

## SAN GIORGIO NELLE PREGHIERE E NELLE CERIMONIE

*Questo è il testo più “antico” scritto in ambito italiano su San Giorgio.  
Nonostante siano trascorsi oramai quasi ottant’anni e pure risentendo del linguaggio del tempo, la figura di san Giorgio è proposta in modo tale da essere ancora attuale.*

### SAN GIORGIO

San Giorgio non è solamente colui che uccide il drago.  
San Giorgio non è solamente colui che ha un bel cavallo bianco.  
San Giorgio non è solamente colui che ha una lancia e uno scudo finemente cesellati.  
San Giorgio non è solamente il cavaliere dalle molteplici avventure meravigliose ed eroiche.  
Fratello scout, chi è dunque San Giorgio?  
San Giorgio è il forte, il vittorioso.  
San Giorgio è l’ardente, l’entusiasta.  
San Giorgio è il fedele.  
Oggiogiorno non vi sono più bestie e terribili da distruggere.  
Oggiogiorno non vi sono più vergini paurose da strappare alla morte.  
Oggiogiorno non vi sono più le trombe che salutano l’eroe che torna vittorioso da un torneo.  
Non vi sono più le grandi partenze tumultuose per quelle azioni pazzesche e lontane, tra le preghiere delle donne, lo sventolio dei vessilli, le grida di “dio lo vuole!”.  
Allora, fratello scout, chi è San Giorgio?  
Perché è il tuo Patrono?  
Perché tra poco tutti gli scout del mondo urleranno il loro grido di squadriglia e agiteranno i loro guidoni nel suo nome?  
Ecco:  
San Giorgio è stato fedele.  
Egli aveva compreso che la vita non è bella e gioiosa se non quando la si dona.  
Ed egli ha dato la sua vita per gli altri.  
Ed egli ha dato la sua vita per essere fedele alla promessa, per essere fedele alla sua coscienza.  
Scout, fratello mio, vi sono ancora, intorno a te ed in te dei draghi da uccidere.  
Scout, fratello mio, vi è ancora e sempre nel mondo un gran bisogno di coraggio e di fedeltà.  
San Giorgio aveva promesso. San Giorgio ha mantenuto la sua promessa.  
Scout, fratello mio, tu hai promesso.  
Manterrai tu la tua promessa?  
Perché è difficile mantenere...  
Perché è difficile essere fedeli.  
E non dire: “Oh, nelle grandi occasioni saprò far vedere bene chi sono. Quando vedrò il drago, ma un drago vero, grande, un drago terribile, io avrò il coraggio che mi occorrerà”.  
No, scout, fratello mio, prima bisogna essere fedeli nei piccoli doveri per essere forti nei momenti gravi.  
Prima bisogna essere perseveranti nelle piccole cose per poter poi sormontare grandi ostacoli.  
San Giorgio aveva promesso.  
San Giorgio ha mantenuto la sua promessa.  
Scout, fratello mio, noi pure abbiamo promesso, ma noi non abbiamo sempre mantenuto.  
Allora vogliamo tu ed io che, nel momento in cui tutti gli scout del mondo penseranno a San Giorgio, vuoi fratello scout che noi promettiamo di rassomigliargli sempre più?...

(in “Lo scout Italiano”, ASCI, Roma, 1923, 7/8, p.80)

Sono George, Saint George

**EVENTO DI ZONA EG - 2006**  
**VADEMECUM DEL CAPO REPARTO**

**PER I MOMENTI  
DI REPARTO  
DI FORMAZIONE**



**Evento di Zona 2(X)16 Vialfre**

# NOTE LOGISTICHE

Si parte di reparto "normale" coi pullman da due zone diverse (zona NORD e zona SUD).

Vi verrà consegnato un foglio su cui dovete scrivere le effettive presenze del vostro reparto e vi chiediamo di raccogliere già le quote (8 euro ogni EG o RS o capo) già sul pullman in modo da poter consegnare il tutto all'arrivo del vostro pullman a Vialfrè.

I pullman si fermeranno in prossimità del luogo in cui pernoteremo tutti!

Verrà fatta un'accoglienza in cui si introducono i ragazzi nell'epoca di San Giorgio e successivamente verrà dato un percorso ad ogni squadriglia che guardacaso la porterà al proprio villaggio (il proprio reparto di formazione).

All'arrivo nel luogo di pernottamento i ragazzi troveranno un cartello in cui c'è scritto il nome della contea e il colore caratteristico: se la staff non sarà ancora arrivata i ragazzi dovranno pazientare un attimo e cominciare a montare la propria tenda.

Le singole staff in questo momento si muovono autonomamente per arrivare al proprio villaggio (verrà dato un percorso ed una mappa pure a loro!!); comunque non ci sarà bisogno di seguire i ragazzi.

La mappa del luogo è questa:



Evento di Zona EG 2006

Orario di ritrovo per sabato 13 per tutti: **15.00**

Raccomandiamo la puntualità in modo particolare ai gruppi che si troveranno a Torino SUD!

Orario di rientro previsto per domenica 14 per tutti: **18.30**

## PUNTO DI RITROVO TORINO NORD

Controviale di C.so Regina, lato Pellerina presso l'incrocio con C.so Potenza.

C'è un lungo controviale normalmente semi-vuoto a fianco a dove normalmente ci sono le giostre o il circo. I pulman saranno parcheggiati lì. Se non li vedete continuate a risalire il controviale in direzione tangenziale: può darsi che siano parcheggiati leggermente più in giù.

Partiranno da TORINO NORD (con 6 autobus) i gruppi:

Torino 1  
Torino 9  
Torino 11  
Torino 19  
Torino 25  
Torino 30  
Torino 18  
Torino 3  
Torino 101  
Torino 24 DBBL

## PUNTO DI RITROVO TORINO SUD

Piazzale Caio Mario

Partiranno da TORINO SUD (con 7 autobus) i gruppi:

Torino 7  
Torino 10  
Torino 40  
Torino 22  
Torino 31  
Torino 35  
Torino 41  
Torino 48  
Torino 24 Antingo



Sono George, Saint George

# COsa PORTARE

## OGNI SQUADRIGLIA DEVE PORTARE:

- Cibo da fare alla trappeur (non solo carne però)
- Un sacchetto di ceci
- 1 kg di farina
- Gavette e posate (Per ognuno)
- Calza lunga di spugna o di nylon (Una ognuno)
- (Occhiali per difendere gli occhi) (Un paio ognuno)
- Tenda

## OGNI STAFF DEVE PORTARE:

- Teli e alcune corde per coprire il fuoco in caso di pioggia
- Tanica
- Pala
- Giornali x accendere il fuoco e per le armi
- Accetta o Sega
- Griglie (per ottimizzare la trappeur)
- Costumi per ogni personaggio
- Cartone a volontà
- Scotch
- Forbici
- Tempera per colorare le armi o carta stagnola
- Il proprio cibo da fare alla trappeur
- Il necessario per delimitare la base
- Una palla o un roverino o quello che volete per giocare il sabato



Evento di Zona EQ 2006



Sono George, Saint George

Arrivati nel luogo del proprio villaggio, le staff attenderanno tutte le squadriglie che fanno parte del proprio reparto di formazione.

Nel momento in cui saranno al completo comincerà la presentazione dei personaggi del villaggio e quindi successivamente la divisione in gruppetti d'interesse misti.

Potete decidere di presentarvi come volete (sarebbe carino che fossero narrate da tre capi o r/s diversi, adeguatamente travestiti): in stile mimo, recitato o quadro vivente ombra cinese o semplice lettura, vi chiediamo solo di rispettare la storia del personaggio.

## LA MOGLIE DEL PANETTIERE

Vivo a Silene da quando sono nata a (nome della vostra contea) è sempre stato un posto tranquillo, la gente è semplice e cordiale, non manca nulla, qui. Il nostro re è saggio e giusto, governa con intelligenza e grande equilibrio.

La mia famiglia si tramanda l'arte del fare il pane da secoli: abbiamo una ricetta segreta, che può conoscere solo il primogenito... Il nostro pane è davvero speciale, perfino il re non ne accetta altro sulla sua tavola. Ho sposato un uomo allegro e mite, che ama il suo lavoro e ha lasciato la coltivazione dei campi per venire con me a impastare acqua, farina e lievito. Ci alziamo molto presto, la mattina, per preparare il nostro impasto tanto famoso, e all'alba tutto il paese si sveglia con il profumo di un pane croccante e bruno, non sembra possibile alzarsi dal letto senza questo sapore nelle narici. Abbiamo una figlia meravigliosa, intelligente, che è davvero la cosa più preziosa della nostra vita!

Fino a poco tempo fa, la vita nel villaggio sembrava davvero essere perfetta, ma si è abbattuta su di noi la più terribile tragedia: il Drago. A poche miglia da qui c'è un lago, molto piccolo ma assai profondo: un giorno, da questo lago, ha fatto capolino l'enorme testa verde e rugosa di una creatura inimmaginabile, gigantesca, crudele. Il suo fiato, uccide. I suoi occhi, paralizzano. La sua imponenza, raggela. Non sappiamo da dove venga, sappiamo solo che, da quando c'è, la nostra esistenza è diventata impossibile...

All'inizio, il terrore si è impossessato di tutti noi: quando il Drago usciva dal lago e si avvicinava alle mura del villaggio, nulla sembrava poterlo fermare. Dopo qualche tempo, abbiamo scoperto un modo per farlo restare sempre nel lago: offrigli ogni giorno due pecore, per saziare la sua voracità. Ma, con il passare dei mesi, le pecore hanno iniziato a scarseggiare...

E' allora che il nostro re ci ha chiesto un sacrificio per permettere alla vita di continuare: portare ogni giorno al lago uno dei nostri figli o figlie, insieme a una sola pecora. Ogni mattina, avviene la triste estrazione...

Ed è toccato anche a noi, la nostra bella e dolce figlia è partita per la salvezza del villaggio una settimana fa. Mio marito ed io siamo davvero orgogliosi di lei, ci fa onore avere una figlia che ha contribuito a rendere la vita di tutti noi meno infernale, ma non sempre è facile...

Dopo aver spiegato che la moglie del panettiere avrà bisogno in futuro di una mano per preparare la cena per tutti, si passa al RE

## IL RE

Questa mattina, la sorte ha voluto che fosse mia figlia, Cleolinda, a partire per il lago, a offrire la sua vita per la salvezza del paese. Io sono il re, ho chiesto a tutti gli abitanti del villaggio di essere coraggiosi e generosi, ma non riesco a rinunciare a lei...

E' così che mi sono affacciato al balcone del palazzo e ho parlato ai miei sudditi, con il cuore in mano: «Ho sempre regnato con saggezza ed onestà, non ho mai voluto nulla per me. Oggi, per la prima volta, vi chiedo di far vivere Cleolinda: offriamo due pecore al Drago, non se ne accorgerà. Sono disposto a rinunciare al mio reame e a metà delle mie ricchezze, purchè lei non perisca». Ma il mio popolo non ha voluto sentir ragioni: «Tu, re, hai messo questo bando per salvare il nostro villaggio. Ora che sono morti molti nostri figli, tu vuoi salvare la principessa? Figli di contadini, di artigiani, di nobili, sono stati portati al Drago, e dovrebbe salvarsi proprio lei? Se Cleolinda non andrà al lago, noi metteremo a ferro e fuoco il palazzo».

Sconsolato, facendo appello al rispetto che mi devono e a tutto ciò che ho fatto per loro, a tutte le volte che ho combattuto con le armi per difenderli, sono riuscito a strappare altri otto giorni, durante i quali potrò piangere la mia bella Cleolinda.

La porterò a vedere tutti i luoghi più belli che conosco, ogni suo desiderio sarà esaudito. Organizzerò feste e banchetti, assaggeremo piatti preparati dai migliori cuochi del mondo conosciuto. Ci saranno musiche e danze, e non si potrà essere tristi, perché Cleolinda è grande, è coraggiosa, e parte per qualcosa di importante, come un'eroina.

Forse è proprio ora che posso dimostrare al mio popolo il mio valore: ho sempre combattuto con onore, non c'è cavaliere o nemico che sia mai riuscito a sconfiggermi, sono tenuto in gran considerazione da tutti i regnanti vicini, da alcuni anche un po' temuto...

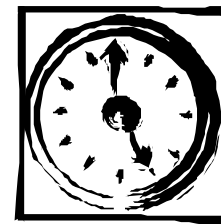
Ma ora mi viene chiesta una prova importante, di fronte alla quale non voglio ti-

Il Re invece avrà bisogno di gente che sappia difendere il proprio villaggio da attacchi esterni e quindi avrà di ragazzi valorosi e che sappiano costruire delle armi per difendersi. Ma allo stesso tempo non può far altro che pregare per la propria cara figliola. Quindi fate la veloce PREGHIERA di inizio evento:



Evento di Zona EQ 2006

# PROGRAMMA



## SABATO

- 15 Incontro in reparti in due zone diverse di Torino
- 15:30 Viaggio
- 16:30 La squadriglia viaggia verso il luogo in cui pernoverà! Divisione di reparti di formazione. Durante la camminata il Reparto dovrà incontrare alcuni personaggi che lanceranno l'ambientazione. All'arrivo al luogo c'è la presentazione dei personaggi del villaggio e verranno quindi a formarsi dei piccoli gruppi composti dai ragazzi (chi si occupa della cucina, chi dell'animazione, chi delle armi e della base).
- 18 Gioco veloce ambientato nel medioevo
- 19 Costruzione delle armi, preparazione del cibo e del bivacco  
Cucina alla Trappeur
- 21 Cerchio organizzato dal gruppo di animazione (tema Cooperazione in cui ci sia la chiave di lettura del gioco del giorno dopo: "l'Unione fa la Forza!")
- 22 Veglia e Buonanotte  
Effetti speciali in notturna!!!!

## DOMENICA

- 7:30 Sveglia
- 8 Addestramento dei Cavalieri (cioè ginnastica) e smontaggio tende
- 9 Colazione e Preghiera del mattino
- 10-11 Lancio e spiegazione del GG
- 11 GRANDE GIOCO tutti insieme che si concluderà con la costruzione di grandi catapulte e l'uccisione del Grande Drago
- 13 Pranzo (banchetto) tutti insieme
- 15 Messa intorno al Grande Altare della Pace
- 16 Conclusione generale e spilline in regalo (Ordinazione dei Cavalieri)
- 17 Viaggio di ritorno



Sono George, Saint George

tità da non potersi calcolare il peso del bronzo.

<sup>19</sup>Salomone fece tutti gli oggetti destinati al tempio: l'altare d'oro e le tavole, su cui si ponevano i pani dell'offerta, <sup>20</sup>i candelabri e le lampade d'oro da accendersi, come era prescritto, di fronte alla cella, <sup>21</sup>i fiori, le lampade e gli spegnitoli d'oro, di quello più raffinato, <sup>22</sup>i coltelli, gli aspersori, le coppe e i bracieri d'oro fino. Quanto alle porte del tempio, i battenti interni verso il Santo dei santi e i battenti della navata del tempio erano d'oro.

**Spiegazione del gioco: attraverso la lettura di questo brano si dimostra come tutte le persone abbiano una loro importanza, nessuno escluso, e come insieme formino un qualcosa di molto più grande (un grande tempio, un solo corpo...).**

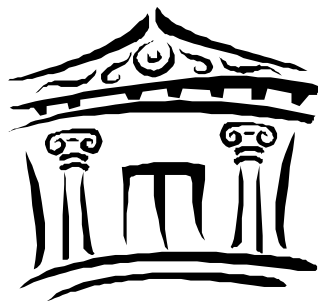
#### Prima lettera ai Corinzi (1Cor 12,12-27)

<sup>12</sup>Come infatti il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo, così anche Cristo. <sup>13</sup>E in realtà noi tutti siamo stati battezzati in un solo Spirito per formare un solo corpo, Giudei o Greci, schiavi o liberi; e tutti ci siamo abbeverati a un solo Spirito. <sup>14</sup>Ora il corpo non risulta di un membro solo, ma di molte membra. <sup>15</sup>Se il piede dicesse: "Poiché io non sono mano, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. <sup>16</sup>E se l'orecchio dicesse: "Poiché io non sono occhio, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. <sup>17</sup>Se il corpo fosse tutto occhio, dove sarebbe l'udito? Se fosse tutto udito, dove l'odorato? <sup>18</sup>Ora, invece, Dio ha disposto le membra in modo distinto nel corpo, come egli ha voluto. <sup>19</sup>Se poi tutto fosse un membro solo, dove sarebbe il corpo? <sup>20</sup>Invece molte sono le membra, ma uno solo è il corpo. <sup>21</sup>Non può l'occhio dire alla mano: "Non ho bisogno di te"; né la testa ai piedi: "Non ho bisogno di voi". <sup>22</sup>Anzi quelle membra del corpo che sembrano più deboli sono più necessarie; <sup>23</sup>e quelle parti del corpo che riteniamo meno onorevoli le circondiamo di maggior rispetto, e quelle indecorose sono trattate con maggior decenza, <sup>24</sup>mentre quelle decenti non ne hanno bisogno. Ma Dio ha composto il corpo, conferendo maggior onore a ciò che ne mancava, <sup>25</sup>perché non vi fosse disunione nel corpo, ma anzi le varie membra avessero cura le une delle altre. <sup>26</sup>Quindi se un membro soffre, tutte le membra soffrono insieme; e se un membro è onorato, tutte le membra gioiscono con lui. <sup>27</sup>Ora voi siete corpo di Cristo e sue membra, ciascuno per la sua parte.

*Simbolo: puzzle ? unione tra di loro dei mattoncini di carta distribuiti alla veglia. Il puzzle completo dovrà essere conservato e presentato all'offertorio nella Messa del pomeriggio. Insieme ai puzzle degli altri reparti di*



Evento di Zona EQ 2006



12

#### ACCOGLIENZA

#### Vangelo secondo Marco (Mc 1,16-20)

<sup>16</sup>Passando lungo il mare della Galilea, [Gesù] vide Simone e Andrea, fratello di Simone, mentre gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. <sup>17</sup>Gesù disse loro: "Seguitemi, vi farò diventare pescatori di uomini". <sup>18</sup>E subito, lasciate le reti, lo seguirono. <sup>19</sup>Andando un poco oltre, vide sulla barca anche Giacomo di Zebedèo e Giovanni suo fratello mentre riassettavano le reti. <sup>20</sup>Li chiamò. Ed essi, lasciato il loro padre Zebedèo sulla barca con i garzoni, lo seguirono.

Canto: **Siamo arrivati da mille strade diverse**

A questo punto ci sarà il tempo per lanciare un gioco con la palla (a vostra discrezione) per dare la possibilità ai ragazzi di conoscersi di più!!

Il gioco, però, verrà lanciato dal MESSAGGERO che arriverà tutto trafelato e leggerà l'ultimo messaggio della principessa e poi confesserà che un buon messaggero deve imparare a dire i propri messaggi con intraprendenza e con una gioiosa spensieratezza, anche se il messaggio è di cattivo auspicio.

Per questo motivo, dopo questa bruttissima lettera, che gli ha ratttristato l'animo, avrà bisogno di qualcuno che riesca a far risplendere la luce della gioia nel suo cuore.

#### IL MESSAGGERO DELLA PRINCIPESSA

Popolo di Silene, questa mattina la principessa è partita per il lago. Prima di andare incontro al suo destino, ha consegnato a me, messaggero di palazzo, una lettera per tutti voi...

Amici,

come alcuni dei vostri figli, parto per offrire la mia vita al Drago.

Sono sempre stata una figlia obbediente, non ho mai deluso mio padre, e non lo farò proprio ora! Ma ho paura, non so se sono all'altezza del compito che mi è stato assegnato.

Il Drago è enorme, verde, rugoso, il suo alito è terribile, come quello di qualcuno che non si è mai lavato i denti in tutta la sua vita, anzi, molto peggio... e pensare che la mia nutrice, se non me li lavavo per una sera mi faceva un sacco di storie...

Il re, mio padre, questa settimana ha organizzato feste e banchetti, molte persone sono venute a salutarmi, anche alcuni di voi. Però adesso sono da sola, nessuno mi accompagna, neanche per un pezzetto. Tutta sola vado incontro alla creatura più spaventosa che si sia vista da queste parti negli ultimi cento anni, ve-



Sono George, Saint George

5



stita con un abito regale, ben pettinata, profumata, ma senza nemmeno un'arma, perché tanto non servirebbe a niente! E' possibile che nessuno di quei tanto pomposi cavalieri che si sono presentati a palazzo per chiedere la mia mano in questi anni abbia il coraggio di accompagnarmi, non so, magari di provare a far qualcosa... Beh, il mio destino, ormai, è scritto. Devo affrontare quest'ultima prova con coraggio, perché così sono stata educata e così sono. Scusate, non volevo offendere il valore di uomini che ho conosciuto e che stimo, parlo in questo modo perché ho paura, perché non so cosa mi aspetta, perché sono sola...

Addio, abitanti di Silene. Addio padre, madre, amici... Vi auguro una vita felice e piena di piccole e grandi gioie quotidiane. Pensatemi, ogni tanto, non come una fanciulla impaurita e lacrimosa, ma come qualcuno che la vostra vita ha reso pos-

A questo punto i ragazzi avranno conosciuto il villaggio e i suoi personaggi. Saranno quindi pronti ad aiutarli nelle loro mansioni quotidiane!!

Dovrete far dividere i ragazzi in tre gruppi d'interesse (vedete voi come):

Un gruppo lavorerà per poi animare il bivacco

Il bivacco deve avere come messaggio finale **"L'unione fa la forza"**.

Un gruppo si occuperà della costruzione delle armi e della fortificazione del villaggio

Per la costruzione delle armi:

- La **spada** è formata da un' anima in legno (un ramo) foderata da vari strati di carta di giornale e scotch; il tutto può poi essere colorato o foderato con della carta stagnola
- Gli **scudi** sono formati da almeno due strati di cartone sovrapposti, devono essere forniti di un' impugnatura sul retro ed avere la parte frontale decorata, possibilmente con i colori della squadra.
- Le **mazze** sono formate o da una calza tubolare contenente 2/3 manciate di farina, stretta da uno spago che forma poi un manico lungo 40 cm o da un collant contenente alla sua estremità la stessa quantità di farina. (questo modello si svuota molto rapidamente)

Tutte le armi vanno colorate con i colori della propria contea.

Oltre alla costruzione delle armi bisognerebbe far usare un po' la fantasia per la fortificazione della propria base. I ragazzi avranno a disposizione tre pali e un paio di corde.

Un gruppo invece della cucina trappeur (soprattutto della preparazione del fuoco)

Se il tempo lascia presagire della pioggia sarebbe il caso di preparare una mini copertura per coprire il fuoco che verrà possibilmente fatto nelle lamiere (ci rendiamo conto che sia poco stiloso, ma ci sembra più importante non rovinare il posto in cui siamo con innumerevoli fuochi).

Può essere carino far riflettere sulla possibilità di cucinare tantissimi tipi di cibi alla trappeur e non solo la carne!!



Evento di Zona EQ 2006

Buon giorno e buon mattino a tutti!!!

Dopo una sveglia portentosa e gioiosa dei ragazzi, potrete tutti cimentarvi in 10 minuti di addestramento del Cavaliere (ginnastica) e poi nello smontaggio delle tende.

Successivamente ci sarà la colazione e infine la preghiera mattutina:

## PREGHIERA DEL MATTINO

*Gioco: formazione di un quadro vivente.*

*Un membro della staff legge il brano che segue fermandosi ogni volta che viene presentato un nuovo elemento relativo alla costruzione del tempio, a questo punto un altro capo chiamerà alcuni dei ragazzi del suo reparto di formazione che si "trasformeranno" nell'elemento del tempio appena descritto. Si verrà così a formare un quadro vivente, dove ogni ragazzo occuperà una data posizione e sarà elemento indispensabile per la costruzione del tempio.*

## Secondo libro delle Cronache (2Cr 3,1-17)

<sup>1</sup>Salomone cominciò a costruire il tempio del Signore in Gerusalemme sul monte Moria dove il Signore era apparso a Davide suo padre [...]. <sup>2</sup>Incominciò a costruire nel secondo mese dell'anno quarto del suo regno. [...]

<sup>15</sup>Di fronte al tempio eresse due colonne, alte trentacinque cubiti; il capitello sulla cima di ciascuna era di cinque cubiti. [...] <sup>17</sup>Eresse le colonne di fronte alla navata, una a destra e una a sinistra; quella a destra la chiamò Iachin e quella a sinistra Boaz.

Secondo libro delle Cronache (2Cr 4,1-22)

<sup>1</sup>Salomone fece l'altare di bronzo lungo venticinque cubiti, largo venticinque e alto dieci. <sup>2</sup>Fece la vasca di metallo fuso del diametro di dieci cubiti, rotonda, alta cinque cubiti; ci voleva una corda di trenta cubiti per cingerla. <sup>3</sup>Sotto l'orlo, per l'intera circonferenza, la circondavano animali dalle sembianze di buoi, dieci per cubito, disposti in due file e fusi insieme con la vasca. <sup>4</sup>Questa poggiava su dodici buoi: tre guardavano verso settentrione, tre verso occidente, tre verso meridione e tre verso oriente. La vasca vi poggiava sopra e le loro parti posteriori erano rivolte verso l'interno. <sup>5</sup>Il suo spessore era di un palmo; il suo orlo era come l'orlo di un calice a forma di giglio. Conteneva tremila bat.

<sup>6</sup>Fece anche dieci recipienti per la purificazione ponendone cinque a destra e cinque a sinistra; in essi si lavava quanto si adoperava per l'olocausto. La vasca serviva alle abluzioni dei sacerdoti.

<sup>7</sup>Fece dieci candelabri d'oro, secondo la forma prescritta, e li pose nella navata: cinque a destra e cinque a sinistra.

<sup>8</sup>Fece dieci tavoli e li collocò nella navata, cinque a destra e cinque a sinistra.

<sup>9</sup>Fece il cortile dei sacerdoti, il gran cortile e le porte di detto cortile, che rivestì di bronzo.

<sup>10</sup>Collocò la vasca dal lato destro, a sud-est.

<sup>11</sup>Curam fece le caldaie, le palette e gli aspersori. Egli portò a termine il lavoro, eseguito nel tempio per il re Salomone: <sup>12</sup>le due colonne, i due globi dei capitelli sopra le colonne, i due reticolati per coprire i globi dei capitelli sopra le colonne, <sup>13</sup>le quattrocento melagrane per i due reticolati, due file di melagrane per ogni reticolato per coprire i due globi dei capitelli sopra le colonne, <sup>14</sup>le dieci basi e i dieci recipienti sulle basi, <sup>15</sup>l'unica vasca e i dodici buoi sotto di essa, <sup>16</sup>le caldaie, le palette, i forchettoni e tutti gli accessori che Curam-Abi fece di bronzo splendido per il re Salomone per il tempio. <sup>17</sup>Il re li fece fondere nella valle del Giordano, nella fonderia, fra Succot e Zereda. <sup>18</sup>Salomone fece tutti questi oggetti in grande quan-



Sono George, Saint George

### ...Per osservare la legge Scout.

Mt. 22,34-40

Allora i farisei, udito che egli aveva chiuso la bocca ai sadducei, si riunirono insieme e uno di loro, un dottore della legge, lo interrogò per metterlo alla prova: «Maestro, qual è il più grande comandamento della legge?». Gli rispose: «Amerai il Signore tuo Dio con tutto il cuore, con tutta la tua anima e con tutta la tua mente. Questo è il più grande e il primo dei comandamenti. E il secondo è simile al primo: Amerai il tuo prossimo come te stesso. Da questi due comandamenti dipendono tutta la legge e i profeti».

*Piccolo momento di condivisione con il reparto su quanto si è appena letto e/o sulla giornata trascorsa.*

Prima lettera ai Corinzi (1Cor 12,4-12)

<sup>4</sup>Vi sono poi diversità di carismi, ma uno solo è lo Spirito; <sup>5</sup>vi sono diversità di ministeri, ma uno solo è il Signore; <sup>6</sup>vi sono diversità di operazioni, ma uno solo è Dio, che opera tutto in tutti. <sup>7</sup>E a ciascuno è data una manifestazione particolare dello Spirito per l'utilità comune: <sup>8</sup>a uno viene concesso dallo Spirito il linguaggio della sapienza; a un altro invece, per mezzo dello stesso Spirito, il linguaggio di scienza; <sup>9</sup>a uno la fede per mezzo dello stesso Spirito; a un altro il dono di far guarigioni per mezzo dell'unico Spirito; <sup>10</sup>a uno il potere dei miracoli; a un altro il dono della profezia; a un altro il dono di distinguere gli spiriti; a un altro le varietà delle lingue; a un altro infine l'interpretazione delle lingue. <sup>11</sup>Ma tutte queste cose è l'unico e il medesimo Spirito che le opera, distribuendole a ciascuno come vuole.

<sup>12</sup>Come infatti il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo, così anche Cristo.

*Distribuzione dei mattoncini di carta su cui ogni ragazzo scriverà sopra (nella parte disegnata) il proprio carisma (capacità). Il ragazzo dovrà conservare il mattoncino che servirà nella preghiera mattutina.*

E la prima giornata dell'Evento si conclude così  
Buonanotte a tutti!!!



Evento di Zona EQ 2006



10



Sono George, Saint George

7

Dopo la cena alla trappeur (che sarà stata preparata dal gruppo della moglie del panettiere ma in cui tutti verso la fine collaboreranno) e dopo il bivacco (che sarà gestito dal gruppo animazione) ci sarà un momento più serio e tranquillo, cioè una "veglia d'armi sulla promessa".

### LA STORIA DELLA BUONANOTTE

Oggi pomeriggio abbiamo conosciuto tre abitanti di Silene, che hanno cercato di raccontarci che cosa è successo nella loro città da quando è arrivato il Drago.

La moglie del panettiere ci ha parlato di un villaggio tranquillo, dove regnavano pace e stabilità, concordia e serenità. E poi dell'arrivo di un mostro che ha sconvolto completamente un equilibrio secolare ed ha reso la vita davvero molto difficile con il suo alito pestilenziale e mortifero. Ha raccontato del sacrificio di sua figlia, estratta a sorte per placare l'ira del Drago, come è accaduto a molti altri giovani di Silene.

Lungo la strada, abbiamo incontrato anche il re di questo villaggio, un uomo stimato e onorato da tutti gli abitanti, che all'inizio non ha saputo accettare che anche sua figlia, la bella principessa Cleolinda, potesse essere offerta all'abitante del lago. Il sovrano ha offerto il suo trono e la metà delle sue ricchezze ai suoi sudditi pur di non rinunciare alla figlia, ma essi non hanno accettato.

Un messaggero ci ha poi letto l'ultima lettera di Cleolinda, nella quale la povera fanciulla, spaventata dal proprio destino, salutava il suo popolo e la sua famiglia. Ma talvolta, nella vita, si può essere davvero fortunati, e si possono incontrare sul proprio cammino delle persone molto molto speciali... E' proprio questo che è successo alla nostra principessa.

Mentre impaurita e triste si dirige verso il lago, ecco avvicinarsi il rumore degli zoccoli di un cavallo e materializzarsi di fronte a lei un cavaliere con una lunga lancia. Vedendo la bella giovane tanto piangente, il cavaliere scende dal suo destriero, le si avvicina rassicurante e le domanda: «Cosa ti rende tanto sconsolata, incantevole fanciulla?», «O buon giovane, monta subito sul tuo cavallo, e fuggi lontano, così da non morire insieme a me». Insomma, Cleolinda non è poi così poco coraggiosa... Ma il cavaliere non si fa intimidire, e la incalza, per sapere a cosa sta andando incontro. Di fronte a tanta insistenza, la fanciulla gli racconta tutta la sua storia, continuando a chiedersi il perché di tanto interessamento, in fondo è inutile, il suo destino è già scritto e neanche l'abilità di un impavido cavaliere può cambiarlo... forse....

## VEGLIA DELLA PROMESSA

*È necessario, prima d'iniziare la veglia, aver tagliato in mattoncini (numero variabile a seconda dei componenti dei vari reparti di formazione, staff compresa) il foglio disegnato consegnato, venerdì sera o al momento della partenza, alle varie staff.*

### **Con l'aiuto di Dio prometto sul mio onore di fare del mio meglio...**

Gli antichi cavalieri prima dell'investitura trascorrevano in meditazione la notte intera, era la loro Veglia d'Armi!

Lo stesso B.-P. ci parla dei cavalieri e della somiglianza che si può vedere con la tua squadriglia: <<Nei tempi antichi, quando i cavalieri erano audaci, doveva essere bello vedere uno di questi cavalieri vestiti di acciaio cavalcare attraverso le foreste verde cupo, con la sua armatura scintillante, con scudo e lancia, e piume ondegianti sull'elmo: ben saldo sul suo prode destriero da battaglia, forte sotto tanto peso, e pieno di fuoco da caricare qualsiasi nemico. E vicino a lui cavalcava lo scudiero, un giovanetto che gli era di aiuto e compagnia, e che un giorno sarebbe a sua volta diventato cavaliere egli stesso. In tempo di pace, quando non c'era da combattere, il cavaliere soleva cavalcare ogni giorno per la contrada, cercando l'occasione di compiere una buona azione verso qualcuno bisognoso di aiuto.

I cavalieri dell'antichità erano i capisquadriglia, e gli uomini d'arme che li seguivano erano gli esploratori. Tutti voi, capisquadriglia ed esploratori, siete dunque come quei cavalieri e i loro uomini, soprattutto se manterrete alto il vostro onore, e se farete del vostro meglio per aiutare tutti quelli che sono in pericolo, o che hanno comunque bisogno di aiuto. Il vostro motto è <<Siate preparati>> ad agire sempre così.

Nei tempi antichi i cavalieri erano i veri scout e le loro regole erano molto simili alla Legge scout che noi abbiamo ora.

Il vero cavaliere poneva il suo onore al di sopra di tutto: era per lui una cosa sacra. Un uomo d'onore merita sempre fiducia, poiché non farà mai una cosa disonorevole come dire il falso, o ingannare, e ispira sempre rispetto a tutti>>.

Parlando agli scout, Lord Kitchener disse: <<C'è una frase che io vorrei rimanesse ben impressa in tutti voi: "Scout una volta, Scout per sempre">>. Con queste parole intendeva dire che anche quando sarete cresciuti e diventati uomini, dovrete continuare ad agire come avete imparato a fare da Scout e, soprattutto, che dovrete continuare a essere persone d'onore e degne di fiducia.



Evento di Zona EQ 2006

### **... Per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese...**

Donami Signore  
Occhi per vedere le necessità del mondo  
E un cuore per amare l'universo che tu ami.  
Donami un cuore di carne,  
non un cuore di pietra,  
per amare Dio e gli uomini.  
Donami il tuo stesso cuore  
per amare veramente  
dimenticandomi di me stesso.  
Donami la tua luce, per riconoscere i tuoi segni.  
Donami di riconoscerti negli altri  
e di conoscere in loro la tua voce e i tuoi pensieri.  
Signore ho bisogno dei tuoi occhi:  
dammi una fede viva.  
Ho bisogno del tuo cuore:  
dammi carità a tutta forza.  
Ho bisogno del tuo soffio:  
dammi la tua speranza per me e la tua Chiesa.  
Dammi la capacità di compiere pienamente ciò che tu mi chiedi.

### **...Per aiutare gli altri in ogni circostanza...**

O Signore fammi strumento della tua pace  
Dove è odio che io porti l'amore  
Dove è offesa che io porti il perdono  
Dove è discordia che io porti l'unione  
Dove è errore che io porti la verità  
Dove è disperazione che io porti la speranza  
Dove è tristezza che io porti la gioia  
Dove sono le tenebre che io porti la luce  
O Maestro fa che io non cerchi tanto  
Di esser consolato quanto di consolare  
Di esser compreso quanto di comprendere  
Di essere amato quanto di amare  
Perché.  
È dando che si riceve  
Perdonando che si è perdonati  
Morendo che si resuscita a vita eterna.  
San Francesco



Sono George, Saint George