

L'Aquilone

GIORNALINO DEL CAMPO
SCOUT FAIDO

AQUILA

NUMERO 1
30.06.2018

◆ ECCOCI QUA

Cari partecipanti, cari genitori e amici scout,

quello che avete tra le mani è L'Aquilone, il giornalino del campo. Grazie ai testi e alle immagini in esso contenuto speriamo di raccontare la storia dell'avventura che vivremo questa settimana. Troverete rubriche dedicate alla cronaca delle giornate di entrambe le branche, interviste per

conoscere meglio alcuni personaggi e tanto altro ancora!

Il giornalino sarà redatto dalla redazione, composta dagli animatori, nonché dai ragazzi che si sono iscritti alle specialità di reporter o giornalismo.

Una stretta di sinistra, e buona strada!

La redazione

◆ PRECAMPO

Venerdì 29 giugno per noi prodi capi, pio e aiutanti è iniziato il campeggio. Dopo il trasporto di tutto il materiale e un meritato pic nic, abbiamo provveduto al riordino del materiale, al montaggio della tenda capi e, con la giusta carica data da musica tradizionale, alla costruzione del gazebo.

La giornata era ancora lontana dal concludersi, così, zaino in spalla e sorriso sulle labbra, siamo andati a fare il sopralluogo del raid. Tra tante risate e paesaggi stupendi, a metà tra spiaggia delle Maldive e montagne

blenesi, il tutto si è concluso in fretta. Siamo rientrati in casa lupetti per trascorrere tutti insieme una serata in allegria e fare le ultime pianificazioni per accogliere al meglio i ragazzi.

Noi siamo pronti, e voi?

Per la redazione, Marta/Hermione



Paesaggi mozzafiato



Modelle, direttamente dalla fashion week di Aquila



Per di là !



◆ CRONACA DA EAGLE TOWN

Sabato mattina sono arrivati ad Eagle Town dei prodi aspiranti minatori, che subito si sono messi all'opera per costruire il proprio accampamento. Delle stabili tende sono state ben presto edificate, pronte a resistere alla pioggia preannunciata nei prossimi giorni, che annualmente si abbatte nei luoghi d'accampamento di questo gruppo di validi giovani.

Per procedere alla costruzione delle cucine è stato necessario dividersi in tre squadre di minatori, che lotteranno per conquistare il titolo di miglior pattuglia: i Cristalli, i Cactus e i Mine Carts.

Dopo aver montato delle solide cucine i minatori si sono goduti il meritato tempo libero e il successivo rancio.

La sera, mentre erano riuniti a cantare e danzare in allegria attorno al fuoco, degli strani personaggi si sono avvicinati. Susy Lafayette, rude donna del West, i fratelli Zappa, allevatori e avventurieri, e il signor Piccone, cercatore d'oro, si sono offerti di assumere i minatori per riuscire a trovare una leggendaria e misteriosa pepita d'oro, che si dice da tempo nascosta nelle vicinanze.

Riusciranno i minatori a dimostrarsi capaci e competenti?

Mary News, reporter



◆ UNA PEPITA MISTERIOSA

VALLE DEL SOLE, 1616

Agli albori del nuovo anno un gruppo di avventurieri in cerca di fortuna si spinse nella ricchissima Valle di Blenio. Nei pressi di Eagle Town, vennero invitati a trascorrere una notte intorno al fuoco in compagnia di alcuni indiani locali, con i quali gli avventurieri instaurarono ben presto ottimi rapporti. Durante uno dei bivacchi serali, il capo tribù raccontò loro un'antica leggenda che i primi sciamani avevano interpretato col linguaggio del fuoco. Questa leggenda narrava le vicende di un cercatore d'oro, il quale nascose in un luogo segreto un'enorme pepita scoperta in quei territori, trascrivendone la posizione esatta su un pezzo di carta cucito all'interno del suo inseparabile cappello. Ma i dintorni di Eagle Town sono impervi e il pericolo è sempre dietro l'angolo, e del cercatore (e il suo cappello) si perse ogni traccia.

VALLE DI BLENIO, 1640

Durante una cerimonia notturna di una tribù del luogo, il fuoco acceso per celebrare l'avvenimento "parlò", e gli sciamani interpretarono i movimenti delle lingue di fuoco, che narravano della misteriosa pepita nascosta. Si pensa che quel fuoco giacesse esattamente dove alcuni anni prima scomparve il cercatore d'oro. Nacque così la leggenda della pepita, che fu tramandata di generazione in generazione dagli sciamani della tribù.

VALLE DI BLENIO, 1657

Nessuno al di fuori della tribù venne a conoscenza di questo prezioso segreto finché un giorno, un giovane indiano ribelle fuggì dal villaggio per raggiungere una cittadina poco distante. Non passò molto tempo, e la leggenda si diffuse tra i cittadini e nei paesi vicini. Nessuno diede però mai grande peso a quanto detto dal ragazzo; tra i cittadini regnava lo scetticismo sulla veridicità dell'esistenza del cercatore d'oro e della pepita.

VALLE DI BLENIO, 1818

Passa il tempo e i territori si modificano, i villaggi si spopolano e le cittadine si ingrandiscono. Dopo 400 anni il **Signor X**, proprietario dei terreni situati a Eagle Town, decide di vendere parte della sua proprietà. I nuovi acquirenti accorsi da tutta la valle devono affrontarsi in un'asta lunga e agguerrita, che designa infine i nuovi proprietari: **Susy Lafayette, i Fratelli Zappa e il Sig. Piccone**.

Dopo qualche tempo iniziano le prime ricerche della leggendaria pepita, ma con scarsi esiti. I due mesi successivi mettono i nuovi proprietari terrieri sul lastrico, obbligandoli a scendere a valle per recuperare in un qualche modo viveri e attrezzi, così da poter continuare le ricerche della gigantesca pepita.

EAGLE TOWN, 30.06.1818

Fortunatamente i nostri cercatori non devono andare molto lontano per trovare braccia che faranno il lavoro pesante. Purtroppo però sono costretti a condividere il prezioso segreto della pepita per convincere i nuovi arrivati ad aiutarli.

◆ CRONACA DAL 2312

Durante la mattinata i lupetti sono stati disturbati da un incidente intergalattico: una navicella proveniente dal 2312 d.C. si è schiantata proprio in giardino. I tre alieni H7-25, E.T. e Wall-e, hanno chiesto aiuto per tornare a casa. Ma come fare?

La macchina del tempo ha perso dei pezzi nelle varie epoche visitate, dunque i coraggiosi eroi dovranno fare un vero e proprio viaggio nel

tempo per permettere agli amici alieni di tornare a casa. Per fare ciò i lupetti si sono divisi in sestene ed hanno imparato le regole del campo, date proprio dalla navicella spaziale. Grazie ad alcuni lavoretti hanno poi potuto attrezzarsi per partire al meglio nel loro viaggio temporale.

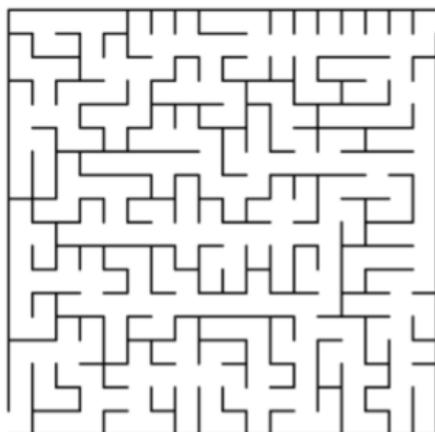
Prossima tappa: l'epoca dei nonni!

Per la redazione, Sofia

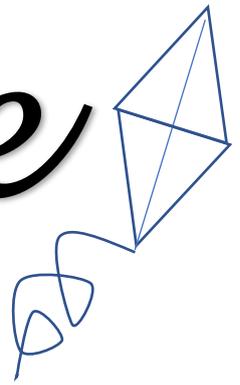


◆ GIOCA IL GIOCO

Aiuta E.T. ad uscire dal labirinto e trovare la via di casa!



L'Aquilone



GIORNALINO DEL CAMPO

AQUILA

NUMERO 2

SCOUT FAIDO

02.07.2018

◆ CRONACA DA EAGLE TOWN

Domenica mattina, dopo il risveglio, per darci la carica giusta abbiamo fatto la ginnastica mattutina e la colazione. Poi, dato che siamo minatori, abbiamo dovuto costruire una fonte luminosa, più precisamente abbiamo costruito una lanterna per tutta la mattinata (“non prenderà mai fuoco” -cit). Prima del delizioso pranzo che ci attendeva abbiamo deciso tra le varie pattuglie il menù per la gara di cucina che si sarebbe tenuta il giorno seguente.

Finito il pranzo ci siamo subito divisi in vari gruppi per approfondire alcune specialità – giornalismo, pionierismo, cucina e sport. Successivamente abbiamo fatto dei giochi d’acqua per sconfiggere il caldo, ma soprattutto per divertirci un po’. Non c’è bisogno di dire che dopo un po’ è iniziato il “degrado” e

l’ignoranza si è fatta sentire ... c’erano spugne e saponette che volavano ovunque e quindi erano tutti bagnati perché c’erano anche vari secchielli pieni di acqua. Purtroppo il tempo è volato!



Dopo merenda abbiamo inaugurato le cucine di pattuglia cucinando la polenta. A parte dei piccoli imprevisti tutto è filato liscio e la polenta era buonissima.

Abbiamo finito la giornata con “Al cader”, dopodiché siamo andati a dormire e ... e invece non è finita così, perché i capi ci hanno fatto uno scherzo, finendo poi col dirci che dovevamo fare una piccolissima C.O. .

Per nostra fortuna lo spavento previsto non è avvenuto, perché i capi hanno fallito miseramente nel tentativo di spaventarci, come ogni anno. Prima di andare

veramente a dormire abbiamo giocato a “guardie e ladri”.

Mélanie, pattugliaminatori dei Cactus



◆ FESTEGGIAMENTI AL SALOON

Domenica sera il signor Piccone e i fratelli Zappa hanno annunciato un importante avvenimento. Dopo che i forestieri nei giochi d’acqua si erano dimostrati valorosi, capaci di collaborare e di divertirsi, i curiosi individui insieme a Susy Lafayette (assente perché in fuga romantica) hanno deciso

di assumerli quali minatori a pieno titolo!

Si è prontamente proceduto a festeggiare la notizia con una serata di balli scatenati al saloon!

Mary News



◆ TRADIZIONALE GARA DI CUCINA

Nel corso di lunedì mattina si è svolta ad Eagle Town la tradizionale gara di cucina, che ha soddisfatto i palati e gli occhi più esigenti grazie a preziose prelibatezze: tra bruschette alla pancetta, pasta alla ricotta e alle noci, e meringhe affogate nella frutta, nel cioccolato e nella panna, c'era scelta a sufficienza per gustarsi un rancio degno di questo nome.

La giuria, composta da rinomati chef internazionali, ha decretato vincitrice la pattuglia dei Mine Carts, composta da Matilda, Elisa, Cornelia, Tiziana, Simone e Leonardo.

Da Eagle Town è tutto,
Mary News

◆ CITAZIONE DI BP

I piccoli esploratori che non sono grandi abbastanza per entrare negli esploratori si chiamano "lupetti".

Perché? Perché un lupetto è un giovane lupo. Gli esploratori si chiamano "lupi" ed i piccoli esploratori si chiamano perciò "lupetti".

Elisa

◆ GIOCO DI DRACULA, SE NON TEMETE

Giocatori: Dracula, il Servitore di Dracula, i Turisti

Come si gioca? Al buio!

Innanzitutto Dracula viene "nascosto" dal suo Servitore e si mettono d'accordo su una parola d'ordine mentre i Turisti rimangono alla "base" (dove si possono liberare).

Dopodiché il Servitore torna dai turisti e gli fa la guida del "Regno di

Dracula" spiegando loro i vari "posti segreti", ecc.

In questo discorso il Servitore deve "inserire" la parola accordata precedentemente, a quel punto Dracula spunta fuori dal suo nascondiglio urlando, spaventando i turisti e prendendoli (toccandoli):

Infine i primi due turisti che vengono presi diventano Dracula ed il suo servitore nella partita successiva

◆ CRONACA DALL'EPOCA DEI NONNI

Questa domenica mattina ci siamo svegliati, siamo scesi nel prato a fare il pensiero del giorno, abbiamo imparato che possiamo rendere felici le persone anche donandole il nostro tempo.

In seguito siamo andati a fare colazione. Finito il pasto ci hanno mostrato una scenetta con una missione importante: trovare dei vecchi oggetti.

Per sestena siamo partiti per andare in un paesino (Ndr Ponto Aquileseo). Dopo la camminata abbiamo ritrovato tutti gli oggetti che dovevamo cercare come: macchina da scrivere, telefono, gira dischi, macina

chicchi di caffè che appartenevano all'epoca dei nostri bisnonni.

Finita la caccia degli oggetti siamo tornati alla casa scout dove abbiamo pranzato. Nel pomeriggio ognuno ha svolto il proprio turno come sparecchiare, apparecchiare, pulire i bagni, asciugare i piatti.

Dopo questo abbiamo fatto dei giochi movimentati per immergerci maggiormente in quell'epoca: nascondino, gioco del mondo, „

Per cena abbiamo mangiato un'ottima grigliata.

Lisa



◆ MAMAMUCI DEL GIORNO

Per questo pan, noi ti lodiam, noi ti lodiam per gli amici e per il pan,
po-poro-po, po-poro-po, MA - MA - MUCI !

Céline

◆ CRONACA DI LUNEDÌ DAI LUPETTI

Questa mattina ci siamo svegliati (con la tradizionale canzone “lupo salta su che già l’ora è arrivata, lupo salta su che è arrivato il dì”). siamo scesi per fare l’issa bandiera e in seguito una bella colazione.

Dopo abbiamo preparato lo zaino (che conteneva crema solare, cappellino, panini, occhiali da sole, tanta acqua) e siamo partiti curiosi per scoprire dove saremmo andati a finire... in seguito siamo arrivati in un museo dove c’erano tutti gli oggetti

antichi (vestaglie da preti, meridiana, biciclette, ...). Poi siamo andati al parco giochi e abbiamo fatto il pic nic , ci siamo schizzati l’acqua a vicenda visto che faceva caldissimo.

Dopo un po’ abbiamo preso la via del rientro, una volta raggiunta la nostra casetta ci siamo fatti una bella doccia fresca e ed infine abbiamo gustato una buona merenda.

Durante la passeggiata sono riuscita a trovare una bella piuma appartenente ad un uccello, di questo sono molto felice ☺

Céline



◆ RISATE GRATIS

“La mamma raccomanda ai due bambini di usare la slitta uno alla volta. Uno dei fratelli risponde: sì, io la uso per scendere e lui per salire “

Avalon



◆ INTERVISTA ALLA CUOCA

Come ti chiami?

Stefania Ruggia

Come ti sembra questo campeggio?

Mi sembra molto organizzato.

Perché ti sei offerta di cucinare?

Volevo aiutare e dare una mano.

È facile?

Abbastanza.

Qual è la cosa più difficile?

Trovare il tempo per riposare.

◆ SCOPRIAMO LE CAMICIE VERDI

Nome: Sofia

Cognome: Pedrini

Anni: 18 anni meno 1 mese

Lavoro desiderato: infermiera pediatrica/Levatrice

Dove vai in vacanza: 1 settimana in Calabria e una in Irlanda

Fratelli: 1 gemello di nome Sam e una sorella più piccola di nome Elisa

Cosa pensi degli scout? Faccio parte della famiglia scout da 10 anni, penso che è una scuola di vita sia per il presente che per il futuro. Passando dalle varie branche ho potuto vedere come da lupetto le attività si basano sul giocare, da esploratore si dà molta

La notte hai dormito bene?

Sì.

Hai fatto scout?

Sì, sono stata scout per una decina di anni a Bellinzona, nella sezione San Michele

Che lavoro fai?

Faccio la casalinga.

Lorenzo

◆ RISATE GRATIS

Qual è l'artista più pungente?
Il m...ago.

Lorenzo

importanza alla tecnica (nodi, coordinate, costruzione tenda) e si va alla scoperta dell'avventura come dormire in tenda e cucinare sul fuoco. Da pio si vive ancora di più l'esperienza del gruppo, si fanno attività per amalgamare bene i vari componenti. Mentre da capo assumi maggiore responsabilità, le attività vanno pensate e programmate, i vari bisogni del gruppo vanno individuati e in seguito soddisfatti.

Lisa

◆ GIOCHI

Per ingannare il tempo, i lupetti possono fare questi giochi, esclusivamente inventati da e per loro:

Gioco Stihl: bisogna cercare di vestirsi come Stihl e Sofia, che hanno secondo noi uno stile particolare

Trova le differenze: bisogna trovare le differenze tra Stihl e il suo fratello gemello... chi è chi?

Avalon

◆ RISATE GRATIS

Un signore dal barbiere:

- Allora, come li vuole i capelli... li vuole indietro? -
- No ... e che me ne faccio? Se li tenga pure!-

Lorenzo

◆ RINGRAZIAMENTI

Le cuoche e i cuochi: Marisa,
Doriana, Anna, Stefania,
Carmela, Gaetano

Fra Edy e Davide per
la bella Messa

◆ REDAZIONE

Marta/Hermione

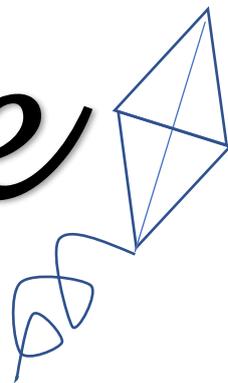
Sofia

Simone

Camilla

Marissa

L'Aquilone



GIORNALINO DEL CAMPO

AQUILA

NUMERO 3

SCOUT FAIDO

04.07.2018

◆ CRONACA DA EAGLE TOWN

Lunedì pomeriggio, dopo la gara di cucina, abbiamo svolto un gioco in paese, nel quale dovevamo svolgere delle missioni, sia di tecnica sia pratiche, come andare a chiedere degli oggetti alle persone. Dopo merenda abbiamo partecipato alla Messa da campo, il cui tema era l'amicizia, il motto del campo. In questo momento ci siamo ritrovati tutti: lupetti, esploratori, pionieri, akele, capi e cuoche. Dopo la cena a base di risotto e luganighetta, e dopo aver svolto i turni, ci siamo ritrovati per fare il bivacco. Durante la serata ci sono state tante belle attività e giochi divertenti. Il punto centrale della serata il totem di Samuele, che ha ricevuto il nome scout di Pumba. Pumba è il facocero del cartone animato "Il Re Leone", ed è

molto "ignorante", ma anche gentile, simpatico, disponibile, divertente e leale.

Martedì mattina abbiamo iniziato la giornata con il gioco "Cipolla", dove si deve stare tutti intrecciati e resistere il più possibile, senza farsi staccare dagli altri. Dopo la colazione ci siamo divisi per tappe (ndr: anni di esperienza scout) e abbiamo guardato le cartine dei percorsi del raid. In seguito abbiamo proseguito la preparazione del raid, dividendoci in tre postazioni a rotazione: radioline e coordinate, farmacia e pronto soccorso, e la preparazione dello zaino. Dopo aver mangiato i ravioli e aver controllato le tende, siamo partiti verso la fermata del bus. Ha iniziato però a piovere, quindi ci siamo armati di mantellina e copri zaino.

Abbiamo aspettato il bus delle 14:39 diretto a Olivone, dove abbiamo fatto cambio e siamo saliti con un altro mezzo fino al Passo del Lucomagno. Arrivati in cima non pioveva più, ma c'era un forte vento. Ci siamo divisi nelle tre pattuglie e abbiamo seguito tre differenti percorsi. Ci siamo rincontrati tutti alla sorgente del Brenno, da cui abbiamo continuato assieme fino al campeggio di Acquacalda. Dopo aver montato le tende, abbiamo fatto cena a base di riso, cervelat, bratwurst e formaggio per la vegetariana. In seguito ci sono stati alcuni imprevisti, tra cui l'otturazione involontaria di un lavandino. Più tardi abbiamo giocato a dei giochi

di gruppo divertenti, e poi siamo andati finalmente a dormire,

Mercoledì ci siamo svegliati presto, nonostante la notte fredda siamo stati pronti e veloci a fare colazione, ricomporre li zaini e smontare le tende. Seguendo tre percorsi differenti siamo arrivati dopo circa due ore di camminata alla fermata del bus a Campra, da cui siamo ritornati al campo. Dopo esserci gustati la pasta alle 3 P, siamo andati in bagno pensando di fare la doccia, ma in realtà c'è stata una battaglia di palloncini d'acqua.

Elisa



«Se la pioggia cadrà, più divertente ancor sarà»



Sempre pronti !



Si tifa Svizzera anche camminando



◆ RAPIMENTO FINITO

Martedì mattina è arrivata in paese una pessima notizia: Susy Lafayette era scomparsa ed aveva lasciato nel suo ranch delle cartine. Che avesse già trovato la pepita d'oro e fosse partita da sola, per tenercela per sé? Tutti i minatori si sono precipitati al suo inseguimento tra le montagne della valle del Sole, non trovandola. Tornati al campo, la rude donna del West

ha rassicurato tutti: era stata rapita dagli indiani mentre si trovava in fuga romantica col barista del saloon. Tuttavia, essendo incinta, l'avevano presto liberata.

Tutto è bene quel che finisce bene.

Scavate scavate minatori, che la pepita è ancora lì fuori!

Mary News

◆ CRONACA DI MARTEDÌ DEI LUPETTI

Dopo essere stati svegliati dai capi siamo scesi di sotto per poter fare colazione. Dopo colazione ho deciso di provare ad accendere di nuovo la nostra macchina del tempo che, nel frattempo, era stata riparata con qualche pezzo trovato qua e là, nelle varie epoche. Ma risultò comunque tutto un fallimento...

Ho fatto partire la macchina ritrovandomi non nel futuro ma bensì in un'epoca chiamata '900.

In questa epoca ho potuto scoprire con tutti i lupetti i vari avvenimenti

accaduti in questo tempo come le prime olimpiadi invernali, il primo uomo ad essere andato sulla luna, la caduta del muro di Berlino e la scoperta dell'Everest. Dopo aver svolto diverse attività che ci facevano capire molto di più di quest'epoca abbiamo ritrovato diversi pezzi mancanti della nostra macchina.

Riusciremo a ripartire per tornare nel futuro?

Wall.e



◆ INTERVISTA ALL'ALIENO

Nome: Wall.e

Cognome: Stihl

Anni: 4722

Missione: Ritornare nel futuro

Hai fatto il lupetto: No

Cosa pensi di noi lupetti: Siete tutti bravi

Ti piace stare qui? Sì

Hai sorelle o fratelli? Sì un fratello

Dove abiti? Nel futuropoli

Ti diverti? Sì

Hai animali? Sì, ho un cane

Céline

◆ RISATE GRATIS

C'era una volta un ragazzo che si chiamava Ambrogio, era un giocatore di basket, era scarso ma proprio scarso e una volta prese il pallone, saltò per far canestro ma fece un salto così alto che al posto della palla nel canestro ci finì lui. Quando tornò a casa Ambrogio Birillo sembrava felice quindi Landa (sua madre) gli chiese perché, Ambrogio disse:

- "Sono riuscita a diventare il migliore."

- "Di cosa?" Chiese la mamma

- "Dei peggiori!!!!"

Lorenzo

◆ OROSCOPO

CAPRICORNO



Amore: Grazie all'influsso del posizionamento di Marte riuscirete ad avvicinarvi spiritualmente a una persona a voi cara.

Salute: Rischiate una doccia fredda di palloncini d'acqua.

Lavoro: Vi consiglio di non portare i vestiti in bagno (rischio di bagnarli).

ACQUARIO



Amore: Chiedete un consiglio a Daria.

Salute: Ricordatevi di guardare dove andate e non sbattere contro la campana appesa.

Lavoro: Alcuni imprevisti potrebbero nuocere alla vostra salute.

PESCI

Amore: Sfruttate tutte le occasioni che avete per dichiararvi, avete l'influsso positivo di Nettuno.

Salute: Ricordate di lavarvi i denti.

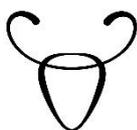
Lavoro: Il fuoco non si ravviva da solo, ricordatevi di metterci la legna.

ARIETE

Amore: Chiedete un appuntamento a lume di lampada a gas.

Salute: Vi si spelleranno le spalle a causa del sole.

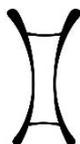
Lavoro: La vostra lanterna potrebbe bruciare.

TORO

Amore: L'attrazione verso le persone dell'Ariete si sta facendo sentire.

Salute: Non camminate a piedi nudi, rischio di spine.

Lavoro: Destino vuole che il vostro vicino russi.

GEMELLI

Amore: Attenti agli ormoni.

Salute: State sviluppando una dipendenza dal Fenistil.

Lavoro: La distrazione dovuta all'allineamento di Venere e Giove vi porterà a non guardare le cartine quando si dovrebbe.

CANCRO

Amore: Una doccia giornaliera vi assicurerà un distacco amoroso dalle mosche noiose.

Salute: Vi occorre una settimana ricca di divertimento in quel di Aquila, in compagnia dei lupettini.

Lavoro: La ricostruzione della macchina del tempo vi causerà molta stanchezza. È consigliato dormire di notte e non disturbare.

LEONE

Amore: Grazie all'allineamento delle stelle sarete in grado di confidarvi con un amico riguardo alla vostra cotta.

Salute: avrete un disturbo alle gambe a causa delle zanzare (prendetevela con Plutone).

Lavoro: Attenzione ai tiranti delle tende.

VERGINE

Amore: Chiedete a un capo un consiglio amoroso.

Salute: Ricordatevi di fare la doccia e di cambiare le mutande.

Lavoro: Gli interventi di pronto soccorso vi terranno impegnati.

BILANCIA

Amore: I palloncini d'acqua iai ai iiii scattare una scintilla con un acquario

Salute: Attenti a non sbattere contro i pali

Lavoro: Le carte da gioco sembrano sparire misteriosamente

SCORPIONE

Amore: Il gioco "Vendi l'oggetto" ha fruttato parecchi ammiratori

Salute: Curate le fiacche dovute agli scarponi

Lavoro: Fate i selfie rigorosamente con il selfie-stick

SAGITTARIO

Amore: Prima della fine del campeggio qualcuno si dichiarerà a voi (nel caso vi sono sempre gli insetti che vi amano).

Salute: Una leggera emicrania in serata dovuta al troppo gridare.

Lavoro: Andate a chiedere a delle persone la carta WC.

Matteo, Sofia, Marta

◆ MAMAMUCI DEL GIORNO

Per questo pane bianco,
per l'acqua fresca e chiara,
per tutti questi doni,
noi ti lodiam signor!
Noi ti lodiam (clap clap),
noi ti lodiam (clap clap)
MA-MA-MUCI!

◆ INTERVISTA ALLA CUOCA

Come ti chiami?

Marisa Pasci

Come mai vieni ai campeggi a cucinare e ad aiutarci?

Perché ho tre figli al campeggio e amo cucinare.

Qual è il tuo piatto preferito?

Non ne ho uno in particolare, mangio di tutto.

Cosa ti piace di più del campo?

L'ambiente che c'è tra le persone

Cosa ne pensi della gara di cucina?

Una bella cosa per gli esplo, per migliorare l'autonomia e per imparare ad autogestirsi.

Matte

◆ SCOPRIAMO LE CAMICIE VERDI

Nome: Marta

Cognome: Rossetti

Totem: Hermione

Anni: 18 anni meno 2 mese

Fratelli: 3 fratelli e 2 sorelle

Quando e perché hai cominciato a fare scout?

Ho iniziato nel 2007 a Bodio, perché mia mamma e i miei fratelli erano scout.

Perché hai deciso di cambiare sezione?

Ho cambiato sezione perché i miei amici facevano scout qua.

Ti piace la sezione di Faido? Come mai?

Sì, perché c'è un bel gruppo e c'è un bel clima, si riesce ad essere amici di tutti.

Ti piace essere un capo?

Sì, perché ci si diverte comunque, ed è bello vedere i ragazzi contenti delle attività proposte.

Quali sono le cose che preferisci di più e di meno a scout?

Mi piacciono molto i grandi giochi, anche di tecnica, ma il mio momento preferito è il bivacco.

Non mi piace molto cucinare sul fuoco, perché è tutto più lento del normale, bisogna fare attenzione al fuoco e al fumo.

Preferisci stare con i lupetti o con gli esplo?

Non so rispondere a questa domanda, il modo di lavorare è differente. In entrambe le branche mi trovo benissimo e i ragazzi/bambini sono stupendi.

Mélanie

◆ RISATE GRATIS

Un signore in un negozio di camicie:

-Prendo questo modello

Il commesso:

-La taglia?

-No grazie, la porto via intera....

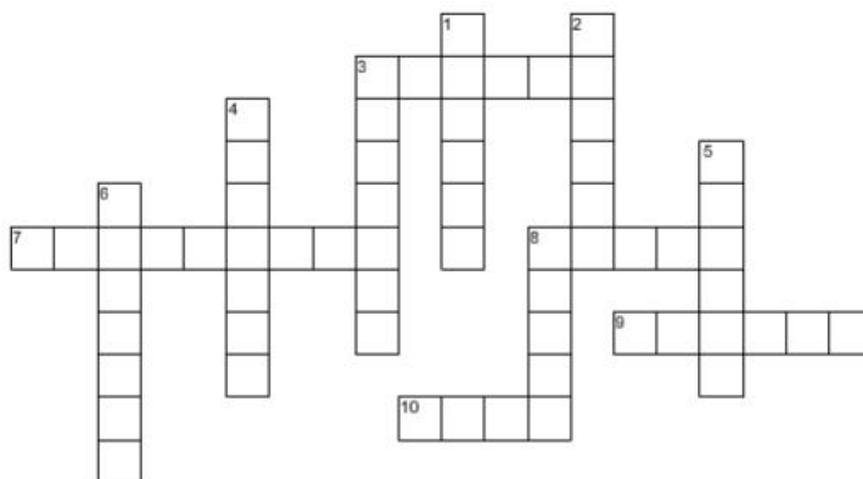
◆ CITAZIONE DI BP

Non esiste buono o cattivo tempo, ma solo buono o cattivo equipaggiamento.

◆ GIOCHI

Ritorno dal futuro

Lisa



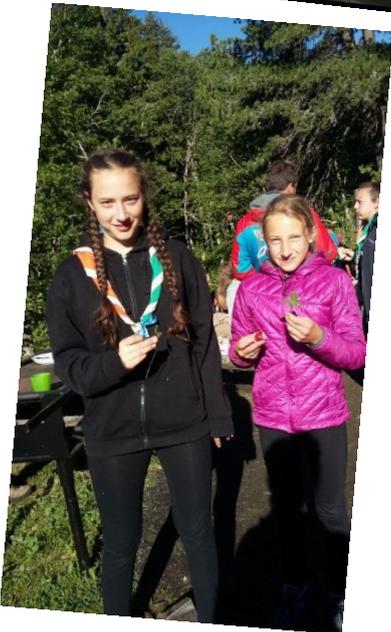
ORIZZONTALE

3. Viene dopo il presente
7. Serve per navigare nelle varie epoche
8. Ci dormono gli esploratori
9. Solitamente sono verdi vivono nello spazio
10. e' tonda e splende di notte

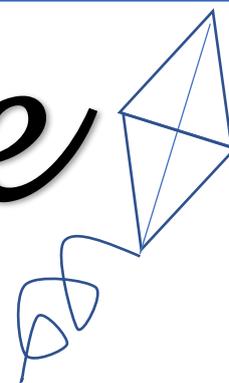
VERTICALE

1. Brillano di notte, illuminando la via
2. Sono nere, sono fastidiose e sono sempre presenti in quel di Aquila
3. Gli scout lo portano al collo
4. Hanno la camicia blu
5. Qualcosa di immenso tra i vari pianeti
6. montagna piu' alta al mondo
8. è il pianeta in cui viviamo

◆ 1...2...3... CHEESE!



L'Aquilone



GIORNALINO DEL CAMPO

AQUILA

NUMERO 4

SCOUT FAIDO

05.07.2018

◆ CRONACA DA EAGLE TOWN

Mercoledì pomeriggio dopo la battaglia dei palloncini d'acqua abbiamo fatto le specialità. Ad esempio a pionierismo hanno costruito un'altalena, mentre a cucina hanno cucinato il tiramisù.

In seguito abbiamo impastato e fatto gli gnocchi come da tradizione, o meglio hanno fatto gli gnocchi, perché alcuni di noi si sono preparati per la

promessa
che
sarebbe
avvenuta
in
serata.



All'improvviso abbiamo visto tornare Geronimo e abbiamo cenato tutti insieme.

Dopo cena e dopo esserci preparati, eravamo pronti (e tra l'altro un po' agitati) per la promessa. Ci siamo diretti verso la casa dei lupetti, abbiamo tolto gli scarponi e siamo entrati. Le sedie e le panchine erano già posizionate in cerchio. A quel punto abbiamo iniziato il bivacco con delle canzoni e delle danze mimate. A circa metà serata c'è stata una riflessione proposta dai pionieri, la promessa dei lupetti e dopo la nostra, il momento da noi più atteso. Gli esploratori che dovevano fare la promessa sono andati avanti col padrino, e poi uno ad uno hanno pronunciato la loro promessa. Poi hanno buttato il loro "bigino" nel fuoco. Perché il fuoco? Perché

esso è un simbolo importante per gli scout, la promessa ora è immutabile nel tempo ed ogni volta che rivedremo un fuoco penseremo a questo momento. Il bivacco si è

concluso con "Al cader", dopo questa serata emozionante siamo tornati nelle tende a dormire.

Matteo

◆ CRONACA DI MERCOLEDÌ DEI LUPETTI

Questa mattina ci siamo svegliati e abbiamo fatto colazione rifornendoci di tante energie per il proseguire della giornata. In seguito abbiamo fatto il pensiero del giorno imparando che non è importante essere veloci nell'attività, ma bensì farle con calma e bene.

Dopodiché sono arrivati gli alieni che hanno giocato con noi nelle fantastiche olimpiadi. La mia sestena si è aggiudicata il primo posto e di questo sono molto fiero! I giochi in cui ci siamo sfidati sono: catturare gli

animali con le lance ,trasmettere messaggi con le bandierine, abbiamo allenato il nostro equilibrio, e infine abbiamo esercitato la nostra precisione con i lanci e le prese...se si lanciava o prendeva male il palloncino scoppiava e noi ci bagnavamo d'acqua, edrendendo ancora più difficile il gioco ci siamo lanciati le saponette, che come normale che sia ci scivolavano per terra. Scoppiavamo tutti a ridere! Nel pomeriggio abbiamo dato libero sfogo alla nostra fantasia, l'obiettivo era creare degli orologi con dei dischi in vinile...sono usciti dei bei risultati!



◆ SCOPRIAMO LE CAMICIE ROSSE

Nome: Marissa

Cognome: De Giovanetti

Anni: 16 anni fra tre giorni

Fratelli: 1 sorella

Quando e perché hai cominciato a fare scout?

Ho iniziato in seconda media come esploratrice perché una mia amica mi ha convinta a cominciare scout.

Quali sono le maggiori differenze che riscontri nell' essere pioniere ed essere esploratrice?

Essere pioniere comprende organizzare le diverse attività non come ad esplo che si trova già tutto preparato, e la camicia a pio è più bella.

Preferisci lavorare coi lupetti o con gli esploratori?

Trovo che in tutte e due le branche ci siano diverse attività ma comunque belle solo che i lupi sono più agitati e bisogna dirli le cose più volte per farli comprendere mentre gli esplo comprendono più facilmente, a volte.

Come mai stai aiutando i lupi e non gli esploratori?

Perché, giusto che io non ho fatto lupetti volevo vedere come si lavora in quell' ambiente e cosa cambia da esplo.

Ti piace il tema dei lupetti?

Sì, perché trovo che sia un tema ben pensato e che così i lupi possano imparare dalle vecchie generazioni.

Mélanie

◆ CITAZIONE DI BP

"Un sorriso fa fare il doppio di strada di un brontolio"

◆ INDOVINELLI

È bianco all' interno e marrone all' esterno, e ha i peletti marroni. Si mangia in spiaggia. Che cos'è?

- O - -O

È sempre splendente e accecante. Che cos'è?

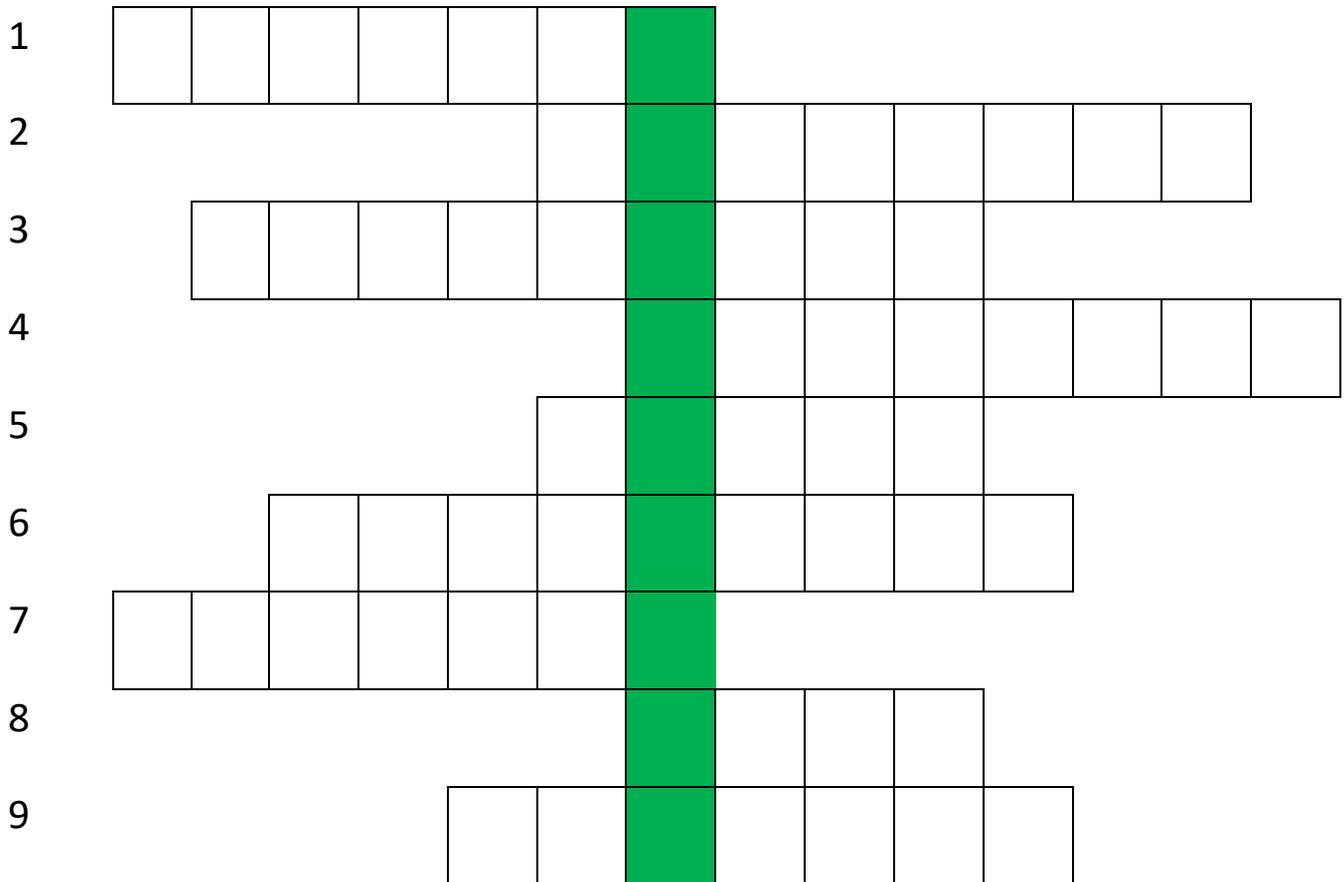
- - L -

Perde le foglie e ha i rami. Che cos'è?

- L - - R -

Céline

◆ LA MINIERA ENIGMISTICA

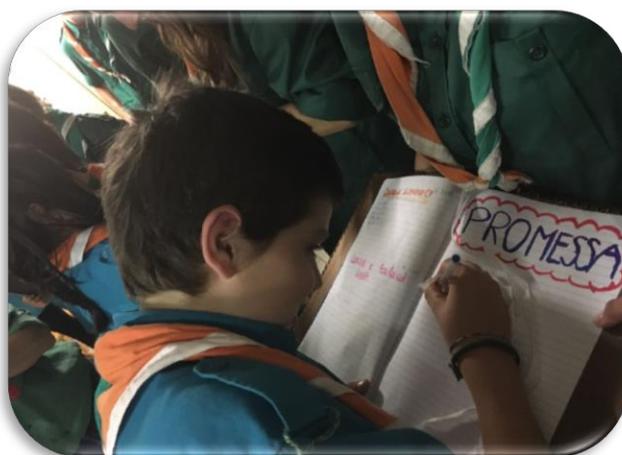


DOMANDE:

1. Attrezzo per scavare la roccia
2. Mezzo per trasportare fuori dalle miniere il materiale
3. Divisione degli esploratori
4. Materiale che hanno bisogno i minatori per fare luce
5. Luogo dove dormono gli esploratori
6. Materiale prezioso che può tagliare
7. Animale quadrupede che nitrisce
8. Ovest in un'altra lingua
9. Luogo chiuso dove i minatori lavorano

Elisa

◆ SCATTI DALLA PROMESSA



◆ AUGURI PER I VOSTRI 38 ANNI DI MATRIMONIO!



◆ MAMAMUCI DEL GIORNO

O Signore ti ringraziamo per il pane
quotidiano

Ma-ma-ma-ma-muci oh! Muci oh!

Ma-ma-ma-ma-muci oh! Muci oh!

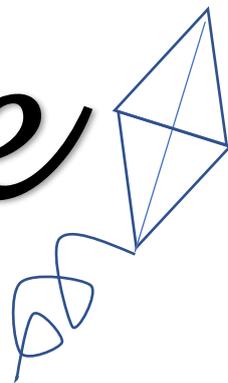
◆ REDAZIONE

Marta/Hermione

Sofia

Simone

L'Aquilone



GIORNALINO DEL CAMPO

AQUILA

NUMERO 5

SCOUT FAIDO

06.07.2018

◆ GRAZIE!

Cari lupetti e cari esploratori,
con questo numero finale del giornalino del campo si concludono le avventure vissute durante questa splendida settimana di campeggio.

Insieme abbiamo condiviso grandi giochi, sfide, momenti importanti. Ci siamo divertiti sotto il sole e sotto le stelle, con il bel tempo, la pioggia e pure con la grandine. Di tutto questo

vorremmo dirvi semplicemente GRAZIE. Vi ringraziamo di cuore per averci fatto vivere queste giornate piene di belle emozioni, per essere riusciti a creare un bell'ambiente di amicizia e fratellanza scout.

Vi aspettiamo numerosi a settembre!

Buona estate

I vostri capi, pio e aiuto animatori

◆ CRONACA DA EAGLE TOWN

Giovedì pomeriggio i prodi minatori sono partiti alla ricerca della leggendaria pepita d'oro grazie all'inaspettato aiuto di un vagabondo, che nella notte aveva lasciato delle cartine e degli indizi dispersi per Eagle Town.

Arrivati nei pressi di un vecchio ponte, gli avventurieri si sono

ben presto accorti che, in un attacco di egoismo, i personaggi della città volevano tenersi per sé il prezioso oggetto. Grazie a delle appassionanti sfide, i minatori sono riusciti a dimostrarsi migliori e battere Susy Lafayette, il signor Piccone, i fratelli Zappa

e la giornalista, recuperando così la pepita d'oro.

Dopo una sostanziosa cena a base di grigliata e gelato, sono avvenuti i festeggiamenti grazie allo speciale "Eagle's Got Talent". Nel corso della serata la pattuglia dei Mine Carts, dimostratasi la migliore nell'arco di tutta la settimana, ha avuto il privilegio di scoprire il contenuto della pepita, rivestita d'oro solamente all'esterno: all'interno c'erano dolci a volontà!

Nella notte i minatori si sono poi riuniti a piccoli gruppetti per vegliare il fuoco ed affrontare un momento di riflessione personale.

Venerdì mattina, hanno smontato il proprio accampamento e sono tornati alle loro dimore originarie, avendo ormai scoperto l'importanza dei valori scout e trovato la pepita.



Qualcuno ha trovato la pepita?



◆ **CITAZIONE DI BP**
"Nessun profumo vale l'odore di quel fuoco"



Smontaggio delle cucine che ci hanno servito degnamente

◆ RITORNO AL 2312

Giovedì i lupetti ci hanno aiutato a ritrovare i pezzi della mitica macchina del tempo, che erano in parte ancora dispersi nella preistoria. Attraverso dei giochi hanno imparato ben presto ad ambientarsi e a fare delle attività tipiche, come raccogliere delle bacche attraverso delle ragnatele o accendere un fuoco per scaldare l'acqua per il tè.

Grazie a questi ultimi pezzi recuperati siamo stati in grado di far ripartire la macchina del tempo, e a tornare a casa, nell'anno 2312! Ci ha fatto molto piacere conoscervi, ci mancherete e vi ringraziamo per l'immenso aiuto che ci avete dato!

Saluti spaziali

H7-25, E.T. e Wall-e



◆ 1...2...3... CHEESE!

