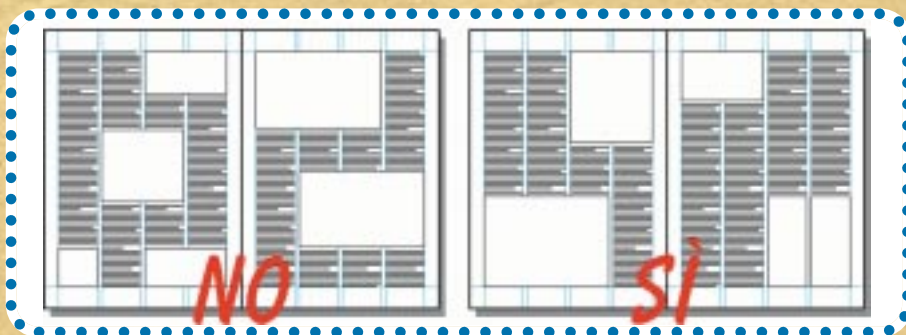


Animazione Giornalistica



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.2 di MARZO 2004

a cura della redazione di SCOUT Avventura • scout.avventura@agesci.it



La gabbia

un equilibrio fra testo, immagini e spazi bianchi.

Un modo classico consiste nel dividere la pagina in colonne ed individuare grandezza e posizione delle immagini. Per quest'ultima operazione bisogna avere alcune accortezze: se la larghezza di una im-

magine supera quella di una colonna, fare attenzione che questa si trovi in un angolo della pagina, e non al centro: si spezza il testo e si rischia di non ritrovare subito il punto in cui riprendere la lettura (vedi disegno). Uno schema fatto in precedenza,

anche a mano, ci dà subito il colpo d'occhio di come verrà la pagina, e ci permetterà di lavorare subito, senza intervenire successivamente, sacrificando forse alcune parti del testo o delle belle immagini (e perdendo del tempo prezioso).

Libri utili...

G. Fioravanti

Il manuale del grafico

Zanichelli, Bologna 1987 e successive

M. Furlan, L. Geronimo

Il giornale senza segreti

Paoline, Milano 1996

I. Samà,

Vademecum per giornalisti in erba

www.agesci.it/avventura/

A. Testa, M. Bonomini

L'inchiesta: questa sconosciuta

"Scout Avventura", 2/2001, Inserto 2

M. Bonomini

Realizzare una mostra fotografica

"Scout Avventura", 2/2001, Inserto 2

Sopravvivere ai mass media

"Scout Avventura", 8/2001

Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla

Nuova Fiordaliso

potete contattare direttamente

la casa editrice

tel. 06/68809208

fax 06/68219757

e-mail:

editoria@fiordaliso.it

Trovate il catalogo

aggiornato in

www.fiordaliso.it

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma
Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS
Testi di:

Stefano Garzaro
Damiano Marino
Isabella Samà

Disegni di:
Riccardo Francaviglia
Stefano Sandri
Paolo Vanzini
Jean Claudio Vinci



Il brevetto di animazione giornalistica

di Stefano Garzaro

Il terribile scrittore austriaco Karl Kraus diceva: «Non avere un'idea e saperla esprimere; è questo che fa di uno un giornalista».

È vero, la categoria dei giornalisti non gode di buona fama: gentaglia sempre pronta a inventare notizie pur di far vendere il proprio giornale, abile a dar colore soltanto agli aspetti mal-sani, scandalistici, truculenti. Eppure il giornalismo è un gran bel mestiere, che permette non solo di esprimere opinioni – ammesso che se ne abbiano e che

siano valide – ma soprattutto di dare voce a chi non ha modo di esprimersi: pensiamo ai giornalisti che si buttano in inchieste a favore

delle popolazioni del sud del mondo minacciate dagli interessi economici di potenti gruppi finanziari, a chi rischia la vita per smascherare i traffici di armi, a chi difende le foreste

dalla distruzione con coraggiosi reportage fotografici, o soltanto a chi si batte per evitare che il parco giochi del quartiere venga spazzato via da un asfalstatissimo parcheggio. Ne siamo certi: non bastano quei pochi traditori della correttezza e della verità a distruggere questo entusiasmante mestiere.

Anche nello scoutismo, il giornalismo va trattato con serietà, spirito d'avventura e soprattutto con competenza: un giornalino dai contenuti frizzanti, esposti con chiarezza, è il fiore all'occhiello del Reparto, e forse anche del Gruppo.

In molti quotidiani, nelle redazioni televisive e nelle case editrici, oggi vi sono parecchi personaggi che sono stati scout e che hanno fatto gavetta proprio con il giornale del loro Reparto. Così come nelle riviste scout vi sono giornalisti che non hanno nulla da invidiare a colleghi di testate famose. La formula per essere buoni giornalisti è composta da chiarezza di idee, da orecchi e occhi aperti per captare ciò che non tutti sentono o vedono, da una competenza che non

cessa mai di crescere e, soprattutto, dal saper domare con abilità almeno la lingua italiana.

Ma, prima di entrare nei dettagli tecnici, una domanda: vogliamo co-

struire un giornale soltanto per il gusto di mettere in mostra la nostra bella faccia (e qui è sufficiente un unico idiota), oppure perché ci piace raccogliere la voce di una

piccola comunità, qual è il nostro Reparto, per farlo crescere?

La risposta, è ovvio, l'avete già data, e non è quella sbagliata.

Come si conquista la specialità di Redattore

Devi conoscere:

Le basi della teoria delle comunicazioni, le varie tipologie di media e le loro differenti modalità comunicative; le parti in cui è suddiviso il giornale (copertina, prima pagina, sommario, editoriale ecc.); i ruoli che ci sono nella redazione (redattore, disegnatore, correttore di bozze, segretario di redazione ecc.); le fasi di lavorazione del giornale (piano redazionale, progetto grafico, cucina redazionale ecc.); le tecniche giornalistiche (l'articolo, l'intervista, l'inchiesta, il reportage, la cronaca).

Devi saper fare:

Scrivere un articolo (raccolgere notizie dalle fonti, escogitare il titolo, l'attacco, il finale, dare un'informazione chiara, completa e attendibile ecc.). Condurre un'intervista (stilare la scaletta delle domande, formulare domande appropriate e chiare ecc.). Impostare un'inchiesta (approfondire un argomento, prendere contatto con le fonti della notizia ecc.). Essere in grado di valutare criticamente una notizia, confrontandone le versioni date da vari media.

Il Brevetto di Animazione giornalistica

Le specialità che concorrono a formare il Brevetto di Animazione Giornalistica sono: amico del quartiere, corrispondente, corrispondente radio, esperantista, europeista, folclorista, fotografo, guida, interprete, informatico, osservatore, redattore, stenografo.

Per ottenere la competenza occorre:

- Aver sviluppato senso critico rispetto all'obiettività della comunicazione giornalistica.
- Aver utilizzato in modo approfondito i linguaggi giornalistici come la scrittura, la fotografia e le riprese televisive.
- Scrivere correttamente e in buon italiano.
- Conoscere e aver sperimentato l'organizzazione di un giornale, sapendo preparare un timone, un menabò, reperire le immagini a corredo di un articolo.
- Coordinare il lavoro di una redazione e dare indicazioni a chi si occupa di grafica rispetto ai disegni e alle illustrazioni.
- Conoscere almeno un programma di videoscrittura o di impaginazione elettronica.
- Aver organizzato un lavoro di inchiesta o un reportage su argomenti di interesse generale.
- Aver coordinato e gestito un giornalino (di Squadriglia o di Reparto).
- Aver predisposto un giornale murale (al campo o in sede).
- Aver impostato i testi e le immagini per un sito web di informazione.

La Redazione, il cuore del giornale

di Stefano Garzaro

Costruire un giornale è un gioco di squadra (o di Squadriglia). Occorrono un direttore, una redazione e dei corrispondenti.

Il **direttore** è un organizzatore che si comporta in modo altamente democratico.

La **redazione** è composta da persone che scrivono, disegnano, fotografano, procurano immagini, impaginano, correggono le bozze (e che magari anche difendono o vendono il giornale). Gli "inviati" non sono altro che redattori che eseguono un compito speciale, stabilito dalla redazione.

I **corrispondenti**, pur non facendo parte della

redazione, procurano notizie, informazioni, materiali da un punto fisso di osservazione, come una località, un gruppo, un'istituzione.

La redazione non scrive ciò che capita, mettendo in pentola gli avanzi del mercato, tanto per riempire le pagine. Il giornale infatti richiede un **progetto**: la redazione discute e decide i temi principali di cui si vuol parlare per un periodo lungo (un anno o più), quei temi cioè che caratterizzano la **linea** secondo cui il giornale si distingue da tutti gli altri.

Ogni numero va poi programmato, stabilendo quali articoli inserire (chi li scrive, entro

quando, e quanto lunghi), l'ordine di importanza, il tipo di illustrazioni. Per far ciò esiste uno strumento comodo, il **timone**. Si tratta di uno schema che riduce tutte le pagine del numero a miniature, cioè a caselline da riempire con il titolo degli articoli e altri appunti essenziali; con vari colori si possono marcare le fasi di lavoro; ad esempio, in rosso quando l'articolo deve ancora essere scritto, in giallo quando viene redatto e corretto, in verde quando è impaginato, in blu quando è pronto per la stampa. Ma ogni redazione può organizzare il timone come più le piace.

Timone per AVVENTURA 2004/ n°2

COPERTINA	1	Colophon e sommario	2	editoriale	3	significato uscita	4	ha lasciato un segno: don Serra	5	alcune uscite	6	commento alcune uscite	7	alcune uscite	8	alcune uscite	9	alcune uscite	10	alcune uscite	11	Avventura nel tempo	12	Avventura nel tempo	13	Avventura nel tempo	14	Avventura nel tempo	15	Avventura nel tempo	16	Avventura nel tempo	17	Avventura nel tempo	18	Avventura nel tempo	19	Avventura nel tempo	20	Avventura nel tempo	21	Avventura nel tempo	22	Avventura nel tempo	23	Avventura nel tempo	24	Avventura nel tempo
-----------	---	---------------------	---	------------	---	--------------------	---	---------------------------------	---	---------------	---	------------------------	---	---------------	---	---------------	---	---------------	----	---------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------	----	---------------------

IN ROSSO I PEZZI DA RICEVERE IN GIALLO QUELLI RICEVUTI

IN VERDE QUELLI PRONTI

INSERTO ANIMAZIONE GIORNALISTICA

INS 1	INS 2	INS 3	INS 4	INS 5	INS 6	INS 7	INS 8	INS 9	INS 10	INS 11	INS 12	INS 13	INS 14	INS 15	INS 16
copertina	introduzione	introduzione	realizzare giornale	realizzare giornale	realizzare giornale	realizzare giornale	realizzare giornale	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza	campi nautici competenza
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Come si scrive un articolo

di Stefano Garzaro

Se proprio non riesci a trattenerti, allora scrivi

Quando scrivi un articolo, ricorda che la carta su cui vengono stampate le tue parole comporta l'abbattimento di qualche albero (o almeno di qualche ramo). Scrivi allora soltanto quando hai qualcosa di importante da dire.

Scrivi soltanto cose che hai controllato. Evita il sentito dire, il pettegolezzo. È molto rischioso pubblicare fantasie, specie se si tratta di fatti personali, perché potresti causare imbarazzi, difficoltà di rapporti personali, disastri psicologici. Senza dimenticare che nei casi peggiori potrebbe mettersi di mezzo anche il giudice.

Tre fasi, con l'esca

L'attacco. Cattura il lettore con le prime tre righe, per costringerlo ad andare fino in fondo: «Non era una vera bomba quella che stava per esplodere al Consiglio Capi di quel giovedì sera, ma tutti potevano annusare l'odore dell'esplosivo. Ciò che stava per rivelare il Caposquadriglia delle Volpi...».

Il racconto. Una cronaca, o anche l'esposizione di

un'idea, si leggono meglio se hanno la forma di un racconto. Sfrutta le immagini figurate (le metafore): il linguaggio con la cravatta grigia umilia la creatività di chi legge (questo è già un tentativo di immagine).

Precisa subito l'argomento. Che cosa è accaduto? Chi sono i protagonisti? Che cosa hanno detto o fatto? Dove? Quando? Come? Perché?

Usa brevi proposizioni principali coordinate. Riduci al minimo le parentesi, gli incisi, le digressioni, le subordinate che ramificano.

La chiusura. Quando hai finito, riassumi in due righe il tuo pensiero. La chiusura deve essere scoppiettante come l'inizio. Una bella battuta in chiusura, che magari riprende l'idea iniziale, lascerà soddisfatto il lettore che si ricorderà di ciò che hai scritto.

Un po' di amore anche per la forma

Dopo aver scritto, leggi e rileggi eliminando senza pietà ogni frase doppia, ogni parola non strettamente indispensabile: «Personal-

mente io sono convinto che lo scautismo sia utile perché...» può diventare «Lo scautismo è utile perché...». Tagliarsi da sé non è farsi male, ma è evitare che altri siano portati a farcene. Sopprimi termini o frasi sciocamente di moda come *il problema è, come dire, un attimino, piuttosto di, in teoria, a livello* e tante altre. Abolisci più che puoi *i punti esclamativi (specie quelli doppi e tripli), i puntini di sospensione, i corsivi-grassetti-sottolineati superflui, le sigle puntate*: rallentano la lettura.

Nelle interviste non riportare pari pari il linguaggio chiacchierato, ma taglia e cuci sveltendo e vivacizzando. Ricorda di sottoporre il testo rielaborato a chi ha concesso l'intervista, per controllare di non averne capito male il pensiero. Lo scautismo ha il vizio di esprimersi in gergo. Ciò può andar bene se prepari un giornalino che non esce dal tuo Reparto. Se spera invece in una diffusione più larga, scrivi cercando di farti capire da tutti. Per quanto possibile, elimina le sigle scrivendo per esteso *Csq., Con.Ca,*

pp, pe, pu, puah: ti sentirai più umano.

Quando firmi l'articolo, infine, metti sempre prima il nome e poi il cognome. Se sei traballante con l'italiano, spegni il televisore e con pazienza comincia a leggere.

Maschio o femmina? Tutti e due

Antiche abitudini storiche hanno fatto prevalere nella scrittura il genere maschile. Un piccolo sforzo può ristabilire un po' d'uguaglianza. Scrivi allora: i ragazzi e le ragazze, gli Esploratori e le Guide, gli uomini e le donne. Dire «gli uomini che popolano la Terra» è molto triste: e tutte le donne dove sono andate? Se proprio non vuoi usare il doppio termine, scrivi almeno "persona". È un'accortezza

che non ti impegna gran-
ché, ma che crea nei lettori
– specie nelle lettrici – un
senso di partecipazione più
vivo, oltre che di ugua-
glianza. Potrai dire che così
allunghi il testo; è vero, ma
taglia piuttosto altre parti,
ad esempio le tue sbrodola-
ture.

La redazione e la correzione delle bozze

Il lavoro di paziente giardinaggio che hai compiuto sul testo – cioè tutto ciò che sta scritto sopra – si chiama **redazione**.

Ripulito l'articolo, è tempo di passarlo alla **correzione delle bozze**. Non farlo tu (perché ormai l'articolo ti esce dalle orecchie), ma affidalo a occhi diversi dai tuoi.

Il correttore di bozze controlla che non vi siano

errori di ortografia, di sintassi, di sillabazione, o parole ripetute troppo vicine. È attento alle concordanze di genere e numero (per questi casi non ci si può fidare del correttore automatico del computer), alla grafia dei nomi di persona o geografici, ai termini tecnici, alle date storiche, alle parole straniere (pochissime, si spera). Gli angeli custodi del correttore di bozze sono i dizionari e un'enciclopedia tascabile. Il nostro personaggio mette poi una cura particolare nello scoprire svarioni nei titoli, nella numerazione delle pagine, nei titoletti di testatina. Sei sicuro, infine, che la data del giornale sia giusta, e non sia rimasta quella del numero precedente?

SEI PICCOLE REGOLE PER SCRIVERE UN ARTICOLO

George Orwell, scrittore ma soprattutto gran giornalista, inventò sei regole per un buon articolo:

1. Non usate mai una metafora, una similitudine o un modo di dire che siete abituati a vedere stampato.
2. Non usate mai una parola lunga quando potete usarne una corta.
3. Se è possibile eliminare una parola, eliminatela sempre.
4. Non usate mai la forma passiva quando potete usare quella attiva.
5. Non usate mai frasi straniere, né parole scientifiche o di gergo, quando potete pensare a un equivalente usuale nella lingua in cui scrivete.
6. Trasgredite anche tutte e cinque le regole precedenti, piuttosto che scrivere qualcosa di assolutamente barbaro.

Caratteri e corpi

a cura di Stefano Garzaro

La storia dei caratteri tipografici (cioè le diverse forme che assumono le lettere dell'alfabeto, i numeri e gli altri segni) è densissima, e ti invitiamo a scoprirla da te. Possiamo però dire che i caratteri si dividono in due grandi famiglie:

1. **graziati**, cioè con i ricciolini alle estremità (le cosiddette "grazie"), come ad esempio **Times**, **Garamond**, **Palatino**
2. oppure **bastoni**, cioè lineari, come **Arial**, **Futura**, **Comic Sans**

L'altezza del carattere si chiama **corpo**, ed è una misura che varia da un carattere all'altro (il corpo 10 del **Times**, ad esempio, è molto più basso del corpo 10 dell'**Arial**).

Per il testo normale si usano di solito corpi dal 9 al 12; le note vanno ridotte di un paio di corpi rispetto al testo; i titoli hanno corpi decisamente maggiori, purché non si esageri. Qualche esempio di corpi:

corpo 6

corpo 10

corpo 12

corpo 24

corpo 32

L'**interlinea** è la spaziatura costante tra una riga e l'altra. I computer inseriscono un'interlinea automatica, ma a seconda di come vuoi impaginare gli articoli puoi aumentarla o diminuirla. Attento però a non strafare in un senso o nell'altro, perché renderesti difficoltosa la lettura.

Il carattere può avere molti **stili**: tondo per il testo normale (quello che stai leggendo ora); **corsivo** per le parole straniere; **grassetto**, **sottolineato**, ombreggiato per casi particolari, da usare il meno possibile.

Evita il corsivo per il discorso diretto, che invece è bene racchiudere tra «virgolette basse», chiamate anche "caporali"; le parole che hanno particolare rilievo stanno invece tra "virgolette alte".

Fare un giornale. La struttura di "Scout Avventura"

di Isabella Samà

Per chi si impegna nel brevetto di Animazione Giornalistica è immediato pensare di fare un giornale come impresa. Ma come è fatto effettivamente un giornale, cioè da quali parti è costituito?

Prendiamo Scout Avventura. La prima cosa che colpisce è la **copertina**, che presenta il nome della rivista (*testata*), accenni ai contenuti principali (*strilli*), ordine e data di uscita (*numerazione*), spalmati su una *immagine* gigante. Il senso della copertina è presentarsi: noi siamo "Scout Avventura", il settimanale degli "Scout" dell'Agesci rivolto agli Esploratori e alle Guide che nel loro gruppo vivono l'"Avventura"; quello che esce è il secondo numero del 2004, ma di storia ne abbiamo tanta alle spalle...; parliamo principalmente di fatti scout, ecco perché mettiamo sempre foto di e/g in copertina; in questo numero tratteremo della storia della rivista e del brevetto di Animazione Giornalistica... Giriamo



pagina: a destra abbiamo il **sommario**, a sinistra il **colophon**. Il sommario è la "mappa" di Avventura: riporta l'ossatura della rivista (cioè la suddivisione tra *articoli*, *inserti* e *rubriche*), quello che esce è il secondo numero del 2004, ma di storia ne abbiamo tanta alle spalle...; parliamo principalmente di fatti scout, ecco perché mettiamo sempre foto di e/g in copertina; in questo numero tratteremo della storia della rivista e del brevetto di Animazione Giornalistica... Giriamo

pagina: a destra abbiamo il **editoriale**: è l'apertura del caporedattore, nella quale si presenta brevemente tutto il numero, come se fosse un menu! A seguire gli **articoli**, ognuno dei quali approfondisce un determinato aspetto del tema preso in esame. Il numero, il tipo, l'argomento e la lunghezza degli articoli vengono stabiliti in redazione; un appunto sul

tipo di articolo: per variare, si può assegnare un'intervista, un'inchiesta, un racconto, un pezzo tecnico, un reportage, un fondo, ecc.

Finiti gli articoli, troviamo l'inserto: siamo al centro della rivista, per cui è comodo staccare dei fogli. L'inserto è un regalo, un di più che può essere usato al di fuori del giornale e tratta di un argomento specialistico.

In seguito, passiamo alla sezione delle rubriche, ciascuna delle quali ha un nome o testatina

("Avventura nel mondo", per esempio). Le rubriche possono essere fisse (come "Topo di Musicoteca") o saltuarie (come "Lettere per discutere"). Il bello di questo tipo di articoli è che il più delle volte seguono un percorso autonomo rispetto ai temi della rivista e così riescono a toccare delle vicende a cui di solito riesce difficile accennare.

Dopo le rubriche, c'è il "dolce", la chiusura in bellezza: la quarta di copertina, dedicata alle avventure dei Caimani,

la squadriglia scapestrata e simpatica in cui vediamo riflessi i nostri difetti e che per fortuna ci fa ridere!

Ricapitolando, la struttura essenziale di una rivista è costituita da: copertina; sommario; editoriale; articoli; rubriche; quarta di copertina. Ci sono diversi modi di concepire le varie parti (esempio: un sommario puntato od uno a finestra), ma non si possono saltare. L'unico che può saltare queste sezioni è il lettore, bontà sua, ma non un redattore!

Dove prendere le notizie. La scelta delle fonti

di Isabella Samà

Un buon lavoro giornalistico parte da una buona raccolta di informazioni, innanzitutto perché è mosso dalla ricerca di tutti gli elementi utili a

comprendere un evento e in secondo luogo perché si basa sul contatto con fonti sicure.

Nel giro di una battuta, abbiamo introdotto due concetti chiave della raccolta delle informazioni, rispettivamente la completezza e l'attendibilità. In un primo momento, dobbiamo

infatti chiederci "cosa è fondamentale sapere?" ed in un secondo momento "dove possiamo trovarlo veramente?".

Per radunare tutti gli indizi necessari a far capire un evento, possiamo porci 6 domande: Chi (Who) fa Che cosa (What), Perché (Why), Quando (When), Dove (Where) e Come (How). Vedete che è una rivisitazione dei classici 5 quesiti del giornalismo (la regola delle 5W+1H). Da qui si parte per una ricerca effettiva e mira-



sono invece rappresentate da chi parla a nome di ... (un ufficio stampa, un documento, un articolo di giornale, un esperto,

ta di notizie e approfondimenti.

Chi mi darà le informazioni che voglio sapere? Le cosiddette "fonti". Ci sono fonti primarie o dirette e fonti secondarie o indirette: le prime sono costituite dalle persone che hanno davvero preso parte all'avvenimento; le seconde

ecc.). Le fonti possono distinguersi anche in fonti ufficiali e non ufficiali, qualora le notizie provengano da enti o istituzioni oppure da persone. Le fonti che vanno privilegiate sono quelle che forniscono dati certi e credibili ed è segno di rispetto verso il pubblico citarle.

Facciamo un esempio: devo scrivere un articolo sull'impatto ambientale del campo. Cosa devo sapere? Chi mette a repentaglio la salute del luogo e in che maniera; se e come si è organizzato per limitare i danni; ecc. A chi chiedo? Nell'ordine: a chi sta campeggiando; a chi è preposto alla salvaguardia del posto; a chi coordina la politica ambientale; a chi appartiene il posto (un singolo o una collettività).

Scelte le fonti, la raccolta delle informazioni si concretizza nelle interviste (vedere box) o nelle letture di documenti, saggi, ecc.

La tecnica dell'intervista. Come si prepara, svolge e redige

di Isabella Samà



L'intervista è uno degli strumenti più importanti per raccogliere informazioni: come dice il nome stesso, serve a "guardare attraverso" il fatto, a scorgere nuovi particolari che arricchiscono la nostra visione di insieme. Esistono diversi tipi di intervista; i più importanti sono l'intervista "volante", la "news" e l'intervista approfondita.

L'intervista volante è brevissima e viene rivolta alla gente per strada allo scopo di raccogliere i punti di vista rispetto ad un determinato argomento. Per esempio: "Sei appena arrivato al campo nazionale. Che impressione ti fa stare qui? Cosa ti aspetti dal campo?".

L'intervista news viene posta ai protagonisti o ai

testimoni dell'evento di cui si deve rendere notizia; è condotta a caldo, con l'obiettivo di scoprire sia le informazioni fondamentali dell'accaduto che le reazioni e i racconti delle persone. Esempio: Una squadriglia torna dalla missione al Campo Nazionale.

"Dove siete stati? Cosa avete fatto? Sono accaduti imprevisti? Come li avete fronteggiati?" Etc.

L'intervista approfondita è lunga ed accurata; viene rivolta ad una sola persona, di solito un esperto o il protagonista della vicenda, per due motivi: o far emergere la personalità dell'intervistato (e allora l'intervista servirà per tracciare il profilo dell'interlocutore) oppure per esaminare gli aspetti importanti di una questione (e allora l'intervista servirà per un'indagine). Non possiamo fare un esempio di questo tipo di intervista, perché prenderebbe troppo spazio, ma ne spiegheremo la prepara-

zione e il funzionamento subito dopo aver spiegato che tipo di domande si possono porre - una conoscenza di base che è opportuno avere per qualsiasi tipo di intervista.

Esistono **due generi di domande**, quelle "chiuse" e quelle "aperte". Le **domande chiuse** sono quelle che cominciano per "Chi, Cosa, Quanto, ecc.", cioè che richiedono una risposta precisa e limitata. Per esempio: "Chi avete incontrato lungo la strada? Quanto cibo avevate?". Questo genere di domande serve per ottenere dati ed è molto utile per far parlare persone timide oppure bambini. Invece le **domande aperte** sono quelle che danno la pos-

sibilità all'interlocutore di dilungarsi nelle spiegazioni, di esprimere un commento; hanno il vantaggio di raccogliere informazioni inaspettate ma lo svantaggio di allontanare dall'argomento principale; cominciano spesso per "Come, Perché, ecc.". Per esempio: "Perché siete partiti per il Campo Nazionale? Come avete vissuto la preparazione in squadriglia?". Conoscere la distinzione tra domande chiuse e aperte è importante, perché così sappiamo in che occasioni usarle, a quale scopo e quali vantaggi o svantaggi recano. Adesso passiamo alla fase della **preparazione dell'intervista**. Innanzitutto, bisogna in-



formarsi sull'interlocutore, specie se si tratta di un'intervista approfondita: non c'è niente di più scortese che ignorare chi si ha davanti ed ha avuto la gentilezza di venire. Secondo, stilare un **elenco** delle questioni che vogliamo chiarire e che diventeranno, terzo, le domande della **scaletta**.

Aperta parentesi: ci sono 5 tecniche per costruire una scaletta.

1) **La tecnica ad imbuto**: si parte da domande generali per arrivare a quella particolare che è la decisiva; si usa per far rispondere inequivocabilmente ad una questione. Per esempio: "Cosa pensa degli scout?" fino a "Iscriverebbe sua fi-

glia negli scout?".

2) **La tecnica ad imbuto rovesciato**: si parte dallo specifico per arrivare al generale; serve per partire dal vissuto di

una persona e arrivare a farle dire un'opinione. Esempio: "Le capita mai di rivolgersi a Dio?" fino a "Crede nella vita dopo la morte?".

3) **La tecnica a tunnel**: si fanno una serie di domande che vertono sullo stesso argomento, così da raccogliere tutte le informazioni che servono per scrivere un articolo. Esempio: "Quanti siete in reparto? Quante squadriglie? Quante Guide e quanti Esploratori? Etc."

4) **La tecnica del bersaglio nascosto**: si alternano domande semplici a domande difficili per far parlare un interlocutore ritroso. Esempio: "Sei a cono-

scenza di episodi di nonnismo negli scout? Che cosa si faceva? Nel tuo Reparto si è mai praticato? E tu sei mai stato "nonno"? Etc."

5) **La tecnica a schema libero**: avendo molto tempo a disposizione, si può incoraggiare l'intervistato a parlare liberamente di sé, allo scopo di farne un ritratto.

Stesa la scaletta, arriviamo all'**incontro**: non ci mancherà il registratore funzionante, con nastro e pile di ricambio, né la penna e il foglio su cui segneremo appunti, tanto meno la scaletta dell'intervista. Vestiti come si confà, cercheremo di mettere a proprio agio l'interlocutore. Durante l'intervista, attenzione a non perdere il filo e a farvi dire quello che vi interessa sapere! Infine la **stesura**: l'intervista può essere riproposta tale e quale a come è avvenuta oppure può subire tagli, senza però comprometterne il senso. Dall'intervista si possono selezionare pure alcune parti da inserire come citazioni in un articolo.

L'impaginazione

di Orso Laborioso

La parola **progetto** a noi è familiare. Pensiamo ad esempio all'Impresa: il progettista vuol dire pensare agli obiettivi finali, agli incarichi di ognuno, ai tempi e modi di realizzazione, ai costi, e così via. E ci siamo accorti che la fase di progettazione, in una Impresa, è la più delicata: da lei dipende infatti il raggiungimento o meno degli obiettivi prefissati (tutti possono essere bravissimi ed in gamba, ma se non riescono a seguire uno schema, lavorano a vuoto, senza arrivare ai risultati prestabiliti).

Tutto questo vale per l'**impaginazione** di un testo, che altro non è che il progettare la struttura di una pagina (di una rivista, di un giornale, di un cartellone). L'obiettivo principale è che il lettore che si imbatte in quella pagina, abbia voglia di leggerla fino in fondo, e per far questo bisogna rendere efficace il messaggio e facilitare la lettura. Capita infatti che uno può scrivere un articolo bellissimo, ma nessuno lo legge, perché le immagini non ti invogliano o perché è scritto fitto fitto o con caratteri strani. Tutto questo è compito del **grafico**, che come prima operazione compone una **gabbia** della pagina (vedi

box) cioè uno schema in cui posizionare il testo e le immagini. Tutto questo lo può fare a mano (carta e penna) o con il computer (alcuni programmi, tipo *Publisher*®, offrono una serie di schemi pronti).

Cerchiamo allora di vedere, nel dettaglio, alcuni problemi che il grafico deve affrontare perché tutti abbiano il desiderio di leggere quella pagina fino in fondo.

IL TESTO

In genere il testo non si legge, ma si guarda: la lettura accurata avviene solo in un secondo momento, all'inizio infatti si è portati a guardare il testo con un approccio visivo. Dobbiamo allora tener presente che la nostra lettura non è lineare, ma procede a balzi, con ritorni dell'occhio all'indietro, e che per abitudine, il nostro occhio si

sofferma principalmente sulla parte superiore del testo (ecco allora perché si preferisce un testo scritto in lettere minuscole, che concentra molte informazioni sulla parte superiore delle lettere).

Da qui l'importanza della scelta del **carattere**: ce ne sono tanti, ma è da dire che più sono complicati, meno viene la voglia di leggere. La grande differenza sta nelle "grazie", (sottili tratti terminali delle linee - aste - che compongono le lettere): un testo scritto con un carattere senza grazie (ad esempio l'Arial o il Verdana) richiede più attenzione di un testo scritto con un carattere con le grazie (ad esempio il Times New Roman o il Palatino). Un altro tipo di carattere da conoscere è il Courier, che corrisponde a quello in uso con la macchina da scrive-



re: ha la particolarità di avere spazi uguali per ogni lettera.

È poi bene tener presente che il **corsivo** indica un significato preciso (si usa per un titolo, per una parola straniera), che il **neretto** serve per richiamare l'attenzione su una parola (non abusare), che il **sottolineato** appesantisce la lettura di un testo, che il **MAIUSCOLO** è di più difficile lettura e si usa solo per i titoli.

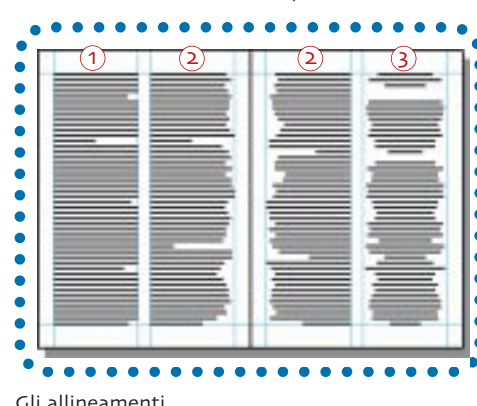
Altro elemento da prendere in considerazione nell'impaginazione di un testo è il suo **allineamento**: si chiama "giustificato" ① quando è allineato a destra e a sinistra, e si usa quando il testo è scritto su una riga larga, altrimenti c'è il rischio di spaziature eccessive nelle singole linee; è detto "a bandiera" ② quando è allineato solo da una parte (si usa quando il testo è impaginato in colonne, e si preferisce con l'allineamento a sinistra,

poiché la nostra lettura procede da sinistra a destra); il testo "centrato" ③ è quello in cui i centri di ogni riga sono allineati su un asse verticale (si usa per i titoli, per le epigrafi, per un breve avviso).

Per la buona lettura di un testo, infine, è importante la proporzione tra la parte stampata e gli spazi bianchi: un testo fitto fitto invoglia meno alla lettura di uno in cui si va a capo o ci sono dei rientri.

LE IMMAGINI

Per immagini intendiamo disegni, grafici, fotografie. Della loro scelta e delle loro caratteristiche se ne parlerà nell'inserimento del prossimo numero; qui vogliamo vedere in che modo devono essere impaginate. Nella progettazione di una pagina sono di grossa utilità, perché attirano l'attenzione ancor prima della lettura del testo stesso, permettono di spiegare alcune cose che vengono dette nello scritto, alleggeriscono la lettura creando dei momenti di pausa. È necessario però saperne fare un uso e-



Gli allineamenti

quilibrato, e sapere a cosa dare la priorità: se devo privilegiare la lettura di un testo l'immagine deve essere semplice ed esplicativa, cioè rappresentare ciò che dico nel testo; se l'obiettivo primario è fornire una galleria di immagini (ad esempio dopo il Campo Nazionale, per farlo vedere anche a chi non è andato), queste avranno la priorità, ed il testo servirà solo per le didascalie e una piccola introduzione.

In questa sezione possiamo anche far rientrare l'uso delle immagini negli sfondi (da saper usare con cautela, in quanto disturbano la lettura del testo) e l'uso di box e cornici, che servono ad alleggerire un testo (l'articolo principale) e a dare una importanza specifica e tecnica al contenuto.

Ma alla fine c'è solo un modo per imparare ad impaginare: guardare ciò che hanno fatto gli altri (riviste, giornali, pubblicità, opuscoli, pagine web, ...) e ... mettersi a fare!

LA GABBIA

Per fare una buona impaginazione bisogna predisporre una gabbia, cioè quella struttura di linee invisibili che organizzano il testo e le immagini nella pagina stessa. Lo scopo è sempre quello di facilitare la lettura del testo, e dare

Viaggio tra le pagine ingiallite di vecchie riviste alla ricerca di nuovi stimoli per il futuro

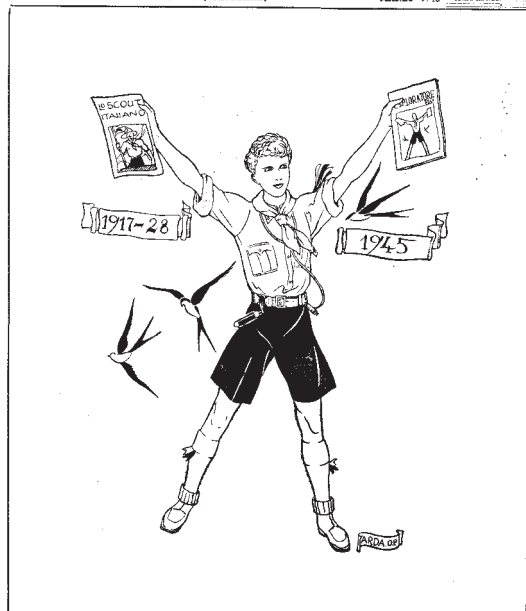
vivere lo scoutismo, anche al di fuori delle Unità tenendo sempre a mente che "una volta Scout per sempre Scout".

Nel dopoguerra, e più precisamente nel 1945, riprende vita una rivista per esploratori che rispolvererà il vecchio nome de "L'Esploratore" e che ricomincerà di nuovo da anno I n. 1, e tre...

Questa testata accompagnerà l'A.S.C.I. fino al suo definitivo autoscioglimento alla metà degli anni settanta (alcuni numeri de "L'Esploratore" uscirono già con la dicitura A.G.E.S.C.I.).

L'ESPLORATORE

ANNO I NUM. 1 (CIRCOLARE) MARZO 1945 A.S.C.I.



Il primo numero dell'Esploratore nel 1945

Per la prima parte del secolo scorso, le illustrazioni disegnate che accompagnavano gli articoli avevano un'importanza fondamentale, pensate solo a quanto è illustrato "scoutismo per ragazzi" di B.-P., i disegni facevano rispetto alla fotografia, la parte del leone.

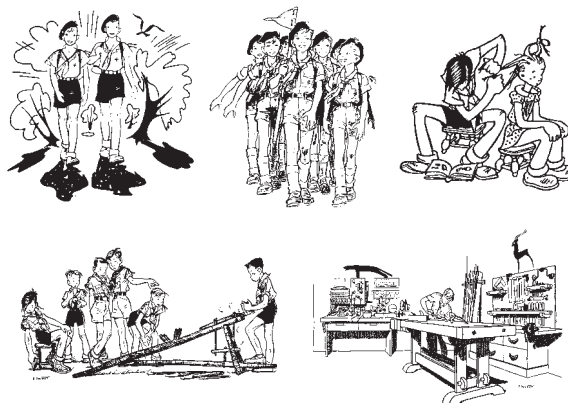
Tramite i disegni gli Scout hanno imparato a portare correttamente l'uniforme, ad arredare gli angoli di Squadriglia o ad intagliare gli Alpenstock, hanno imparato a progettare costruzioni sempre più belle e funzionali o a compiere buone Azioni, insomma e quasi impensabile pensare ad una rivista Scout senza il contributo degli illustratori che hanno dato un volto allo Scout di ogni epoca.

Tra i primi a disegnare "scout italiani", oltre allo stesso Mazza, ricordiamo con particolare piacere ARDA, Padre Agostino Ruggi d'Aragona, che iniziò a collaborare con "Lo Scout Italiano" quando era Scout del Roma V e continuò con "L'Esploratore" del dopoguerra. A lui si deve la

bellissima prima copertina del marzo 1945 in cui uno Scout in perfetta uniforme e circondato di rondini tiene in una mano una copia de "Lo Scout Italiano" e nell'altra una del neonato "L'Esploratore" a simboleggiare la rinascita dello scoutismo in Italia come una nuova primavera.

A Padre Ruggi, che tanto ha fatto per la fondazione

I disegni di Pierre Joubert



dell'A.G.I. (Associazione Guide Italiane), si deve anche il volto della Guida degli anni '50 di sicura ispirazione francese.

Ed è proprio ad un francese che dobbiamo la magnifica immagine dello Scout degli anni '50-'60: Pierre Joubert. I suoi disegni, in cui la vita di Squadriglia è al centro d'ogni attività Scout, saranno pubblicati sulla stampa Scout di tutta Europa dando un'immagine dello Scout fedele alle tradizioni ed al contempo moderno e dinamico. Anche la stampa dell'A.S.C.I. darà ampio spazio ai disegni di Joubert che, tra parentesi, influenzò con il suo stile anche i disegnatori che lo seguirono.

Dalla metà degli anni '50 fino ad accompagnare la nascita di "Avventura" negli anni '70 la maggior parte delle illustrazioni si

I disegni di Adriano Perone



Uno Scout degli anni '40 visto da ARDA

Viaggio tra le pagine ingiallite di vecchie riviste alla ricerca di nuovi stimoli per il futuro



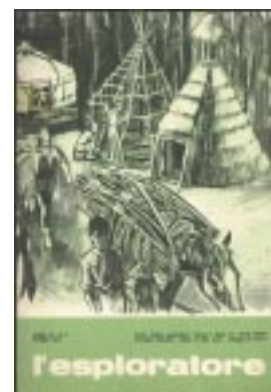
1950



1961



1969



1974

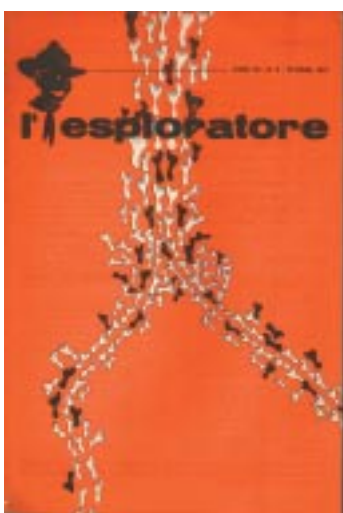
devono ad Adriano Perone che con un tratto molto felice renderà su carta tutte quelle emozioni che solo chi ha fatto dello scoutismo può capire fino in fondo e che a volte non si riescono ad esprimere con le semplici parole.

Negli anni '60-70 "L'Esploratore" esce in un formato piccolo, ed è una rivista bellissima, la stampa è nitida, e compare, tra i vari personaggi che accompagnavano gli Scout nella lettura, **Baffo 001** (Don Nunzio Gandolfi, Direttore di

cui la veste grafica acquista un'importanza sostanziale nella composizione del giornale. "Avventura" svolge sia un ruolo d'informazione sia d'unione tra l'Associazione ed ogni singolo Scout o Guida.

Tramite le pagine della rivista si ha la possibilità di partecipare, anche se in maniera virtuale, ai Jamboree o ad attività nazionali alle quali purtroppo la nostra Squadriglia non ha potuto partecipare, sulle pagine del giornale ognuno può trovare lo spazio per esprimere la propria opinione o corrispondere con un fratello od a una sorella che abitano in luoghi geograficamente lontani dalla propria casa. Oggi come negli anni '20 la nostra rivista ci segue e ci

1975
per la prima volta
compare la scritta
A.G.E.S.C.I.



redazione della rivista), agente segreto Scout che, oltre a compiere incredibili imprese, vegliava tramite il S.I.S. sullo "stile" di tutti gli Scout.

Quando l'A.S.C.I. e l'A.G.I. si unirono per dar vita all'A.G.E.S.C.I. anche le due riviste, "L'Esploratore" e "La Guida", si fusero per dar vita ad "Avventura" giornale per Esploratori e Guide che dall'ormai lontano 1976 ancora oggi ci accompagna.

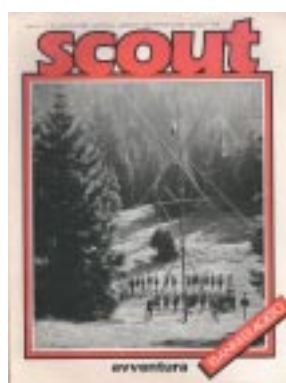
A dire la verità dal '76 al 1981 il nome della testata era "Avventura E&G". In quegli anni il volto del nuovo giornale cambiò rispetto a quello dei suoi antenati: le fotografie acquistarono un ruolo dominante sui disegni, anche se le copertine del 1982 furono nuovamente illustrate da Perone, e gli articoli oltre a quelli sulle tecniche e sulle attività diedero largo spazio alle problematiche giovanili evidenziando il ruolo attivo dello scoutismo nella vita sociale.

Dalla metà degli anni '80 ad oggi il passo è breve, arriva il colore e la rivista acquista una fisionomia completamente nuova, dinamica, moderna e molto fantasiosa in

1981



1982



1984



1992

accompagna sul nostro sentiero Scout ed oggi come allora è lo specchio dello scautismo vissuto giorno per giorno, e domani? Domani ci sarà una nuova Avventura! Ed ora chiudiamo con la lettura di due articoli che arrivano dal passato: un po' per ridere un po' per meditare.

Pantaloni Corti

Articolo tratto da "Lo Scout Italiano"
anno VII n. 1 gennaio 1926

Un giorno alcuni macachi (perché i visi pallidi potrebbero ingannarsi sul significato di questa parola, sappiamo che essa serve ad indicare nel nostro gergo gli esploratori anziani, i Seniori) si presentarono al proprio direttore e senza tanti preamboli gli dichiararono che avrebbero smessa l'onorata professione di esploratori se egli, ipso facto, non accordava loro il permesso di indossare i pantaloni lunghi in luogo degli esecrabili ed innominabili calzoncini. Il pover'uomo sudò freddo e cercò ogni via per far entrare nelle loro rispettabili capocce che non poteva accordare loro una cosa vietata dalle Direttive, ecc. ecc.

Non ho saputo la fine di questa storia, ma ve la sarete figurata voi la faccia di quei macachi se fossero andati a Roma al Pellegrinaggio, nel vedere cavalieri, commendatori, professori ingegneri, ecc. (barba compresa) in pantaloni corti?

Se un Seniore si vergogna di portare i pantaloni corti mettetegli una croce sopra e recitate il De profundis.

Esperienze di Capo Squadriglia

Articolo tratto da "L'Esploratore"
anno VII n°6 maggio 1951

Abbiamo ricevuto una lettera di Aquila Nera, da Lucca. Abbiamo unito le sue esperienze con quelle di Cervo Bianco, anche lui Csq., ed il tutto, lo presentiamo ai Capi Sq. che vi potranno riconoscere i propri fratelli di Sq. e trarne utili suggerimenti.

"Da alcuni anni sono il Capo di una Squadriglia, sperimentando vari ragazzi. Ed ecco i diversi tipi da cui sono infestate ed arricchite le Squadriglie:

Il ragazzo di buona famiglia

Questo tipo capita spessissimo. Ha lo zaino più bello del Riparto; quando vi è una gita non sa cosa porta sulle spalle perché lo zaino - l'ha preparato mamma -

Quando si deve mettere in divisa, arriva carico di maglie come per una spedizione al polo mentre a casa i genitori gemono per quel poco di ginocchio del loro bambino che resta esposto all'aria.

Il pigro

L'ultimo ad uscire dalla tenda al mattino, l'ultimo alle riunioni, l'ultimo nelle gare, l'ultimo nei lavori in sede ed al campo. Però al campo arriva anche primo: al pranzo.

L'eternamente corrucciato

Così si può definire il brontolone: il più grande ostacolo per una Squadriglia. Brontola quando c'è una gita in vista, quando il Capo Sq. (dopo chissà quanto scervellarsi) propone un'impresa. Al campo ci si sveglia troppo presto, si mangia male, si lavora troppo ma soprattutto demoralizza e rovina i "piedi teneri" della Squadriglia.

Il tipo che sa tutto

Si riconosce da lontano, da come urla al Capo Squadriglia, che quella legatura era meglio farla più su. Sa che l'ultima stella dell'Orsa Maggiore è la Benetnash. Per questo tipo di Scout nessun gioco è abbastanza difficile né istruzione è abbastanza interessante.

Il buffone di bordo

È un tipo simpatico, che nella Squadriglia ha la funzione di sollevare gli spiriti; qualcuno però ne abusa, e butta tutte le cose a ridere, anche le più serie. Spesso avendo un carattere superficiale, è difficile che prenda sul serio il lavoro. Spesso segue la moda, fa un po' il "gagà".

Il modesto

Ma ecco il buon figliolo, di modesta condizione, che trova nella Squadriglia una seconda famiglia (e, nel capo Squadriglia un secondo fratello) che fa tutto di buona volontà, che guadagna veramente il campo con i suoi risparmi. Insomma un ottimo Esploratore.

Dio volesse che fossero tutti così! "

BREVE SCHEMA CRONOLOGICO DELLE NOSTRE RIVISTE

A.S.C.I.

1917-1919 L'ESPLORATORE

1920-1928 LO SCOUT ITALIANO

1945-1975 L'ESPLORATORE

A.G.I.

1952-1975 LA GUIDA

A.G.E.S.C.I.

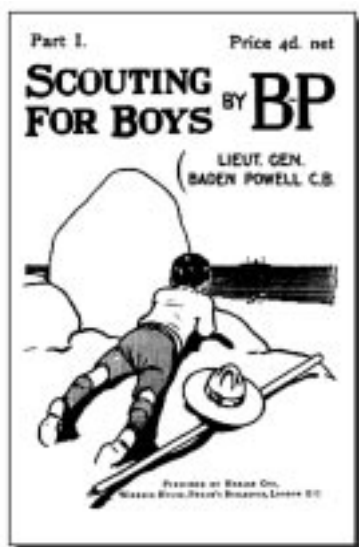
1975-1981 AVVENTURA G&E

1981- AVVENTURA



B.-P. giornalista d'eccezione!!!

B.-P., fondatore dello scoutismo, tra le numerose qualità e capacità che possedeva, aveva anche quella di saper scrivere molto bene. Già agli inizi della sua carriera militare aveva messo a buon frutto questo suo talento, come cor-



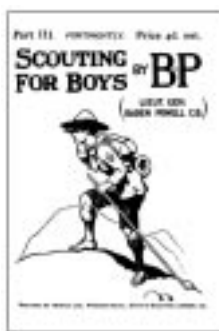
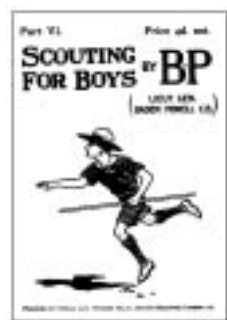
rispondente di guerra di importanti giornali inglesi. Dai suoi articoli e dalle conferenze che teneva in varie occasioni, ricavava libri e, in particolare, manuali di istruzione per le truppe. Uno di questi si intitolava: Aids to scouting, e raccoglieva le nozioni sulle tecniche di esplorazione che B.-P. aveva elaborato durante le sue esperienze in India e in Africa. Da questo libro egli partì per immaginare una serie di attività e proposte da poter offrire a ragazzi, invece che a sol-

dati. Infatti, una volta tornato in patria dopo la conclusione vittoriosa dell'assedio di Mafeking, B.-P. aveva rivolto la sua attenzione ai giovani e al problema di educarli a diventare buoni cittadini e persone di valore. Aveva collaborato con molti educatori e dirigenti di associazioni giovanili inglesi, ma da molte parti gli veniva richiesto qualcosa di più completo e coinvolgente. Così il più giovane generale dell'esercito inglese si mise a pensare ad un percorso educativo che fosse completo e interessante, impostato sull'osservazione e sulla vita in mezzo alla natura, e su un buon numero di tecniche in svariati campi del sapere. Il campo estivo sull'isola di Brownsea, svoltosi dal 30 luglio all'8 agosto 1907 fu la prova pratica di que-

sto percorso. Nel gennaio dell'anno seguente viene pubblicato, come inserto quindicinale di un giornale, Scouting for boys, Scoutismo per ragazzi. Questa pubblicazione ha un successo incredibile: viene acquistata da migliaia di ragazzi che si mettono da subito a seguire i suggerimenti e le indicazioni di B.-P. Sono sei inserti, illustrati con disegni dell'autore stesso, e l'interesse suscitato è tale che nel 1909, poco più di un anno dopo, 7000 Esploratori (tra i quali anche una squadriglia di Guide) sfilano in divisa davanti a B.-P. in un raduno al Cristal Palace di Londra. Sempre nel 1908 B.-P. inizia la pubblicazione di un giornale per ragazzi: The Scout, L'Esploratore. Su questo giornale scrive numerosi articoli rivolti ai suoi "giovani esploratori". E' quindi attraverso la carta stampata che lo spirito

dello scoutismo si diffonde e prende piede, prima in Inghilterra, ma in breve anche in tutto il mondo: un semplice inserto di giornale per milioni di ragazzi e ragazze è diventato il passaporto per esperienze meravigliose e per una vita vissuta alla luce di principi ed ideali concreti e solidi. Con i suoi racconti di vita vissuta, le sue proposte di attività e le tecniche scout, B.-P. ha saputo affascinare, interessare, coinvolgere. E' quanto ogni giornalista spera nella sua vita di fare: lasciare una traccia significativa nel cuore e nei ricordi dei suoi lettori. Non c'è dubbio che Scoutismo per ragazzi abbia raggiunto questo risultato. Non fa venire la voglia di provare

a scrivere un articolo anche a voi? Su Avventura c'è sempre posto per una Guida o un Esploratore in gamba che sappiano scrivere bene, secondo lo spirito iniziato in quei primi fogli del 1908.



Campi Verso Cura Competenza 2004

Campi E/G

A CURA DEL SETTORE SPECIALIZZAZIONI

COMPETENZA	TITOLO DEL CAMPO	BASE	N°MAX	DATA/2004
amico della Natura Sherpa	Un salto nell'avventura (topografia osservazione natura, scouting)	BRACCIANO	33 E/G	18/24 giugno
amico della Natura Sherpa	Immersi nella natura	PALENA (Abruzzo)	34 E/G	27/31 agosto
amico della Natura	Esplorazione e Orientamento	CANTALUPA	28 E/G	23/27 giugno
amico della Natura	Amico della Natura	COLICO	26 E/G	9/14 giugno
amico della Natura	Survival: stare nella natura	da definire	E 20	3/8 settembre
amico della Natura	Survival: stare nella natura	da definire	G 20	3/8 settembre
amico della Natura	Esplorazione in laguna	MAZZORBETTO	30 E/G	1/5 luglio
amico della Natura	NaturalAvventura	PIAZZOLE	32 E/G	9/13 settembre
amico della Natura timoniere	Tra scogliere e orizzonti un'avventura nel Mediterraneo	S.Anna Arresi (CA) SARDEGNA	32 E/G	23/27 luglio
animazione espressiva	Espressione	BRACCIANO	32 E/G	18/22 agosto
animazione espressiva	Espressione 2A+E+F=	BRACCIANO	32 E/G	4/8 settembre
animazione espressiva	Un'espressione a più incognite	da definire	E 20	23/28 agosto
animazione espressiva	Tecniche di animazione di strada- L'espressione con il canto e con la danza	da definire	G 20	23/28 agosto
animazione espressiva	Tecniche di animazione di strada- L'espressione con il canto e con la danza	da definire	G 20	23/28 agosto
animazione espressiva mani abili	Avventura nel "tempo del sogno"	MARINEO	32 E/G	24/28 agosto
animazione espressiva	I colori dell'Espressione	S.Martino (SARDEGNA)	30 E/G	18/22 giugno
animazione espressiva	Espressione e Comunicazione	SPETTINE	20 G	23/27 giugno
animazione espressiva	Espressione e Comunicazione	SPETTINE	20 E	23/27 giugno
animazione espressiva	Tecniche Espressive	SPETTINE	25 G	31 agosto-4 settembre
animazione espressiva	Tecniche Espressive	SPETTINE	25 E	31 agosto-4 settembre
animazione grafica e giornalistica animazione espressiva	Azione comunicazione (L'altra faccia dell'informazione quando l'occhio parla con l'orecchio)	COSTIGIOLA	28 E/G	27/31 agosto
animazione internazionale	animazione internazionale	SPETTINE	30 E/G	20/24 agosto
animazione liturgica	il Signore della danza	BRACCIANO	32 E/G	25/30 giugno
animazione espressiva				
animazione liturgica	Mi Alma Canta	SPETTINE	30 E/G	16/20 agosto
animazione espressiva				
guida alpina amico della natura	Esplorazione in montagna	ANDREIS	34 E/G	30 giugno - 4 luglio
guida alpina	Avventura Alpina	CANTALUPA	15 E/G	20/28 giugno
guida alpina	Dall' "inferno al paradiso" (anche...speleologia ed arrampicata)	COSTIGIOLA	26 E/G	27/31 luglio
guida alpina sherpa	Avventura in Montagna	PIAZZOLE	32 E/G	8/12 giugno
mani abili sherpa	Nelle dita dell'avventura (mani abili scouting)	BRACCIANO	32 E/G	29 giugno-4 luglio
mani abili	Mani Magiche	PUAZZOLE	30 E/G	9/13 giugno
mani abili	Abilità Manuale	SPETTINE	32 E/G	10/14 giugno
mani abili	Arti e mestieri	TREIA (Marche)	32 E/G	19/25 agosto
animazione espressiva				

► Campi E/G

meteo amico della natura	Astronomia, fotografia	MARINEO	32 E/G	5/10 agosto
pionieri mani abili	Pionieristica-Kajak-Astronomia	ANDREIS	30 E/G	8/12 luglio
pioniere animazione sportiva	Pionieristica ed Hebertismo	BRACCIANO	32 E/G	ultima settimana agosto
pioniere	Pionieristica	COLICO	32 E/G	15/20 giugno
pioniere	Pionieristica	COLICO	32 E/G	25/30 giugno
pioniere animazione sportiva	Pionieristica ed Hebertismo (come superare se stessi).	COSTIGIOLA	26 E/G	21/25 giugno
pioniere	Pionieristica	PIAZZOLE	32 E/G	fine giugno
pioniere	Pionieristica	S.MARTINO (Sardegna)	32 E/G	2/7 luglio
pioniere animazione sportiva	Pionieristica ed Hebertismo	SPETTINE	30 E/G	6/10 giugno
pioniere	Tecniche del Pioniere	SPETTINE	20 E	10/14 giugno
pioniere	Campismo	SPETTINE	20 G	1/5 luglio
pioniere	Campismo	SPETTINE	20 E	1/5 luglio
pioniere	Tecniche di Vita all'aperto	SPETTINE	30 E/G	16/20 agosto
pronto soccorso	Primo Soccorso	BRACCIANO	24 E/G	18/22 agosto
pronto soccorso (pronto intervento)	L'industria del pericolo	PIAZZOLE	32 E/G	11/15 giugno
pronto soccorso	Radiotelecomunicazioni e Pronto Soccorso	SPETTINE	20 E/G	27 giugno-1 luglio
sherpa amico della natura	Esplorazione e Orientamento nella natura	COLICO	28 E/G	20/25 giugno
sherpa amico della natura	Sherpa (tecniche di vita)	COSTIGIOLA	30 E/G	16/20 giugno
sherpa amico della natura	L'uomo dei boschi (avventura nella natura)	COSTIGIOLA	24 E/G	17/21 agosto-
sherpa amico della natura	Explo: "Esplorazione, natura, topografia"	MARINEO	32 E/G	27/31 agosto-
sherpa amico della natura	Esplorazione Fluviale	PIAZZOLE	24 E/G	24/28 giugno
sherpa amico della natura	Esplorazione in bicicletta	PIAZZOLE	30 E/G	26/30 giugno
sherpa amico della natura	Sherpa - Esplorazione e Natura	SPETTINE	30 E/G	26/30 agosto
sherpa, animazione grafica e giornalistica amico della natura	Informatica e tecniche scout: (alla scoperta del territorio con l'ausilio di nuove tecnologie)	COSTIGIOLA	26 E/G	23/27 agosto
trappeur	Trappeur	CANTALUPA	28 E/G	16/20 giugno
trappeur	Trappeur	COLICO	32 E/G	30 giugno-5 luglio
trappeur mani abili	Avventura nel Bosco	PIAZZOLE	32 E/G	27/31 agosto
trappeur	Trapper	SPETTINE	20 G	19-23 giugno
trappeur	Trapper	SPETTINE	20 E	19-23 giugno

Modalità di Iscrizione

Compilare in ogni sua parte la scheda ed inviarla almeno 40 giorni prima dall'inizio del Campo a: Segreteria Centrale Agesci Piazza Pasquale Paoli, 18 00186 Roma (RM), con allegata la ricevuta del versamento della quota di iscrizione, da versarsi sul conto corrente postale numero 54849005 intestato a: AGESCI - Comitato Centrale - 00186 Roma.

Le iscrizioni si apriranno il 1° Aprile 2003 pertanto non saranno accettate iscrizioni prima di questa data.

Per informazioni è possibile rivolgersi al settore Specializzazioni al numero 06/68166219 dalle ore 14:00 alle ore 17:30 dal lunedì al venerdì

Nella causale del conto corrente occorre indicare il campo richiesto.

Per partecipare al Campo è necessario aver compiuto o compiere entro l'anno i 14 anni d'età.

È consentita l'iscrizione ad un solo Campo di Specializzazione durante l'anno.

Allo stesso Campo di Specializzazione non possono iscriversi più di 2 ragazzi/e provenienti dal medesimo Reparto

Non si accettano schede incomplete

Le schede ed altre informazioni possono venir scaricate dal web all'indirizzo:

Altre notizie sul sito: www.agesci.org/utility/eventi/campi/specializzazioni.php

Non inviare schede tramite fax non saranno prese in considerazione.

Attenzione! Alcuni campi si chiudono anche molto tempo prima del loro inizio: l'invio della scheda in Segreteria non garantisce la possibilità di partecipare all'evento.

Per eventuali esigenze mediche è obbligatorio portare al Campo: cartella medica rilasciata dalla ASL con la specificazione delle vaccinazioni effettuate, in particolare antitetanica ed antitifica. Fotocopia del libretto sanitario

Eventi Nautici

Campi E/G

A CURA DEL SETTORE NAUTICO
FOTO DI MARC VERVORDT

CENTRO NAUTICO	PERIODO	CAMPO PER:	PER:
Edo Biasoli - Cesena	17 - 18 aprile	Specialità: Cucina Marinara	E/G
Edo Biasoli - Rimini	17 - 18 aprile	Specialità: Battelliere e Pennese	E/G
Edo Biasoli - Porto Fuori (RA)	24 - 25 aprile	Specialità: Canoista	E/G
Falconara (AN) Zona Vallesina	8 - 9 maggio	Specialità: Pescatore	1° e 2° tappa
Euro - Milano	8 - 9 maggio	Specialità: Corrispondente Radio	1° e 2° tappa
Sebino - Lovere	8 - 9 maggio	Avviamento alla Nautica	1° e 2° tappa
Benaco- Ora Peschiera	15 - 16 maggio	Canoa e Trappeur	3° e 4° tappa
Dipartimento Alto Adriatico (Porto Tolle)	15 - 16 maggio	"ALTA VOGA" Uscita di Alta Sq. in Kayak	Alta Sq.
Edo Biasoli - Cesenatico	22 - 23 maggio	Specialità Nocchiere	E/G
Grottammare (AP) Zona Picena	29 - 30 maggio	Specialità: Pennese, Meteo e Astronomia	1° e 2° tappa
Grecale PRecanati (MC)	5 - 6 giugno	Specialità: Battelliere, Nocchiere, Cuciniere, Carpentiere navale e Pescatore	1° e 2° tappa
Edo Biasoli - Rimini	10 - 13 giugno	Avviamento alla Nautica	E/G
Benaco - Ora Peschiera	12 - 13 giugno	Avviamento alla Nautica	1° e 2° tappa
Maestrale Base Naz. Di Bracciano	17 - 19 giugno	Avviamento alla Nautica	1° e 2° tappa
Falconara (AN)	20 giugno	"SCOUT IN VOGA" Olimpiadi in acqua per Squadriglie	Squadriglie e Reg. Marche
Piemonte/Orta	22 - 27 giugno	Competenza Nautica	E/G
Maestrale Base Naz. Di Bracciano	24 - 27 giugno	Competenza Nautica	E/G
Grecale PRecanati (MC)	29 giugno 3 luglio	Avviamento alla Nautica	Per tutte le tappe
Maestrale Base Naz. Di Bracciano	1 - 4 luglio	Avviamento alla Nautica	1° e 2° tappa
Ginosa Marina Taranto	27 agosto 1 settembre	Competenza Nautica Gabbiera	E/G
Scirocco Portici (NA)	3 - 5 settembre	Competenza Nautica	E/G
Maestrale Base Naz. Di Bracciano	9 - 12 settembre	Competenza Nautica	E/G

INOLTRE IL SETTORE SEGNALE DUE EVENTI CUI È POSSIBILE PARTECIPARE PER REPARTO E PER SQUADRIGLIA:

Centro Nautico Edo Biasoli (Rimini)	10 - 11 - 12 settembre	32° Incontro Fratelli della Costa Dipartimento Alto Adriatico	Tutti i Reparti interessati
Centro Nautico Grecale Regione Marche	5 settembre	Festa della Specialità di Squadriglia	E/G Reg. Marche

ALTRE NOTIZIE SUL SITO: WWW.AGESCI.ORG/UTILITY/EVENTI/CAMPI/SPECIALIZZAZIONI.PHP



Giochi per la Squadriglia

Caccia alle Parole

Materiale:

Giornali vecchi, matite

Esecuzione:

Consegnare ad ogni squadrigliere/a una pagina di giornale (la stessa!) e una matita

Al via il CSq dirà di ricercare ad esempio la parola casa

Ogni squadrigliere/a dovrà leggere velocemente i testi sulla pagina assegnata e sottolineare la parola indicata. Si continua con altre parole o sillabe o frasi.

Vince chi nel tempo di due minuti riesce a ritrovare più parole

Materiale:

un lucchetto e tante chiavi diverse

Esecuzione:

Gli squadriglieri/ e decidono il proprio turno di gioco (lo si può fare anche per estrazione)

Al via il CSq consegna, al primo/a, il lucchetto chiuso e tutte le chiavi

Nel minor tempo possibile si dovrà cercare la chiave giusta e aprire il lucchetto

Stabilire un tempo massimo, vince chi ci riesce nel minor tempo.

Il Lucchetto

Costruire una frase

Materiale:

un pacchetto di tante lettere dell'alfabeto ripetute più volte per ogni squadrigliere/a

Esecuzione:

Al via il CSq consegna ad ogni squadrigliere/a un pacchetto di lettere

Il CSq pronuncia una breve frase

Ogni giocatore dovrà ricercare le lettere nel mucchio e ricostruire la frase

Si continua con frasi sempre più lunghe

Vince chi impiega il tempo minore nell'esecuzione di tutte le frasi proposte

Sotto il cappello

Materiale: un cappello, tanti piccoli oggetti

Esecuzione:

Il CSq nasconde sotto il cappello uno degli oggetti

Gli squadriglieri/e proporranno a turno al capo una domanda

secca sulla forma, tipo di materiale, dimensione, uso che se ne fa ecc

Il CSq risponde in modo secco: sì, no, legno, ferro, vetro ecc.

Vince chi riesce ad indovinare per primo l'oggetto nascosto sotto il cappello.

Nello Zaino

Materiale:

due zaini in cui inserire una ventina di oggetti (doppi!) diversi tra loro.

Esecuzione:

Ciascuna coppia di oggetti va inserita divisa nei due zaini (se avessimo due dadi, uno andrebbe nello zaino A e l'altro in quello B).

Ciascun Esploratore/Guida si avvicina agli zaini, mette una mano in ciascuno di essi e cerca di estrarre i due oggetti uguali.

Se gli oggetti sono diversi potete adottare due varianti:

- a) gli oggetti rimangono fuori dagli zaini e non ritornano in gioco
- b) gli oggetti vengono rimessi negli zaini.

A turno, seguono tutti i giocatori finchè gli zaini sono vuoti.

Chiaramente vince chi estrae il maggior numero di coppie

Giochi Tecnici

Accendi il Fuoco

Materiale:

carta, fiammiferi, legna da ardere

Esecuzione:

Tendere una corda tra due paletti all'altezza di 40 cm dal terreno.

Ogni squadrigliere/a gareggia da solo

Al via invitare gli Scout/Guide a preparare un "castello" di legna sotto la cordicella tesa e accendere un fuoco per tentare di spezzarla.

Vince chi brucia la cordicella per primo

Il Detective

Materiale:

una stanza comune con tavoli, sedie e altro

Esecuzione:

Mentre la Squadriglia attende all'esterno il CSq predisporre la stanza con tavoli, sedie e oggetti in una posizione ben definita

Invitare uno squadrigliere/e alla volta ad entrare nella stanza e osservare tutto l'ambiente per qualche minuto

Passati tutti gli squadriglieri/e, spostare alcuni oggetti e invitare la Squadriglia a ritornare nell'ambiente per individuare cosa è cambiato

Vince chi riesce ad individuare più cambiamenti.