

# IL P\CCHETTO

***Tranquilla mamma,  
quest'anno le vacanze le faccio con te!***



Leggere le ultime pagine



!!!!

**Ebbene si, periodo di vacanze!  
Ad agosto vi lasciamo tranquilli, ma vi  
chiediamo di mandarci UNA FOTO che  
rappresenti le vostre vacanze estive!**



## **REPARTO dell'ALBA in VACANZA**

Le foto saranno poi pubblicate su un futuro numero del Picchetto!

Non preoccupatevi, avete fino a **fine Agosto** per scattare e scegliere quale foto inviarci!

*Accettiamo selfie, paesaggi  
e foto di gruppo!*

Da inviare su Whatsapp  
a un membro dello staff

!!!!

## **C'È AVVENTURA\_ CN2018**

*"Sto in equilibrio sopra un ponte  
tibetano  
Se cado mi rialzo e tu mi dai la  
mano.  
Accendo i boschi con la voglia di  
avventura  
E nel mio cuore il fuoco non fa più  
paura"*

Cliccando sul riquadro bianco verrete  
mandati al video su YouTube



**Spotiscout**

## **Canzone scritta per il Campo Nazionale 2018**

*Visto che quest'estate non ci vedremo vi  
lasciamo con questa canzone, sperando di  
vedervi carichi di voglia di avventure a  
settembre!!*

Muscles make the body move.



me con il roverino

avversario



capi

io che voglio fare una specialità



io che sto leggendo questi meme

io che scopro il messaggio nascosto



dolci e caramelle

io che faccio lo zaino

gavetta, magliette



esplo

"so dove i capi nascondono la nutella"



OKAY, TIME TO SLEEP!

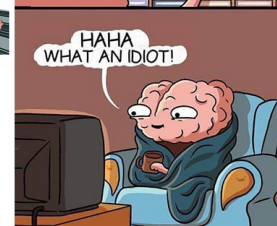


HMM...



campo estivo dell'anno scorso

AH! A CLASSIC...



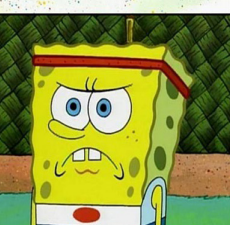
HAHA WHAT AN IDIOT!



passaggi



mutande e calzini



campo invernale

campo estivo

"Ubi sono pronto per la quarta traccia"



\*PATTUGLIOTTO SCAVA LA FOSSA BIOLOGICA A 2M DALLA TENDA

inhales



Capo PTG

PTG



CR CHE SPIEGA IL SENTIERO DELL'HIKE

## RICORDI DI...STAFF



### Campo estivo 2015, Corna Imagna

Ecco una foto in cui potete vedere lo staff al completo!

*Speravamo di poter fare una foto del genere anche quest'anno, recupereremo l'anno prossimo.*





La pergamena era in condizioni terribili: tempo e umidità hanno sbiadito l'inchiostro e reso l'ultima parte totalmente illeggibile. Vi concentrate su ciò che avete e con non poca fatica riuscite a ricavare qualche indizio sulla misteriosa storia di Atlantide, il suo passato di incredibile prosperità e la sua rovinosa caduta; una parola ha tuttavia attirato la vostra attenzione e scosso la principessa che è a fianco a voi: "Vidre".

Vidre, V I D R E, vidre! Gli occhi sgranati della principessa alla lettura di quella parola vi fanno capire che quella è la strada da seguire. Perché è così spaventata?

La principessa vi fa cenno di seguirla, sa dove trovare altre informazioni. A nord della città è scorre una cascata che nasconde un'antica caverna, un tempo luogo di culto per gli abitanti, sulle cui pareti gli antenati hanno scolpito testi e immagini narranti il passato di Atlantide. Decidete di seguirla, d'altronde è il vostro unico punto di riferimento in questo nuovo mondo. La grotta è immensa: al centro sorge una piccola conca d'acqua cristallina dalla quale emerge una sommità rocciosa coperta di muschio, le sue pareti sono invece costernate di incisioni di ogni tipo.

La voce della principessa rimbomba nella cavità. Ha trovato qualcosa! L'immagine di una gemma scolpita ha attirato la sua attenzione e vi chiede una mano per tradurre.

Per giorni vi isolate in quella grotta armati di carta e penna a leggere le antiche memorie ma il sacrificio non è vano, ora vi è tutto più chiaro!

"Vidre" è il termine con cui gli atlantidei in passato indicavano la fonte del loro immenso potere: un cristallo in grado di sprigionare un'energia così immensa da non poter essere paragonata ad alcun tipo di macchina, arma o fonte del mondo degli umani. Un cristallo che ha permesso ad Atlantide di sottomettere chiunque ma che ha anche avvelenato gli atlantidei stessi rendendoli avidi, spietati, senza alcuna morale se non la ricchezza.

La principessa vi spiega che di quel cristallo non si sa più niente da tempi immemori, le nuove generazioni probabilmente nemmeno ne hanno mai sentito parlare e i più anziani sono sempre restii a trattarne l'argomento. Dalle pareti leggete che la città stessa decise di rinunciare a quel potere perché incapaci di gestirlo, confinandolo là dove nessuno avrebbe potuto trovarlo.

"Ed è proprio nascosto che deve rimanere! Smetta di cercare principessa, quel cristallo ha rischiato di portare alla completa distruzione la nostra amata città, perché ne sta cercando le tracce?"

La voce primo ministro spezza il vostro rimuginare, affianco a lui è presente l'intero gran consiglio degli anziani.

"Da generazioni ci tramandiamo la paura per questo Vidre solo perché i nostri antenati sono stati troppo avidi nell'usarlo. Perché dobbiamo temerlo? Perché non possiamo provare a sfruttarlo saggiamente, consci degli errori nel nostro passato? Atlantide sta morendo sotto il peso di fame e carestie, quel cristallo potrebbe essere la nostra salvezza".

Mentre i toni si fanno sempre più accesi tra la principessa e il gran consiglio, Klod decide di rimanere silenziosamente in disparte, quella non è la sua battaglia né la sua città.

Il primo ministro cade in ginocchio in lacrime, in fondo al cuore sa che la principessa ha ragione. Gli viene porto un bastone agghindato di ciondoli e dalle apparenze particolarmente antiche. Tum! tum! tum! Dopo averlo battuto 3 volte il terreno comincia a tremare, le pareti sembrano quasi a sgretolarsi e l'acqua del laghetto centrale a ribollire. È proprio lì che la vostra attenzione si concentra; la sommità sembra essersi innalzata dalle acque, trema e inizia a sgretolarsi. La pietra si rompe, anzi esplode e una luce acceca i vostri occhi: il cristallo!

Vi strofinare gli occhi, la luce è fortissima e un pò come se steste fissando il sole non riuscite a tenerli completamente aperti. Sentite un tonfo in acqua, qualcuno si dev'essere buttato ma non scorgete con certezza chi può essere fino a quando tutta la grotta torna a riempirsi di oscurità. di fronte a voi la principessa fissa intensamente il cristallo che tiene tra le mani con uno sguardo maligno. Ride, ride mentre punta il cristallo verso il gran consiglio. Un raggio d'energia scaturisce dalla gemma e colpisce uno degli anziani che rimane polverizzato. Dopo di lui un altro ancora, anziano per anziano il consiglio viene decimato sotto i colpi di quell'incredibile cristallo. Provate a mettervi al riparo dietro le sporgenze rocciose, tutti sono in fuga ad eccezione di Klod! Quatto quatto si è immerso in acqua e ha nuotato fino ai piedi della principessa e senza farsi vedere sta risalendo lo scoglio. Le afferra una caviglia e la trascina a terra, la principessa cade ma tiene saldo il cristallo tra le sue mani. Lo stringe, lo punta verso il viso del vostro amico e fa partire un raggio di energia che fortunatamente sfiora al pelo l'orecchio di Klod. Klod la trascina verso di se e le immobilizza i polsi a terra; sbatte la mano della principessa che tiene il cristallo sulla roccia fino a quando non cede. La gemma rotola in acqua.

La principessa esausta urla: "Tu non capisci, Atlantide può dominare il mondo con la potenza del vidre e tutti questi sciocchi anziani lo temono solo perchè non hanno saputo esserne all'altezza!". I deliri proseguono fino all'arrivo del re con le guardie imperiali che arrestano la ragazza e la scortano via. Quella fu l'ultima volta che la vedeste.

Sono passati giorni e la città è in festa, festeggiano tutti voi e la rinascita di Atlantide. Il consiglio ha deciso di tornare a utilizzare il vidre, questa volta si spera più saggiamente e tutti voi venite ufficialmente ringraziati per il contributo che avete dato. A ciascuno di voi è assegnato una scaglia di questo cristallo, come buon auspicio per il vostro ritorno in patria.

*Questa è la fine della storia che vi abbiamo narrato, in assenza del campo estivo purtroppo non possiamo farvela vivere di persona, chiudete gli occhi e rifatevi all'immaginazione!*

**Buttatevi con la fantasia!**

*Come i più grandi sapranno ad ogni campo estivo ci aspetta un "perkotz" da fare, un ricordo tangibile del vostro viaggio che quest'anno abbiamo realizzato noi per voi.*

*Vi lasciamo con questa ultima incalzante avventura che vi porterà in un luogo segreto a Zanica dove potrete trovarlo.*

*In bocca al Lupo!*

Certe lettere, hanno più importanza di altre, non trovate?

