde, simbolo del reparto. I neo-pattugliotti sono stati accolti dall'accordo (Laaa) di Francesco, il vice-capo reparto, che ha suddiviso gli esplo in tre gruppi, le voci basse, medie e alte facendo intonare a turno un bel “laaa”. Dopo una bella notte con gli esploratori, i mattinieri ragazzi sono partiti per un hike (o camminata) di quattro ore da S. Fedele fino ad Argegno. L'esperienza è stata faticosa ma molto divertente, anche perché in cima il paesaggio era magnifico.





09 Ottobre 2016

RUOLI DI PATTUGLIA CHE PASSIONE!

La prima attività, che si è svolta il 9 ottobre, non è stata da meno (rispetto ai passaggi): Como 2 e Como1 hanno giocato insieme per l'intero pomeriggio, perché la mattina è stata utilizzata per pulire la sede e per assegnare i ruoli di cuoco, pronto soccorso, musicista, tesoriere e magazziniere (organizzatore del materiale nella cassa di pattuglia). Quest'anno le pattuglie del como2 sono 4: Cobra e Volpi, le pattuglie femminili, Pipistrelli e Lupi, quelle maschili. Durante il pomeriggio si è giocato ad "alce rosso" e a "bandierone". Nel primo gioco, ogni esploratore si è fatto scrivere sulla fronte un numero e aveva l'obiettivo di eliminare i componenti delle altre pattuglie cercando di leggere il loro numero senza però far scoprire il proprio. Il secondo, invece, consiste nel nascondere una bandiera e cercare di trovare e trasportare alla propria base quella della squadra avversaria, senza però farsi scalpare. La partita è stata intensa e divertente ed è finita in parità.

RICETTE

Scout

PANETTONRONDORO

Ingredienti per il panettonrondoro

- Una pentola
- Una carota
- 50 kg di cane grattugiato
- 20 kg di kg
- 2 mele
- Un piccione morto
- Un gatto verde radioattivo

Preparazione

Scaldate la pentola, aggiungete acqua, buttate in pentola le mele e il piccione, lanciate il tutto dalla finestra, appoggiate il gatto sul pavimento, ricopritelo con il cane grattugiato e i kg di kg, scaldate la carota. Servite freddo con sprite sgasata.



*...mmm, proprio come la faceva
mia nonna!*

ALLA SCOPERTA DELLA LEALTÀ

23 Ottobre 2016

La seconda attività è iniziata in Piazza Camerlata, dove i capi hanno detto agli esplo che il ritrovo in realtà era a montano Lucino.

Dopo aver comprato in tutta fretta i biglietti dell'autobus, gli intrepidi avventurieri sono arrivati a Montano Lucino in un tranquillo pratone, dove hanno svolto le loro attività.

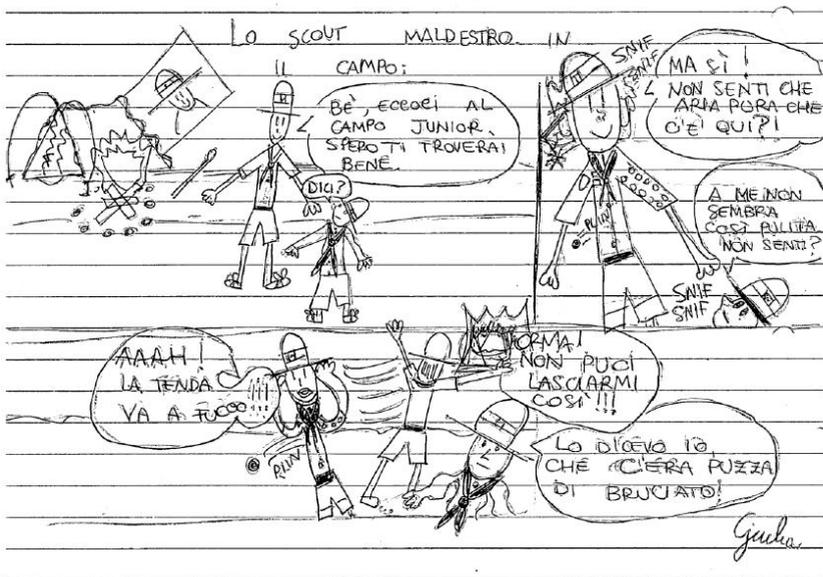
La prima era un gioco decisamente... al buio! Alcuni ragazzi sono stati bendati e hanno messo alla prova i loro sensi, cercando di individuare la persona che soffiava in un fischiotto.

Dopodiché si è disputato un torneo di pallascout e infine una partita di "bulldozer", dove i "bulldozer" devono cercare di prendere gli altri compagni sollevandoli da terra. Dopo un

pranzo sotto i portici, gli esploratori sono arrivati nella loro sede, dove hanno scoperto una grossa verità: durante la loro attività, i ragazzi sono stati disturbati da un elfo maligno e dispettoso che ha scombuscolato i giochi arbitrando male le partite di pallascout e facendo perdere l'orientamento ai poveri ragazzi bendati. Ma perché?

Per far capire agli esploratori il significato della lealtà e dell'onestà.

Alle 16.30 tutti gli scout e i loro genitori si sono ritrovati per una riunione durante la qual i capi unità hanno presentato il branco, il reparto e la compagnia e hanno mostrato le foto del campo estivo 2016, che si è svolto a Campra insieme al Como1 in occasione del centenario.



PALLASCOUT

La pallascout è un gioco simile al rugby ma senza placcaggi. Consiste nel portare la palla dentro la porta avversaria appoggiandola. Per evitarlo, la squadra avversaria “può” scalpare l’avversario che ha in mano la palla, a meno che esso non palleggi o passi la palla ai compagni.

Quando qualcuno viene scalpato è eliminato fino al punto successivo, dopo il quale potrà tornare a divertirsi in campo.

**ELFI MALIGNI PER CAPIRE
LA LEALTA'!**

**LEALTA' E ONESTA'
PALLASCOUT**

Curiosità

UN GIORNO SENZA CAPI

06 Novembre 2016

Quando ci siamo ritrovati per l'attività del 6 Novembre, abbiamo subito notato una cosa strana: mancavano i capi e alcuni vice-capi pattuglia, perché erano andati ad un campo regionale.

Per imparare a cavarcela senza di loro, ci siamo divisi in tre gruppi appositamente scelti. Un gruppo ha preparato il pranzo, il secondo ha organizzato delle scenette per animarlo ed il terzo ha lavorato alla redazione del giornalino: proprio quello che state leggendo adesso!

Il pranzo era veramente delizioso e le scenette molto divertenti.

Nel pomeriggio, il gruppo "animazione" ha organizzato un torneo a squadre che consisteva nello sfidarsi in alcuni giochi e cercare di vincerli.



"CI SIAMO DIVERTITI MOLTO ALL'ATTIVITA', CHE CI HA DATO LA POSSIBILITA' DI METTERCI IN GIOCO E DI ORGANIZZARE LE COSE IN AUTONOMIA"

20
Novembre
2016

**Domenica 20
Novembre siamo
diventati degli
architetti e abbia-
mo costruito...
la torre di Pisa!**

LA TORRE DI PISA

**NO... Scherzavo! Era solo una
torretta di avvistamento un po'
storta!**



Quando ci siamo ritrovati i capi ci hanno dato dei progetti per delle costruzioni abbastanza complesse... e ovviamente noi abbiamo scelto la più difficile!

Ci siamo divisi di bi-pattuglia e abbiamo iniziato a lavorare; nodo su nodo, legatura su legatura.... Alla fine ogni bi-pattuglia ha realizzato una bella torretta, ma quando sono state innalzate, le due costruzioni sembravano presentare qualche problema: erano inclinate!

Comunque tutti sono riusciti a salire e a godersi la vista dall'alto senza morire!



GARA DI CUCINA

Delicious

04 Dicembre 2016

Ormai i pattugliotti sono cresciutelli (più o meno) ed è arrivato il momento della gara di cucina!

Menu

Pattugliotto/tramezzino
Pasta alle dita esplo
Coscetta di vice-capo pattuglia
Morbido cuore di capo pattuglia

Questo sostanzialmente era il menù.
Ora il Reparto è ridotto solo ai capi.
Scherzi a parte, il tema era “le regioni” (alle Cobra è toccato il Molise,



ma per fortuna non hanno consegnato il piatto in bianco) e ogni pattuglia, Como 1 e Como 2, ha preparato 2 piatti per conquistare il palato dei giudici. Dopo aver raccolto un bel po' di legna, aver montato il telino e acceso il fuoco, è iniziato un processo lungo e faticoso: tagliare le cipolle, spennare i polli, pestare il pesto, mantenere il fuoco acceso ma soprattutto....
NON MANGIARE!!

Alla fine però ce l'abbiamo fatta. I piatti erano mooolto buoni e speriamo che i capi li abbiano apprezzati; per sdebitarsi i giudici (i capi reparto) hanno preparato il dolce: i brownies!

E' STATO DIVERTENTISSIMO, MA DOVEVAMO ANCORA LAVARE LE PENTOLE!!!!

E LO SCARICO SI E' OTTURATO!!!



"NELLA GIUNGLA DOVRAI STARE FINCHE' UN 5 O UN 8 NON COMPARE"

18 Dicembre 2016

È arrivata l'ultima attività del 2016 ed è stata mooolto particolare: siamo stati catapultati nel gioco di Jumanji, in cui per vincere bisognava superare delle sfide. I capi ci hanno dato una cartina della città dove ci trovavamo (Uggiate Trevano) e, divisi per pattuglia, ognuno si è avviato verso la sua prima tappa con un unico vincolo; superare tutte le prove entro l'una. Le sfide erano 4: la prima consisteva nel riconoscere alcuni cibi solamente con l'aiuto dell'olfatto o del gusto; la seconda, nel liberarsi dalle liane della giungla; la terza, nello scappare dalla scimmie superando un percorso ad ostacoli nel minor tempo possibile e la quarta, nel nascondersi in un punto del bosco senza muoversi dal proprio rifugio per non farsi trovare dal cacciatore.

Dopo un rilassante pranzo in mezzo al prato è arrivato il momento di dare i regali del Babbo Natale Segreto, tutti molto belli e buoni (i dolci). Nel pomeriggio, abbiamo dimostrato di essere veri scout aiutando un'associazione, facendo divertire bambini con giochi che si facevano nel passato come il lancio del ferro di cavallo e la demolizione delle scatole di latta con una palla. La sera c'è stato il fuoco di Natale, durante il quale il Reparto Como 2 ha cantato "per andare verso la meta".

È stata un'attività molto bella ed entusiasmante perché abbiamo imparato che quando si aiutano gli altri ci si può divertire.

Ma il modo vero di essere felici è rendere felici gli altri.

B.P.

LA FUNICOLARE A PIEDI

8 Gennaio 2017

Ed eccoci arrivati al nuovo anno! Questa volta i capi ci hanno portati in un hotel a 5 stelle dove abbiamo bevuto cocktail tutto il giorno e ci siamo rilassati come degli dei!

Ma quando mai...!!

Il Nuovo Anno ci voleva supercarichi e per smaltire i panettoni e i pan-dori di troppo ci siamo fatti una bella camminata. Siamo partiti dalla stazione della funicolare e mentre i lupetti salivano con essa noi abbiamo allenato i muscoli e ci siamo fatti il percorso nel bosco a piedi! Dopo 700 m di dislivello, durante i quali Francesco (il viceCapo Reparto) saliva tutto roseo e noi lo seguivamo senza fiato, siamo arrivati in cima; sembrava quasi che avessimo percorso il cammino di Dante Alighieri: partiti dall'inferno, abbiamo scalato la montagna del purgatorio e, infine siamo giunti fino al paradiso, da cui si scorgeva una vista veramente spettacolare...



Ma la sosta è stata molto breve perché dovevamo oltrepassare il paradiso e andare ancora più su... fino alle baite di Como. Arrivati lì, abbiamo aspettato una nostra compagna per un'ora, ma dato che faceva mooolto freddo ci siamo congelati.

Dopodiché siamo saliti ancora più in alto, abbiamo mangiato, giocato, parlato e poi... siamo dovuti scendere!!! Abbiamo fatto un percorso sconosciuto nel bosco, carico di insidie: le pietre erano scivolose, le foglie ci arrivavano alle ginocchia (è vero!) e noi ci muovevamo più lentamente di un branco di bradipi in letargo, formando tra di noi delle voragini gigantesche! Alla fine, però, siamo arrivati in sede sani e salvi (anche se con un ritardo di 45 minuti).

Alla fine della camminata attraverso la versione scout della divina commedia, eravamo dei blocchetti di ghiaccio senza una briciola di forza e completamente distrutti, ma felici.



GIORNATA DELLE SPECIALITA'

22 Gennaio 2017

Oggi, Signori e Signori, abbiamo dimostrato le nostre capacità fisiche e mentali mettendoci alla prova per decretare se eravamo in grado di svolgere delle attività scelte da noi.

In tre parole: Giornata delle Specialità.

Quando è passata la catena, ci è stato chiesto di scegliere 2 attività tra: musicista/artigiano, animatore, guida e fotografo.

Quando ci siamo ritrovati la domenica mattina, i capi ci hanno fatto entrare in un edificio (l'Oratorio di San Rocco) dove saremmo stati tutto il giorno, presi dalle nostre attività.

In "animatore", abbiamo imparato a usare il proprio corpo per creare delle figure e per esprimere le proprie emozioni; inoltre abbiamo provato a improvvisare delle mini-scenette.

Nell' area di "musicista/artigiano", gli esploratori hanno costruito un reco-reco, strumento che presenta delle insenature su cui bisogna far passare un bastoncino per produrre un suono simile al gracidio di una rana; per costruirlo, hanno imparato a usare la lima, la raspa e la carta vetrata.

In "fotografia", gli esplo hanno imparato a usare la macchina fotografica e a scattare foto correttamente. Mentre in "guida", hanno dimostrato di saper conoscere le vie e gli edifici della propria città.

Ognuno ha seguito un laboratorio alla mattina e uno al pomeriggio e al termine della giornata ci hanno consegnato il libretto della progressione, contenente tutte le specialità e le relative prove per guadagnarsele.

MALEDETTA PIOGGIA (O FORSE NO!)

5 Febbraio 2017

La pioggia è essenziale per gli agricoltori, perché fa crescere piante, fornisce acqua per la cisterna e lava via i brutti pensieri... e poi, a chi non piace la pioggia? Agli Scout! Che domande!!! Però questa volta noi non ci siamo fatti fregare e, anche se, come ogni domenica che facciamo attività, l'acqua è scesa giù dal cielo, abbiamo fatto attività ugualmente! La pioggia (arrabbiatissima) ha dimostrato il peggio di sé e, di conseguenza, ci siamo infradiciati e infangati tutti. Ma niente ferma gli scout! Quindi, sebbene fossimo tutti infreddoliti, abbiamo giocato come se nulla fosse! Inizialmente ci siamo divisi a seconda dell'anno di Reparto e abbiamo fatto un'attività di classe; per esempio, gli esplo del primo anno, si sono conosciuti un po' meglio (qualità positive, difetti e aneddoti personali) con alcuni giochi. Dopo pranzo abbiamo giocato di pattuglia con l'obiettivo di sfidare gli esplo avversari per recuperare delle sillabe che formavano una frase (hanno vinto i Pippi!). Infine, abbiamo fatto un gioco chiamato "Lupus in Transvaal", in cui ad ogni giocatore era affidata una carta che poteva rappresentare un boero, uno scout, una crocerossina, un inglese o Baden-Powell. I ruoli collegati ad ogni carta erano i seguenti:

-*Boero*: è una spia che si è infiltrata nel campo degli inglesi con il compito di ucciderli tutti senza farsi scoprire

-*Crocerossina*: Senza sapere quale persona è stata indicata dai boeri, deve scegliere una persona da salvare.

-*Scout*: può chiedere al narratore e sapere se un qualunque giocatore è un boero o meno.

-*BP*: non deve morire, altrimenti il gioco finisce

-*Inglese*: Non ha nessun potere speciale ma ha solo il compito di scovare le spie boere.

Il gioco funziona così: il narratore descrive gli avvenimenti del villaggio; quando scende la notte, chiede solo ai boeri di aprire gli occhi, mentre tutti gli altri hanno gli occhi chiusi, e scegliere una persona da "assassinare". Quando il narratore annuncia l'arrivo del giorno, tutti aprono gli occhi e si deve cercare di capire chi sono le spie e si accusa una persona. Se BP o tutti gli inglesi vengono uccisi, i boeri vincono; al contrario, se tutte le spie boere vengono giustiziate allora gli inglesi sono salvi.

GIORNATA DEL PENSIERO

19 Febbraio 2017

Oggi è arrivata la tanto attesa Giornata del Pensiero... e abbiamo pensato tutto il giorno! Evviva!

No, non è vero!

Per questo giorno particolare, in cui si ricorda la nascita di Bade-Powel, ci siamo ritrovati assieme al Cantù e al Cernobbio. Il tema generale dei giochi era "cresciamo" e per crescere, noi esploratori abbiamo conosciuto le quattro principali associazioni che aiutano le persone in situazioni di difficoltà: la Croce Rossa, la Guardia Forestale, la Protezione Civile e i Vigili del Fuoco.

Nell'ambito della Croce Rossa, abbiamo imparato a fare la "presa del pompiere", che è un po' come trasportare un sacco di patate sulle spalle; con questa tecnica abbiamo fatto una staffetta.

Il gioco della Guardia Forestale, invece, consisteva nell'avventurarsi dentro il bosco per trovare degli animali (finti!!!) sotto i quali erano posati dei cartelli di divieto di caccia che andavano presi per

guadagnare punti.

Dalla Guardia Civile abbiamo costruito un rifugio di fortuna con ponchi, k-way, rami e giacche (quello delle Cobra, alla fine, è crollato ma... dettagli!) e una piramide di latte e stoviglie che dovevamo difendere dalle altre pattuglie, nella seconda parte del gioco.

Infine, nell'area dei Vigili del Fuoco, con i capi del Cernobbio, abbiamo fatto una gara a chi accendeva il fuoco più velocemente e a chi faceva la fiamma più alta. Dopo pranzo (gnam, gnam), lavorando di bi-pattuglia, abbiamo piantato dei semi in una cassetta (se vi ricordate, il tema della giornata era "cresciamo"!). Il nostro obiettivo è uno solo: riuscire a far sopravvivere questi semi e cercare di far nascere fiori e verdure (ma non illudiamoci troppo, ragazzi!)

La cassetta andrà passata all'altra pattuglia dopo un mese e si continuerà così fino a Giugno.

È stata una Giornata del Pensiero veramente FANTASTICA!!

BIVACCO DELLE PROMESSE

11 - 12 Marzo 2017

Il bivacco si è svolto a San Fedele per il Como 2, mentre per il Como 1... da qualche altra parte nel mondo (a meno che siano andati sulla luna, cosa poco probabile...). Prima del fuoco serale i ragazzi del primo anno hanno svolto una breve chiacchierata individuale con la Capo Reparto Giulia per prepararsi alla promessa. Dopo cena si è svolta la cerimonia, che alla fine ha strappato anche qualche lacrima.

Ma...

Dopo tutto quel silenzio, noi esplo dovevamo sfogarci un po', quindi i più grandi ci hanno organizzato un quiz alquanto stravagante; solo per farvi un esempio:

Come volano gli aerei?

-Boh

-Con la magia

-Con i motori

-Grazie a Dio. Amen. (Risposta esatta)

Dopo una nottata molto (poco) silenziosa, per via dei nostri

ideali scout ci hanno rinchiuso in un manicomio, da cui però un nostro "amico" è riuscito a scappare. L'obiettivo del gioco era interrogare alcuni personaggi per ottenere degli oggetti e poter scappare come lui.

Alla fine ha vinto la pattuglia Lupi! (Uffa!!!)

È stato un bellissimo bivacco dei passaggi!!! Sicuramente ha lasciato un'impronta in tutti i nostri cuori!



**“Prometto sul mio onore
di fare del mio meglio per compiere i miei doveri verso Dio, la patria e la famiglia, agire sempre con disinteresse e lealtà, rispettare la legge scout.”**

Sono queste le parole che gli aspiranti esploratori hanno pronunciato per entrare ufficialmente a far parte del Reparto.

TROFEO SCRIBANTI

TROFEO SCRIBANTI? CHE COS'E'???

La prima volta che l'ho sentito nominare pensavo che fosse una competizione nella quale si dovesse ... scrivere!!!

In realtà si tratta di una competizione ideata in onore di Giorgio Scribanti, scout che ha aiutato in molti modi la sezione di Como che ora lo ricorda con questo evento al quale partecipano gli scout di Como e delle province vicine.

Quest' anno i giochi erano organizzati nel contesto di trapperismo e sopravvivenza.

L'attività si è svolta a San Fedele Intelvi, ma non crediate che abbiamo dormito nei comodi letti della casa.

Se state pensando alla tenda siete ancora fuori strada.

No no no, noi intrepidi scout abbiamo dormito sotto ai telini!!!

Quando siamo arrivati alla casa di San Fedele e ci hanno annunciato la notizia, senza perdere un minuto ci siamo muniti di spago, cordini e... telini, abbiamo fissato il tutto a dei tronchi ... et voilà, ecco qui un comodo rifugio dove passare la notte!!! (magari fosse stato così semplice come sembra montare i telini...)

Purtroppo il nostro CARISSIMO amico tempo ha voluto farci una BELLISSIMA sorpresa e quindi... ha cominciato a piovere. Proprio quando avevamo appena finito di ammucciare la legna e la stavamo per trasportare in un luogo riparato. La legna si è bagnata. Alla fine abbiamo alimentato il fuoco ad allora perché la legna non prendeva

(almeno il fumo era profumato, anche se quando andava negli occhi bruciavano lo stesso).

Dopo una bellissima cena crudi-
sta ed un momento tutti insieme
ci siamo diretti verso i nostri bel-
lissimi telini... i cui 70% erano
allagati (il nostro non lo era, ma
purtroppo era bucato proprio
nel punto in cui dormivo io).

La mattina, appena dopo
colazione ci hanno affidato una
cartina con sopra segnati dei
punti da raggiungere per svol-
gere dei giochi a punti e la rac-
comandazione di ritornare pun-
tuali alla casa.

Dopo un paio d'ore di costruz-
ioni di trappole per animali, kit
di sopravvivenza e prove di ac-
censioni fuochi siamo arrivati al
punto di ritrovo, dove ci hanno
fatto costruire archi e frecce per
provare a centrare un bersaglio
(ehm, 0 su 7 è accettabile?).

Al momento dell' annunciazione
della classifica noi del Como ci
siamo fatti valere molto, soprat-
tutto le pattuglie femminili :

-Volpi 20°

-Cobra 19° (direi che l'alloro
non è bastato)

-Lupi 12°

-Pipistrelli 10°

Alla fine hanno vinto gli Squa-
li del Cesano Maderno, però è
stato lo stesso divertente, an-
che se la luganiga cruda ha un
pessimo sapore.

**"LA LUGANIGA CRUDA
HA UN PESSIMO SAPORE"**

**SOPRAVVIVENZA
TRAPPERISMO**

BARZE!

**QUAL'E' L'ANIMALE CHE SI
OCCUPA DI MOBILI?**

L'ARMADILLO.

**PERCHE' I CAVALLI HANNO
LE NARICI COSI' GRANDI??**

**PROVA SCACCOLARTI CON
UNO ZOCCOLO!**

**COSA FA
UN'ACCIUGA
IN BAGNO?**

L'ACCIUGAMANO.

Uno spaghetto nello scompartimento della pasta, vede un fagiolo andarsene in giro e gli chiede "Ehi tu! Da dove spunti fuori?!" E il fagiolo "Dalla lattina, che domande!!!"

**COSA DICE UN
RAPPER A UN
BUDDISTA?**

**"COME
BUDDA
AMICO?!"**

LLETTE



**COSA FA
BUDDA
FUORI
DALLA
DISCOTECA?**

**IL BUDDA
FUORI**

IN BIBLIOTECA...

**MI SCUSI, SA DOVE POSSO
TROVARE UN GIALLO?"**

"NEL COLORIFICIO DI FIANCO!"

**COME SI FA A TENERE OCCUPATO
TUTTO IL GIORNO UN BABBEO?**

**BASTA PRENDERE UN FOGLIO BIANCO
E SCRIVERE SU ENTRAMBI "VOLTAMI"**





SAN GIORGIO

22/23/24 Aprile 2017

Il San Giorgio è un'attività di tre giorni che si fa verso il 23 aprile (il giorno di San Giorgio) per ricordare, indovinate un po'... San Giorgio!!! Visto che l'anno precedente abbiamo partecipato a quello regionale, dove c'erano quasi 2000 ragazzi, quest'anno ci siamo limitati a festeggiarlo solo con la sezione di Como.

Appena siamo arrivati a San Fedele (perché ogni festa scout che si rispetti deve essere fatta a San Fedele) abbiamo dovuto subito montare le tende. Dopo una sostanziosa cena è comparso il nostro patrono, accompagnato da suo nipote Anselmo, che stava giocando con la playstation. Il nonno, dato che non gli funzionava l'Amplifon, ha pensato bene di attaccarlo alla play, che è esplosa e ha catapultato i due nel regno dei videogiochi. Mentre San Sapete-come-si-chiama si lamentava, è sbucato fuori dal nulla un tizio che aveva perso una valigetta e ci ha chiesto di aiutarlo a ritrovarla. È quindi partito il gioco che prevedeva una pattuglia a conoscenza del luogo in cui si trovava la valigia, ma che però poteva essere eliminata se qualcun altro ne toccava tutti i componenti.

Quando abbiamo finito il coprifuoco era già passato da mezz'ora e ci siamo addormentati tutti nei sacchi a pelo (ehm ... sì certo, come no).

La mattina, dopo aver fatto ginnastica (nooooooooo) e colazione (siiiiiiiiii) è sbucato fuori dal nulla un altro personaggio armato di fucile e anche lui ci ha chiesto di aiutarlo costruendo anche noi dei fucili (ad elastici)



e andando a combattere in un posto mooolto lontano. Il fucile consisteva in un pezzo di legno con ad un'estremità un chiodo sporgente per poterci incastrare un capo dell'elastico; l'altro capo, invece, andava chiuso in una molletta fissata al fucile in modo che, una volta aperta la molletta, l'elastico venisse sparato verso il nemico. Per raggiungere il luogo della battaglia abbiamo dovuto camminare un pochino, ma ne è valsa la pena.

Dopo pranzo abbiamo fatto dei giochi con le nostre bellissime armi tipo "imboscata" e "ostaggio". La sera abbiamo dovuto preparare la scenetta di uno show televisivo in cui San Gi-

CHE BELLISSIMO TRIVACCO!!!

orgio e il Drago si sfidavano in un quiz ma alla fine, al contrario della storia, il drago vinceva e si sposava con San Giorgio. Che risate!!!

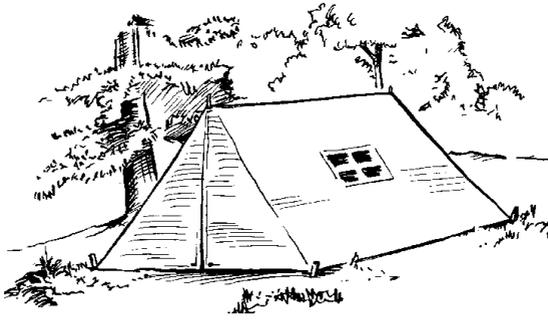
La mattina del terzo giorno ci siamo cimentati in un percorso Hebert, e nel pomeriggio abbiamo costruito una catapulta per catturare il pokemon Charizard (che, per una stranissima coincidenza, era un drago). Che bellissimo TRIVACCO !!!



PREPARAZIONE AL CAMPO E AL TECNICAMP

14 Maggio 2017

Appena siamo arrivati in sede i capi ci hanno fatto vedere un video sul Tecnicamp, un campo di 5 giorni per soli esploratori che si farà in 3 basi con esplo da tutta Italia. Per prepararci a questo campo ci siamo divisi in due gruppi ognuno è andato in una delle due basi. La prima si chiamava "THE LORD OF TELINI, la compagnia dell'arrangiarsi" e consisteva nel costruire un riparo con mezzi di fortuna e un fornello con una scatola del tonno; la seconda, invece, si intitolava "KEEP CALM AND PLANT UN PICCHETT" ed era una base in cui bisognava controllare di avere tutto nella cassa di pattuglia, vedere di recuperare o ricomprare i materiali mancanti e ... comporre una canzoncina sulle note di una musica famosa per presentarsi durante il Tecnicamp (ehm ... embarrassing moment). Il pranzo è stato condiviso. Ognuno ha portato torte salate, salatini, torte dolci e biscotti!! Gnam gnam... Nel pomeriggio fatto un Consiglio di Pattuglia per discutere della situazione di pattuglia. Ma dopo questo momento serio, abbiamo scoperto un nuovo gioco: Sultano! "Numero...4 e Numero...7" Fedè T: "Io sono in attacco... no aspetta sono in difesa... no vabbe"



**KEEP
CALM
AND
PIANTA
UL PICCHET**



**GRAZIE
A GIULIA
MARZANO
PER GLI
ARTICOLI!**

	L P I	C O B R A	P I P P I	V O L P I
23 OTT	4	3	2	1
20 NOV	4	3	3	4
4 DIC	3	4	1	2
18 DIC	4	1	2	3
5 FEB	2	3	4	1
19 FEB	3	4	3	2
11-12 MAR	4	3	1	2
19 MAR	2	3	2	4
1-2 APR	3	2	4	1
22-24 APR	4	3	2	1
14 MAG	3	2	2	4
TOT.	36	31	26	25



AUF WIEDERSEHEN!