

# Fraasi tratte da “La scoperta dell’avventura”

(Falco laborioso Production ☺)

## **Ostacoli**

Butta il cuore al di là dell’ostacolo. (B.P.)

## **Educazione**

L’educazione è un rapporto fondato sulla libertà e non sulla necessità, si tratta di un’azione intenzionale, animata da uno scopo.

Implica una proposta di valore appoggiato ad una testimonianza di vita da parte dell’educatore.

Ha come scopo quello di dotare l’immaturo di una serie di strumenti che lo abilitano a prendere posizione critica e libera di fronte alla massa di contenuti trasmessi dalla socializzazione.

## **Conoscere**

Giovanni quando entrò in Reparto sembrava interessato soltanto al litigio con gli altri e questa sua attitudine gli aveva già procurato una bocciatura a scuola ed una cattiva fama tra gli amici. Il padre gli ha promesso che dal prossimo anno inizierà a lavorare se non sarà promosso. L’unica proposta che ha fatto in reparto è stata una massiccia battuta di caccia ai passerotti con fionde di cui è un esperto costruttore. Noi non sappiamo che pesci prendere. Poi una geniale constatazione: Giovanni è per noi uno sconosciuto. Non sappiamo dove vive, di cosa parlino in famiglia, quali siano i valori che vive con i suoi compagni, insomma che idea ha di sé, del mondo e degli altri.

## **Il ragazzo**

Il capo deve semplicemente essere un uomo-ragazzo cioè: rendersi conto delle esigenze, delle prospettive e dei desideri delle differenti età della vita del ragazzo.

Per natura il ragazzo ha il senso del comico, e che, anche se talora può peccare di superficialità, sarà sempre in grado di apprezzare un’uscita spiritosa e di vedere il lato buffo delle cose.

Il ragazzo ha in genere un’estrema fiducia delle sue forze. Per questo non ama sentirsi trattato da bambino e sentirsi dire ciò che deve fare e come farlo. Egli preferisce di gran lunga tentare da sé, anche se ciò può condurlo a commettere errori.

Il ragazzo ha il gusto del cambiamento, non riesce a persistere in un’attività per più di un mese o due.

Non è sufficiente avere un’idea dell’adolescente medio italiano perché costui non entrerà mai nel nostro reparto ma bisogna conoscere i nostri ragazzi particolari.

Educare un ragazzo è una specie di gioco di tracce: cioè osservare con simpatia ogni dettaglio del temperamento del ragazzo, formando la trama su cui tessere la tela del carattere. Un processo piuttosto lunghetto ma non dimeno necessario. E serve per illustrare il mio detto che un capo reparto che intende formare più di 32 ragazzi è un coraggioso. Io già da molto tempo arrivai alla conclusione che il mio limite era di 16. (B.P.)

Scheda per l’osservazione del ragazzo: Frugare lo zaino di ogni ragazzo (pag. 36)

Scheda per l’incontro con la famiglia (pag. 39)

## **L’esca**

Se il pescatore arma la sua lenza con il genere di cibo che piace a lui, è probabile che di pesci non ne prenda neanche uno; certo non quelle specie di pesce che si usano pescare con la lenza, che sono particolarmente timide. Perciò egli si serve come esca del cibo che piace al pesce.

Con i ragazzi è lo stessa scusa: se cercate di far loro una certa predica su ciò che voi considerate edificante, non li prenderete mai. Chiunque si presenti apertamente come una persona “tutta per benino” farà fuggire spaventati i più vivaci tra di essi, cioè proprio quelli di cui ci si vuole impadronire.

L’unico sistema è dunque quello di presentarsi a loro con qualcosa che veramente li attragga e li interessi. Lo scoutismo fa appunto questo.

In seguito potrete condire questo con qualcosa che volete dare a loro.

Un altro sistema con cui il capo può scoprire attività che interessino ai ragazzi è quello di risparmiare il cervello servendosi delle orecchie. (B.P.)

### **Esigenze o richieste**

Se noi ci limitassimo a rispondere alle esigenze ignorando le richieste - come fanno alcuni genitori quando dicono: "Figlio mio, ora tu non capisci perché ti costringo a fare cose che non ti piacciono, ma io so che è per il tuo bene! Un giorno capirai e mi ringrazierai."- vedremmo svuotarsi le nostre sedi scout essendo la partecipazione volontaria e nessuno arriverebbe in età tale da poterci ringraziare.

Se al contrario rispondestimo solo alle richieste dei ragazzi, saremmo grandemente amati da loro sul momento, ma molto meno dai tutori dell'ordine e ciò che è più grave non faremmo a lungo andare un buon servizio ai ragazzi, cioè non faremmo gli educatori.

### **Espressione di se stessi**

Una bambina riusciva malissimo in aritmetica; il maestro le chiese quale delle materie le piacesse di più: "Oh, la cucina!" E quali di meno: "L'aritmetica". Il maestro le disse in tutta confidenza, "Non dirlo a nessuno ma anche per me è lo stesso, neanche a me piace l'aritmetica. E ora, a proposito di cucina che ne diresti se invece della lezione di aritmetica oggi tu preparassi un tè per due, con qualche buon biscotto e ce lo mangiassimo assieme? Tu ordini gli ingredienti necessari, ma bada di non spendere troppo.". Il risultato fu che calcolando le quantità, i prezzi, la bambina ebbe la lezione di aritmetica senza accorgersene. Interessata al suo lavoro e fiera per la fiducia e la responsabilità che le venivano date essa non solo imparava l'aritmetica, ma ne scopriva al tempo stesso l'utilizzazione pratica.

E' sulla base dello stesso principio che il capo, per mezzo di attività scout che interessano al ragazzo, sviluppa in lui le quantità che desidera. Il capo educa il ragazzo incoraggiandone la espressione di se stesso anziché disciplinarlo con metodi polizieschi di repressione.

A Giovanni non si darà un no secco alla sua richiesta di caccia al passero, magari motivandolo con il 6° articolo della Legge, ma gli si proporrà un safari fotografico nei parchi del circondario, magari con appostamenti notturni e con una mostra finale sulle difficoltà di sopravvivenza che hanno gli animali in città. In tal modo si soddisferanno ugualmente le sue esigenze di avventura, aggregazione in bande, autoaffermazione. Alla fine Giovanni saprà che a lui non piace uccidere gli uccelli, ma che ama essere un protagonista e fare cose difficili e chissà... può capire che per fare cose difficili ci vuole preparazione.. e così via..

### **L'autoeducazione**

Guardiamo il bambino che fa castelli di sabbia sulla spiaggia, come è capace di lavorare per ore ed ore, finché non ha risolto ogni difficoltà e non ha potuto costruire il castello così da essere soddisfatto. Egli concentra tutte le sue energie, mentali e fisiche, nella sua costruzione. Se adattiamo a uno scopo educativo questa attenzione, non vi sono difficoltà per ottenere l'attenzione desiderata.

L'insegnante riceve la sua abilitazione all'insegnamento perché conosce i ragazzi o perché sa leggere, scrivere e fare bene i conti? (B.P.)

### **Legge attiva**

Il modo per riuscire è di sviluppare, anziché reprimere, il carattere del bambino, e contemporaneamente e soprattutto di non trattarlo da bambino. L'educazione deve essere "attiva" e non "passiva". Per esempio la Legge scout nei suoi articoli dice: "lo scout è", "lo scout fa".

Il divieto è l'aspetto caratteristico del vecchio sistema repressivo e fa al ragazzo l'effetto del proverbiale panno rosso: lo sfida a compiere il male.

La conoscenza cercata dal ragazzo dura, se non è cercata non dura.

L'educatore non può ottenere un cambiamento interiore del ragazzo agendo direttamente, come fosse un televisore guasto. E' inutile sgridare Pierino perché dice le bugie o ruba la marmellata. Per educare Pierino bisogna modificare l'altro termine del rapporto educativo: l'educatore.

L'educatore non è quello che vuole riprodurre se stesso negli educandi, ma li aiuta a scoprire la propria personale vocazione proponendo a loro esperienze e mezzi. L'educatore per essere tale deve educare continuamente se stesso.

### **Testimonianza**

Chi si pone dei problemi di atteggiamento (come mi devo comportare?) piuttosto che personali (come voglio essere?) cerca di trasmettere valori non suoi. Il rapporto educativo si risolve in discorsi e nella presentazione di "Modelli di comportamento", piuttosto che nella proposta di valori da vivere in prima persona.

### **Progressione personale**

Lo scopo della formazione scout è educare, non istruire. Cioè spingere il ragazzo ad apprendere da sé di sua spontanea volontà, ciò che gli serve per farsi un carattere forte. E' preferibile che in un reparto il numero dei scouts non sia superiore a 32. Io stesso nell'educare i ragazzi ho trovato che 16 era più o meno il numero massimo di cui riuscivo ad occuparmi, se intendevo arrivare al carattere di ciascuno di loro e formarlo. Ammettendo che altri siano due volte più capaci di me, il totale viene di 32.

Se si possiedono una buona voce e metodi disciplinari simpatici ai ragazzi, se ne può istruire un numero qualsiasi, mille per volta. Ma ciò non è né formazione né educazione. (B.P.)

### **Fiducia**

Il motore di tutta la progressione personale è l'incrollabile fiducia del capo nelle possibilità dei suoi ragazzi, una fiducia che si deve respirare in tutto il clima del reparto la cui parola d'ordine sarà: "Sono sicuro che ce la farai!"

### **Impegni concreti**

E' inutile dire a un ragazzo che dovrebbe impegnarsi di "impegnarsi di più ed essere meno confusionario" perché ogni uomo su questa terra potrebbe impegnarsi di più e fare meno confusione e quindi finiremmo immancabilmente per frustrarlo perché le stesse cose se le sentirà dire alla verifica successiva e poi ancora cento volte. Anche lui sa che dovrebbe impegnarsi di più e lo vorrebbe pure, quello che non sa è come fare ad impegnarsi di più. Noi dobbiamo dirgli che impegnarsi di più significa qui ed ora per lui rifare l'impianto elettrico per la sede, risistemare dopo ogni uscita la tenda di Pattuglia e rifarsi il letto ogni mattina, e che per essere meno confusionario dovrà tenere il diario di marcia della Pattuglia e fare il moderatore nelle chiacchierate di Reparto. Su questi impegni concreti si potrà misurare significativamente con gli altri e, ciò che più conta, con se stesso.

E' l'impegno consapevole a risistemare ogni volta la tenda dopo ogni uscita che fa crescere, e non l'averlo fatto una volta perché non si sa che fare o perché l'amico del cuore è ancora in sede.

### **Giocare**

Giocare è la passione di fare le cose, e lavorare è doverle fare. (B.P.)

### **Distintivi**

I distintivi delle specialità possono essere più proficuamente costruiti dagli stessi ragazzi sul modello di quelli ufficiali, in spirito di creatività ed essenzialità.

### **Capo pattuglia.**

E' una delle esperienze più formative che la vita scout possa offrire ad un ragazzo. Per questo è importante che tutti vivano questo momento prima della salita in noviziato.

### **Catechesi**

Non si può fare catechesi separata dall'attività scout: sarebbe il ripetere il vecchio errore di separare la fede dalla vita, mentre la fede è appunto una interpretazione di tutto ciò che si vive.

Il vero problema è quello di imparare a "leggere" gli avvenimenti in modo così profondo e completo che l'illuminazione religiosa non sia sentita come qualcosa di artificiale ed estraneo.

Se l'esperienza umana viene presa sul serio, essa si apre alla domanda "Che senso ha tutto questo?". In risposta a questa domanda la Parola di Dio risuona (catechesi significa "risonanza" dal greco) all'interno dell'esperienza vissuta.

Lo scoutismo ben vissuto, con le sue esperienze autentiche di amicizia, di creatività, di essenzialità, è già una rivelazione implicita in Gesù Cristo.

### **Scopo dello scoutismo**

Lo scopo dell'educatore scout è quello di migliorare la qualità dei nostri futuri cittadini, specialmente per quanto riguarda il carattere e la salute, di rendere i giovani individualmente efficienti, sia nel fisico che nel morale, al fine di utilizzare questa efficienza al servizio del prossimo. (B.P.)

### **Buon cittadino**

In un Paese libero è facile ed anche piuttosto comune, che uno si consideri un buon cittadino solo perché osserva le leggi, fa il suo lavoro, ed esprime la sua scelta in politica, nello sport ed in altre attività. Lasciando che gli altri si preoccupino del benessere della nazione. Ma i cittadini passivi non bastano per tenere nel mondo le virtù della libertà, della giustizia, dell'onore. Per far questo occorre essere cittadini attivi. I quattro punti della formazione scout per raggiungere lo scopo di educare il cittadino attivo sono: carattere, salute e forza fisica, abilità manuale e servizio del Prossimo. (B.P.)

### **Bestie**

L'osservare che nei paesini di montagna i recinti e gli steccati sono fatti esclusivamente per gli animali porta a chiedersi come mai nelle lottizzazioni e nei quartieri di villette ogni terreno è munito di muro di cinta con siepe, filo spinato, cancellata, e sistemi d'allarme. Quali bestie vivono in questi quartieri?

### **Gare**

Le finali dovrebbero essere svolte tra i perdenti e non, come di solito avviene, tra i vincitori. In questo modo si dà la possibilità ai meno bravi di esercitarsi più degli altri. (B.P.)

### **Espressione**

Nei fuochi di bivacco assistiamo impassibili ad una sfilata di numeri o "sciocchezze" di espressione, che di educativo non hanno nulla, perché non escono dalla fantasia dei ragazzi, sono preparati in fretta e i personaggi vengono caricati troppo pesantemente. E' dunque importante dare un tema al numero di espressione, che sarà sviluppato in base delle esperienze, alle interpretazioni, alle sensibilità che i ragazzi hanno su quell'argomento.

Attraverso l'osservazione di caratteri diversi e l'analisi di atteggiamenti come l'ira, l'eccitazione, la disperazione, il ragazzo può giungere all'imitazione esatta di altri uomini e sentimenti. Imitandoli, facendoli propri e vivendoli, il ragazzo li conoscerà e li comprenderà, si abituerà a mettersi nei panni degli altri. Esercitando la memoria o dovendo improvvisare una risposta il ragazzo che ha difficoltà ad esprimersi, può essere aiutato nel superamento dei suoi limiti. Il ragazzo acquisterà più sicurezza di sé e più facilità di comunicazione.

### **Scoutismo per tutti**

B.P. quando ha fondato lo scoutismo lo ha fondato per tutti i ragazzi. Sembra ovvio dire "per tutti", ma non lo è, perché "per tutti" vuol dire non solo per quelli che camminano bene, che ci vedono bene, che parlano bene, che hanno i soldi per le uscite e per i campi, ma veramente per tutti quelli che vogliono viverlo.

Non dobbiamo far finta che la differenza sociale o l'handicap non esistano trattando i nostri ragazzi allo stesso modo. La disuguaglianza non va ignorata, ma affrontata in maniera adeguata.

Non dobbiamo assumere atteggiamenti rigidi, nessuna regola è valida in sé. Ogni regola del nostro gruppo deve essere finalizzata ai bisogni di ciascun ragazzo, non deve essere solo per il bene di alcuni, solo per il bene dei più, ma per il bene di tutti.

### **Specialità**

Il criterio per riconoscere una specialità non è il raggiungimento di un certo livello di nozioni o di abilità, ma invece l'intensità dello sforzo compiuto dal ragazzo per acquisire quelle nozioni o quelle qualità. (B.P.)

Non bisogna imporre traguardi "standard" da cui derivano gerarchie tra il più bravo e il meno bravo.

### **Compito del capo**

Il compito del capo è quello di fare esprimere liberamente ciascun ragazzo scoprendo ciò che vi è dentro. (B.P.)

### **Obiettivi personali**

Carlo ha 13 anni, è un bravo ragazzo ma di una pigrizia incredibile, arriva tardi ad ogni riunione. Nelle sue mete di secondo livello gli è stato chiesto di non far aspettare mai gli altri, uno degli obiettivi del campo è stato quello di fare il conta tempo della pattuglia e di ricordare il momento di apertura della cambusa. Il terzo giorno si è dimenticato perché ha impiegato due ore per lavare le pentole. La pattuglia non ha mangiato per un giorno e il CP ha dovuto far di tutto per fugare i malumori intorno agli avanzi del giorno prima: alla fine tutti erano contenti per le 1.500 lire risparmiate, ma Carlo non ha più dimenticato il suo obiettivo.

### **E' necessario:**

- Una attenzione personale e costante dei capi nei riguardi di ciascun ragazzo.
- Frequentare i genitori, visitandoli a casa e non limitandosi alle sole riunioni pre-campo o all'inizio dell'anno scout.
- Limitare il numero di ragazzi, in quanto educare è complesso e delicato, e ciò non permette di seguirne un numero troppo alto.
- Avere staff nutrito (Un metodo potrebbe essere quello che il capo e l'assistente seguano personalmente i novizi e l'Alta, mentre gli altri capi il resto del reparto).
- Usare schede personali, per una visualizzazione dei progressi che il singolo ragazzo fa.
- Le tradizioni di reparto (la festa per ogni tappa raggiunta, l'angolo di pattuglia) vanno valorizzate tenendo ben presenti le esigenze dell'età dei ragazzi prima che della nostra.

### **La Legge**

Considerare la Legge il punto di riferimento secondo cui giudicare il nostro comportamento dà innanzitutto pari dignità ai ragazzi rispetto ai capi: tutti siamo legati dallo stesso patto, siamo buoni scout o meno, per l'impegno o la coerenza rispetto alla Legge.

La legge utilizza un linguaggio vicino alle esperienze dei ragazzi, si adegua alla loro mentalità, cui viene difficile afferrare il vero significato di concetti molto astratti. Ha il vantaggio di spezzare la complessità e globalità del messaggio in vari punti separati (è leale, economo, cortese..) rendendolo molto più comprensibile e sperimentale nelle occasioni quotidiane.

La formulazione positiva degli articoli spinge il ragazzo a crescere e progredire e non gli pone sbarramenti o divieti, ma lo stimola ad essere attivo e costruttivo nel realizzare il progetto della sua vita.

La critica collettiva può essere un'occasione insostituibile per condurre i ragazzi a riflettere sulle proprie azioni, sui loro progressi e sulle loro mancanze. A ritrovare la Legge in quanto regola di vita dell'Unità. Questo metodo di vivere la Legge è più efficace di mille prediche, oppure dell'affissione del testo in un angolo della sede.

### **Responsabilità**

Se in una riunione Pierino aveva delle vernici da portare, non dovrò io capo telefonare prima della riunione a Pierino perché si ricordi di portarle, e neanche telefonare a Giovanni (CP) perché ricordi a Pierino di portarle. Sarà molto educativo per tutti i ragazzi accorgersi alla riunione che non si può fare niente perché alcuni anno dimenticato i loro incarichi. La discussione magari accanita che ne seguirà sarà assai più formativa di tanti discorsi astratti di impegno e responsabilità.

### **Attività**

### **Fede**

La riunione si inizia “nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo” e non nel nome di qualcun altro. E' bene far riflettere i ragazzi, anche se brevemente, sul senso di certe preghiere tradizionali, commentandone magari una frase ogni riunione (come il Padre Nostro o Ave Maria che i ragazzi recitano meccanicamente).

### **Giochi e sorpresa**

Invece di dire “ora facciamo un bel gioco” iniziamo con qualcosa di più concreto. Per esempio: Messaggio in sede (magari registrato su cassetta e ascoltato a luci spente) con l'indicazione di alcune persone da pedinare senza essere visti; si inizia senza preavviso un mimo o una scenetta curando il travestimento; si arriva in sede e si trova tutto a soqquadro con tracce confuse dappertutto e l'odiato Capo Reparto riverso sulla scrivania con un filo di succo di pomodoro nell'angolo della bocca.. e chi più ne ha più ne metta.

### **Hobby**

Per tutte le tecniche e gli hobby artigianali basterà far vedere qualche lavoretto concreto. E' utile fissare delle date delle riunioni in cui ciascuno di essi presenti qualcosa.

### **Lavorare in pattuglia**

Se si sta lavorando in Pattuglia ricordiamoci che esiste un CP e un Vice che hanno piena responsabilità: quindi noi capi non mettiamoci a girare come anime in pena da un gruppo all'altro per controllare che tutto fili, col rischio di sconvolgere un metodo di lavoro e di fare più danni che altro. Se ci accorgiamo che le cose in quella pattuglia non vanno, parliamone un momento con il CP e con la Pattuglia all'inizio della riunione e poi lasciamo che se la grattino loro, salvo essere sempre a disposizione per consigli e suggerimenti e per fare poi con loro una verifica alla fine della riunione. Può essere utile fare un discorso prima all'Alta Pattuglia in modo che si disperda in maniera equilibrata, cosicché ogni gruppo sia un minimo efficiente ed autonomo.

### **Suggerimenti per riunioni invernali**

Giochi di travestimento.

Dibattiti su un argomento che interessa ai ragazzi organizzati tipo tavole rotonde, con oratori che presentano tesi opposte, voto.

Processi utilizzando un fatto di cronaca.

Giochi vari di osservazione e deduzione:

- Tracheodromo: Stanza piena di tracce: ricostruire cosa è successo.
- Gioco della valigia: Capire che tipo di persona l'ha persa partendo dell'esame del contenuto.
- Osservazione in strada: di negozi, case, vetrine, con gara a domande al ritorno.

Allenamento sensi: seguire scie di odori diversi, stimare pesi.

Esercitazioni di Primo Soccorso.

### **Uscite**

E' bene affidare ai singoli o alle Pattuglie l'esecuzione di alcune parti organizzative importanti:

- Ricerca dei mezzi di trasporto più economici e degli orari opportuni.
- Preparazione in pattuglia del materiale occorrente.
- Attrezzature per gioco attività e per cucina.
- Pronto soccorso.
- Equipaggiamento personale.

### **Avventura in sede**

I ragazzi vanno addestrati a scendere e salire lungo una corda, a legarsi, a vincere il senso del buio. Tutte cose che si possono fare in palestra o nella tromba delle scale o in sede.

## **Resistenza**

Bisogna imparare quel misto di coraggio, pazienza e forza che chiamiamo resistenza. (B.P.)

## **Ridere**

Non deve mai mancare per loro l'effetto sorpresa. Ricordiamo che i ragazzi hanno bisogno di ridere.

## **Attrezzatura personale**

Non c'è un buono o cattivo tempo, ma una buona o cattiva attrezzatura. (B.P.)

## **La vita come un gioco**

Bisogna considerare la vita come un grande gioco e il mondo come un campo da gioco. (B.P.)

## **Il gioco**

Il gioco non è un passatempo, bisogna riflettere sul perché e su cosa si fa fare ai ragazzi.

Il gioco non deve essere slegato dalle attività che si realizzano nel Reparto.

Il capo deve riuscire a fare coincidere il gioco con il termine della fase di massima attenzione. Un grande gioco che debba durare due giorni deve prevedere una serie di piccoli obiettivi intermedi che garantiscano soddisfazione e risultato ai partecipanti.

Un gruppo poco affiatato inizialmente giocherà bene solo giochi con poche regole: un gioco troppo impegnativo può in una prima fase risultare incomprensibile e quindi noioso.

Il capo dovrà evitare di farsi prendere la mano dal gioco, rinunciando al suo ruolo, piuttosto sarà l'esempio di come si gioca con stile.

## **Progressione palla**

Inizialmente ci si lancia la palla e l'unica regola consiste nel non farla cadere, poi si inserisce un giocatore di disturbo, poi due, ancora quando i due hanno preso la palla devono tenerla, così nasceranno due squadre che si contenderanno la palla, poi si inserirà la regola dei tre passi, e infine si costruiranno delle porte. Le regole scandiscono una vera e propria progressione nel gioco.

## **Le squadre**

E' bene che le squadre non coincidano sempre con le pattuglie perché ciò può creare delle fratture all'interno del reparto. Fare le squadre a caso può creare una situazione che priva il gioco di qualsiasi interesse.

## **Internazionalità**

La dimensione internazionale dello scoutismo non è un mero aspetto folcloristico. E' una componente strutturale dell'ideologia e della pedagogia scout quali sono state pensate da B.P. Ciò equivale a dire che uno scoutismo privo di essa, cioè che, intenzionalmente o di fatto, limitasse la sua proposta educativa a un orizzonte nazionale, non sarebbe vero scoutismo.

## **Serietà delle cerimonie**

Un capo che ride durante la cerimonia della Promessa e scherza perché "lui quelle cose le ha superate", ride della sua stupidità e sarebbe meglio per lui, e soprattutto per i suoi ragazzi, che si dedicasse alla collezione delle noci di cocco classificandone la durezza in base al confronto con quella che porta sopra il collo.

## **Ispezione**

Ha il fine di abituare alla pulizia e all'ordine. E' meglio farla in forme alternate, anche più volte al giorno, ma solo saltuariamente con un cerimoniale preciso e curato.

Crociata: Le pattuglie si fanno ispezione reciprocamente e la verifica viene poi fatta insieme in cerchio.

Scherzosa: Alcuni saggi alchimisti si recano in corteo presso le squadriglie e scoprono strane ricette con la sporcizia trovata negli angoli.

Al microscopio: Si sorteggia, all'ultimo momento, per ogni squadriglia un particolare del materiale (Es: Coperchi, coltelli, ...) che verrà esaminato con una pignoleria assurda.

Agli incarichi: Tutti i cuochi fanno l'ispezione alle cucine, tutti i magazzinieri al materiale, i pionieri ai nodi,...

Alla pulizia personale: In un sacchetto vi è la sagoma di una persona tagliata a pezzetti e su di ognuno è scritto un particolare del corpo (Es: alluce dx, narice sx, ombelico,...). L'ispezione viene fatta accuratamente sulla parte del corpo che ciascuno tira su dal sacchetto.

### **Uniforme**

L'uso dell'uniforme è opportuno solo nelle riunioni dove vi sono momenti solenni, come il raggiungimento di una tappa, o se vi sono persone esterne, o se si fa servizio, o durante il Consiglio della Legge.

### **La vita**

La vita è un grande gioco. Ognuno di noi è sulla terra per giocare bene la sua partita fino in fondo. (B.P.)