

RACCOLTA DI FONDAMENTI E LEGGI CHE REGOLANO TUTTE LE ATTIVITA' DI UN GRUPPO SCOUT, GENITORI COMPRESI!!!

**PRIMA COSTANTE METEREEOLOGICA:**

Il numero di perturbazioni in arrivo è direttamente proporzionale all'importanza dell'attività in programma.

**TEOREMA DELLA COINCIDENZA TEMPORALE:** Se in tutta la giornata avete previsto un solo gioco all'aperto, quello è il momento in cui ploverà

**PRIMA LEGGE DEL GRANDE GIOCO:** Il grande gioco si svolge sempre nel modo che non avevate previsto.

**SECONDA LEGGE DEL GRANDE GIOCO:** Il successo di un'attività è inversamente proporzionale al tempo e alla cura impiegati per prepararla.

**TEORIA DEL RITARDO SELETTIVO:**

1. Se c'è una sola volta in cinque anni che arrivate in ritardo alla stazione, quel giorno per la prima volta il treno è passato in orario.
2. Quando arrivi di corsa sbagli binario Se il binario è giusto, la direzione è sbagliata.
3. Se la direzione è giusta, la prima fermata è Zurigo.
4. Se il binario è giusto e anche la direzione è giusta, sicuramente non avete fatto in tempo a fare i biglietti

**LEGGE SULL'ECONOMICITA':** Si è sempre uno di meno del necessario per lo sconto comitiva

**TRENI: APPLICAZIONI**

I treni, riguardo la loro capienza, si dividono in due categorie:

1. Quelli così pieni che non riesci a salire

2. Quelli così vuoti perché fuori servizio

Le porte automatiche dei treno sono di tre tipi:

1. Quelle che si chiudono mentre sali
2. Quelle che si chiudono mentre scendi
3. Quelle che rimangono chiuse perché guaste

### **LEGGE DELL'IMPENETRABILITÀ DEI CORPI**

- 1) I corridoi delle carrozze dei treno sono 10cm più stretti degli zaini degli scouts.
  
- 2) Non affacciarti mai dal finestrino del treno in partenza: scopriresti di aver lasciato giù qualcosa o qualcuno

**LEGGE DEL PRIMO QUADRIMESTRE:** Il numero di presenti alle uscite di gennaio è direttamente proporzionale al tempo che manca alla consegna delle pagelle

### **TEOREMA DELLA CONDIVISIONE FRATERNA:**

- 1) Il panino del vicino è sempre più buono
  
- 2) Se c'è la pesca dei panini ti riprendi il tuo; se non ti riprendi il tuo, ne prendi uno che fa schifo

**LEGGE SUI CANTI:** Se Dio avesse voluto che gli scout cantassero, li avrebbe creati intonati.

**LEGGE DELLO SCARPONE:** Gli scarponi sono la sauna del piede. Se piove c'è anche l'idromassaggio.

**LEGGE SULLA CONSERVAZIONE DEGLI INDUMENTI:** Gli scout mettono i pantaloni corti

per non graffiare il velluto quando camminano tra i rovi. A volte li mettono per fare contente le ortiche!

**DINAMICA DEL PONCHO:** se porti il poncho sudi. Se non lo porti piove.

## **IDRODINAMICA: FONDAMENTI**

1. la principale funzione della borraccia è quella di aprirsi da sola nello zaino.
2. La principale funzione degli zaini impermeabili è quella di trattenere l'acqua della borraccia al loro interno.
3. La principale funzione dei sacchi a pelo è quella di assorbire quanta più acqua possibile nello zaino, per rilasciarla più tardi.
4. Si chiama osmosi il processo notturno mediante il quale la tuta assorbe acqua dal sacco a pelo per trasferirla direttamente al corpo umano.

**RELAZIONE EVENTO/SMARRIMENTO:** L'unico attrezzo che non avete portato è quello che serve, se l'avete portato è rotto.

**CICLISTICA APPLICATA** Le biciclette si bucano solo se siete in ritardo. Se non siete in ritardo, si rompono.

**FONDAMENTO DELLA BOTANICA:** Se non punge non è ortica

**PRINCIPIO DI CONSERVAZIONE DEL MOTO:** Ad ogni intervallo di tempo  $T$  trascorso dai capi a correr dietro ai ragazzi di notte, corrisponde un intervallo di tempo  $2T$  trascorso dai ragazzi a correr dietro ai capi nella ginnastica del mattino

**BRANCO**

**PRIMA LEGGE DEL BRANCO** Più sono e più urlano, più i lupetti urlano più i vecchi lupi rimangono senza voce.

**POSTULATO ALLA PRIMA LEGGE DEL BRANCO** Più saranno afoni i Vecchi Lupi al ritorno dalle Vacanze di Branco, più si saranno divertiti i lupetti

## **LUPETTI E COCCINELLE: CLASSIFICAZIONE**

I lupetti e coccinelle si dividono in due categorie:

1. Quelli che fanno baccano fino alle 2 del mattino
2. Quelli che fanno baccano dalle 3 del mattino  
(I bambini incontinenti devono essere svegliati ogni notte tra le 2 e le 3)

**TEOREMA □ DELL'UGUAGLIANZA TRA I SESSI:** Alcuni capi ingenui potrebbero pensare che le coccinelle siano più gentili e meno casiniste.

**DINAMICA □ DELLA DISPERSIONE:** Ad ogni insieme  $N$  di lupetti che entrano ordinatamente in un bosco, corrisponde un insieme  $N/2$  di sbandati che ne escono

**IDRODINAMICA APPLICATA DEL BRANCO:** Qualunque pozzanghera nel raggio di 1 km si asciuga al passaggio di un branco di lupetti

**TEORIA DELLA CARTELLONISTICA:** L'attività può dirsi riuscita quando sulla carta finisce più colore che sui lupetti

**TEORIA DEL SURPLUS:** Ogni volta che i lupetti fanno la zaino, rimane per terra qualcosa che non è di nessuno

### **LEGGI SULLA RELAZIONE EVENTO/SMARRIMENTO:**

1. L'unico attrezzo che non avete portato è quello che serve. se l'avete portato è rotto.
2. Se uno dimentica la torcia, il suo compagno di tenda avrà le batterie scariche.

### **PAURA E PANICO: DIFFERENZE**

La paura è quando sul treno vedi un lupetto senza zaino

Il panico è quando sul treno vedi uno zaino senza lupetto

### **ESPLORATORI/GUIDE**

### **LEGGI SULLA TENDA**

1. Nessuna tenda entra due volte nello stesso sacco;
2. Più il sacco della tenda è pesante, più pali mancano;
3. Se porti il materassino dimentichi il tappo. Se possiedi X tappi di qualunque genere, il tuo

materassino avrà  $X+1$  buchi di qualunque grandezza;

4. La tenda è come il pesce: dopo tre giorni puzza!

5. I tiranti della tenda sono fatti per inciampare;

6. Di tiranti della tenda ce ne sono dieci per lato, per essere sicuri di non mancarli;

7. Il fondo della tenda si chiama catino per la sua nota attitudine a raccogliere e trattenere acqua piovana.

8. Maggiore è la cura con cui scegliete e preparate il posto della tenda, più grande sarà lo spuntone di sasso su cui poggerete la schiena.

## **TEOREMA SULLA DISLOCAZIONE DEI CORPI IN UNA TENDA**

1. Meno si è e più si sta stretti;

2. La tenda è come l'uovo di Pasqua: quando la apri trovi sempre dentro qualcosa, ma non è sicuro che ti piaccia.

## **ASTRONOMIA APPLICATA**

La veglia alle stelle si svolge sempre sotto le nuvole.

## CUCINIERE:

**PRIMO PRINCIPIO:** Non dire cos'è finché non l'hai assaggiato! E ricorda: la ricetta è solo l'ipotesi!

**SECONDO PRINCIPIO** Il fumo, gira e rigira, finisce sempre negli occhi del cuciniere

**COROLLARIO AL SECONDO PRINCIPIO** I buchi dello scolapasta tendono a orientarsi verso i piedi del cuciniere

**LEGGE EVOLUTIVA DELLA SEMOLA** Qualunque sia il tipo di pasta disegnata sulla confezione, una volta cotta avrà la forma del mestolo!

**L'ATTIMO FUGGENTE DELLA PASTASCIUTTA** Se non è cruda è scotta, Se è al dente si rovescerà!

## POSTULATI

- 1, Nessuno spazio è così pieno di incognite come il tragitto di una pentola dal fuoco al tavolo
2. Un buon sostegno farà cadere la pentola appena prima che la pasta sia cotta
3. Qualunque sia la capienza dello scolapasta, non basterà
4. I buchi dello scolapasta tendono a orientarsi verso i piedi del cuciniere

5. Il cuciniere apre gli occhi al primo odore di latte bruciato

**DINAMICA MOLECOLARE** Una sostanza organica versata nel latte si comporta in due possibili modi: 1. Fa grumi 2. Si attacca al fondo della pentola

**TEOREMA DEL PASTO:** Quando perdi il cucchiaino c'è la minestra, Quando perdi il coltello c'è la bistecca, Quando perdi la forchetta c'è ancora una settimana alla fine del campo

### **COMPLEMENTARIETA' DI SQUADRIGLIA**

1. Se chi doveva portare il sale grosso lo dimentica, chi doveva portare quello fino farà altrettanto.

2: Se uno dimentica la torcia, il suo compagno di tenda avrà le batterie scariche

### **PIONIERISTICA IN CUCINA: APPLICAZIONI**

Un cattivo sostegno farà cadere la pentola appena prima di buttare la pasta.

Un buon sostegno farà cadere la pentola appena prima che la pasta sia cotta.

### **LEGGI SULLA GARA DI CUCINA**



1. Condizione necessaria ma non sufficiente per vincere la gara di cucina è che il tuo fuoco si accenda.

2. Condizione sufficiente ma non necessaria per vincere la gara di cucina è che il fuoco degli altri non si accenda.

### **SEGNALAZIONE: TECNICA APPLICATA**

La segnalazione con bandierine riesce meglio se rimani a tiro di voce

### **GEOMETRIA DELLO SCOUTISMO:**

1. Due scouts si dicono complementari quando il minore lava la gavetta dell'altro

2. Due scouts si dicono supplementari quando c'è un terzo che lava le loro gavette

3. Due scouts si dicono paralleli quando cercano di cantare la stessa canzone, incontrandosi all'infinito

4. Due scouts si dicono simili il primo giorno di campo, quando le loro divise sono dello stesso colore

### **GEOMETRIA DELL'ANGOLO DI SQUADRIGLIA:**

1. Un angolo si chiama ottuso quando la squadriglia misura meno di 90 sulla scala del quoziente di intelligenza

2. Un angolo si chiama acuto quando misura più di 90 decibel

3. Un angolo è piatto dopo l'uragano di metà campo

4. Un angolo si dice giro quando il capo squadriglia rincorre a lungo il cuciniere che ha rovesciato la pasta

## **GEOMETRIA SENTIMENTALE DELLE GUIDE**

1. Due guide si dicono congruenti quando hanno lo stesso numero di spasimanti

2. Due guide si dicono tangenti quando hanno uno spasimante in comune

3. La linea più breve tra un esploratore e qualunque punto dell'universo passa dalla tenda della guida amata

4. Il circocentro di un campo è il punto dove gli esploratori fanno la figura delle bestie ammaestrate intorno alla guida amata

5. l'ortocentro di un campo è il punto dove convergono tutti gli esploratori piantati dalle guide amate

## **PIONERISTICA & CAMPISMO: LEGGI DEL 20**

1. Con venti scatole di fiammiferi qualunque fuoco si accende
2. Con venti metri di corda qualunque legatura tiene
3. Con venti metri di telo di plastica qualunque riparo è asciutto
4. Con venti metri di benda qualunque ferita si stagna

### **TOPOGRAFIA: FONDAMENTI**

1. La bussola è uno strumento a responsabilità limitata: si limita ad indicare il nord senza fare nulla per aiutarti
2. Nessuna carta topografica si piega due volte nello stesso modo
3. Perdersi è solo una questione di tempo!
4. Migliore è la carta topografica, più ingegnosa deve essere la scusa del topografo

### **FUOCHISTA: FONDAMENTI**

1. Non c'è fuoco senza fumo, Ma c'è fumo senza fuoco!

3. Il fumo finisce sempre nei tuoi occhi. Per quanto tu possa spostarti dal fumo questo verrà sempre dalla tua parte

4. Se non si accende col primo fiammifero, perché dovrebbe farlo con il secondo?

### **SQUADRIGLIA: COROLLARI**

1. La tenda di squadriglia è centro di gravità del disordine universale

2. In ogni squadriglia lo sporco delle pentole tende ad attaccarsi ai più piccoli

3. Gli incarichi di squadriglia servono soprattutto a sapere di chi sarà la colpa

### **HIKE: FILOSOFIA APPLICATA**

Il sentiero dell'hike è come la vita: ti ci trovi dentro senza sapere come, lo segui senza sapere se è quello giusto, lo perdi senza sapere dove ti ha portato

### **FENOMENOLOGIA ANTROPOLOGICA DELL'HIKE DI SQUADRIGLIA**

Di fronte all'hike di squadriglia esistono tre specie di scouts:

1. il filosofo: riempie la borraccia rassegnato

2. il debole: piange disperato

3. l'intraprendente: marca visita fiducioso

## **MAESTRO DEI NODI: FONDAMENTI**

1. I nodi riescono solo nei disegni

2. I nodi è difficile farli, impossibile scioglierli

3. Se una corda ha un capo, quasi sempre ne ha un altro

4. La materia compresa tra due capi di una corda si chiama matassa oppure groviglio, dipende da chi sta per usarla

5. In natura niente è più veloce come il processo di trasformazione di una matassa di corda in un grovigli informa

6. In natura niente è più lento del processo inverso

7. Non far capire ad una matassa di corda che hai fretta

## **ROVER E SCOLTE**

## **DINAMICA DELLA ROUTE**

1. La meta non è mai così vicina come sembra
  
2. In route non ci sono discese
  
3. Tra due sentieri ugualmente ignoti, non si sa come, ma si riesce a scegliere sempre quello più in salita
  
4. Il tuo zaino è sempre il più pesante di tutti
  
5. Le cose indispensabili sono tutte negli zaini degli altri, le cose utili le hai dimenticate a casa, le cose inutili sono le più pesanti
  
8. La fiacca è una costante
  
9. La prima fiacca non si scorda mai; tutte le seguenti tengono viva la memoria
  
10. Dato un tempo  $T$  di cottura di una qualunque pietanza,  $T-5$  è la durata del gas del fornello
  
11. Finché la borraccia è piena trovi sempre un rubinetto

## **ASSIOMA SULLA PRESENZA DEI ROVERS IN SERVIZIO**

I rover in servizio sono sempre presenti altrove

## **COMUNITÀ CAPI**

### **LEGGE SULLA COLLABORAZIONE DI STAF:**

Il lavoro di staff moltiplica il tempo di decisione per il quadrato del numero dei suoi membri

Gli argomenti sui quali si è tutti d'accordo richiedono ore di discussione

### **LEGGE DEL CAPOGRUPPO**

Il capo gruppo non si lamenta mai dei programmi degli staff, almeno finché non li ha letti

Alcuni staff attirano critiche per il solo fatto di esistere

### **FORMULA DELLA PRODUTTIVITÀ DELLA COMUNITÀ CAPI**

In ogni riunione il 95% del tempo è occupato dalla varie ed eventuali

Alle assemblee Regionali vanno tutti quelli che hanno finito le scuse

## GENITORI: FONDAMENTI

1. L'imbranatura di uno scout è proporzionale all'invadenza dei suoi genitori
2. La fiducia dei genitori nello scoutismo è inversamente proporzionale alla conoscenza che ne hanno
3. Le riunioni con i genitori sono per natura controproducenti
4. Se hai un figlio scout, lo diventerai anche tu; se hai un genitore scout, lo sei già!

*Bisonte Gioioso*

*{lang: 'it'}*